

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

เรื่อง การเรียนการสอนวิชา ประวัติศาสตร์

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์นำความคิดเห็นของท่านไปพิจารณาประกอบการออกแบบการสร้างเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อเรื่อง ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย X หน้าข้อความตามความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. เพศ

- (1) ชาย (2) หญิง

2. อายุ

- (1) ต่ำกว่า 15 ปี (2) 15-24 ปี
(3) 25 – 35 ปี (4) มากกว่า 35 ปี

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

1. ท่านคิดว่าปัจจุบันการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบใด

- (1) สอนโดยครูบรรยายตามหนังสือเรียน (2) สอนโดยใช้วิดีโอ
(3) สอนโดยการใช้สื่อหรือเกมการเรียนรู้ (4) อื่นๆ ระบุ.....

2. ท่านคิดว่าการเรียนรู้ประวัติศาสตร์มีความสำคัญในเรื่องต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

- 5 หมายถึง มากที่สุด
4 หมายถึง มาก
3 หมายถึง ปานกลาง
2 หมายถึง น้อย
1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตัวชี้วัด	ระดับความสำคัญ				
	5	4	3	2	1
2.1 เพื่อให้ทราบถึงต้นกำเนิดของชาติ					
2.2 เพื่อให้คนไทยมีจิตสำนึกหวงแหนและรักชาติ					
2.3 เพื่อให้คนไทยเกิดความสามัคคีปรองดอง					
2.4 เพื่อให้คนไทยได้ตระหนักถึงพระมหากษัตริย์คุณของพระมหากษัตริย์ที่ต่อสู้ปกป้องบ้านเมืองมาจนถึงปัจจุบัน					

3. ท่านคิดว่าการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การสงครามไทยผ่านทาง “เกมคอมพิวเตอร์” จะมีประโยชน์ต่อผู้เรียนในเรื่องต่างๆ ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

- 5 หมายถึง มากที่สุด
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง น้อย
- 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตัวชี้วัด	ระดับความสำคัญ				
	5	4	3	2	1
3.1 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ จดจำ และเข้าใจประวัติศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น					
3.2 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ					
3.3 ผู้เรียนมีความรู้สึกร่วมในการเรียนรู้ส่งผลให้เกิดจิตสำนึกในเรื่อง ความสามัคคีปรองดอง					
3.4 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างมีจินตนาการ เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					

4. ท่านคิดว่าการสร้างเกมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เพื่อใช้งานบนอุปกรณ์พกพา ได้แก่ แท็บเล็ต หรือ โทรศัพท์มือถือ จะมีประโยชน์ต่อผู้เรียนในเรื่องต่างๆ ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ตัวชี้วัด	ระดับความสำคัญ				
	5	4	3	2	1
4.1 สื่อการเรียนรู้สามารถพกพาสะดวก สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา					
4.2 สื่อการเรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และในกลุ่มเพื่อนๆ					
4.3 สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจและดึงดูดในผู้เรียน					

5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านการออกแบบเกมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

1. ท่านคิดว่าจำนวนผู้เล่นที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม ควรมีกี่คน
 - (1) 1-2 คน
 - (2) 3-4 คน
 - (3) 5-6 คน
 - (4) มากกว่า 6 คน

2. หากเกมเป็นการจำลองเหตุการณ์ช่วงเสียกรุงครั้งที่ 1 ท่านคิดว่าบทบาทของผู้เล่นควรเป็นกลุ่มคนใด
 - (1) กลุ่มผู้บริหารประเทศ ประกอบไปด้วย ผู้นำ แม่ทัพ เป็นต้น
 - (2) กลุ่มประชาชนทั่วไป
 - (3) กลุ่มต่อต้านอิสระ
 - (4) กลุ่มทหารรับจ้างชาติต่างๆ
 - (5) อื่นๆ ระบุ.....

3. ท่านคาดหวังผลลัพธ์เรื่องใดมากเป็นอันดับ 1 เมื่อเล่นเกมจบ (จุดมุ่งหมายของเกมการเรียนรู้)
 - (1) ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนประวัติศาสตร์
 - (2) จำเหตุการณ์ และบุคคลสำคัญต่างๆ ได้
 - (3) เข้าใจเหตุปัจจัยในการเสียกรุง โดยมีต้องท่องจำ
 - (4) ได้รับความเพลิดเพลินสนุกสนาน
 - (5) อื่นๆ ระบุ.....