

การแก้ปัญหาเรื่องการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยโปรแกรม quizizz

นางสาวญาณิศา สาธิตวณิชวงศ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนเซนต์ดอมินิก

ปีการศึกษา 2564

ชื่อเรื่อง	: การแก้ปัญหาเรื่องการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยโปรแกรม quizizz
ผู้วิจัย	: นางสาวญาณิศา สาธิตวณิชวงศ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้	: ภาษาต่างประเทศ
ปีการศึกษา	: 2564

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เป็นที่ทราบกันดีว่า ด้วยสถานการณ์โรคระบาด Covid-19 ตั้งแต่ปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ทำให้สถานศึกษาทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ไม่สามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนได้ตามปกติ ดังนั้น สถานศึกษาจึงมีความจำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนออนไลน์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2563 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน

ปัญหาที่ผู้วิจัยประสบในการสอนในห้องเรียนออนไลน์โดยผ่านโปรแกรม Google Meet คือ นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความร่วมมือในการตอบคำถามเกี่ยวกับบทเรียน ไม่ว่าจะเป็นการเรียกตอบเป็นรายบุคคล หรือให้ทุกคนตอบคำถามในช่องถาม-ตอบของโปรแกรม ดังเห็นได้จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 33 คนที่ขาดการให้ความร่วมมือตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ผ่านมารายวิชาภาษาอังกฤษ 4

ด้วยปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษา ค้นคว้า และได้เลือกโปรแกรม “quizizz” ซึ่งเป็นโปรแกรมหนึ่งที่ช่วยสร้างชุดคำถาม และแบบทดสอบออนไลน์ได้ฟรี นักเรียนสามารถตอบคำถาม หรือทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ไม่ว่าจะเป็น computer, notebook, tablet หรือ smart phone ผู้สร้างคำถาม และแบบทดสอบสามารถตั้งค่าในโปรแกรมให้ได้คำถามไม่ตรงข้อกัน มีการสลับตัวเลือกได้ และนักเรียนสามารถตอบคำถาม หรือแบบทดสอบได้ด้วยตนเองจนเสร็จสิ้นโดยที่ไม่ต้องรอนักเรียนคนอื่นๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาของนักเรียนกลุ่มดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามขณะที่เรียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนออนไลน์มากขึ้น
2. เพื่อเพิ่มความเข้าใจบทเรียน ความกระตือรือร้น และความเพลิดเพลินของนักเรียนในห้องเรียนออนไลน์
3. เพื่อให้ครูผู้สอนได้รับทราบปัญหาความไม่เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนของนักเรียนได้ดีขึ้น

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ทำให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสดตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz
2. ทำให้นักเรียนทราบการประเมินผลการเรียนของตนเองในเนื้อหาที่เรียนได้ทันทีโดยผ่านโปรแกรม quizizz

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น โปรแกรม quizizz

ตัวแปรตาม การมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์

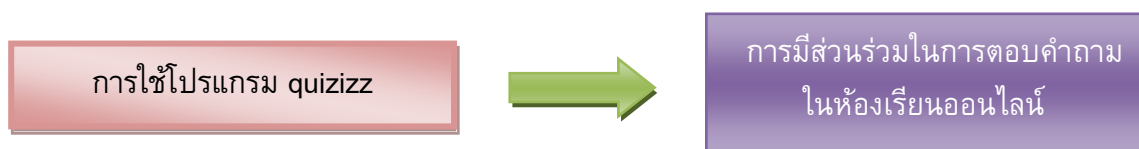
ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 96 คน (สอนห้องม.5/1 - ม.5/3)

