

AFTER CLASS

ชาวลูกจิ้งหรีดหลังเลิกเรียน

โดย

1. เด็กชายธนทร วรรณทสิทธิกร
2. เด็กชายอรรฐาวิณฐ์ โตชนะนนท์
3. เด็กหญิงอมรรัตน์ ธนปัญญาอมร

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565

ระดับ ☐ เขต ☒ ภาค

วันที่ 25 เดือนมกราคม พ.ศ.2566



AFTER CLASS

ชาวลูกจิ้งหรีดหลังเลิกเรียน

โดย

1. เด็กชายธนทร วรรณทสิทธิ์กร
2. เด็กชายอรรฐาวิณทัธ โดษะนันท์
3. เด็กหญิงอมรรัตน์ ธนปัญญาอมร

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5

ครูที่ปรึกษา

1. นายกวินวิชญ์ พุ่มสาขา
2. นางปิยาภรณ์ แสงนาค

โครงการคอมพิวเตอร์ After class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน

ผู้จัดทำโครงการ	1. เด็กชายธนทร	วรรณสิทธิกร
	2. เด็กชายอรรฐาวิณห์	โตชะนันท์
	3. เด็กหญิงอมรรัตน์	ธนปัญญาอมร
ที่ปรึกษาโครงการ	1.นายกวินวิชัย	พุ่มสาขา
	2.นางปิยาภรณ์	แสงนาค
โรงเรียน	สตรีอ่างทอง	

บทคัดย่อ

โครงการ “After Class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน” เป็นการจัดทำระบบเว็บไซต์เพื่อส่งเสริมกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริงมากกว่าทฤษฎี สนับสนุนและผลักดันให้เด็กนักเรียนได้แสดงศักยภาพของตัวเองได้มากขึ้น โดยจะให้ครูแต่ละรายวิชาสามารถสร้างกิจกรรมเสริมเนื้อหาที่เรียน หรือนอกเหนือจากเนื้อหาในชั้นเรียน ที่มีความหลากหลายตรงกับทักษะต่าง ๆ โดยในแต่ละกิจกรรมจะมีคะแนนให้นักเรียนสะสมนำไปแลกของรางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมและใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์สูงสุด

หลังจากการนำระบบแอปพลิเคชันไปใช้งานจริงกับกลุ่มนักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทอง ได้ทำการประเมินผลการใช้งานด้วยแบบประเมินออนไลน์ ด้านโปรแกรมสามารถใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้ ด้านโปรแกรมตอบโจทย์ความหลากหลายตามความถนัดของนักเรียน ด้านโปรแกรมช่วยสร้างช่องทางให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพ ด้านโปรแกรมสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และด้านโปรแกรมมีการออกแบบให้ง่ายต่อการใช้งาน พบว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่ให้คะแนนอยู่ในระดับดีมากในทุกด้าน จึงสรุปได้ว่าโครงการ “After Class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน” สามารถใช้สนับสนุนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียนที่มีความหลากหลาย สร้างช่องทางให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพในด้านที่ตนเองถนัดได้มากขึ้น และยังทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณครูกวีนิพนธ์ พุ่มสาขา และครูปิยาภรณ์ แสงนาค ครูที่ปรึกษาโครงการ ที่ให้แนวทางในการทำโครงการ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแนะนำ เกี่ยวกับข้อมูลโครงการ การวิเคราะห์และออกแบบระบบ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณผู้อำนวยการมงคล บกสกุล ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทอง ที่สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันต่าง ๆ และคอยให้กำลังใจในการทำงาน

ขอขอบคุณสถาบันและหน่วยงานต่าง ๆ ที่จัดการประกวดครั้งนี้ขึ้นมา ทำให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินงานตนเอง และแสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่

คณะผู้จัดทำโครงการ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญกราฟ	ง
1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
สมมติฐานของโครงการ	2
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	3
3 อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ	5
อุปกรณ์และซอฟต์แวร์	5
วิธีดำเนินการดำเนินงาน	5
4 ผลการดำเนินงาน	9
รูปแบบการทำงานของโปรแกรม	9
การประเมินผลการใช้โปรแกรม	18
5 สรุปและอภิปรายผลการดำเนินงาน	20
สรุปผลการดำเนินงาน	20
อภิปรายผล	20
บรรณานุกรม	21
ภาคผนวก	22

สารบัญกราฟ

	หน้า
กราฟที่ 1 โปรแกรมสามารถใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้	18
กราฟที่ 2 โปรแกรมตอบโจทย์ความหลากหลายตามความถนัดของนักเรียน	18
กราฟที่ 3 โปรแกรมช่วยสร้างช่องทางให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพ	19
กราฟที่ 4 โปรแกรมสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้	19
กราฟที่ 5 โปรแกรมมีการออกแบบให้ทำงานใช้งาน	19

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

จากการทดสอบการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทยพบว่าในปัจจุบันคุณภาพการศึกษาของไทยค่อนข้างตกต่ำ ซึ่งเกิดจากปัญหาหลายสาเหตุ หนึ่งในนั้นก็คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน นักเรียนแต่ละคนมีความสามารถและความถนัดที่ต่างกัน แต่กลับต้องเรียนรู้เนื้อหา ตำรา ในรูปแบบเหมือน ๆ กันหมด ทำให้นักเรียนไม่สามารถแสดงศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ จนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียน ส่งผลให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาจนเป็นปัญหาของสังคมในอนาคต

พวกเราจึงได้มีแนวคิดที่จะพัฒนา “After Class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน” ระบบเว็บแอปพลิเคชัน สำหรับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียน เพื่อช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริงมากกว่าทฤษฎี สนับสนุนและผลักดันให้เด็กนักเรียนได้แสดงศักยภาพของตัวเองได้มากขึ้น โดยจะให้ครูแต่ละรายวิชาสามารถมาสร้างกิจกรรมเสริมเนื้อหาที่เรียน หรือนอกเหนือจากเนื้อหาในชั้นเรียน ที่มีความหลากหลายตรงกับทักษะต่าง ๆ โดยในแต่ละกิจกรรมจะมีคะแนนให้นักเรียนสะสมนำไปแลกของรางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมและใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์สูงสุด

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างระบบจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียนที่มีความหลากหลาย เน้นการปฏิบัติจริงมากกว่าทฤษฎีทั้งในและนอกตำราเรียน
2. เพื่อสร้างช่องทางให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพในด้านที่ตนเองถนัดได้มากขึ้น
3. เพื่อให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

โครงการ “After class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน” ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะความสามารถของตนเอง เพิ่มความกระตือรือร้นในการเรียนรู้นอกห้องเรียน ทำให้นักเรียนสามารถแสดงศักยภาพที่ตนเองถนัดและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้มากขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

พัฒนาระบบเว็บแอปพลิเคชันที่ผู้สอนสามารถสร้างกิจกรรม หรือชาเลนจ์มาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ทำให้การเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น พัฒนาให้สามารถใช้งานได้บน PC , Tablet และ Smart Phone เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เรียนได้หลายช่องทาง

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียน และครูผู้สอนภายในโรงเรียนสตรีอ่างทอง

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

การศึกษา (study)

การศึกษา ในความหมายทั่วไปอย่างกว้างที่สุด เป็นวิธีการส่งผ่านจุดมุ่งหมายและธรรมเนียมประเพณีให้ดำรงอยู่จากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่งโดยทั่วไป การศึกษาเกิดขึ้นผ่านประสบการณ์ใด ๆ ซึ่งมีผลกระทบเชิงพัฒนาต่อวิธีที่คนคนหนึ่งจะคิด รู้สึกหรือกระทำ แต่ในความหมายเทคนิคอย่างแคบ การศึกษาเป็นกระบวนการอย่างเป็นทางการซึ่งส่งผ่านความรู้ ทักษะ จารีตประเพณีและค่านิยมที่ส่งสมมาจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง นั่นคือ การสอนในสถานศึกษา สำหรับปัจจุบันนี้มีการแบ่งระดับชั้นทางการศึกษาออกเป็นชั้นๆ เช่น การศึกษาปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา ทั้งนี้รวมไปถึงระดับอาชีวศึกษา อุดมศึกษา และการฝึกงาน

สำหรับประเทศไทย มีกฎหมายบังคับให้ประชาชนไทยทุกคนต้องจบการศึกษาภาคบังคับ และสามารถเรียนได้จนจบการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ในปัจจุบันยังเปิดโอกาสให้มีการเรียนการสอนโดยผู้ปกครองที่บ้านหรือที่เรียกว่าโฮมสคูลอีกด้วย

การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Learn Beyond Classroom)

ปัจจุบันเราจะเห็นได้ว่า "การเรียนรู้" สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา เนื่องจากองค์ความรู้ต่าง ๆ นั้นมีอยู่ในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเราไม่ว่าจะเป็นสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่มนุษย์สร้างขึ้น ทุก ๆ สิ่งในปัจจุบัน การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเป็นการสอนเฉพาะในชั้นเรียนแล้ว แต่การเรียนรู้ในปัจจุบัน คือการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long Learning) และไม่จำเป็นต้องเป็นสาระหลัก แต่เน้นที่การส่งเสริมทักษะการใช้ชีวิต (Life skill) และทักษะที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์กับคน (Soft skill) ซึ่งมีความสำคัญมากพอสมควร

