สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง จากผาแต้ม...สู่อียิปต์

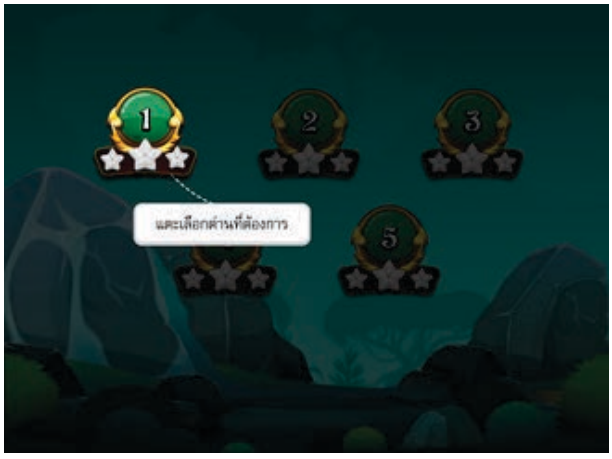
ชื่อ Application หนุมานท่องโลกา

จุดประสงค์ อ่านในใจบทเรียน เรื่อง จากผาแต้ม...สู่อียิปต์ และตอบคำถามได้

ภาพรวม ในตอนที่หนุมานกำลังแสดงอิทธิฤทธิ์โดยการหาวเป็นดาวเป็นเดือนนั้น ได้ถูกเทพสายฟ้าขโมยดาวไปโปรยไว้ตามสถานที่ต่าง ๆ ที่อยู่ภายใต้การปกครองของเทพสายฟ้า ซึ่งหนุมานจะต้องตามไปเก็บดาวที่ถูกขโมยให้ได้ โดยจะต้องฝ่าฟันกับอุปสรรคต่าง ๆ และต่อสู้กับเหล่าลูกน้องของเทพสายฟ้า สุดท้ายหนุมานจะต้องปราบเทพสายฟ้า ซึ่งเป็นศัตรูของตนให้จงได้

วิธีการใช้งาน

แตะปุ่มเริ่มเล่น เพื่อเข้าสู่เกม
แตะปุ่มช่วยเหลือ เพื่อดูวิธีการเล่นเกม

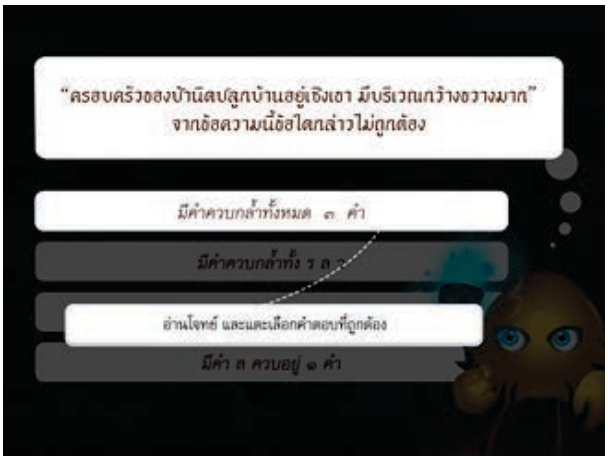

1
2
3
5
แตะเลือกด่านที่ต้องการ

จำนวนคะแนน
1
พ่อตรวจสอบสภาพรถสำหรับเดินทางไปที่ใด
บ้านญาติ
แตะเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
น้ำตก
แตะปุ่มเมนู เพื่อแสดงปุ่มเล่นใหม่และปุ่มหน้าแรก

พลังความสามารถแบบไม่ติดตัว
เลือกวางได้ ๓ ช่อง
ช่องสำหรับลากความสามารถแบบติดตัว และไม่ติดตัวมาวาง
พลังความสามารถแบบติดตัว
เลือกวางได้ ๒ ช่อง
เริ่ม
แตะปุ่มเริ่มเพื่อเริ่มเล่นเกม

แตะปุ่มเมนูเพื่อแสดงปุ่มเล่นใหม่
และปุ่มหน้าแรก
แถบแสดงพลังชีวิต (สีแดง)
แถบแสดงพลังความสามารถ (สีฟ้า)
แตะปุ่มกระโดด เพื่อกระโดดข้าม
สิ่งกีดขวาง หรือ ข้ามหน้าผา
ปุ่มบังคับทิศทางของตัวละคร
ปุ่มความสามารถแบบไม่ติดตัว
ปุ่มแสดงความสามารถแบบติดตัว

เก็บดาวเพื่อผ่านด่าน
ตัวละครหนุมานที่จะใช้เล่น



ปุ่มที่ใช้งานบนระบบปฏิบัติการ Windows

สัญลักษณ์ปุ่ม	อธิบาย
↑	บังคับเดินขึ้น
←	บังคับเดินซ้าย
↓	บังคับเดินลง
→	บังคับเดินขวา
Spacebar	กระโดด

ปุ่มที่ใช้งานบนระบบปฏิบัติการ Windows

สัญลักษณ์ปุ่ม	อธิบาย
Z	พลังโจมตี 1
X	พลังโจมตี 2
C	พลังโจมตี 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

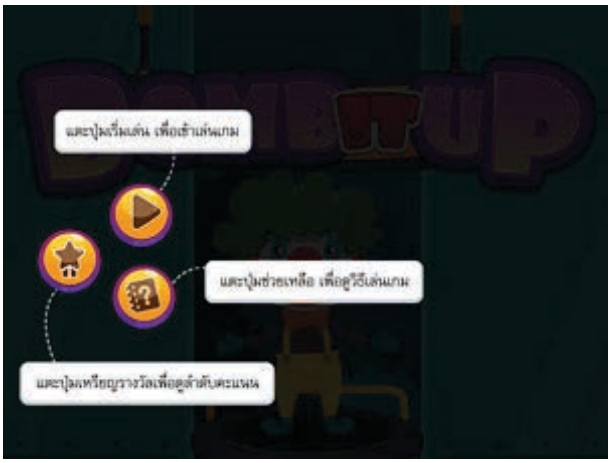
เรื่อง สมบัติการสลับที่

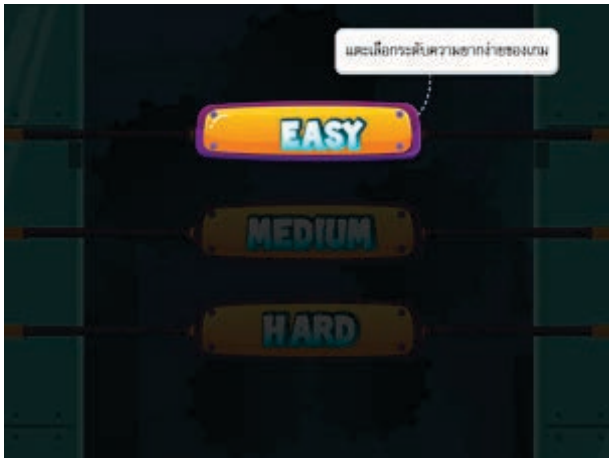
ชื่อ Application Bomb it up

จุดประสงค์ เมื่อกำหนดโจทย์ให้สามารถใช้สมบัติการสลับที่สมบัติ การเปลี่ยนหมู่ และสมบัติการแจกแจง ช่วยในการคิดคำนวณได้

ภาพรวม เพลิดเพลินไปกับการตอบคำถามในหัวข้อการใช้สมบัติการสลับที่ สมบัติการเปลี่ยนหมู่ และสมบัติการแจกแจง ช่วยในการคิดคำนวณได้ ทั้งยังสนุกสนานไปกับรูปแบบเกมที่น่าตื่นตาตื่นใจอีกด้วย

วิธีการใช้งาน


แตะปุ่มเริ่มเล่น เพื่อเข้าเล่นเกม
แตะปุ่มช่วยเหลือ เพื่อดูวิธีเล่นเกม
แตะปุ่มเหรียญรางวัลเพื่อดูลำดับคะแนน


แตะเลือกระดับความยากง่ายของเกม
EASY
MEDIUM
HARD

(13 + 267) + 159 = 13 + (267 +)
แตะเป็นพิมพ์คำตอบ
0 1 2 3 4
5 6 7 8 9
DEL ENTER
จำนวนชีวิต
คะแนน
เวลา
ปุ่มเมนู แสดงปุ่มเล่นใหม่และปุ่มหน้าแรก

แตะเพื่อดูคะแนนในแต่ละระดับ
EASY
MEDIUM
HARD
แตะปุ่มหน้าแรก เพื่อกลับไปยังหน้าแรก
แตะปุ่มเล่นใหม่ เพื่อกลับไปเล่นอีกครั้ง

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

เรื่อง การแยกสารผสม 1

ชื่อ Application Breezing Stone (แท่นหินมหาภัย)

จุดประสงค์App รู้และเข้าใจวิธีการแยกสารเนื้อผสมระหว่างของแข็งกับของแข็ง

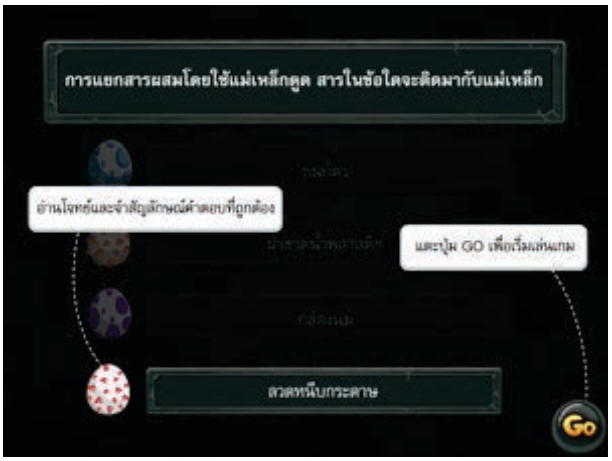
ภาพรวม เพลิดเพลินไปกับการตอบคำถามในหัวข้อการแยกสารผสมในสถานะต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ทั้งยังสนุกสนานไปกับรูปแบบเกมที่น่าตื่นตาตื่นใจอีกด้วย

วิธีการใช้งาน

BREEZING
และปุ่มเริ่มเล่น เพื่อเข้าเล่นเกม
และปุ่มช่วยเหลือ เพื่อดูวิธีการเล่นเกม

Player
Com 1
Com 2
Com 3
และเลือกตัวละครที่ต้องการ
และปุ่ม OK เพื่อยืนยันการเลือกตัวละคร
OK

และเลือกชุดคำถามที่ต้องการเล่น
การแยกสารผสม 1
การแยกสารผสม 2
การแยกสารผสม 3


การแยกสารผสมโดยใช้แม่เหล็กดูด สารในข้อใดจะติดมากับแม่เหล็ก
อ่านโจทย์และเข้าใจลักษณะคำตอบที่ถูกต้อง
และปุ่ม GO เพื่อเริ่มเล่นเกม
ลวดทองแดง
Go

0
10
50
0
จำนวนคะแนน
และปุ่มเมนู เพื่อแสดงปุ่มเล่นใหม่และปุ่มหน้าแรก
ปุ่มบังคับทิศทางตัวละคร
เวลาในการเล่น
และเพื่อกระโดด
30
JUMP

ปุ่มที่ใช้งานบนระบบปฏิบัติการ Windows

สัญลักษณ์ปุ่ม	อธิบาย
←	บังคับให้ตัวละครเดินซ้าย
→	บังคับให้ตัวละครเดินขวา
Spacebar	บังคับให้ตัวละครกระโดด

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

เรื่อง ปลงอายุสังขาร

ชื่อ Application จิ้งจอกสายฟ้า 2

จุดประสงค์ รู้และเข้าใจพุทธประวัติตั้งแต่ปลงอายุสังขารจนถึงสังเวชนียสถาน

ภาพรวม ณ ดินแดนอันไกลโพ้น ยังมีจิ้งจอกสองเผ่าพันธุ์ที่เคยเป็นมิตรต่อกัน วันหนึ่งจิ้งจอกจอมเกเรเกิดความโลภหวังครอบครองอาณาจักรจึงรวบรวมสมุนเพื่อแย่งชิงอาณาจักร ส่วนจิ้งจอกฝ่ายดีจึงต้องลุกขึ้นเพื่อปกป้องอาณาจักรและหวังเตือนสติแก่เพื่อนรักเจ้าจิ้งจอกทั้งสองจะมีวางแผนอย่างไร และจะใช้ชันเชิงใดในการปกป้องอาณาจักรนี้

วิธีการใช้งาน

ปุ่มเริ่มเล่น เพื่อเข้าเล่นเกม
ปุ่มช่วยเหลือ เพื่อดูวิธีการเล่นเกม

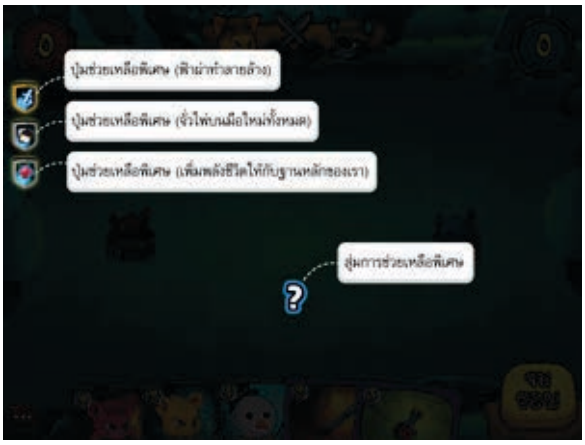
ปุ่มเลือกด่านที่ปลดล็อค
ปุ่มเพื่อจัดสำรับการ์ด
ปุ่มเพื่อปลดล็อกการ์ด

การ์ด
ปุ่มตอบคำถามเพื่อปลดล็อกการ์ด
ปุ่มแผนที่เพื่อกลับไปเลือกด่าน

ในอดีตสถานที่ใดใช้เป็นสถานศึกษาเล่าเรียน
วัด
บ้าน
ศาลากลางจังหวัด
ปุ่มเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ปุ่มเพื่อออกจากหน้าตอบคำถาม

การ์ดในสำรับ
ปุ่มการ์ดใบที่ต้องการเพื่อเก็บเข้าสำรับ

ค่าพลังงาน (Mana) ที่สามารถลงการ์ดได้ในแต่ละรอบ
จำนวนพลังชีวิต
ปุ่มจบรอบการเล่น
ปุ่มเมนู เพื่อแสดงปุ่มเล่นใหม่และปุ่มหน้าแรก
จบรอบ


ปุ่มช่วยเหลือพิเศษ (ฟ้าผ่าทำลายล้าง)
ปุ่มช่วยเหลือพิเศษ (จั่วไพ่บนมือใหม่ทั้งหมด)
ปุ่มช่วยเหลือพิเศษ (เพิ่มพลังชีวิตให้กับฐานหลักของเรา)
ปุ่มการช่วยเหลือพิเศษ

2
และเลือกการ์ดที่มีค่า Mana
ไม่เกินที่ App กำหนดในแต่ละรอบ

พื้นที่สำหรับวางการ์ด
และเลือกการ์ดที่ต้องการ
ค้างไว้และลากไปบนพื้นที่ที่ App กำหนด

ขอบเขตในการเดินของตัวละคร
ขอบเขตในการโจมตีได้

และที่ตัวละครฝ่ายเราเพื่อดูขอบเขตการโจมตี
จากนั้นและตัวละครฝ่ายศัตรูที่อยู่ในขอบเขตเพื่อโจมตี

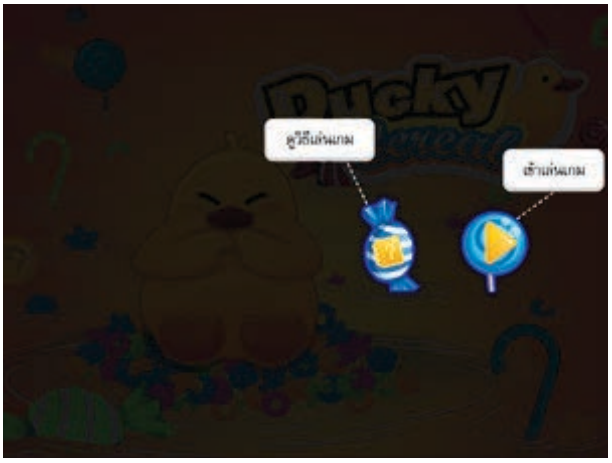
และปุ่มหน้าแรก เพื่อกลับไปยังหน้าแรก
แพ้
และปุ่มเลือกด่าน เพื่อกลับไปยังหน้าเลือกด่าน
และปุ่มเลือกด่าน เพื่อกลับไปยังหน้าเลือกด่าน

และปุ่มหน้าแรก เพื่อกลับไปยังหน้าแรก
ชนะ
และปุ่มด่านต่อไป เพื่อไปยังด่านด่านต่อไป
และปุ่มเลือกด่าน เพื่อกลับไปยังหน้าเลือกด่าน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

เรื่อง Personality
ชื่อ Application Ducky cereal
จุดประสงค์ ถามและตอบเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของผู้อื่นได้
ภาพรวม เจ้าเป็ดน้อยอยากกิน cereal น้อง ๆ ต้องช่วยเจ้าเป็ดน้อยเก็บ cereal อักษรที่ถูกต้อง โดยใช้ทักษะการฟังของน้อง ๆ

วิธีการใช้งาน


Ducky
ดูวิธีเล่นเกม
เข้าเล่นเกม

เลือกระดับ
EASY
MEDIUM
HARD

เก็บตัวอักษรให้เป็นคำศัพท์ที่ตรงกับเสียง
พังเสียง
A
D
บังคับทิศทางไปทางซ้ายหรือขวา

RANKING
EASY
MEDIUM
HARD
เลือกดูคะแนนแต่ละระดับ
กลับไปหน้าหลัก
เล่นใหม่

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง การอ่านพยัญชนะที่ไม่มีรูปสระกำกับ

ชื่อ Application สัตตสิมา ตอน รวบรวมพงศาวดาร

จุดประสงค์ อ่านออกเสียงพยัญชนะที่ไม่มีรูปสระกำกับได้

ภาพรวม Application ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นรูปแบบ Series ถ่ายทอดเรื่องราววิถีวิชีวิตความเป็นอยู่อย่างไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้สนุกสานานเพลิดเพลินและซึมซาบถึงความเป็นไทย ซึ่งวิธีการเล่นผู้เรียนจะต้องไปรับภารกิจที่พระราชวัง และไปหาบุคคลตามเมืองต่าง ๆ เพื่อปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ การที่ภารกิจจะสำเร็จได้นั้นจะต้องผ่านการทดสอบความรู้เกี่ยวกับทักษะภาษาไทยทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการ ฟัง การอ่าน การเขียน รวมไปถึงการทดสอบคำศัพท์ในบทเรียนด้วย หากผู้เล่นสามารถปฏิบัติภารกิจได้สำเสร็จจะได้รับบัตรภาพตัวละครในวรรณคดีมาเก็บสะสมในสมุดสะสมบัตรภาพ

วิธีการใช้งาน

ผู้เล่นแตะปุ่มเริ่มเล่น (Play) เพื่อเข้าเล่นเกม

ผู้เล่นแตะปุ่มช่วยเหลือ (Help) หากต้องการดูวิธีการใช้งาน

ผู้เล่นแตะเด็กผู้หญิงที่ละครเพื่อฟังเสียงคำศัพท์

ผู้เล่นแตะลูกศรที่เด็กผู้หญิงที่ออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

ผู้เล่นแตะปุ่มลองใหม่อีกครั้ง เพื่อกลับไปเล่นเกมใหม่

ผู้เล่นแตะปุ่มกลับสู่แผนที่หลัก เพื่อกลับไปหน้าแผนที่

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

เรื่อง ตัวหารร่วมมาก (ห.ร.ม.) และตัวคูณร่วมน้อย (ค.ร.น.)

ชื่อ Application Math Battle 1

จุดประสงค์ สามารถหา ห.ร.ม และ ค.ร.น ได้

ภาพรวม Math Battle เป็น Series ที่รวบรวมแบบทดสอบทุกหน่วยการเรียนรู้ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เล่นต้องแบ่งกลุ่ม และช่วยเหลือกันทำแบบทดสอบให้ได้คะแนนมากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดซึ่งในแต่ละเรื่องจะแบ่งระดับตามความยากของโจทย์ แล้วนำคะแนนไปเก็บสะสมไว้ในแท็บแล็ตของครู คะแนนที่ได้จะช่วยประเมินว่าผู้เล่นในแต่ละกลุ่มมีความรู้มากน้อยเท่าไร จึงทำให้ครูช่วยผู้เรียนได้ตรงจุดมากขึ้น

วิธีการใช้งาน

MATH
BATTLE
student

MATH
BATTLE
student

SELECT STAGE
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14

SELECT STAGE
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14

MATH
BATTLE
Level 1
Level 2
Level 3
Level 4
Level 5

MATH
BATTLE
Level 1
Level 2
Level 3
Level 4
Level 5

MATH
BATTLE
SCORE
25
Level 1

MATH
BATTLE
SCORE
25
Level 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

เรื่อง ลม ฟ้า อากาศ

ชื่อ Appilcaton Season change (พายุฝนฟ้าคะนอง)

จุดประสงค์ เข้าใจและอธิบายผลของลมฟ้าอากาศที่มีต่อมนุษย์

ภาพรวม Application ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นรูปแบบ Series ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวละครในการศึกษาความรู้เกี่ยวกับแรงและการเคลื่อนที่ และพลังงานความรู้ในรูปแบบการทดลอง

วิธีการใช้งาน

SEASON CHANGE
ผู้เล่นแตะปุ่มเริ่มเล่น (Play) เพื่อเข้าเล่นเกม

SEASON CHANGE
ผู้เล่นแตะที่ปุ่มช่วยเหลือ (Help) เพื่อดูคำอธิบายเพิ่มเติม

ผู้เล่นแตะหัวข้อที่ต้องการอ่าน

ผู้เล่นแตะปุ่มกากบาทเพื่อปิด

Q&A
ผู้เล่นแตะปุ่มเกมย่อยเพื่อปลดล็อกข้อมูล

Q&A
ผู้เล่นแตะปุ่มย้อนกลับ (Back)เพื่อกลับไปหน้าหัวข้อหลัก

ผู้เล่นแตะปุ่มเริ่มเล่น (Play) เพื่อเข้าเล่นเกม

ผู้เล่นแตะที่ปุ่มช่วยเหลือ (Help) เพื่อดูคำอธิบายเพิ่มเติม

ผู้เล่นแตะที่กองไม้เพื่อให้ตัวละครทำผู้วยดชีวิต
โดยสังเกตจากสัญญาณเครื่องตรวจวัดพลังงาน

ผู้เล่นแตะตัวเลือกที่ถูกต้อง

แตะปุ่มเล่นใหม่ (Replay)เพื่อกลับไปเล่นอีกครั้ง

แตะปุ่มย้อนกลับ (Return) เพื่อกลับไปยังหน้ารายงาน

Q&A
ผู้เล่นและข้อมูลแล้วลากข้อมูลไปใส่ให้ตรงกับช่องว่างที่กำหนดไว้

Q&A
ผู้เล่นและปุ่มถามตอบ (Q&A) ค้างไว้แล้วลากลงมา
เพื่อตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับลม ฟ้า อากาศ

ผู้เล่นสามารถตอบคำถามโดยและปุ่มตอบ (A:Answer)

ผู้เล่นและปุ่ม (Done) เมื่อพิมพ์คำตอบเสร็จแล้ว

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

เรื่อง รัฐธรรมนูญ

ชื่อ Application ท่องเที่ยวเก็บเกี่ยวความรู้ เรื่อง รัฐธรรมนูญ

จุดประสงค์
1. รู้ เข้าใจ และอธิบายหลักการ เจตนารมณ์ โครงสร้าง และสาระสำคัญของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบัน
2. รู้ เข้าใจ และอธิบายเกี่ยวกับอำนาจอธิปไตยทั้ง 3 ฝ่าย ตามที่ระบุในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบัน
3. รู้ เข้าใจ และอธิบายการปฏิบัติตนตามบทบัญญัติ เกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและหน้าที่

ภาพรวม มาสนุกกับการท่องเที่ยว เพื่อปักธงในดินแดนต่าง ๆ และยังได้ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ อำนาจ และแนวทางการปฏิบัติตนตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย

วิธีการใช้งาน

ผู้เล่นแตะปุ่มเริ่มเล่น (Play) เพื่อเข้าเล่นเกม

ผู้เล่นแตะปุ่มช่วยเหลือ (Help) หากต้องการดูวิธีการใช้งาน

ผู้เล่นแตะเลือกตัวละครที่ต้องการ

ผู้เล่นแตะเลือกช่องที่ต้องการปักเดินหน้าเพื่อจองพื้นที่

ผู้เล่นแตะตัวเลือกที่คิดว่าถูก

ผู้เล่นแตะที่ไข่เพื่อสุ่มตัวเลข

ผู้เล่นแตะปุ่มต้องการ เมื่อตกลงแลกคะแนนเพื่อปักธง
และปุ่มไม่ต้องการ เมื่อไม่ต้องการแลกคะแนนเพื่อปักธง

ผู้เล่นแตะปุ่มจบเกม หากต้องการหยุดเล่น

ผู้เล่นแตะปุ่มหน้าแรก (Home) เพื่อกลับไปยังหน้าแรก

ผู้เล่นแตะปุ่มเล่นใหม่ (Replay) เพื่อกลับไปเล่นอีกครั้ง

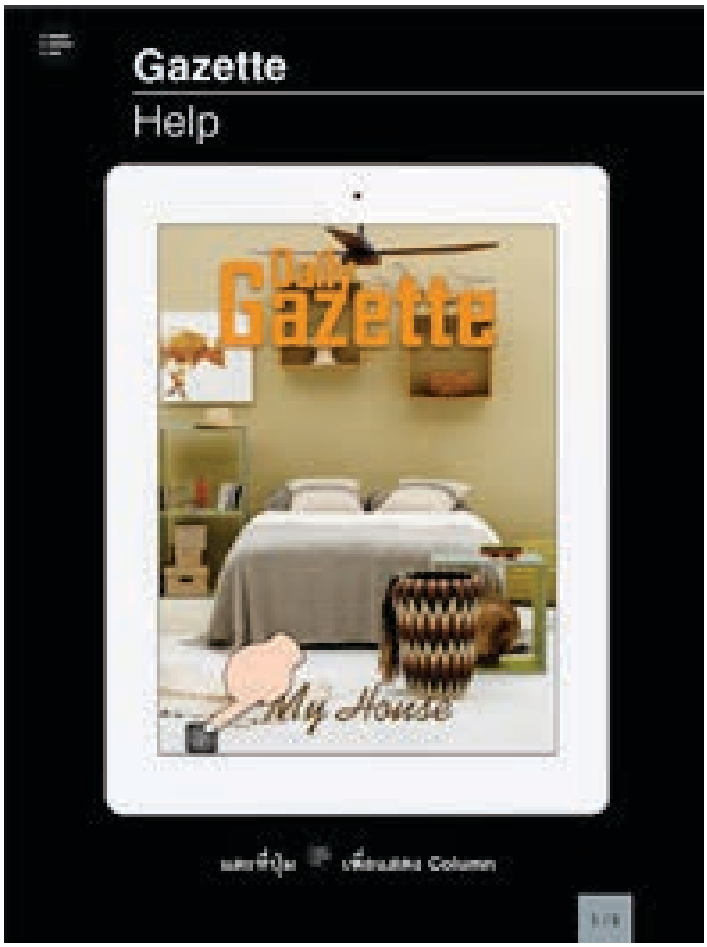
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

เรื่อง Daily Gazette

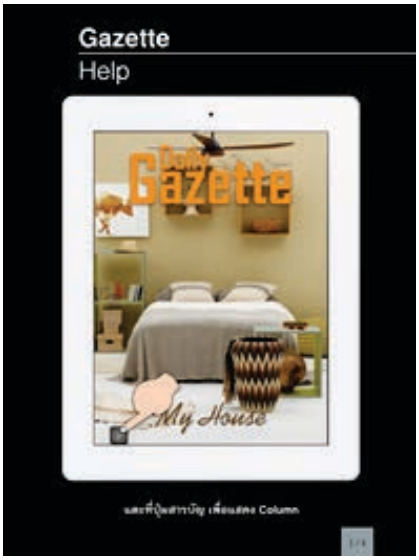
ชื่อ Application Daily Gazette

จุดประสงค์
1. รู้ความหมายของคำศัพท์
2. ตอบคำถามเรื่องที่อ่านได้

ภาพรวม Application ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นรูปแบบ Magazine เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ใช้ภาษาอังกฤษมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดยผู้เรียนสามารถเพลิดเพลินกับการหาความรู้ และฝึกทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน รวมไปถึงการทดสอบคำศัพท์ นอกจากนี้บางคอลัมน์ผู้เรียนและผู้สอนยังสามารถเพิ่มเติมข้อมูลลงไปใน Applicationได้อีกด้วย



วิธีการใช้งาน


Gazette
Help
Gazette
My House

Gazette
Help
Gazette

Gazette
Help
Gazette

Gazette
Help
My Bird

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง คำซ้อน ๔ พยางค์(จังหวะ)

ชื่อ Application ท่องโลกซาฟารี ตอน เจ้าจ๋อจอมป่วน

จุดประสงค์ บอกคำซ้อน ๔ พยางค์(จังหวะ)ได้

ภาพรวม Application ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ เป็นรูปแบบการ์ตูน Series ซึ่งจะมีตัวละครหลักเป็นเด็กผู้ชายในการดำเนินเรื่อง โดยจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กผู้ชายคนหนึ่ง เดินทางเข้าไปท่องโลกซาฟารี เพื่อเที่ยวชม และให้อาหารสัตว์ ซึ่งภายในนั้นจะแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 เขต ประกอบด้วย เขตป่าดงดิบ เขตทุ่งหญ้า เขตทะเล และเขตน้ำแข็ง ทั้งนี้ผู้เรียนจะได้ติดตามการเดินทางไปเที่ยวชมและให้อาหารสัตว์ ซึ่งระหว่างทางที่จะผ่านไปในแต่ละจุด จะมีการทดสอบเพื่อปลดล็อคจุดถัดไป ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการทดสอบความรู้เพื่อช่วยให้เด็กชายสามารถเดินทางต่อไปได้ โดยจะต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับทักษะภาษาไทยทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การฟัง การอ่าน และการเขียน รวมไปถึงการทดสอบคำศัพท์ในบทเรียนด้วย

วิธีการใช้งาน

ท่องโลกฮาฟรี
ตอน เจ้าจ้องจอมป่วน
ผู้เล่นแตะปุ่มเริ่มเล่นเพื่อเข้าเล่นเกม

ท่องโลกฮาฟรี
ตอน เจ้าจ้องจอมป่วน
ผู้เล่นแตะปุ่มช่วยเหลือเพื่อดูวิธีเล่นเกม

ผู้เล่นแตะเลือกไอคอนส่วนตอบคำถาม

ผู้เล่นแตะลากการ์ดโจทย์ที่ต้องการมาวางในกรอบข้อความ

ผู้เล่นแตะที่การ์ดเพื่ออ่านข้อความโจทย์หรือตัวเลือก

ผู้เล่นแตะเลือกการ์ดตัวเลือกที่สัมพันธ์กับข้อความโจทย์

ผู้เล่นแตะเครื่องหมายถูกเพื่อยืนยันคำตอบ

ผู้เล่นแตะเครื่องหมายปิดเพื่อปิดการ์ดตัวเลือก

ผู้เล่นแตะเลือกโอดอนส่วนเกม

ผู้เล่นแตะที่ item พิเศษ เพื่อให้สัตว์มีขนาดใหญ่ขึ้น

ผู้เล่นแตะผลไม้ในมือของตัวละครพร้อมดึงมาด้านหลัง
และเลื่อนหาทิศทางที่ต้องการ เพื่อยิงกลับไปให้ลิง

ผู้เล่นแตะปุ่มเมนูเพื่อแสดงปุ่มเล่นใหม่และปุ่มหน้าแรก

ผู้เล่นแตะปุ่มเล่นใหม่เพื่อกลับไปเล่นอีกครั้ง

ผู้เล่นแตะปุ่มหน้าแรกเพื่อกลับไปยังหน้าแรก

ผู้เล่นแตะปุ่มย้อนกลับเพื่อกลับไปหน้าแผนที่

ผู้เล่นแตะปุ่มหน้าแรกเพื่อกลับไปยังหน้าแรก

ผู้เล่นแตะเลือกไอคอนตอบคำถามพิเศษ

ผู้เล่นแตะปุ่มย้อนกลับเพื่อกลับไปหน้าแผนที่

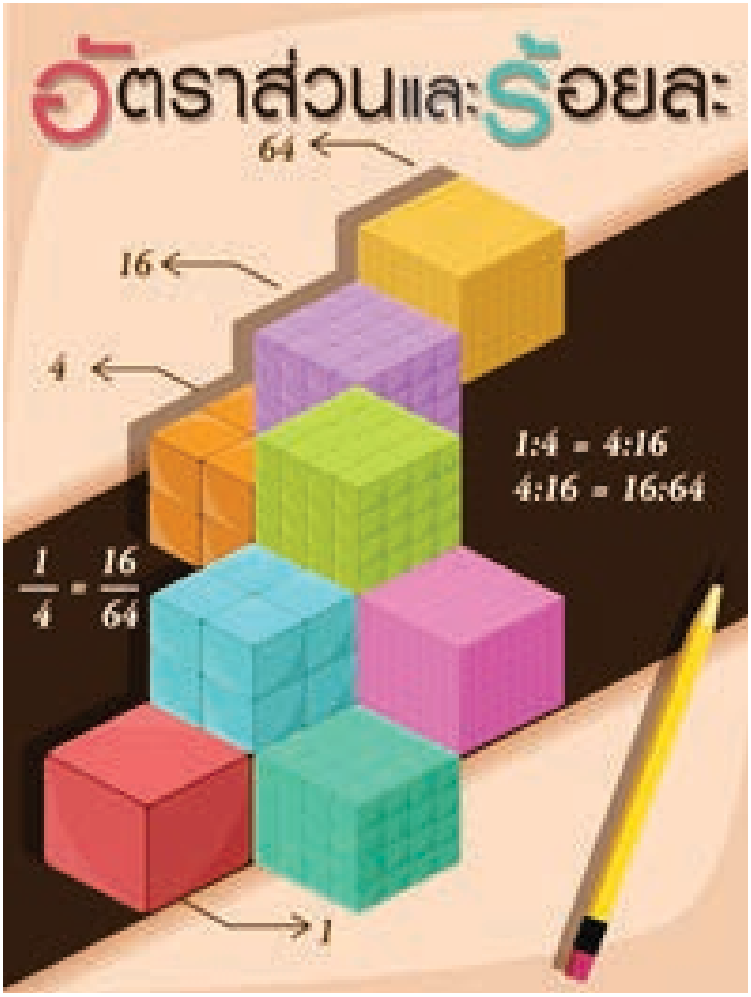
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

เรื่อง ทบทวนอัตราส่วนและร้อยละ

ชื่อ Application Review อัตราส่วนและร้อยละ

จุดประสงค์ ทบทวนเรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ

ภาพรวม เพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ ทบทวน เรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ ในรูปแบบ Application ที่ควบคุมการนำเสนอได้ตามต้องการ



วิธีการใช้งาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

เรื่อง สมบัติและลักษณะชั้นหน้าตัดของดิน

ชื่อ Application Viva island_Event 1

จุดประสงค์
1. รู้และเข้าใจสมบัติของดิน และกระบวนการเกิดดิน
2. รู้และเข้าใจลักษณะของชั้นหน้าตัดดิน

ภาพรวม Application ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นรูปแบบเกมที่ให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นเจ้าของฟาร์ม จะทำให้นักเรียนเพลิดเพลินไปกับการปลูกพืช เลี้ยงสัตว์ และการรักษาความสมบูรณ์ของดิน รวมทั้งมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่สอดแทรกความรู้ในชีวิตประจำวัน

วิธีการใช้งาน

ผู้เล่นคลิกปุ่มเริ่มเล่น (Play) เพื่อเข้าเล่นเกม

ผู้เล่นคลิกที่ปุ่มช่วยเหลือ (Help) เพื่อดูคำอธิบายเพิ่มเติม

ผู้เล่นคลิกปุ่มกากบาทเพื่อปิด

และที่ป้ายคำสั่งเพื่อเข้าเล่นเกม

ผู้เล่นคลิกปุ่มตัวเลือกเพื่อดูสมบัติของฉัน

ผู้เล่นคลิกปุ่มตัวเลือกที่ถูกต้องมาใส่เครื่องชุดดิน

ผู้เล่นคลิกหน้าจอเพื่อปิดเกมกลับเข้าสู่หน้าหลัก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

เรื่อง การเผยแผ่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศเพื่อนบ้าน

ชื่อ Application สระน้ำลึกลับ

จุดประสงค์ รู้และเข้าใจการเผยแผ่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศเพื่อนบ้าน

ภาพรวม เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นได้พจญภัยสู่สระน้ำลึกลับและเอาตัวรอดโดยการนำความรู้ในเรื่องการเผยแผ่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศเพื่อนบ้าน มาใช้เพื่อพิชิตภารกิจต่าง ๆ

วิธีการใช้งาน

ผู้เล่นแตะปุ่มเริ่มเล่นเพื่อเข้าเล่นเกม

ผู้เล่นแตะปุ่มช่วยเหลือเพื่อดูวิธีเล่นเกม

ผู้เล่นแตะตัวเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

ผู้เล่นแตะปุ่มเมนูเพื่อแสดงปุ่มเล่นใหม่และปุ่มหน้าแรก

ผู้เล่นแตะปุ่มเล่นใหม่เพื่อกลับไปเล่นอีกครั้ง

ผู้เล่นแตะปุ่มหน้าแรกเพื่อกลับไปยังหน้าแรก

ผู้เล่นแตะปุ่มเล่นใหม่เพื่อกลับไปเล่นอีกครั้ง

ผู้เล่นแตะปุ่มหน้าแรกเพื่อกลับไปยังหน้าแรก