

ภาคผนวก ก  
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

### รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

#### ชื่อ - นามสกุล

#### หน้าที่การงาน

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 1. อาจารย์ยุทธนา ศิริประภารัตน์ | ผู้ฝึกสอนทีมฟุตบอลชายของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตยะลา<br>ผู้ฝึกสอนทีมฟุตบอลชายของจังหวัดยะลา<br>ผู้ฝึกสอนทีมฟุตบอลเยาวชนชายของจังหวัดยะลา |
| 2. อาจารย์ไฉยะ บุญประสิทธิ์     | ผู้ฝึกสอนทีมฟุตบอลชายของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ   |
| 3. อาจารย์ปัญญา หาญลายวง        | ผู้ฝึกสอนทีมฟุตบอลของสหพันธ์นานาชาติ  |

### รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

#### ชื่อ - นามสกุล

#### หน้าที่การงาน

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| 1. ผศ.ดร.หนูม้วน ร่มแก้ว      | กรรมการหลักสูตรดุขุภัณฑ์ิตตสาขาผู้นำทางการศึกษาและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่<br>กรรมการที่ปรึกษาหลักสูตร มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่<br>อาจารย์พิเศษ ระดับบัณฑิตศึกษา ปริญญาเอกและปริญญาโท มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่<br>อาจารย์ผู้สอนวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ |
| 2. อาจารย์นิโลบล สัตยานุรักษ์ | รองคณบดีคณะศิลปศาสตร์<br>สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตยะลา<br>อาจารย์ผู้สอนวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา<br>หัวหน้างานประกันคุณภาพการศึกษา<br>หัวหน้าภาควิชาการศึกษา  |

**รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านระบบ MOODLE****ชื่อ - นามสกุล**

อาจารย์เอกองค์ หลงราม

**หน้าที่การงาน**อาจารย์ผู้สอน แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
วิทยาลัยเทคนิคยะลา**รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรม Adobe Captivate 3****ชื่อ - นามสกุล**

อาจารย์สุขุม แป้นศรี

**หน้าที่การงาน**อาจารย์ผู้สอน แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
วิทยาลัยเทคนิคยะลา

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

ภาคผนวก ข  
ตารางการวิเคราะห์ข้อมูล

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

ตารางที่ ข-1 ตารางการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) KR -20 ของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน ( Kuder Richarson ) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์

ข้อ	ค่า (p)	ค่า (r)	ข้อ	ค่า (p)	ค่า (r)
1	0.86	0.80	28	0.76	0.60
2	0.23	0.82	29	0.46	0.60
3	0.50	0.40	30	0.46	0.60
4	0.26	0.30	31	0.46	0.90
5	0.46	0.30	32	0.80	0.40
6	0.63	0.50	33	0.20	0.30
7	0.70	0.40	34	0.70	0.30
8	0.36	0.20	35	0.56	0.20
9	0.26	0.40	36	0.20	0.20
10	0.30	0.35	37	0.43	0.30
11	0.63	0.20	38	0.56	0.40
12	0.40	0.30	39	0.53	0.50
13	0.66	0.70	40	0.56	0.30
14	0.56	0.20	41	0.33	0.30
15	0.73	0.30	42	0.66	0.40
16	0.66	0.60	43	0.63	0.40
17	0.43	0.60	44	0.36	0.20
18	0.66	0.60	45	0.30	0.20
19	0.63	0.80	46	0.36	0.20
20	0.60	0.70	47	0.43	0.60
21	0.70	0.30	48	0.20	0.20
22	0.80	0.50	49	0.63	0.20
23	0.66	0.40	50	0.50	0.60
24	0.63	0.40	51	0.20	0.30
25	0.56	0.50	52	0.66	0.30
26	0.43	0.50	53	0.60	0.30
27	0.46	0.86	54	0.73	0.56

