ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

- 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กฤติกา สังขวดี อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
- 2. อาจารย์ภาวินี อินทร์ทอง อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
- 3. อาจารย์นภาพร สุทธิวรรณ อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ข

การออกแบบหน้าจอ

1. แผนผังลำดับการทำงานของ CAI



ภาพ 6 แผนผังแสดงลำดับการทำงาน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษอนุบาล 1-2

1. การออกแบบหน้ำจอ

2.5.1 เค้าโครงการทำงาน CAI (Storyboard)

4. **ส่วนเนื้อหา** ประกอบด้วย

1. หน้าต้อนรับเข้าสู่บทเรียนช่วยสอนภาษาอังกฤษ



- 5. ภาพ 7 หน้าต้อนรับเข้าสู่บทเรียน
- 1) แสดงตัวอักษรคำว่า ยินดีต้อนรับคุณหนูเข้าสู่บทเรียน ภาษาอังกฤษค่ะ (อักษรเคลื่อนไหว)
- 3) แสดงรูปภาพประกอบ
- ปุ่มคลิกเพื่อไปหน้าต่อไป

2. หน้าเมนูหลัก

6. ภาพ 8 หน้าเมนูหลัก

- 1) ปุ่มคลิกเพื่อเข้าสู่หน้าจอเมนูคู่มือการใช้งานของโปรแกรม
- 2) ปุ่มคลิกเพื่อเข้าสู่หน้าจอบทเรียน
- ปุ่มคลิกเพื่อเข้าสู่หน้าจอประวัติผู้จัดทำ
- 4) ภาพประกอบ

หน้าเมนูคู่มือการใช้งาน

7. ภาพ 9 เมนูคู่มือการใช้งาน

- 1) แสดงตัวอักษรคำว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) ปุ่มกลับสู่หน้าจอหลัก
- ปุ่มการใช้งานหน้าเมนูหลัก
- 4) ปุ่มการใช้งานหน้าเมนูบทเรียน
- 5) ปุ่มการใช้แบบทดสอบชุดทายคำ
- ปุ่มการใช้แบบทดสอบชุดทายภาพ
- ปุ่มการใช้แบบทดสอบชุดทายเสียง
- 8) รูปภาพประกอบ

4. หน้าการใช้งานเมนูหลัก

8. ภาพ 10 การใช้หน้าเมนูหลัก

- 1) แสดงข้อความว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) อธิบายการใช้ หน้าเมนูหลัก
- 3) กลับไปหน้าก่อนหน้านี้

5. การใช้หน้าเมนูบทเรียน

9. ภาพ 11 ภาพการใช้หน้าเมนูบทเรียน

- 1) แสดงข้อความว่า "คู่มือการใช้งาน"
- 2) อธิบายการใช้ หน้าเมนูบทเรียน
- 3) กลับไปหน้าก่อนหน้านี้

6. การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ

10. ภาพ 12การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ

- 1) แสดงข้อความว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) อธิบายการใช้ หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ
- 3) กลับไปหน้าก่อนหน้านี้

การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ

11. ภาพ 13 การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ

- 1) แสดงข้อความว่า " คู่มือการใช้งาน "
- อธิบายการใช้ หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ
- 3) กลับไปหน้าก่อนหน้านี้

8. การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง

12. ภาพ 14 การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง

- 1) แสดงข้อความว่า "คู่มือการใช้งาน"
- 2) อธิบายการใช้ หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง
- 3) กลับไปหน้าก่อนหน้านี้

9. หน้าบทเรียน

14. ภาพ 15 หน้าเมนูของบทเรียน

- 1) ปุ่มกลับเมนูหลัก
 - 2) 2) แสดงตัวอักษรคำว่า "คำศัพท์สำหรับคุณหนู"
 - 3) เมนูคำศัพท์
 - 4) แสดงรูปภาพประกอบคำศัพท์
 - 5) แสดงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 6) แสดงตัวอักษรคำว่า เมนูเกม
 - 7) ปุ่มเข้าสู่แบบทดสอบ ทายคำ
 - 8) ปุ่มเข้าสู่แบบทดสอบ ทายภาพ
 - 9) ปุ่มเข้าสู่แบบทดสอบ ทายเสียง

10. หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายคำ

15. ภาพ 16 หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายคำ

- 1) ข้อความแนะนำแบบทดสอบชุดทายคำ
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ

11. หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ

- 1) แสดงคำศัพท์
- 2) โจทย์ทำถามของแบบทดสอบ
- 3) ชุดค่ำตอบของแบบทดสอบ
- 4) แสดงรูปภาพประกอบ

12. แสดงคะแนนที่ได้ในการทำแบบทดสอบชุดทายคำ

18. ภาพ 13 หน้าสรุปคะแนน

- 1) แสดงคะแนนที่ได้
- 2) ภาพประกอบ
- ปุ่มคลิกเพื่อทำแบบทดสอบอีกครั้ง

13. หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายภาพ

19. ภาพ 14 หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายภาพ

- 1) ข้อความแนะนำแบบทดสอบชุดทายภาพ
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ

14. หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ

20. ภาพ 15 หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ

- 1) ภาพที่ให้มา
- 2) โจทย์คำถามของแบบทดสอบ
- 3) ชุดคำตอบของแบบทดสอบ

15. แสดงคะแนนที่ได้ในการทำแบบทดสอบชุดทายภาพ

21. ภาพ 16 หน้าสรุปคะแนน

- 1) แสดงคะแนนที่ได้
- 2) ภาพประกอบ
- ปุ่มคลิกเพื่อทำแบบทดสอบอีกครั้ง

16. หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายเสียง

22. ภาพ 17 หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายเสียง

- 1) ข้อความแนะนำแบบทดสอบชุดทายเสียง
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ

17. หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง

23. ภาพ 18 หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง

- 1) เสียงที่ให้มา
- 2) โจทย์คำถามของแบบทดสอบ
- 3) ชุดค่ำตอบของแบบทดสอบ

18. แสดงคะแนนที่ได้ในการทำแบบทดสอบชุดทายเสียง

- 1) แสดงคะแนนที่ได้
- 2) ภาพประกอบ
- ปุ่มคลิกเพื่อทำแบบทดสอบอีกครั้ง

19. ประวัติผู้จัดทำ

25. ภาพ 20 ประวัติผู้จัดทำ

- 2) 1) แสดงตัวอักษรคำว่า "ประวัติผู้จัดทำ"
- 2) รูปผู้จัดทำ
- ประวัติผู้จัดทำ
- 4) ภาพประกอบ
- 5) ปุ่มกลับเมนูหลัก