การศึกษานอกห้องเรียนเป็นการจัดประสบการณ์ที่ทำให้หลักสูตรและการเรียนการสอนมีความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้นการศึกษานอกห้องเรียนมิใช่ศาสตร์หรือสาระการเรียนรู้ที่แยกตัวออกมาโดด ๆ ที่มีมาตรฐานการเรียนรู้อัตชีววัดหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน ดังเช่นวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ แต่เป็นวิธีการ กระบวนการเป็นวิธีสอนนอกห้องเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว การจัดโปรแกรมประสบการณ์นอกห้องเรียน

ทำได้ในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ปฐมวัยจนถึงระดับอุดมศึกษาเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ตรงได้
ฝึกกระบวนการคิด การแก้ปัญหาพัฒนาทักษะเจตคติ ตลอดจนการปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ศักยภาพ (Potential)

หมายถึง ความสามารถสูงสุดที่เป็นไปได้ของบุคคลนั้นถ้าหากบุคคลนั้นได้รับการบำรุงส่งเสริมอย่างเต็มที่
และถูกทางทั้งทางกายและทางจิต ดังนั้น ความสามารถที่เรามีอยู่ในขณะนี้จึงยังไม่ใช่ศักยภาพของเรา เราจึงต้อง
"พัฒนาความสามารถ" หรือ "พัฒนาสมรรถนะ" เพื่อที่จะเข้าไปใกล้ศักยภาพของเรา ไม่ใช่ "พัฒนาศักยภาพ" เพราะ
แม้แต่ในคนที่เก่งมาก ๆ เราก็ยังไม่ทราบว่าเขาไปได้ถึงครึ่งศักยภาพของตัวเองแล้วหรือยัง เนื่องจากยังไม่มีใคร
สร้างเครื่องมือวัดศักยภาพ (ความสามารถสูงสุดที่ยังไม่เกิดขึ้น) ของมนุษย์ได้ แค่วัดความสามารถที่มีอยู่แล้วใน
ขณะนี้ ก็ยังไม่ทราบว่าผลที่วัดได้นั้นตรงกับความเป็นจริงหรือไม่ เรื่องที่จะไปขยายหรือพัฒนาศักยภาพจึงยังไม่ต้อง
พูดถึง

ฐานข้อมูล (Data Base)

ฐานข้อมูล คือระบบที่รวบรวมข้อมูลไว้ในที่เดียวกัน ซึ่งจะประกอบไปด้วยแฟ้มข้อมูล (File) กลุ่มระเบียบสารสนเทศ
ใด ๆ หรือทรัพยากรสำหรับเก็บบันทึกสารสนเทศ ซึ่งสามารถใช้งานได้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และโดยปกติจะอยู่บนหน่วย
เก็บบันทึกถาวรบางชนิด ระเบียบ (Record) หน่วยหนึ่งของข้อมูลที่บันทึกไว้ในฐานหรือคลังข้อมูล และ เขตข้อมูล (Field)
ที่ซึ่งใช้เก็บข้อมูลเฉพาะในโปรแกรมประเภทการจัดการฐานข้อมูล โดยจัดแบ่งให้แต่ละเขตเก็บข้อมูลแต่ละเรื่อง และถูก
จัดการด้วยระบบเดียวกัน โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะเข้าไปดึงเอาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วการออกแบบ
ฐานข้อมูล (Designing Databases) มีความสำคัญต่อการจัดการระบบฐานข้อมูล (DBMS) ทั้งนี้เนื่องจากข้อมูลที่อยู่
ภายในฐานข้อมูลจะต้องศึกษาถึงความสัมพันธ์ของข้อมูล โดยใช้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล (ER-
Diagram)

บทที่ 3

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

อุปกรณ์และซอฟต์แวร์

1. AppServ
2. Visual Studio Code
3. PC , Notebook , Smart Phone & Tablet

วิธีการดำเนินการ

1. ศึกษาการเขียนโปรแกรมและเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาวิธีการเขียนโปรแกรม Visual Studio Code, Database โดยค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรม Visual Studio Code เขียนโปรแกรมสร้างระบบภายในเว็บไซต์ การเก็บค่าต่าง ๆ ในระบบฐานข้อมูล และการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่าง Visual Studio Code กับฐานข้อมูล

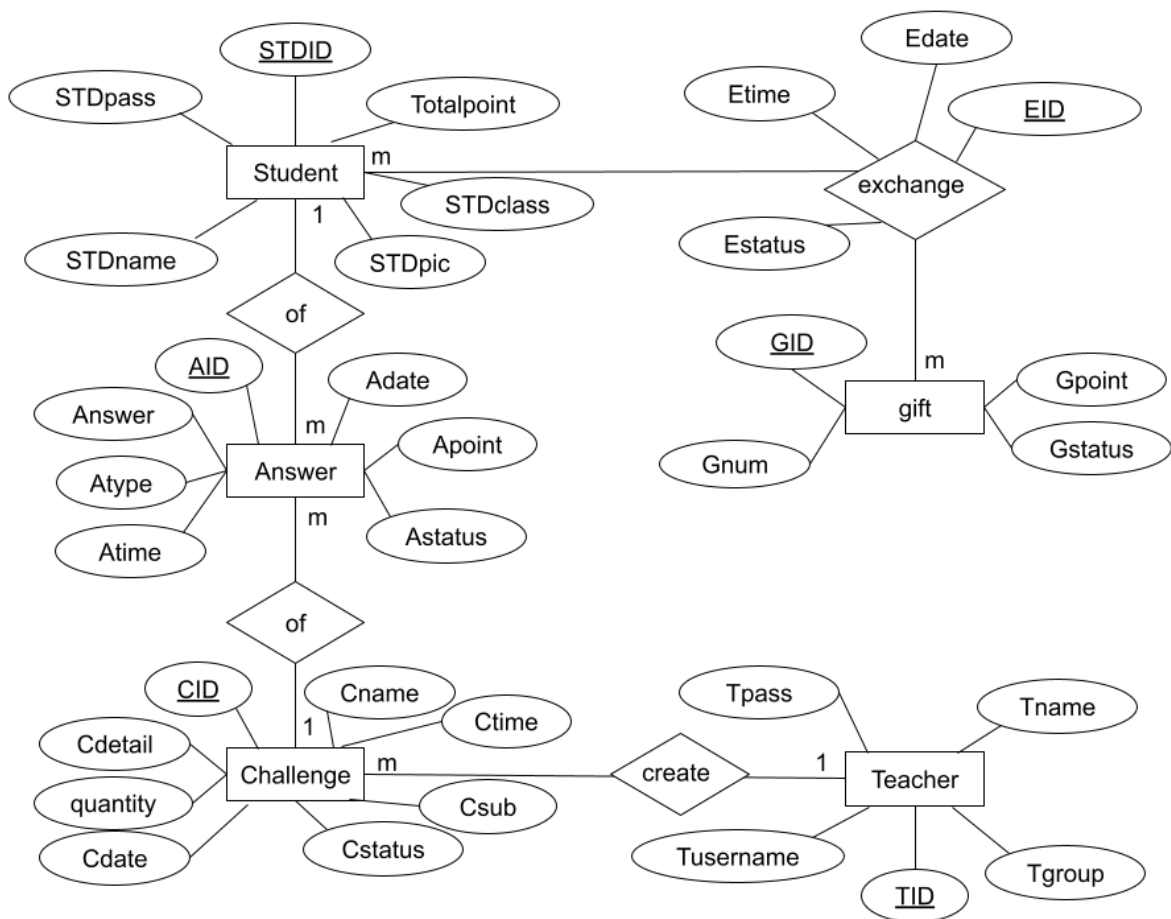
2. ทดสอบความเป็นไปได้ของระบบ

ทดสอบการใช้งานโปรแกรม Visual Studio Code ซึ่งเป็นเว็บไซต์สำหรับการสร้างเว็บโดยใช้ภาษา php , html ,C และ CSS ผ่านโปรแกรม Visual Studio Code ในการเขียนสคริปต์ควบคุมคำสั่งต่าง ๆ ภายในเว็บแอป เชื่อมโยงกับระบบฐานข้อมูล MySQL ด้วยภาษา PHP ในเครื่องเซิร์ฟเวอร์ในการรับส่งข้อมูลคำตอบของนักเรียนให้กับผู้สร้างชาเลนจ์ได้ทราบตลอดเวลา

3. กำหนดแนวทางและออกแบบโปรแกรม

วิเคราะห์และออกแบบระบบการทำงานของเว็บแอปพลิเคชัน ระบบผู้ใช้งาน การสร้างชาเลนจ์ และออกแบบระบบฐานข้อมูล

ผังการออกแบบระบบฐานข้อมูล (ER-DIAGRAM)



ตารางข้อมูลครู (teacher)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>TID</u>	รหัสประจำตัวครู	vachar	5
Tname	ชื่อครู	vachar	50
Tusername	ชื่อผู้ใช้งานครู	vachar	20
Tpass	รหัสผ่านครู	vachar	12

ตารางข้อมูลนักเรียน (student)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>STDID</u>	รหัสประจำตัวนักเรียน	vachar	5
STDname	ชื่อนักเรียน	vachar	50
STDclass	ชั้น	vachar	4
STDpass	รหัสผ่านนักเรียน	vachar	12
Totalpoint	คะแนนสะสม	tinyint	-
STDpic	รูปนักเรียน	varchar	100

