

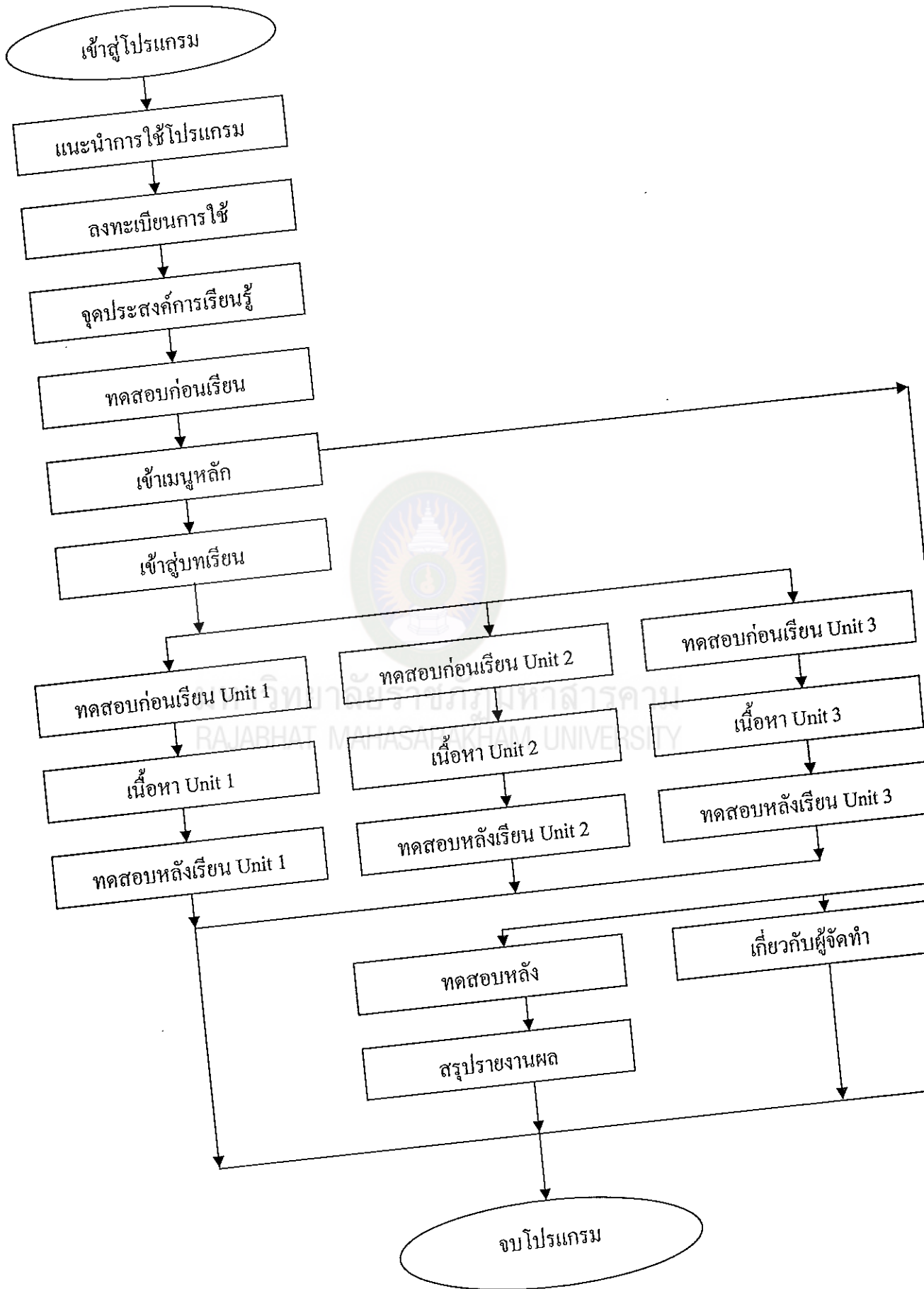


มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก
ผังงาน (Flowchart) บทเรียนคอมพิวเตอร์
ตัวอย่างบัตรเรื่อง (Story board)

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผังงาน (Flowchart) แสดงการทำงานของโปรแกรม



ตัวอย่างบัตรเรื่อง (Story Board)

