



แบบฟอร์มการเขียนวิธีหรือแนวทางปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงานวิธีหรือแนวทางปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) :

.....การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ลิขิตของฟังก์ชัน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยใช้แอปพลิเคชัน QUIZZZ.....

ชื่อเจ้าของผลงาน นายมนัสวี อุดรภาค สังกัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์.....

เบอร์โทร 085-0894595..... E-mail Manatsawi.u@obecmoe.go.th.....

1. ความเป็นมาและความสำคัญของวิธีหรือแนวทางปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ในประเทศไทยเกิดขึ้นในช่วงสถานศึกษาชั้นพื้นฐานปิดภาคเรียน โดยในช่วงต้นเดือนเมษายน คณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบให้เลื่อนวันเปิดเทอม ภาคเรียนที่ 1 ไปเป็นวันที่ 1 กรกฎาคม 2563 ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนมาเป็นแบบการสอนทางไกล ไม่ว่าจะเป็นการสอนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ครูสอนในห้องเรียนเสมือน หรือใช้การถ่ายทอดการสอนผ่านสัญญาณโทรทัศน์ แต่การใช้วิธีดังกล่าวทำให้นักเรียนจำนวนมากที่ครอบครัวมีฐานะยากจน ไม่สามารถเข้าเรียนออนไลน์ได้ เพราะไม่มีอุปกรณ์ดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต

นอกจากปัญหาการเข้าถึงเทคโนโลยีในการเรียนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์โควิด-19 แล้วมาตรการเปิด-ปิดโรงเรียนให้สอดคล้องกับความรุนแรงของการระบาดของโรค ส่งผลให้เกิดความไม่แน่นอนของรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน เวลาในการเรียนการสอนไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถเรียนรู้เนื้อหาและขั้นตอนการปฏิบัติได้ทั้งหมด ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในการจัดการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์โควิด-19

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม 5 เรื่อง ลิขิตของฟังก์ชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภายใต้สถานการณ์โควิด-19 พบว่า นักเรียนมีปัญหาในการทำโจทย์แบบฝึกหัด เช่น เด็กนักเรียนส่วนใหญ่จะไม่อ่านโจทย์ในแบบฝึกหัด ใช้การเดาในการทำแบบฝึกหัด ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ในฐานะผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนในรายวิชานี้จึงมีความสนใจที่จะศึกษาในเรื่องการใช้แอปพลิเคชัน QUIZZZ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม 5 เรื่อง ลิขิตของฟังก์ชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลของการวิจัยจะมาใช้ประโยชน์ในการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมาย/เป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการใช้แอปพลิเคชัน QUIZZZ

2.2 เป้าหมาย

- 1). เจริญปริมาณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการใช้แอปพลิเคชัน QUIZZZ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60
- 2) เจริญคุณภาพ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการใช้แอปพลิเคชัน QUIZZZ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

3. กระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน วิธีการและนวัตกรรมที่เป็น Best Practice

1) สภาพปัญหาก่อนการพัฒนา

การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้สถานศึกษาต่าง ๆ จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างเร่งด่วน เช่น การพัฒนาการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ เพื่อลดการเผชิญหน้ากัน โดยจะเห็นได้ว่า กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดรูปแบบการจัดการเรียนการสอน 3 รูปแบบ ซึ่งโรงเรียนสามารถเลือกรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยพิจารณาตามความเหมาะสมและบริบทของโรงเรียน ดังนี้ 1 .การเรียนในชั้นเรียน (On - Site) 2.การเรียนผ่านโทรทัศน์ (On - Air) และ 3. การเรียนการสอนแบบออนไลน์

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม 5 เรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภายใต้สถานการณ์โควิด-19 พบว่า นักเรียนมีปัญหาในการทำโจทย์แบบฝึกหัด เช่น เด็กนักเรียนส่วนใหญ่จะไม่อ่านโจทย์ในแบบฝึกหัด ใช้การเดาในการทำแบบฝึกหัด ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

2) การออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา

ผู้จัดทำได้ใช้หลักการ แนวคิด และทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

Saliba, G., Rankine L., & Cortez H. (2013) ได้ให้นิยามไว้ว่า แนวทางการจัดการเรียนการสอนกลยุทธ์ วิธีการอันเป็นระบบที่รวมกันระหว่างเวลาและวิธีการจัดการเรียนการสอน และการบูรณาการกันระหว่างการเรียนการสอนแบบต่อหน้า การปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสม

จากนิยามในข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน หรือ Blended Learning นั้น เป็นการรวมกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วย เพื่อให้สามารถเกิดความยืดหยุ่นเกี่ยวกับเวลาเรียน สามารถเกิดการเรียนการสอนได้ทุกที่ทุกเวลาหากสามารถ

เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ มีการบูรณาการเทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ เข้าไปทั้งการเรียนในห้องเรียน และการเรียนรู้แบบออนไลน์ ทั้งนี้การบูรณาการการเรียนการสอนออนไลน์มีหลายระดับตั้งแต่เริ่มต้นไปจนถึงการใช้แบบเต็มรูปแบบ

2) การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

(สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นรูปแบบการสอนโดยในชั้นเรียนปกตินั้น จะเป็นการเรียนแบบสืบค้นหาความรู้ร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้น โดยมีครูเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือชี้แนะ ส่วนที่บ้านหรือนอกห้องเรียนผู้เรียน จะเรียนด้วยตนเองจากสื่อวีดิทัศน์ที่ครูสร้างขึ้น

(ศุภนิธ, 2557) ได้กล่าวถึงความหมายของ Flipped Classroom หรือ การเรียนแบบ "พลิกกลับ" ไว้ว่า คือ วิธีการเรียนแนวใหม่ที่ฉีกตารการสอนแบบเดิม ๆ ไปโดยสิ้นเชิงและกำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ที่ปัจจุบันที่การศึกษาและเทคโนโลยีได้รวมจนแทบเป็นสิ่งเดียวกัน ห้องเรียนกลับด้านจึงเป็นการเรียนแบบพลิกกลับ โดยเปลี่ยนวิธีการสอนจากแบบเดิมที่เริ่มจากครูผู้สอน สอนเนื้อหาในห้องเรียนแล้ว มอบหมายการบ้านไปทำที่บ้าน เปลี่ยนเป็นนักเรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านเทคโนโลยีที่ครูเตรียมให้ก่อนเข้าชั้นเรียน และมาทำกิจกรรมโดยมีครูคอยเป็นผู้แนะนำและช่วยเหลือในชั้นเรียน

(รุ่งนภา นุตราวงศ์, 2559) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน คือ การนำสิ่งที่เดิมเคยทำในชั้นเรียนไปทำที่บ้าน และนำสิ่งที่เคยถูกมอบหมายให้ทำที่บ้านมาทำในชั้นเรียนแทน

สรุปได้ว่า ห้องเรียนกลับด้านเป็นการเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนจากที่นักเรียนใช้เวลาเรียนเนื้อหาในห้องเรียนเป็นหลัก เปลี่ยนมาเป็นการลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูจัดขึ้น แล้วให้นักเรียนไปเรียนรู้เนื้อหาความรู้นอกเวลาเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมขึ้น โดยครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเพียงอย่างเดียว กลายมาเป็นผู้แนะนำให้การสนับสนุนจัดการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

3) ขั้นตอนการดำเนินงานพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม มีกระบวนการพัฒนานวัตกรรม 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การศึกษาเอกสารแนวคิดหลักการ ผู้พัฒนาได้สังเคราะห์เอกสารวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้เชิงรุก การเรียนรู้แบบผสมผสาน การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน และการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ ๒ การเลือกและการวางแผนสร้างนวัตกรรม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิผลตามเกณฑ์ต่อไปนี้ ๑) มีความยืดหยุ่นของเวลา ๒) ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้สนับสนุน ๓) ครูสามารถประเมินความเข้าใจในบทเรียนของนักเรียนรายบุคคลผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความสะดวกรวดเร็ว และเข้าถึงง่ายด้วยสมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

ขั้นตอนที่ 3 สร้างและพัฒนานวัตกรรม ตามขั้นตอนดังนี้

๑. ศึกษา วิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการออกแบบและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้

๒. กำหนดและออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ ด้วยการใช้กระบวนการการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านสื่อสังคมออนไลน์

๓. ออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อสนับสนุนการออกแบบการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ประกอบด้วย แบบฝึกหัดออนไลน์ด้วย Quizizz

๔. การลงมือทำ มีขั้นตอนในการลงมือทำดังนี้

1) ออกแบบรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2) นำไปใช้เพื่อแก้ปัญหา ผู้พัฒนาได้นำนวัตกรรมดังกล่าวที่ได้พัฒนาขึ้นไปใช้เพื่อแก้ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม 5 เรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตอนที่ 4 การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงนวัตกรรม นำผลจากการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมมาปรับปรุงให้ดีขึ้น หลังการทดลองใช้กับผู้เรียนจะทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและเป็นรายละเอียดที่จะปรับปรุงนวัตกรรมได้ง่ายขึ้น

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยใช้แอปพลิเคชัน QUIZZ ได้ผลการดำเนินงานดังนี้

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม 5 เรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน จำนวน 73 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 63.01 และเป็นเพศชาย จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 36.99 ได้คะแนนเฉลี่ยโดยรวมจากผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 86.05 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น 6.01 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับ มาก

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยใช้แอปพลิเคชัน QUIZZ ช่วยทำให้ผู้สอนได้เข้าใจผู้เรียน ในขณะเดียวกันจะรับทราบผล การสอนของตนเองตามความคิดเห็นของนักเรียน

2. นำผลการวิจัยมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม 5 เรื่อง ลิมิตของฟังก์ชัน ต่อไป

5. ปัจจัยความสำเร็จ

1. การใช้งานแอปพลิเคชัน Quizizz ต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตต้องเสถียรเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น
2. การเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกต้องทำงานผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งทางโรงเรียนยังมีปัญหาในเรื่องความเสถียรของระบบเครือข่าย ทำให้การทำงานของนักเรียนบางคนประสบปัญหาในการทำงานอยู่
3. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมเกมหรือแอปพลิเคชันอื่น ให้มีความหลากหลาย เพื่อให้โอกาสนักเรียนในการเลือกเกมที่ต้องการจะเล่น นักเรียนจะได้รู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

6. บทเรียนที่ได้รับ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยการใช้สื่อการสอน Quizizz ได้คะแนน เฉลี่ยโดยรวมจากผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยสูงและอยู่ในระดับ มาก ทำให้แสดงว่าการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรมีการพัฒนาเทคนิคการเรียนการสอนให้มากยิ่งขึ้น การใช้เทคโนโลยีสื่อประสมมาพัฒนาการเรียน ทำให้ผู้เรียนและครูผู้สอนควรมีกระบวนการใช้การสอน ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น หรือการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบผสม เช่น การสอนแบบบรรยายควบคู่กับกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเล่น เกม การสอนแบบบรรยายควบคู่กับการสอนแบบนนำอภิปราย การสอนแบบบรรยายควบคู่กับการสอนแบบสาธิตและปฏิบัติเป็นต้น

7. การเผยแพร่

หลังจากที่ครูทำการสอนแล้ว ครูนำผลของการพัฒนามาพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดการจัดการเรียนการสอน (PLC) ในโรงเรียน เพื่อพัฒนาตนเองและนักเรียน

บรรณานุกรม

Bergmann Jonathan, และ Sams Aaron. (June 2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. เข้าถึงได้จาก

<http://www.ascd.org/Publications/Books/Overview/Flip-Your-Classroom.aspx>

OJALVO EPSTEIN HOLLY, และ DOYNE SHANNON. (8 december 2011). *Five Ways to Flip Your Classroom With The New York Times*. เข้าถึงได้จาก

<https://learning.blogs.nytimes.com/2011/12/08/five-ways-to-flip-your-classroom-with-the-new-york-times/#more-91769>

รุ่งนภา นุตราวังศ์. (2559). "ห้องเรียนกลับด้าน" สพลู. ให้ "เรียนที่บ้าน-ทำการบ้านที่ร.ร.". เข้าถึงได้จาก

<https://www.moe.go.th/ห้องเรียนกลับด้านสพลู>

วิจารณ์ พานิช. (มิถุนายน 2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียน*. เข้าถึงได้จาก

<https://www.edulpru.com/eu/21st/st-004.pdf>

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (บ.ก.). (ม.ป.ป.). รายงาน เรียนออนไลน์ยุคโควิด 19 : วิฤตหรือโอกาส การศึกษาไทย. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สกศ. ลำดับที่ 23/2563 ISBN 978-616-270-252-5 (E-book). (กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและสมัชชาการศึกษาและกลุ่มพัฒนานโยบายด้านการเรียนรู้, ผู้เรียบเรียง) กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและสมัชชาการศึกษา, กรุงเทพฯ, ไทย: กระทรวงศึกษาธิการ.

สุภาพร สุตบนิต. (2557). *การเปรียบเทียบความรับผิดชอบต่อการเรียนเจตคติต่อการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวาทวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ.*

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2556). *เอกสารประกอบการอบรมสัมมนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่เขต 1-2 หลักสูตรการพัฒนาครูโดยการสร้างระบบพี่เลี้ยง. อ. เมืองแพร่ จ.แพร่: โรงมนครแพร่ทาวเวอร์ .*

ภาคผนวก

ผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ความก้าวหน้า
	คะแนน	คะแนน	คะแนน
1	15	18	3
2	12	18	6
3	10	15	5
4	5	10	5
5	12	17	5
6	13	16	3
7	14	17	3
8	10	15	5
9	10	15	5
10	14	16	2
11	12	15	3
12	7	13	6
13	14	18	4
14	9	16	7
15	6	14	8
16	11	16	5
17	11	18	7
18	15	18	3
19	13	20	7
20	13	20	7
21	14	19	5
22	13	17	4
23	5	18	13
24	8	18	10
25	15	18	3
26	12	18	6
27	15	18	3
28	10	18	8

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ความก้าวหน้า
	คะแนน	คะแนน	คะแนน
29	7	18	11
30	12	18	6
31	14	18	4
32	13	20	7
33	8	18	10
34	14	18	4
35	13	18	5
36	12	18	6
37	8	18	10
38	15	20	5
39	11	20	9
40	10	18	8
41	15	19	4
42	7	20	13
43	8	18	10
44	15	20	5
45	11	15	4
46	11	18	7
47	3	18	15
48	16	20	4
49	10	20	10
50	12	15	3
51	10	18	8
52	10	18	8
53	10	15	5
54	11	18	7
55	12	18	6
56	10	18	8
57	10	18	8
58	13	18	5

VIEW OPTIONS

$$\lim_{x \rightarrow 1} \frac{(3x - 1)^2}{(x + 1)^3} \text{ มีค่าเท่าใด}$$

FLIP

NEXT

hit space to flip right arrow key → to proceed

QUIZ
อนพันธ์ level1

20 Qs 12th grade Played 83 times

manatsawi • a month ago Like Save

QUIZ
ข้อสอบกลางภาคคณิตพื้นฐาน ม.6 (สกิด) 🔒

40 Qs 8th - 12th grade Played 76 times

manatsawi • a month ago Like Save

QUIZ
การดำเนินการของเซต 🔒

50 Qs 12th grade Played 108 times

manatsawi • 2 months ago Like Save

QUIZ
แคลคูลัส Level1 🔒

25 Qs 6th - 12th grade Played 241 times

manatsawi • 2 months ago Like Save

Collections

- My library
- Created by me
- Liked
- Shared with me
- Shared with your organization

Unlock collaboration with Quizizz School and District plans.

Learn More >
No thanks

ข้อสอบกลางภาค 🔗 🗑

Create collection