ตารางชาเลนจ์ (Challenge)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>CID</u>	รหัสชาเลนจ์	int	-
quantity	จำนวนนักเรียนที่ส่งได้	tinyint	-
Cdetail	รายละเอียดชาเลนจ์	vachar	150
Cname	ชื่อชาเลนจ์	vachar	30
Ctime	เวลาชาเลนจ์	time	-
Cstatus	สถานะชาเลนจ์	boolean	-
Creward	รางวัลชาเลนจ์	tinyint	-
Cdate	วันที่ชาเลนจ์	date	-

ตารางข้อมูลรางวัล (gift)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>GID</u>	รหัสรางวัล	int	-
Gpoint	คะแนนที่ใช้แลกรางวัล	vachar	3
Gstatus	สถานะของรางวัล	Boolean	-
Gnum	จำนวนของรางวัล	int	-

ตารางข้อมูลคำตอบ (Answer)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
AID	รหัสคำตอบ	int	-
Astatus	สถานะคำตอบ	boolean	-
Apoint	คะแนนคำตอบ	tinyint	-
Atype	ลักษณะคำตอบ	vachar	1
Adetail	รายละเอียดคำตอบ	vachar	50
Adate	วันที่ส่งคำตอบ	date	-
Atime	เวลาส่งคำตอบ	time	-

ตารางข้อมูลการแลกเปลี่ยน (exchange)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
Epass	รหัสการแลกเปลี่ยน	int	-
Edate	วันที่แลกรางวัล	date	-
Etime	เวลาที่แลกรางวัล	time	-
Estatus	สถานะของการแลก	Boolean	-

4.พัฒนาโปรแกรม

เริ่มพัฒนา โดยใช้โปรแกรม Visual Studio code ในการเขียน source code ภาษา C ในการออกแบบหน้า User interface (UI)

5.นำโปรแกรมไปใช้งานจริงและประเมินผลการทำงาน

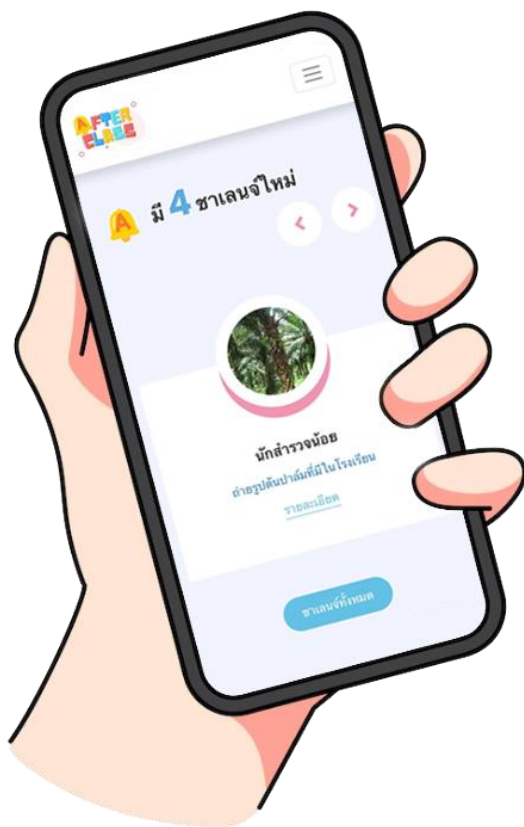
นำโปรแกรมไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทอง โดยให้ทำการใช้งานบน PC และโทรศัพท์สมาร์ทโฟน แล้วทำการประเมินผลโปรแกรมด้วยการใช้แบบประเมิน

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

รูปแบบการทำงานของโปรแกรม

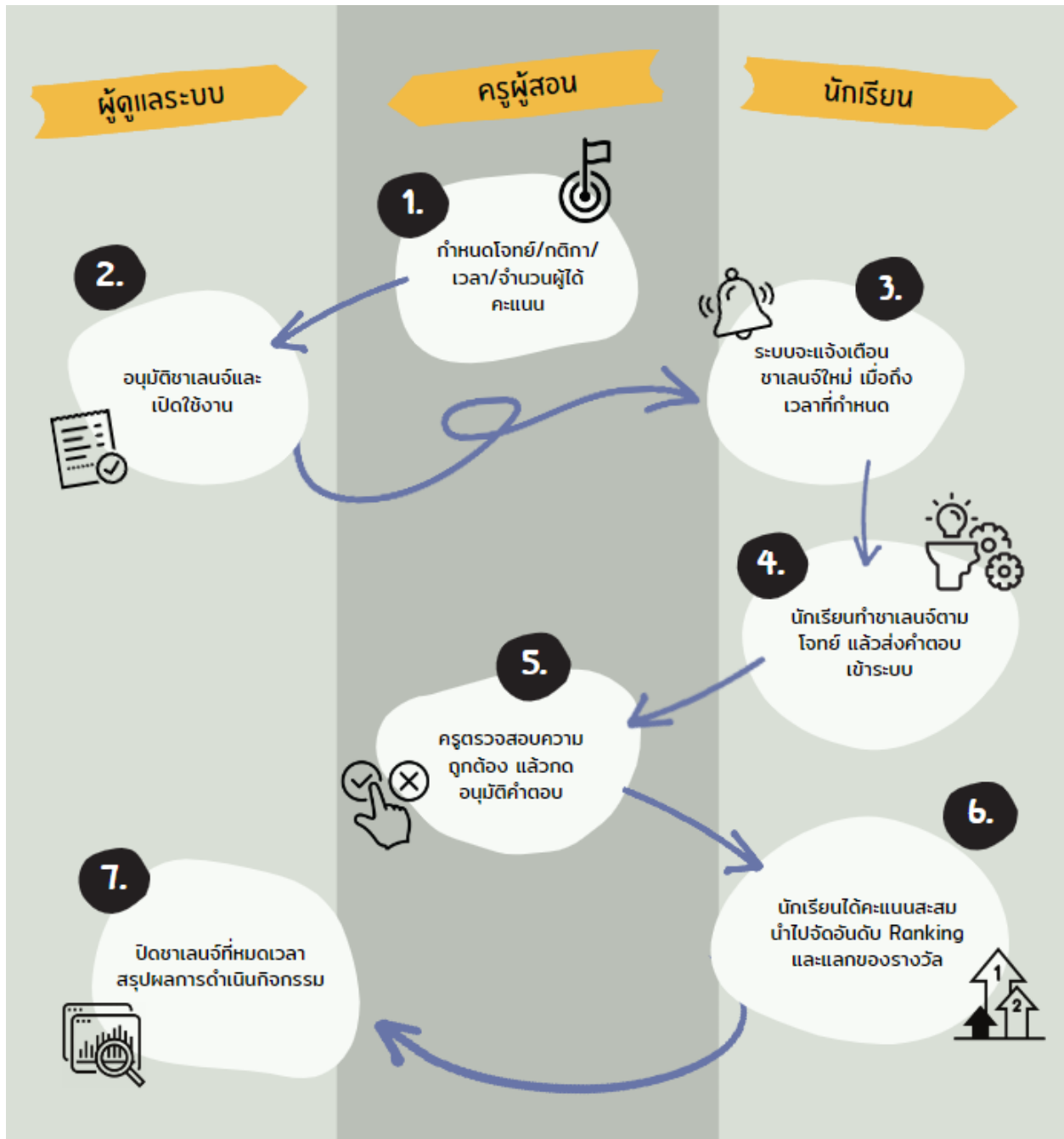
“After Class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน” เป็นเว็บแอปพลิเคชันสำหรับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียนตามความถนัดที่แตกต่างกันของนักเรียน โดยจะให้ครูแต่ละรายวิชาสามารถมาสร้างกิจกรรมเสริมเนื้อหาที่เรียน หรือนอกเหนือจากเนื้อหาในชั้นเรียน ที่มีความหลากหลายตรงกับทักษะต่าง ๆ เช่น ด้านวิชาการ ด้านกีฬา ด้านดนตรี ด้านศิลปะดนตรี ฯลฯ ก็จะมีชาเลนจ์ที่ครอบคลุมความถนัดเหล่านั้นอย่างครบถ้วน เพื่อให้ทุกคนได้มีช่องทางในการแสดงออกถึงความสามารถ โดยในแต่ละกิจกรรมจะมีคะแนนให้นักเรียนสะสมนำไปแลกของรางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม



VTR รูปแบบการทำงานของ After Class



ระบบของ After Class แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนของผู้ใช้ซึ่งก็คือนักเรียน ส่วนของครู และส่วนของผู้ดูแลระบบ ดังนี้



