

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้แก่

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. อาจารย์ ดร.ศยามน อินสะอาด | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 2. อาจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 3. อาจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ | คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา |

รายนามผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามเพื่อนำไปสร้างรูปแบบการออกแบบบทเรียน
สถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียม
ทหาร

ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 15 คน ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนบนเว็บ จำนวน 5 คน ได้แก่

- | | |
|---|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นัญญา ผลิตวานนท์ | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม | คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐกรณ์ คิดการ | คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา |
| 4. อาจารย์ ดร.ปณิตา วรรณพิรุณ | คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ |
| 5. อาจารย์ ดร.ธีรวิดี ถังคุบุตร | คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |

ผู้เชี่ยวชาญด้านสถานการณ์จำลองบนเว็บ จำนวน 5 คน ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณมน จีรังสุวรรณ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐาปนีย์ ธรรมเมธา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
5. อาจารย์ ดร.โอภาส เกาไศยาภรณ์ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
วิทยาเขตปัตตานี

ผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดสินใจทางทหาร จำนวน 5 คน ได้แก่

1. พ.อ.ศรราม แสงวิลัย กองวิชาวิศวกรรมเครื่องกล
โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า
2. พ.อ.ศิระ ผ่องใส กองวิชาวิศวกรรมเครื่องกล
โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า
3. น.อ.วัฒนา หัตถวงษ์ นักวิจัย สำนักงานวิจัย
ศูนย์วิจัยพัฒนาวิทยาศาสตร์
เทคโนโลยีการบินและอวกาศ
กองทัพอากาศ
4. น.ท.พีรศิลป์ อนันยวราคม กองวิชาการเรือและเดินเรือ
โรงเรียนนายเรือ
5. ร.อ.นพพงศ์ อันสุรีย์ กองวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า
โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า

ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่ครูผู้สอนวิชาทหารออกแบบโดยใช้รูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน ได้แก่

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. อาจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 2. อาจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ | คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 3. ร.อ. รัตนสุทธิ สุทธิแย้ม | กองวิชาวิศวกรรมอากาศยานและ
เทคโนโลยีการบิน กองการศึกษา
โรงเรียนนายเรืออากาศ |

ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินและรับรองรูปแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน ได้แก่

- | | |
|---|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. น.ต. สัมพันธ์ พัฒนสิทธิ์ คณะศึกษาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกร สงคราม | คณะเทคโนโลยีการเกษตร
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดิเรก ธีระภูธร | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ | คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 5. อาจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร |

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แบบสอบถามเพื่อการวิจัยสำหรับอาจารย์ผู้สอนวิชาทางทหาร
- แบบสอบถามเพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
- แบบประเมินและรับรองรูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหารสำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ
- แบบประเมินสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อการวิจัยสำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ

**แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
สำหรับอาจารย์ผู้สอนวิชาทางทหาร**

**การพัฒนารูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
เพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร**

ผู้วิจัย	ร.อ.หญิง สุธาศินี เจริญยิ่ง นิติระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง
ปีการศึกษา	2555
คำชี้แจง	

1. แบบสอบถามฉบับนี้ มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้สอนในการพัฒนา รูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ ของนักเรียนเตรียมทหาร เพื่อนำผลที่ได้จากการสอบถามไปพัฒนารูปแบบการออกแบบบทเรียน สถานการณ์จำลองบนเว็บสำหรับนักเรียนเตรียมทหารต่อไป
2. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 ข้อมูลเพื่อนำมากำหนดรูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลอง บนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร
 - ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
3. โปรดตอบแบบสอบถามและส่งคืนทางไปรษณีย์ภายในวันที่ _____

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. สถานการณ์จำลอง หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สร้างหรือเลียนแบบเหตุการณ์และ สถานการณ์ในการจัดการเรียนการสอนทางทหาร ให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริง มากที่สุด เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายและป้องกันการเกิดอันตรายจากการปฏิบัติในสถานการณ์จริง โดยมีการกำหนดบทบาท ให้ข้อมูล และกติกาการเล่นแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกตัดสินใจ ทำให้

ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้ที่ได้จากสถานการณ์จำลองไปใช้ได้ สถานการณ์จริงที่ตนเองต้องเผชิญเพื่อการเป็นผู้นำทางทหารที่ดีต่อไป

2. **บทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ** หมายถึง สื่อที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเลียนแบบสถานการณ์การปฏิบัติการทางทหารให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ โดยใช้ทรัพยากรของอินเทอร์เน็ตและเว็ลต์ไวด์เว็บมาออกแบบ ผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้สอนกับผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ทั้งผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันและในเวลาเดียวกัน

3. **การออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ** หมายถึง หลักการในการออกแบบบทเรียนบนเว็บซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลักคือ 1. การวิเคราะห์ 2. การออกแบบ 3. การสร้างปฏิสัมพันธ์ 4. การสร้างและพัฒนา 5. การประเมิน โดยหลักการออกแบบบทเรียนบนเว็บทั้ง 5 ขั้นตอนนี้คำนึงถึงองค์ประกอบของสถานการณ์จำลองในการออกแบบดังนี้คือ 1. ผู้เรียน 2. กฎเกณฑ์และกติกา 3. เวลา 4. สถานการณ์จำลอง 6. ระบบตอบสนองต่อผู้เรียน 7. การอภิปรายผล มีการใช้ทรัพยากรของอินเทอร์เน็ตและเว็ลต์ไวด์เว็บมาออกแบบเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยมีลักษณะที่ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันโดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ทั้งผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันและในเวลาเดียวกันเสมอไปเหมือนในการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ

4. **กระบวนการตัดสินใจ** หมายถึง กระบวนการที่ผู้นำทางทหารใช้เป็นขั้นตอนในการดำเนินการตัดสินใจปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่วางไว้ โดยมีขั้นตอนกระบวนการ 9 ขั้นตอนลำดับคือ 1. รับภารกิจ/ระบุปัญหา 2. วิเคราะห์ภารกิจ 3. รวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์ 4. นำข้อมูลที่ได้มาวางแผนงาน/พัฒนาแนวทางปฏิบัติ 5. กำหนดเกณฑ์เพื่อคัดเลือกทางเลือกที่ดี 6. วิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นไปได้ 7. เปรียบเทียบแนวปฏิบัติ 8. ผู้นำเป็นผู้ตัดสินใจ 9. ประเมินผลและแก้ไขปรับปรุง

5. **การตัดสินใจ** หมายถึง การพิจารณาตัวเลือกที่มีตั้งแต่ 2 ตัวเลือกขึ้นไปของผู้นำทางทหาร โดยประมวลจากข้อมูล ประสบการณ์ และแนวทางต่างๆ เพื่อเลือกทางเลือกเดียวที่เหมาะสมที่สุดเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งการตัดสินใจนั้นเป็นการตัดสินใจที่อยู่ในสภาพการณ์ที่คลุมเครือ อยู่ในสภาวะที่มีความเครียดสูง สถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจนั้นมีการดำเนินต่อไปและมีผลสะท้อนกลับ รวมทั้งเป็นการตัดสินใจภายในเวลาอันจำกัด

6. **ประเภทสถานการณ์จำลอง** หมายถึง การจำแนกสถานการณ์จำลองออกเป็น 4

ประเภทคือ 1. สถานการณ์เชิงกายภาพ(Physical Simulation) 2. สถานการณ์เชิงขั้นตอนกระบวนการ(Procedural Simulation) 3. สถานการณ์เชิงเหตุการณ์(Situational Simulation) 4. สถานการณ์เชิงกระบวนการ(Process Simulation)

7. **สถานการณ์เชิงกายภาพ** หมายถึง สถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้การควบคุมและการใช้อุปกรณ์ต่างๆ เช่น จำลองสถานการณ์ขับเครื่องบิน การจำลองสถานการณ์ทางคลินิกสำหรับการสอนแพทย์ การทดลองวิทยาศาสตร์ในห้องทดลอง เป็นต้น

8. **สถานการณ์เชิงขั้นตอนกระบวนการ** หมายถึง สถานการณ์ที่มีจุดประสงค์เพื่อสอนลำดับขั้นตอนของการปฏิบัติแล้วค้นหาวิธีอื่นๆ เช่น การทดลองแยกสาร การตรวจสอบการทำงานผิดพลาดของอุปกรณ์ต่างๆ การนำยานอวกาศลงจอด ปัญหาการติดขัดในระบบเชื้อเพลิง เป็นต้น

9. **สถานการณ์เชิงเหตุการณ์** หมายถึง สถานการณ์จำลองที่เกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมมนุษย์เมื่ออยู่ในเหตุการณ์ต่างๆ เน้นการหาเหตุผลหรือการเล่นในบทบาทที่แตกต่างกัน เช่น โปรแกรมการทดลองงานเพื่อรอบรรจุ โปรแกรมที่ให้ผู้เรียนเล่นบทเป็นทหารแล้วถูกจับตัวไปโดยผู้เรียนต้องหาทางเล็ดลอดหลบหนีจากการถูกจับ เป็นต้น

10. **สถานการณ์เชิงกระบวนการ** หมายถึง สถานการณ์ที่มีลักษณะว่าผู้เรียนจะไม่เข้าไปร่วมในสถานการณ์จำลองนั้นๆ แต่ผู้เรียนจะเลือกค่าหนึ่งจากตัวแปรในสถานการณ์จำลอง แล้วดูกระบวนการที่เกิดโดยไม่เข้าไปขัดจังหวะ แต่ผู้เรียนสามารถเร่งหรือลดความเร็วของสถานการณ์นั้นได้ เช่น โปรแกรมที่จำลองการเข้าตีเข้าศึกโดยผู้เรียนเป็นผู้เลือกว่าจะใช้วิธีเข้าตีรูปแบบใด แล้วดูผลที่เกิดขึ้นเพื่อประมวลว่าสิ่งที่เลือกจะส่งผลอย่างไรต่อสถานการณ์ เป็นต้น

11. **แบบการคิด** หมายถึง หนทางหรือวิธีการที่ผู้เรียนชอบใช้ในการรับรู้ เก็บรวบรวม ประมวล ทำความเข้าใจ จัดจำข่าวสารข้อมูลที่ได้รับ และใช้ในการแก้ปัญหา โดยรูปแบบการคิดของผู้เรียนแต่ละบุคคลมีลักษณะค่อนข้างคงที่ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ 1. กลุ่มรูปแบบการคิดแบบภาพรวม-วิเคราะห์ (wholist – analytic dimension) 2. กลุ่มรูปแบบการคิดแบบถ้อยคำ-ภาพ (verbal – imagery dimension) แนวคิดนี้แบ่งบุคคลออกเป็นประเภทตามกระบวนการประมวลสารสนเทศและการเก็บจำ กล่าวคือเมื่อผู้เรียนรับข่าวสารข้อมูลมาแล้ว จะมีการแปลงรูปข่าวสารและเก็บจำไว้ใน 2 ลักษณะ คือ เป็นรูปภาพ และคำพูด จากนั้นจะดึงสิ่งที่เก็บจำนี้ออกมาใช้ในการคิดตามลักษณะที่เก็บจำไว้

12. **กลุ่มรูปแบบการคิดแบบภาพรวม-วิเคราะห์ (wholist – analytic dimension)** หมายถึง แนวคิดที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นประเภทตามกระบวนการประมวลสารสนเทศและการเก็บจำใน 2 ลักษณะคือ

1) รูปแบบการคิดแบบพึ่งพา (Field Dependence) ผู้เรียนกลุ่มนี้จะมีการรับรู้ และจดจำข้อมูลข่าวสารในลักษณะภาพรวม และคงสภาพของข้อมูลไว้เหมือนเดิมตามที่ข้อมูลปรากฏโดยไม่มีการปรับเปลี่ยนหรือจัดระบบข้อมูลใหม่ มีความสามารถ และทักษะทางสังคมดี เป็นบุคคลที่ชอบทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดี มีความเข้าใจผู้อื่น ต้องการมิตรภาพ ต้องการความคิดเห็นของผู้อื่นร่วมในการตัดสินใจและแก้ปัญหา ชอบที่จะเรียนเป็นกลุ่มและชอบการเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน รวมทั้งกับผู้สอนด้วย ต้องการการเสริมแรงภายนอก (extrinsic Reinforcement) เช่น คำชมเชยของผู้อื่น สามารถเรียนรู้ได้ดีเมื่อผู้สอนมีการจัดลำดับ ระบบระเบียบ และโครงสร้างของเนื้อหาที่สอนแล้วอย่างดี เรียนรู้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสังคมได้ดี

2) รูปแบบการคิดแบบอิสระ (Field Independence) ผู้เรียนกลุ่มนี้จะมีการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และจดจำในลักษณะวิเคราะห์แยกแยะข้อมูล และมีการเปรียบเทียบความแตกต่างและความเหมือนระหว่างข้อมูลที่ได้รับมาใหม่กับข้อมูลเก่าที่มีอยู่เดิม มีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างและจัดระเบียบข่าวสารข้อมูลที่ได้รับใหม่ตามความเข้าใจของตนเอง มักจะมีความสามารถและทักษะทางสังคมน้อย มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีการตัดสินใจโดยอาศัยความคิดของตนเองเป็นหลัก สามารถเรียนรู้ได้ดีในสภาพการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นรายบุคคลและให้อิสระแก่ผู้เรียน ชอบการเรียนที่ให้ผู้เรียนตั้งเป้าหมายของงานด้วยตนเองและตอบสนองต่อการเสริมแรงภายใน (เช่น ความต้องการ มาตรฐาน และค่านิยมของตนเอง) มากกว่าการเสริมแรงภายนอก ชอบที่จะพัฒนากลวิธีการเรียนด้วยตนเอง ชอบที่จะจัดระบบโครงสร้างของเนื้อหาที่เรียนด้วยตัวเอง

13. กลุ่มรูปแบบการคิดแบบถ้อยคำ-ภาพ (verbal – imagery dimension) หมายถึง แนวคิดที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นประเภทตามกระบวนการประมวลสารสนเทศและการเก็บจำ กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนรับข่าวสารข้อมูลมาแล้ว จะมีการแปลงรูปข่าวสารและเก็บจำไว้ใน 2 ลักษณะ คือ เป็นรูปภาพ และคำพูด จากนั้นจะดึงสิ่งที่เก็บจำนี้ออกมาใช้ในการคิดตามลักษณะที่เก็บจำไว้

14. แบบการเรียน หมายถึง วิธีการที่ผู้เรียนแต่ละคนซึมซับและรักษาข้อมูลหรือทักษะต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะมีแบบการเรียนที่แตกต่างกันออกไป โดยแบบการเรียนจะมีอิทธิพลต่อการเลือกมีปฏิสัมพันธ์และการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมในการเรียนของผู้เรียน แบบการเรียนแบ่งออกเป็น 6 ชนิดดังนี้

1. การเรียนแบบจักษุนิยม คือ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการมองเห็น 2. การเรียนแบบโสตนิยม คือ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อฟังเสียง 3. การเรียนแบบปฏิบัตินิยม คือ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้ปฏิบัติ 4. การเรียนแบบสัมผัสนิยม คือ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้สัมผัส 5. การเรียน

แบบเป็นกลุ่ม คือ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้เรียนเป็นกลุ่ม 6. การเรียนแบบรายบุคคล คือ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อเรียนตามลำพัง

15. ประเภทการตัดสินใจ หมายถึง การจำแนกการตัดสินใจออกเป็น 3 ประเภทคือ 1. การตัดสินใจแบบมีโครงสร้าง (Structured Decisions) 2. การตัดสินใจแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Decisions) 3. การตัดสินใจแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi structured Decisions)

16. การตัดสินใจแบบมีโครงสร้าง หมายถึง การตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่ทำเป็นกิจวัตรประจำ (Routine) โดยจะมีหลักเกณฑ์และขั้นตอนที่กำหนดไว้อย่างแน่นอน

17. การตัดสินใจแบบไม่มีโครงสร้าง หมายถึง การตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่ไม่ได้ทำเป็นกิจวัตรประจำจึงไม่อาจจะวางแผนไว้ล่วงหน้า มักจะเกี่ยวข้องกับปัจจัยหลากหลายตลอดจนมีความสัมพันธ์กับอนาคต

18. การตัดสินใจแบบกึ่งโครงสร้าง หมายถึง การตัดสินใจที่อยู่ระหว่างการตัดสินใจทั้ง 2 ประเภท (การตัดสินใจแบบมีโครงสร้างและการตัดสินใจแบบไม่มีโครงสร้าง) กล่าวคือบางส่วนของสถานการณ์สามารถนำหลักเกณฑ์และขั้นตอนที่กำหนดไว้อย่างแน่นอนมาใช้ในสถานการณ์ได้ แต่ในส่วนที่เหลือจะต้องอาศัยการประเมินผลการตัดสินใจจากผู้ตัดสินใจ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน และกรอกข้อมูลตามความเป็นจริง

1. ตำแหน่ง _____

2. หน่วยงานที่สังกัด _____

3. วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

4. ระดับชั้นปีที่สอน _____

5. รายวิชาที่สอน _____

6. ประสบการณ์ในการสอนวิชาทางทหาร

ต่ำกว่า 1 ปี

1 – 3 ปี

4 – 6 ปี

7 – 9 ปี

ตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป

7. ประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองในรายวิชาของท่าน

ไม่มีประสบการณ์

ต่ำกว่า 1 ปี

- 1-3 ปี 4-6 ปี
 7-9 ปี ตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป

8. ประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนบนเว็บในรายวิชาของท่าน

- ไม่มีประสบการณ์ ต่ำกว่า 1 ปี
 1-3 ปี 4-6 ปี
 7-9 ปี ตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ข้อมูลเพื่อนำมากำหนดรูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน และกรอกข้อมูลตามความเป็นจริง