26. ส่วนแบบทดสอบ ประกอบด้วย

27. แบบทดสอบชุดที่ 1

48. 1. Apple 2.Deer 3.Young

ภาพ

58. 1. Rain 2. Apple 3. Ralnbow

59. 17. ภาพนี้ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

60. 1. Young 2. Witch 3. Quich

61. 18. ภาพนี้ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

62. 1. Umberlla 2.Kettle 3.Negro

ภาพ

20. ภาพนี้ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

63. 1. Dog 2. Rainbow 3. Ice cream

66. 1. "Bear" คำศัพท์คำนี้	ตรงกับเสียงในข้อใด	
67. 1. Bear(เสียง)	2.Bee(เสียง)	3.Ant(เสียง)
68. 2. "Carrot" คำศัพท์คำ	นี้ตรงกับเสียงในข้อใด	
69. 1. Bear(เสียง)	2.Carrot(เสียง)	3.Cookie(เสียง)
70. 3. "Egg" คำศัพท์คำนี้ต	ารงกับเสียงในข้อใด	
71. 1. Fly(เสียง	2.Fish(เสียง)	3.Egg(เสียง)
72. 4. "Cookie" คำศัพท์คำ	านี้ตรงกับเสี่ยงในข้อใด	
73. 1. Bear(เสียง)	2.Cookie(เสียง)	3.Carrot(เสียง)
74. 5. "House" คำศัพท์คำ	นี้ตรงกับเสียงในข้อใด	
75. 1. Egg(เสียง)	2.Hut(เสี่ยง)	3.House(เสียง)
76. 6. "Jump" คำศัพท์คำเ	ู ไตรงกับเสียงในข้อใด	
77. 1. Bear(เสียง)	2.Jump(เสียง)	3.Bee(เสียง)
78. 7. "Milk" คำศัพท์คำนี้ต	ารงกับเสียงในข้อใด	
79. 1.Goat(เสียง)	2.Mom(เสียง)	3.Milk(เสียง)
80. 8. "Lady" คำศัพท์คำนี้	ตรงกับเสียงในข้อใด	
81. 1. Night(เสียง)	2.Learn(เสียง)	3.Lady(เสียง)
82. 9. "Learn" คำศัพท์คำเ	<i>ู้</i> มีตรงกับเสียงในข้อใด	
83. 1. Lady(เสียง)	2.Fish(เสียง)	3.Learn(เสียง)
84. 10. "Ice cream" คำศัท	พท์คำนี้ตรงกับเสียงในข้อใ	ิด
85. 1. lce cream(เสียง)	2.Carrot(เสียง)	3.Balloon(เสียง)
86. 11. "Rainbow" คำศัพเ	ท์คำนี้ตรงกับเสียงในข้อใด	l
87. 1. Window(เสียง)	2.Umbrella(เสียง)	3.Rainbow(เสียง)
88. 12. "Train" คำศัพท์คำ	นี้ตรงกับเสียงในข้อใด	
89. 1. Train(เสียง)	2.Uncle(เสียง)	3.Teacher(เสียง)
90. 13. "Umbrella" คำศัพ	ท์คำนี้ตรงกับเสียงในข้อใด	9
91. 1. Onion(เสี่ยง)	2.Teacher(เสียง)	3.Umbrella(เสียง)
92. 14. "Window" คำศัพท์	์คำนี้ตรงกับเสียงในข้อใด	
93. 1. Window(เสี่ยง)	2.Spider(เสียง)	3.Rain(เสียง)
94. 15. "X-mas" คำศัพท์คํ	านี้ตรงกับเสียงในข้อใด	

95. 1. Unc	le(เสียง)	2.X-mas(เสียง)	3.Train(เสียง)
96. 16. "Yo	lk" คำศัพท์คำเ	ู ไตรงกับเสียงในข้อใด	
97. 1. Yolk	(เสียง)	2.Zoo(เสียง)	3.Vat(เสียง)
98. 17. "Zo	oo" คำศัพท์คำนี้	ไตรงกับเสียงในข้อใด	
99. 1. Sea((เสียง)	2.Mom(เสียง)	3.Zoo(เสียง)
100.	18. "Spider"	คำศัพท์คำนี้ตรงกับเสียงใเ	นข้อใด
101.	1. Learn(เสียง)	2.Sea(เสียง)	3.Spider(เสียง)
102.	19. "Knife" ຄໍ	าศัพท์คำนี้ตรงกับเสียงในร่	<u>ไ้อ</u> ใด
103.	1. Knife(เสียง)	2.House(เสียง)	3.Duck(เสียง)
104.	20. "Girl" คำศ์	้ พท์คำนี้ตรงกับเสียงในข้อ	าใด
105.	1. Girt(เสียง)	2.Kiwi(เสียง)	3.Goat(เสียง)