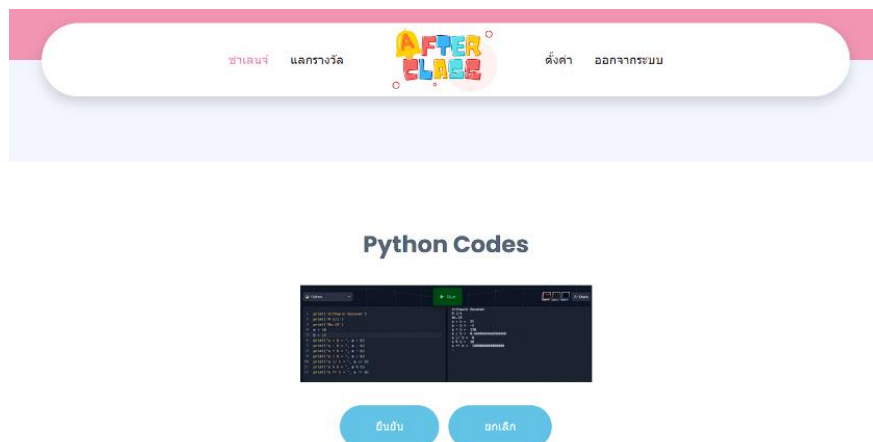
1. ส่วนของผู้ใช้

เป็นส่วนสำหรับนักเรียนที่จะมีการแสดงชาเลนจ์ที่เปิดให้ทำในขณะนั้น การส่งกิจกรรม การแสดงอันดับ และการแสดงสถิติข้อมูลของชาเลนจ์ที่ผ่านมา



การส่งคำตอบ

นักเรียนสามารถส่งคำตอบหรือกิจกรรมของชาเลนจ์นั้น ๆ ได้ ที่ส่วนของการส่ง ซึ่งจะสามารถส่งได้ 3 รูปแบบคือ ข้อความ รูปภาพ หรือลิงก์คลิปวิดีโอ ขึ้นอยู่กับรูปแบบของชาเลนจ์นั้น ๆ ใน 1 ชาเลนจ์สามารถส่งได้ครั้งเดียว หลังจากส่งแล้วจะไปอยู่ในคิวรอตรวจของครูหรือผู้ดูแลระบบที่เป็นผู้ตั้งชาเลนจ์นั้น



การจัดอันดับ (ranking)

ranking เป็นส่วนของการจัดอันดับโดยใช้คะแนนสะสมของนักเรียนทุกคนที่ร่วมกิจกรรมมาแสดง ซึ่งจะ
ช่วยกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันสร้างแรงจูงใจในการทำชาเลนจ์มากยิ่งขึ้น และจะมีการกำหนดของรางวัลให้กับ
นักเรียนที่มีอันดับสูงสุดตามที่กำหนด

สุดยอดชาเลนเจอร์

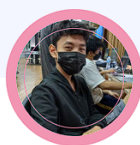
1. นายสิรภพ บุญโกสมรค์ (5/12)	40
2. เด็กชายกิตติภัทร เทียงทิศ (2/1)	40
3. นางสาวสุชานันท์ ทองชั้นลูก (6/12)	30
4. นายวรชัย พิกุลขาว (6/12)	30
5. นางสาวอิสริยา ไตรนทีพิทักษ์ (5/12)	30

--ดูอันดับทั้งหมด--

ข้อมูล/สถิติ

ข้อมูล/สถิติ เป็นส่วนที่แสดงข้อมูลของนักเรียนที่จะแสดง คะแนน อันดับ จำนวนการส่งชาเลนจ์ จำนวน
รางวัลที่เคยได้รับและนำมาคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ของจำนวนที่ได้รับรางวัลทั้งหมด

เด็กชายอรรฐาวิณห์ โดษะ นันท์



10

คะแนน

21

อันดับ

1

จำนวนการส่งชาเลนจ์

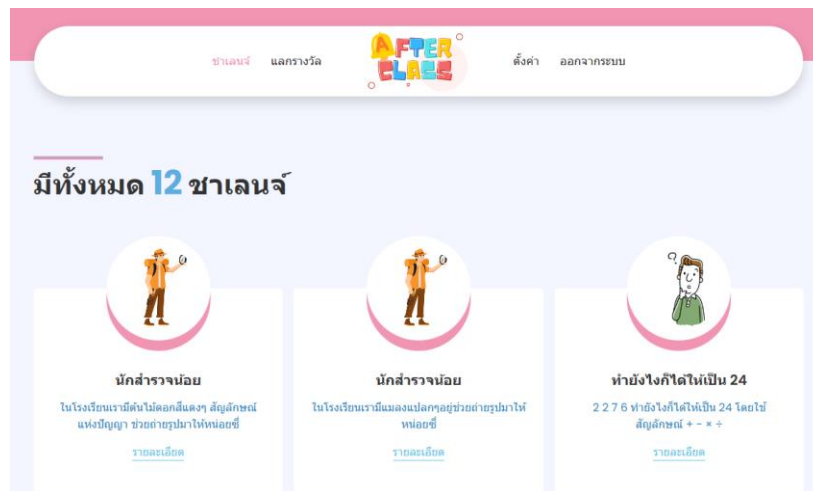
1

(100.00 %)

ได้รับรางวัล

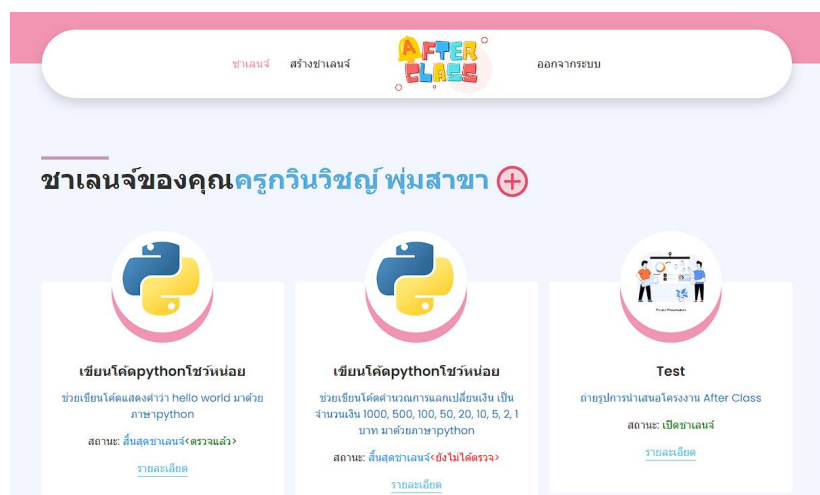
ชาเลนจ์ทั้งหมด

จะเป็นส่วนที่จะแสดงชาเลนจ์ทั้งหมดที่มีการเปิดให้นักเรียนทุกคนได้ทำ โดยจะแสดงผลการทำชาเลนจ์ที่ได้รับคะแนน ซึ่งทุกคนสามารถเข้ามาดูได้เป็นการเผยแพร่ทักษะความสามารถให้คนอื่นได้เห็น



2. ส่วนของครู

ในส่วนของครูจะเป็นการสร้างชาเลนจ์เพื่อให้นักเรียนได้เข้าทำกิจกรรม โดยจะมีการกำหนดชื่อชาเลนจ์ รายละเอียดต่าง ๆ ระยะเวลาการทำ จำนวนผู้ได้คะแนน และกำหนดรูปแบบการส่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ หรือลิงก์คลิปวิดีโอ



การสร้างชาเลนจ์

ในหน้านี้ครูผู้สอนจะสามารถใส่ข้อมูลของชาเลนจ์ตามที่ต้องการเพื่อสร้างชาเลนจ์ใหม่ออกมาให้นักเรียนได้ทำ

สร้างชาเลนจ์

รายละเอียด

ประเภทคำตอบ

ข้อความ

เวลาการทำชาเลนจ์ (นาที)

เวลาการทำชาเลนจ์ (นาที)

จำนวนผู้ได้รางวัล

ภาพประกอบ

Choose File

No file chosen

สร้าง

การตรวจชาเลนจ์

เป็นหน้าสำหรับการตรวจชาเลนจ์ที่นักเรียนส่งมา ซึ่งจะเรียงตามลำดับการส่งจากบนลงล่าง ครูจะสามารถตรวจได้ตามลำดับการส่งเท่านั้น เมื่อมีการตรวจถูกครบตามจำนวนที่กำหนดแล้วระบบจะทำการปิดการตรวจคำตอบหรือกิจกรรมของนักเรียนในลำดับต่อ ๆ ไปจะไม่ได้รับคะแนนโดยอัตโนมัติ

ชาเลนจ์

สร้างชาเลนจ์

AFTER CLASS

ออกจากระบบ



Python Codes

เขียนโค้ดอะไรก็ได้ในภาษา Python

• คะแนน : 10

• จำกัด : 5 รอบ (ผ่านแล้ว 1)

• โดย : ครูคุณวิรัช พุ่มสาขา

• กลุ่ม : คอมพิวเตอร์

• สถานะ : เปิดชาเลนจ์

1.