9. การวิเคราะห์ผู้เรียนก่อนทำการสอนด้วยสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาความสามารถในการ
ตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร ผู้สอนควรวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- พื้นความรู้เดิมของผู้เรียน แบบการคิด
 แบบการเรียนรู้ ความชำนาญในวิชาทางทหารฝึก
 เกียรติยศในวิชาทางทหาร ตำแหน่งหน้าที่ของผู้เรียนในโรงเรียน
 ทักษะคิดในวิชาชีพ พื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้เรียน
 บุคลิกลักษณะส่วนตัว อื่นๆ (โปรดระบุ)_____

10. ความรู้ในเรื่องใดที่ผู้เรียนควรจะต้องมีมาก่อนที่จะเรียนด้วยสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนา
ความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร จึงจะทำให้เกิดการพัฒนาความสามารถได้ดี
ที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ความรู้ในสาระการเรียนรู้วิชาทหาร - ตำรวจ (Military)
 ความรู้ในสาระการเรียนรู้วิชาทหารฝึก (Military Training)
 ความรู้ในสาระการเรียนรู้กิจกรรมทางทหาร (Military Activity)
 ความรู้ในสาระการเรียนรู้การอบรม (Lecture)
 อื่นๆ (โปรดระบุ)_____

11. ทักษะทางด้านใดที่ผู้เรียนควรจะต้องมีมาก่อนที่จะเรียนด้วยสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนา
ความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร จึงจะทำให้เกิดการพัฒนาความสามารถได้ดี
ที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- การใช้อาวุธ การใช้แผนที่-เข็มทิศ
 การพราง การเคลื่อนที่เป็นบุคคล
 การดำรงชีพ การอยู่รอดในสนามรบ

ยุทธวิธี

 อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

12. ก่อนเรียนด้วยสถานการณ์จำลอง ผู้สอนควรทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนด้วยวิธีการใดดีที่สุด

 ผู้สอนเป็นผู้ทบทวนความรู้ผู้เรียนด้วยตนเองในลักษณะบรรยาย

 ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ใกล้เคียงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนก่อนให้สถานการณ์ใหม่

 ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์เกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนได้เรียนผ่านมาก่อนให้สถานการณ์ใหม่

 ครูตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับความรู้เดิมให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

 อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

13. ระยะเวลาที่ใช้ทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนเรียนจากสถานการณ์จำลอง ควรใช้ระยะเวลาประมาณเท่าไร

 1 คาบเรียน

 2 คาบเรียน

 3 คาบเรียน

 อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

14. ในการระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้สำหรับบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ผู้สอนวิเคราะห์วัตถุประสงค์ด้วยวิธีการใดดีที่สุด

 นำมาจากหลักสูตรวิชาการ โรงเรียนเตรียมทหาร

 นำมาจากหลักสูตรวิชาการ โรงเรียนเตรียมทหารแต่ปรับโดยใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมา

 วิเคราะห์จากปัญหาสถานการณ์ทางทหารที่ต้องใช้การตัดสินใจ

 อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

15. ในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บควรบอกวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบในลักษณะใดดีที่สุด

 บอกวัตถุประสงค์ทั้งหมดในคราวเดียว

 บอกวัตถุประสงค์ทั้งหมดทีละข้อสลับกับการนำเสนอสถานการณ์

 บอกวัตถุประสงค์ทั้งหมดในคราวเดียวและบอกวัตถุประสงค์ทีละข้อสลับกับการนำเสนอสถานการณ์

 อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

16. ลักษณะสถานการณ์จำลองทางทหารแบบใดที่ควรนำมาสร้างเป็นบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

 สถานการณ์ที่ทำให้เกิดความสูญเสียกับพลเรือน

 สถานการณ์ที่ทำให้เกิดความสูญเสียกับทหาร

 สถานการณ์ที่ทำให้เกิดความสูญเสียกับหน่วยงานทางทหาร

 สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นทั้งในอดีตและปัจจุบันที่น่าสนใจ

- สถานการณ์ที่กำลังเป็นข่าวในปัจจุบัน
- สถานการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญเมื่อจบการศึกษาจากโรงเรียนเหล่าทัพ
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

17. โครงสร้างสถานการณ์จำลองทางทหารที่นำมาให้นักเรียนเตรียมทหารเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจควรเป็นแบบใดดีที่สุด

- สร้างโดยนำมาจากสถานการณ์และตัวละครจริงทั้งหมด
- สร้างโดยนำมาจากสถานการณ์จริงแต่ใช้ตัวละครสมมติ
- สร้างโดยใช้ตัวละครจริงแต่ใช้สถานการณ์ที่สมมติขึ้น
- สร้างโดยใช้สถานการณ์และตัวละครที่สมมติขึ้น
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

18. การสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนในการเรียนด้วยสถานการณ์จำลองทางทหารควรใช้วิธีการใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- นำเสนอกรณีความสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สิน
- นำเสนอกรณีที่เคยเกิดขึ้นทั้งในอดีตและปัจจุบันที่น่าสนใจ
- นำเสนอกรณีที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญเมื่อจบการศึกษาจากโรงเรียนเหล่าทัพ
- นำเสนอกรณีที่กำลังเป็นข่าวในปัจจุบัน
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

19. ประเภทของสถานการณ์จำลองทางทหารแบบใด ที่ควรนำมาใช้เพื่อพัฒนาให้เกิดกับนักเรียนเตรียมทหาร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- สถานการณ์เชิงกายภาพ(Physical Simulation)
- สถานการณ์เชิงขั้นตอนกระบวนการ(Procedural Simulation)
- สถานการณ์เชิงเหตุการณ์(Situational Simulation)
- สถานการณ์เชิงกระบวนการ(Process Simulation)

20. รูปแบบการตัดสินใจใดที่ควรพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวของนักเรียนเตรียมทหารมากที่สุด

- การตัดสินใจแบบมีโครงสร้าง (Structured Decisions)
- การตัดสินใจแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Decision)
- การตัดสินใจแบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Decision)

21. หากมีการนำบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาทางทหาร ผู้สอนคิดว่าหัวข้อบทเรียนที่เหมาะสมในการใช้สื่อดังกล่าวคือ (ตอบได้มากกว่า 1 วิชา) _____

22. ในการสอนด้วยสถานการณ์จำลอง ผู้สอนควรจัดลำดับสถานการณ์แบบใดเหมาะสมที่สุด

- จัดลำดับสถานการณ์โดยเริ่มจากสถานการณ์ที่ผู้เรียนคุ้นเคยและสนใจไปสู่สถานการณ์ที่ยากและซับซ้อนขึ้น
- จัดลำดับสถานการณ์ที่มีความง่ายไปสู่สถานการณ์ที่ยากและซับซ้อนขึ้น
- จัดลำดับเนื้อหาโดยพิจารณาให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องเผชิญในชีวิตจริง
- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

23. ในการออกแบบกลยุทธ์การสอนด้วยสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร ควรออกแบบโดยใช้กลยุทธ์การสอนประเภทใดดีที่สุด(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- สอนข้อเท็จจริง ให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงจากข้อเท็จจริง
- สอนโดยยกตัวอย่างประกอบการอธิบาย
- สอนกฎและหลักการเพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงไปประยุกต์ใช้
- สอนโดยเน้นให้ผู้เรียนเห็นความต่อเนื่องเป็นขั้นตอน
- สอนโดยเน้นให้ผู้เรียนมีการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน
- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

24. การสอนด้วยสถานการณ์จำลองโดยปกติผู้สอนควรใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้

- 1 คาบเรียน
- 2 คาบเรียน
- 3 คาบเรียน
- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

25. การเรียนด้วยสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ ผู้สอนควรจัดขนาดกลุ่มผู้เรียน

- เรียนเป็นคู่
- กลุ่มย่อย ประมาณ _____ คน
- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

26. ในการจัดกลุ่มผู้เรียนเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ ผู้สอนควรจัดกลุ่มผู้เรียนในลักษณะใดดีที่สุด

- จัดผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถใกล้เคียงกันอยู่กลุ่มเดียวกัน
- จัดผู้เรียนให้แต่ละกลุ่มมีผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ คละกัน
- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

27. การประเมินผู้เรียนจากบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ใช้วิธีการประเมินในลักษณะใดดีที่สุด

- ผู้สอนประเมินโดยดูจากผลการตัดสินใจในสถานการณ์จำลองบนเว็บของผู้เรียน

- ผู้เรียนประเมินตนเองจากผลการตัดสินใจในสถานการณ์จำลองบนเว็บ
- ผู้เรียนร่วมกันประเมินเป็นกลุ่มโดยดูจากผลการตัดสินใจในสถานการณ์จำลองบนเว็บ
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

28. การประเมินผู้เรียนจากบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ควรประเมินตอนใดดีที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ประเมินผลระหว่างเรียน
- ประเมินผลหลังเรียนทันที
- ประเมินผลระหว่างเรียนและประเมินผลหลังเรียนทันที
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

29. การแจ้งผลการประเมินแบบใดดีที่สุด

- แจ้งผู้เรียนทันทีทุกครั้งหลังจบสถานการณ์แต่ละหน่วยย่อยๆ
- แจ้งผู้เรียนทันทีทุกครั้งหลังจบสถานการณ์ทั้งหมด
- แจ้งผู้เรียนทันทีหลังจบสถานการณ์แต่ละหน่วยย่อยๆและหลังจบสถานการณ์ทั้งหมด

30. ผลการประเมินผู้เรียนจากบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บควรเป็นลักษณะ

- ผลการประเมินเป็นสาธารณะ
- ผลการประเมินเป็นความลับ
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการพัฒนารูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

กรุณาส่งแบบสอบถามคืนภายในวันที่ _____

ขอขอบพระคุณสำหรับความร่วมมือเป็นอย่างสูง

ร.อ.หญิง สุภาศินี เจริญยิ่ง

ผู้วิจัย

**แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

**การพัฒนา รูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
เพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร**

ผู้วิจัย	ร.อ.หญิง สุภาศินี เจริญยิ่ง นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง
ปีการศึกษา	2555
คำชี้แจง	

1. แบบสอบถามฉบับนี้ มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร เพื่อนำผลที่ได้จากการสอบถามไปพัฒนารูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บสำหรับนักเรียนเตรียมทหารต่อไป

2. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเพื่อนำมากำหนดการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. สถานการณ์จำลอง หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สร้างหรือเลียนแบบเหตุการณ์และสถานการณ์ในการจัดการเรียนการสอนทางทหาร ให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายและป้องกันการเกิดอันตรายจากการปฏิบัติในสถานการณ์จริง โดยมีการกำหนดบทบาท ให้ข้อมูล และกติกาการเล่นแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้

ฝึกตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้ที่ได้จากสถานการณ์จำลองไปใช้ได้ใน สถานการณ์จริงที่ตนเองต้องเผชิญเพื่อการเป็นผู้นำทางทหารที่ดีต่อไป

2. **บทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ** หมายถึง สื่อที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ที่ สร้างเลียนแบบสถานการณ์การปฏิบัติการทางทหารให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริง มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ โดยใช้ทรัพยากรของอินเทอร์เน็ต และเว็ลด์ไวด์เว็บมาออกแบบ ผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้สอนกับผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันผ่านระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ทั้งผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่ เดียวกันและในเวลาเดียวกัน

3. **การออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ** หมายถึง หลักการในการ ออกแบบบทเรียนบนเว็บซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลักคือ 1. การวิเคราะห์ 2. การออกแบบ 3. การสร้างปฏิสัมพันธ์ 4. การสร้างและพัฒนา 5. การประเมิน โดยหลักการออกแบบบทเรียนบนเว็บ ทั้ง 5 ขั้นตอนนี้คำนึงถึงองค์ประกอบของสถานการณ์จำลองในการออกแบบดังนี้คือ 1. ผู้เรียน 2. กฎเกณฑ์และกติกา 3. เวลา 4. สถานการณ์จำลอง 6. ระบบตอบสนองต่อผู้เรียน 7. การอภิปรายผล มีการใช้ทรัพยากรของอินเทอร์เน็ตและ เว็ลด์ไวด์เว็บมาออกแบบเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยมี ลักษณะที่ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันโดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงซึ่งกัน และกัน ทั้งผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันและในเวลาเดียวกันเสมอไป เหมือนในการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ

4. **กระบวนการตัดสินใจ** หมายถึง กระบวนการที่ผู้นำทางทหารใช้เป็นขั้นตอนใน การดำเนินการตัดสินใจปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่วางไว้ โดย มีขั้นตอนกระบวนการ 9 ขั้นตอนตามลำดับคือ 1. รับภารกิจ/ระบุปัญหา 2. วิเคราะห์ภารกิจ 3. รวบรวม ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ 4. นำข้อมูลที่ได้มาวางแผนงาน/พัฒนาแนวทางปฏิบัติ 5. กำหนดเกณฑ์เพื่อ คัดเลือกทางเลือกที่ดี 6. วิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นไปได้ 7. เปรียบเทียบแนวปฏิบัติ 8. ผู้นำเป็นผู้ ตัดสินใจ 9. ประเมินผลและแก้ไขปรับปรุง

5. **การตัดสินใจ** หมายถึง การพิจารณาตัวเลือกที่มีตั้งแต่ 2 ตัวเลือกขึ้นไปของผู้นำ ทางทหาร โดยประมวลจากข้อมูล ประสบการณ์ และแนวทางต่างๆเพื่อเลือกทางเลือกเดียวที่ เหมาะสมที่สุดเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งการตัดสินใจนั้นเป็นการตัดสินใจ ที่อยู่ในสภาพการณ์ที่คลุมเครือ อยู่ในสภาวะที่มีความเครียดสูง สถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจนั้นมี การดำเนินต่อไปและมีผลสะท้อนกลับ รวมทั้งเป็นการตัดสินใจภายในเวลาอันจำกัด

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อมูลตามความเป็นจริง

1. ชื่อ – นามสกุล _____
2. ตำแหน่ง _____
3. หน่วยงานที่สังกัด _____
4. เบอร์โทรศัพท์ _____
5. อีเมล _____

ตอนที่ 2 ข้อมูลเพื่อนำมากำหนดการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน และกรอกข้อมูลตามความเป็นจริง

6. ในการเรียนด้วยบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ท่านคิดว่าควรนำเสนอสถานการณ์จำลองด้วยสื่อ

ประเภทใด นักเรียนเตรียมทหารจึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

- โปรแกรมบทเรียน (courseware) สตรีมมิ่งมีเดีย (Streaming Media)
 ภาพนิ่งประกอบการบรรยาย อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

7. รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ท่านคิดว่าควรใช้ในลักษณะใดจึงจะเหมาะสมมากที่สุด

- ใช้ตัวอักษรแบบทางการทั้งหมด
 ใช้ตัวอักษรไม่เป็นทางการทั้งหมด
 ใช้ตัวอักษรแบบทางการในส่วนของวัตถุประสงค์และกติกาสถานการณ์จำลองใช้

อักษรแบบไม่เป็นทางการ

- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

8. ในการระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้สำหรับบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ผู้ออกแบบควรเขียนวัตถุประสงค์โดยวิธีการใด

- นำมาจากหลักสูตรของรายวิชา
 นำมาจากหลักสูตรของรายวิชาแต่มีการปรับโดยใช้ประสบการณ์การสอนที่ผ่านมา
 วิเคราะห์ปัญหาสถานการณ์ทางทหารที่ต้องใช้การตัดสินใจ
 อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

9. ในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บควรบอกวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบในลักษณะใดดีที่สุด

- บอกวัตถุประสงค์ทั้งหมดในคราวเดียว
- บอกวัตถุประสงค์ทั้งหมดทีละข้อสลับกับการนำเสนอสถานการณ์
- บอกวัตถุประสงค์ทั้งหมดในคราวเดียวและบอกวัตถุประสงค์ทีละข้อสลับกับการนำเสนอสถานการณ์
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

10. ในการเรียนการสอนด้วยบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ควรทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนด้วยวิธีการใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ครูทบทวนเป็นผู้ทบทวนความรู้ผู้เรียนด้วยตนเองในห้องเรียน
- นำเสนอสถานการณ์ใกล้เคียงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียนก่อนให้สถานการณ์ใหม่
- นำเสนอสถานการณ์เกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนได้เรียนผ่านมาก่อนให้สถานการณ์ใหม่
- การให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบจากคำถามที่เกี่ยวข้องกับความรู้เดิม
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

11. ระยะเวลาที่ใช้ทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนเรียนจากสถานการณ์จำลอง ควรใช้ระยะเวลาประมาณเท่าไร

- 1 คาบเรียน
- 2 คาบเรียน
- 3 คาบเรียน
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

12. สัดส่วนของระดับความซับซ้อนของสถานการณ์จำลองในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บควรเป็นอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ในบทเรียนควรมีสถานการณ์ง่าย ซับซ้อนปานกลาง และซับซ้อนมากในสัดส่วนเท่ากัน
- ในบทเรียนควรมีสถานการณ์ง่ายน้อยที่สุด ส่วนสถานการณ์ซับซ้อนปานกลางและซับซ้อนมากควรมีสัดส่วนเท่ากัน
- ในบทเรียนควรมีสถานการณ์ง่ายและสถานการณ์ซับซ้อนปานกลางในสัดส่วนเท่ากัน ส่วนสถานการณ์ซับซ้อนมากมีสัดส่วนมากที่สุด
- ในบทเรียนควรมีสถานการณ์ซับซ้อนมากในสัดส่วนมากที่สุด รองลงมาคือสถานการณ์ซับซ้อนปานกลาง และสถานการณ์ง่ายตามลำดับ
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

13. การเรียนด้วยบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ

ผู้สอนควรจัดขนาดกลุ่มผู้เรียน

- เรียนเป็นคู่
- กลุ่มย่อย ประมาณ _____ คน
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

14. ในการชี้แจงผู้เรียนก่อนการเรียนการสอนด้วยบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ผู้สอนควรใช้

วิธีการใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ชี้แจงแบบพบหน้าในชั้นเรียนปกติ
- ชี้แจงผ่านเครื่องมือบนเว็บ
- ใช้ทั้ง 2 วิธี

15. การให้ผู้เรียนได้ทดลองเรียนจากบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ผู้สอนควรใช้วิธีการใด

- ผู้สอนอธิบายและสาธิต จากนั้นจึงให้ผู้เรียนทดลองใช้ในห้องเรียน
- ผู้เรียนทดลองใช้ด้วยตนเองโดยศึกษาจากคู่มือของบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
- ผู้เรียนทดลองใช้ด้วยตนเองโดยศึกษาจากคู่มือก่อน จากนั้นผู้สอนอธิบายพร้อมทั้ง

สาธิต และให้ผู้เรียนทดลองใช้ในห้องเรียนอีกครั้ง

16. การสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บควรใช้วิธีการใด (ตอบได้

มากกว่า 1 ข้อ)

- นำเสนอกรณีความสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สินในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
- นำเสนอกรณีที่เคยเกิดขึ้นทั้งในอดีตและปัจจุบันที่น่าสนใจในบทเรียนสถานการณ์

จำลองบนเว็บ

- ใช้สถานการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญเมื่อจบการศึกษาจากโรงเรียนเหล่าทัพ
- ใช้สถานการณ์ที่กำลังเป็นข่าวในปัจจุบัน
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

17. การแจ้งบทบาทผู้เรียนในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ควรแจ้งในลักษณะ

- แจ้งก่อนเข้าสู่บทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บครั้งเดียว
- แจ้งเมื่อเข้าสู่แต่ละสถานการณ์ย่อย
- แจ้งก่อนเข้าสู่บทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บและแจ้งทุกครั้งที่เข้าสถานการณ์ย่อย
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

18. ในการเรียนด้วยบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ควรจัดให้ผู้เรียนได้สลับบทบาทหรือไม่

- ไม่ควร เนื่องจาก _____
- ควร โดยจัดให้มีการสลับบทบาทเมื่อ
- เมื่อจบแต่ละสถานการณ์ย่อย
 - เมื่อจบ 2 สถานการณ์ย่อย
 - เมื่อเรียนไปครึ่งหนึ่งของสถานการณ์
 - อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

19. การแจ้งกติกากแก่ผู้เรียนในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ควรแจ้งในลักษณะ

- แจ้งก่อนเข้าสู่บทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บครั้งเดียว
- แจ้งเมื่อเข้าสู่แต่ละสถานการณ์ย่อย
- แจ้งก่อนเข้าสู่บทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บและแจ้งทุกครั้งที่เข้าสู่สถานการณ์ย่อย
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

20. ในการเรียนด้วยบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บนั้น ผู้สอนควรแจ้งงานและประกาศต่างๆ ให้ผู้เรียนทราบผ่านเครื่องมือบนเว็บชนิดใดดีที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- กระดานสนทนา (Webboard) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์(E-mail)
- ห้องสนทนา (Chat room) อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

21. การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน/ผู้เรียนกับผู้เรียนในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บที่เหมาะสมคือ

- สัมมนากลุ่ม/อภิปรายกลุ่ม/สนทนากลุ่ม กำหนดคำถามนำให้ผู้เรียนหาคำตอบ
- ระดมสมอง อภิปรายคู่
- ศึกษาเป็นกลุ่มย่อย นำเสนองาน
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

22. ระบบการตอบสนองต่อผู้เรียนที่ควรใช้ในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ส่วนที่เป็นการนำเสนอเนื้อหาหลักการทางทวาร

- เอกสาร หนังสือ และตำราอิเล็กทรอนิกส์ (E - books)
- สไลด์ประกอบการบรรยายบนเว็บ (Narrated slideshows)
- ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่นำเสนอบนเว็บ
- อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

ส่วนที่เป็นระบบที่ให้ผู้เรียนตอบสนองต่อบทเรียนและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียน

- การเชื่อมโยงหลายมิติ (Hyperlink)
- กระดานสนทนา (Webboard)
- ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์(E-mail)
- ห้องสนทนา (Chat room)
- การประชุมทางไกลบนเว็บ (Web conferencing)
- อื่นๆ (โปรดระบุ)_____

23. ในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ ลักษณะการให้ผลป้อนกลับควรเป็นลักษณะใด

- ให้ผลป้อนกลับเมื่อจบแต่ละสถานการณ์ย่อยๆ
- ให้ผลย้อนกลับทันทีทุกครั้งเมื่อผู้เรียนมีการโต้ตอบกับบทเรียน
- ให้ผลย้อนกลับเมื่อจบสถานการณ์รวมทั้งหมด
- อื่นๆ (โปรดระบุ)_____

24. ในบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ รูปแบบการให้ผลป้อนกลับควรเป็นรูปแบบ

- ให้ผลป้อนกลับโดยใช้ภาพ
- ให้ผลป้อนกลับโดยใช้เสียง
- ให้ผลป้อนกลับโดยใช้ข้อความ
- ให้ผลป้อนกลับโดยใช้ภาพ เสียง และข้อความ
- อื่นๆ (โปรดระบุ)_____

25. การอภิปรายผลหลังจากที่ผู้เรียนเข้าร่วมสถานการณ์จำลองจบแล้ว ควรใช้รูปแบบการอภิปรายผลในลักษณะใดดีที่สุด

- อภิปรายในชั้นเรียนปกติ (เลือกข้อนี้ข้ามไปทำข้อ 27)
- อภิปรายบนเว็บ
- อภิปรายบนเว็บก่อนแล้วจึงอภิปรายในชั้นเรียนปกติ
- อื่นๆ (โปรดระบุ)_____