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

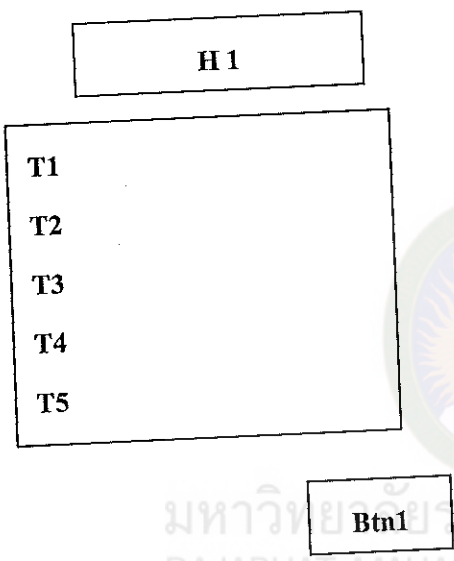
Storyboard Form		File Name	English6
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	Scene	Scene 1
Module	-	Frame No	1
Lesson	-		
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	ภาพ นางวันดี มุสิกกา
		Text	T1 : นางวันดี มุสิกกา รหัส M502120308 T2 : นักศึกษาปริญญาโท สาขา หลักสูตรและการสอน T3 : มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม T4 : เสนอ T5 : บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย สอน T6 : คำศัพท์ภาษาอังกฤษ T7 : กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ T8 : ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 Btn1 : ปุ่มเปิดหน้าต่างต่อไป
Presentation		Sound	S1: เสียงเพลงบรรเลง

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	2
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Graphic	ภาพ นางวันดี มุสิกกา
		Text	<p>H1: คำแนะนำการใช้งาน</p> <p>T1 : 1. เข้าสู่ระบบ</p> <p>T2 : 2. Login - พิมพ์ชื่อผู้ใช้ กดปุ่ม Enter</p> <p>T3 : 3. เข้าทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T4 : 4. เลือกเรียนตามเนื้อหาแล้วทำแบบฝึกหัด</p> <p>T5 : 5. ทดสอบหลังเรียน</p>
		Button	Btn1 : ปุ่มเปิดหน้าต่อไป
		Animation	-
		Interactive	-
		Voice	-
Presentation	-	Sound	S1: -

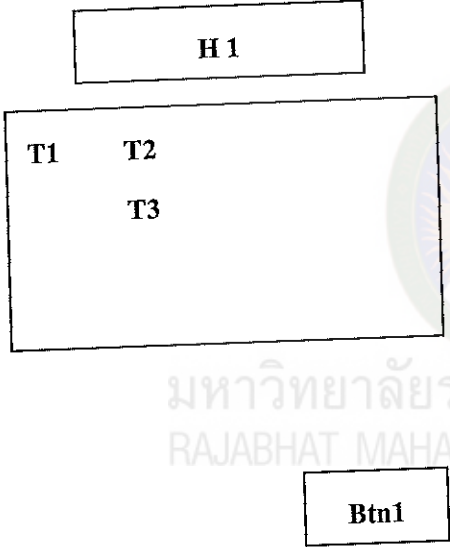
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6 Scene 1
Module	-	Scene	3
Lesson	-	Frame No	
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1: ภาพสัตว์ต่างๆ
		Text	H1: กรุณาลงชื่อแล้ว คลิกปุ่ม
		Input	Enter
		Text	InT1 : ช่องกรอกตัวหนังสือ
		Button	Btn1 : ปุ่ม Enter
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	4
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
<p>The diagram shows a storyboard layout with the following elements:</p> <ul style="list-style-type: none"> H1: A rectangular box at the top center, representing the main title. G1, G2, G3: Three overlapping rectangular boxes on the right side, representing graphics. Btn1 through Btn8: A vertical column of eight rectangular boxes on the left side, representing buttons. 		Graphic	G1: ภาพคนยกน้ำหนัก G2: ภาพคนออกกำลังกาย G3: ภาพคนแปรงฟัน H1: เมนูหลัก
		Text	
		Button	Btn1 : แนะนำการใช้ Btn2 : จุดประสงค์ Btn3 : ทดสอบก่อนเรียน Btn4 : เข้าสู่บทเรียน Btn5 : ทดสอบหลังเรียน Btn6 : สรุปผลรายงาน Btn7 : เกี่ยวกับผู้จัดทำ Btn8 : ปุ่มหน้าต่อไป
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	5
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	G1: ภาพเด็ก
		Text	H1: เมนูบทเรียน
		Button	Btn1 : Unit 1 Going Shopping Btn2 : แบบทดสอบ Unit 1 Btn3 : Unit 2 Good Health Btn4 : แบบทดสอบ Unit 2 Btn5 : Unit 3 Animal Btn6 : แบบทดสอบ Unit 3 Btn7 : ปุ่มกลับเมนูหลัก
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	6
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	<p>H1: จุดประสงค์</p> <p>T1 : 1. นักเรียนฟังคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง</p> <p>T2: 2. นักเรียนเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง</p> <p>T3: 3. นักเรียนอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง</p> <p>T4: 4. นักเรียนสะกอดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง</p> <p>T5: 5. นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ</p>
		Button	Btn1 : ปุ่มกลับเมนูหลัก
Presentation	-	Sound	-

