

ภาคผนวก ข
แบบประเมิน

แบบประเมินคุณภาพเกมคอมพิวเตอร์
เรื่องการผจญภัยครั้งใหม่ ตอนตำนานที่สาบสูญ
สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อมูลของท่านลงในช่องว่างให้สมบูรณ์

1. ชื่อ (นาย, นาง, นางสาว)
2. วุฒิทางการศึกษา
3. ตำแหน่ง
4. สถานที่ทำงาน
-
-
- โทรศัพท์.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินคุณภาพเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การผจญภัยครั้งใหม่ ตอนตำนานที่สาบสูญ

คำชี้แจง ลักษณะของแบบประเมินเป็นมาตรวัดส่วนประเมินค่า 4 ระดับ โดยกำหนดค่าระดับ
ความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ 4 หมายถึง ดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง ดี

ระดับ 2 หมายถึง พอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน

รายการที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควร ปรับปรุง 1
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง				
1.1 ความเหมาะสมของเกมกับวัตถุประสงค์				
1.2 ความเหมาะสมของตำนานหมู่บ้านกับตัวเกม				
1.3 ปริมาณของเนื้อหาในแต่ละหมู่บ้าน				
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา				
1.5 ความเหมาะสมของกลุ่มประกอบการเล่นเกม				
1.6 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา				
1.7 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน				
1.8 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง				
2. อักษรและภาษา				
2.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ				
2.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ				
2.3 สีของตัวอักษร โดยภาพรวม (ความชัดเจน) ความเหมาะสมของการใช้ภาษาต่อระดับของผู้เรียน				

รายการที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควรปรับปรุง 1
2.4 ความถูกต้องของการใช้ภาษา				
3. การจัดการเกม (ฉาก)				
3.1 การนำเสนอเนื้อเรื่องของเกม				
3.2 การนำเสนอชื่อเรื่องย่อยของบทเรียน				
3.3 การควบคุมเกมโดยการใช้เป็นพิมพ์				
3.4 การออกแบบฉาก				
3.5 ความเหมาะสมของฉากในแต่ละหมู่บ้านต่อ ตำนานของหมู่บ้าน				
3.6 ความเชื่อมโยงกันของสภาพแวดล้อมในฉากกับ ตำนานหมู่บ้านของแต่ละหมู่บ้าน				
3.7 วิธีการโต้ตอบบทเรียน				
3.8 ความสอดคล้องระหว่างบทเรียนกับเนื้อหา				
3.9 ความน่าสนใจชวนให้ติดตามค้นหาตำนาน				
3.9.1 เรื่องที่ 1 หมู่บ้านควิทิส				
3.9.2 เรื่องที่ 2 หมู่บ้านเบลกาน้ำ				
3.9.3 เรื่องที่ 3 หมู่บ้านเอลลูน่า				
4. ภาพรวมของตัวเกม				
1.1. ความเรียบง่ายของเกม ไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการ เล่น				
1.2. ความน่าสนใจ ดึงดูดใจ และเร้าความสนใจ ผู้เรียน				
1.3. โครงเรื่องของเกมมีความเหมาะสมกับการสอน การอ่านจับใจความสำคัญ				
แบบฝึกหัดและแบบทดสอบหลังเรียน				
2.1. ความชัดเจนของคำสั่งของแบบฝึกหัดและ แบบทดสอบหลังเรียน				

รายการที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควร ปรับปรุง 1
2.2. ความสอดคล้องระหว่างแบบฝึกหัด (ตำนาน หมู่บ้าน)				
2.3. จำนวนข้อของแบบฝึกหัด				
2.4. ความเหมาะสมของคำถาม				
2.5. ความเหมาะสมของตัวลวง				
2.6. วิธีการโต้ตอบแบบทดสอบหลังบทเรียน				
2.7. การรายงานผลคะแนนแต่ละข้อของแบบฝึกหัด				
2.8. การสรุปผลคะแนนรวมหลังการทำแบบฝึกหัด				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง

.....