ข้อ	ค่า (p)	ค่า (r)	ข้อ	ค่า (p)	ค่า (r)
55	0.46	0.40	66	0.26	0.30
56	0.56	0.20	67	0.40	0.30
57	0.66	0.40	68	0.26	0.20
58	0.66	0.50	69	0.33	0.30
59	0.70	0.20	70	0.80	0.50
60	0.40	0.40	71	0.53	0.20
61	0.36	0.60	72	0.60	0.20
62	0.46	0.30	73	0.66	0.50
63	0.63	0.40	74	0.63	0.60
64	0.26	0.30	75	0.36	0.20
65	0.73	0.30	76	0.46	0.90
66	0.26	0.30	77	0.66	0.60
67	0.40	0.30	78	0.23	0.30
68	0.26	0.20	79	0.67	0.20
69	0.33	0.30	80	0.70	0.50
70	0.80	0.50			

จากตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) KR- 20 ของ Kuder-Richardson โดยผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์ข้อสอบ ซึ่งค่าความยากง่าย (P) ที่ยอมรับอยู่ระหว่าง 0.2-0.8 ค่าอำนาจจำแนกที่ยอมรับตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) มีค่าเท่ากับ 0.87

ตารางที่ ข-2 ตารางผลการทดลองครั้งที่ 2

ในการทดลองครั้งที่ 2 เป็นการนำบทเรียนมัลติมีเดียที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ปรากฏผลการทดลอง ดังนี้

คนที่ (N)	คะแนน ระหว่างเรียน (X) 80 คะแนน	คะแนนหลังเรียน (Y) 140 คะแนน							รวม 140 คะแนน
		คะแนน จากการ ทดสอบ	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 1	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 2	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 3	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 4	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 5	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 6	
1	68	73	7	8	7	7	8	8	118
2	63	70	8	7	8	7	7	7	114
3	69	71	8	8	6	8	7	7	115
4	67	69	9	8	7	6	6	7	112
5	60	68	8	7	8	7	6	8	112
6	61	64	8	7	6	8	7	7	107
7	65	68	7	8	6	7	6	9	111
8	59	65	9	8	6	8	6	8	110
9	68	69	8	7	8	7	6	7	112
10	65	68	7	6	9	7	6	8	111
N 10	$\sum X = 645$	$\sum Y = 1122$							

การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (E1/E2) โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย (E1/E2) โดยใช้สูตร(เสาวนีย์,2538 :294)

$$E_1 = \left[ \frac{\left( \frac{\sum x}{N} \right)}{A} \right] \times 100$$

$$E_2 = \left[ \frac{\left( \frac{\sum y}{N} \right)}{B} \right] \times 100$$

เมื่อ	$E_1$	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$E_2$	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมของนักศึกษาที่ได้จากการทำแบบทดสอบย่อย
	$\sum y$	แทน	คะแนนรวมของนักศึกษาที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน
	$N$	แทน	จำนวนนักศึกษา
	$A$	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยแต่ละหน่วย
	$B$	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
			เกณฑ์ที่ใช้ $E1/E2 = 80/80$

$$E_1 = \left[ \frac{\left( \frac{645}{10} \right)}{80} \right] \times 100$$

$$= 80.62$$

$$E_2 = \left[ \frac{\left( \frac{1122}{10} \right)}{140} \right] \times 100$$

$$= 80.17$$



ตารางที่ ข-3 ตารางแสดงคะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและคะแนนการทดสอบ  
หลังเรียน ในการทดลองภาคสนาม จำนวน 30 คน

คนที่ (N)	คะแนน ระหว่าง เรียน (X) 80 คะแนน	คะแนนหลังเรียน (Y) 140 คะแนน							
		คะแนน จากการ ทดสอบ	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 1	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 2	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 3	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 4	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 5	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 6	รวม 140 คะแนน
1	68	73	7	8	7	7	8	8	118
2	63	70	8	7	8	7	7	7	114
3	69	71	8	8	6	8	7	7	115
4	67	69	9	8	7	6	6	7	112
5	60	68	8	7	8	7	6	8	112
6	62	64	8	7	6	8	7	7	107
7	65	68	7	8	6	7	6	9	111
8	59	65	9	8	6	8	6	8	110
9	65	69	8	7	8	7	6	7	112
10	65	68	7	6	9	7	6	8	111
11	68	69	7	6	8	8	7	7	112
12	63	68	9	7	7	7	8	7	113
13	69	71	7	6	7	8	8	7	114
14	67	69	8	6	6	7	8	7	111
15	60	66	7	6	8	7	8	8	110
16	61	64	9	6	6	7	6	7	105
17	65	68	7	6	7	7	8	9	112
18	59	62	8	6	7	8	6	6	103
19	68	70	7	6	8	7	7	7	112
20	65	68	8	6	6	7	7	7	109
21	68	71	9	6	8	6	7	7	114
22	72	75	8	6	7	7	8	8	119

