

ภาคผนวก ข

แบบสอบถาม (สำหรับนักศึกษา และบุคคลทั่วไป)
แบบวัดความพึงพอใจ ที่มีต่อสื่อเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อ เรื่อง
ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลเกมการเรียนรู้ และนำความคิดเห็นของทุกท่านไป
พิจารณาปรับปรุงแก้ไขในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรม
การเรียนรู้ในหัวข้อเรื่อง ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ตัวชี้วัดความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านความน่าสนใจ					
1.1 เกมการเรียนรู้มีความทันสมัย					
1.2 เกมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ					
1.3 เกมการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน					
1.4 เกมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
1.5 เกมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ไทยมากขึ้น					
2. ด้านเนื้อหา					
2.1 ความชัดเจนในการนำเสนอ และอธิบายเนื้อหา					
2.2 การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่าย					
2.3 ความเหมาะสมของเนื้อหา					

ตัวชี้วัดความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
3. ด้านรูปภาพ ตัวอักษร ภาษา และเทคนิคการนำเสนอ					
3.1 ความสวยงามของฉาก และภาพที่ใช้ในการนำเสนอ					
3.2 ความชัดเจนของตัวอักษร					
3.3 ความถูกต้อง ชัดเจน ของภาษา					
3.4 ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ					
4. ภาพรวมของสื่อ					
4.1 ความเหมาะสมในการใช้ป็นสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์					
4.2 นักเรียน นักศึกษา สามารถใช้ศึกษาได้ด้วยตนเอง					
4.3 ความสะดวกในการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้สำหรับใช้งาน					
5. ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การสงครามไทย บนอุปกรณ์พกพา					
5.1 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ จดจำ และเข้าใจประวัติศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น					
5.2 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างมีจินตนาการ เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
5.3 ผู้เรียนมีความรู้สึกร่วมในการเรียนรู้ส่งผลให้เกิดจิตสำนึกในเรื่อง ความ สามัคคีปรองดอง และความรักชาติ					

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้ประเมิน.....สาขา.....ชั้นปีที่.....

แบบสอบถาม (สำหรับนักเรียนก่อนการใช้สื่อการเรียนรู้)
แบบวัดความพึงพอใจ ที่มีต่อสื่อเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อ เรื่อง
ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลเกมการเรียนรู้ และนำความคิดเห็นของท่านไป
 พิจารณาปรับปรุงแก้ไขในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรม
 การเรียนรู้ในหัวข้อเรื่อง ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ตัวชี้วัด	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. นักเรียนชอบเรียนวิชาประวัติศาสตร์อยู่ในระดับใด					
2 การเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์โดยการท่องจำในหนังสือเป็นวิธีที่ทำให้ ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้อย่างเข้าใจในระดับใด					
3.นักเรียนคิดว่าตนเองเรียนรู้และเข้าใจเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์การเสียกรุง ในระดับใด					
4.นักเรียนคิดว่าหากมีเกมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ จะทำให้ผู้เรียน สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นในระดับใด					

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้ประเมิน.....ชั้น.....โรงเรียน.....

แบบสอบถาม (สำหรับนักเรียนหลังการใช้สื่อการเรียนรู้)
แบบวัดความพึงพอใจ ที่มีต่อสื่อเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อ เรื่อง
ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลเกมการเรียนรู้ และนำความคิดเห็นของท่านไปพิจารณาปรับปรุงแก้ไขในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อเรื่อง ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ตัวชี้วัดความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านความน่าสนใจ					
1.1 เกมการเรียนรู้มีความทันสมัย					
1.2 เกมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ					
1.3 เกมการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน					
1.4 เกมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
1.5 เกมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ไทยมากขึ้น					
2. ด้านเนื้อหา					
2.1 ความชัดเจนในการนำเสนอ และอธิบายเนื้อหา					
2.2 การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่าย					
2.3 ความเหมาะสมของเนื้อหา					
3. ด้านรูปภาพ ตัวอักษร ภาษา และเทคนิคการนำเสนอ					
3.1 ความสวยงามของฉาก และภาพที่ใช้ในการนำเสนอ					
3.2 ความชัดเจนของตัวอักษร					

ตัวชี้วัดความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
3.3 ความถูกต้อง ชัดเจน ของภาษา					
3.4 ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ					
4. ภาพรวมของสื่อ					
4.1 ความเหมาะสมในการใช้เป็นการเรียนรู้ประวัติศาสตร์					
4.2 นักเรียน นักศึกษา สามารถใช้ศึกษาได้ด้วยตนเอง					
4.3 ความสะดวกในการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันการเรียนรู้สำหรับใช้งาน					
5. ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การสงครามไทย บนอุปกรณ์พกพา					
5.1 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ จดจำ และเข้าใจประวัติศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น					
5.2 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างมีจินตนาการ เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
5.3 ผู้เรียนมีความรู้สึกร่วมในการเรียนรู้ส่งผลให้เกิดจิตสำนึกในเรื่อง ความ สามัคคีปรองดอง และความรักชาติ					

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้ประเมิน.....ชั้น.....โรงเรียน.....