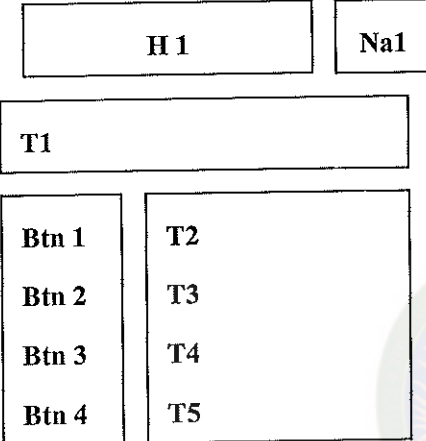
ตัวอย่างบัตรเรื่อง (Story Board) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	7
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : คำชี้แจง T2: 1. ข้อสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ คะแนน 30 คะแนน T3: 2. ให้ผู้เรียนคลิกที่ปุ่มหน้า คำตอบที่ถูกต้อง
		Button	Btn1 : ปุ่มเริ่มทำข้อสอบ
Presentation	-	Sound	-

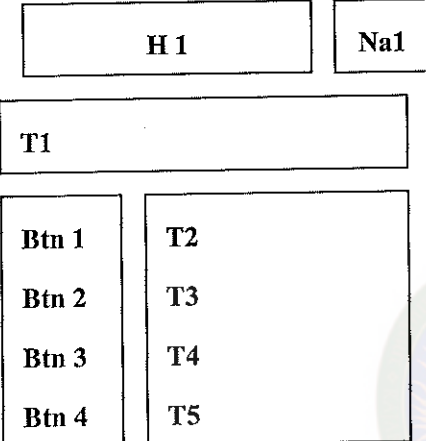
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	8
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard diagram shows a sequence of elements: H1 (Header), Na1 (Navigator), T1 (Text), Btn 1-4 (Buttons), and T2-T5 (Text).</p>		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 1. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด</p> <p>T2 : carton</p> <p>T3 : cake</p> <p>T4 : change</p> <p>T5 : cleanliness</p>
		Button	<p>Btn1 : point = point+1 Next</p> <p>Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
		Navigator	<p>Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง</p>
Presentation	-	Sound	S1 :caton.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	9
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard diagram shows a layout of elements: a header box 'H1' and a navigation button 'Na1' at the top; a text box 'T1' below them; a grid of four buttons labeled 'Btn 1' through 'Btn 4' on the left, and five text boxes labeled 'T2' through 'T5' on the right.</p>		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 2. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด T2 : bread T3 : dozen T4 : football T5 : change
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : point = point+1 Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 :dozen.mp3

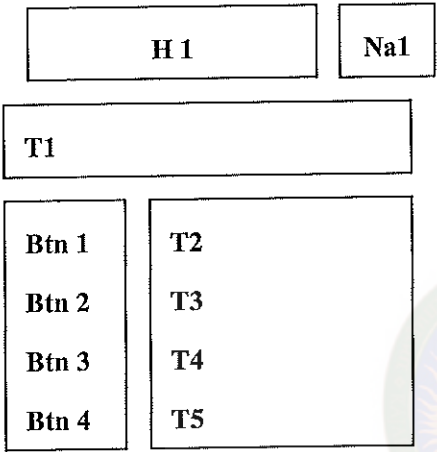
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	10
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard diagram consists of several elements arranged in a sequence:</p> <ul style="list-style-type: none"> H 1: A rectangular box containing the text "H 1". Na1: A small rectangular box containing the text "Na1". T1: A larger rectangular box containing the text "T1". Btn 1, Btn 2, Btn 3, Btn 4: A vertical column of four small rectangular boxes. T2, T3, T4, T5: A vertical column of four small rectangular boxes. Na1: A small rectangular box containing the text "Na1". 		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 3. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด</p> <p>T2 : butter</p> <p>T3 : carton</p> <p>T4 : pay</p> <p>T5 : apple juice</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
		Navigator	<p>Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง</p>
Presentation	-	Sound	S1 : pay.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	11
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 4. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด
		Button	T2 : change T3 : carton T4 : pay T5 : football Btn1 : Next Frame Btn2 : Next Frame Btn3 Next Frame Btn4 : point = point+1 Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 :pay.mp3

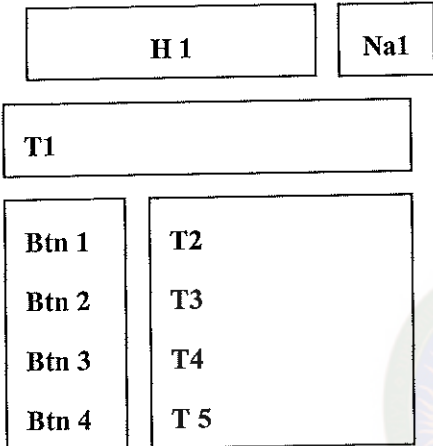
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	12
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard diagram shows a layout of elements: a header box 'H 1' and a navigation button 'Na1' at the top; a text box 'T1' below them; a central area with four buttons labeled 'Btn 1' through 'Btn 4' on the left and five text boxes labeled 'T2' through 'T5' on the right.</p>		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 5. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด T2 : animal T3 : around T4 : apple juice T5 : enough
		Button	Btn1 : point = point+1 Next Frame Btn2 : Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 : animal.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	13
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 6. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด T2 : check up T3 : children T4 : cheetah T5 : change
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : point = point+1 Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 : children.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	14
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard diagram shows a layout of elements: a header box 'H 1' and a navigation box 'Na1' at the top; a text box 'T1' below them; a central area with four buttons labeled 'Btn 1' through 'Btn 4' on the left and five text boxes labeled 'T2' through 'T5' on the right.</p>		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 7. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด</p> <p>T2 : change</p> <p>T3 : hungry</p> <p>T4 : habit</p> <p>T5 : healthy</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 : habit.mp3

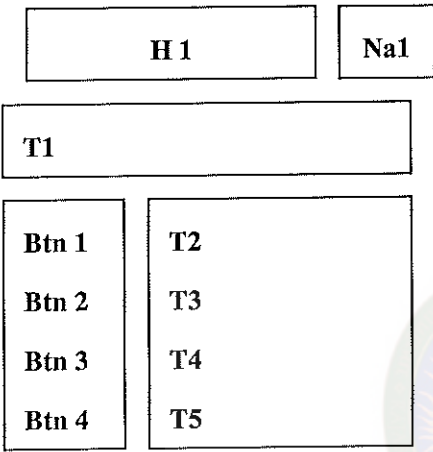
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	15
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 8. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด T2 : proteins T3 : penguin T4 : panda T5 : people
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : point = point+1 Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 : people.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	16
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard diagram shows a sequence of elements: a header box 'H 1' and a navigation button 'Na1' at the top; a text box 'T1' below them; a central area with four buttons labeled 'Btn 1' through 'Btn 4' on the left and five text boxes labeled 'T2' through 'T5' on the right; and a navigation button 'Na1' at the bottom.</p>		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 9. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด</p> <p>T2 : carbohydrates</p> <p>T3 : cleanliness</p> <p>T4 : carton</p> <p>T5 : check up</p>
		Button	<p>Btn1 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
		Navigator	<p>Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง</p>
Presentation	-	Sound	S1 : carbohydrates.mp3