.....

.....

.....

2. ภาพ ภาษา และเสียง

.....

.....

.....

.....

3. ตัวอักษร และสี

.....

.....

.....

 4. แบบฝึกหัด

.....

 5. การจัดการบทเรียน

.....

 6. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

()

ตำแหน่ง

วันที่/...../.....

แบบประเมินคุณภาพเกมคอมพิวเตอร์
เรื่องการผจญภัยครั้งใหม่ ตอนตำนานที่สาบสูญ
สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อมูลของท่านลงในช่องว่างให้สมบูรณ์

3. ชื่อ (นาย, นาง, นางสาว)

4. วุฒิทางการศึกษา

5. ตำแหน่ง

6. สถานที่ทำงาน

.....

.....

โทรศัพท์.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินคุณภาพเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การผจญภัยครั้งใหม่ ตอนตำนานที่สาบสูญ

คำชี้แจง ลักษณะของแบบประเมินเป็นมาตรวัดส่วนประเมินค่า 4 ระดับ โดยกำหนดค่าระดับ
ความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ 4 หมายถึง ดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง ดี

ระดับ 2 หมายถึง พอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน

รายการที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควร ปรับปรุง 1
ด้านเนื้อเรื่อง				
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์				
2. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน				
3. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้				
4. ความยาวของเนื้อหามีความเหมาะสม				
ด้านแบบฝึกหัด				
1. แบบฝึกหัดมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์				
2. แบบฝึกหัดสามารถสนองตาม				
3. แบบฝึกหัดมีความเหมาะสมกับการอ่านจับ ใจความสำคัญ				
4. แบบฝึกหัดมีระดับความยากเหมาะสมกับ ระดับของผู้เรียน				
5. แบบฝึกหัดมีปริมาณเหมาะสมกับเนื้อหา				
6. ความชัดเจนของข้อคำถามในแบบฝึกหัด				

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

แบบประเมินการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบและวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

(Index of Congruence: IOC)

เรื่อง การจับใจความสำคัญ

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

แบบประเมินมีทั้งหมด 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมิน

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อมูลส่วนตัวของท่านให้ครบถ้วน

ชื่อ – นามสกุล

วุฒิการศึกษา

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบและวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
เรื่องพระราหู

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งแต่ละช่องมีความหมายดังต่อไปนี้

- ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ ให้คะแนน 1
 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ ให้คะแนน 0
 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ ให้คะแนน -1