26. จากข้อ 25 หากใช้การอภิปรายบนเว็บควรใช้เครื่องมือใดเหมาะสมที่สุด

- ห้องสนทนา (Chat room)
- กระดานสนทนา (Webboard)
- การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Social Media)
- การประชุมทางไกลบนเว็บ (Web conferencing)

อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

27. ในการซักถามข้อสงสัยของผู้เรียน ควรใช้เครื่องมือบนเว็บชนิดใดเพื่อให้ผู้เรียนติดต่อซักถามผู้สอนได้ดีที่สุด

กระดานสนทนา (Webboard) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์(E-mail)

ห้องสนทนา (Chat room)

ผู้สอนสร้างเป็นหน้าเว็บคำถามที่ถามบ่อย(FAQ)

อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

28. การประเมินผู้เรียนจากบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บใช้วิธีการประเมินในแบบใดดีที่สุด

ผู้สอนประเมินโดยดูจากผลการตัดสินใจในสถานการณ์จำลองบนเว็บของผู้เรียน

ผู้เรียนประเมินตนเองจากผลการตัดสินใจในสถานการณ์จำลองบนเว็บ

ผู้เรียนร่วมกันประเมินเป็นกลุ่มโดยดูจากผลการตัดสินใจในสถานการณ์จำลองบนเว็บ

อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

29. การแจ้งผลการประเมินแบบใดดีที่สุด

แจ้งผู้เรียนทันทีทุกครั้งหลังจบสถานการณ์แต่ละหน่วยย่อยๆ

แจ้งผู้เรียนทันทีทุกครั้งหลังจบสถานการณ์ทั้งหมด

แจ้งผู้เรียนทันทีทุกครั้งหลังจบสถานการณ์แต่ละหน่วยและจบสถานการณ์ทั้งหมด

30. ผลการประเมินผู้เรียนจากบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บควรเป็นลักษณะ

ผลการประเมินเป็นสาธารณะ ผลการประเมินเป็นความลับ

อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการพัฒนารูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

ขอขอบพระคุณสำหรับความร่วมมือเป็นอย่างสูง

ร.อ.หญิง สุธาศินี เจริญยิ่ง

ผู้วิจัย

แบบประเมินและรับรอง
สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
รูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
เพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

ผู้วิจัย	เรืออากาศเอกหญิง สุธาศินี เจริญยิ่ง นิติระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง
ปีการศึกษา	2555
คำชี้แจง	

แบบประเมินและรับรองฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร หลังการทดลองใช้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมินและรับรอง

คำชี้แจง : โปรดเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

ชื่อ - นามสกุล _____

ตำแหน่ง _____

สังกัด สาขาวิชา _____

ภาควิชา _____

คณะ _____

สถาบันการศึกษา _____

เบอร์โทรศัพท์ _____

อีเมล _____

ตอนที่ 2 ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
เพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการออกแบบบทเรียน
 สถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

เมื่อท่านได้ศึกษารายละเอียดของรูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหารจนครบแล้ว ท่านเห็นว่ารูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บฯ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร

ตอนที่ 3 การรับรองรูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตามความคิดเห็นของท่าน

เมื่อท่านได้ศึกษารายละเอียดของรูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจจนครบแล้ว โดยภาพรวมท่านเห็นว่า

ดีมาก

ดี

พอใช้

ต้องปรับปรุง

ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

(ลงชื่อ)ผู้ทรงคุณวุฒิ

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ร.อ.หญิง สุธาสินี เจริญยิ่ง

ผู้วิจัย

**แบบประเมินสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อการวิจัย
สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ**
การพัฒนาารูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ
เพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

ผู้วิจัย	ร.อ.หญิง สุธาศินี เจริญยิ่ง นิติระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง
ปีการศึกษา	2555

คำชี้แจง 1. แบบประเมินฉบับนี้ มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน Storyboard ที่ออกแบบโดยครูผู้สอนวิชาทหารเพื่อนำไปสร้างบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร โดยใช้แนวทางการออกแบบจากคู่มือการพัฒนาารูปแบบการออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียน

เตรียมทหาร

2. ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาจากรายละเอียดของ storyboard ตามประเด็นในแบบประเมินทั้ง 10 ข้อ โดยพิจารณาการนำการออกแบบนี้ไปสร้างเป็นบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บจะสามารถพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหารได้

3. แบบประเมินฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อการออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของครูผู้สอนวิชาทหาร

ตอนที่ 2 การรับรองรูปแบบการออกแบบหรือสตอรี่บอร์ด (Storyboard) การออกแบบบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4. โปรดประเมินและส่งคืนทางไปรษณีย์ภายในวันที่ _____

ตอนที่ 1 ระดับความคิดเห็นต่อการออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

หัวข้อเนื้อหาที่ประเมินสตอรี่บอร์ด (Storyboard) _____

กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

รายการ	ระดับความคิดเห็น			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1
1. การสะท้อนให้เห็นถึงวัตถุประสงค์ของการออกแบบเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหาร				
2. ส่วนของการนำเสนอสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจ				
3. ลำดับขั้นตอนการนำเสนอบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บ				
4. ส่วนของการให้ผู้เรียนได้รวบรวมข้อมูลก่อนการตัดสินใจ				
5. ส่วนของการกำหนดบทบาทผู้เรียน				
6. การให้ผู้เรียนได้ติดต่อปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม				
7. การให้ผู้เรียนได้ติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน				
8. เครื่องมือบนเว็บที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้ในการอภิปรายภายในกลุ่ม				
9. ความเหมาะสมของเครื่องมือบนเว็บกับการออกแบบ				
10. ส่วนของการสรุปผลการตัดสินใจของผู้นำหน่วย				

ตอนที่ 2 โดยภาพรวมสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่ครูทหารออกแบบนี้ สามารถนำไปใช้สร้างบทเรียนสถานการณ์จำลองบนเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียนเตรียมทหารได้ในระดับใด

กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

- ดีมาก
- ดี
- พอใช้
- ต้องปรับปรุง

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)ผู้ทรงคุณวุฒิ

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ร.อ.หญิง สุภาศินี เจริญยิ่ง

ผู้วิจัย