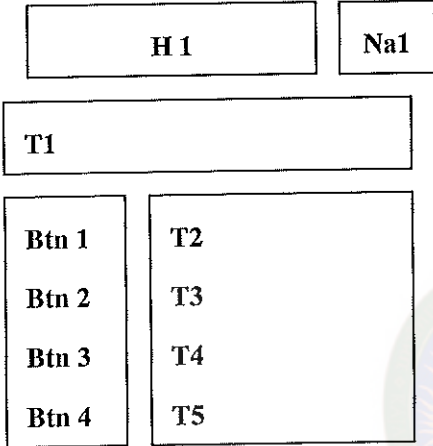
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	17
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 10. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด T2 : enough T3 : exercise T4 : elephant T5 : egg
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : point = point+1 Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 : exercise.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	18
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard diagram shows a layout with the following elements:</p> <ul style="list-style-type: none"> H1: A header box at the top left. Na1: A navigation box at the top right. T1: A large text box below H1. Btn 1, 2, 3, 4: A vertical column of four buttons on the left side. T2, T3, T4, T5: A vertical column of four text boxes on the right side, aligned with the buttons. 		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 11. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด</p> <p>T2 : blood</p> <p>T3 : people</p> <p>T4 : panda</p> <p>T5 : penguin</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
		Navigator	<p>Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง</p>
Presentation	-	Sound	S1 : panda.mp3

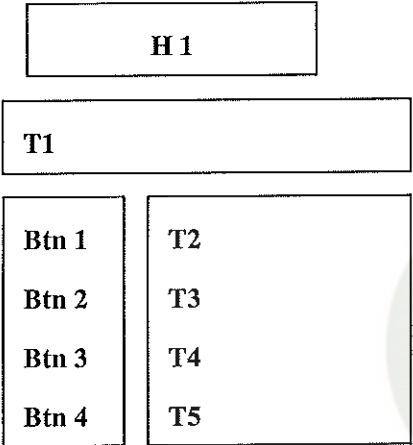
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	19
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard diagram shows a layout with the following elements:</p> <ul style="list-style-type: none"> H1: A rectangular box at the top left. Na1: A rectangular box at the top right. T1: A wide rectangular box below H1 and Na1. Btn 1, Btn 2, Btn 3, Btn 4: A vertical column of four small rectangular boxes on the left side. T2, T3, T4, T5: A vertical column of four rectangular boxes on the right side, aligned with Btn 1-4. 		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 12. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด</p> <p>T2 : change</p> <p>T3 : carton</p> <p>T4 : check up</p> <p>T5 : koala</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : point = point+1 Next Frame</p>
		Navigator	<p>Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง</p>
Presentation	-	Sound	S1 : koala.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	20
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 13. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด T2 : cheetah T3 : children T4 : check up T5 : change
		Button	Btn1 : point = point+1 Next Frame Btn2 : Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 : cheetah.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	21
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 14. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด T2 : move T3 : monkey T4 : minerals T5 : enough
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : point = point+1 Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 : monkey.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	22
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 15. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด T2 : healthy T3 : dozen T4 : dirty T5 : tired
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : Next Frame Btn3 : point = point+1 Next Frame Btn4 : Next Frame
		Navigator	Na1 : ปุ่มเปิดเสียงอีกครั้ง
Presentation	-	Sound	S1 : dirty.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	23
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
<p>The storyboard diagram consists of several rectangular boxes. At the top is a box labeled 'H 1'. Below it is a larger box labeled 'T1'. Underneath 'T1' are two columns of boxes. The left column contains four boxes labeled 'Btn 1', 'Btn 2', 'Btn 3', and 'Btn 4' from top to bottom. The right column contains four boxes labeled 'T2', 'T3', 'T4', and 'T5' from top to bottom.</p>		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 16. ข้อใดหมายถึง เคลื่อนย้าย</p> <p>T2 : loaf</p> <p>T3 : monkey</p> <p>T4 : minerals</p> <p>T5 : move</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : point = point+1 Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

