

รายงานวิจัยในชั้นเรียน

ชื่อเรื่อง การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียน ห้วยซ้อวิทยาาคม รัชมิ่งคลาภิเชก

ผู้วิจัย นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว
หน่วยงาน โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาาคม รัชมิ่งคลาภิเชก อำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย
ปีที่ดำเนินงาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 กำหนดให้การศึกษาภาคบังคับ คือ ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ภายใต้การดูแลของกระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบายในการส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ และได้มีการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อช่วยให้เยาวชนสามารถเรียนรู้ และใช้เทคโนโลยีได้ตามความสามารถ ตามการเรียนรู้ในแต่ละระดับชั้น การปรับเปลี่ยนโดยการนำเอาวิชาการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มาให้เยาวชนได้เรียนรู้เร็วขึ้น นับว่าเป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนและช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวทางการพัฒนาคุณภาพของคนที่จะช่วยพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต (จรรยาพร ธรณินทร์, 2561: ออนไลน์)

สื่อการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้ตามความมุ่งหวังของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญยิ่งในการจัดทำหลักสูตรในการจัดทำพัฒนาและเลือกใช้สื่อการเรียนที่ดี และมีประสิทธิภาพเหมาะสมตามความแตกต่างของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ ,2551)

โปรแกรม Kahoot เป็นเครื่องมือที่ใช้กับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ช่วยในการประเมินผู้เรียนผ่านทางเว็บไซต์จากคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน เพียงเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต (ปกรณ สุปินานนท์, 2557)

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ผู้วิจัยได้รับมอบหมายใน การจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง23241 ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนเป็นลักษณะของการบรรยาย สาธิตและปฏิบัติ ผู้วิจัยจึงศึกษาหาวิธีการใหม่ ๆ มาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

เพื่อให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจในการขึ้นการปฏิบัติตามขั้นตอนของการออกแบบในโปรแกรมกราฟิกให้มีความจดจำและเกิดการเรียนรู้ที่คงทน โดยการใช้โปรแกรม Kahoot ซึ่งเป็นโปรแกรมหนึ่ง ที่ทำให้นักเรียนได้ร่วมกันเล่นและตอบปัญหาอย่างรวดเร็ว ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน น่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยการเริ่มสอนแบบปกติในชั้นเรียน เมื่อเรียนจบหน่วยย่อยก็ประเมินผลโดยใช้โปรแกรม Kahoot

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

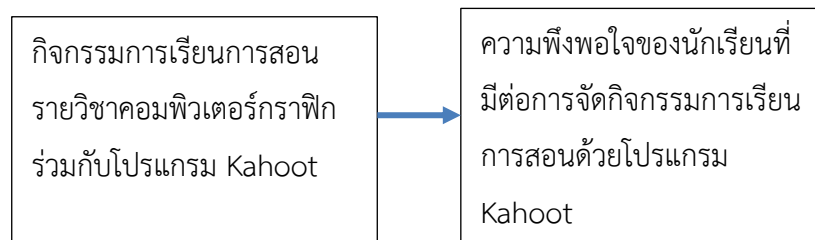
เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกโดยใช้ โปรแกรม Kahoot

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรที่ศึกษา



นิยามศัพท์

- 1. สภาพการจัดการเรียนการสอน** หมายถึง การปฏิบัติการสอนของครูตามแผนการสอน เทคนิคการสอน/วิธีสอน การใช้สื่อประกอบการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
- 2. ปัญหาการจัดการเรียนการสอน** หมายถึง อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการสอน ทำให้การเรียนการสอนไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้
- 3. แผนการสอน** หมายถึง กำหนดการสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงเหมาะสมกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนไว้ล่วงหน้า โดยผู้สอน กำหนดว่าจะสอนอะไรสอนอย่างไร ใช้สื่อประกอบการสอนชนิดใด และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ คาดหวังเพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบคำตอบหรือการกระทำด้วยตนเอง
- 4. เทคนิคการสอน** หมายถึง กลวิธีต่างๆที่ใช้เสริมกระบวนการ ขั้นตอน วิธีการสอน เพื่อช่วยให้กระบวนการ ขั้นตอน วิธีการสอน มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นเทคนิคการสอน หรือดำเนินการสอนเพื่อช่วยให้การสอนมีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น ในการบรรยาย การสาธิต การอภิปราย เป็นต้น ผู้สอนอาจใช้เทคนิคต่างๆ ที่สามารถช่วยให้การบรรยายมีคุณภาพ และประสิทธิภาพมากขึ้นเช่น การยกตัวอย่าง การใช้สื่อการสอน การใช้คำถาม เป็นต้น

5. **สื่อการสอน Kahoot** หมายถึง โปรแกรมที่สามารถเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์จากคอมพิวเตอร์ และ แอปพลิเคชัน เมื่อเริ่มกิจกรรมการประเมินผลผ่าน Kahoot (Kahoot, September 2, 2015)