กลุ่มตัวอย่าง ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 33 คน

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ครูเชิญชวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 33 คนที่ขาดการมีส่วนร่วมตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ในคาบเรียนตั้งแต่วันที่ 2-11 พฤศจิกายน 2564 (ในช่วงที่โรงเรียนยังให้นักเรียนทุกคนเรียนผ่านระบบออนไลน์ นักเรียนมีคาบเรียนทุกวันอังคาร และพฤหัสบดี เมื่อทางโรงเรียนสามารถเปิดให้นักเรียนมาเรียนที่โรงเรียนได้แล้ว นักเรียนมีคาบเรียนทุกวันจันทร์ อังคาร และพฤหัสบดี) ตอบคำถามเกี่ยวกับบทเรียนผ่านโปรแกรม quizizz ในคาบเรียนตั้งแต่วันที่ 16 พ.ย. 2564 – 22 ก.พ. 2565
2. สรุป และประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดคำถามเกี่ยวกับบทเรียนจำนวน 4 เรื่องคือ Ellipsis in comparisons, Inversion, Phrasal verbs and Phrasal verbs with objects และ Error identification ในโปรแกรม quizizz จำนวนทั้งหมด 10 ชุด แต่ละชุดมีจำนวนคำถามตั้งแต่ 5 – 15 ข้อ
2. แบบบันทึกจำนวนครั้งที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามผ่านโปรแกรม quizizz
3. แบบบันทึกพฤติกรรมการมีส่วนร่วมตอบคำถามผ่านโปรแกรม quizizz

สรุปผลการวิจัย

ผลการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ ตั้งแต่วันที่ 2-11 พฤศจิกายน 2564

ตารางที่ 1

ประเภทนักเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. นักเรียนที่มีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์	4	10.81
2. นักเรียนที่ไม่มีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์	33	89.19
รวม	37	100

แผนภูมิที่ 1



จากตาราง ประกอบกับแผนภูมิที่ 1 ก่อนที่ครูจะใช้โปรแกรม quizizz เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์พบว่านักเรียนมีส่วนร่วมตอบคำถามจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 10.81 และมีนักเรียนที่ไม่มีส่วนร่วมตอบคำถามจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 89.19

ผลการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz กับคำถามจำนวน 10 ชุดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 33 คน

ตารางที่ 2

ชุดคำถาม										
ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓
11	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓

ชุดคำถาม										
ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓
13	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓
15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
17	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓
18	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
21	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
26	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
28	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
30	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
31	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
32	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
33	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
จำนวน นักเรียนที่ เข้าร่วม	31	27	26	25	29	29	32	33	30	33
ร้อยละ	93.94	81.82	78.79	75.76	87.88	87.88	96.97	100	90.91	100

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีส่วนร่วมตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz มากขึ้น ในแต่ละชุดคำถาม มีจำนวนนักเรียนตอบคำถามไม่น้อยกว่า 25 คน คิดเป็นร้อยละ 75.76 และมีนักเรียนเข้าร่วมตอบคำถามมากที่สุดจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 100

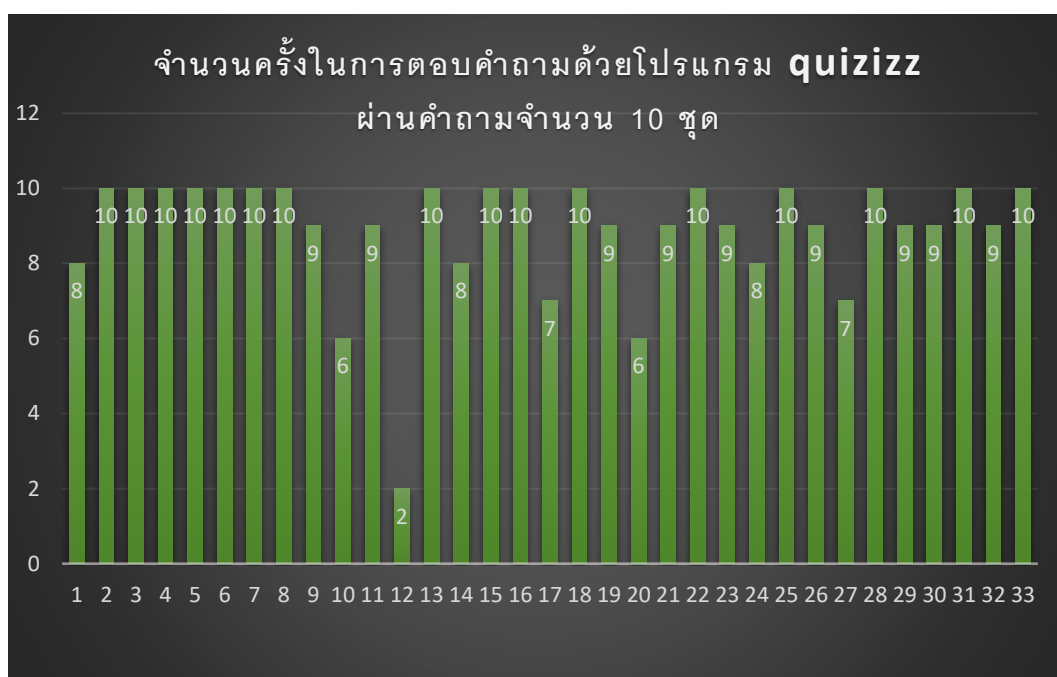
ผลการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz ผ่านคำถาม 10 ชุดเป็นรายบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 33 คน

ตารางที่ 3

ลำดับ	มีส่วนร่วมตอบคำถามในห้องเรียนด้วยโปรแกรม quizizz (ครั้ง)	ร้อยละ
1	8	80
2	10	100
3	10	100
4	10	100
5	10	100
6	10	100
7	10	100
8	10	100
9	9	90
10	6	60
11	9	90
12	2	20
13	10	100
14	8	80
15	10	100
16	10	100
17	7	70
18	10	100
19	9	90
20	6	60
21	9	90
22	10	100
23	9	90
24	8	80
25	10	100
26	9	90
27	7	70
28	10	100
29	9	90
30	9	90
31	10	100

ลำดับ	มีส่วนร่วมตอบคำถามในห้องเรียนด้วยโปรแกรม quizizz (ครั้ง)	ร้อยละ
32	9	90
33	10	100
ค่าเฉลี่ย ต่อคน	9.18	85.76

แผนภูมิที่ 2



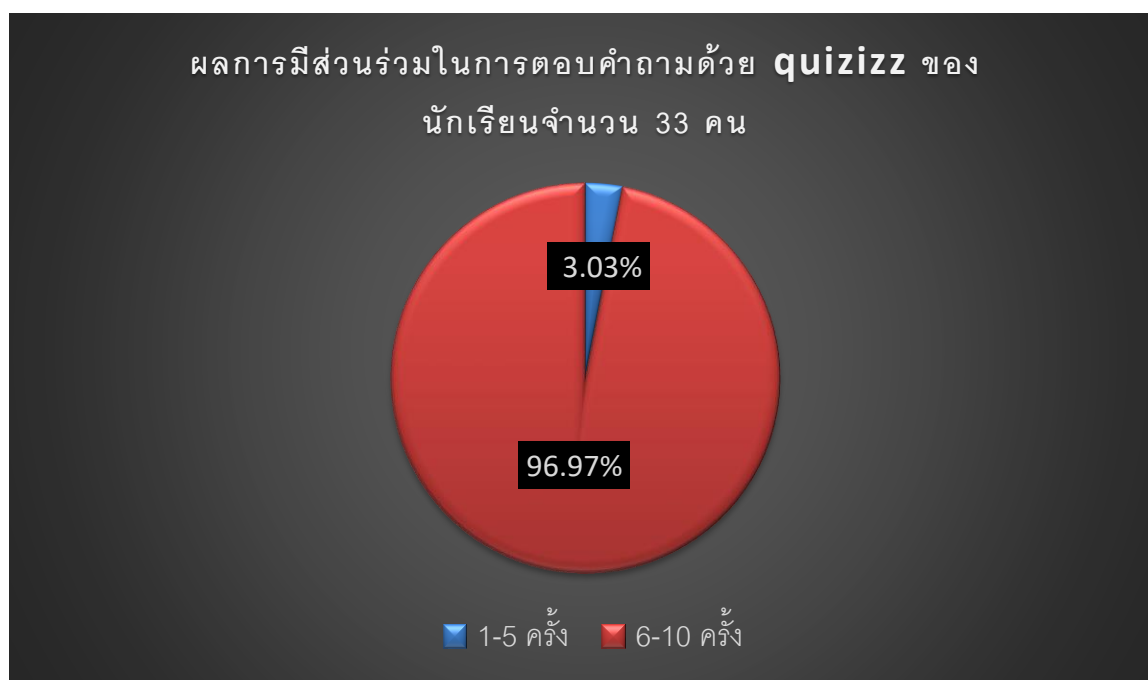
จากตารางที่ 3 ประกอบกับแผนภูมิที่ 2 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีพัฒนาการเข้าร่วมตอบคำถามในห้องเรียนด้วยโปรแกรม quizizz ต่อคนอย่างก้าวกระโดด โดยมีค่าเฉลี่ยในการมีส่วนร่วมตอบคำถามจำนวน 9.18 ครั้งจากคำถาม 10 ชุด คิดเป็นร้อยละ 85.76

ผลการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz ผ่านคำถามจำนวน 10 ชุดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 33 คน

ตารางที่ 4

จำนวนครั้งที่ตอบคำถามด้วยโปรแกรม quizizz	จำนวนคน	ร้อยละ
1 - 5	1	3.03
6 -10	32	96.97
รวม	33	100

แผนภูมิที่ 3



จากตารางที่ 4 ประกอบกับแผนภูมิที่ 3 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz มากขึ้นอย่างมาก โดยมีนักเรียนที่เข้าร่วมการตอบคำถามตั้งแต่ 1-5 ครั้ง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.03 และมีนักเรียนที่เข้าร่วมการตอบคำถามตั้งแต่ 6-10 ครั้ง จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 96.97

ตารางที่ 5 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามด้วยโปรแกรม **quizizz** ของนักเรียนจำนวน 33 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2

ครั้งที่	พฤติกรรม
1	ไม่มีนักเรียนขาดเรียน ไม่เข้าร่วม 1 คน เนื่องจากเกิดความขัดข้องทางระบบของโปรแกรม quizizz ระบบขึ้นว่าทำไปแล้ว จึงไม่สามารถเข้าร่วมได้อีก
2	ขาดเรียน 1 คน ไม่เข้าร่วม 5 คน 4 คนไม่เข้าร่วมเนื่องจากเข้าเรียนสาย อีก 1 คน สัญญาณอินเทอร์เน็ตหลุด
3	ขาดเรียน 3 คน ไม่เข้าร่วม 4 คน 1 คนเข้าเรียนสาย 1 คนหลับในขณะที่เรียนอยู่ 1 คนเผลอกดปุ่มออกจากโปรแกรม แล้วไม่สามารถเข้าไปร่วมตอบคำถามได้อีก และอีก 1 คน ไม่เห็น link ที่ส่งไปให้
4	ขาดเรียน 2 คน ไม่เข้าร่วม 6 คน 4 คนเข้าเรียนสาย 1 คน สัญญาณอินเทอร์เน็ตหลุด อีก 1 คน ที่บ้านเป็นร้านอาหาร จำเป็นต้องไปช่วยส่งอาหารในช่วงนั้น
5	ขาดเรียน 1 คน ไม่เข้าร่วม 3 คน 1 คนเข้าเรียนสาย 1 คนไปทำธุระนอกบ้าน อีก 1 คน ที่บ้านเป็นร้านอาหาร จำเป็นต้องไปช่วยส่งอาหารในช่วงนั้น
6	ไม่มีนักเรียนขาดเรียน ไม่เข้าร่วม 4 คน 1 คนเข้าเรียนสาย 2 คนเข้าห้องน้ำ อีก 1 คนเข้าโปรแกรม quizizz ไม่ได้

ครั้งที่	พฤติกรรม
7	ไม่มีนักเรียนขาดเรียน ไม่เข้าร่วม 1 คน เนื่องจากเข้าห้องน้ำ
8	ไม่มีนักเรียนขาดเรียน ไม่เข้าร่วม 1 คน เนื่องจากเข้าห้องน้ำ
9	ขาดเรียน 1 คน ไม่เข้าร่วม 2 คน 1 คนเข้าเรียนสาย อีก 1 คนเข้าห้องน้ำ
10	ไม่มีนักเรียนขาดเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมตอบคำถามทุกคน

หมายเหตุ ผู้วิจัยได้มีการพูดคุยกับนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์หลังจากจบคาบเรียน

จากผลการวิจัย สรุปได้ว่าโปรแกรม quizizz เป็นสื่อการเรียนรู้หนึ่งที่สามารถแก้ปัญหาการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียน กระตุ้นความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมตอบคำถาม เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถประเมินผลการเรียนรู้เกี่ยวกับบทเรียนได้ทันทีหลังจากเสร็จสิ้นการตอบคำถามในโปรแกรม และครูผู้สอนยังสามารถใช้ประโยชน์จากการรายงานผลการตอบคำถามในโปรแกรมเพื่ออธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาในส่วนที่นักเรียนยังเข้าใจไม่ถ่องแท้ได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้วิจัยอาจนำโปรแกรม quizizz ไปใช้วัดผลสัมฤทธิ์ย่อยในวิชาภาษาอังกฤษ 4 ในปีการศึกษาต่อไป
2. ผู้วิจัยอาจผสมผสานการใช้โปรแกรมอื่นๆที่มีลักษณะเดียวกับโปรแกรม quizizz หรือล้ำหน้ากว่ากระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในห้องเรียนแบบ onsite

ภาคผนวก

- แบบบันทึกการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz กับคำถามจำนวน 10 ชุด
- แบบบันทึกการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz ผ่านชุดคำถาม 10 ชุดรายบุคคล
- แบบบันทึกพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามด้วยโปรแกรม quizizz
- ภาพบันทึกจากการวิจัย

แบบบันทึกการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วย
โปรแกรม quizizz กับคำถามจำนวน 10 ชุด

[illegible]

แบบบันทึกการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม quizizz
ผ่านคำถาม 10 ชุดเป็นรายบุคคล

[illegible]

แบบบันทึกพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในการตอบคำถามด้วยโปรแกรม quizizz

[illegible]

Quizizz interface showing a quiz in progress. The top bar displays the Quizizz logo, a join code (467 667), and an 'End' button. A progress bar indicates 44% accuracy. Below the progress bar, there are tabs for 'Leaderboard' and 'Questions'. The 'Questions' tab is active, showing a question titled 'Multiple Choice' with an average time taken of 14 seconds and 5 correct, 2 incorrect answers. The bottom status bar shows the system clock as 09:57 AM on 11/18/2564.

Quizizz interface showing the leaderboard. The top bar displays the Quizizz logo, a join code (467 667), and an 'End' button. The 'Leaderboard' tab is active, showing a list of 61 players. The top 7 players are displayed, including their rank, name, score, and progress bar. The bottom status bar shows the system clock as 09:58 AM on 11/18/2564.

Rank	Name	Points
1	อริพงศ์ เปรมสมบัติ	3140
2	ปกปักษ์ จรัสศรี	2420
3	ฉันทธรณ์ เลิศรัตนศาสตร์	2320
4	Kongphop Meenin	2260
5	พงศ์วิทย์ ดันดีรธารัง	2230
6	Bridhikul Bridhikitti	2220
7	อชิน เครื่องจันทร์	2150

Live quiz

Ellipsis in Comparisons 1 [Edit](#)

November 16th 2021, 9:53 AM (4 months ago)

[View quiz](#)

[Flashcards](#)

[Live Dashboard](#)



Accuracy



Questions



Participant Attempts

[Participants](#)

[Questions](#)

[Overview](#)

[Tags](#)



Print



Download

Sort By: [Score](#)

[Email all parents](#)



ชนัญ แก้ววัฒนา (...)

✓ 9

✗ 1

90% Accuracy

6390 Score

[Email to Parent](#)



pong tanta (พงศ...