เด็กชายอรรณพ วิชาญ

✓ ตรวจแล้ว

3. ส่วนของผู้ดูแลระบบ

ผู้ดูแลระบบมีหน้าที่ในการบริหารจัดการภาพรวมของกระบวนการทำงานต่าง ๆ เช่น การคัดกรองชาเลนจ์ การกำหนดรางวัล การจัดการข้อมูล การจัดพิมพ์รายงาน



จัดการชาเลนจ์

ผู้ดูแลระบบจะเป็นผู้คัดกรองชาเลนจ์ที่ครูได้สร้างขึ้น และเปิด/ปิดชาเลนจ์ตามความเหมาะสม เมื่อทำการเปิดชาเลนจ์ระบบจะทำการคำนวณเวลาสิ้นสุดให้โดยอัตโนมัติจากเวลาการทำชาเลนจ์ที่ครูกำหนดมา

ลำดับ	ชื่อชาเลนจ์	รูปภาพประกอบ	ผู้สร้างชาเลนจ์		
1.	Python Codes		ครูกวินอยู่ พุ่มสาขา		เปิดชาเลนจ์
2.	Test		ครูกวินอยู่ พุ่มสาขา		เปิดชาเลนจ์
3.	คิดปิ่นเดี่ยว		ครูทศกรด แก้วทองอาจ		เปิดชาเลนจ์
4.	นักสำรวจน้อย		ครูสุวิทย์ เกษมสุข		เปิดชาเลนจ์
5.	วาดวิเศษๆ		ครูปัญญาพัชร ทองแฉล้ม		จบชาเลนจ์
6.	ถ่ายทอดป๊อปปูล่าลิ้งค์		ครูทศกรด แก้วทองอาจ		จบชาเลนจ์
7.	นักสำรวจน้อย		ครูสุวิทย์ เกษมสุข		จบชาเลนจ์
8.	ชุดนาง 3 แผ่น		ครูชัชชน คำสุข		จบชาเลนจ์
9.	ประติมากรรมลูกกอล์ฟ		ครูธิดา แก้วสว่าง		จบชาเลนจ์
10.	เขียนโค้ดpythonกับร่นน้อย		ครูกวินอยู่ พุ่มสาขา		จบชาเลนจ์
11.	เขียนโค้ดpythonกับร่นน้อย		ครูกวินอยู่ พุ่มสาขา		จบชาเลนจ์

การสั่งพิมพ์รายงาน

สามารถสั่งพิมพ์สรุปข้อมูลสถิติการดำเนินการต่าง ๆ ของระบบ โดยสามารถกำหนดช่วงเวลาของข้อมูลได้

The screenshot shows a web interface for printing reports. At the top, there is a navigation bar with links: 'ชาเลนจ์' (Challenge), 'รางวัล' (Reward), 'รายงาน' (Report), and 'ออกจากระบบ' (Logout). The main heading is 'สั่งพิมพ์รายงาน' (Print Report). Below the heading, there are two input fields for date ranges: 'ข้อมูลจากวันที่' (Data from date) and 'ถึงวันที่' (To date), both with a date picker icon. A pink button labeled 'สั่งพิมพ์' (Print) is located below the date fields.

การกำหนดของรางวัล

จะเป็นส่วนของการเพิ่มรางวัล โดยจะกำหนดรายละเอียดของรางวัล จำนวนคะแนนที่ใช้แลก จำนวนคงเหลือของรางวัลนั้น เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคะแนนของตนเองมาแลกเป็นรางวัลจริงได้

The screenshot shows a web interface for managing rewards. At the top, there is a navigation bar with links: 'ชาเลนจ์' (Challenge), 'รางวัล' (Reward), 'รายงาน' (Report), and 'ออกจากระบบ' (Logout). The main heading is 'รางวัล' (Reward) with a plus icon. Below the heading, there are four reward cards, each with a circular image, a title, a description, and a 'แลก' (Exchange) button. The cards are:

- ปากกา** (Pen): 20 คะแนน (20 points), คงเหลือ: 100 (Remaining: 100), แลก (Exchange) button.
- ริสแบนด์** (Ruband): 15 คะแนน (15 points), คงเหลือ: 100 (Remaining: 100), แลก (Exchange) button.
- เกียรติบัตร "สุดยอดนักกิจกรรม"** (Certificate of Merit): 100 คะแนน (100 points), คงเหลือ: 500 (Remaining: 500), แลก (Exchange) button.
- ผ่านมคิดส์** (Passam Kid's): 250 คะแนน (250 points), คงเหลือ: 1 (Remaining: 1), แลก (Exchange) button.

การแลกของรางวัล

นักเรียนสามารถใช้คะแนนที่มีในการแลกของรางวัลที่กำหนดให้ได้ ซึ่งของแต่ละอย่างจะต้องใช้คะแนนในการแลกต่าง ๆ กัน ลำดับแรกให้นักเรียนทำการกดจองของรางวัลที่ต้องการไว้ในรายการก่อน

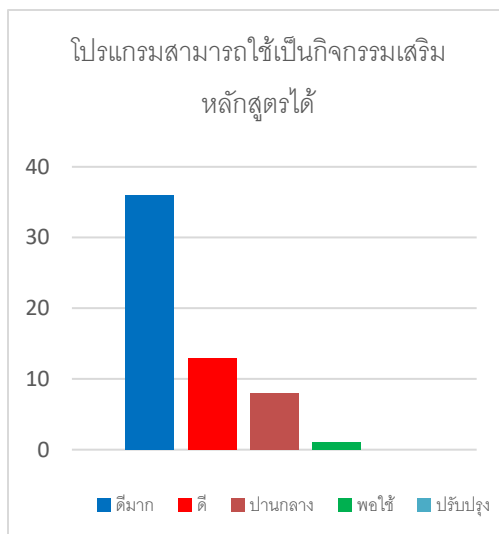


จากนั้นให้นักเรียนกดแลกของรางวัล ระบบจะทำการสร้าง QR-CODE ให้อัตโนมัติ ทางผู้ดูแลระบบก็จะทำการสแกน และมอบของรางวัลให้กับนักเรียน



การประเมินผลการใช้โปรแกรม

หลังจากการนำระบบเว็บแอปพลิเคชันไปใช้งานจริงกับกลุ่มนักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทอง ได้ทำการประเมินผลการใช้งานด้วยแบบประเมินออนไลน์ “แบบประเมินการใช้โปรแกรม After Class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน” โดยให้ผู้ใช้งานประเมินตามความสนใจจำนวน 58 คน เป็นเพศชายจำนวน 27 คน และเพศหญิงจำนวน 31 คน มีผลการประเมินดังนี้



จากกราฟจะแสดงให้เห็นว่าผู้ประเมินได้ให้คะแนนด้านโปรแกรมสามารถใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้ในแต่ละเกณฑ์ ดังนี้

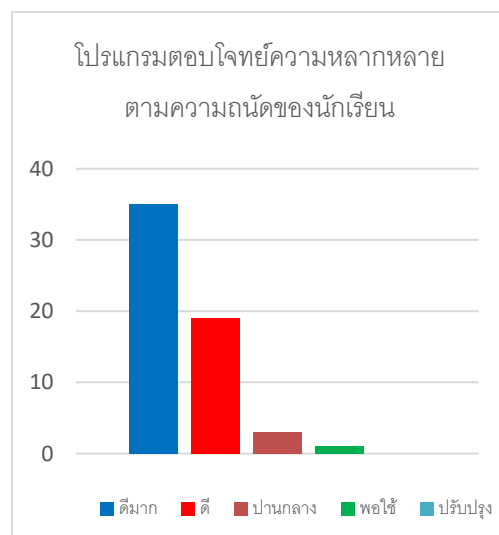
ระดับดีมาก : 36

ระดับดี : 13

ระดับปานกลาง : 8

ระดับพอใช้ : 1

จึงสรุปได้ว่าผลการประเมินในด้านนี้อยู่ในเกณฑ์ : ดีมาก



จากกราฟจะแสดงให้เห็นว่าผู้ประเมินได้ให้คะแนนด้านโปรแกรมตอบโจทย์ความหลากหลายตามความถนัดของนักเรียน ในแต่ละเกณฑ์ ดังนี้

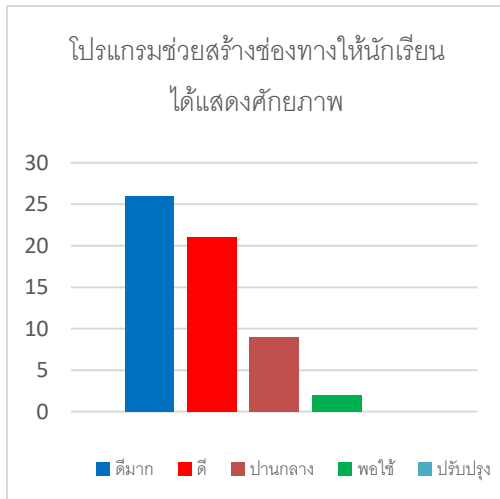
ระดับดีมาก : 35

ระดับดี : 19

ระดับปานกลาง : 3

ระดับพอใช้ : 1

จึงสรุปได้ว่าผลการประเมินในด้านนี้อยู่ในเกณฑ์ : ดีมาก



จากกราฟจะแสดงให้เห็นว่าผู้ประเมินได้ให้คะแนน
ด้านโปรแกรมช่วยสร้างช่องทางให้นักเรียนได้แสดง
ศักยภาพ ในแต่ละเกณฑ์ ดังนี้

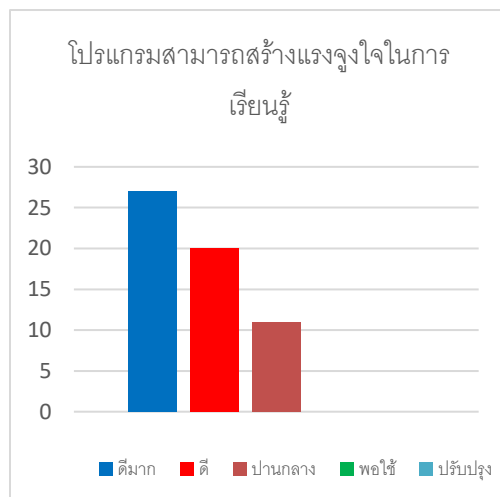
ระดับดีมาก : 26

ระดับดี : 21

ระดับปานกลาง : 9

ระดับพอใช้ : 2

จึงสรุปได้ว่าผลการประเมินในด้านนี้อยู่ในเกณฑ์ : ดีมาก



จากกราฟจะแสดงให้เห็นว่าผู้ประเมินได้ให้คะแนนด้าน
โปรแกรมสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ในแต่ละ
เกณฑ์ ดังนี้

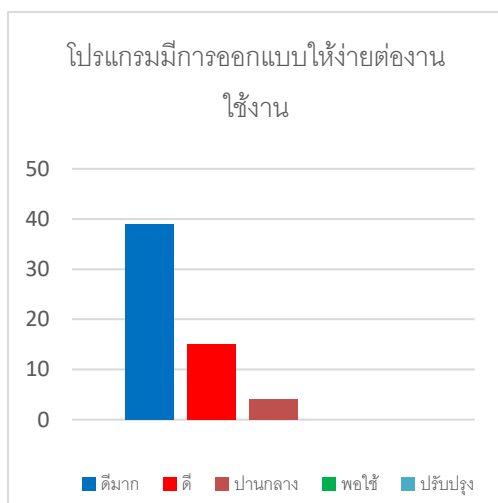
ระดับดีมาก : 27

ระดับดี : 20

ระดับปานกลาง : 11

ระดับพอใช้ : 0

จึงสรุปได้ว่าผลการประเมินในด้านนี้อยู่ในเกณฑ์ : ดีมาก



จากกราฟจะแสดงให้เห็นว่าผู้ประเมินได้ให้คะแนน
ด้านโปรแกรมมีการออกแบบให้ง่ายต่อการใช้งาน ในแต่ละ
เกณฑ์ ดังนี้

ระดับดีมาก : 39

ระดับดี : 15

ระดับปานกลาง : 4

ระดับพอใช้ : 0

จึงสรุปได้ว่าผลการประเมินในด้านนี้อยู่ในเกณฑ์ : ดีมาก

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงาน

สรุปผลการดำเนินงาน

จากผลการประเมินการใช้โปรแกรม พบว่าผู้ส่วนใหญ่ให้คะแนน ด้านโปรแกรมสามารถใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้ ด้านโปรแกรมตอบโจทย์ความหลากหลายตามความถนัดของนักเรียน ด้านโปรแกรมช่วยสร้างช่องทางให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพ ด้านโปรแกรมสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และด้านโปรแกรมมีการออกแบบให้ง่ายต่อการใช้งาน อยู่ในระดับดีมากในทุกด้าน จึงสรุปได้ว่าโครงการ “After Class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน” สามารถใช้สนับสนุนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียนที่มีความหลากหลาย สร้างช่องทางให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพในด้านที่ตนเองถนัดได้มากขึ้น และยังทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

อภิปรายผล

จากผลการประเมินจะเห็นได้ว่าผู้ใช้ให้คะแนนในทุก ๆ ด้านอยู่ในระดับดีมากทั้งหมด แสดงว่าการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียนด้วย “After Class ชาเลนจ์กันหลังเลิกเรียน” สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ในเวลาว่างของนักเรียนได้อย่างดียิ่ง อีกทั้งยังเป็นช่องทางให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนเอง สร้างความภาคภูมิใจให้นักเรียนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการครั้งต่อไป

ในการพัฒนาครั้งต่อไปอาจจะพัฒนาเป็นรูปแบบแอปพลิเคชัน เพื่อให้สามารถแสดงการแจ้งเตือนแบบ Notification บน Smart Phone และ Tablet ได้ และพัฒนาให้ครูสามารถสร้างกลุ่มย่อยของตนเองได้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาเรียน เปลี่ยนการบ้านที่น่าเบื่อให้กลายเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน

บรรณานุกรม

เกษม กมลชัยพิสิฐ. รอบรู้ประยุกต์ใช้SQL Server 2005. กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ประชา พฤกษ์ประเสริฐ. สร้างเว็บและเพิ่มลูกเล่นด้วย HTML & XHTML. กรุงเทพฯ : ชัคเชสมิเดีย, 2550.

สมศักดิ์ โชคชัยชุติกุล. Insight PHP ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : โปรวิชัน, 2552.

อรพิน ประวัติบริสุทธิ์. คู่มือสร้างเว็บไซต์ด้วย HTML5 CSS3& JavaScript ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : โปรวิชัน , 2557.

อรพิน ประวัติบริสุทธิ์. พัฒนาเว็บแอปบนSmartphone/Tablet ด้วย jQuery Mobile. กรุงเทพฯ : โปรวิชัน, 2557.

โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. ระบบฐานข้อมูล Database System. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2551.

GitHub.jquery-mobile.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http:// github.com/](http://github.com/). (วันที่ค้นข้อมูล : 1 กันยายน 2565).

Google. Google แปลภาษา.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http:// translate.google.com/about/ intl/ th_ALL/index.html](http://translate.google.com/about/intl/th_ALL/index.html). (วันที่ค้นข้อมูล : 1 กันยายน 2559).

Ninenik.ลูกเล่น เทคนิค PHP Ajax CSS JavascriptjQuery MySQL.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http:// www.ninenik.com/](http://www.ninenik.com/). (วันที่ค้นข้อมูล : 1 กันยายน 2565).

ภาคผนวก

แบบประเมินการใช้โปรแกรม After Class ชา เลนจ์กันหลังเลิกเรียน

 gta.tc.sa@gmail.com (ยังไม่แชร์) [สลับบัญชี](#)



*จำเป็น

เพศ *

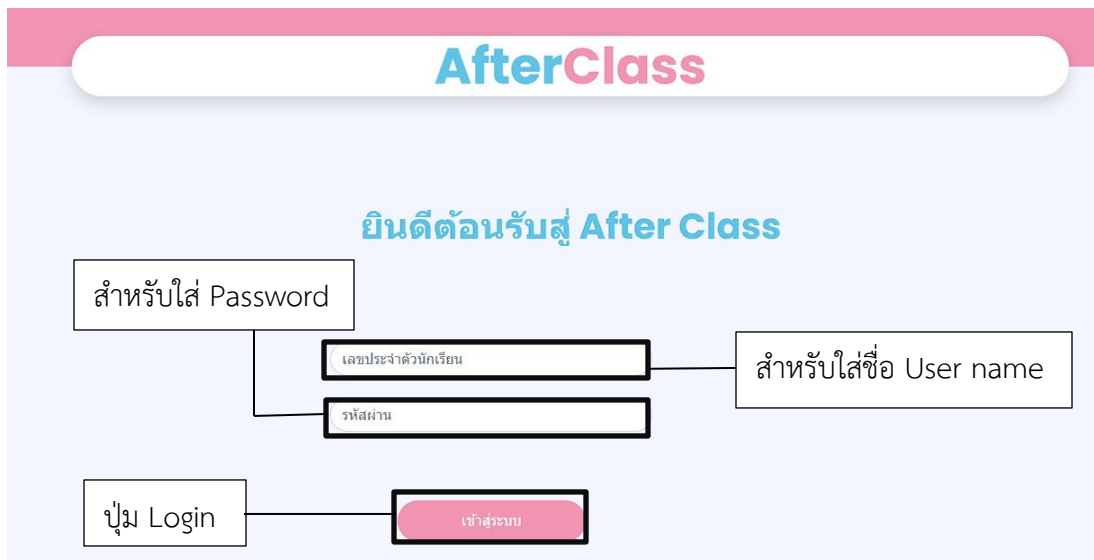
- ☐ ชาย
- ☐ หญิง

ให้ระดับคะแนนตามหัวข้อที่กำหนด *

	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
โปรแกรม สามารถใช้เป็น กิจกรรมเสริม หลักสูตรได้	☐	☐	☐	☐	☐
โปรแกรมตอบ โจทย์ความ หลากหลาย ตามความถนัด ของนักเรียน	☐	☐	☐	☐	☐
โปรแกรมช่วย สร้างช่องทาง ให้นักเรียนได้ แสดงศักยภาพ	☐	☐	☐	☐	☐
โปรแกรม สามารถสร้าง แรงจูงใจใน การเรียนรู้	☐	☐	☐	☐	☐
โปรแกรมมีการ ออกแบบให้ ง่ายต่อการ ใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐

คู่มือการใช้งาน

เมื่อผู้เล่นเข้าหน้าเว็บ ให้นักเรียนใส่ชื่อและรหัสผ่านเพื่อ Login เข้าสู่ระบบ ทั้งชื่อและรหัสผ่านจะเป็นรหัสนักเรียนในตอนแรกแต่เมื่อกด Login แล้วจะสามารถแก้ไขชื่อและรหัสผ่านได้



The login form is titled "AfterClass" in a pink header. Below the header, the text "ยินดีต้อนรับสู่ After Class" is displayed. The form includes a "สำหรับใส่ Password" label pointing to a password input field, a "สำหรับใส่ชื่อ User name" label pointing to a username input field, and a "ปุ่ม Login" label pointing to a pink "เข้าสู่ระบบ" button. There are also input fields for "เลขประจำตัวนักเรียน" and "รหัสผ่าน" connected by lines.

เมื่อนักเรียนเข้าสู่ระบบ จะเข้ามาในหน้านี้ และหน้านี้จะแสดงชาเลนจ์ทั้งหมดที่เปิดใช้งานอยู่



The dashboard features a pink header with navigation links: "ชาเลนจ์", "ข้อมูลสถิติ", "แลกรางวัล", the "AFTER CLASS" logo, "จัดอันดับ", "ตั้งค่า", and "ออกจากระบบ". A yellow bell icon with the text "มี 1 ชาเลนจ์ใหม่" is on the left. A box labeled "รายละเอียดของชาเลนจ์" points to a "Python Codes" challenge card, which includes the Python logo, the text "Python Codes", "เขียนโค้ดอะไรก็ได้ในภาษา Python", and a "รายละเอียด" link. Below this, a "ชาเลนจ์ทั้งหมด" button is linked to a "แสดงชาเลนจ์ทั้งหมด" label. Two other challenge cards, both titled "รออัปเดต" and "ชาเลนจ์ใหม่จะมาในไม่ช้า :)", are also shown.

เมื่อนักเรียนกดส่งคำตอบ จะขึ้นให้นักเรียนกดยืนยันส่งคำตอบก่อน เพื่อที่จะแน่ใจว่ามั่นใจในคำตอบนั้น เมื่อกดส่งไปแล้วจะไม่สามารถแก้ไขคำตอบได้



และเมื่อนักเรียนกด **ชาเลนจ์ทั้งหมด** จะขึ้นชาเลนจ์ทั้งหมดที่หมดเวลาแล้ว

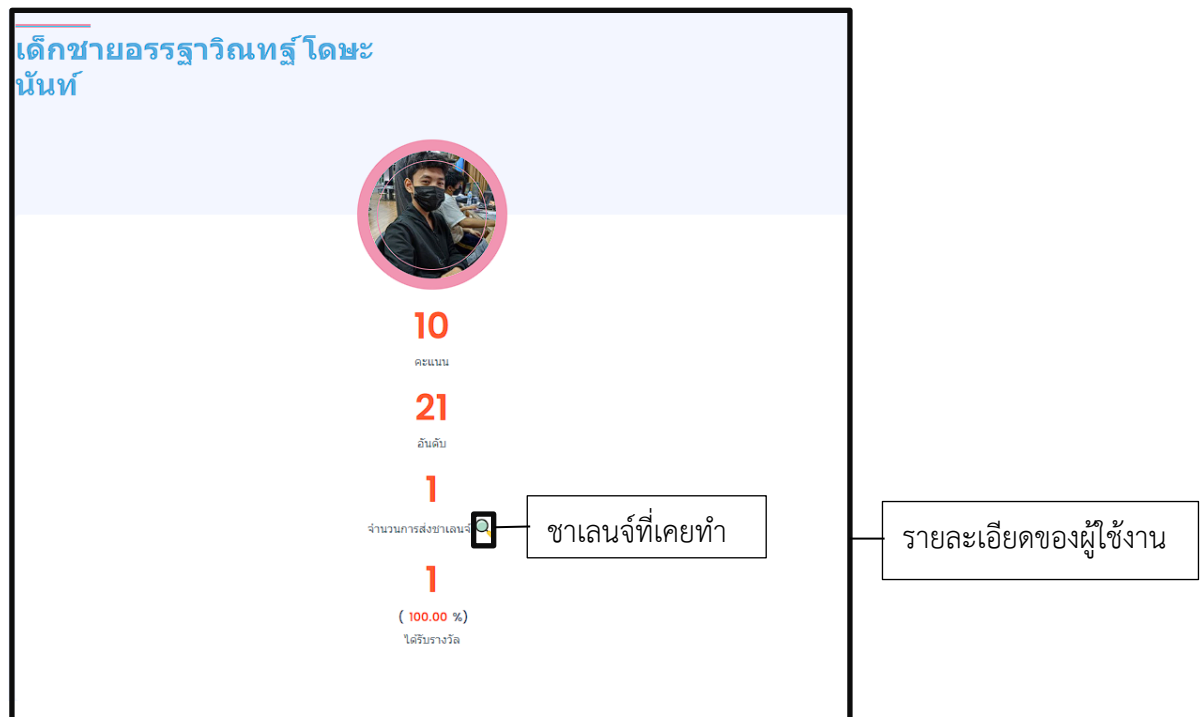
The screenshot shows a web interface with a header bar containing 'ชาเลนจ์ แลกรางวัล' (Challenge Get Reward), the 'AFTER CLASS' logo, and 'ตั้งคำ ออกจากระบบ' (Set Word Log Out). The main heading is 'มีทั้งหมด 9 ชาเลนจ์' (Total 9 Challenges). Below this, there are six challenge cards arranged in two rows of three. Each card features an icon, a title, a description, and a 'รายละเอียด' (Details) link.

- Challenge 1:** Icon of a person with a magnifying glass. Title: 'นักสำรวจน้อย' (Little Explorer). Description: 'ในโรงเรียนเรามีแมลงแปลกๆอยู่ช่วยถ่ายรูปมาให้หน่อยซี' (In our school we have strange insects, help take a photo for me). Link: 'รายละเอียด'.
- Challenge 2:** Icon of a person thinking. Title: 'ทำยังงี้ก็ได้ให้เป็น 24' (You can do this to be 24). Description: '4 4 8 3 ทำยังงี้ก็ได้ให้เป็น 24 โดยใช้สัญลักษณ์ + - x ÷' (4 4 8 3, you can do this to be 24 using symbols + - x ÷). Link: 'รายละเอียด'.
- Challenge 3:** Icon of a person thinking. Title: 'ทำยังงี้ก็ได้ให้เป็น 24' (You can do this to be 24). Description: '2 5 6 4 ทำยังงี้ก็ได้ให้เป็น 24 โดยใช้สัญลักษณ์ + - x ÷' (2 5 6 4, you can do this to be 24 using symbols + - x ÷). Link: 'รายละเอียด'.
- Challenge 4:** Icon of the Python logo.
- Challenge 5:** Icon of the Python logo.
- Challenge 6:** Icon of a person sitting at a desk with a laptop.

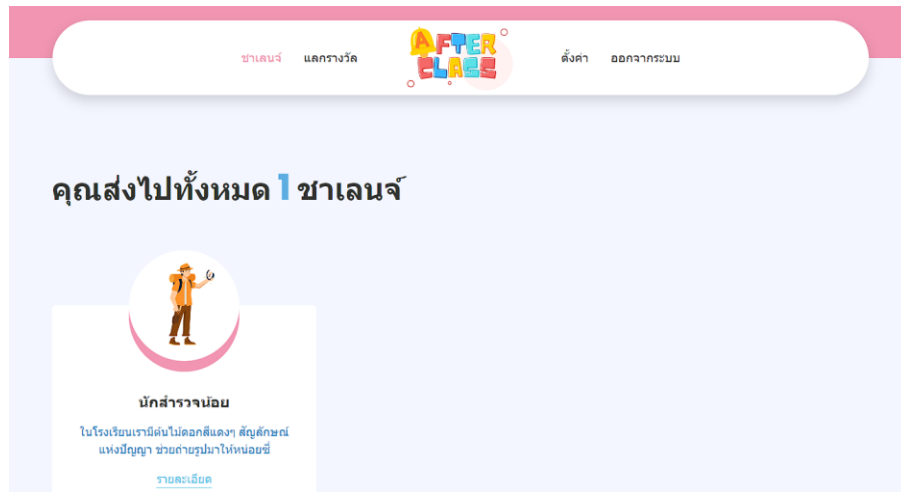
ดูข้อมูลคำตอบของชาเลนจ์ที่ผ่านมา



โปรไฟล์ผู้ใช้งาน จะแสดง คะแนน,อันดับ,จำนวนการส่งชาเลนจ์ และจำนวนครั้งที่ได้รับรางวัล



กศรูปแว่นขยาย เข้ามาแล้วจะแสดงชาเลนจ์ทั้งหมดที่ผู้ใช้นั้นเคยได้ทำไป



ผู้ใช้งานสามารถแก้ไขโปรไฟล์ได้จากการกดไปที่ Menu เพิ่มเติม



สุดยอดชาเลนเจอร์ จะเป็นการจัดอันดับชาเลนเจอร์ที่ทำชาเลนจ์ และได้คะแนนเยอะที่สุด(จะโชว์เฉพาะผู้ใช้ที่มีคะแนนมากกว่า 0)

สุดยอดชาเลนเจอร์

1. นายสิรภพ บุญโกสมภ (5/12)	40
2. เด็กชายกิตติภัทร เทียงทิต (2/1)	40
3. นางสาวสุชานันท์ ทองชั้นลูก (6/12)	30
4. นายวรชัย พิกุลขาว (6/12)	30
5. นางสาวอิสริยา ไตรนทีพิทักษ์ (5/12)	30

--ดูอันดับทั้งหมด--

อันดับชาเลนเจอร์

หน้าหลักของครูผู้สอนสามารถกดเพิ่มชาเลนจ์ เพื่อเพิ่มชาเลนจ์และสามารถดูข้อมูลได้

ชาเลนจ์สร้างชาเลนจ์AFTER CLASSออกจากระบบ

ชาเลนจ์ของคุณครูกวินวิษณุ พุ่มสาขา

เพิ่มชาเลนจ์



เขียนโค้ดpythonไขหัวหน่อย

ช่วยเขียนโค้ดแสดงคำว่า hello world มาด้วยภาษาpython

สถานะ: สิ้นสุดชาเลนจ์<ตรวจแล้ว>

[รายละเอียด](#)



เขียนโค้ดpythonไขหัวหน่อย

ช่วยเขียนโค้ดคำนวณการแลกเปลี่ยนเงิน เป็นจำนวนเงิน 1000, 500, 100, 50, 20, 10, 5, 2, 1 บาท มาด้วยภาษาpython

สถานะ: สิ้นสุดชาเลนจ์<ยังไม่ได้ตรวจ>

[รายละเอียด](#)



ดูข้อมูลชาเลนจ์

สถานะ: เปิดชาเลนจ์

[รายละเอียด](#)

เมื่อกครูพบวก ครูผู้สอนจะสามารถสร้างชาเลนจ์

สร้างชาเลนจ์

รายละเอียด

ชื่อชาเลนจ์

รายละเอียด

ประเภทคำตอบ ข้อความ

เวลาการทำชาเลนจ์ (นาที)

เวลาการทำชาเลนจ์ (นาที)

จำนวนผู้ได้รางวัล

ใส่รูปชาเลนจ์

ภาพประกอบ Choose File No file chosen

สร้าง

สร้างชาเลนจ์

เมื่อกครูดูข้อมูลชาเลนจ์ จะมีรายละเอียดของชาเลนจ์ และคำตอบของนักเรียนที่ส่งมาสามารถตรวจสอบถูกหรือผิดได้

ชาเลนจ์ สร้างชาเลนจ์ AFTER CLASS ออกจากระบบ



เขียนโค้ดpythonโพวันนอย

ช่วยเขียนโค้ดแสดงคำว่า hello world มาด้วยภาษาpython

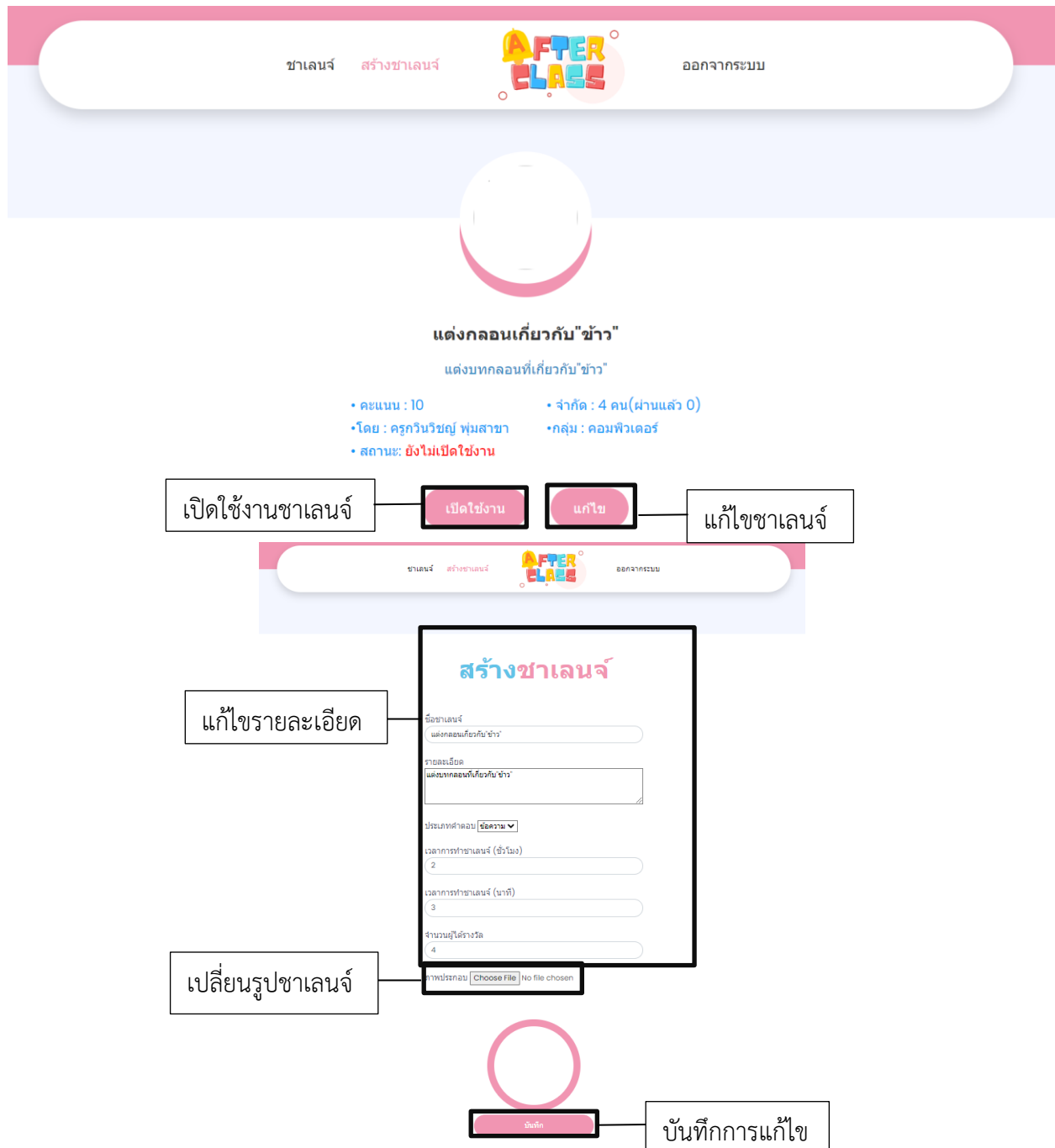
- คะแนน : 10
- จำกัด : 1 คน(ผ่านแล้ว 1)
- โดย : ครูกรีนวิทย์ ทุมสาขา
- กลุ่ม : คอมพิวเตอร์
- สถานะ : สิ้นสุดชาเลนจ์<ตรวจแล้ว>

คำตอบของนักเรียน

1. เด็กชายสุรเสณีย์ ทองโอภาส  ตรวจแล้ว

การแก้ไขชาเลนจ์

ในการแก้ไขชาเลนจ์ ครูผู้สอนสามารถแก้ไขข้อมูลต่าง ๆ ของชาเลนจ์ได้ เช่น ชื่อ ,รายละเอียด ,เวลาของชาเลนจ์ และสามารถเปลี่ยนรูปของชาเลนจ์ได้ เช่น ผู้สร้างไม่ได้ใส่รูปภาพ



หน้า Admin

หน้าของ Admin เป็นหน้าที่ใช้ในการตรวจสอบและเปิดขาคเลนนจ

รายละเอียดขาคเลนนจ				ดูข้อมูล	เปิด/ปิดขาคเลนนจ
ลำดับ	ชื่อขาคเลนนจ	รูปภาพประกอบ	ผู้สร้างขาคเลนนจ		
1.	Python Codes		ครุกรวินรัชญ์ พุ่มสาขา		เปิดขาคเลนนจ
2.	Test		ครุกรวินรัชญ์ พุ่มสาขา		เปิดขาคเลนนจ
3.	คิลปินเดี่ยว		ครุกรณกษล แก้วหนองยาง		เปิดขาคเลนนจ
4.	นักสำรวจน้อย		ครุสุวพิชญ์ เกษมสุข		เปิดขาคเลนนจ
5.	วาดสวยๆ		ครุชญญาพัชร ทองแลลลัม		จบขาคเลนนจ
6.	ถ่ายคัลปตอนเล่นกีต้าร์		ครุกรณกษล แก้วหนองยาง		จบขาคเลนนจ
7.	นักสำรวจน้อย		ครุสุวพิชญ์ เกษมสุข		จบขาคเลนนจ
8.	ชุดบาส 3 แลลัม		ครุชญชชน ค้าชู		จบขาคเลนนจ
9.	ประคิษฐ์คอกกุกหลาบกัน		ครุรัตน แก้วสว่าง		จบขาคเลนนจ
10.	เขียนโค้ดpythonโซ่วหนอย		ครุกรวินรัชญ์ พุ่มสาขา		จบขาคเลนนจ
11.	เขียนโค้ดpythonโซ่วหนอย		ครุกรวินรัชญ์ พุ่มสาขา		จบขาคเลนนจ

การกำหนดของรางวัล

กำหนดรายละเอียดของรางวัล จำนวนคะแนนที่ใช้แลก จำนวนคงเหลื่อของรางวัลนั้น

รางวัล

เพิ่มรางวัล

20 คะแนน

ปากกา

คงเหลื่อ : 100

แก้ไข ลบ

15 คะแนน

ริสแบนด์

คงเหลื่อ : 100

แก้ไข ลบ

100 คะแนน

เกียรดิบ้ตร "สุดยอดนักกิจกรรม"

คงเหลื่อ : 500

แก้ไข ลบ

250 คะแนน

ฟ้าหมลี้ดลี้

คงเหลื่อ : 1

แก้ไข ลบ

แก้ไข

ลบ

ลบ