6. **สื่อประกอบการสอน** หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์และวิธีการซึ่งถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ทักษะ และเจตคติ จากผู้สอนหรือแหล่งความรู้ไปยัง ผู้เรียนช่วยให้การเรียน การสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ที่ตั้งไว้

7. **การวัดและประเมินผล** หมายถึง กระบวนการตรวจสอบเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลข หรือ สัญลักษณ์ ที่มีความหมายแทนคุณลักษณะหรือคุณภาพของสิ่งที่วัด โดยใช้เครื่องมือวัดผลที่มี ประสิทธิภาพ และวินิจฉัย ตัดสิน ลงสรุปคุณค่าเพื่อพิจารณาตัดสินใจที่ได้จากการวัดผลอย่างมี กฎเกณฑ์ และมีคุณธรรม

8. **การประเมินระหว่างเรียน** (Formative Evaluation) หมายถึง การประเมินเพื่อใช้ผลการ ประเมิน ในการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอน การประเมินประเภทนี้ใช้ระหว่าง การจัดการเรียนการสอน เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ใน ระหว่างการจัดการเรียนการสอน หรือไม่ หากผู้เรียนไม่ผ่านจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สอนก็จะหาวิธีการ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ ผลการประเมินยังเป็นการตรวจสอบผู้สอนเองว่า เป็นอย่างไร แผนการสอนรายครั้งที่เตรียมมาดีหรือไม่ ควรปรับปรุงอย่างไร กระบวนการจัดการ เรียนการสอนเป็นอย่างไร มีจุดใดบกพร่องที่ต้องปรับปรุงแก้ไขต่อไป

9. **การประเมินเพื่อตัดสิน** (Summative Evaluation) หมายถึง การประเมินเพื่อตัดสินผล การ จัดการสอน เป็นการประเมินหลังจากผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว อาจเป็นการประเมินหลังจบเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือ หลายเรื่อง รวมทั้งการประเมินปลายภาคเรียนหรือปลายปี ผลจากการประเมิน 5 ประเภทนี้ใช้ในการตัดสินผล การจัดการเรียนการสอน หรือตัดสินใจว่าผู้เรียนคนใดควรจะได้รับ ระดับคะแนนใด

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. จากการใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อช่วยทำให้ผู้สอนได้เข้าใจผู้เรียน ในขณะเดียวกันจะรับทราบผล การสอนของตนเอง ตามความคิดเห็นของนักเรียน

2. นำผลการวิจัยมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการ คอมพิวเตอร์กราฟิก ต่อไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

- วิธีการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอน Kahoot

ตัวแปรตาม

- ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้น ม.3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ โปรแกรม Kahoot รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้ รูปแบบการวิจัย การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยพยายามอธิบายถึงการใช้สื่อการสอน Kahoot ในกิจกรรมการเรียนการสอน วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคการศึกษาที่ 1/2560 โรงเรียนห้วยซ้อ วิทยาคม รัชมังคลาภิเษก จำนวนทั้งหมด 65 คน โดยใช้ แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองหนึ่งกลุ่มทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน (pre-experimental one group pretest-posttest) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนและใช้ แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อการสอน Kahoot เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนของคุณครู

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรนักเรียนที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 1/2561 จำนวน 65 คน โดยได้มาแบบเจาะจง

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน
2. สร้างเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่
 - แผนการเรียนรู้แบบใช้สื่อ kahoot รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก
 - แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจการใช้สื่อ การสอน kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน แบ่งเป็น 3 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 แบบสอบถามชนิด rating scale 5 ระดับ
 - ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียน
4. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยวิเคราะห์ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
5. สรุปผลการวิจัยจากข้อมูลที่รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องมือในการวิจัย

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขปัญหา ได้แก่ การจัดกิจกรรม การเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Kahoot
- 2) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Kahoot

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามแบบแผนการทดลอง ที่กำหนดไว้ ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการสอนปกติวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. ให้นักเรียนจัดกลุ่มกลุ่มละ 2-3 คนจัดแข่งขันตอบคำถามรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกโดยใช้โปรแกรม Kahoot
3. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพจากผลการทำแบบทดสอบในโปรแกรม Kahoot หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน kahoot