	1.	Ant (เสียง) เสีย	งนี้ตรงกับคำศัพเ	ก์ในข้อใด
107.		1. Ant	2. Egg	3. Bear
		2. Carrot	(เสียง) เสียงนี้ต	รงกับคำศัพท์ในข้อใด
108.		1. Apple	2. Carrot	3. Ballon
		3. Bear (เสียง) เสียงนี้ตรง	งกับคำศัพท์ในข้อใด
109.		1. Bear	2. Egg	3. Ballon
		4. Dog (l	สียง) เสียงนี้ตรง	กับคำศัพท์ในข้อใด
110.		1. Dog	2. Deer	3. Cookie
		5. Love(l	สียง) เสียงนี้ตรง	กับคำศัพท์ในข้อใด
111.		1. House	2. Love	3. Icecream
		6. Jar (เสื	ไยง) เสียงนี้ตรงก้	<i>์</i> บคำศัพท์ในข้อใด
112.		1. Hat	2. Jar	3. Jump
		7. Mom ((เสียง) เสียงนี้ตรง	งกับคำศัพท์ในข้อใด
113.		1. Kiwi	2. Milk	3. Mom
		8. Night	(เสียง) เสียงนี้ตร	งกับคำศัพท์ในข้อใด
114.		1. Night	2. Lady	y 3. Kettle
		9. Onion	(เสียง) เสียงนี้ต	รงกับคำศัพท์ในข้อใด
115.		1. Onion	2. Mom	3. Learn
		10. Punisł	า (เสียง) เสียงนี้ต	ารงกับคำศัพท์ในข้อใด
116.		1. Icecream	2. Pilot	3. Punish
		11. Pilot (I	สียง) เสียงนี้ตรง	กับคำศัพท์ในข้อใด
117.		1. Negro	2. Rainbow	3. Pilot
		12. Queer	า (เสียง) เสียงนี้ต	ารงกับคำศัพท์ในข้อใด
118.		1. Rain	2. Queen	3. Train
		13. Water	melon (เสียง) เสี	ี่ยงนี้ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด
119.		1. Umbrella	2. Ice	3. Watermelon
		14. Windo	w (เสียง) เสียงนี้	์ ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด
120.		1. Window	2. Teache	3. Turtle

	15. Xylopł	none (เสียง) เสีย	เงนี้ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด
121.	1. X-mas	2. Xylophone	3. X-ray
	16. Yard (เสียง) เสียงนี้ตรง	งกับคำศัพท์ในข้อใด
122.	1. Yard	2. Young	3. Yolk
	17. Zebra	(เสียง) เสียงนี้ต	รงกับคำศัพท์ในข้อใด
123.	1. Zeat	2. Zoo	3. Zebra
	18. Strawl	perry (เสียง) เสีย	บงนี้ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด
124.	1. Spider	2. Sea	3. Strawberry
	19. Kettle	(เสียง) เสียงนี้ตร	รงกับคำศัพท์ในข้อใด
125.	1. Kiwi	2. Knife	3. Kettle
	20. Giraffe	e (เสียง) เสียงนี้ด	ารงกับคำศัพท์ในข้อใด
126.	1. Girl	2. Goat	3. Giraffe

ภาคผนวก ค

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนอุบาล 1 และ 2

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนอุบาล 1 และ 2

1. หน้าต้อนรับเข้าสู่บทเรียนช่วยสอนภาษาอังกฤษ

ภาพ 21 หน้าต้อนรับเข้าสู่บทเรียน

เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมาจะพบกับหน้าแรกของบทเรียน

- 1) แสดงตัวอักษรเมื่อนำเมาส์ไปชี้จะมีเสียงดนตรีประกอบ
- 2) แสดงรูปภาพประกอบเป็นรูปการ์ตูนเคลื่อนไหว
- 3) ปุ่มคลิกเพื่อไปหน้า จะเข้าสู่หน้าเมนูหลัก
- * หมายเหตุ หน้านี้จะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงเบา ๆ

2 .หน้าเมนูหลัก

ภาพ 22 หน้าเมนูหลัก

เมื่อคลิกปุ่ม Go จากหน้าแรก ก็จะพบกับหน้าเมนูหลักเป็นหน้าหลักที่จะเข้าสู่บทเรียน

- 1) ปุ่มคลิกเพื่อเข้าสู่หน้าจอเมนูคู่มือการใช้งานของโปรแกรมทั้งหมด
- 2) ปุ่มคลิกเพื่อเข้าสู่หน้าจอบทเรียน ถ้าต้องการเข้าสู่บทเรียน
- เมื่อคลิกปุ่มประวัติผู้จัดทำ ก็จะเข้าสู่หน้าจอประวัติผู้จัดทำ
- 4) ภาพประกอบ
- 5) ออกจากโปรแกรม
- ** หมายเหตุ หน้านี้จะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงเบา ๆ

3. หน้าออกจากเมนู

ภาพ 23 ออกจากโปรแกรม

เมื่อคลิกปุ่มออกจากโปรแกรมก็จะพบหน้าถามว่าคุณหนูจะออกจากโปรแกรมหรือไม่

- 1) เมื่อคลิกปุ่มออกจากโปรแกรมก็จะออกจากโปรแกรม
- 2) เมื่อคลิกปุ่มไม่ออกจากโปรแกรมก็จะกลับไปหน้าเมนูหลัก

