

ภาคผนวก ข  
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

**แบบสอบถามเพื่อการวิจัย**  
**เรื่อง**  
**ความคิดเห็นของบุคลากรที่มีต่อบทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา**  
**สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี**

**จุดประสงค์**

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของบุคลากรที่มีต่อบทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี

**คำชี้แจง** สำหรับการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน  
ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม  
ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่เกี่ยวกับบทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษาในโรงเรียน
2. กรุณาตอบแบบสอบถามทั้ง 2 ตอนให้ครบทุกข้อ
3. โปรดตอบแบบสอบถามฉบับนี้ตามความเป็นจริง ที่จะทำให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้บรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งไว้ อันจะเป็นประโยชน์เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผน การผลิต การพัฒนา และการสรรหานักเทคโนโลยีการศึกษาได้อย่างตรงความต้องการ
4. ข้อมูลที่ท่านตอบแบบสอบถามนี้ ผู้วิจัยถือเป็นความลับและจะนำไปเป็นข้อมูลในการวิจัยเท่านั้น

ขอขอบพระคุณในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้

นายปราโมทย์ น้ายาง

นิสิตปริญญาโท ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

### แบบสอบถามตอนที่ 1

ตอนที่ 1 : ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านให้มากที่สุด

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

ต่ำกว่า 25 ปี

25 -35 ปี

36 – 45 ปี

สูงกว่า 45 ปี

3. ระดับการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี

เทคโนโลยีการศึกษา / โสตทัศนศึกษา

อื่นๆ ( โปรดระบุ ).....

ปริญญาตรี

เทคโนโลยีการศึกษา / โสตทัศนศึกษา

อื่น ๆ ( โปรดระบุ ).....

สูงกว่าปริญญาตรี

เทคโนโลยีการศึกษา / โสตทัศนศึกษา

อื่น ๆ ( โปรดระบุ ).....

อื่น ๆ ( โปรดระบุ ).....

4. ตำแหน่ง

ผู้บริหารสถานศึกษา

หัวหน้างานโสตทัศนศึกษา

เจ้าหน้าที่โสตทัศนศึกษา

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ .....

## 5. ประสบการณ์การทำงาน

<input type="checkbox"/>	น้อยกว่า 1 ปี
<input type="checkbox"/>	6 - 10 ปี
<input type="checkbox"/>	16 - 20 ปี

<input type="checkbox"/>	1- 5 ปี
<input type="checkbox"/>	11- 15 ปี
<input type="checkbox"/>	มากกว่า 20 ปี

แบบสอบถามตอนที่ 2

ตอนที่ 2 : ความคิดเห็นที่มีต่อบทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษาสังกัดสำนักงานเขต  
พื้นที่การศึกษานนทบุรี

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านให้มากที่สุด โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- |   |       |         |                    |
|---|-------|---------|--------------------|
| 5 | คะแนน | หมายถึง | เห็นด้วยมากที่สุด  |
| 4 | คะแนน | หมายถึง | เห็นด้วยมาก        |
| 3 | คะแนน | หมายถึง | เห็นด้วยปานกลาง    |
| 2 | คะแนน | หมายถึง | เห็นด้วยน้อย       |
| 1 | คะแนน | หมายถึง | เห็นด้วยน้อยที่สุด |

\* หมายเหตุ บทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา หมายถึงการปฏิบัติงานตามสภาพจริงของ  
นักเทคโนโลยีการศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี

บทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านการออกแบบ ( Domain of Design )</b>					
1. วิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อประกอบการออกแบบระบบการจัดเรียนการสอน					
2. ออกแบบหลักสูตร, เทคนิคและสื่อที่ใช้ ในการฝึกอบรม					
3. นำวิธีระบบ มาใช้ออกแบบ สื่อนวัตกรรมทางการศึกษา					
4. นำความรู้ทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ ในการออกแบบสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
5. วิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ ผู้เรียนเพื่อประกอบการออกแบบสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
6. ออกแบบและปรับปรุงสื่อให้ทันสมัย ทันเหตุการณ์ของการเปลี่ยนแปลงทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา.					
7. วิเคราะห์ปัญหา ความต้องการสื่อและนวัตกรรม ของหน่วยงาน ประกอบการออกแบบสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
8. นำความรู้ทางจิตวิทยาใช้ในการ ออกแบบสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
9. นำความรู้ทางด้านศิลปะ เช่น การใช้สี รูปร่าง พื้นผิว ลักษณะพื้นผิว รูปทรง มาใช้ในการออกแบบสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
10. ใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่ทันสมัย ช่วยในการออกแบบสื่อ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนเนอร์ กล้องถ่ายภาพดิจิทัล					
11. ใช้โปรแกรมประยุกต์ของคอมพิวเตอร์ ช่วยในการออกแบบภาพประกอบในสื่อ					
12. ใช้โปรแกรมประยุกต์ของคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมปรับแต่งเสียง โปรแกรมสร้างและตกแต่งภาพ โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวช่วยในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย					
13. ออกแบบ Web- page, Multimedia สำหรับ E-learning					
14. ออกแบบการสอน ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Web conference)					

บทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านการออกแบบ ( Domain of Design ) (ต่อ)</b>					
15. ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(CAI) สำหรับการเรียนรายบุคคล					
16. วิเคราะห์ปัญหา วิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์ ผู้เรียน เพื่อประกอบการออกแบบออกแบบกลยุทธ์และวิธีการสอน					
17. ออกแบบกลยุทธ์และวิธีการสอนตรงตามจุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร					
18. ประสมประสานเทคนิคของสื่อ ให้เหมาะกับกลยุทธ์ การสอน หรือวิธีการสอน					
19. จัดลำดับขั้นตอนสถานการณ์และกิจกรรมภายในบทเรียนได้ น่าสนใจ					
20. เลือกวิธีการสอนให้เหมาะกับสื่อ เนื้อหา และสภาพแวดล้อมทางการเรียน					
<b>ด้านการพัฒนา ( Domain of Development )</b>					
1. ใช้โปรแกรมประยุกต์ของคอมพิวเตอร์ ช่วยในผลิตภาพ					
2 ใช้โปรแกรมประยุกต์ของคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมผลิตภาพ โปรแกรมปรับแต่งเสียง โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวช่วยในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย					
3. พัฒนาดตนเอง การค้นคว้าหาข้อมูล ความรู้ทันสมัยเพื่อการ ผลิตและการออกแบบการจัดการเรียนการสอน					
4. เรียนรู้เกี่ยวกับศักยภาพ วิธีการทำงานของสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ					
5. ผลิตสื่อการสอนได้ตรงตามความต้องการของนักออกแบบ					
6. สร้าง Web- page, Multimedia สำหรับ E-learning ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Web conference)					

บทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านการพัฒนา (Domain of Development)</b>					
7. ผลิตบทเรียน สื่อการสอน ผ่านจอภาพ (Video Conference) และ เครือข่ายคอมพิวเตอร์					
8. ผลิตเกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอน					
9. ผลิตสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์					
10. ออกแบบ พัฒนาระบบฐานข้อมูล เช่นระบบสารสนเทศ ประกอบการ ออกแบบ และผลิตสื่อ					
<b>ด้านการใช้ (Domain of Utilization)</b>					
1. เลือกใช้สื่อให้ตรงกับข้อกำหนดของการออกแบบการสอน					
2. เลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน เนื้อหา เวลา สถานการณ์ และ สถานที่ได้					
3. ใช้เทคโนโลยีเพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ ประโยชน์ ต่อการ จัดการเรียนการสอนของบุคลากรในหน่วยงาน					
4. เลือก คัดแปลง ประยุกต์สื่อ มาใช้ได้อย่างเหมาะสม					
5. วางแผนการใช้สื่ออย่างเป็นระบบ ทั้งก่อนใช้ ขณะใช้ และหลัง การใช้สอน					
6. ซ่อมแซม บำรุงรักษาสื่อและเครื่องมือเทคโนโลยี การศึกษาเบื้องต้นได้					
7. จัดทำประวัติการใช้งานและการซ่อมแซมอุปกรณ์แต่ละประเภท					
8. แนะนำการใช้งานเครื่องมือ อุปกรณ์และ การดูแลรักษา					
9. สร้างความตระหนัก ความสนใจให้กับบุคลากรเกี่ยวกับ เทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ ๆ					
10. ให้คำปรึกษา การบรรยาย การฝึกอบรมในด้านการใช้ เทคโนโลยี เพื่อการศึกษา					
11. กระตุ้นการยอมรับนวัตกรรมใหม่โดยการให้ความรู้โน้มน้าวให้ เกิดการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา					
12. เผยแพร่ หรือ แพร่กระจายนวัตกรรมได้ อย่างเหมาะสม					
13. กำหนดนโยบาย ระเบียบปฏิบัติเพื่อเป็นแนวทางในการใช้สื่อ การสอนในองค์กร					
14. ควบคุมการใช้สื่อให้เป็นไปตามแผนที่ออกแบบไว้					

บทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
15. ใช้นวัตกรรมการศึกษาอย่างต่อเนื่องให้เป็นวัฒนธรรมขององค์กร					
16. ออกแบบวิธีการและดำเนินการประเมินเพื่อนำผลการประเมินมาปรับปรุงสื่อ					
<b>ด้านการจัดการ ( Domain of Management )</b>					
1. วิเคราะห์ วางแผน กำหนดนโยบาย วิธีดำเนินการบริหารงานด้านเทคโนโลยีการศึกษา					
2. วางแผนการถ่ายทอดวิธีการทางเทคโนโลยีการศึกษาให้ บุคลากรในหน่วยงาน					
3. วางนโยบายเกี่ยวกับบริหารงานบุคคล การคัดเลือก บุคคลเข้าทำงานให้เหมาะสมกับงานและ ความสามารถ					
4. ประสานงานกับหน่วยงานอื่น เพื่อช่วยให้การบริหารงานมีประสิทธิภาพ					
5. เป็นผู้นำในการริเริ่มโครงการใหม่ทางเทคโนโลยีการศึกษา					
6. กำหนดคุณลักษณะ ( Specification ) อุปกรณ์ เทคโนโลยีทางการศึกษาที่เหมาะสมที่ใช้ในหน่วยงาน					
7. เปิดใจกว้างสำหรับสื่อวัตกรรมการศึกษาใหม่ ๆ					
8. ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น					
9. จัดหน่วยงานให้เป็นระเบียบ การจัดโครงสร้างงานให้เหมาะสม มีการกำหนดหน้าที่รับผิดชอบที่แน่นอน					
10. ควบคุมดูแลการให้บริการเกี่ยวกับเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา					
11. ดูแลการจัดซื้อ จัดหา วัสดุอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีการศึกษาในหน่วยงาน					
12. ควบคุม ดูแล ติดตั้ง ทดสอบ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีการศึกษาในโรงเรียน					
13. กำกับดูแลให้เจ้าหน้าที่ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้					
14. บริหารเกี่ยวกับงบประมาณและการเงิน ควบคุมการใช้ให้ถูกต้องตามความต้องการและเหมาะสม					

บทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านการจัดการ (Domain of Management) (ต่อ)</b>					
15. ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการบริหารจัดการ การใช้ สื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยีการศึกษา					
16. จัดระบบการเก็บ จัดระบบยืม – คืน วัสดุ อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาของโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพ					
17. สามารถการจัดระบบยืม – คืน วางระเบียบ ข้อปฏิบัติในการให้บริการและจัดทำแบบฟอร์มการขอใช้บริการ					
18. การติดตามความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับพัฒนาการของนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาจากแหล่งผลิตต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ในองค์กร					
19. รายงานผลการ ปฏิบัติงาน การคาดการณ์การพัฒนางานด้านเทคโนโลยี พร้อมข้อเสนอแนะ แนวทางปฏิรูปการศึกษาเสนอต่อผู้บริหารหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง					
20. พัฒนาศักยภาพ การส่งเสริมขวัญกำลังใจแก่บุคลากรที่มีผลงานพัฒนาสื่อ					
<b>ด้านการประเมินผล (Domain of Evaluation)</b>					
1. ประเมินการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน					
2. ประเมินการออกแบบสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ นวัตกรรมการศึกษา					
3. ประเมินการออกแบบกลยุทธ์การสอน เช่นลำดับขั้นตอนของกิจกรรม					
4. ประเมินคุณลักษณะของผู้เรียน					
5. ประเมินผลการผลิตสื่อ นวัตกรรมการศึกษาประเภทภาพนิ่ง					
6. ประเมินผลการผลิตสื่อ นวัตกรรมการศึกษาประเภทสื่อมัลติมีเดีย					
7. ประเมินผลการผลิตสื่อ นวัตกรรมการศึกษาประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์					
8. ประเมินผลการใช้สื่อ ทั้งก่อนใช้ ขณะใช้ และหลังใช้สื่อ					
9. ประเมินผลการเผยแพร่สื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
10. ประเมินผลการวางระบบ กฎ ระเบียบ การใช้สื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					

บทบาทของนักเทคโนโลยีการศึกษา	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านการประเมินผล ( Domain of Evaluation )</b>					
11. ประเมินผลการจัดการ โครงการเกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
12. ประเมินผลการจัดการทรัพยากรเกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
13. ประเมินผลการบริการ เกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา					
14. นำข้อมูลจากการประเมินประกอบการตัดสินใจในการบริหาร จัดการ งานด้านเทคโนโลยีการศึกษา					
15. ประเมินผลกระทบจากการนำสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษามาใช้					
<b>ด้านคุณธรรมจริยธรรม</b>					
1. ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมเด็กเป็นคนเก่ง คนดี และมีความสุข					
2. ใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่ถูกลิขสิทธิ์ในการออกแบบ , ผลิตรายการ นวัตกรรม การศึกษา					
3. ออกแบบสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ นวัตกรรมการศึกษาที่ไม่ขัดต่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี					
4. มุ่งผลิตสื่อเพื่อความก้าวหน้าทางด้านศึกษามากกว่าผลิต เพื่อผลกำไร					
5. เลือกซื้อสื่อที่ถูกลิขสิทธิ์ประกอบการจัดการเรียนการสอน					
6. ไม่เกี่ยวข้อง สนับสนุนการทำสำเนาสื่อที่ไม่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์					
7. ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริงในการเผยแพร่สื่อ นวัตกรรมการศึกษา					
8. ให้ความเป็นธรรมกับทุกบริษัท หน่วยงานที่มาเผยแพร่สื่อ นวัตกรรมทาง การศึกษา					
9. ดำเนินการจัดซื้อจัดจ้างถูกต้องตามกฎระเบียบ					
10. มีความเสมอภาคในการให้บริการงานเทคโนโลยีการศึกษา					
11. รณรงค้ต่อต้านการละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา					
12. รายงานผลการดำเนินงานทางนวัตกรรมและเทคโนโลยี การศึกษาตรง ตามข้อเท็จจริง					