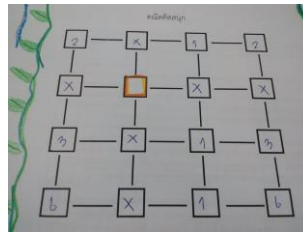
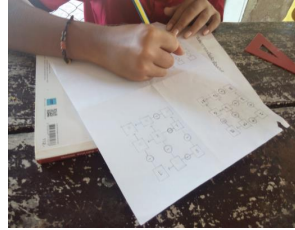


# โครงการคณิตศาสตร์

## เรื่อง ตาราง 16 ช่อง



โดย

เด็กหญิงกมลทิพย์ ปิ่นสุวรรณ

เด็กหญิงอัมราพร จันทรมณี

เด็กหญิงอาทิตยา บัวแก้ว

โรงเรียนวัดประเจียด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1  
รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการคณิตศาสตร์  
ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์  
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6  
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 68  
ประจำปีการศึกษา 2561

โครงการคณิตศาสตร์  
เรื่อง ตาราง 16 ช่อง

โดย

เด็กหญิงกมลทิพย์ ปิ่นสุวรรณ  
เด็กหญิงอัมราพร จันทรมณี  
เด็กหญิงอาทิตยา บัวแก้ว

ครูที่ปรึกษา

นางสาวภัทราวรรณ ทองอยู่  
นายจำเริญ แก้วสวัสดิ์  
โรงเรียนวัดประเจียก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการคณิตศาสตร์  
ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์  
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6  
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 68  
ประจำปีการศึกษา 2561

ชื่อโครงการ	ตาราง 16 ช่อง
ผู้ศึกษา	เด็กหญิงกมลทิพย์ ปิ่นสุวรรณ เด็กหญิงอัมราพร จันทรมณี เด็กหญิงอาทิตยา บัวแก้ว
ชั้น	ประถมศึกษาปีที่ 4-6
โรงเรียน	วัดประเจียก ตำบลสนามชัย อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1
ปีการศึกษา	2561
ครูที่ปรึกษา	นางสาวภัทราวรรณ ทองอยู่ นายจำเริญ แก้วสวัสดิ์

### บทคัดย่อ

โครงการ เรื่อง ตาราง 16 ช่อง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง 2. สอนให้น้อง ๆ ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง 3. ประเมินความพึงพอใจของน้อง ๆ ที่มีต่อเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง ผลการศึกษาพบว่า 1. สามารถออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่องได้ 2. สามารถสอนให้น้อง ๆ ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่องได้ 3. ระดับความพึงพอใจของน้อง ๆ ที่มีต่อเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่องอยู่ในระดับมาก

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการ เรื่อง ตาราง 16 ช่อง สำเร็จลงได้ ขอขอบคุณนางสาวภัทรารวรรณ ทองอยู่ และ  
นายจำเริญ แก้วสวัสดิ์ ครูที่ปรึกษาโครงการ ผู้ปกครองนักเรียนที่ให้การสนับสนุน

# บทที่ 1

## บทนำ

### ที่มาและความสำคัญ

จากการเรียน เรื่อง การบวก ลบ คูณ หาร ทำให้มีความสนใจเกี่ยวกับการออกแบบเกม เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง

### วัตถุประสงค์

1. ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง
2. สอนให้น้อง ๆ ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง
3. ประเมินความพึงพอใจของน้อง ๆ ที่มีต่อเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง

### สมมุติฐาน

1. สามารถออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง ได้
2. สามารถสอนให้น้อง ๆ ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง ได้
3. ระดับความพึงพอใจของน้อง ๆ ที่มีต่อเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง อยู่ในระดับมาก

### ขอบเขตการศึกษา

- |                  |                                 |
|------------------|---------------------------------|
| 1. สถานที่       | โรงเรียนวัดประเจียด             |
| 2. ระยะเวลา      | ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561   |
| 3. เนื้อหา       | การบวก ลบ คูณ หาร               |
| 4. กลุ่มเป้าหมาย | นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 |

### นิยามศัพท์เฉพาะ

ตาราง 16 ช่อง หมายถึง สี่เหลี่ยมจำนวน 16 ช่อง มีไว้เพื่อใส่ตัวเลขและเครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

### 1. ประโยชน์ต่อตนเอง

1.1 ได้มีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ  
หารด้วยตาราง 16 ช่อง

1.2 ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

1.3 ได้นำผลงานที่ออกแบบไปใช้ประโยชน์

1.4 ได้สอนให้น้อง ๆ ออกแบบและเล่นเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ  
หารด้วยตาราง 16 ช่อง

1.5 ได้ความรู้ในการทำโครงการ

1.6 ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

1.7 ได้ทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน

1.8 ได้เกิดความภูมิใจ

1.9 ได้ฝึกทักษะ 4 h คือ hand การลงมือปฏิบัติ heart การเอาใจใส่ในการทำงาน  
และ head การคิด

1.10 ได้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คือ ข้อ 4 ใฝ่เรียนรู้ และข้อ 6 มุ่งมั่นในการ  
ทำงาน

1.11 ได้เกิดค่านิยม 12 ประการ คือ ข้อ 4 ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียน  
ทั้งทางตรงและทางอ้อม

1.12 ได้เกิดสมรรถนะ คือ ข้อ 2 ความสามารถในการคิด

### 2. ประโยชน์ต่อโรงเรียน

2.1 โรงเรียนมีสื่อทางการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์

2.2 น้อง ๆ ได้ออกแบบผลงาน

2.3 เป็นการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างรุ่นน้องและรุ่นพี่ในรูปแบบพี่สอนน้อง

2.4 โรงเรียนจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม

2.5 สนองนโยบายโรงเรียนดีประจำตำบล

2.6 สนองนโยบายโรงเรียนประชารัฐ

2.7 สนองนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

2.8 สนองโครงการส่งเสริมเอกลักษณ์อัตลักษณ์ของโรงเรียน

2.9 ได้สื่อในการจัดฐานการเรียนรู้

### 3. ประโยชน์ต่อชุมชน

3.1 ผู้ปกครองภาคภูมิใจ

3.2 ชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมของโรงเรียน

## บทที่ 2

### เอกสารที่เกี่ยวข้อง

#### คณิตศาสตร์

ความหมายของคำว่า คณิตศาสตร์ ได้มีผู้ที่ให้นิยามไว้มากมาย "วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี" ได้สรุปไว้ดังนี้

1. คณิตศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่มุ่งค้นคว้าเกี่ยวกับ โครงสร้างนามธรรมที่ถูกกำหนดขึ้นผ่านทางกลุ่มของสัจพจน์ซึ่งมีการให้เหตุผลที่แน่นอนโดยใช้ตรรกศาสตร์สัญลักษณ์และสัญกรณ์คณิตศาสตร์
2. คณิตศาสตร์เป็นสาขาวิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบและโครงสร้าง การเปลี่ยนแปลง และปริภูมิ กล่าวคร่าว ๆ ได้ว่าคณิตศาสตร์นั้นสนใจ "รูปร่างและจำนวน" เนื่องจากคณิตศาสตร์มิได้สร้างความรู้ผ่านกระบวนการทดลอง บางคนจึงไม่จัดว่าคณิตศาสตร์เป็นสาขาของวิทยาศาสตร์
3. คำว่า "คณิตศาสตร์" (คำอ่าน : คะ-นิต-ตะ-สาด) มาจากคำว่า คณิต (การนับ หรือ คำนวณ) และ ศาสตร์ (ความรู้ หรือ การศึกษา) ซึ่งรวมกันมีความหมายโดยทั่วไปว่า การศึกษาเกี่ยวกับการคำนวณ หรือ วิชาที่เกี่ยวกับการคำนวณ.
4. โครงสร้างต่าง ๆ ที่นักคณิตศาสตร์สนใจและพิจารณานั้น มักจะมีต้นกำเนิดจากวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ และสังคมศาสตร์ โดยเฉพาะฟิสิกส์ และเศรษฐศาสตร์ ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในปัจจุบัน ยังเกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ในสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และทฤษฎีการสื่อสารอีกด้วย
5. คณิตศาสตร์ใช้ตรรกศาสตร์สัญลักษณ์และสัญกรณ์คณิตศาสตร์ ซึ่งทำให้กิจกรรมทุกอย่างกระทำผ่านทางขั้นตอนที่ชัดเจน เราจึงสามารถพิจารณาคณิตศาสตร์ว่า เป็นระบบภาษาที่เพิ่มความแม่นยำและชัดเจนให้กับภาษาธรรมชาติ ผ่านทางศัพท์และไวยากรณ์บางอย่าง สำหรับอธิบายและศึกษาความสัมพันธ์ทั้งทางกายภาพและนามธรรม.
6. คณิตศาสตร์ถูกจัดว่าเป็นศาสตร์สมบูรณ์ โดยจำไม่จำเป็นต้องมีการอ้างถึงใด ๆ จากโลกภายนอก นักคณิตศาสตร์กำหนดและพิจารณาโครงสร้างบางประเภทสำหรับใช้ในคณิตศาสตร์เอง โดยเฉพาะ เนื่องจากโครงสร้างเหล่านี้ อาจทำให้สามารถอธิบายสาขาย่อย ๆ หลาย ๆ สาขาได้ในภาพรวม หรือเป็นประโยชน์ในการคำนวณพื้นฐาน
7. นักคณิตศาสตร์หลายคนทำงานเพื่อเป้าหมายเชิงสุนทรียภาพเท่านั้น โดยมองว่าคณิตศาสตร์เป็นศาสตร์เชิงศิลปะ มากกว่าที่จะเป็นศาสตร์เพื่อการนำไปประยุกต์ใช้ แรงผลักดันในการทำงานเช่นนี้ มีลักษณะไม่ต่างไปจากที่กวีและนักปรัชญาได้ประสบและเป็นสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้

8. อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ กล่าวว่า คณิตศาสตร์เป็นราชินีของวิทยาศาสตร์

<https://www.gotoknow.org/posts/94173>

### ประโยชน์ของเกมคณิตศาสตร์

1. ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
2. ช่วยฝึกทักษะต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและจดจำได้ยาวนาน
4. ช่วยดึงดูดความสนใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน
5. ช่วยพัฒนามโนคติทางคณิตศาสตร์
6. ช่วยให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาได้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างเต็มที่
7. มีประโยชน์ในการสอนซ่อมเสริม
8. ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันของนักเรียน ร่วมกันแก้

<https://mathgame12.wordpress.com>

### การบวก

มักแทนด้วยเครื่องหมายบวก "+" คือหนึ่งในการดำเนินการทางคณิตศาสตร์ของเลขคณิตมูลฐาน นอกจากการบวกยังมีการลบ การคูณ และการหาร การบวกจำนวนสองจำนวน คือ ผลรวมของปริมาณสองปริมาณรวมกัน ตัวอย่างเช่น การรวมแอปเปิล 3 ผล กับ แอปเปิล 2 ผล เข้าด้วยกันกลายเป็นแอปเปิล 5 ผล ดังนั้นจึงเหมือนกับว่ามีแอปเปิล 5 ผล การกระทำเช่นนี้เทียบเท่ากับนิพจน์ทางคณิตศาสตร์ว่า  $3 + 2 = 5$  หมายความว่า "3 บวก 2 เท่ากับ 5"

<https://th.wikipedia.org>

### การลบ

ในคณิตศาสตร์เป็นหนึ่งในสี่การดำเนินการพื้นฐานของเลขคณิต มักเขียนแทนด้วยการเติมเครื่องหมายลบ

ชื่อของแต่ละพจน์ของการลบ  $c - b = a$  คือ ผลลบ (a), ตัวตั้งลบ (c), ตัวลบ (b)

<https://th.wikipedia.org>

### การคูณ

คือ การดำเนินการทางคณิตศาสตร์อย่างหนึ่ง ทำให้เกิดการเพิ่มหรือลดจำนวนจำนวนหนึ่งเป็นอัตรา การคูณเป็นหนึ่งในสี่ของการดำเนินการพื้นฐานของเลขคณิตมูลฐาน

<https://mathforgenius.wikispaces.com>

การคูณสามารถนิยามบนจำนวนธรรมชาติว่าเป็นการบวกที่ซ้ำๆ กัน ตัวอย่างเช่น 4 คูณด้วย 3 (หรือเรียกโดยย่อว่า 4 คูณ 3) หมายถึง การบวกจำนวน 4 เข้าไป 3 ชุด เช่น  $4+4+4 = 12$



<https://aoranda.wordpress.com>

การคูณ หมายถึง การนับลดครั้งละเท่า ๆ กัน

<http://mathchild.wikispaces.com>

การคูณ คือ การดำเนินการทางคณิตศาสตร์อย่างหนึ่ง ทำให้เกิดการเพิ่มหรือลดจำนวนจำนวนหนึ่งเป็นอัตรา การคูณเป็นหนึ่งในสี่ของการดำเนินการพื้นฐานของเลขคณิตมูลฐาน (การดำเนินการอย่างอื่นได้แก่ การบวก การลบ และการหาร)

<https://th.wikipedia.org>

### **การหาร**

หมายถึง การนับลดครั้งละเท่า ๆ กัน

<http://mathchild.wikispaces.com>

การหาร ในทางคณิตศาสตร์ คือ การดำเนินการเลขคณิตที่เป็นการดำเนินการผกกลับของการคูณ และบางครั้งอาจมองได้ว่าเป็นการทำซ้ำการลบ พุดง่าย ๆ คือ การแบ่งออกหรือเอาเอาออกเท่า ๆ กันจนกระทั่งตัวหารเหลือศูนย์ (หารลงตัว)

<https://th.wikipedia.org>

### **สมการ**

หมายถึง ประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ที่ใช้แสดงว่าสองสิ่งเหมือนกันหรือเทียบเท่ากันที่เชื่อมด้วยเครื่องหมายเท่ากับ

<https://th.wikipedia.org>

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการ

#### ขั้นตอนการดำเนินการ

1. ศึกษาค้นคว้าตัวอย่างเกมคณิตศาสตร์จากอินเทอร์เน็ต
2. ออกแบบเกมคณิตศาสตร์ด้วยตาราง 16 ช่อง
3. นำผลงานที่ออกแบบมาใช้ประโยชน์
4. สอนให้นักเรียน ๆ ออกแบบและเล่นเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง
5. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ๆ

#### วัสดุอุปกรณ์

1. computer
2. printer
3. กระดาษ

#### วิธีการทำ

1. ศึกษาตัวอย่างการออกแบบเกมคณิตศาสตร์
2. ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง
3. ทดลองเล่น
4. สอนให้นักเรียน ๆ เล่น
5. สอนให้นักเรียน ๆ ออกแบบ
6. ประเมินความพึงพอใจ

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินการ

#### ผลการศึกษา

1. สามารถออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง ได้
2. สามารถสอนให้นักเรียน ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง ได้
3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง อยู่ในระดับมาก

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการศึกษา

1. สามารถออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง ได้
2. สามารถสอนให้น้อง ๆ ออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง ได้
3. ระดับความพึงพอใจของน้อง ๆ ที่มีต่อเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง อยู่ในระดับมาก

#### ประโยชน์

1. ได้มีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง
2. ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง
3. ได้นำผลงานที่ออกแบบไปใช้ประโยชน์
4. ได้สอนให้น้อง ๆ ออกแบบและเล่นเกมคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยตาราง 16 ช่อง
5. ได้ความรู้ในการทำโครงการ
6. ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
7. ได้ทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน
8. ได้เกิดความภูมิใจ
9. ได้ฝึกทักษะ 4 h คือ hand การลงมือปฏิบัติ heart การเอาใจใส่ในการทำงาน และ head การคิด
10. ได้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คือ ข้อ 4 ใฝ่เรียนรู้ และข้อ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน
11. ได้เกิดค่านิยม 12 ประการ คือ ข้อ 4 ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม
12. ได้เกิดสมรรถนะ คือ ข้อ 2 ความสามารถในการคิด
13. โรงเรียนมีสื่อทางการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์
14. น้อง ๆ ได้ออกแบบผลงาน
15. เป็นการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างรุ่นน้องและรุ่นพี่ในรูปแบบพี่สอนน้อง
16. โรงเรียนจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม
17. สนองนโยบายโรงเรียนตีประจำตำบล

18. สนองนโยบายโรงเรียนพระราชรัฏฐ
19. สนองนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้
20. สนองโครงการส่งเสริมเอกลักษณ์อัตลักษณ์ของโรงเรียน
21. ได้สื่อในการจัดฐานการเรียนรู้
22. ผู้ปกครองภาคภูมิใจ
23. ชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมของโรงเรียน

### **ข้อเสนอแนะ**

ออกแบบเกมคณิตศาสตร์อื่น ๆ

## บรรณานุกรม

<http://mathchild.wikispaces.com>

<https://aoranda.wordpress.com>

<https://mathforgenius.wikispaces.com>

<https://mathgame12.wordpress.com>

<https://th.wikipedia.org>

<https://www.gotoknow.org/posts/94173>

ภาคผนวก

## ผลการประเมินความพึงพอใจ

### 1. ข้อมูลทั่วไป

#### 1.1 เพศ

- หญิง จำนวน 41 คน  
 ชาย จำนวน 46 คน

#### 1.2 ชั้น

- ป.1 จำนวน 17 คน  
 ป.2 จำนวน 18 คน  
 ป.3 จำนวน 15 คน  
 ป.4 จำนวน 18 คน  
 ป.5 จำนวน 19 คน

### 2. แบบประเมิน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ระดับความชอบ	23	51	13	0	0

### 3. การให้เหตุผล

#### 3.1 เหตุผลที่ชอบเพราะ

- 3.1.1 ได้ของรางวัล  
3.1.2 ได้ความรู้  
3.1.3 สนุก

#### 3.2 เหตุผลที่ไม่ชอบเพราะ

ไม่มี

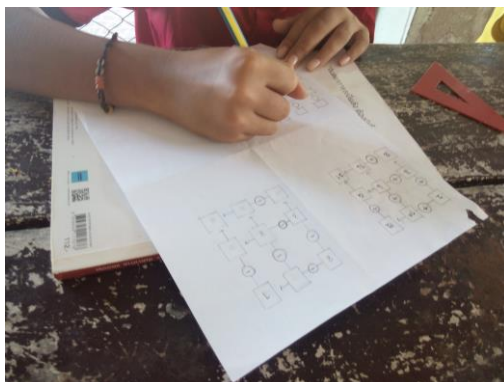
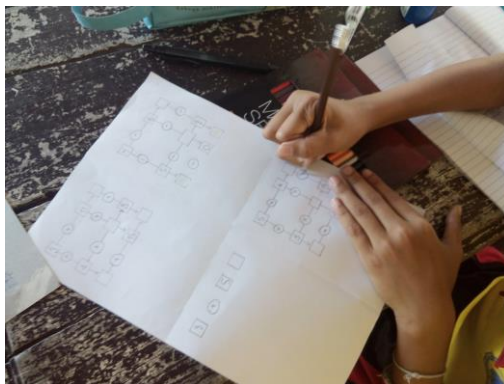
### 4. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ อื่นๆ

ไม่มี

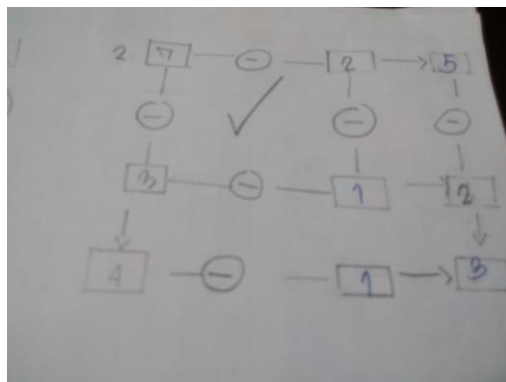
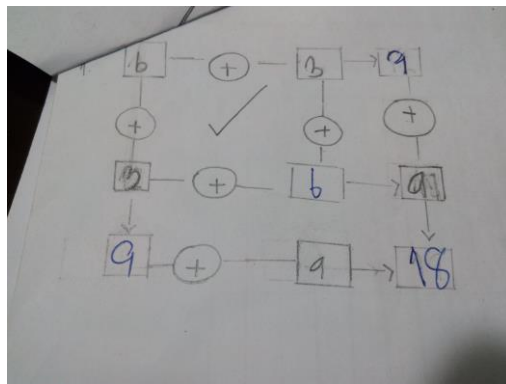
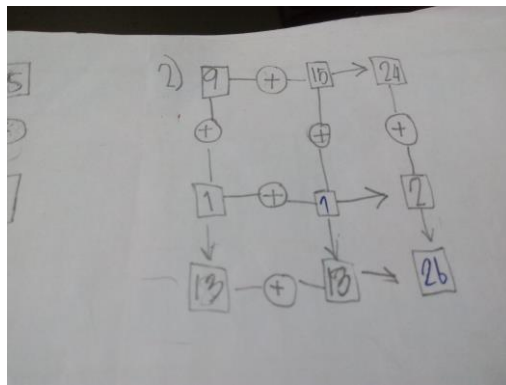
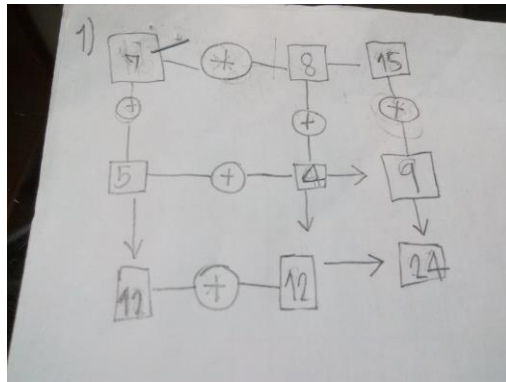


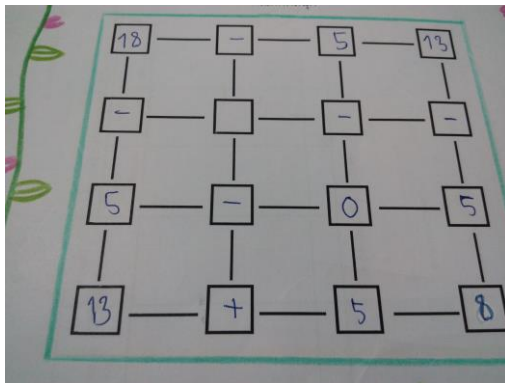
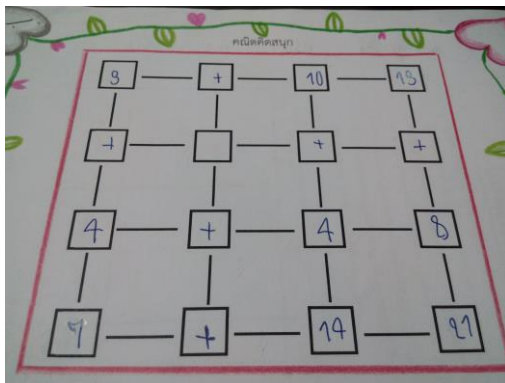
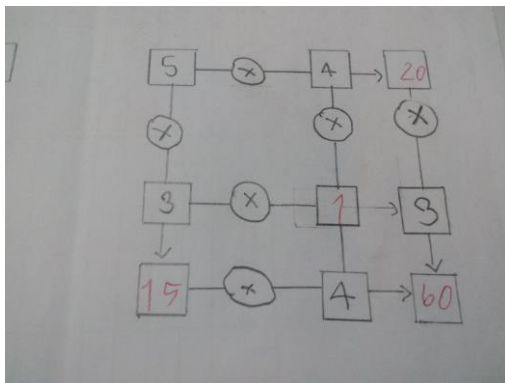
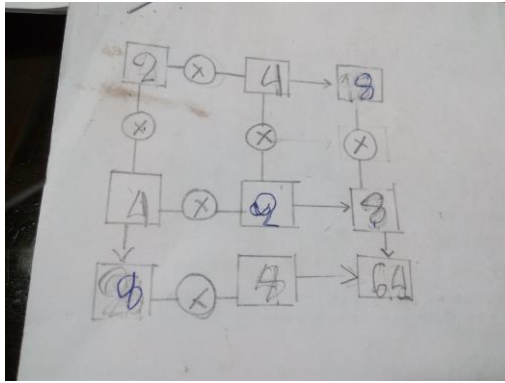
ภาพ

ทำตาราง 16 ช่อง



ตาราง 16 ช่อง





สอนน้อง ๆ



# นำเสนอโครงการ