4.หน้าเมนูคู่มือการใช้งาน

ภาพ 24 เมนูคู่มือการใช้งาน

- 1) แสดงตัวอักษรคำว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) ปุ่มกลับสู่หน้าจอหลัก เพื่อกับไปหน้าเมนูหลักอีกครั้ง
- 3) ปุ่มการใช้งานหน้าเมนูหลัก จะอธิบายการใช้งานหน้าจอเมนูหลัก
- 4) ปุ่มการใช้งานหน้าบทเรียน จะอธิบายการใช้งานหน้าจอของบทเรียน
- ปุ่มการใช้แบบทดสอบชุดทายคำ จะอธิบายการใช้งานหน้าจอแบบทดสอบ ชุดทายคำ

 ปุ่มการใช้แบบทดสอบชุดทายภาพ 2 จะอธิบายการใช้งานหน้าจอ แบบทดสอบชุดทายภาพ

 ปุ่มการใช้แบบทดสอบชุดทายเสียง จะอธิบายการใช้งานหน้าจแบบทดสอบ ชุดทายเสียง

- 8) รูปภาพประกอบ
- 9) ออกจากโปรแกรม
- ** หมายเหตุ หน้านี้จะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงเบา ๆ

5. หน้าการใช้งานเมนูหลัก

ภาพ 25 การใช้หน้าเมนูหลัก

- 1) แสดงข้อความว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) อธิบายการใช้ หน้าเมนูหลัก
- 3) กลับไปหน้า เมนูการใช้งาน
- ** หมายเหตุ หน้านี้จะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงเบา ๆ

6. การใช้หน้าเมนูบทเรียน

ภาพ 26 ภาพการใช้หน้าเมนูบทเรียน

- 1) แสดงข้อความว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) อธิบายการใช้ หน้าเมนูบทเรียน
- 3) กลับไปหน้าเมนูการใช้งาน
- ** หมายเหตุ หน้านี้จะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงเบา ๆ

7. การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ

ภาพ 27 การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ

- 1) แสดงข้อความว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) อธิบายการใช้ หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ
- 3) กลับไปหน้าเมนูการใช้งาน
- ** หมายเหตุ หน้านี้จะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงเบา ๆ

8. การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ

ภาพ 28 การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ

- 1) แสดงข้อความว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) อธิบายการใช้ หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ
- 3) กลับไปหน้าเมนูการใช้งาน
- ** หมายเหตุ หน้านี้จะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงเบา ๆ

9. การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง

ภาพ 29 การใช้หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง

- 1) แสดงข้อความว่า " คู่มือการใช้งาน "
- 2) อธิบายการใช้ หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง
- 3) กลับไปหน้าเมนูการใช้งาน
- ** หมายเหตุ หน้านี้จะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงเบา ๆ

10. หน้าบทเรียน

ภาพ 30 หน้าเมนูของบทเรียน

- 1) ปุ่มกลับเมนูหลัก
- 2) แสดงตัวอักษรคำว่า "คำศัพท์สำหรับคุณหนู"
- 3) เมนูคำศัพท์ถ้าต้องการรู้คำศัพท์คำใดคลิกแล้วคำศัพท์จะแสดงขึ้นมาที่หน้าจอ
- 4) แสดงรูปภาพประกอบคำศัพท์
- 5) แสดงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 6) แสดงตัวอักษรคำว่า เมนูเกม
- 7) ปุ่มเข้าสู่แบบทดสอบ ทายคำ
- 8) ปุ่มเข้าสู่แบบทดสอบ ทายภาพ
- 9) ปุ่มเข้าสู่แบบทดสอบ ทายเสียง
- 10) ออกจากโปรแกรม

11. หน้าตอนรับแบบทดสอบชุดทายคำ

ภาพ 31 หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายคำ

- 1) ข้อความแนะนำแบบทดสอบชุดทายคำ ว่ามีข้อสอบทั้งหมดกี่ข้อ
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ เมื่อคลิกก็จะเริ่มต้นทำแบบทดสอบ

12. หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ

ภาพ 32 หน้าแบบทดสอบชุดทายคำ

- 1) แสดงคำศัพท์
- 2) โจทย์ทำถามของแบบทดสอบ

 สุดคำตอบของแบบทดสอบ มีทั้งหมด 3 ข้อ เมื่อคลิกที่ตัวการ์ตูนก็จะมีเสียง คำศัพท์ดังขึ้นมา 13. แสดงคะแนนที่ได้ในการทำแบบทดสอบชุดทายคำ

ภาพ 33 หน้าสรุปคะแนน

- 1) แสดงคะแนนที่ได้ ว่าทำข้อสอบแล้วได้คะแนนทั้งหมดเท่าไร
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มคลิกเพื่อทำแบบทดสอบอีกครั้ง เมื่อไม่พอใจคะแนนที่ได้ก็ลองทำ

อีกครั้ง

14. หน้าตอนรับแบบทดสอบชุดทายภาพ

ภาพ 34 หน้าตอนรับแบบทดสอบชุดทายภาพ

- 1) ข้อความแนะนำแบบทดสอบชุดทายภาพ 2ว่ามีแบบทดสอบทั้งหมดกี่ข้อ
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ เมื่อคลิกก็จะเริ่มทำแบบทดสอบ

15. หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ

ภาพ 35 หน้าแบบทดสอบชุดทายภาพ

- 1) ภาพคำถามที่ให้มา
- 2) โจทย์คำถามของแบบทดสอบ

สุดคำตอบของแบบทดสอบ เมื่อคลิกจะมีเสียงคำศัพท์ออกมาเลือกคำตอบที่
คิดว่าถูก ถึงจะไปข้อต่อไปได้

16. แสดงคะแนนที่ได้ในการทำแบบทดสอบชุดทายภาพ

ภาพ 36 หน้าสรุปคะแนน

- 1) แสดงคะแนนที่ได้ว่าทำข้อสอบแล้วได้คะแนนทั้งหมดเท่าไร
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มคลิกเพื่อทำแบบทดสอบอีกครั้ง เมื่อไม่พอใจคะแนนที่ได้ก็ลองทำ

อีกครั้ง

17. หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายเสียง

ภาพ 37 หน้าต้อนรับแบบทดสอบชุดทายเสียง

- 1) ข้อความแนะนำแบบทดสอบชุดทายเสียง ว่ามีทั้งหมดกี่ข้อ
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ จะเข้าสู่การเริ่มต้นทำข้อสอบ

18. หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง

ภาพ 38 หน้าแบบทดสอบชุดทายเสียง

- เสียงโจทย์ที่ให้มา คลิกที่ตัวการ์ตูนเพื่อฟังเสียง
- 2) โจทย์คำถามของแบบทดสอบ
- ชุดค่ำตอบของแบบทดสอบมี 3 ข้อ คลิกข้อที่ต้องการแล้วก็จะไปข้อต่อไป

19. แสดงคะแนนที่ได้ในการทำแบบทดสอบชุดทายเสียง

ภาพ 39 หน้าสรุปคะแนน

- 1) แสดงคะแนนที่ทำได้ว่าทำข้อสอบได้ทั้งหมดกี่คะแนน
- 2) ภาพประกอบ
- 3) ปุ่มคลิกเพื่อทำแบบทดสอบอีกครั้ง ถ้าไม่พอใจคะแนนที่ได้ก็ทำใหม่อีกครั้ง

ภาคผนวก ง

แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนอนุบาล 1 และ 2 ส่วนของนักเรียน

แบบประเมินความพึงพอ'	ใจในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง
คำศัพท์ภาษา	อังกฤษสำหรับนักเรียนอนุบาล 1 และ 2
	ส่วนของนักเรียน
1. I WP	
O ฃาย	O หญิง
2.อายุ	
3.ระดับการศึกษา	
O อนุบาล 1	O อนุบาล 2
โรงเรียน	
1. ด้านทักษะการเรียนรู้	
u el	

