



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

**รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย**

- |   |   |
|---|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณรงค์ ทีปประชัย      | สำนักทะเบียนและวัดผล<br>มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช         |
| 2. อาจารย์ ดร.อนันดา สัจฉิตวิณิชย์        | สำนักทะเบียนและวัดผล<br>มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช         |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้ | ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา<br>คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร |

**รายชื่อคณะกรรมการผลิตชุดวิชา 14422  
การนำเสนองานเป็นภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ**

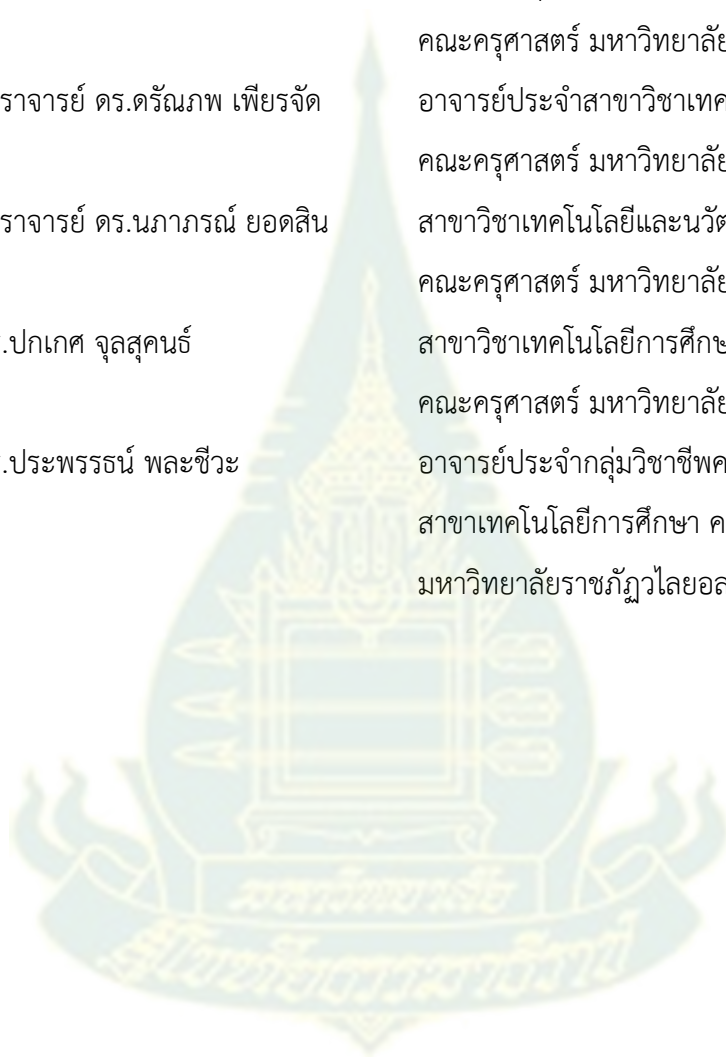
- |  |                      |
|--|----------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.อลิสวา วานิชดี            | ประธานชุดวิชา        |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ทิพย์ ทองศรี   | กรรมการ              |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลักษมี นวมถนอม คีมูระ | กรรมการ              |
| 4. อาจารย์ ดร.จิรสิริ เกษมสินธุ์ วิเวกเทศากร   | กรรมการ              |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัทภรณ์ ฉัตรภักร์ตัน | นักเทคโนโลยีการศึกษา |

รายนามผู้เชี่ยวชาญผู้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการนำเสนอสื่อดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

- |   |  |
|---|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โอภาส เกาไศยาภรณ์    | ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายพัฒนาสื่อและเทคโนโลยี<br>การศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุติเทพ ศิริพัฒน์กุล | อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา<br>คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชยา พรมาลี         | คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี  |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ ลักษณะนา | อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน<br>คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง     |
| 5. อาจารย์ ดร.เพ็ญพนา พ่วงแพ                  | สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยศิลปากร                          |
| 6. อาจารย์ ดร.อัศวนนทปกรณ ธเนศวรภัทร          | สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตร<br>และการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 7. อาจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ              | อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยบูรพา                              |
| 8. อาจารย์ ดร.สุชาดา สกลกิจรุ่งโรจน์          | สำนักทะเบียนและวัดผล<br>มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช                           |
| 9. อาจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี                 | สำนักทะเบียนและวัดผล<br>มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช                           |

รายนามผู้เชี่ยวชาญผู้ประเมินผลการออกแบบและผลิตบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

- |  |   |
|--|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรศักดิ์ แซ่โค้ว | ประธานกลุ่มวิชาเทคโนโลยีการศึกษา<br>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี                    |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดรณภพ เพียรจัด    | อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา<br>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์                |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภาพรณธ์ ยอดสิน   | สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา<br>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม                      |
| 4. อาจารย์ ดร.ปกเกษตร จุลสุคนธ์            | สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา<br>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี                                |
| 5. อาจารย์ ดร.ประพรรณ พละชีวะ              | อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาชีพครู<br>สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ |



ภาคผนวก ข  
แบบสอบถามและแบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย



แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยเพื่อศึกษาความต้องการและความคิดเห็นของนักศึกษา และอาจารย์เกี่ยวกับบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

### เรียน ผู้เชี่ยวชาญ

ตามที่สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้อนุมัติทุนอุดหนุนการวิจัยวิชาการ ประจำปี 2559 เรื่อง ผลของการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช โครงการวิจัยดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการและความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ 2) ออกแบบและพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ และ 3) ศึกษาผลการทดลองใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยตัวอย่างวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาและอาจารย์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 คือ แบบสอบถามความต้องการและความคิดเห็นของนักศึกษาและอาจารย์ทางด้านเนื้อหา รูปแบบ และวิธีการนำเสนอในบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดพิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมโครงสร้างของเนื้อหา ความเหมาะสมและการใช้ภาษาของเครื่องมือฉบับนี้ด้วย

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

คณะผู้วิจัย

(โครงร่าง) แบบสอบถามเพื่อศึกษาความต้องการและความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับ  
บทเรียนมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาแบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อสำรวจความต้องการและความคิดเห็นของนักศึกษา
  - ตอนที่ 1 : ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ ประกอบไปด้วย ข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ
  - ตอนที่ 2 : พื้นฐานการใช้ไอที ความพร้อมและความต้องการของผู้เรียน ประกอบไปด้วย 4 ประเด็นคำถามหลัก
2. ความตรงเชิงเนื้อหา ตรวจสอบได้จากความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่มุ่งวัด (IOC) โดยมีระดับของความสอดคล้อง ดังนี้
 

+1	หมายถึง	มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่มุ่งวัด
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่มุ่งวัด
-1	หมายถึง	ไม่มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่มุ่งวัด

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ

รายการข้อความ		ความเหมาะสม		หมายเหตุ
		เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	
<b>1. เพศ</b>				
1) ชาย	2) หญิง			
<b>2. อายุ</b>				
1) ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 17 ปี	2) 18-25 ปี			
3) 26 - 33 ปี	4) 34 - 41 ปี			
5) 42 ปีขึ้นไป				
<b>3. วุฒิการศึกษาสูงสุด</b>				
1) ต่ำกว่า ม.6	2) ม.6			
3) ปริญญาตรี	4) ปริญญาโท			
5) ปริญญาเอก	6) อื่นๆ ระบุ.....			
<b>4. อาชีพ</b>				
1) ข้าราชการหรือพนักงานของรัฐ	2) พนักงานบริษัท / ลูกจ้างเอกชน			
3) ธุรกิจส่วนตัว / เจ้าของกิจการ	4) รับจ้างทั่วไป			
5) นักเรียน / นักศึกษา	6) พ่อบ้าน / แม่บ้าน			
7) อื่นๆ ระบุ.....				
<b>5. สถานภาพ</b>				
1) โสด	2) หย่า			
3) สมรส	4) อื่น ๆ ระบุ.....			
<b>6. อีเมล (ถ้ามี).....</b>				
<b>7. Line id (ถ้ามี).....</b>				
<b>8. เบอร์โทรศัพท์มือถือ .....</b>				
<b>9. อุปกรณ์ไอทีที่มีใช้งาน (ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)</b>				
1) คอมพิวเตอร์หรือ Notebook ที่สามารถเข้าถึง internet ได้				
2) โทรศัพท์ smartphone ที่สามารถเข้าถึง internet ได้				



รายการข้อความ	ความเหมาะสม		หมายเหตุ
	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	
3) Tablet ที่สามารถเข้าถึง internet ได้			
<b>10. ลักษณะการเรียน</b>			
1) เรียนเนื้อหาทีละเรื่องๆ เนื้อหาเรียงตามลำดับ / เป็นรายสัปดาห์			
2) สามารถเลือกเรียนตามประเด็นหรือหัวข้อที่สนใจได้			
3) อื่น ๆ ระบุ .....			



ตอนที่ 2 พื้นฐานการใช้ไอที ความพร้อมและความต้องการของผู้เรียนเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนอองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

**บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์** หมายถึง บทเรียนที่มีการผสมผสานสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิทัศน์ โดยผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบสื่อสารกับสื่อได้โดยตรงในลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (Learner-content interaction) ด้วยการใส่คำถามหรือกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบเพื่อวัดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ศึกษาไปแล้ว และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารโต้ตอบกับบทเรียนผ่านการคลิกเมาส์ กดแป้นพิมพ์ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อสื่อสารกับคอมพิวเตอร์

**การนำเสนอองานด้วยสื่อดิจิทัล** หมายถึง ความสามารถในการจัดทำสื่อดิจิทัลในรูปแบบของวิดีโอคลิปเพื่อนำเสนอขั้นตอนหรือแนะนำกระบวนการในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ต้องทำตามหลักการนำเสนอ ได้แก่ รูปแบบ/วิธีการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหา การออกแบบ/การจัดเตรียมสื่อประกอบการนำเสนอ คุณภาพเชิงเทคนิคของการผลิตสื่อเพื่อนำเสนอ และกระบวนการอัปโหลดวิดีโอคลิปเพื่อขึ้นสู่ระบบหรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตามที่กำหนดได้

ข้อความ	พิจารณาความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)	
<b>1. การใช้งานไอที (ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)</b>				
1) สามารถใช้ internet ได้				
2) สามารถ chat ได้				
3) สามารถใช้ Social media ได้ เช่น Facebook, YouTube ฯลฯ ได้				
4) อื่นๆ ระบุ.....				
<b>2. การใช้โปรแกรม</b>				
1) สามารถใช้โปรแกรม Word ได้				
2) สามารถใช้โปรแกรม MS PowerPoint ได้				
3) สามารถใช้โปรแกรม MS Excel ได้				

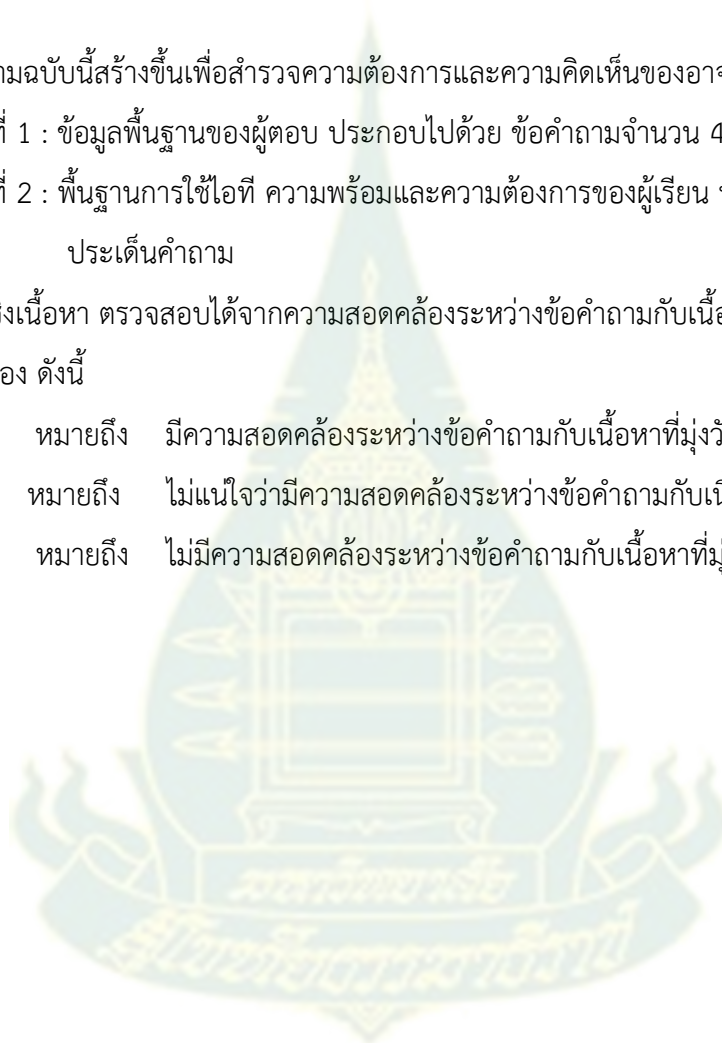
ข้อคำถาม	พิจารณาความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)	
4) สามารถใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ ได้				
5) สามารถใช้โปรแกรมตัดต่อเสียงได้				
6) สามารถใช้โปรแกรมตัดต่อ Video ได้				
7) อื่นๆ ระบุ.....				
<b>3. ประเด็นที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้</b>				
1) การบันทึก VDO				
2) การค้นหาสื่อต่าง ๆ				
3) การ upload file เข้า YouTube เพื่อเผยแพร่หรือส่งงาน				
4) การสร้าง Graphic อย่างง่าย				
5) การนำเสนองานด้วย Software อย่างง่าย เช่น Prezi เป็นต้น				
6) อื่น ๆ ระบุ .....				
<b>4. เทคนิคการถ่ายทำ VDO ที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้</b>				
1) การตั้งกล้อง, มุมกล้อง และอุปกรณ์พื้นฐานต่าง ๆ ฯลฯ				
2) รูปแบบการนำเสนอ เช่น บรรยาย, สาทิต, อินโฟกราฟิก, สถานการณ์จำลอง ฯลฯ				
3) อื่นๆ ระบุ .....				

(โครงร่าง) แบบสอบถามเพื่อศึกษาความต้องการและความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับ  
บทเรียนมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาแบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อสำรวจความต้องการและความคิดเห็นของอาจารย์
  - ตอนที่ 1 : ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ ประกอบไปด้วย ข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ
  - ตอนที่ 2 : พื้นฐานการใช้ไอที ความพร้อมและความต้องการของผู้เรียน ประกอบไปด้วย 5 ประเด็นคำถาม
2. ความตรงเชิงเนื้อหา ตรวจสอบได้จากความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่มุ่งวัด (IOC) โดยมีระดับของความสอดคล้อง ดังนี้
 

+1	หมายถึง	มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่มุ่งวัด
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่มุ่งวัด
-1	หมายถึง	ไม่มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่มุ่งวัด



ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ (อาจารย์)

รายการข้อความ		ความเหมาะสม		หมายเหตุ
		เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	
<b>1. สังกัด</b>				
1) สาขาวิชาศิลปศาสตร์	2) สาขาวิชาวิทยาการจัดการ			
3) สาขาวิชาเกษตรศาสตร์และ สหกรณ์	4) สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี			
5) สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ	6) สำนักเทคโนโลยี การศึกษา			
7) สำนักทะเบียนและวัดผล				
<b>2. อายุ</b>				
1) 26 - 33 ปี	2) 34 - 41 ปี			
3) 42 ปีขึ้นไป				
<b>3. อุปกรณ์ไอทีที่มีใช้งาน ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก(</b>				
1) คอมพิวเตอร์หรือ Notebook ที่สามารถเข้าถึง internet ได้				
2) โทรศัพท์ smartphone ที่สามารถเข้าถึง internet ได้				
3) Tablet ที่สามารถเข้าถึง internet ได้				
<b>4. ลักษณะการเรียนรู้ผ่านบทเรียนมัลติมีเดียควรเป็นอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก) *</b>				
1) เรียนเนื้อหาทีละเรื่องๆ เนื้อหาเรียงตามลำดับ / เป็นราย สัปดาห์ (เนื้อหาเรียงจากง่ายไปหายาก)				
2) สามารถเลือกเรียนตามประเด็นหรือหัวข้อที่สนใจได้				
3) อื่นๆ ระบุ.....				

ตอนที่ 2 พื้นฐานการใช้ไอที ความพร้อมและความต้องการของผู้เรียนที่ควรมีเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (อาจารย์)

**บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์** หมายถึง บทเรียนที่มีการผสมผสานสื่อการรับรู้ในรูปแบบของข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิทัศน์ โดยผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบสื่อสารกับสื่อได้โดยตรงในลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (Learner-content interaction) ด้วยการใส่คำถามหรือกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบเพื่อวัดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ศึกษาไปแล้ว และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารโต้ตอบกับบทเรียนผ่านการคลิกเมาส์ กดแป้นพิมพ์ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อสื่อสารกับคอมพิวเตอร์

**การนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล** หมายถึง ความสามารถในการจัดทำสื่อดิจิทัลในรูปแบบของวิดีโอคลิปเพื่อนำเสนอขั้นตอนหรือแนะนำกระบวนการในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ต้องตามหลักการนำเสนอ ได้แก่ รูปแบบ/วิธีการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหา การออกแบบ/การจัดเตรียมสื่อประกอบการนำเสนอ คุณภาพเชิงเทคนิคของการผลิตสื่อเพื่อนำเสนอ และกระบวนการอัปโหลดวิดีโอคลิปเพื่อขึ้นสู่ระบบหรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตามที่กำหนดได้

ข้อความ	พิจารณาความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)	
<b>1. การใช้งานไอที (ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)</b>				
1) สามารถใช้ internet ได้				
2) สามารถ chat ได้				
3) สามารถใช้ Social media ได้ เช่น Facebook, YouTube ฯลฯ ได้				
4) อื่นๆ ระบุ.....				
<b>2. การใช้โปรแกรม</b>				
1) สามารถใช้โปรแกรม Word ได้				
2) สามารถใช้โปรแกรม MS PowerPoint ได้				
3) สามารถใช้โปรแกรม MS Excel ได้				
4) สามารถใช้โปรแกรมตกแต่งภาพได้				

ข้อคำถาม	พิจารณาความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)	
5) สามารถใช้โปรแกรมตัดต่อเสียงได้				
6) สามารถใช้โปรแกรมตัดต่อ Video ได้				
7) อื่นๆ ระบุ.....				
<b>3. ประเด็นที่ผู้เรียนควรเรียนรู้</b>				
1) การบันทึก VDO				
2) การค้นหาสื่อต่าง ๆ				
3) การอัปโหลดไฟล์วิดีโอบน YouTube เพื่อเผยแพร่หรือส่งงาน				
4) การสร้างงาน Graphic อย่างง่าย				
5) การนำเสนองานด้วย Software อย่างง่าย เช่น Prezi เป็นต้น				
6) อื่น ๆ ระบุ .....				
<b>4. เทคนิคการถ่ายทำ VDO ที่ผู้เรียนควรเรียนรู้</b>				
1) การตั้งกล้อง, มุมกล้อง และอุปกรณ์พื้นฐานต่าง ๆ ฯลฯ				
2) รูปแบบการนำเสนอ เช่น บรรยาย, สาทิต, อินโฟกราฟิก, สถานการณ์จำลอง ฯลฯ				
3) อื่นๆ ระบุ .....				

**แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญเพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนอสื่อดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช**

**ชื่อโครงการวิจัย** ผลของการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

**ผู้วิจัย** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนันท์ภรณ์ ฉัตรภักดิ์  
อาจารย์ศุภานิตา สุดสวัสดิ์  
นางวาณี แม้นพิกุลแก้ว

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1. เพื่อศึกษาความต้องการการเรียนรู้ของนักศึกษาเกี่ยวกับบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

2. เพื่อออกแบบและพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

3. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

**นิยามศัพท์/นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ**

**บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์** หมายถึง บทเรียนที่มีการผสมผสานสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิทัศน์ โดยผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบสื่อสารกับสื่อได้โดยตรงในลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (Learner-content interaction) ด้วยการใส่คำถามหรือกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบเพื่อวัดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ศึกษาไปแล้ว และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารโต้ตอบกับบทเรียนผ่านการคลิกเมาส์ กดแป้นพิมพ์ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อสื่อสารกับคอมพิวเตอร์

**การนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล** หมายถึง ความสามารถในการจัดทำสื่อดิจิทัลในรูปแบบของวิดีโอคลิปเพื่อนำเสนอขั้นตอนหรือแนะนำกระบวนการในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ต้องทำตามหลักการนำเสนอ ได้อย่างเหมาะสม/วิธีการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหา การออกแบบ/การจัดเตรียมสื่อประกอบการนำเสนอ คุณภาพเชิงเทคนิคของการผลิตสื่อเพื่อนำเสนอ และกระบวนการอัปโหลดวิดีโอคลิปเพื่อขึ้นสู่ระบบหรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตามที่กำหนดได้





ประเด็นที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล  
สำหรับเรียนทางไกลควรเป็นลักษณะใด.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 5 การให้บริการตอบคำถามและแหล่งสืบค้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วย  
สื่อดิจิทัลสำหรับผู้เรียนทางไกลควรเป็นลักษณะใด.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 6 การวัดและประเมินผลผู้เรียนหลังจากศึกษาเนื้อหาในบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์  
ควรเป็นอย่างไร.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 7 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ นอกเหนือจากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น.....

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์

ผู้วิจัย

## แบบประเมินบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

( <https://sites.google.com/view/stouinteractivevideo> )

ชื่อผู้ประเมิน.....

หน่วยงาน.....

ตำแหน่ง.....

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

รายการการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. บทเรียนมัลติมีเดียมีความน่าสนใจและดึงดูดใจ					
2. เนื้อหาในบทเรียนมัลติมีเดียมีการแบ่งเนื้อหาจากง่ายไปหายากเพื่อช่วยในการเรียนรู้					
3. วิทยากรนำเสนอเนื้อหาให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ					
4. ความยาวของเนื้อหาในการนำเสนอมีความเหมาะสม					
5. ภาพประกอบการบรรยายมีความคมชัด					
6. ตัวอักษรชัดเจนและอ่านได้ง่าย					
7. เสียงเพลงประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา					
8. เสียงบรรยายได้ยินชัดเจน เหมาะสมกับเนื้อหา					
9. บทเรียนช่วยสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา					
10. ข้อคำถามในบทเรียนมัลติมีเดียช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้					
11. บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์มีประโยชน์ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มขึ้น					
12. บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อการสอนได้ด้วยตนเอง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม .....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

### ภาคผนวก ค

ตัวอย่างโครงสร้างและบทสมบูรณ์ของบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช



โครงสร้าง “บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล”

รายการที่ 1 ทำความรู้จักกับสัญญาอนุญาต Creative Commons


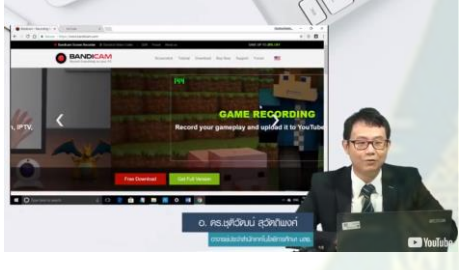
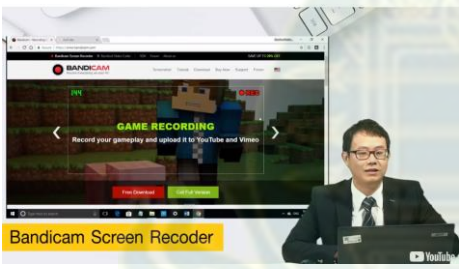
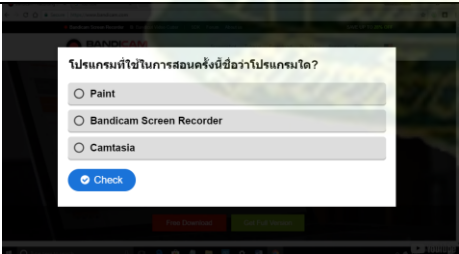

ความยาว 7.05 นาที

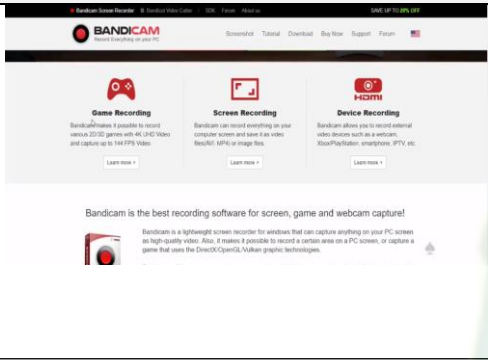
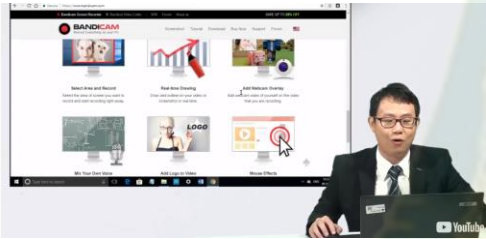
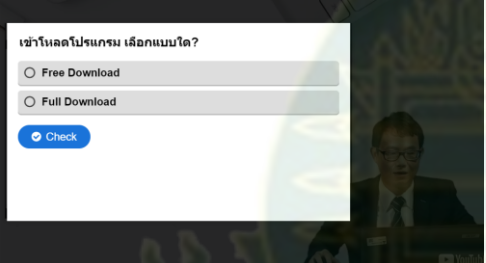


ลำดับ ที่	ประเด็นเนื้อหา	เวลา	วิธีการนำเสนอ	เวลา สะสม
1	ไตเติ้ล	00.05	คอมพิวเตอรืกราฟิก และดนตรีประจำรายการ	00.05
2	เกริ่นนำเข้าสู่รายการ	00.20	วิทยากรพูดเปิดรายการ	00.25
3	ความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ (Copyright)	01.00	วิทยากรบรรยายประกอบสื่อ เพาเวอร์พอยต์ (PowerPoint)	01.25
4	คำถามทบทวนเนื้อหาเกี่ยวกับลิขสิทธิ์	หยุด	ภาพคำถามโดยใช้โปรแกรม H5p	หยุด
5	ความหมายและคุณลักษณะของสัญญา อนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์	00.45	วิทยากรบรรยายประกอบสื่อ เพาเวอร์พอยต์ (PowerPoint)	02.10
6	คำถามทบทวนเนื้อหาเกี่ยวกับสัญญา อนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์	หยุด	ภาพคำถามโดยใช้โปรแกรม H5p	หยุด
7	ประเภทของสัญญาอนุญาตครีเอทีฟ คอมมอนส์แบบพื้นฐาน	01.45	วิทยากรบรรยายประกอบสื่อ เพาเวอร์พอยต์ (PowerPoint)	03.55
8	คำถามทบทวนเนื้อหาเกี่ยวกับประเภท สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แบบพื้นฐาน	หยุด	ภาพคำถามโดยใช้โปรแกรม H5p	หยุด
9	ประเภทของสัญญาอนุญาตครีเอทีฟ คอมมอนส์แบบผสมผสาน	01.45	วิทยากรบรรยายประกอบสื่อ เพาเวอร์พอยต์ (PowerPoint)	05.40
10	คำถามทบทวนเนื้อหาเกี่ยวกับประเภท สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แบบผสมผสาน	หยุด	ภาพคำถามโดยใช้โปรแกรม H5p	หยุด
11	แนะนำแหล่งสืบค้นข้อมูลสัญญาอนุญาต ครีเอทีฟคอมมอนส์	01.20	วิทยากรบรรยายประกอบสื่อ เพาเวอร์พอยต์ (PowerPoint)	07.00
12	เครดิตท้ายรายการ	00.05	คอมพิวเตอรืกราฟิก	07.05

บทสมบูรณ “บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล”

รายการที่ 6 เรื่อง ทำความรู้จักกับโปรแกรม Bandicam Screen Recorder บันทึกหน้าจอ

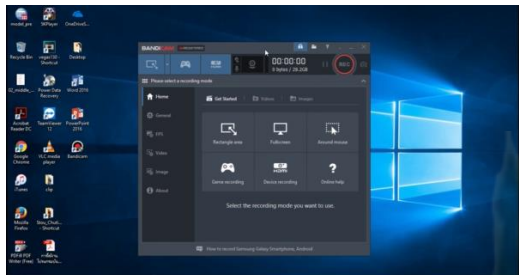

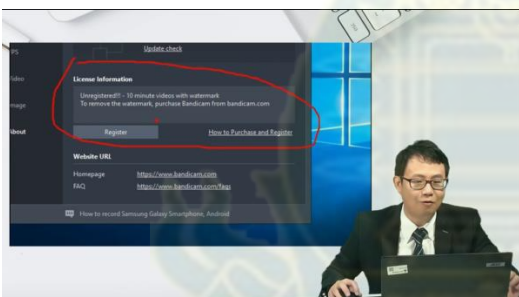
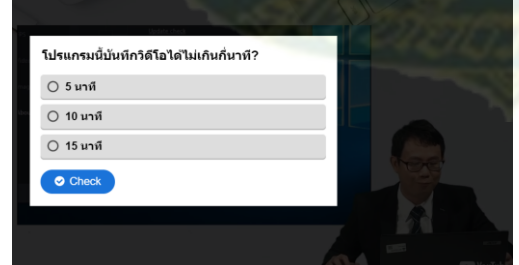
ความยาว 12.07 นาที

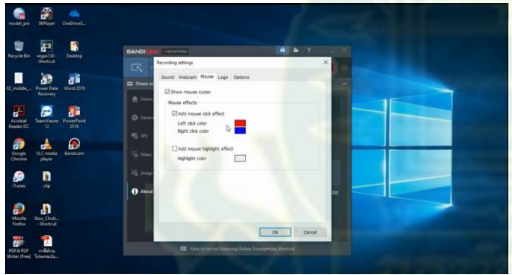
ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
1		Fade IN ดนตรีประจำรายการ Fade Under	00.00
2		วิทยากร: สวัสดีครับนักศึกษาสำหรับในวันนี้ เราจะมาเรียนรู้วิธีการบันทึกหน้าจอ เพื่อจะ นำได้ะวิธีการนี้ไปผลิตสื่อแล้วก็นำเสนอ ผลงานในวิชาที่นักศึกษาจะต้องได้รับ มอบหมายจากอาจารย์ต่อไป	00.06
		ซอฟต์แวร์ที่อาจารย์นำเสนอในวันนี้ะครับมี ชื่อว่า Bandicam Screen Recorder โปรแกรมตัวนี้จะเป็โปรแกรมที่นักศึกษา นำมาใช้ได้ฟรีแต่มีข้อจำกัดอยู่นิดหนึ่งะครับ	
3		กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (รูปแบบเลือกตอบ)	0.36
4		วิทยากร: อาจารย์จะบอกต่อว่าจะเป็นอย่างไร แต่ถ้านักศึกษาใช้แล้วถูกใจนักศึกษาสามารถ ซื้อผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ ซอฟต์แวร์ตัวนี้ Bandicam มีคุณสมบัติอะไรบ้าง อาจารย์ เปิดเลื่อนให้ดูนิดหนึ่ง เหมาะสำหรับคนที่ ชอบเล่นเกม บันทึกแคสเกม เก็บเอาไว้แล้วก็	0.37

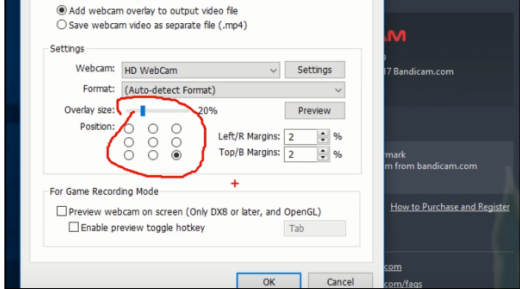
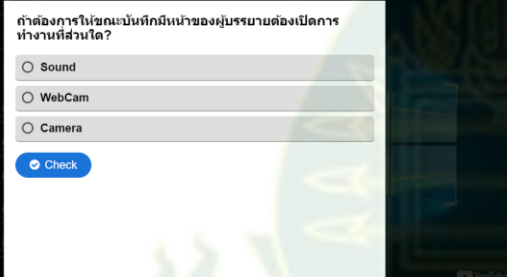
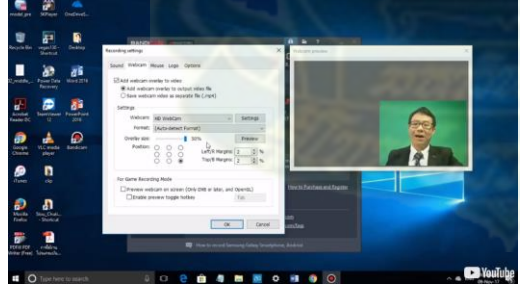
ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
		<p>สามารถนำไปเผยแพร่ต่อได้ในยูทูปได้ หรือจะบันทึกการเรียนการสอน หรือจะบอกเพื่อน ๆ ว่าจะทำยังไงหรือบันทึกเป็นระบบ External ในเครื่องเล่นเกม Xbox Station หรืออื่น ๆ ก็ได้ นอกจากนี้ Bandicam ยังเป็นซอฟต์แวร์ที่ดีที่สุดนะครับ ค่าๆอย่างนั้น สามารถ Capture หน้าจอได้</p>	
		<p>อันนี้ก็จะมีส่วนของ Overview เดียวเราเข้าไปดูกันว่า Bandicam สามารถทำอะไรได้บ้าง โอเคครับเรามาดูที่ซอฟต์แวร์ เมื่อนักศึกษาเข้ามาที่เว็บไซต์ Bandicam แล้ว นักศึกษาคลิกไปที่ฟรีดาวโหลดนะครับ</p>	
5		<p>กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (รูปแบบเลือกตอบ)</p>	1.41
6		<p>วิทยากร: ตัวโปรแกรมก็จะบอกว่ารองรับซอฟต์แวร์อะไรบ้างนะครับ ตัวนี้รองรับ Operating System: Windows XP, Vista, Windows 7 /8/10 และก็รองรับทั้ง 32 บิต และ 64 บิต เดี่ยวเราทำการคลิกตัวนี้เข้าไปครับ Download Bandicam</p>	1.44
		<p>โปรแกรมก็จะทำการ Download อันนี้ อาจารย์กำลัง Download Software มานะครับ โปรแกรม Download เสร็จสิ้นแล้วนะครับ อาจารย์ก็จะทำการเปิดโปรแกรมนี้ขึ้นมาจาก Folder ดับเบิ้ลคลิกจากโปรแกรม กด Yes ครับเพื่อ Install เลือกภาษาเป็น</p>	

ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
		<p>ภาษาอังกฤษแล้วกันเสร็จแล้วกดปุ่ม Next ครับ I agree เลือกเป็น General โปรแกรม Group Desktop Icon กด Next เลยครับ ที่หน้าจอนะครับจะแสดง Destination Folder นะครับ สำหรับ Install โปรแกรม โปรแกรมนี้จะใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บประมาณ 52 จุด 4 เมกกะไบต์ แล้วกด Next หรือ Install ต่อได้เลย</p>	
		<p>ระหว่างนี้โปรแกรมก็จะทำการ Install ไปนะ ครับ โอเคเสร็จแล้วครับในส่วนนี้ให้เราติ๊ก เครื่องหมาย Run Bandicam ออกไปก่อน นะครับแล้วก็ Finish โปรแกรม นะครับ</p>	
		<p>หลังจากที่ Install โปรแกรมเสร็จหน้าต่างก็จะขึ้นมาฟ้องว่า Installation completed successfully แสดงว่าโปรแกรมได้ทำการ Installation เสร็จเรียบร้อยแล้วนะ ครับ เดี๋ยวเราย่อหน้าต่างมาแล้วไปดูไอคอน โปรแกรมกัน อันนี้คือหน้าต่างของไอคอน โปรแกรมครับที่ชื่อ Bandicam ต่อมาครับเราจะทำการดับเบิลคลิกเข้าไปให้เรากด Yes ครับ</p>	
		<p>โอเคครับหน้าต่างของโปรแกรมขึ้นมาแล้วนะ ครับ ถ้าเครื่องของนักศึกษาท่านใดขึ้นมาเป็นแบบนี้ให้เรากด Yes ไปได้เลยครับมันจะเป็นการเช็ค encoder ของโปรแกรมโอเคครับ</p>	

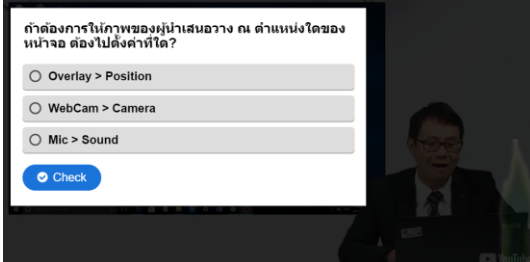
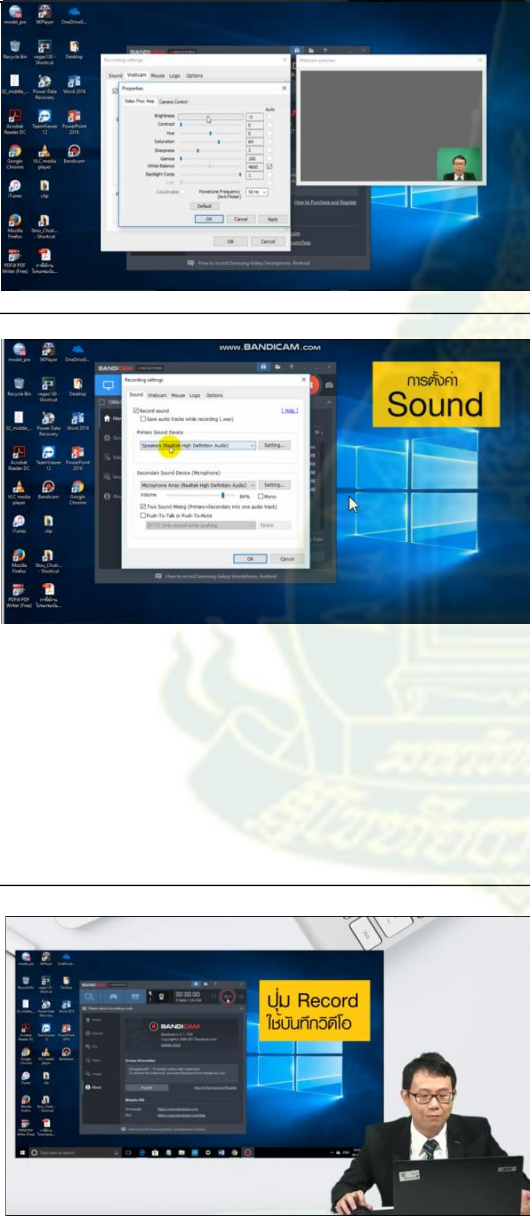


ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
		<p>อันนี้คือหน้าต่างของโปรแกรมที่แถบตรงนี้คือแถบ Home มีแท็บ General เมนู General ที่แท็บ General เมื่อโปรแกรมทำการบันทึกวิดีโอเสร็จแล้วมันจะนำไปเก็บในโฟลเดอร์ที่ชื่อว่า Bandicam ที่อยู่ในภาคของ Documents ครับ</p>	
		<p>ตรงนี้นักศึกษาสามารถปรับแต่งค่าต่าง ๆ ได้ นะครับแล้วก็ Video Image แล้วก็ About ตรงนี้นะครับ About ของ Bandicam ที่อาจารย์เล่าให้ฟังว่า ถ้านักศึกษาไม่ได้ซื้อซอฟต์แวร์ อาจารย์ขอชมไปให้ เห็นชัด ๆ ตัวนี้ครับ</p>	
		<p>เราไม่ได้ซื้อซอฟต์แวร์มันจะขึ้นว่า Unregistered แล้วจะมีข้อจำกัดนิดหนึ่ง Video ตัวนี้จะอัดได้เพียงแค้สิบนาทีเท่านั้น นะครับ แล้วก็จะมีลายน้ำของซอฟต์แวร์ตัวนี้ แต่ก็ไม่เป็นอะไรครับ เพราะเราใช้ตัวนี้เพื่อนำเสนอผลงานไม่ได้เอาไปเป็นมืออาชีพเท่าไหร่นะครับ</p>	
<p>7</p>		<p>กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (รูปแบบเลือกตอบ)</p>	<p>4.52</p>



ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
8		<p>วิทยากร : แต่ถ้านักศึกษาท่านใดใช้แล้วติดใจนะครับจะนำไปผลิตสื่อเพื่อจำหน่ายต่อนักศึกษาก็ Register แล้วก็ไปซื้อได้เลยนะครับผม</p>	4.50
		<p>ต่อมาอาจารย์ขอเลื่อนไปที่เมนูตรงนี้นะครับ แล้วเลือกในช่องของ Mouse Add Mouse cursor effects ตรงนี้เวลาถ้านักศึกษาจะบันทึกตัวหน้าจอถ้าเราให้เลือกคลิกเครื่องหมาย Show mouse cursor หมายความว่า ถ้านักศึกษาเลื่อนเมาส์ไปด้วยตัวเมาส์จะขยับไปด้วยที่หน้าจอขณะที่เรากันทีนะครับ</p>	
		<p>เราต้องการให้มี effect ใหม่ เวลา mouse เวลาเราคลิกอะไรไป ถ้าเราคลิกซ้ายไป Left click color ก็จะเป็นสีแดง ถ้าต้องการคลิกขวาไป ก็จะเป็นสีน้ำเงิน นะครับ หรือบางครั้งมีไฮไลต์สามารถไฮไลต์ได้ เราอยากให้มีสีอะไรเกิดขึ้นเราก็เลือกสีได้นะครับ ในที่นี้อาจารย์เลือกสีที่มัน default มาให้แล้วกันจะได้ไม่ต้องไปปรับอะไรมากนะ ครับ</p>	
		<p>ต่อมาเราไปดูในส่วนของ Webcam นะครับ Webcam เราก็เปิดการทำงานของ Webcam ครับ เพราะว่าอาจารย์เขาได้เห็นหน้า นักศึกษาด้วยนะครับ ขณะบันทึก อาจารย์ก็คลิกเครื่องหมายนี้นะครับ Add Webcam</p>	

ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
		<p>ในส่วนนี้ของ Position นักศึกษาควรจะคิดว่า จะมีตำแหน่ง ตำแหน่งของPositionที่เรา เสนอผลงาน รูปของเราเนี่ยจะให้ไปอยู่ ตำแหน่งไหนของภาพนะครับ อาจารย์จะ เลือกไว้ที่มุมขวาล่างแล้วกัน เพราะว่าเวลา นำเสนอคงไม่มีใครเอาหน้าตัวเองไว้ตรงกลาง ใช่ไหมครับ เพาเวอร์พอยต์มันก็จะโดนหน้า ของนักศึกษาบังไปนะครับ เพราะฉะนั้นเรา เอาหน้าของเราไปใส่ไว้บนมุมขวาล่างดีกว่า นะครับ อาจารย์จะให้เห็นหน้านักศึกษาชัด ๆ ส่วน Overlay size เนี่ยครับ อาจารย์ฝากไว้ ที่ 20 เปอร์เซ็นต์ แล้ว Left/R marginsคือ ช่องว่างระหว่างฝั่งซ้ายฝั่งขวานะครับ</p>	
9		<p>กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (รูปแบบเลือกตอบ)</p>	6.51
10		<p>วิทยากร : Top/B Margin ก็เหมือนกัน เดียว อาจารย์จะเปิดพรีวิวดูว่ามันจะอยู่ ณ ตำแหน่งไหนนะครับ อันนี้เวลาเรานำเสนอ มันจะอยู่ประมาณตรงนี้ นักศึกษาคงพอจะ เห็นใช่ไหมครับ อาจารย์จะซูมให้ดูนะครับ สมมติว่าเวลาเราบันทึกอะไรไปนะครับ อันนี้ กรอบนี้ะบันทึกเพาเวอร์พอยต์ไปแล้วเสนอ ผลงานอาจจะใช้ซอฟต์แวร์อะไรก็ได้แล้วแต่ ตามที่นักศึกษาต้องการ เมื่อบันทึกไปแล้วรูป ของนักศึกษาจะไปอยู่ขวาล่างตรงนี้นะครับ ถ้านักศึกษาไม่พอใจคิดว่าหน้าของนักศึกษา เล็กเกินไปนักศึกษาเป็นคนหน้าใหญ่</p>	6.52

ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
		<p>นักศึกษาอาจจะปรับให้ใหญ่ขึ้นพอประมาณ นะครับตรงนี้ก็จะมีใหญ่ขึ้น และถ้าปรับเป็น 50 เปอร์เซ็นต์ไปเมื่อไหร่นักศึกษาก็จะเป็นคน หน้าใหญ่ไปทันทีนะครับ อันนี้เวลาปรับ อาจารย์แนะนำว่าให้นักศึกษาแต่งองค์ ทรงเครื่องให้ดูดีนะครับเหมือนอาจารย์ ณ ตอนนี้นะครับ</p>	
		<p>แล้วก็ขยับ Notebook ให้ได้พอประมาณนะ ครับ ถ้าต่ำเกินไป เฟรมก็จะไม่เห็นหน้าใช้ใหม่ ครับ แต่ถ้ามันต่ำเกินไปก็จะเห็นแต่ตัว นักศึกษาไม่เห็นหัว เพราะฉะนั้นเอาให้เห็น พอประมาณ เห็นท่าทางได้ ถ้ากลัวไม่เห็น ทั้งหมดนักศึกษายืดตัวไปนะครับ แล้วเวลา บรรยายอาจจะมึนท่าทางก็ได้ นะครับตามที่ อาจารย์เขามอบหมายมานะครับ โอเค อาจารย์ปรับประมาณนี้นะครับพอประมาณ ให้สวยงามดูได้ แต่หน้าของอาจารย์ใหญ่ไป หน่อยก็ปรับ อาจารย์ปรับสักประมาณ 24 เปอร์เซ็นต์แล้วกันนะครับ</p>	
		<p>ส่วน Webcam นะครับอันนี้ก็ของคุณสมบัติ ของกล้องนะครับ ถ้านักศึกษามีกล้องที่ไปซื้อ มาต่างหากแล้วก็อาจคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีกล้อง ด้านหน้า นักศึกษามาปรับตรงนี้ก็ครับให้เลือก ประเภทของกล้อง Webcam ที่อาจารย์ ต้องการ แต่อาจารย์เชื่อว่านักศึกษาส่วนใหญ่ ในปัจจุบันมักจะใช้ Notebook ในการบันทึก อยู่แล้ว</p>	

ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
11		กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (รูปแบบเลือกตอบ)	8.38
12		<p>วิทยากร : เพราะว่ามันมีทั้งไมค์และทั้งกล้องไม่ต้องไปซื้ออุปกรณ์อะไรบางอย่างเพิ่มเติมนะครับ อันนี้อาจารย์เข้ามาดูเผื่อนักศึกษาอยากจะเข้ามาปรับว่าทำให้หน้าตัวเองสว่างขึ้นนะครับ หรือคลิปวิดีโอมันปรับมาดีอยู่แล้วไม่ต้องไปยุ่งอะไรกับมันแล้วกันนะครับ</p> <p>ที่นี้มาดูคำสั่งต่อไปคำสั่ง Sound คำสั่ง Sound ระหว่างที่เราบันทึกไปจะมีการบันทึกเสียงไปด้วย ในส่วนนี้นะครับ เมื่อเราทำการเซต Webcam เสร็จ เซต Mouse เสร็จ Sound ก็เช็คดูว่ามันมีการบันทึกวิดีโอไว้หรือเปล่า บันทึกเสียงไหม ไปดูที่ Mouse Check เรียบร้อยแล้ว โลโก้อันนี้ไม่ต้องไปยุ่งอะไรกับมัน เพราะว่าเวลานักศึกษาส่งงานอะไรแบบนี้ไม่ต้องทำโลโก้อะไรมากนักนะครับ ใช้เท่าที่มีอยู่นะครับ แล้วก็ Options ก็ไม่ต้องไปปรับอะไรมันมากขึ้นแล้ว แล้วกดโอเค</p> <p>ที่นี้แต่ปต่อมาที่อาจารย์จะแนะนำก็คือแท็บที่ชื่อว่า Record Record เป็นปุ่มที่ใช้บันทึกในการเริ่ม Capture หน้าจอ ก็เราสามารถกดด้วยคำสั่งคีย์ลัดนะครับ กด F12 ก็ได้นะครับ เน้นว่า F12 ครับ ถ้าเรากดไปปุ่มโปรแกรมจะทำการบันทึกอัตโนมัตินะครับ</p> <p>ตรงนี้ในส่วนของตัวเองเลขนักศึกษาจะเห็นว่ามันมีตัวเลขตรงนี้ก็กำกับอยู่ นั่นคืออะไรครับ นั่น</p>	8.39

ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
		<p>คือบอกความจุของ Hard disk ของนักศึกษา นะครับว่าเหลืออยู่เท่าไร ถ้าเหลืออยู่น้อย ๆ รับรองว่าไม่แน่นอนอนครับบันทึกไปเรื่อย ๆ มันกินพื้นที่ไปเรื่อย ๆ คอมพิวเตอร์อาจจะมึนขึ้นมาเตือนว่ามีการบันทึกวิดีโอไปเยอะมาก เหลืออยู่น้อยแล้ว อะไรแบบนี้ก็ต้องไปเคลียร์ ข้อมูลให้เรียบร้อยก่อน อันนี้อาจารย์ก็เลย แนะนำว่าให้เหลืออย่างต่ำ 2 GB ขึ้นไป แต่ ของอาจารย์เหลืออยู่เยอะพอสมควร เพราะฉะนั้นปลอดภัยแน่นอน</p>	
		<p>ต่อไปนะครับอาจารย์จะเริ่มทำการ Record แล้ว แต่ก่อนที่จะ Record อีกนิดหนึ่ง อาจารย์จะอธิบายตรงนี้ครับ Rectangle Area คือเลือกพื้นที่ที่ต้องการจะบันทึก ส่วน Fullscreen ก็คือแคบทั้งหน้าจอเลย Around mouse คือให้มันเคลื่อนที่ไปตาม mouse นะครับ ในที่นี้ อาจารย์จะแนะนำ หรือสอนนักศึกษานะครับในช่วงของการใช้ แค่ Fullscreen ก็พอ ส่วนอื่น ๆ นักศึกษา ลองไปเล่นดูต่อก็ได้ นะครับ โอเคครับแต่ปัดต่อมาคือแท็บที่ชื่อ Video อันนี้จะมีรายการ บันทึก Video ที่เราเคยบันทึกไว้เรียบร้อยแล้วนะครับ</p>	
		<p>ถ้าเราคลิกขวาตรงนี้แล้วเรากด Play มันก็จะไปเล่นที่อาจารย์เคยบันทึกเอาไว้ ปิดก่อน โอเคครับ ถ้าเราบันทึกแล้วใช้ไม่ได้หรืออะไร เดี่ยวเราก็ลบที่หลังก็ได้หรือคลิกที่คลิปนั้น แล้วกด Delete เลยนะครับ อย่างนี้ เป็นต้น แต่ปัดต่อมาคือ Image สมมติว่าระหว่างที่จะ ทำจะเอา Image มาแทรกเราก็มาใช้คำสั่งนี้ นะครับ ต่อไปอาจารย์จะเริ่มมีการบันทึกโดย</p>	

ลำดับ ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
		<p>ใช้เฟาเวอร์พอยต์ที่อาจารย์มีอยู่หรือนักศึกษา มี Presentation อะไรดี ๆ ที่เราทำเสร็จไว้ แล้วเราต้องการบันทึกเป็น Video เอาไว้ นักศึกษาที่เตรียมไว้ได้เลยครับ เดี่ยวมาดูกัน ครับ</p>	
13		<p>Fade In ดนตรีประจำรายการ Fade Out</p>	12.00

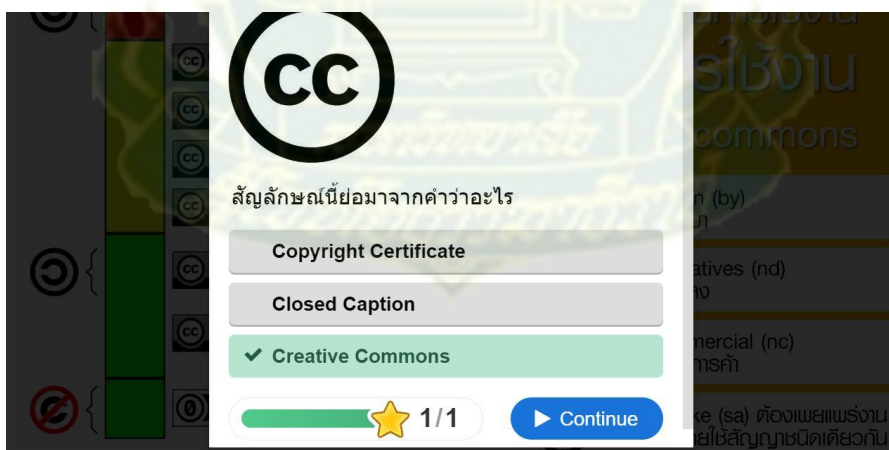


ภาคผนวก ง

ตัวอย่างหน้าจอบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ด้วยโปรแกรม Plug-in H5P







ภาคผนวก จ  
ตัวอย่างหน้าจอการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning)  
ในชุดวิชา 14422 การนำเสนองานเป็นภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ



# ชุดวิชา 14422 การนำเสนองานเป็นภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Presentations in English)



รศ. ดร.อริสา วาณิชต์  
ประธานชุดวิชา



พศ. ดร.นรินทร์ทิพย์ ทองศรี



พศ. ดร.ลักขมีย์ นวมมนอม คีบุเร่



พศ. ดร.ธนาภักฎิณี ฉัตรภักฎิณี  
นักเทคโนโลยีการศึกษา

## พร้อมแล้ว! Clip Video สอน เทคนิคการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล

ประกาศ ตั้งแต่วันที่ 24 พฤศจิกายน 2560 เป็นต้นไป

นักศึกษาสามารถเข้าชมวีดิโอการสอนเทคนิคการนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล ทั้งหมด 11 เรื่อง  
ได้ทันทีชื่อ "ขั้นตอนและเทคนิคการนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล"

(นสัใจ Week10 20-26 November 2017)



ในแต่ละสัปดาห์จะมีกิจกรรม เกม-ตอบ  
เพื่อให้นักศึกษาได้ทบทวนความรู้ดังกล่าว



ประกาศ ในช่วงตั้งแต่วันที่ 17 - 23 พฤศจิกายน 2560

ขอให้นักศึกษาทุกคนทำแบบทดสอบออนไลน์ก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ  
การนำเสนองานเป็นภาษาอังกฤษด้วยสื่อดิจิทัล  
ด้วยการคลิกที่ภาพ หรือ [Link](#) นี้ >>

ขอเชิญนักศึกษาชั้นปีที่ 2 Feedback วิชาภาษาอังกฤษ โดยกรณีสอบถาม

## ศึกษาวิธีการส่งงานชิ้นที่ 2 ที่ [Link >>](#) ด้านล่างนี้



ขอเชิญนักศึกษาชั้นปีที่ 2 (UCO CIP)

ศึกษาวิธีการส่งงานชิ้นที่ 2

ขอเรียนว่ามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์บุรีรัมย์ได้ดำเนินการพัฒนาระบบ (e-learning) โดย  
ใช้ระบบการจัดการเรียนการสอน (LMS - Moodle) เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน  
และขอเชิญนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ศึกษารายละเอียดการใช้งานระบบดังกล่าวได้ที่ [เว็บไซต์ระบบ](#)

รายละเอียด ดังนี้

1. ค้นหา "ระบบเรียนออนไลน์" (LMS)
2. คลิก Add Submission
3. Copy URL Link จาก URL ของไฟล์งานที่ส่ง (Copy URL Link)
4. คลิก Link ของไฟล์งานที่ส่ง (Copy URL Link)
5. คลิก Save Changes เพื่อบันทึกข้อมูล
6. คลิกที่ "Continue" เพื่อแสดงไฟล์งานที่ส่ง (View File)

Week 14 (18-24 December 2017)

Module 14 Presenting an Academic Paper I

Module 14 Presenting an Academic Paper I

Week 15 (25 December - 7 January 2017)

Module 15 Presenting an Academic Paper II

Module 15 Presenting an Academic Paper II