

## แบบรายงานนวัตกรรมการเรียนรู้การผลิตสินค้าและบริการอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 โดยใช้กระบวนการเรียนรู้: การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning)

### ๑. ชื่อนวัตกรรม

การเรียนรู้การผลิตสินค้าและบริการอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 โดยใช้กระบวนการเรียนรู้:  
การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning)

### ๒. ชื่อผู้สร้างและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน

ชื่อ นางสาวกรปภา นพราช

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง โรงเรียนบ้านหนองหลัก

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

### ๓. ระยะเวลาในการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรม

วันที่ ๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ - ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

### ๔. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน

การเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดหลายอย่างประกอบกัน เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ และการคิดประเมินค่า ในการสร้างสิ่งใหม่หรือแก้ปัญหาที่มีอยู่ให้ดีขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบอย่างมีเหตุผล กล้าแสดงความคิดเห็น กล้านำเสนอสิ่งที่แตกต่างจากคนอื่น ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการเชื่อมโยงสถานการณ์ไปสู่การค้นพบคำตอบ และรู้จักยอมรับข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และข้อแนะนำของผู้อื่นอย่างมีวิจารณญาณ และนำมาพัฒนาหรือต่อยอดผลงานของตนให้ดียิ่งขึ้น

เรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เศรษฐศาสตร์ และภูมิศาสตร์ ม.2 ผู้สอนได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ และเทคนิคการสอน ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และสาระภูมิศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Instructional Design) ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ ที่สะท้อนแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ รู้จักการโต้ตอบ การวิเคราะห์ปัญหา อันเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตลอดจนถึงสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่หลักสูตรกำหนดไว้ โดยครูสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในรายวิชานี้ ได้นำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning) ที่มีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งรูปแบบการสอนสามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวนี้ได้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดในอนาคตได้

### ๕. วัตถุประสงค์ของการสร้างและพัฒนานวัตกรรม

1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้การผลิตสินค้าและบริการอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่  
โดยใช้กระบวนการเรียนรู้: การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning))  
รายวิชาสังคมศึกษา

2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ รายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 2

## ๖. กลุ่มเป้าหมาย

### 5.1 เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1ห้อง นักเรียนทั้งหมด 8 คน

### 5.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นไปตามค่าเป้าหมายที่ครูผู้สอนกำหนดมี  
ระดับคุณภาพดี (2) ขึ้นไป

## ๗. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning : CBL) เป็นวิธีการจัดการเรียน  
การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอน แบบใช้  
ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิด  
แนวขนานของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ  
โดยการนำกระบวนการสอนแบบ Active Learning มาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือกระทำ  
ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยให้คำแนะนำ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิด  
ทักษะ ในการคิดวิเคราะห์ เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ และมีความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้น ตลอดจนเพิ่ม  
ประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีมของผู้เรียน

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และวรวรรณ นิมิตพงษ์กุล (๒๕๖๒ : ๓๑-๓๓) กล่าวว่า วิธีการสอนแบบ  
สร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เป็นการเรียนรู้แบบตื่นตัว ทำให้เด็กทุกคนกลายเป็นคนร่าเริงมีเสียงหัวเราะ และกล้า  
แสดงความคิดเห็น เด็ก ๆ ได้ค้นคว้าจากสื่อเทคโนโลยีได้เรียนรู้แบบค้นคว้า คิด และนำเสนอ ได้ทำงานเป็น  
กลุ่ม โดยเน้นกระบวนการลงมือทำด้วยความกระตือรือร้นในการค้นคว้า โดยนำหลักการสอน Active  
Learning มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

(บุษยา ธงนำทรัพย์ ๒๕๖๒ : ๓๗) การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือ  
ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และให้คำแนะนำ ตลอดจนการ ตั้ง  
คำถามให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง จากนั้น  
นำมาเสนอ สรุป และประเมินผลโดยเพื่อนร่วมห้อง รวมถึงครูผู้สอนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

อรวรรณ อุดมสุข (๒๕๖๔ : ๒๙) กล่าวว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานมุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนา  
ความสามารถทางสติปัญญาโดยให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านการค้นคว้าทักษะในการคิดและทักษะ

การทำงานเป็นกลุ่ม สามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิมโดยผู้สอนสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการนำเสนอความคิดสามารถนำไปปรับใช้เพื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อไป

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และวรวรรณ นิमितพงษ์กุล (๒๕๖๒ : ๘๓-๘๔) กล่าวถึง กระบวนการเรียนรู้ของวิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มี ๕ ขั้นตอนดังนี้

๑. ขั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นการกระตุ้นเชิงบวกที่ส่งผลให้ผู้เรียนสนใจ อยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบและตื่นตัวในการค้นหาความรู้ด้วยตนเอง เช่น การนำปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ มาตั้งเป็นหัวข้อให้ค้นคว้าหรือใช้เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนหรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้นด้วยวิธีนี้เด็กจะไม่ได้เรียนเพื่อสอบ แต่เรียนเพื่อรู้และความรู้ที่ได้ก็ค้นหาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตได้จริง กระตุ้นการเรียนรู้ด้วย สื่อ คลิปวิดีโอ เกม เป็นตัวเลือกที่ดีมากในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพราะเด็กได้ฝึกทักษะการสื่อสารด้านปฏิสัมพันธ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักแพ้ชนะ และรู้จักปรับปรุงแก้ไขตนเองมากกว่าการคิดเอาชนะอย่างเดียว

๒. ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม เนื้อหาที่สอนมีประโยชน์อะไรหรือจะนำไปใช้งาน เรื่องอะไรที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงอย่างไร การนำปัญหาในชีวิตจริงเป็นตัวตั้ง เช่น อ่านออกเสียงผิดจะทำให้ความหมายผิดตามไปด้วยหรือไม่

๓. ขั้นการค้นและคิดหนึ่งในบริบทของ CBL คือ การให้ความสมัครใจความสนใจและ ความร่วมมือกันของเด็ก ดังนั้นการแบ่งกลุ่มเพื่อค้นและคิดจึงให้แบ่งตามความสนใจซึ่งจะทำให้ได้ร่วมกันค้นคว้าในเรื่องที่ตนสนใจเป็นการค้นหาด้วยความ “อยากรู้” ครูควรตั้งปัญหาให้แต่ละกลุ่มค้นคว้า เรื่องที่แตกต่างกันเพราะจะทำให้เด็กได้ความรู้นอกเหนือจากเรื่องของตนเองค้นหาเองและไม่เบื่อกับจะฟังกลุ่มอื่นนำเสนอ

๔. ขั้นนำเสนอ หลังจากที่ได้ค้นคว้าหาข้อมูลและร่วมกันคิดหาข้อสรุปแล้วเด็ก ๆ จะออกมานำเสนอผลงานที่ละกลุ่ม ยิ่งเด็กมีโอกาสนำเสนอบ่อย ๆ ก็ยิ่งเพิ่มพูนทักษะการนำเสนอ ส่วนสมาชิกในกลุ่มก็เกิดทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการค้นคว้าและทักษะการคิด ครูส่งเสริมทักษะต่าง ๆ โดยใช้สนับสนุนและเปิดโอกาสให้แสดงความสามารถตามความถนัดให้กับผู้เรียน เช่น นำเสนอด้วย PowerPoint พุดคนเดียว อภิปรายกลุ่มหรือนำเสนอเป็นโปสเตอร์ แคร่ลง Facebook แคร่ลงเพจ หรือนำเสนอทางโซเชียลมีเดีย ครูควรกำหนดกติกาของห้องเรียน เช่น ต้องฟังเวลาเพื่อนนำเสนอ ครูอาจใช้วิธีถามนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ทันทีหลังจากจบการนำเสนอหรือให้ผู้เรียนต่างกลุ่มถามคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ตั้งใจฟัง ควรให้เวลากับการถามตอบเพราะเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้นำเสนอและผู้ฟังได้ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอครูช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขได้

๕. ขั้นประเมินผล การประเมินผลจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attributes) และควรแยกแสดงผลแต่ละด้านโดยไม่นำมารวมกันเพื่อให้ผู้เรียนใช้ผลการประเมินไปพัฒนาตนเอง

## ๘. ขั้นตอนการออกแบบนวัตกรรม

### ขั้นตอนที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ



ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงาน ที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบ โดยที่ผู้สอนนั้นไม่มีความจำเป็นต้องแทรกแซงระหว่างการทำนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใดใด ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น เมื่อจบการทำนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน คือกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหามา ถ้าหากข้อมูลที่หามา นั้นไม่ถูกต้อง การซักถามในห้องเรียนนั้นจะเกิดประเด็นใหม่ๆที่ผู้นำเสนอจำเป็นต้องมีข้อมูลเพื่อตอบผู้ซักถามให้ถูกต้อง ซึ่งผู้นำเสนอจะได้ประเด็นใหม่ๆจากการซักถามของผู้เรียนด้วยกัน โดยที่ผู้สอนจะทำหน้าที่คอยควบคุมคำถามและข้อคิดเห็นต่างๆให้อยู่ในประเด็น

## ขั้นตอนที่ ๕ ประเมินผล

คือการทำผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Process) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

## ๙. ขั้นตอนการใช้วัตกรรมการจัดการเรียนรู้

### ขั้นตอนที่ ๑ การสร้างความตระหนัก (กระตุ้นความสนใจ)

๑. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน

- ผู้สอนเล่าสถานการณ์ ใช้ภาพ ข้อความ สื่อมีเดีย หรือเกม ที่มีความสอดคล้องกับผู้เรียนและเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนพร้อมเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนรู้และเกิดความคิดจินตนาการ

### ขั้นตอนที่ ๒ การคิดเพื่อระบุสถานการณ์ (ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนตั้งปัญหาหรือค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย จากนั้นให้ผู้สอนให้ผู้เรียนรวมกลุ่มตามความสนใจ โดยอาจเพิ่มเงื่อนไขให้ผู้เรียนที่สนใจในหัวข้อเดียวกันรวมกลุ่มกัน

- ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มย่อยที่กำหนดไว้ เพื่ออภิปรายและร่วมกันกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์ที่ต้องการสร้างสรรค์ให้ดีขึ้น

- ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแจ้งปัญหาหรือสถานการณ์ที่ต้องการสร้างสรรค์เป็นผลงาน เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนกลุ่มอื่นๆ ได้ร่วมให้ข้อสังเกตเพิ่มเติม กรณีผู้เรียนบางกลุ่มเลือกหัวข้อซ้ำกัน ผู้สอนจำเป็นต้องหาจุดร่วมที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มที่เลือกหัวข้อซ้ำกัน และเป็นธรรมสำหรับผู้เรียนกลุ่มอื่นๆ

### ขั้นตอนที่ ๓ การค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน (ค้นคว้าและคิด)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มย่อยที่กำหนดไว้ เพื่อรวบรวม วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้สอนต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ โดยไม่หลีกเลี่ยงการตัดสินถูกผิด และการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียด เนื่องจากจะส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด ทั้งนี้ในขั้นตอนที่ ๓ อาจใช้เวลาไม่น้อย แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับขอบเขตและความซับซ้อนของผลงาน
- ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งคำถามกระตุ้นชวนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงาน ให้คำแนะนำปรึกษาเมื่อผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือ รับฟังเรื่องราวที่ผู้เรียนคิดหรือนำเสนอ และเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียน

### ขั้นตอนที่ ๔ การนำเสนอผลงาน

- ผู้สอนชี้แจงกติกาการนำเสนอ ระยะเวลาในการนำเสนอ ลำดับการนำเสนอ และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน
- ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานของกลุ่มหน้าชั้นเรียน โดยสนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างสรรค์วิธีการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ โดยหลีกเลี่ยงการตัดสินถูกผิด แต่ให้การเสริมแรงและเน้นการเลือกนำเสนอที่สอดคล้องกับผลงานและกลุ่มผู้ชมการนำเสนอ
- ผู้สอนให้ผู้เรียนกลุ่มอื่นประเมินผลงานตามเกณฑ์ประเมินผลที่กำหนดไว้ และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำเสนอผลงานของกลุ่มอื่น โดยหากไม่มีข้อซักถามหรือข้อสงสัยจากผู้เรียนร่วมชั้น ผู้สอนอาจจะเป็นผู้เริ่มถามเองได้

### ขั้นตอนที่ ๕ การประเมินผล

ผู้สอน สามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น ความสร้างสรรค์ของผลงาน คุณค่าหรือประโยชน์ต่อสังคมของผลงาน กระบวนการทำงานที่มีอิสรภาพทางความคิด และคุณลักษณะหรือบุคลิกภาพที่เปิดรับความท้าทายและมีความยืดหยุ่น

ผู้เรียน ตรวจสอบผลงานของกลุ่มตนเอง โดยเทียบกับกลุ่มอื่น เพื่อให้เห็นจุดเหมือน จุดต่าง และเป็นข้อมูลประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม ทำการสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Reflection) ในประเด็นสำคัญ เช่น ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม แนวทางการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ เป็นต้น และสามารถให้ผู้เรียนเป็นผู้ประเมินสมาชิกภายในกลุ่มตามเกณฑ์ประเมินที่กำหนดได้

## ๑๐. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

### ๑. ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

- ๑.๑. นักเรียนมีทักษะกระบวนการทำงานร่วมกัน ทักษะการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ คิด สร้างสรรค์
- ๑.๒. นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตร และสามารถนำปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้
- ๑.๓. นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกกับการปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ได้รับ ประสบการณ์ตรง จน สามารถสร้างนวัตกรรมผลงานได้
- ๑.๔. นักเรียนมีผลการเรียนที่ดี เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

### ๒. ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

- ๒.๑. ได้รับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ CBL (Creativity Based Learning : CBL การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- ๒.๒. ครูสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้รอบด้าน ตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคปัจจุบันที่เป็นยุคเครือข่าย ดิจิทัล สังคมออนไลน์ ในศตวรรษที่ ๒๑

## ๑๑.แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมต่อไป

- 1) ขยายผลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศแก่เพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 2) ต่อยอดการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนรูปแบบกระบวนการเรียนรู้: การสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน (Creativity Based Learning) ในรายวิชาอื่นๆ

# ภาพกิจกรรม