1.1 ก่อนเรียน

หัวข้อ	5	4	3	2	1
1. ความรู้ความเข้าใจในการฟังคำศัพท์					
ภาษาอังกฤษ					
2. ความรู้และความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ					
3. ความกระตือรือร้นในการใช้โปรแกรม					

1.2 หลังเรียน

หัวข้อ	5	4	3	2	1
1. ความรู้ความเข้าใจในการฟังคำศัพท์					
ภาษาอังกฤษ					
2. ความรู้และความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ					
3. ความกระตือรือร้นในการใช้โปรแกรม					

2. ความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม

หัวข้อ	5	4	3	2	1
1. ความสนใจที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษ					
2. ความสนใจในการฟังคำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
3. การฝึกพูดตาม					
4. ความเข้าใจในตัวโปรแกรม					
5.ความยากง่ายของเกม (แบบทดสอบ)					

ข้อเสนอแนะ

เกณฑ์แบบประเมิน

ความพึงพอใจในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนอนุบาล 1 และ 2 ส่วนของนักเรียน

ระดับคะแนน		ความพึงพอใจ
5	80-100	มากที่สุด
4	60-79	มาก
3	40-59	ปานกลาง
2	20-39	น้อย
1	1-19	ปรับปรุง
สรุปคะแนนรวม		

แสดงเกณฑ์ในการให้เกรดจากค่าคะแนนรวม

แบบประเมิน ความพึงพอใจในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนอนุบาล 1 และ 2 ส่วนของครูผู้สอน						
1.เพศ						
O ซาย	0	หญิง				
2.อายุ						
โรงเรียน						
ب ب ب						
หวขอ	5	4	3	2	1	
1. ความสมบูรณของเนอหา						
2. การจัดลาดับของเนื้อหา						
3. ความเข้าใจในเนื้อหา						
4. ความสอดคล้องของเนื้อหา						
5. ความเร็วของการเคลื่อนไหว						
6. การวางรูปแบบของโปรแกรม						
7. ภาพและเพลงที่ใช้ประกอบ						
8. ระยะเวลาในการศึกษา						
9. พัฒนาการก่อนการเรียนรู้						
10.พัฒนาการหลังการเรียนรู้						
ข้อเสนอแนะ 						

เกณฑ์แบบประเมิน

ความพึงพอใจในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนอนุบาล 1 และ 2 ส่วนของครูผู้สอน

ระดับคะแนน		ความพึงพอใจ
5	80-100	มากที่สุด
4	60-79	มาก
3	40-59	ปานกลาง
2	20-39	น้อย
4	1-19	ปรับปรุง
สรุปคะแนนรวม		

แสดงเกณฑ์ในการให้เกรดจากค่าคะแนนรวม

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	: นางสาวศศิธร เวียงคำ
เกิดเมื่อ	: 24 กรกฎาคม 2525
สถานที่เกิด	: อำเภอเมือง จัวหวัดลำปาง
ที่อยู่ปัจจุบัน	: 98/6 ถนนเวียงชัย อำเภอเมือง จังหวัด ลำปาง
	5200
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2543	: มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียน ปุญญวาทวิทยาลัย อ.งาว
	จังหวัดลำปาง
พ.ศ. 2547	: นิเทศศาสตร์ประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัย นเรศวร
	จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2550	: ปริญญาการศึกษามหาบัญฑิต
	(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)
	มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล :	สิบเอก ธนากร โยธาแจ้ง
เกิดเมื่อ :	28 กัยยายน 2520
สถานที่เกิด :	อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
ที่อยู่ปัจจุบัน :	26/12 ถนน เอกาทศรถ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
ตำแหน่งหน้าที่ :	ธุรการและการเงิน
สถานที่ทำงาน :	กองพันซ่อมบำรุงที่ 23 ค่ายเอกาทศรถ อำเภอเมือง
	จังหวัดพิษณุโลก

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 25340	: ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช) สาขา อิเล็กทรอนิกส์
	วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก
พ.ศ. 2542	: ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส) สาขา อิเล็กทรอนิกส์
	วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก
พ.ศ. 2544	: วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนการผลิต)
	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
พ.ศ. 2550	: ปริญญาการศึกษามหาบัญฑิต
	(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)
	มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก