

ภาคผนวก ค

การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(Index of Item Objectives Congruence : IOC)

แบบสอบถามความพึงพอใจ

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาซีชาร์ปเบื้องต้น รหัสวิชา ง32102

ตารางที่ ค.1

แบบสรุปดัชนีความสอดคล้องข้อคำถามกับจุดประสงค์ของแบบสอบถามความพึงพอใจ

ข้อ	จุดประสงค์	คะแนนความคิดเห็นของ					รวม	IOC	สรุป
		ผู้เชี่ยวชาญ							
		1	2	3	4	5			
ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้									
1	การชี้แจงจุดประสงค์การเรียนการสอน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	วิธีสอนก่อให้เกิดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	วิธีสอนส่งเสริมการบวนการคิด	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
4	การชี้แจงการวัดและประเมินผลชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน									
5	โจทย์ปัญหาช่วยนำไปสู่การตั้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	ความง่ายของปัญหาเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	นักเรียนสามารถกำหนดประเด็นในการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8	นักเรียนสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับปัญหาได้	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
9	ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลสำหรับให้นักเรียน ศึกษาค้นคว้า	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10	แหล่งข้อมูลสามารถเข้าถึงได้ง่ายสะดวก รวดเร็ว	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
11	นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนร่วมมือกัน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
12	นักเรียนสามารถวิเคราะห์แหล่งข้อมูลเพื่อให้ ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ และน่าเชื่อถือ	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
13	นักเรียนช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวม ของปัญหาได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ค.1 (ต่อ)

ข้อ	จุดประสงค์	คะแนนความคิดเห็นของ					รวม	IOC	สรุป
		ผู้เชี่ยวชาญ							
		1	2	3	4	5			
14	นักเรียนแสดงเหตุผลและร่วมกับอภิปรายโดยใช้ข้อมูลที่ค้นคว้ามาเป็นพื้นฐาน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
15	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นสรุปองค์ความรู้ได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
16	นักเรียนสามารถเชื่อมโยงปัญหาและแสดงถึงสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
ด้านความพึงพอใจต่อเว็บไซต์									
17	เมนูต่าง ๆ ใช้งานง่ายต่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
18	ออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
19	ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและครูสะดวกและรวดเร็ว	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
20	สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ง่าย สะดวก รวดเร็ว	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ด้านความพึงพอใจด้านบรรยากาศในการเรียน									
21	บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
22	บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
23	บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ									
24	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
25	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
26	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า วิจัยญาณ)	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้