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
1. จับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่านได้	1. จากเนื้อเรื่องข้างต้น ข้อใดถูกต้อง ก. เป็นประวัติของพระราหู ข. เป็นเรื่องความขัดแย้งของเหล่าเทวดาและอสูร ค. เป็นเรื่องเกี่ยวกับเหตุที่พระราหูมีร่างกายครึ่งท่อน ง. เป็นเรื่องความขัดแย้งของพระราหูกับพระอาทิตย์และพระจันทร์ (ความเข้าใจ)			
	2. จากเนื้อเรื่องข้อใดถูกต้อง ก. พระราหูเป็นลูกของพระศิวะ ข. พระราหูเป็นทาสของพระศิวะ ค. พระราหูเป็นเทพที่พระศิวะสร้างขึ้น ง. พระราหูเป็นยักษ์ (ความเข้าใจ)			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>3. ข้อใดกล่าวถูกต้อง</p> <p>ก. พระนารายณ์ต้องการกำจัดยักษ์และอสูรจึงหลอกให้กวนน้ำอมฤต</p> <p>ข. พระราหูต้องการดื่มน้ำอมฤตให้หมดก่อนที่อสูรจะได้ดื่มน้ำอมฤต</p> <p>ค. พระราหูต้องการดื่มน้ำอมฤตจึงแปลงกายเป็นเทวดา</p> <p>ง. นางโมหิณีเป็นเทวดาองค์หนึ่งที่ดื่มน้ำอมฤต</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			
2. จำเนื้อเรื่องที่อ่านได้	<p>4. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน คือ ข้อใด?</p> <p>ก. ครั้งหนึ่งพระอินทร์ถูกพระฤาษีทิวาสสาบจนสิ้นฤทธิ์</p> <p>ข. พระศิวะนำหัวผีโขมด 12 หัว ห่อผ้าดำ แล้วเสกจนกลายเป็นพระราหู</p> <p>ค. พระราหูมีร่างกายสีดำ สูงใหญ่ ไบหน้าเป็นยักษ์ กายท่อนล่างเป็นงู</p> <p>ง. พวกอสูรหรือยักษ์ขึ้นมาบนสวรรค์เพื่อรุกรานพระอินทร์และเทวดาอยู่เสมอ</p> <p style="text-align: right;">(ความรู้)</p>			
	<p>5. จากตัวเลือกในข้อ 1 ข้อใดเรียงลำดับได้ถูกต้อง</p> <p>ก. ก ข ค ง</p> <p>ข. ค ข ก ง</p> <p>ค. ข ค ง ก</p> <p>ง. ข ค ก ง</p> <p style="text-align: right;">(ความรู้)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>6. ใคร คือ ผู้ที่ช่วยเหล่าเทวดาให้พ้นจากการรุกรานของพวกอสูร</p> <p>ก. พระนารายณ์</p> <p>ข. พระศิวะ</p> <p>ค. พระอินทร์</p> <p>ง. พระพรหม</p> <p style="text-align: right;">(ความรู้)</p>			
	<p>7. เทพมีวิธีการช่วยเทวดาให้พ้นจากการรุกรานได้อย่างไร</p> <p>ก. ช่วยกวนน้ำอมฤต</p> <p>ข. ให้ชีวิตอมตะ</p> <p>ค. ช่วยให้มีฤทธิ์มากขึ้น</p> <p>ง. ทั้งข้อ ข และ ค</p> <p style="text-align: right;">(ความรู้)</p>			
	<p>8. ตอนกวนน้ำอมฤต เพราะเหตุใด พระนารายณ์จึงให้พวกอสูรจับทางด้านหัว และให้เทวดาจับทางด้านหาง</p> <p>ก. เพราะอสูรมีกำลึงมากกว่า</p> <p>ข. เพราะเทวดามีรูปร่างเล็ก</p> <p>ค. เพราะต้องการให้พญานาคพันพิงใส่พวกอสูร</p> <p>ง. เพราะต้องการให้พญานาคกินพวกอสูร</p> <p style="text-align: right;">(ความรู้)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	9. สถานที่กวนน้ำอมฤตคือที่ใด ก. เขิงเขาลูกไคก็ได้ ข. เขิงเขาพระสุเมรุ ค. เขิงเขามันตระ ง. กลางเกษียรสมุทร (ความรู้)			
	10. ผู้ที่ระงับเหตุวิวาทแย่งชิงผอบน้ำอมฤตคือใคร ก. พระสีวะ ข. พระอินทร์ ค. พระนารายณ์ ง. พระพรหม (ความรู้)			
	11. ในการค้ำน้ำอมฤต ต้องกระทำสิ่งใด ก. ยกขึ้นเหนือหัว ข. สวดมนต์ ค. ขอพรจากน้ำอมฤต ง. ช่วยกวนน้ำอมฤต (ความรู้)			
	12. ข้อใดกล่าวถึงพระราหูได้ถูกต้อง ก. มีกายเป็นยักษ์ สูงใหญ่ ข. มีร่างกายท่อนบน และมีความฉลาด ค. ร่างกายสีดำ และมี 4 กร ง. มีใบหน้าเป็นยักษ์ มีกายท่อนล่างเป็นงู (ความรู้)			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
3. ตีความจากเนื้อเรื่องที่อ่านได้	<p>13. เพราะเหตุใดพระราหูจึงแปลงกายเป็นเทวดา</p> <p>ก. เพราะพระราหูอยากดื่มน้ำอมฤตก่อนอสูรตัวอื่น</p> <p>ข. เพราะพระราหูรู้ทันเทวดาว่าต้องดื่มน้ำอมฤตจนหมด</p> <p>ค. เพราะพระราหูต้องการเป็นเทวดา</p> <p>ง. เพราะพระราหูต้องการดื่มน้ำอมฤตให้หมด</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			
	<p>14. เพราะเหตุใด ร่างกายท่อนบนของพระราหูจึงไม่ตายทั้งที่ถูกจักรตัดร่าง</p> <p>ก. เพราะดื่มน้ำอมฤตลงไปแล้ว ทำให้ร่างท่อนบนเป็นอมตะ</p> <p>ข. เพราะพระราหูแปลงร่างเป็นเทพและดื่มน้ำอมฤตแล้ว</p> <p>ค. เพราะพระราหูได้ดื่มน้ำอมฤตพร้อมกับเหล่าเทวดา</p> <p>ง. เพราะพลังเวทมนต์ของพระศิวะที่เสกพระราหูขึ้นมา</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>15. เพราะเหตุใดพระนารายณ์จึงแปลงร่างเป็นนางโมหิณี</p> <p>ก. เพราะต้องการปิดบังไม่ให้เหล่าอสูรรู้</p> <p>ข. เพราะไม่ยอมให้เกิดความลำเอียงว่าพระนารายณ์เข้าข้างเทวดา</p> <p>ค. เพราะต้องการทำให้เหล่าอสูรหลงใหลในความงามและเชื่อฟัง</p> <p>ง. เพราะต้องการห้ามการแย่งน้ำอมฤตเท่านั้น</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			
	<p>16. เพราะเหตุใด พระราหูจึงไม่ตาย</p> <p>ก. เพราะพระราหุมีฤทธิ์มาก</p> <p>ข. เพราะพระราหูได้ดื่มน้ำอมฤตเข้าไปแล้ว</p> <p>ค. เพราะพระราหูได้รับพรจากพระศิวะ</p> <p>ง. เพราะพระราหูได้รับพรจากพระฤาษีทุรวัส</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			
	<p>17. ใครเป็นผู้สร้างพระราหู</p> <p>ก. พระนารายณ์</p> <p>ข. พระพรหม</p> <p>ค. พระศิวะ</p> <p>ง. พระอินทร์</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>18. เพราะเหตุใดพระราหูจึงไม่สามารถทำอะไรพระอาทิตย์และพระจันทร์ได้</p> <p>ก. เพราะพระราหูไม่มีฤทธิ์มากพอจะทำร้ายพระอาทิตย์และพระจันทร์ได้</p> <p>ข. เพราะพระราหูเหลือกายท่อนบน จึงกินพระอาทิตย์และพระจันทร์ได้เพียงชั่วคราว</p> <p>ค. เพราะพระราหูไม่เหลือเวทมนต์ จึงทำร้ายพระอาทิตย์และพระจันทร์ไม่ได้</p> <p>ง. เพราะพระอาทิตย์และพระจันทร์มีฤทธิ์มากกว่าพระราหู</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			
	<p>19. จากเนื้อเรื่องข้างต้น ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง</p> <p>ก. เรื่องนี้เป็นเพียงนิทานที่เล่าสืบต่อกันมา</p> <p>ข. เรื่องนี้เป็นตำนานความเชื่อของศาสนาอิสลาม</p> <p>ค. พระราหูเป็นยักษ์ตัวหนึ่งในตำนานของศาสนาฮินดู</p> <p>ง. พระอาทิตย์และพระจันทร์นั้นคอยจับผิดพระราหูมาตั้งแต่ต้น</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>20. เพราะเหตุใดพระราหูจึงโกรธพระอาทิตย์และพระจันทร์</p> <p>ก. เพราะพระอาทิตย์และพระจันทร์ไปฟ้องนางโมหิณีว่าพระราหูปลอมตัวเป็นเทวดา</p> <p>ข. เพราะพระอาทิตย์และพระจันทร์จ้องจับผิดพระราหูให้ได้</p> <p>ค. เพราะพระอาทิตย์และพระจันทร์คิดว่าพระราหูจะมาทำร้ายจึงชิงทำร้ายพระราหูก่อน</p> <p>ง. เพราะพระอาทิตย์และพระจันทร์เฆะเหย้าว่าพระราหูอัปลักษณ์</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			

เรื่องพระคณศ

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งแต่ละช่องมีความหมายดังต่อไปนี้

- ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ ให้คะแนน 1
 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ ให้คะแนน 0
 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ ให้คะแนน -1

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
1. จับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่านได้	1. ข้อใดกล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้พระศิวะกับพระคณศต่อสู้กันได้ถูกต้อง ก. พระวิษณุต้องการเข้าไปพบนางปารวดีเพื่อสงบศึก แต่พระคณศไม่ให้เข้า ข. พระศิวะต้องการเข้าไปพบนางปารวดี แต่พระคณศไม่ให้เข้า ค. พระอูมาไม่ต้องการให้ใครเข้ามารบกวน ง. พระนางปารวดีต้องการบริวารเป็นของตนเอง (ความเข้าใจ)			
	2. จากเนื้อเรื่องข้างต้น ข้อใดสรุปได้ถูกต้องที่สุด ก. พระคณศเป็นเทพที่มีอิทธิฤทธิ์สูงสุดในหมู่เทพ ข. พระคณศไม่ใช่ลูกของพระศิวะ ค. พระคณศเป็นเทพที่มีความซื่อสัตย์มาก ง. พระคณศมีความสามารถในการรบมากที่สุด (ความเข้าใจ)			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>3. จากเนื้อเรื่องข้างต้น ข้อใดถูกต้อง</p> <p>ก. เป็นตำนานการกำเนิดของพระคเณศ</p> <p>ข. เป็นตำนานที่พระคเณศมีศรัทธาเป็นช้าง</p> <p>ค. เป็นตำนานสงครามของพระคเณศกับพระศิวะ</p> <p>ง. เป็นตำนานของพระอุมาที่ให้กำเนิดพระคเณศ</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			
	<p>4. จากเนื้อเรื่องข้างต้น ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง</p> <p>ก. แท้จริงแล้วพระกุมารเป็นเพียงเทพบริวารของพระอุมาเท่านั้น</p> <p>ข. ไม่มีเทพองค์ไหนสามารถสู้พระกุมารได้เลย</p> <p>ค. สงครามระหว่างพระศิวะและพระกุมารเกิดขึ้นเพราะความไม่รู้</p> <p>ง. พระศิวะเสด็จมาพบพระอุมาโดยนำกองทัพมาด้วย</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			
2. จำเนื้อเรื่องที่อ่านได้	<p>5. พระคเณศ เป็นเทพในศาสนาใด</p> <p>ก. ศาสนาพราหมณ์</p> <p>ข. ศาสนาฮินดู</p> <p>ค. ศาสนาพุทธ</p> <p>ง. ศาสนาซิกข์</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>6. พระคณศเกิดขึ้นมาจากเหงื่อไคลของใคร</p> <p>ก. พระสิวะ</p> <p>ข. พระนารายณ์</p> <p>ค. พระนางโมหิณี</p> <p>ง. พระนางปารวตี</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			
	<p>7. จากเนื้อหาข้างต้น ใครไม่ได้เป็นผู้ตัดศีรษะพระคณศ</p> <p>ก. พระนารายณ์</p> <p>ข. พระสิวะ</p> <p>ค. พระวิษณุ</p> <p>ง. พระฤาษีนารท</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			
	<p>8. พระคณศได้รับการยกย่องจากพระสิวะว่าอย่างไร</p> <p>ก. เป็นเทพเจ้าแห่งความรอบรู้ในศิลปวิทยา</p> <p>ข. เป็นหัวหน้าแห่งพวกบริวารแห่งพระเป็นเจ้า</p> <p>ค. เป็นเจ้าแห่งเหล่าภูตผีปีศาจ</p> <p>ง. เป็นเทพเจ้าแห่งอุปสรรคทั้งปวง</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>9. พระคณศได้รับการยกย่องจากพระศิวะว่าอย่างไร</p> <p>ก. เป็นเทพเจ้าแห่งความรอบรู้ในศิลปวิทยา</p> <p>ข. เป็นหัวหน้าแห่งพวกบริวารแห่งพระเป็นเจ้า</p> <p>ค. เป็นเจ้าแห่งเหล่าภูตผีปีศาจ</p> <p>ง. เป็นเทพเจ้าแห่งอุปสรรคทั้งปวง</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			
	<p>10. อาวุธของพระคณศ คือสิ่งใด</p> <p>ก. จักร</p> <p>ข. ศรีศูล</p> <p>ค. กระบองเหล็ก</p> <p>ง. พระขรรค์</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			
	<p>11. การต่อสู้ของพระกุมารกับบริวารของพระศิวะ ผลเป็นอย่างไร</p> <p>ก. พระกุมารพ่ายแพ้แก่บริวารของพระศิวะ</p> <p>ข. บริวารของพระศิวะตัดศีรษะพระกุมาร</p> <p>ค. บริวารของพระศิวะจับกุมตัวพระกุมารไปถวายพระศิวะ</p> <p>ง. พระกุมารสามารถชนะเหล่าบริวารของพระศิวะได้</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
3. ตีความจากเนื้อเรื่องที่ได้	<p>12. เพราะเหตุใด พระอูมาจึงยอมยุติสงคราม</p> <p>ก. พระศิวะ</p> <p>ข. พระศิวะสั่งให้คนหาศึรยะมาต่อให้กับพระกุมาร</p> <p>ค. พระศิวะยอมยุติสงครามก่อน</p> <p>ง. พระศิวะทำให้พระกุมารฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง</p> <p>(ความเข้าใจ)</p>			
	<p>13. สาเหตุที่แท้จริงที่พระอูมาให้กำเนิดพระคณศ คือข้อใด</p> <p>ก. พระอูมาต้องการมีลูก</p> <p>ข. พระอูมาต้องการบริวารที่มีอิทธิฤทธิ์</p> <p>ค. พระอูมาต้องการบริวารที่เป็นของตนเอง</p> <p>ง. พระอูมาทำตามที่พระสหายแนะนำ</p> <p>(ความเข้าใจ)</p>			
	<p>14. เพราะเหตุใด พระอูมาจึงยอมยุติสงคราม</p> <p>ก. พระศิวะขอทำยกทัพกลับ</p> <p>ข. พระศิวะสั่งให้คนหาศึรยะมาต่อให้กับพระกุมาร</p> <p>ค. พระศิวะยอมยุติสงครามก่อน</p> <p>ง. พระศิวะทำให้พระกุมารฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง</p> <p>(ความเข้าใจ)</p>			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	15. สาเหตุที่แท้จริงที่พระอูมาให้กำเนิดพระ คณศ คือข้อใด ก. พระอูมาต้องการมีลูก ข. พระอูมาต้องการบริวารที่มีอิทธิฤทธิ์ ค. พระอูมาต้องการบริวารที่เป็นของตนเอง ง. พระอูมาทำตามที่พระสหายแนะนำ (ความเข้าใจ)			
	16. ใครเป็นผู้ตัดศีรษะของพระกุมาร ก. พระศิวะ ข. บริวารของพระศิวะ ค. พระวิษณุ ง. พระนารายณ์ (ความจำ)			
	17. เมื่อพระกุมารฟื้นคืนชีพแล้ว ได้รับการตั้งชื่อ ว่าจะไร ก. เอกทันตะ ข. เอกทันตะนะ ค. เอกทันตา ง. เอกทันตानะ (ความจำ)			

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน		
		1	0	-1
	<p>18. ศิระของสัตว์ในข้อใดที่นำมาต่อให้เป็นศิระของพระกุมาร</p> <p>ก. วัว</p> <p>ข. ช้าง</p> <p>ค. เสือ</p> <p>ง. กวาง</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			
	<p>19. เทพพช้างนอนหันศิระไปทางทิศใด</p> <p>ก. ทิศเหนือ</p> <p>ข. ทิศใต้</p> <p>ค. ทิศตะวันออก</p> <p>ง. ทิศตะวันตก</p> <p style="text-align: right;">(ความจำ)</p>			
	<p>20. จากเนื้อเรื่องข้างต้น ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง</p> <p>ก. แท้จริงแล้วพระกุมารเป็นเพียงเทพบริวารของพระอุมาเท่านั้น</p> <p>ข. ไม่มีเทพองค์ไหนสามารถสู้พระกุมารได้เลย</p> <p>ค. สงครามระหว่างพระศิวะและพระกุมารเกิดขึ้นเพราะความไม่รู้</p> <p>ง. พระศิวะเสด็จมาพบพระอุมาโดยนำกองทัพนาคด้วย</p> <p style="text-align: right;">(ความเข้าใจ)</p>			

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ตามระดับความคิดเห็นของท่าน

- 4 หมายถึง ตัวเลือกที่แสดงว่า พึงพอใจมากที่สุด
 3 หมายถึง ตัวเลือกที่แสดงว่า พึงพอใจมาก
 2 หมายถึง ตัวเลือกที่แสดงว่า พึงพอใจน้อย
 1 หมายถึง ตัวเลือกที่แสดงว่า ต้องปรับปรุง

รายการ	ระดับ ความพึงพอใจ				ข้อเสนอแนะ
	4	3	2	1	
ส่วนของเกม					
ภาพรวมของเกม					
- เกมมีความซับซ้อน					
- เกมมีความยาวเหมาะสม					
- การควบคุมเกมสามารถทำได้ง่าย					
ฉากในเกม					
- ฉากแต่ละฉากสามารถดึงดูดความสนใจได้					
- ฉากมีความกว้างเหมาะสมแล้ว					
- แต่ละฉากมีความซับซ้อนที่เหมาะสมแล้ว					
- เสียงดนตรีประกอบเหมาะสมกับตัวเกมแล้ว					
ภารกิจของเกมในแต่ละหมู่บ้าน (การเข้าไปหาด่าน)					
- ภารกิจในหมู่บ้านควิทีมีความยากเหมาะสมแล้ว					
- ภารกิจในหมู่บ้านเบลกาน่ามีความยากเหมาะสมแล้ว					
- ภารกิจในหมู่บ้านเอลดูน่ามีความยากเหมาะสมแล้ว					
ตัวอักษรและกรอบข้อความ					
- มองเห็นตัวอักษรความชัดเจน					

รายการ	ระดับ ความพึงพอใจ				ข้อเสนอแนะ
	4	3	2	1	
การใช้ภาษาในเกม					
- ใช้ภาษาที่เข้าใจได้ง่าย					
ตัวช่วยเหลือ					
- สัญลักษณ์ตัวช่วยเหลือมีความเหมาะสมแล้ว					
เนื้อหาและข้อคำถาม					
เนื้อหาในเกม					
- เนื้อหาที่อ่านมีความยาวเหมาะสมแล้ว					
- เนื้อหาที่อ่านสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย					
ความยากของคำถามในแต่ละหมู่บ้าน					
- หมู่บ้านควิทิส					
- หมู่บ้านเบลกาน่า					
- หมู่บ้านเอลดูน่า					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....