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
	5	4	3	2	1				
1.กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Kahoot ช่วยให้ฉันเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	39	21	5	0	0	65	4.52	0.57	มากที่สุด
2.กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย Kahoot ทำให้ฉันสนุกสนานและทำให้ฉัน เรียนรู้ได้เร็ว	52	11	2	0	0	65	4.77	0.59	มากที่สุด
3.กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยKahoot ทำให้ฉันเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ได้จริง	38	22	5	0	0	65	4.51	0.56	มาก
4.กิจกรรมการเรียนรู้ด้วย Kahoot ช่วยฝึกให้ฉันรู้จักการทำงานร่วมกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	40	25	0	0	0	65	4.62	0.58	มากที่สุด
5.นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ Kahoot	57	8	0	0	0	65	4.88	0.61	มากที่สุด
5.ฉันคิดว่าควรนำบทเรียนโดยใช้ Kahoot ไปใช้สอนในเนื้อหาอื่นด้วย	55	10	0	0	0	65	4.85	0.60	มากที่สุด
6.กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยKahootมีความน่าสนใจว่าการเรียนใน รูปแบบปกติ	43	19	3	0	0	65	4.62	0.58	มากที่สุด
7.กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้Kahootทำให้ฉันอยากเรียนมาก ยิ่งขึ้น	37	23	5	0	0	65	4.49	0.56	มาก
8.ฉันคิดว่าKahootเป็นเกมที่ดีและช่วยพัฒนาสมอง	50	15	0	0	0	65	4.77	0.59	มากที่สุด
10. ฉันอยากให้ครูจัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยๆ	56	9	0	0	0	65	4.86	0.60	มากที่สุด
รวม	46.7	16.3	2	0	0	65	4.69	0.59	มากที่สุด

ผลความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกภาพรวมมี ค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($X= 4.69$) และค่า SD เท่ากับ 0.59 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านที่มากที่สุด คือ นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ Kahoot, ($X= 4.88$) และค่า SD เท่ากับ 0.61

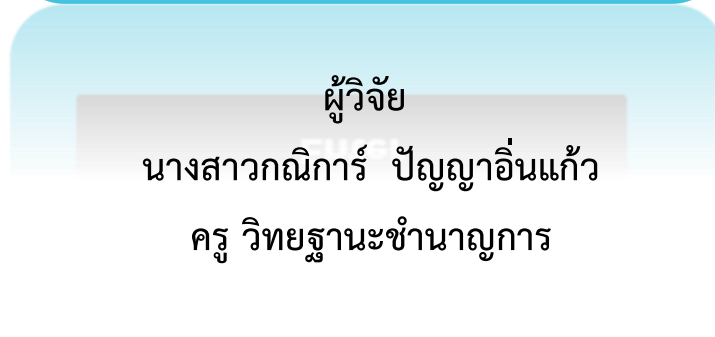
สรุปอภิปรายผลการวิจัย

จากแบบประเมินความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะพบว่า นักเรียนสนุกกับการเรียนมากขึ้นแสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Kahoot สามารถสร้างบรรยากาศให้การเรียนสนุกสนาน กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ อาจเนื่องมาจาก โปรแกรม Kahoot ให้ผลตอบเร็ว และการได้เห็นคะแนนทันทีทำให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นการเรียนรู้และต้องคิดให้เร็วยิ่งขึ้น เพราะนักเรียนจะทราบว่าจะถูกและเร็วจะได้คะแนนเพิ่ม อีกทั้งฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ให้นักเรียนเล่น Kahoot เป็นกลุ่ม ฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม ยอมรับซึ่งกัน และการนำโทรศัพท์มาเข้าร่วมในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์

ข้อเสนอแนะ

1. การใช้งานแอปพลิเคชัน Kahoot ต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตต้องเสถียรเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น
2. การเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกต้องทำงานผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งทางโรงเรียนยังมีปัญหาในเรื่องความเสถียรของระบบเครือข่าย ทำให้การทำงานของนักเรียนบางกลุ่มประสบปัญหาในการทำงานอยู่
3. จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ยังไม่เพียงพอต่อการใช้งานของนักเรียน ควรจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เพียงพอต่อการใช้งาน
4. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมเกมหรือแอปพลิเคชัน อื่น ให้มีความหลากหลาย เพื่อให้มีโอกาส นักเรียนในการเลือกเกมที่ต้องการจะเล่น นักเรียนจะได้รู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

รายงานวิจัยในชั้นเรียน
การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรม Kahoot
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม ร่มมั่งคลาภิเชก อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 36
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก

ที่.....วันที่ 18 เดือน กันยายน พ.ศ. 2561

เรื่อง การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว ตำแหน่งครู ได้ทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการศึกษาความ
พึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วยโปรแกรม
Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

บัดนี้ข้าพเจ้าได้ดำเนินกิจกรรมวิจัยในชั้นเรียนเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงได้จัดส่งรายงานวิจัย
ในชั้นเรียนดังกล่าว เพื่อให้ท่านได้ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเป็นลำดับต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

.....
.....

.....
(นางหทัยชนก ถาเหล็ก)
หัวหน้ากลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

ความคิดเห็นของผู้ผู้อำนวยการโรงเรียน

.....
.....

.....
(นายสุชาติ ศรีธินนท์)
ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก