



ชื่องานวิจัย การศึกษาปัญหาในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ม. 1/4
ชื่อผู้วิจัย นางกัญญา โพธิ์กล้า
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ โดยใช้กิจกรรมการเขียนคำศัพท์ และทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนคุรุประชาสวรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 34 คน โดยให้นักเรียนทดสอบเกี่ยวกับคำศัพท์ก่อนเรียน แล้วหลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 4 ฉบับ จากนั้นจึงทำการทดสอบหลังเรียน และวิเคราะห์ผลคะแนน โดยใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ

ผลการศึกษาปรากฏว่า การใช้กิจกรรมการเขียนคำศัพท์และทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความจำ ความเข้าใจในคำศัพท์และสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นจากเดิม ดังจะเห็นได้จากการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียน ชั้นม.1/4 ที่เพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 21.26



ชื่องานวิจัย	การพัฒนาความรู้และทักษะในการระบุหน้าที่ของคำภาษาอังกฤษ (Parts of Speech) ด้วยวิธีการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคและไวยากรณ์พื้นฐาน โดยใช้เกมกระดาน (Board Game: Parts of speech City) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8
ผู้วิจัย	นางสาวณัฐกานต์ พัทธประสิทธิ์
รายวิชา	ภาษาอังกฤษอ่าน - เขียน 1
กลุ่มสาระการเรียนรู้	ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียน	คุรุประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท
ปีการศึกษา	2564 ภาคเรียนที่ 1

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงแก้ปัญหาของนักเรียนที่ไม่สามารถระบุหน้าที่ของคำภาษาอังกฤษ (Parts of Speech) ได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียนที่ไม่สามารถระบุหน้าที่ของคำ (Parts of Speech) และเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 เรื่อง การพัฒนาความรู้และทักษะในการระบุหน้าที่ของคำภาษาอังกฤษ (Parts of Speech) ด้วยวิธีการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคและไวยากรณ์พื้นฐาน โดยใช้เกมกระดาน (Board Game: Parts of speech City) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบฝึกพัฒนาความรู้และทักษะในการจัดกลุ่มคำภาษาอังกฤษ (Parts of Speech) ด้วยวิธีการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคและไวยากรณ์พื้นฐาน และเกมกระดาน (Board game: Pars of speech City)

ผลการวิจัยปรากฏว่า การเปรียบเทียบผลการระบุหน้าที่ของคำภาษาอังกฤษ (Parts of Speech) ด้วยวิธีการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคและไวยากรณ์พื้นฐาน โดยใช้เกมกระดาน (Board Game: Parts of speech City) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 3.73 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.167 คะแนน หลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 8.69 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.528 คะแนน เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน แสดงว่าผู้เรียนมีการพัฒนาการด้านระบุหน้าที่ของคำภาษาอังกฤษ (Parts of Speech) ดีขึ้น จากการใช้วิธีการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคและไวยากรณ์พื้นฐาน โดยใช้เกมกระดาน (Board Game: Parts of speech City)



ชื่องานวิจัย	การศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ33101ในรูปแบบออนไลน์
ผู้วิจัย	นางนิรัชรา คำพุด
รายวิชา	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 5 รหัสวิชา อ33101
กลุ่มสาระการเรียนรู้	ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียน	ครูประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท
ปีการศึกษา	2564 ภาคเรียนที่ 1

.....

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ33101ในรูปแบบออนไลน์ 2. เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับการปรับปรุงแก้ไข พัฒนาการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 133 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า ด้านความพึงพอใจของผู้เรียน 1.นักเรียนมีความพร้อมในการเรียนออนไลน์ในระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 44.36 2.นักเรียนมีความเข้าใจในการเรียนภาษาอังกฤษทางออนไลน์ ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 52.63 3. นักเรียนมีอุปกรณ์พร้อมเรียนออนไลน์ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 36.84 4.นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 48.12 5. นักเรียนมีภาระงานในการเรียนออนไลน์ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 42.11 6. นักเรียนเรียนอย่างมีความสุขในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 48.87 7. โดยส่วนรวมนักเรียนมีความพึงพอใจการเรียนออนไลน์ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 46.62

ด้านความพึงพอใจด้านการจัดการเรียนการสอนของครูพบว่า 1. ครูมีการเตรียมการสอนอยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 46.62 2. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินผลชัดเจนอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 41.35 3. ครูส่งเสริมให้นักเรียนให้มีทักษะ คิด วิเคราะห์ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.84 4. เนื้อหาที่สอนทันสมัย นำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 37.59 5. ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 46.62 6.ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.60 7. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 42.86 8. ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 45.11 9. ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.60 10.ผู้สอนมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.10 11. ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 45.86 12. ครูมีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอนเป็นอย่างดี อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.38

โดยมีข้อเสนอแนะ / ข้อคิดเห็น 5 อันดับแรกดังนี้

1. ลดการสั่งงาน / การบ้าน
2. ควรเน้นสอนมากกว่าสั่งงาน
- 3 .ลดการเรียนลงบ้าน เนื่องจากเด็กบางคนประสบปัญหาตาล้า ปวดหลังเนื่องจากนั่งเรียนและนั่งทำงานเป็นเวลานาน
4. การเว้นช่วงก่อนเข้าคาบต่อไป เช่น ปล่อยก่อนเวลา ให้มีเวลาพักผ่อนหรือที่เรียกว่าพักเบรก
5. อยากให้ครูเข้าใจนักเรียนเวลาที่นักเรียนไม่เข้าเรียนบางคนเขาไม่ได้มีเวลาว่างเรียนทั้งวัน บางคนต้องช่วยพ่อแม่ทำงาน บางคนก็ต้องหางานพาทหารมทำอยากให้ครูเช็คเวลาให้จากการส่งงานค่ะ



ชื่องานวิจัย	การพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Crossword Puzzle ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนครูประชาสรรค์
ผู้วิจัย	นางประภัสสร แพงดี
รายวิชา	ภาษาอังกฤษ 3
กลุ่มสาระการเรียนรู้	ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียน	ครูประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท
ปีการศึกษา	2564 ภาคเรียนที่ 1

.....

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อการศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อการพัฒนาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนครูประชาสรรค์ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 37 คน การดำเนินการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบๆ ละ 50 นาที รวม 6 คาบ โดยมีการเก็บ รวบรวมข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม Crossword Puzzle เกมปริศนาอักษรไขว้โดยใช้ สถิติที่เป็นค่า t-test ในการคำนวณ ผลการศึกษาพบว่า การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 6.23 คะแนนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.82 คะแนนหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 12.20 คะแนนและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 4.20 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน แสดงว่าผู้เรียนมีการ พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น จากการใช้เกม Crossword Puzzle เกมปริศนาอักษรไขว้



ชื่อเรื่องงานวิจัย การพัฒนาทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยใช้ Application LINGOLA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โรงเรียนคุรุประชาสรรค์

รายวิชา อ 23101 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 5

ผู้วิจัย นางสาวพิกุล คุ่มผล

โรงเรียน คุรุประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท

ปีการศึกษา 2564 ภาคเรียนที่ 1

บทคัดย่อ

การทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยใช้ Application LINGOLA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โรงเรียนคุรุประชาสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและพูดในสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวันของผู้เรียนโดยผู้วิจัยได้ใช้สถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่โรงเรียน จำนวน 8 สถานการณ์ โดยทำการฝึกเป็นหมวดหมู่จำนวน 8 สถานการณ์ เพราะกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์สำนวนภาษาที่ใช้ในสถานการณ์ในชีวิตประจำวันให้มากที่สุดจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก หลังจากการฝึก ฟังและพูด ซ้ำแล้วซ้ำจาก Application LINGOLA อีก และทำใบงานประกอบฝึกทักษะการฟังและพูด ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และจดจำความหมายคำศัพท์สำนวนภาษาในการสนทนาตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวันมากขึ้นจนสามารถใช้ภาษาสื่อสารตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้อย่างน่าพอใจ ผลสรุปแล้ว นักเรียนมีทักษะการฟัง และพูดตามสถานการณ์ต่างในชีวิตประจำวัน เพิ่มขึ้นร้อยละ 80



ชื่องานวิจัย	การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ผู้วิจัย	นางสาวรัชนิกร สิงห์โต
รายวิชา	ภาษาอังกฤษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้	ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียน	ครูประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท
ปีการศึกษา	2564 ภาคเรียนที่ 1

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ 2) ศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนครูประชาสรรค์ จำนวน 40 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้บทที่ 2 เรื่อง You have to do it 2) เกมออนไลน์ที่ครูสร้างขึ้นในแพลตฟอร์ม 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ออนไลน์จำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (\bar{X} = 24.06) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (\bar{X} = 12.85) แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ มีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.71, S.D. = 0.60) โดยเจตคติหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ด้านที่ 1 ด้านความรู้ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (\bar{X} = 4.74/ S.D. = 0.57) มีเจตคติในระดับมากที่สุด ด้านที่ 2 ด้านความรู้สึกต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (\bar{X} = 4.70/ S.D. = 0.62) มีเจตคติในระดับมากที่สุด และด้านที่ 3 ด้านพฤติกรรมต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (\bar{X} = 4.70/ S.D. = 0.62) มีเจตคติ ในระดับมากที่สุด และเฉลี่ยรวมทั้ง 3 ด้าน (\bar{X} = 4.72/ S.D. = 0.60) มีเจตคติในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ



ชื่องานวิจัย	วิดีโอบน YouTube เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาจีน เรื่อง คำศัพท์สมาชิกในครอบครัว
ผู้วิจัย	นางสาวสายทิพย์ สดุดี
รายวิชา	ภาษาจีน 1 (จ21261)
กลุ่มสาระการเรียนรู้	ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียน	ครูประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท
ปีการศึกษา	2564 ภาคเรียนที่ 1

.....

บทคัดย่อ

วิดีโอบน YouTube เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาจีน เรื่อง คำศัพท์สมาชิกในครอบครัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนครูประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) มีสื่อที่นำมาใช้ส่งเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาจีน เรื่อง คำศัพท์สมาชิกในครอบครัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิดีโอบน YouTube เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาจีน เรื่อง คำศัพท์สมาชิกในครอบครัว

ผลการวิจัยพบว่า 1) วิดีโอบน YouTube เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาจีน เรื่อง คำศัพท์สมาชิกในครอบครัว มีประสิทธิภาพ 83.32/82.06 ซึ่งเป็นไปตามในเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากวิดีโอบน YouTube เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาจีน เรื่อง คำศัพท์สมาชิกในครอบครัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนครูประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท มีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.43 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 7.97 คะแนน