



หลักฐานการจัดการเรียนรู้

ชื่อทีม : Metaverse search the Nouns

โรงเรียน : สุเหร่าคลองใหญ่ (อนุบาลศึกษา)

สังกัด : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 1

ชื่อผลงาน : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Nouns

โดยใช้แพลตฟอร์ม Roblox ในรูปแบบ Metaverse 3D graphic สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ครูผู้จัดทำ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง/ วิทยฐานะ	หมายเลข โทรศัพท์	อีเมล
1	นายภาณุพงศ์ สะละหมัด	ครูผู้ช่วย	080-6458695	ceo.penu@gmail.com
2	นางสาวศุภรัตน์ งอนชัยภูมิ	ครูผู้ช่วย	088-4746210	katin779@gmail.com

นักเรียนผู้จัดทำ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ระดับชั้น	หมายเลขโทรศัพท์	อีเมล
1	ด.ช.จิติชัย ห่อมวิสัย	ม.2	-	3565@ska.ac.th
2	ด.ช.ธนชล พูลสวัสดิ์	ม.2	-	3567@ska.ac.th
3	ด.ญ.นภัทร มินเจริญ	ม.2	-	3865@ska.ac.th



แผนการจัดการเรียนรู้					
รหัสวิชา	อ 14101	วิชา	ภาษาอังกฤษ	กลุ่มสาระการเรียนรู้	ภาษาต่างประเทศ
ระดับชั้น	ป.4	ภาคเรียนที่	1	ปีการศึกษา	2568
หน่วยการเรียนรู้ที่	2	เรื่อง	Things Around Us		เวลา 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่	11	เรื่อง	Nouns		
1. มาตรฐานการเรียนรู้			6. กิจกรรมการเรียนรู้		
มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสารความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน			<u>ชั่วโมงที่ 1</u> ขั้นนำ (5 นาที) 1. ครูแจ้งวัตถุประสงค์ที่จะเรียน พร้อมทักทาย ครู : Good morning class. นักเรียน : Good morning teacher. 2. ครูเปิด Video Noun Song ให้นักเรียนดู และถามนักเรียนว่า คำนาม คืออะไร พร้อมให้นักเรียนยกตัวอย่างประกอบเนื้อเพลง Nouns, nouns, they name a thing. Like a cat, a hat, or a golden ring. People, places, things we see, Nouns are cool, don't you agree? ***Nouns, nouns, here and there, Name a person, thing, or place everywhere. Every word, a story to tell, Nouns are here, and they do it well! Teacher, park, and a shiny car. Nouns can tell us who we are.		
2. ตัวชี้วัด					
ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูด เข้าใจหะถูกต้องตามหลักการอ่าน					
ต 1.1 ป.4/4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่าน ประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ					

ต 1.2 ป.4/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล		Apple, school, and a bouncy ball. Nouns are names; they name it all!
3. สาระการเรียนรู้		***Nouns, nouns, here and there,
แกนกลาง	สาระที่1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และ แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มาตรฐาน ตี 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพมาตรฐาน	Name a person, thing, or place everywhere. Every word, a story to tell, Nouns are here, and they do it well! Dog and tree, sun and moon. Nouns are rocking out a tune. Book and pen, sea and sky, Nouns are great, and here's why!
	ท้องถิ่น -	***Nouns, nouns, here and there, Name a person, thing, or place everywhere. Every word, a story to tell, Nouns are here, and they do it well! So sing with me, nouns in a row, everywhere we look, nouns we know. Nouns, nouns, they're so fun, let's name some more, one by one!
4. จุดประสงค์การเรียนรู้		
ความรู้ (K)	นักเรียนสามารถอธิบายและจำแนกคำนามออกเป็นชนิดต่างๆ ได้แก่ คน (people) สัตว์ (animals) สิ่งของ (things) และสถานที่ (places) ในภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ครู : What is a noun ? can you tell me some nouns? นักเรียน : ยกมือตอบคำถามครู เช่น a noun can be place , thing, animal, or person. ครู : ยกตัวอย่างคำนามที่เป็น อาชีพ หรือ ชื่อคน เช่น A person's name is a noun .For example Tom , Fah , teacher ,doctor, student, or nurse. All of those are nouns.
ทักษะ (S)	นักเรียนมีทักษะในการใช้แพลตฟอร์ม Roblox ในการฝึกฝนและจำแนกคำนามตามประเภทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ขั้นสอน (40 นาที) 3. ครูอธิบายชนิดของคำนาม ให้นักเรียนฟังว่าคำนามมีกี่ชนิด แต่ละชนิดมีอะไรบ้าง พร้อมยกตัวอย่างประกอบในสไลด์ Power point ให้นักเรียนเปรียบเทียบ คำนาม ระหว่าง คำนามที่ บ่งบอกถึง คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ 4.ครูแจกบัตรภาพคำศัพท์ให้นักเรียนดูและอ่านเพื่อนำไปเป็นตัวอย่างในการค้นหาคำศัพท์ในเกม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☒ ซื่อสัตย์สุจริต ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน ☒ มีวินัย ☐ รักความเป็นไทย ☒ ใฝ่เรียนรู้ ☒ มีจิตสาธารณะ	5. ครูสอนกระบวนการใช้สื่อเทคโนโลยี เกมตามหาคำศัพท์ Nouns village หมู่บ้านคำนาม เข้าสู่ระบบ Roblox นักเรียนที่มีบัญชี Roblox อยู่แล้ว ให้กดปุ่ม “เข้าสู่ระบบ” (Log In) แล้วกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของผู้เรียน หากยังไม่มีบัญชี นักเรียนจะต้องสมัครบัญชีใหม่ก่อน โดยกดปุ่ม “สมัครฟรี” (Sign Up) และกรอกข้อมูลที่จำเป็น เมื่อเข้ามาในเกมแล้วจะเห็นปุ่ม “เล่น” (Play) สีฟ้า กดปุ่มนี้เพื่อเข้าสู่เกม 6. นักเรียนเล่นเกมจากสื่อเทคโนโลยีเกม Roblox เพื่อค้นหาคำนาม เดินสำรวจหมู่บ้านและเก็บป้ายคำศัพท์ตามชนิดที่ตนเองได้รับภายในเวลาที่กำหนด พุดคุยกับตัวละคร NPC เรียนรู้คำศัพท์จากป้าย เก็บป้ายคำศัพท์
การอ่าน คิด วิเคราะห์ และ เขียน	☒ การอ่าน ☒ การคิดวิเคราะห์ ☒ การเขียน	7. นักเรียนแลกเปลี่ยนแนวทางในการเล่นเกมนร่วมกันแบ่งกลุ่มช่วยกันตามหาคำศัพท์จากบัตรคำที่ได้รับในโลกจริงกับโลกเสมือน
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	☒ ความสามารถในการคิด ☒ ความสามารถในการสื่อสาร ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา ☒ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	8. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “No Noun” โดยวางคำศัพท์ที่เป็นตัวลงไว้ที่บริเวณต่างๆของมูมห้องให้นักเรียนไปค้นหาคำศัพท์และนำมาบอกว่าบัตรคำศัพท์ที่หยิบได้เป็นคำนามหรือไม่ คนที่หยิบถูกและตอบถูกต้องจะได้คะแนนในกิจกรรมนี้ค่าละ 1 คะแนน ขั้นสรุป (5 นาที) 9. นักเรียนแต่ละคนร่วมกันดูภาพบัตรคำนามของตนและอ่านคำศัพท์ตามคำของแต่ละคนอีกครั้งเพื่อทบทวน 10.นักเรียนสรุปคะแนนกิจกรรม No noun และร่วมกันอภิปรายถึงคำที่เป็นคำนาม และ คำที่ไม่เป็นคำนามอีกครั้ง
5. สาระสำคัญ		
คำนาม เป็นคำที่ใช้เรียกชื่อคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ สภาพ อาการ ทั้งที่นับได้และนับไม่ได้ และสามารถเปลี่ยนรูปคำนามที่นับได้จากคำนามเอกพจน์เป็นคำนามพหูพจน์หน้าคำนามให้เหมาะสมกับหน้าที่และชนิดของ Article ได้อย่างถูกต้อง		
<u>ชั่วโมงที่ 2</u> ขั้นนำ (5 นาที) 1. ครูให้นักเรียนทบทวนเพลง Nouns Song 2. ครู : ใช้คำถามปลายเปิดถามนักเรียนว่า How many kinds of nouns ? นักเรียน : ตอบคำถามครูโดยยกมือขึ้นตอบ We have two kinds of nouns , We have Singular and Plural nouns. ครู : Yes, and we also have countable and uncountable as well.		

ชั้นสอน (40 นาที)

3. ครูทบทวนเนื้อหาคำความ Noun คือ คำนามภาษาอังกฤษ เป็นส่วนหนึ่งของประโยค ใช้เพื่อระบุชื่อของคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ หรือความคิดเห็น เป็นต้น Noun ใช้เรียกชื่อสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ เช่น “dog” (สุนัข), “house” (บ้าน), “mother” (แม่), “table” (โต๊ะ), และ “love” (ความรัก) เป็นต้น การเรียนรู้คำนามเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้เริ่มเรียนภาษาอังกฤษ Noun เป็นส่วนหนึ่งของ Parts of Speech ซึ่งเป็นพื้นฐานแกรมม่า ในการเรียนภาษาอังกฤษ ที่ผู้เรียนควรรู้

ยกตัวอย่าง Commons Nouns

คน : boy , girl , man , teacher , student

สัตว์ : cat , dog , bird , lion , tiger , cow

สิ่งของ : car , pen , table , bed , book

สถานที่ : school, post office, house market

4. ครูอธิบายคำนามที่เป็นเอกพจน์ (singular) และคำนามที่เป็น พหูพจน์ (Plural) และรวมถึงคำนามที่นับได้ (countable noun) และคำนามที่นับไม่ได้ (uncountable noun) จาก power point และให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย

คำนามนับได้ (Countable Noun)

เป็นคำนามที่สามารถนับจำนวนได้ มี 2 รูป คือ เอกพจน์ และพหูพจน์

- การใช้คำนามนับได้เอกพจน์ (Singular) ต้องนำหน้าด้วย article ‘a/an’

a ใช้กับคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะ เช่น a book, a pencil, a cat, a table, a knife

an ใช้กับคำที่ขึ้นต้นด้วยสระ a, e, i, o, u เช่น an umbrella, an apple, an owl

- การใช้คำนามนับได้พหูพจน์ (Plural) อาจจะนำหน้าด้วย articles หรือไม่มีก็ได้ เช่น

I like to feed the birds. (เฉพาะเจาะจง ต้องมี articles ‘the’)

Cats are interesting pets. (ไม่เฉพาะเจาะจง ไม่ต้องมี article)

คำนามนับไม่ได้ (Uncountable Noun)

เป็นคำนามที่ไม่สามารถนับได้โดยใช้เลขบอกจำนวน

เช่น rice, sugar, money, water การบอกจำนวนของคำนามนับไม่ได้ สามารถบอกได้ในรูปของภาชนะที่ใช้เก็บสิ่งนั้น เช่น a cup of coffee, a bag of sugar, a bottle of Coke, a bowl of cereal หรือใช้ some, any นำหน้าคำนามนับไม่ได้

5. ครูให้นักเรียนเข้าเล่นเกม Nouns village หมู่บ้านคำนาม อีกครั้งเพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่พบเจอในเกมมาตอบคำถาม เป็นคำนามในรูปเอกพจน์ (singular) และคำนามในรูปพหูพจน์ (Pural)

6. นักเรียนแสดงบทบาทสมมติโดยการจำลองสถานการณ์ว่าตนเองอยู่ในหมู่บ้านคำนาม Nouns village และออกมาท่องโลกกว้างภายนอกโดยการหาคำศัพท์ใหม่ๆเพิ่มเติมจากบนกระดานที่นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแปะคำศัพท์

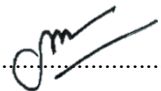
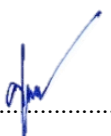
7. ครูอธิบายถึงคำนามนับได้และคำนามนับไม่ได้จาก power point และให้นักเรียนร่วมกันทำแบบฝึกหัดเป็นกลุ่มจากการจัดกิจกรรมครั้งที่ผ่านมา

8. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มโดยการเปิดเพลง Nouns song และให้นักเรียนจับลูกบอลสี เมื่อเพลงหยุดแล้วลูกบอลไปหยุดอยู่ที่ใครนักเรียนคนนั้นจะได้อยู่กลุ่มสีตามที่ลูกบอลหยุดและทำกิจกรรมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพที่ครูเตรียมไว้โดยการนำบัตรคำที่ตนเองเก็บได้ในเกมมาติดที่กระดานตามชนิดของคำ

9. นักเรียนทำชิ้นงานบ้านคำนามแบบสรุปเรื่อง Nouns

ชั้นสรุป (5 นาที)

10. นักเรียนทำแบบประเมินหลังเรียน และเลือกคำศัพท์ที่นักเรียนเก็บได้มา 1-2 คำ แล้วให้นักเรียนแต่งประโยคภาษาอังกฤษจากคำเหล่านั้น 11. ครูให้นักเรียนร่วมแสดงผลงานที่ทำเสร็จแล้วให้แต่ละกลุ่มดูและอ่านตรวจเช็คความเรียบร้อย นักเรียนเลือกคำศัพท์จากเกมมาหนึ่งคำ แล้วให้นักเรียนอธิบายเป็นภาษาอังกฤษ โดยไม่ต้องบอกคำศัพท์โดยตรง แล้วให้เพื่อนๆทายว่าคืออะไร				
7. ชิ้นงาน : บ้านคำนาม				
8. การวัดและประเมินผล				
สิ่งที่วัดและประเมินผล		วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้ (K)	นักเรียนสามารถอธิบายและจำแนกคำนามออกเป็นชนิดต่างๆ ได้แก่ คน (people) สัตว์ (animals) สิ่งของ (things) และสถานที่ (places) ในภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ประเมินจากการตอบคำถามและการทำกิจกรรม	แบบประเมินการพูด แบบประเมินการฟัง	ตอบคำถามได้ถูกต้องร้อยละ 80
ทักษะ (S)	นักเรียนมีทักษะในการใช้แพลตฟอร์ม Roblox ในการฝึกฝนและจำแนกคำนามตามประเภทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ประเมินจากการเล่นเกม	แพลตฟอร์ม Roblox ชื่อ Noun Village หมู่บ้านคำนาม	สามารถเก็บคำศัพท์ในเกมได้ถูกต้องตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน 5. มีจิตสาธารณะ	ความมุ่งมั่นในการค้นหาคำศัพท์และการทำงานกลุ่ม	แบบประเมินภาระงาน	ทำชิ้นงานออกมาได้ถูกต้องครบถ้วน และเขียนคำศัพท์ในชิ้นงานได้ถูกต้อง 25 คำขึ้นไป
สมรรถนะผู้เรียน	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	การตอบคำถาม	แบบประเมินการฟัง	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องร้อยละ 80% ขึ้นไป
การอ่าน คติวิเคราะห์ เขียน 1. การอ่านเพื่อทำความเข้าใจ 2. การคติวิเคราะห์		การอ่านคำศัพท์และแยกแยะประเภทของคำนาม	แบบประเมินการอ่าน	นักเรียนอ่านคำศัพท์และแยกแยะประเภทของคำนามได้ถูกต้องร้อยละ 70% ขึ้นไป

9. สื่อการเรียนรู้		11. บันทึกผลหลังการสอน			
1. วิดีโอ Noun Song 2. Power Point เรื่อง Nouns 3. บัตรคำนาม 4. สื่อเกม Noun Village หมู่บ้านคำนาม 5. ชิ้นงานการสรุปเรื่องคำนาม Nouns	ผลประเมิน	คะแนนเต็ม	50	คะแนนเฉลี่ย	41
	จำนวนนักเรียน			26	คน
	ผ่านเกณฑ์	24	คน	ร้อยละ	92.30
	ไม่ผ่านเกณฑ์	2	คน	ร้อยละ	7.70
	ผลการใช้สื่อ	นักเรียนมีความสนใจในการอ่านคำศัพท์มากยิ่งขึ้น			
	ปัญหาอุปสรรค	นักเรียนบางคนลืมหืมส์ผ่านไม่สามารถเข้าเล่นเกมได้			
	แนวทางแก้ไข	ครูให้นักเรียนจับคู่กับคนที่สามารถเล่นเกมได้และร่วมเล่นด้วยกัน			
10. แหล่งเรียนรู้					
1. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 2. ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3. เว็บไซต์ www.kru-nu.com					
ลงชื่อ  ครูผู้สอน (นายภานุพงศ์ สะและหมัด)			ลงชื่อ  ครูผู้สอน (นางสาวศุภรัตน์ จอนชัยภูมิ)		

บันทึกหลังการสอน

ผลการจัดการเรียนการสอน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสนทนาให้นักเรียนสามารถอธิบายและจำแนก
ด้านผลึกเป็นชนิดต่าง ๆ เช่น ดน คัท กิ่งฉง และสถานที่ในทางสังคมได้อย่างชัดเจน
และฝึกหัดในกาใช้แพลตฟอร์ม Roblox การเข้าใช้งานและทำกิจกรรมในเกมได้อย่างคล่องแคล่ว

ปัญหา / อุปสรรค

มีนักเรียนบางคนไม่สามารถแยกแยะคำจำแนกได้ และนักเรียนบางคนไม่สามารถเข้าใช้งาน
แพลตฟอร์ม Roblox ได้เนื่องจากลืมรหัสผ่าน

แนวทางแก้ไข

ครูได้ให้นักเรียนให้ลองยกตัวอย่าง และให้นักเรียนเริ่มหาคำจากแผ่นภาพคำศัพท์ที่หลากหลาย
และตอนนี้จะให้นักเรียนจำแนกตามภาพเป็นตามชุดๆ ในส่วนของกาใช้แพลตฟอร์ม Roblox
จะได้จริงให้นักเรียนจับคู่และทำเล่นกับเพื่อนที่กาสมัครเข้าใช้งานได้

ลงชื่อ..... (ผู้บันทึก)

(นางสาวศุภรัตน์ จอนชัยภูมิ)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วยโรงเรียนสุเหร่าคลองใหญ่ (อนุบาลศึกษา)

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้ดี

ลงชื่อ..... ผู้บริหารสถานศึกษา

(นายพนพล สกุลเหลืออร่าม)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสุเหร่าคลองใหญ่ (อนุบาลศึกษา)



ภาคผนวก

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลประเมินผลผู้เรียน
2. หลักฐานการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
3. ชิ้นงาน/ผลงานของนักเรียน
4. ภาพประกอบการจัดการเรียนรู้
5. ผลการประเมินระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้

แบบบันทึกการประเมินการพูด

เลขที่	ประเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล		ความถูกต้อง	ความคล่องแคล่ว	การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียงประกอบการพูด	รวมคะแนน
			5	3	2	10
1	เด็กชายธนพล	อินคง	2	2	1	5
2	เด็กขายนันทวัตร	มัตยูไ้ป	2	2	1	5
3	เด็กชายบุญฤทธิ์	สิงห์ทอง	3	2	2	7
4	เด็กชายปภักร	ทิมทอง	5	3	2	10
5	เด็กชายพีระพัฒน์	หุ่มวิสัย	2	2	1	5
6	เด็กชายพีระพงศ์	รังศรีสมิ	2	2	1	5
7	เด็กชายสิริวิทย์	มูเนาวาเราะห์	5	3	2	10
8	เด็กชายสุทธวีร์	มาลี	5	3	2	10
9	เด็กชายอธิป	วงศ์สวัสดิ์	4	2	2	8
10	เด็กชายอนาวิน	สละกุนดิน	2	2	1	5
11	เด็กชายอภิวัฒน์	รัตนะแพร	2	2	1	5
12	เด็กหญิงสุวิชาดา	พังกุศล	5	3	2	10
13	เด็กหญิงกัญญาวีร์	แป้นสุวรรณ	2	2	2	6
14	เด็กหญิงดาริยา	เหนือเมฆ	2	2	1	5
15	เด็กหญิงนลิน	รักษาสัตย์	2	2	1	5
16	เด็กหญิงพัชรพร	พั่งเอี่ยม	4	2	2	8
17	เด็กหญิงธนิดา	กะเต็บหมัด	2	2	1	5
18	เด็กหญิงรินลดา	บาราเฮม	4	3	2	9
19	เด็กหญิงรัตนภรณ์	ตำราเรียง	3	2	2	7
20	เด็กหญิงวนิดา	ขามผาลา	3	2	2	7
21	เด็กหญิงไศภิตา	หุ่มวิสัย	4	2	2	8
22	เด็กหญิงอัญญลาอ์	ภูวันไช้ะ	2	2	2	6
23	เด็กหญิงโรสลิน	วงศ์เจ๊ะเซ็ม	5	3	2	10
24	เด็กหญิงกวินตรา	วงศ์มะกะ	2	2	1	5
25	เด็กชายกอบูช	ลืออ่า	5	3	2	10
26	เด็กชายศิวัช	มาลัยทอง	2	2	1	5

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางสาวศุภรัตน์ งอนชัยภูมิ)

25 กรกฎาคม 2568

เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

ระดับ คะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความถูกต้อง	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก การออกเสียง ออกเสียงเน้น หนักในคำ/ ประโยคอย่าง สมบูรณ์	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียงมีเสียง เน้นหนักใน คำ/ประโยค เป็นส่วนใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ ขาดการออก เสียงเน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	5
ความคล่องแคล่ว	พูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัด พูดชัดเจน ทำให้สื่อสาร ได้	พูดตะกุก ตะกักบ้าง แต่ ยังพอสื่อสาร ได้	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ เพื่อทำให้ สื่อสารได้ไม่ ชัดเจน	พูดได้บางคำ ทำให้สื่อ ความหมาย ไม่ได้	2	3
การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียงประกอบ การพูด	แสดงท่าทาง และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยาย	พูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยาย แต่ไม่มีท่าทาง ประกอบ	พูดเหมือน อ่าน ไม่เป็น ธรรมชาติขาด ความน่าสนใจ	พูดได้น้อย มาก	1	2
รวม					5	10

แบบบันทึกการประเมินการฟัง

เลขที่	ประเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล		ความเข้าใจ	การจับใจความ สำคัญ	การรู้ ความหมาย คำศัพท์	ปฏิบัติตาม คำสั่ง	รวม คะแนน
			3	2	3	2	10
1	เด็กชายธนพล	อินคง	2	1	2	1	5
2	เด็กชายนันทวัตร	มัญญโกป	2	1	2	1	5
3	เด็กชายบุญฤทธิ์	สิงห์ทอง	3	1	2	1	7
4	เด็กชายปภักร	ทิมทอง	3	2	3	2	10
5	เด็กชายพีระพัฒน์	หรรุมวิสัย	2	1	2	1	5
6	เด็กชายพีระพงศ์	รังศรีสมิ	2	1	2	1	5
7	เด็กชายสิริวิทย์	มูเนาวาเราะห์	3	2	3	2	10
8	เด็กชายสุทวิวิ	มาลี	3	2	3	2	10
9	เด็กชายอธิป	วงศ์สวัสดิ์	3	2	2	1	8
10	เด็กชายอนาวิน	สละกุนดิน	3	1	2	1	6
11	เด็กชายอภิวัฒน์	รัตนะแพร	2	1	2	1	5
12	เด็กหญิงสุวิศาดา	พังกุศล	3	2	3	2	10
13	เด็กหญิงกัญญาวิรี	แป้นสุวรรณ	3	1	2	1	6
14	เด็กหญิงดาริยา	เหนือเมฆ	2	1	2	1	5
15	เด็กหญิงนลิน	รักษาสัตย์	2	1	2	1	5
16	เด็กหญิงพัชรพร	พังกุศล	3	1	2	1	6
17	เด็กหญิงรณิดา	กะเต็บหมัด	2	1	2	1	5
18	เด็กหญิงรินลดา	บาราเฮม	3	2	2	1	8
19	เด็กหญิงรัตนากรณ์	ตำราเรียง	3	1	2	1	7
20	เด็กหญิงวนิดา	ขามผาลา	3	1	2	1	7
21	เด็กหญิงโศภิตา	หรรุมวิสัย	3	1	2	1	7
22	เด็กหญิงอัจฉรา	กวันไช้	2	1	2	1	5
23	เด็กหญิงโรสลิน	วงศ์เจ๊ะเซ็ม	3	2	3	2	10
24	เด็กหญิงกวินตรา	วงศ์มะกะ	2	1	2	1	5
25	เด็กชายกอบูช	ลีอ่า	3	2	3	2	10
26	เด็กชายศิริช	มาลัยทอง	3	1	2	1	6

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางสาวศุภรัตน์ งอนชัยภูมิ)

25 กรกฎาคม 2568

เกณฑ์การให้คะแนนการฟัง

ระดับคะแนน ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ความสำคัญ	คะแนนรวม
	4	3	2	1		
ความเข้าใจ	สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้ทั้งหมด	สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้เล็กน้อย	ตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้น้อยมาก	1	3
การจับใจความสำคัญ	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้ทั้งหมด	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้เกือบทั้งหมด	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้เล็กน้อย	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้น้อยมาก	2	2
การรู้ความหมายคำศัพท์	รู้ความหมายคำศัพท์ทั้งหมด	รู้ความหมายคำศัพท์โดยส่วนใหญ่และชัดเจน	รู้ความหมายคำศัพท์ทั้งหมด	รู้ความหมายคำศัพท์เล็กน้อยและไม่ชัดเจน	1	3
การปฏิบัติตามคำสั่ง	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องแต่ค่อนข้างช้า	ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ค่อยถูกต้องและค่อนข้างช้า	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องน้อยมาก	1	2
รวม					5	10

แบบบันทึกการประเมินการใช้แพลตฟอร์ม Roblox ในการจำแนกค่านาม

เลขที่	ประเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล		ทักษะการเข้าใช้ แพลตฟอร์ม Roblox	จำนวนคำที่เก็บได้	รวมคะแนน
			5	5	10
1	เด็กชายธนพล	อินคง	4	5	9
2	เด็กขายนันทวัฒน์	มัตยูโก๊ป	4	5	9
3	เด็กชายบุญฤทธิ์	สิงห์ทอง	5	5	10
4	เด็กชายปลั่งกร	ทิมทอง	5	5	10
5	เด็กชายพีระพัฒน์	หรั่มวิสัย	4	5	9
6	เด็กชายพีระพงศ์	รังศรีสมิ	4	5	9
7	เด็กชายสิริวิทย์	มูเนาวาเราะห์	5	5	10
8	เด็กชายสุทธวีร์	มาลี	5	5	10
9	เด็กชายอธิป	วงศ์สวัสดิ์	5	5	10
10	เด็กชายอนาวิน	สละกุนดิน	4	5	9
11	เด็กชายอภิวัฒน์	รัตนะแพร	4	5	9
12	เด็กหญิงสุวิชาดา	พึงกุล	5	5	10
13	เด็กหญิงกัญญาวิวีร์	แป้นสุวรรณ	4	5	9
14	เด็กหญิงดาริยา	เหนือเมฆ	4	5	9
15	เด็กหญิงนลิน	รักษาสัตย์	4	5	9
16	เด็กหญิงพัชรพร	พึงเอี่ยม	4	5	9
17	เด็กหญิงธนิดา	กะเต็บหมัด	4	5	9
18	เด็กหญิงรินลดา	บาราเฮม	5	5	10
19	เด็กหญิงรัตนภรณ์	ตำราเรียง	5	5	10
20	เด็กหญิงวนิดา	ขามผาลา	5	5	10
21	เด็กหญิงโสภิตา	หรั่มวิสัย	5	5	10
22	เด็กหญิงอัจฉรา	ภูวน์ไช้	4	5	9
23	เด็กหญิงโรสลิน	วงศ์เจ๊ะเซ็ม	5	5	10
24	เด็กหญิงกวินตรา	วงศ์มะกะ	5	5	10
25	เด็กชายกอบูซ	ลีอ่ำ	5	5	10
26	เด็กชายศิวัช	มาลัยทอง	4	5	9

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางสาวศุภรัตน์ งอนชัยภูมิ)

25 กรกฎาคม 2568

เกณฑ์การให้คะแนนการใช้แพลตฟอร์ม Roblox ในการจำแนกค่านาม

ระดับ คะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ทักษะการเข้าใช้ แพลตฟอร์ม Roblox	สามารถเข้าใช้ งานและทำ กิจกรรมต่าง ภายในเกมได้ อย่าง คล่องแคล่ว	สามารถเข้า ใช้งานและทำ กิจกรรมต่าง ภายในเกมได้ อย่างรวดเร็ว	สามารถเข้าใช้ งานและทำ กิจกรรมต่าง ภายในเกมได้ บางส่วน	สามารถเข้าใช้ งานและทำ กิจกรรมต่าง ภายในเกมได้	3	5
จำนวนคำที่เก็บได้	สามารถเก็บ คำศัพท์ในเกม ได้ถูกต้องตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป	สามารถเก็บ คำศัพท์ใน เกมได้ถูกต้อง ตั้งแต่ 4 คำ ขึ้นไป	สามารถเก็บ คำศัพท์ในเกม ได้ถูกต้อง ตั้งแต่ 3 คำ ขึ้นไป	สามารถเก็บ คำศัพท์ในเกม ได้ถูกต้อง ตั้งแต่ 2 คำ ขึ้นไป	2	5
รวม					5	10

แบบบันทึกการประเมินคุณภาพชิ้นงาน / ภาระงาน

เลขที่	ประเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล		ความสมบูรณ์ ของชิ้นงาน	ความคิดสร้างสรรค์	รวมคะแนน
			5	5	10
1	เด็กชายธนพล	อินคง	4	5	9
2	เด็กขายนันทวัฒน์	มัตยูโก๊ป	4	5	9
3	เด็กชายบุญฤทธิ์	สิงห์ทอง	5	5	10
4	เด็กชายปภักร	ทิมทอง	5	5	10
5	เด็กชายพีระพัฒน์	หรรษ์วิสัย	4	5	9
6	เด็กชายพีระพงศ์	รังศรีสมิ	4	5	9
7	เด็กชายสิริวิทย์	มูเนาวาเราะห์	5	5	10
8	เด็กชายสุทธวีร์	มาลี	5	5	10
9	เด็กชายอธิป	วงศ์สวัสดิ์	5	5	10
10	เด็กชายอนาวิน	สละกุนดิน	4	5	9
11	เด็กชายอภิวัฒน์	รัตนะแพร	4	5	9
12	เด็กหญิงสุวิชาดา	พิงกุล	5	5	10
13	เด็กหญิงกัญญาวิรี	แป้นสุวรรณ	4	5	9
14	เด็กหญิงดาริยา	เหนือเมฆ	4	5	9
15	เด็กหญิงนลิน	รักษาสัตย์	4	5	9
16	เด็กหญิงพัชรพร	พิงเอี่ยม	4	5	9
17	เด็กหญิงธณิดา	กะเต็บหมัด	4	5	9
18	เด็กหญิงรินลดา	บาราเฮม	5	5	10
19	เด็กหญิงรัตนภรณ์	ตำราเรียง	5	5	10
20	เด็กหญิงวนิดา	ขามผาลา	5	5	10
21	เด็กหญิงโสภิตา	หรรษ์วิสัย	5	5	10
22	เด็กหญิงอัญญลาอ์	ภูวันโตะ	4	5	9
23	เด็กหญิงโรสลิน	วงศ์เจ๊ะเซ็ม	5	5	10
24	เด็กหญิงกวินตรา	วงศ์มะกะ	5	5	10
25	เด็กชายกอบูซ	ลีอ่ำ	5	5	10
26	เด็กชายศิวัช	มาลัยทอง	4	5	9

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางสาวศุภรัตน์ งอนชัยภูมิ)

25 กรกฎาคม 2568

เกณฑ์การให้คะแนนคุณภาพชิ้นงาน / ภาระงาน

ระดับ คะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความสมบูรณ์ของ ชิ้นงาน	ชิ้นงานมี รายละเอียด ถูกต้อง ครบถ้วน และ เขียนคำศัพท์ ในชิ้นงานได้ ถูกต้องอย่าง น้อย 25 คำ	ชิ้นงานมี รายละเอียด ถูกต้อง ครบถ้วน และ เขียนคำศัพท์ ในชิ้นงานได้ ถูกต้องอย่าง น้อย 20 คำ	ชิ้นงานมี รายละเอียด ถูกต้อง พอสมควร และเขียน คำศัพท์ในช้ นงานได้ถูกต้อง อย่างน้อย 15 คำ	ชิ้นงานมี รายละเอียด ถูกต้อง บางส่วน และ เขียนคำศัพท์ ในชิ้นงานได้ ถูกต้องอย่าง น้อย 10 คำ	3	5
ความคิดสร้างสรรค์	เป็นชิ้นงาน ที่แปลกใหม่ คิดขึ้นเอง ไม่เหมือน ตัวอย่าง	เป็นชิ้นงาน ที่แปลกใหม่ แต่มีบางส่วน คล้ายกับ ตัวอย่าง	เป็นชิ้นงาน ที่ปรับปรุง ดัดแปลง เล็กน้อยจาก ตัวอย่าง	เป็นชิ้นงานที่ เหมือนกับ ตัวอย่าง	2	5
รวม					5	10

แบบบันทึกการประเมินการฟัง

เลขที่	ประเด็น/คะแนน		ความเข้าใจ	การจับใจความ สำคัญ	การรู้ ความหมาย คำศัพท์	ปฏิบัติตาม คำสั่ง	รวม คะแนน
	ชื่อ - สกุล						
			3	2	3	2	10
1	เด็กชายธนพล	อินคง	2	1	2	1	5
2	เด็กชายนันทวัตร	มัตยูโก๊ปป	2	1	2	1	5
3	เด็กชายบุญฤทธิ์	สิงห์ทอง	3	1	2	1	7
4	เด็กชายปภังกร	ทิมทอง	3	2	3	2	10
5	เด็กชายพีระพัฒน์	หุ่่มวิสัย	2	1	2	1	5
6	เด็กชายพีระพงศ์	รังศรีสมิ	2	1	2	1	5
7	เด็กชายสิริวิทย์	มูเนาวาเราะห์	3	2	3	2	10
8	เด็กชายสุทธวีร์	มาลี	3	2	3	2	10
9	เด็กชายอธิป	วงศ์สวัสดิ์	3	2	2	1	8
10	เด็กชายอนาวิน	สละกุนดิน	3	1	2	1	6
11	เด็กชายอภิวัฒน์	รัตนะแพร	2	1	2	1	5
12	เด็กหญิงสุวิศาตา	พื้งกุศล	3	2	3	2	10
13	เด็กหญิงกัญญาวิรี	แป้นสุวรรณ	3	1	2	1	6
14	เด็กหญิงดาริยา	เหนือเมฆ	2	1	2	1	5
15	เด็กหญิงนลิน	รักษาสัตย์	2	1	2	1	5
16	เด็กหญิงพัชรพร	พื้งเอี่ยม	3	1	2	1	6
17	เด็กหญิงรณิดา	กะเต็บหมัด	2	1	2	1	5
18	เด็กหญิงรินลดา	บาราเฮม	3	2	2	1	8
19	เด็กหญิงรัตนารมณ	ตำราเรียง	3	1	2	1	7
20	เด็กหญิงวนิดา	ขามผาลา	3	1	2	1	7
21	เด็กหญิงโสภิตา	หุ่่มวิสัย	3	1	2	1	7
22	เด็กหญิงอัญชลาร	กวันโซ๊ะ	2	1	2	1	5
23	เด็กหญิงโรสลิน	วงศ์เจ๊ะเซ็ม	3	2	3	2	10
24	เด็กหญิงกวินตรา	วงศ์มะกะ	2	1	2	1	5
25	เด็กชายกอบูช	ลีอ่ำ	3	2	3	2	10
26	เด็กชายศิวัช	มาลัยทอง	3	1	2	1	6

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางสาวศุภรัตน์ งอนชัยภูมิ)

25 กรกฎาคม 2568

เกณฑ์การให้คะแนนการฟัง

ระดับคะแนน ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ความสำคัญ	คะแนนรวม
	4	3	2	1		
ความเข้าใจ	สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้ทั้งหมด	สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้เล็กน้อย	ตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้น้อยมาก	1	3
การจับใจความสำคัญ	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้ทั้งหมด	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้เกือบทั้งหมด	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้เล็กน้อย	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้น้อยมาก	2	2
การรู้ความหมายคำศัพท์	รู้ความหมายคำศัพท์ทั้งหมด	รู้ความหมายคำศัพท์โดยส่วนใหญ่และชัดเจน	รู้ความหมายคำศัพท์ทั้งหมด	รู้ความหมายคำศัพท์เล็กน้อยและไม่ชัดเจน	1	3
การปฏิบัติตามคำสั่ง	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องแต่ค่อนข้างช้า	ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ค่อยถูกต้องและค่อนข้างช้า	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องน้อยมาก	1	2
รวม					5	10

แบบบันทึกการประเมินการอ่าน

เลขที่	ประเด็น/คะแนน		ความเข้าใจ	การจับใจความสำคัญ	การรู้ความหมาย	รวมคะแนน
	ชื่อ - สกุล		2	2	1	5
1	เด็กชายธนพล	อินคง	2	1	1	4
2	เด็กขายนันทวัตร	มัญญโกป	1	1	1	3
3	เด็กชายบุญฤทธิ์	สิงห์ทอง	2	2	1	5
4	เด็กชายปัทมกร	ทิมทอง	2	2	1	5
5	เด็กชายพีระพัฒน์	หุ่มวิสัย	1	1	1	3
6	เด็กชายพีระพงศ์	รังศรีสมิ	1	1	1	3
7	เด็กชายสิริวิทย์	มูเนาวาเราะห์	2	2	1	5
8	เด็กชายสุทธวีร์	มาลี	2	2	1	5
9	เด็กชายอธิป	วงศ์สวัสดิ์	1	1	1	3
10	เด็กชายอนาวิน	สละกุนดิน	2	1	1	4
11	เด็กชายอภิวัฒน์	รัตนะแพร	1	1	1	3
12	เด็กหญิงสุวิชาดา	พังกุศล	2	1	1	4
13	เด็กหญิงกัญญาวีร์	แป้นสุวรรณ	2	1	1	4
14	เด็กหญิงดาริยา	เหนือเมฆ	1	1	1	3
15	เด็กหญิงนลิน	รักษาสัตย์	2	1	1	4
16	เด็กหญิงพัชรพร	พึ้งเอียด	1	1	1	3
17	เด็กหญิงรณิดา	กะเต็บหมัด	1	1	1	3
18	เด็กหญิงรินลดา	บาราเฮม	2	2	1	5
19	เด็กหญิงรัตนภรณ์	ตำราเรียง	2	1	1	4
20	เด็กหญิงวนิดา	ขามผาลา	1	1	1	3
21	เด็กหญิงโสภิตา	หุ่มวิสัย	1	1	1	3
22	เด็กหญิงอัญญลาอ์	กวันไช้	2	1	1	4
23	เด็กหญิงโรสลิน	วงศ์เจ๊ะเซ็ม	2	2	1	5
24	เด็กหญิงกวินตรา	วงศ์มะกะ	1	1	1	3
25	เด็กชายกอบูช	ลีอ่า	2	2	1	5
26	เด็กชายศิริวัช	มาลัยทอง	1	1	1	3

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางสาวศุภรัตน์ งอนชัยภูมิ)

25 กรกฎาคม 2568

เกณฑ์การให้คะแนนการอ่าน

ระดับ คะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความเข้าใจ	ตอบคำถาม หลังจากที่อ่าน ได้ทั้งหมด	ตอบคำถาม หลังจากที่อ่าน ได้เกือบ ทั้งหมด	ตอบคำถาม หลังจากที่อ่าน ได้เล็กน้อย	ตอบคำถาม หลังจากที่อ่าน ได้น้อยมาก	2	2
การจับใจความ สำคัญ	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้ ทั้งหมด	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้ เกือบ ทั้งหมด	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้ เล็กน้อย	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้ น้อยมาก	2	2
การรู้ความหมาย คำศัพท์	เมื่ออ่านพบ คำศัพท์ใหม่ สามารถเดา ความหมาย คำศัพท์จาก บริบทได้ ทั้งหมด	เมื่ออ่านพบ คำศัพท์ใหม่ สามารถเดา ความหมาย คำศัพท์จาก บริบทได้เกือบ ทั้งหมด	เมื่ออ่านพบ คำศัพท์ใหม่ สามารถเดา ความหมาย คำศัพท์จาก บริบทได้ เล็กน้อย	เมื่ออ่านพบ คำศัพท์ใหม่ สามารถเดา ความหมาย คำศัพท์จาก บริบทได้น้อย มาก	1	1
รวม					5	5

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ			✓		
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง		✓			
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม			✓		
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม		✓			
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ		✓			
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม			✓		

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

✓

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ		✓			
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม		✓			
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม		✓			
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....
 อยากให้กระตุ้นให้สนใจในบทเรียน

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง		✓			
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

ขอเพิ่มสื่อจริงในเดิม

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	/				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	/				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	/				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	/				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง		/			
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	/				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	/				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	/				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		/			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	/				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	/				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	/				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ		✓			
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง		✓			
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม		✓			
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม		✓			
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ		✓			
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม		✓			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง		✓			
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม		✓			
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม		✓			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสอคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

อยากให้พี่เกมแบบนี้นักับเรื่องอื่นด้วย

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

ครูสอนสนุกและน่าสนใจ อยากให้มีเกมกับวิชาอื่น ๆ อีก

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ		✓			
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง		✓			
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม		✓			
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม		✓			
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ		✓			
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม		✓			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ		✓			
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ		✓			
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม		✓			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม		✓			
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับนักเรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสอคคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง		✓			
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอคคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

อยากเล่นเกมหนๆ

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

อยากให้มีโปรแกรมเกมให้เล่นได้

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม		✓			
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม		✓			
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสอคคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม		✓			
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ		✓			
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

อยากได้เกณฑ์ศัพท์ใหม่เยอะ ๆ กว่านี้²

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ		✓			
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม		✓			
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม		✓			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	/				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	/				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	/				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	/				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	/				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	/				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	/				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	/				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	/				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	/				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	/				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	/				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

อยากให้เพิ่มตัวอักษรให้เล่นได้เยอะ ๆ

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง			✓		
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม			✓		
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม					
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ			✓		
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม		✓			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม		✓			
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้		✓			
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้		✓			
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้		✓			
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ		✓			
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ		✓			
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน		✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	✓				
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	✓				
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	✓				
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓				
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ	✓				
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE
(สำหรับผู้เรียน)

ตอนที่ 1 โปรดพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	✓				
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓				
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	✓				
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	✓				
ด้านความเป็นนวัตกรรม					
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก, ระบบเสียง และการตอบสนอง	✓				
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม		✓			
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ		✓			
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม		✓			
ด้านการออกแบบ					
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	✓				
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อสอดคล้องกับบทเรียน	✓	✓			
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และไม่น่าเบื่อ		✓			
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

อยากเพิ่มมีมพ์สนุกๆกับเพื่อนในแชทได้



สรุปผลการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ METAVERSE

1. จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 26 คน

2. สรุปผลการประเมิน

เกณฑ์การแปลผลค่าคะแนนเฉลี่ยของระดับความคิดเห็น ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง เห็นด้วยมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ด้านการจัดการเรียนการสอน	เฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
1. สื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจในบทเรียนได้	4.62	เห็นด้วยมากที่สุด
2. เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.62	เห็นด้วยมากที่สุด
3. การใช้งานสื่อมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับการเรียนรู้	4.62	เห็นด้วยมากที่สุด
4. การเรียนรู้ผ่านทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ	4.65	เห็นด้วยมากที่สุด
เฉลี่ยด้านการจัดการเรียนการสอน	4.63	เห็นด้วยมากที่สุด

ด้านความเป็นนวัตกรรม	เฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
5. สื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงได้ เช่น กราฟิก,ระบบเสียง, และการตอบสนอง	4.73	เห็นด้วยมากที่สุด
6. สื่อมีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม	4.62	เห็นด้วยมากที่สุด
7. มีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่จัดในสื่อ	4.69	เห็นด้วยมากที่สุด
8. สื่อสามารถกระตุ้นให้สนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	4.65	เห็นด้วยมากที่สุด
เฉลี่ยด้านความเป็นนวัตกรรม	4.67	เห็นด้วยมากที่สุด

ด้านการออกแบบ	เฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
9. การออกแบบสภาพแวดล้อมและกราฟิกมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.50	เห็นด้วยมากที่สุด
10. การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในสื่อดคล้องกับบทเรียน	4.69	เห็นด้วยมากที่สุด
11. การออกแบบกิจกรรมและลักษณะเด่นต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลายและไม่น่าเบื่อ	4.81	เห็นด้วยมากที่สุด
12. สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม	4.73	เห็นด้วยมากที่สุด
เฉลี่ยด้านการออกแบบ	4.68	เห็นด้วยมากที่สุด

เฉลี่ยรวมทุกด้าน	เฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
	4.66	เห็นด้วยมากที่สุด