ตารางที่ ข-3 ตารางแสดงคะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและคะแนนการทดสอบ  
หลังเรียน ในการทดลองภาคสนาม จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่ (N)	คะแนน ระหว่างเรียน (X) 80 คะแนน	คะแนนหลังเรียน (Y) 140 คะแนน							
		คะแนน จากการ ทดสอบ	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 1	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 2	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 3	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 4	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 5	แบบ ทดสอบ หน่วยที่ 6	รวม 140 คะแนน
23	71	74	9	8	7	7	7	8	120
24	69	71	8	7	8	8	7	8	117
25	68	72	8	7	7	7	7	7	115
26	64	67	8	7	8	7	8	7	112
27	72	75	7	7	7	8	8	8	120
28	67	70	9	8	7	7	7	7	115
29	69	73	8	7	8	7	7	7	117
30	68	73	7	7	8	8	7	8	118
N 30	$\sum X = 1976$	$\sum Y = 3390$							

การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพของ  
บทเรียนมัลติมีเดีย (E1/E2) โดยใช้สูตร (เสาวนีย์, 2538:294)

$$E_1 = \left[ \frac{\left( \frac{\sum x}{N} \right)}{A} \right] \times 100$$

$$E_2 = \left[ \frac{\left( \frac{\sum y}{N} \right)}{B} \right] \times 100$$

เมื่อ	$E_1$	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$E_2$	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมของนักศึกษาที่ได้จากการทำแบบทดสอบย่อย
	$\sum y$	แทน	คะแนนรวมของนักศึกษาที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักศึกษา
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยแต่ละหน่วย
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
			เกณฑ์ที่ใช้ $E1/E2 = 80/80$

$$E_1 = \left[ \frac{\left( \frac{1976}{30} \right)}{80} \right] \times 100$$

$$= 82.33$$

$$E_2 = \left[ \frac{\left( \frac{3390}{30} \right)}{140} \right] \times 100$$

$$= 80.71$$

ตารางที่ ข-4 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา  
จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและ  
หลังใช้บทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE วิชาฟุตบอล 2 ซึ่งปรากฏผล  
ดังตารางต่อไปนี้

คนที่	คะแนนก่อน เรียน	คะแนนหลัง เรียน	ความแตกต่าง คะแนน D	ความแตกต่าง คะแนน D2
1	29	59	30	900
2	33	62	29	841
3	32	68	36	1296
4	30	57	27	729
5	39	62	23	526
6	47	59	12	144
7	45	67	22	484
8	34	65	31	961
9	44	64	20	400
10	42	59	17	289
11	38	54	16	256
12	44	58	14	196
13	34	56	22	484
14	43	68	25	625
15	49	65	16	256
16	45	59	14	196
17	38	53	15	225
18	43	69	26	676
19	44	55	11	121
20	28	54	26	676
21	45	70	25	625
22	41	67	26	676
23	38	66	28	784

ตารางที่ ข-4 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและ หลังใช้บทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE วิชาฟุตบอล 2 ซึ่งปรากฏผล ดังตารางต่อไปนี้ (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ความแตกต่างคะแนน D	ความแตกต่างคะแนน D <sup>2</sup>
24	46	73	27	729
25	53	75	22	484
26	31	48	17	289
27	34	65	31	961
28	46	72	26	676
29	35	58	23	529
30	58	72	14	196
31	35	53	18	324
32	43	68	25	625
$\Sigma$	1286	2000	714	17179
$\bar{X}$	40.19	62.50	22.31	536.84
SD	7.137	6.872	6.352	285.253

จากการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยสองกลุ่มที่มีความสัมพันธ์กัน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) ของนักศึกษาจำนวน 32 คน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 ค่า t ที่คำนวณได้เท่ากับ -19.870 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}}$$

t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบ

D แทน ผลต่างระหว่างคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$$t = \frac{714}{\sqrt{\frac{(32 \times 17179) - (714)^2}{32 - 1}}}$$

$$t = -19.870$$

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

ภาคผนวก ค  
แบบประเมินคุณภาพบทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE  
วิชาฟุตบอล 2

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

**แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาบทเรียนมัลติมีเดีย ด้วยโปรแกรม MOODLE**  
**วิชาฟุตบอล 2**

- คำชี้แจง :** โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
- 5 หมายถึง ท่านเห็นด้วยมากที่สุดกับข้อความนั้น ๆ
  - 4 หมายถึง ท่านเห็นด้วยมากกับข้อความนั้น ๆ
  - 3 หมายถึง ท่านเห็นด้วยปานกลางกับข้อความนั้น ๆ
  - 2 หมายถึง ท่านเห็นด้วยน้อยกับข้อความนั้น ๆ
  - 1 หมายถึง ท่านเห็นด้วยน้อยที่สุดกับข้อความนั้น ๆ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
1.1 มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
1.2 ความเหมาะสมในการนำเข้าสู่บทเรียน					
1.3 ความถูกต้องของเนื้อหา					
1.4 ความเหมาะสมในการลำดับเนื้อหา					
1.5 ลำดับชั้นในการเสนอเนื้อหา					
1.6 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
1.7 มีวัตถุประสงค์รายวิชาที่ชัดเจน					
1.8 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง					
1.9 ความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน					
1.10 ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน					



รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
<b>2. ภาพ ภาษาและเสียง</b>					
2.1 ความถูกต้องของการใช้ภาษา					
2.2 ความถูกต้องของรูปภาพตามเนื้อหา					
2.3 ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย					
2.4 ความสอดคล้องระหว่างปริมาณของภาพกับปริมาณ เนื้อหา					
2.5 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน					
2.6 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบบทเรียน					
2.7 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบบทเรียน					
2.8 เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบบทเรียน					
2.9 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบบทเรียน					
<b>3. ตัวอักษรและสี</b>					
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ					
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ					
3.3 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม					
<b>4. แบบทดสอบของบทเรียน</b>					
4.1 ความชัดเจนของคำสั่งแบบทดสอบ					
4.2 ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับเนื้อหา					
4.3 จำนวนของแบบทดสอบ					
4.4 ชนิดของแบบทดสอบที่เลือกใช้					
4.5 ความเหมาะสมของคำถาม					
4.6 ความเหมาะสมของตัวเลือก					
4.7 มีการทดสอบระหว่างเรียนเป็นระยะ ๆ					
4.8 มีการแจ้งผลการทดสอบเป็นระยะ ๆ					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
5. การจัดการบทเรียน					
5.1 การเสนอชื่อหลักของบทเรียน					
5.2 การควบคุมบทเรียน เช่น การเข้าห้องเรียน					
5.3 การได้รับความรู้ เหมือนเข้าห้องเรียนจริง					
5.4 สามารถกลับไปทบทวนเนื้อหาที่ผ่านมาได้					
5.5 สามารถใช้เป็นทางเลือกหนึ่งในการศึกษา					

ข้อเสนอแนะ.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่ ...../...../.....

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย  
วิชาฟุตบอล 2**

คำชี้แจง : ให้พิจารณาข้อรายการต่อไปนี้และเลือกคำตอบที่ตรงกับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในข้อที่เลือกไว้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อรายการนั้นตรงกับความพึงพอใจของนักศึกษามากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อรายการนั้นตรงกับความพึงพอใจของนักศึกษามาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อรายการนั้นตรงกับความพึงพอใจของนักศึกษากึ่งกลาง
น้อย	หมายถึง	ข้อรายการนั้นตรงกับความพึงพอใจของนักศึกษาน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อรายการนั้นตรงกับความพึงพอใจของนักศึกษาน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>1. ด้านการออกแบบเนื้อหาหลักสูตร</b>					
1.1 มีเนื้อหาวิชาและกิจกรรมการเรียนที่น่าสนใจ					
1.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตัวเอง					
1.3 เชื่อมโยงความรู้กับทักษะด้านการปฏิบัติจริง					
1.4 วิธีการสอนแปลกใหม่แตกต่างจากการเรียนในชั้นเรียนปกติ					
1.5 ประยุกต์ใช้ความสามารถของการติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายในการเรียนได้อย่างเหมาะสม					
1.6 ชัดเจนทำให้เข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ดี					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>2. ด้านเนื้อหาวิชาที่ใช้ในการเรียนการสอน</b>					
2.1 มีวัตถุประสงค์รายวิชาที่ชัดเจน					
2.2 ขอบเขตของเนื้อหาวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา					
2.3 ความรู้จากการเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ทักษะด้านการปฏิบัติจริงได้					
2.4 ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน					
2.5 เนื้อหาบนคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายมีความต่อเนื่อง					
2.6 ส่งเสริมให้มีการเผยแพร่ผลงานของนักศึกษา					
<b>3. ด้านเทคนิคการออกแบบ Website</b>					
3.1 ง่ายต่อการใช้งาน/ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย					
3.2 จัดแบ่งเนื้อหาเป็นหน่วย					
3.3 การLogin เข้าสู่ระบบการเรียนทำได้ง่าย					
3.4 มีพื้นที่ให้ผู้เรียนใช้ในการอัปโหลดไฟล์เพื่อส่งงานบนเว็บ					
3.5 การดาวน์โหลดข้อมูล หรือโปรแกรมที่ใช้ในการเรียนการสอนทำได้ง่าย					
3.6 มีการจัดทำ Link ไปยังแหล่งข้อมูลอื่นๆ					
<b>4. ด้านการปฏิสัมพันธ์ในการเรียน</b>					
4.1 มีการติดต่อสื่อสารและแสดงความคิดเห็นระหว่าง					
4.2 มีการมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำอย่างสม่ำเสมอระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน					
4.3 ผู้สอนให้ความช่วยเหลือผู้เรียน เช่น การแก้ข้อสงสัยหรือข้อซักถามได้ในทันที					
4.4 ผู้เรียนร่วมมือกันทำงานที่ได้รับมอบหมายและมีการช่วยเหลือระหว่างกัน					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>5. ด้าน การปฏิสัมพันธ์ในการเรียน</b>					
5.1 มีการผสมผสานระหว่างการเรียน บทเรียน มัลติมีเดียและการเรียนในห้องเรียน					
5.2 ผู้สอนได้ตอบสนองต่อกิจกรรมของนักศึกษา ทันท่วงที					
5.3 ผู้สอนให้คำแนะนำได้ชัดเจน					
<b>6. ด้านการประเมินผลการเรียน</b>					
6.1 มีการทดสอบระหว่างเรียนเป็นระยะ ๆ					
6.2 มีการแจ้งผลการทดสอบเป็นระยะ ๆ					
6.3 สามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้					
<b>7. ประโยชน์ที่ท่านได้รับ</b>					
7.1 ได้รับความรู้ เหมือนเข้าห้องเรียนจริง					
7.2 สามารถกลับไปทบทวนเนื้อหาที่ผ่านมาได้					
7.3 ใช้เป็นทางเลือกหนึ่งในการศึกษา					
7.4 ไม่ได้ประโยชน์ใดๆ					
7.5 การเรียนผ่านคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายกระตุ้น ให้อยากเรียนมากขึ้น					
7.6 การเรียนผ่านคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายทำให้ เกิดการเรียนที่ต่อเนื่อง					
7.7 สามารถเรียนด้วยตนเองได้แม้ไม่ได้อยู่ใน ห้องเรียน					
7.8 มีทักษะการอ่านเพิ่มขึ้น					
7.9 ได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นกับบุคคลอื่น					
7.10 เกิดความคิดที่หลากหลาย					
7.11 การแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ตามต้องการ					
7.12 มีความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น					

6. ข้อเสนอแนะ .....

.....

.....

.....

ขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้

Prince of Songkla University  
Pattani Campus