✓ 8

✗ 2

80% Accuracy

5480 Score

[Email to Parent](#)



พศิน เกษี (พศิน เกษี)

✓ 8

✗ 2

80% Accuracy

5470 Score

[Email to Parent](#)



รูปนรรช พิษณุวิจิตร...

✓ 8

✗ 2

80% Accuracy

5460 Score

[Email to Parent](#)



Auttawit Oshi (Aut...

✓ 7

✗ 3

70% Accuracy

5070 Score

[Email to Parent](#)



พศิน ชัยยุทธ (พศิ...

✓ 8

✗ 2

80% Accuracy

5070 Score

[Email to Parent](#)



ชัยสิทธิ์ เลขที่ 8 4/2 ...

✓ 8

✗ 2

80% Accuracy

5020 Score

[Email to Parent](#)



จักราพัฒน์ ม.4/2 เล...

✓ 8

✗ 2

80% Accuracy

4980 Score

[Email to Parent](#)



เริ่มรัฐ ทิพัฒน์ภา...

✓ 7

✗ 3

70% Accuracy

4910 Score

[Email to Parent](#)



ชนน สุวัธนะเขาว (C...

✓ 7

✗ 3

70% Accuracy

4740 Score

[Email to Parent](#)



ธนกร ภักดีโสดา (ธ...

✓ 7

✗ 3

70% Accuracy

4580 Score

[Email to Parent](#)



ฉริพัชร 25 ห้อง2 (ฉ...

✓ 7

✗ 3

70% Accuracy

4200 Score

[Email to Parent](#)



ธัญพิสิษฐ์ สักโพร (ธ...

✓ 5

✗ 5

50% Accuracy

4080 Score

[Email to Parent](#)



ศกกร จิรวิจิตร (ศก...

✓ 6

✗ 4

60% Accuracy

3880 Score

[Email to Parent](#)

	ภูมิพัฒน์ 30 ห้อง 2 (...)	✓ 6 ✗ 4	60% Accuracy	3780 Score	 Email to Parent
	กฤษกร กัมปนาท...	✓ 6 ✗ 4	60% Accuracy	3710 Score	 Email to Parent
	ปรวัฒน์ เลขที่ 1 ห้อง...	✓ 5 ✗ 5	50% Accuracy	3520 Score	 Email to Parent
	สุธีร์ สุวรรณชัยสกุล ...	✓ 5 ✗ 5	50% Accuracy	3510 Score	 Email to Parent
	davit v (davit m52 ...)	✓ 5 ✗ 5	50% Accuracy	3490 Score	 Email to Parent
	ภาดา ปุณณผลากร (...)	✓ 5 ✗ 5	50% Accuracy	3480 Score	 Email to Parent
	ฉารมธรรม ธารากุ...	✓ 5 ✗ 5	50% Accuracy	3220 Score	 Email to Parent
	Rurkeak Talan (Ru...	✓ 5 ✗ 5	50% Accuracy	3070 Score	 Email to Parent
	วิชชากร แสง (โอโธ...	✓ 4 ✗ 6	40% Accuracy	3050 Score	 Email to Parent
	กัญฐ์ณลิน นุญทรัพย์...	✓ 5 ✗ 5	50% Accuracy	3000 Score	 Email to Parent
	ชวกร วิธินันทกิตต์ ...	✓ 4 ✗ 6	40% Accuracy	2910 Score	 Email to Parent
	ภูมิภัทร จิตอุทัย (...)	✓ 4 ✗ 6	40% Accuracy	2900 Score	 Email to Parent
	Tanawat No.4 Clas...	✓ 4 ✗ 6	40% Accuracy	2780 Score	 Email to Parent
	AlLeRgYSR AlLeRg...	✓ 4 ✗ 6	40% Accuracy	2690 Score	 Email to Parent
	วริศ จงกัณสุวรรณ (ว...	✓ 3 ✗ 7	30% Accuracy	1820 Score	 Email to Parent
	ศุภกร อ (ศุภกร 36 , ...)	✓ 4 ✗ 6	40% Accuracy	2480 Score	 Email to Parent