

รายงานฉบับสมบูรณ์

รหัสโครงการ 18p22c0505

English Academy

(ภาษาพาเพลิน)

เสนอต่อ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม

โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18

ประจำปีงบประมาณ 2558

โดย

ผู้พัฒนา : นายภากร รักพงษ์

นางสาวชยานุตัน เจาทาทิต

นางสาวปรียาภรณ์ ทองเงิน

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ : ครูอธิรัฐ พุ่มสาขา

โรงเรียนสตรีอ่างทอง

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการนำเสนอการใช้ภาษาอังกฤษเรื่อง English Academy ภาษาพาเพลินเล่มนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีโดยได้รับความอนุเคราะห์อย่างดีจากครูอธิรัฐพุ่มสาขาซึ่งได้กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำแนวคิดและวิธีการซึ่งได้เสียสละเวลาอันมีค่าตรวจสอบและชี้ให้เห็นข้อบกพร่องของเนื้อหาและโปรแกรมนี้ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง และขอบคุณผู้ปกครองของนายภากร รักพงษ์ , Teacher Daniel Ballard และเพื่อนๆชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ทุกคน ที่สละเวลาอันมีค่าช่วยในการถ่ายทำวิดีโอคณะผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการวินัยปานแดงของโรงเรียนสตรีอ่างทอง และคณะครูทุกท่านที่ให้โอกาส และเวลา รวมถึงการสนับสนุนการจัดทำโครงการโปรแกรมสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนี้ จนสามารถสำเร็จด้วยดี และราบรื่น

คณะผู้จัดทำ

บทคัดย่อ

คนไทยมีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษน้อยมากและในตอนนี้ประเทศไทยกำลังเข้าสู่การเป็นสมาคมเศรษฐกิจอาเซียนซึ่งต้องใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารในด้านต่างๆและประชาชนยังไม่มีความพร้อมด้านภาษาที่จะสื่อสารกับชาติอื่นดังนั้นจึงควรทำสื่อการเสริมสร้างความรู้ด้านภาษาอังกฤษเพื่อเร่งรัดให้คนไทยสามารถสื่อสารกับชนชาติอื่นได้ได้ศึกษาตามความสนใจของตนเองคณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการโปรแกรมสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง English Academy ภาษาพาเพลินมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยพัฒนาความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษด้านการสื่อสารและการสนทนาในชีวิตประจำวันและเพื่อประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษได้โดยการจัดทำเป็นโปรแกรมสอนภาษาอังกฤษ

ได้จัดทำเนื้อหาในรูปแบบของวิดีโอ เหมือนกับหนังสือ 1 เรื่อง เกี่ยวกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น ไปโรงเรียนไปซื้อของไปพบแพทย์ เป็นต้น โดยให้ผู้ศึกษาได้ทำการโต้ตอบกับสถานการณ์ด้วยตนเอง โดยการเลือกตัวเลือก 2 ตัวเลือก ซึ่งการตอบในแต่ละเหตุการณ์นั้น ถ้าผู้ศึกษาตอบตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่งไป ก็จะทำให้เกิดเหตุการณ์ต่อเรื่องที่ต่างกันไป แต่ถ้าผู้ศึกษาตอบผิดก็จะมีปุ่มเครื่องหมายคำถามขึ้นมาซึ่งเมื่อคลิกเข้าไป แล้วก็จะมีการอธิบายความหมายของตัวเลือกที่ใช้ผิดสถานการณ์ โดยใช้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 เป็นผู้ทดลองใช้โปรแกรมจำนวน 50 คนจากโรงเรียนสตรีอ่างทอง สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดอ่างทองปีการศึกษา 2558

ซึ่งผลตอบรับที่ได้จากโครงการนี้ คือ ผู้ใช้สามารถสื่อสารในรูปแบบของภาษาอังกฤษ และรู้จักวิธีการพูดโต้ตอบในบางสถานการณ์ เนื่องจากในตัวโครงการได้จัดทำรูปแบบของวิดีโอที่เหมือนกับหนังสือ มีตัวเลือกตอบได้สร้างความประทับใจ อีกทั้งยังสร้างความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษจากสื่อการเรียนการสอน ซึ่งส่งผลต่อการนำไปประยุกต์ใช้ รวมถึงวิธีการพูดโต้ตอบของภาษาอังกฤษ ด้วยการใช้ประโยคสนทนาภาษาอังกฤษแบบง่ายๆ ที่สามารถจดจำ และนำไปใช้ได้ง่าย

ในการทำโครงการนี้ควรมีผู้ที่ศึกษาด้านภาษา และการใช้คอมพิวเตอร์ รวมถึงการใช้คำสั่งเกี่ยวกับโปรแกรมเป็นอย่างดี เนื่องจากโครงการนี้ได้ถูกสร้างจากโปรแกรม Adobe flash ในคอมพิวเตอร์ซึ่งผู้ที่ศึกษา และนำไปพัฒนานั้น ควรมีความรู้ขั้นพื้นฐานอย่างดี เพื่อให้การจัดทำโครงการนี้เป็นไปได้อย่างรวดเร็วและสำเร็จลุล่วงได้ดี

Abstract

Thailand people can speak English not very well. And now the country is entering the ASEAN Economic Association, which must use English to communicate in various fields. And the public is not ready to communicate with the other side, so we can do the media to reinforce their knowledge. Thailand urged people to be able to communicate with the other people. Our staffs have prepared a program of learning the English language, "English Academy". Purposes are helping to improve the knowledge of English communication. And conversations on a daily basis. And to use as a medium of instruction in the subjects of English. By organizing a program to teach English.

Made in the form of video content a short film about the events of daily life, such as going to school or to the doctor by the name of study was to interact with the self, with the choice of two options in response to each event. If the answer is, it will cause the event to get out. But if the answer is wrong, it is a question mark button up. When you click it, you will have to explain the meaning of wrong choice. And a student at a 5/1 trial of 50 area offices Secondary School, AngThong province, the fifth year in 2558.

The feedback from this project is that users can communicate in English. And know how to respond in some situations, Since the project has been prepared in the form of videos. Like short films there is an option reply impressed it also generated interest in learning English media of instruction. This affects applications. Including how to talk English. With the use of simple English sentences. Can recognize and easy to use.

In doing this project there should be a study on language. And the use of computers including a statement as well. The project was created by a computer program Adobe flash. Where to study and the develop future should have basic knowledge well. The project is to be made. Go smoothly and done well.

บทนำ

ในปัจจุบันนี้ภาษาอังกฤษได้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก แต่เนื่องจากคนไทยมีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษน้อยมาก และในตอนนี้ประเทศไทยก็กำลังเข้าสู่การเป็นสมาชิกสมาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งต้องใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารในด้านต่างๆ เพราะมีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการสื่อสารกันระหว่างประเทศ แต่ประชาชนยังไม่มีความพร้อมด้านภาษาที่จะสื่อสารกับชาติอื่น ทางผู้พัฒนาจึงได้ทำสื่อการเสริมสร้างความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ เพื่อเร่งรัดให้คนไทยสามารถสื่อสารกับชนชาติอื่นได้ ดังนั้น จึงต้องทำการส่งเสริมความรู้ด้านภาษาอังกฤษให้ประชาชนชาวไทยอย่างเร่งด่วนและมีประสิทธิภาพ

จากเหตุผลที่กล่าวมา ทางผู้พัฒนาจึงได้คิดที่จะจัดทำสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบใหม่ เกี่ยวกับการสนทนาในชีวิตประจำวัน โดยผู้ใช้สามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับบทเรียนได้ โดยการแสดงเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอ ซึ่งผู้ใช้สามารถตอบสนองกับเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่องได้ด้วยตนเอง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้ และช่วยพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษในเรื่อง "Conversation" ได้มากขึ้นอีกด้วย

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	1
รายละเอียดของการพัฒนา	1
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	7
รายละเอียดโปรแกรม	8
ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา	9
กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม	9
ผลของการทดสอบโปรแกรม	9
ปัญหาและอุปสรรค	9
แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้กับงานอื่นๆ ในขั้นต่อไป	9
ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	9
เอกสารอ้างอิง	10
สถานที่ติดต่อของผู้พัฒนาและอาจารย์ที่ปรึกษาโทรศัพท์มือถือโทรสาร E-mail	11
ภาคผนวก	12
- คู่มือการติดตั้งโปรแกรม	
- คู่มือการใช้งาน	
ข้อตกลงในการใช้ซอฟต์แวร์	19

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อช่วยพัฒนาความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษด้านการสื่อสาร และการสนทนาในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษได้

รายละเอียดของการพัฒนา

เนื้อเรื่องย่อ (Story Board)

English Academy ภาษาพาเพลิน เป็นโปรแกรมที่เป็นสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเรื่อง การสนทนาสำหรับผู้เริ่มต้นศึกษา นำเสนอในรูปแบบวิดีโอ โดยมีตัวเลือกให้ผู้ใช้ได้ลองโต้ตอบกับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ได้ด้วยตัวผู้ใช้เอง

English Academy เป็นหนังสือที่ใช้คนแสดงจริงเกี่ยวกับการสนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยใช้ Flash Action Script 3.0 ในการเขียนสคริปต์คอนโทรลลำดับเนื้อเรื่อง



เหตุการณ์ในหนังสือจะมีการค้นด้วยทางเลือก อาจจะเป็นคำถามให้เลือกเหตุการณ์ที่จะทำต่อ เช่นถามว่าจะไปไหนดี 1.โรงเรียน 2.ตลาด ซึ่งไม่ว่าจะเลือกแบบไหนก็มีเหตุการณ์ต่อไป เหตุการณ์อาจจะแยกไปคนละทางกัน หรืออาจจะไปบรรจบกันในภายหลัง



การตอบคำถามแต่ละครั้งจะส่งผลกระทบต่อสถานการณ์ถัดไป



ทฤษฎีหลักการ และเทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้

ถ่ายทำ VTR บทสนทนาแล้วตัดต่อด้วยโปรแกรม Sony Vegas แล้วนำมาเรียบเรียงบนโปรแกรมFlash เพื่อเขียน source code สร้างตัวเลือกและเส้นทางการโต้ตอบของเนื้อเรื่อง

โดยมีเนื้อเรื่องเป็นบทสนทนาภาษาอังกฤษ พูดคุยกันในเรื่องข้อเท็จจริง และเป็นปัจจุบัน จึงใช้ประโยค Present simple tense โดยมีหลักการ ดังนี้

โครงสร้างประโยคบอกเล่า

ประธาน + กริยาช่องที่ 1 (ประธานเอกพจน์กริยาเติม s, es)

เช่น I (You, We, They, Cats,...) eat a noodle.

He (She, It, A cat,...) eats a noodle.

ประธาน + กริยาช่วย+กริยาช่องที่ 1 (กริยาไม่เติม s ทุกกรณี)

เช่น I (You, We, They, Cats,...) can (should, must) eat.

He (She, It, A cat,...) can (should, must) eat.

ตัวอย่าง

I eat a banana. ฉัน กินกล้วย

She eats a banana. หล่อน กินกล้วย

We should eat bananas. พวกเรา ควรจะ กินกล้วย

He can eat banana. เขา สามารถ กินกล้วย

A cat must eat bananas. ลิง ต้อง กินกล้วย

โครงสร้างประโยคปฏิเสธ

ประธาน + do/ does + not + กริยาช่องที่ 1 (กริยาไม่เติม s ทุกกรณี)

เช่น I (You, We, They, Cats,...) do not eat.

He (She, It, A cat,...) does not eat.

รูปย่อ

do not = don't (ได้นท์) / does not = doesn't (ดัสเซ็นท)

ตัวอย่าง

I don't eat a banana. ฉัน ไม่ กินกล้วย

She doesn't eat a banana. หล่อน ไม่ กินกล้วย

ประธาน + กริยาช่วย + not + กริยาช่องที่ 1 (กริยาไม่เติม s ทุกกรณี)

เช่น I (You, We, They, Cats,...) cannot (should not, must not) eat.

He (She, It, A cat,...) cannot (should not, must not) eat.

รูปย่อ

cannot = can't (แค้น) / should not = shouldn't (ซู้ตตินท์) / must not = mustn't (มัสซิ่นท)

ตัวอย่าง

I can't eat a banana. ผมไม่สามารถกินกล้วย (กินกล้วยไม่เป็น)

She shouldn't eat a banana. หล่อนไม่ควรกินกล้วย

You must not eat bananas. คุณต้องไม่กินกล้วย

โครงสร้างประโยคคำถาม

การทำประโยคคำถามจากประโยคบอกเล่า ให้ดูว่ามี กริยาช่วย อยู่ด้วยหรือเปล่า ถ้ามีให้เอา กริยาช่วยนำหน้าได้เลย ถ้าไม่มีกริยาช่วยให้เอา Verb to do (Do, Does) มาใช้แทน

Do/Does + ประธาน + กริยาช่องที่ 1 (กริยาไม่เติม s ทุกกรณี)

เช่น Do I (you, we, they, cats,...) eat?

Does (he, she, it, a cat,...) eat?

ตัวอย่าง

Do you eat a banana? คุณ กินกล้วย ไข่ไหม (Yes, I do. /No, I don't. ใช่ / ไม่ใช่)

Does she eat a banana? หล่อน กินกล้วย ไข่ไหม (Yes, she does. /No, she doesn't. ใช่ / ไม่ใช่)

หลักของการแปลคำตอบ จริงๆแล้ว ต้องตอบว่า Yes, I do eat a banana. แต่เนื่องจากว่า ถ้าตอบอย่างนั้นมันก็จะซ้ำกับคำถาม เลยถูกตัดทอนอยู่ที่กริยาช่วยแค่นั้นพอ และเวลาแปลจะแปลว่า “ใช่” หรือ “ใช่ ผมกินกล้วย” ขึ้นอยู่กับผู้เรียนเอง แต่ขอให้เข้าใจว่า มันมีที่มาที่ไปอย่างไร

กริยาช่วย + ประธาน + กริยาช่องที่ 1 (กริยาไม่เติม s ทุกกรณี)

เช่น Can (Should, Must) I (You, We, They, Cats,..) eat?

Can (Should, Must) He (She, It, A cat,...) eat?

ตัวอย่าง

Can you swim? คุณ สามารถว่ายน้ำ ไข่ไหม (คุณว่ายน้ำเป็นไหม)

(Yes, I can. ใช่ (ว่ายน้ำเป็น) No, I can't. ไม่ใช่ (ว่ายน้ำไม่เป็น))

Can't you swim? คุณ ไม่สามารถว่ายน้ำ ไข่ไหม (คุณว่ายน้ำไม่เป็นไข่ไหม)

(Yes, I can. ใช่ (ว่ายน้ำเป็น) No, I can't. ไม่ใช่ (ว่ายน้ำไม่เป็น))

Should I go now? ผม ควรจะ ไปเดี๋ยวนี้ ไข่ไหม

(Yes, you should. ใช่ (ควรไป) No, you shouldn't. ไม่ใช่ (ไม่ควรไป))

Must she go now? หล่อน ต้องไปเดี๋ยวนี้ ไข่ไหม

(Yes, she must. ใช่ (ต้องไป) No, she mustn't. ไม่ใช่ (ไม่ต้องไป))

ประเด็นที่ต้องจดจำ

1. ประโยคบอกเล่า ถ้าประธานเป็นเอกพจน์ กริยาให้เติม s แต่ถ้าประโยคนั้นมีกริยาช่วยแทรกอยู่ ก็ไม่ต้องเติม s เช่น

She swims everyday. หล่อนว่ายน้ำทุกวัน (เติม)

She can swim. หล่อนสามารถว่ายน้ำได้ (ไม่เติม)

She must swim. หล่อนต้องว่ายน้ำ (ไม่เติม)

She should swim. หล่อนควรจะว่ายน้ำ (ไม่เติม)

2. ประโยคปฏิเสธ และคำถาม แม้จะเป็นประธานเอกพจน์ กริยาแท้ไม่เติม s ทุกกรณี เช่น

Does she swim everyday?

She does not swim.

Can she swim?

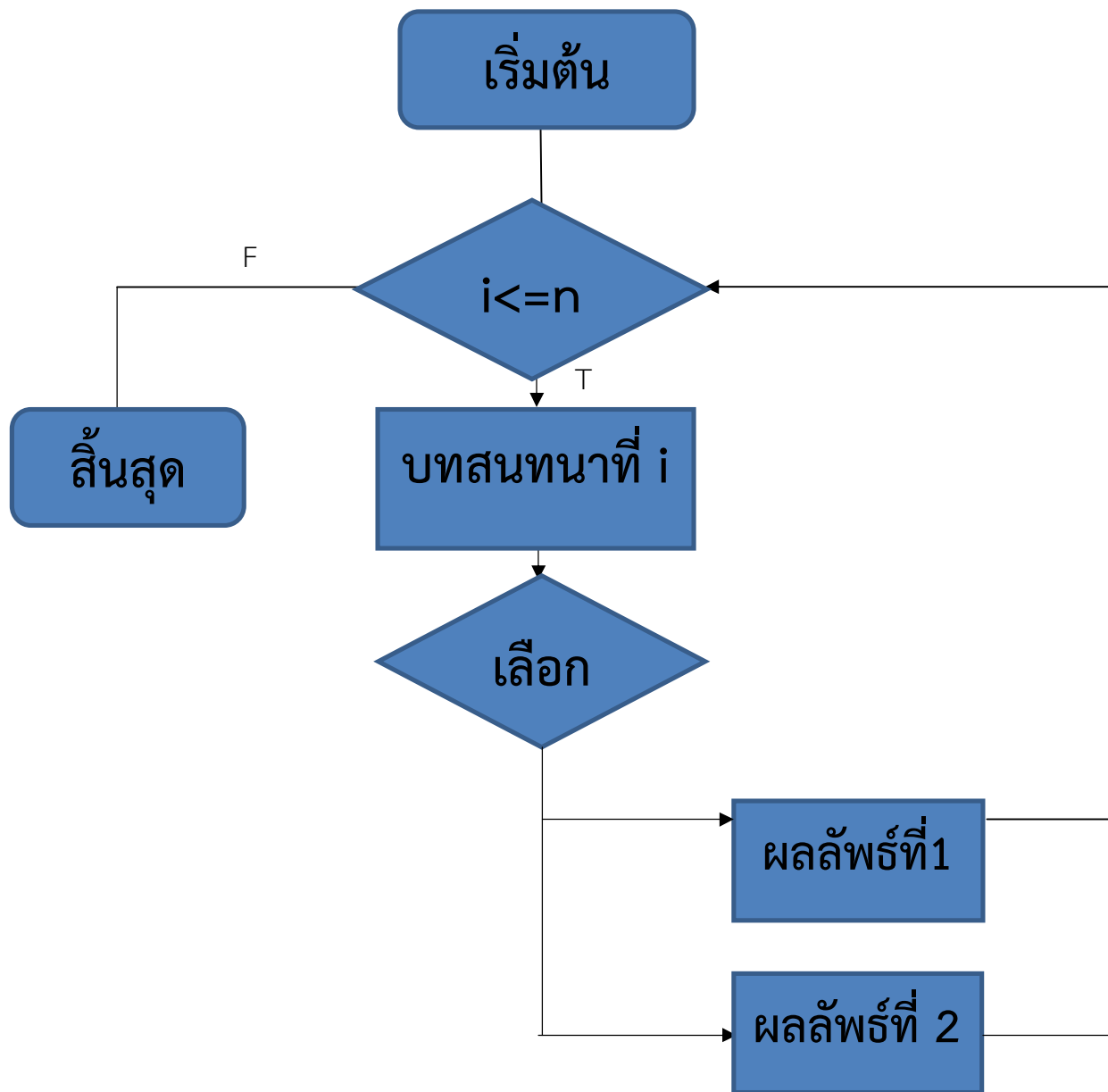
She can't swim.

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1. Adobe Flash CS5.5 Professional

2. Sony Vegas Pro 12

รายละเอียดโปรแกรม



ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา

1. เป็นสื่อที่มีเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษ ผู้ใช้ที่มีอายุน้อยอาจมีความไม่เข้าใจในสื่อนี้
2. เป็นโปรแกรมที่สามารถศึกษาได้เฉพาะบทสนทนาบางสถานการณ์ที่ได้คัดเลือกมาเท่านั้น

กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม

โปรแกรมนี้เหมาะแก่ผู้ที่กำลังศึกษาเล่าเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ขึ้นไป

ผลของการทดสอบโปรแกรม

จากการทดสอบโปรแกรม English Academy ภาษาพาเพลิน พบว่าสามารถนำโปรแกรมนี้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน โดยโปรแกรมนี้สามารถเป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งทำให้เกิดความรู้ในด้านภาษาอังกฤษมากขึ้นจากการใช้โปรแกรมนี้

ปัญหาและอุปสรรค

ผู้ที่มีความรู้ในด้านการใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์มีน้อยไป และยังมีผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษน้อยเกินไป ทำให้เกิดอุปสรรคในการทำงาน ทำให้งานมีความล่าช้า และอาจมีการผิดพลาดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่นๆในขั้นต่อไป

โปรแกรมควรมีการปรับเปลี่ยนในด้านการทำให้บทสนทนาที่มีความหลากหลาย และควรมีคำบรรยายแปลตามเนื้อหา ซึ่งโปรแกรมนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาภาษาอังกฤษ และใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจในการเลือกใช้คำหรือประโยคภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

โปรแกรมสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนี้มีการให้เลือกประโยคสนทนาน้อยไป ถึงแม้ว่าประโยคที่ได้คัดเลือกมานั้นจะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ซึ่งเราใช้สื่อสารกันในปัจจุบัน แต่ก็ยังมีบทสนทนาอีกมากที่ไม่ได้ใช้ ดังนั้นควรมีการแก้ไขในด้านเนื้อเรื่องที่มีน้อยไป

เอกสารอ้างอิง

อ.ชาลัชชัยบุญเฮ้า. (ม.ป.ป.). Good at ENGLISH เก่งภาษาอังกฤษได้ในเล่มเดียว. กรุงเทพมหานคร: บริษัทจักรการพิมพ์จำกัด

สถานที่ติดต่อของผู้พัฒนาและอาจารย์ที่ปรึกษาโทรศัพท์มือถือโทรสาร E-mail

ผู้พัฒนา :

1. นายภากร รักพงษ์

ระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง

ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 30 หมู่ 2 ต.ถอนสมอ อ.ท่าช้าง จ.สิงห์บุรี

สถานที่ติดต่อโรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง

มือถือ 0851761288 e-mail pakorn21021999@gmail.com

2. นางสาวชยานุตัน เจาหาทิต

ระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง

ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 1 หมู่ 3 ต.ไผ่ดำพัฒนา อ.วิเศษชัยชาญ จ.อ่างทอง

โทรศัพท์ 087-4126246 e-mail nan10813@hotmail.com

3. นางสาวปริยาภรณ์ ทองเงิน

ระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง

ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 12/44 ถนนเทศบาล 1 ต.บางแก้ว อ.เมือง จ.อ่างทอง

มือถือ 089-6077871

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ : นายอธิรัฐพุ่มสาขา

โทรศัพท์ 035-625405 มือถือ 082-2340779 e-mail

gta.tc.sa@gmail.com

ภาคผนวก

คู่มือการติดตั้งโปรแกรม

1. ติดตั้งโปรแกรม flash player



2. ดับเบิลคลิกที่ ไฟล์ชื่อ English Academy แล้วสามารถใช้งานโปรแกรมได้ทันที.

คู่มือการใช้งาน

1. เมื่อเริ่มเกมจะพบกับหน้าจอสีขาว ถ้าต้องการเริ่มเกมให้กดปุ่มไอคอน Play



2. เมื่อเริ่มเกมจะมีสถานการณ์ให้เลือก



3. เมื่อกดเลือกตัวเลือกแรกก็จะเล่นไปอีกสถานการณ์หนึ่ง หรือเมื่อกดเลือกตัวเลือกที่ 2 ก็จะเล่นไปอีกสถานการณ์หนึ่ง



4. เมื่อเราตอบผิดสถานการณ์ก็จะมีเครื่องหมายตกใจขึ้นมา



5. เมื่อคลิกเข้าไปก็จะมีคำอธิบาย