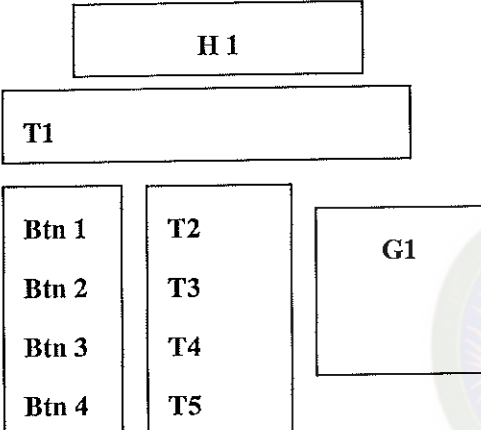
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	24
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
 <p>The storyboard diagram shows a sequence of elements: a box labeled H1, a box labeled T1, a box containing Btn 1, Btn 2, Btn 3, and Btn 4, and a box containing T2, T3, T4, and T5.</p>		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 17. ข้อใดหมายถึงหิว T2 : hours T3 : healthy T4 : hungry T5 : habit
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : Next Frame Btn3 : point = point+1 Next Frame Btn4 : Next Frame
Presentation	-	Sound	-

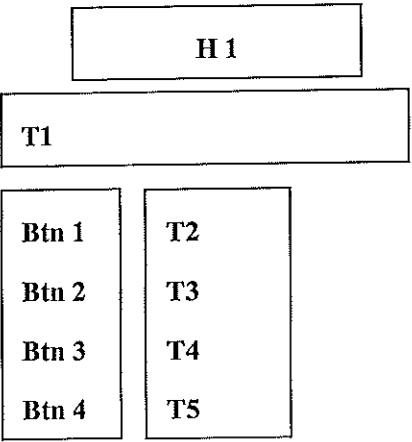
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	25
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
<p>The storyboard diagram consists of several elements arranged vertically and horizontally:</p> <ul style="list-style-type: none"> H 1: A rectangular box at the top. T1: A wider rectangular box below H 1. A container box below T1 containing two columns of buttons and text: <ul style="list-style-type: none"> Left column: Btn 1, Btn 2, Btn 3, Btn 4 (arranged vertically). Right column: T2, T3, T4, T5 (arranged vertically). 		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 18. ข้อใดหมายถึงร้านขายหนังสือ</p> <p>T2 : domestic animal</p> <p>T3 : fruit shop</p> <p>T4 : furniture shop</p> <p>T5 : bookstore</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : point = point+1 Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

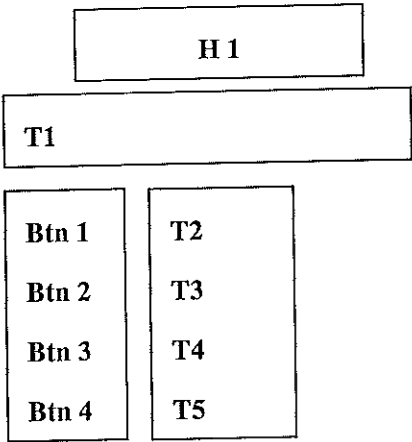
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	26
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
<p>The storyboard diagram shows a central box labeled 'H1' at the top. Below it is a box labeled 'T1'. Under 'T1' are two columns of boxes. The left column contains four boxes labeled 'Btn 1', 'Btn 2', 'Btn 3', and 'Btn 4'. The right column contains four boxes labeled 'T2', 'T3', 'T4', and 'T5'.</p>		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 19. ข้อใดหมายถึงเนย</p> <p>แจ้งT2 : butter</p> <p>T3 : bread</p> <p>T4 : bookstore</p> <p>T5 : blood</p>
		Button	<p>Btn1 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

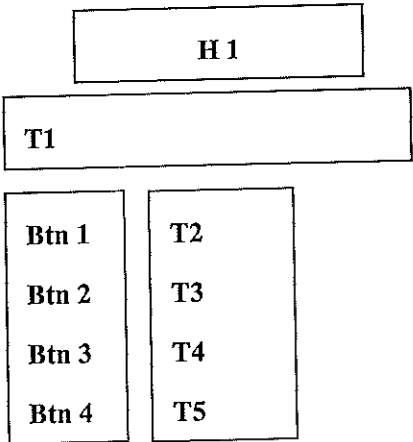
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	27
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	G1: ภาพช้าง
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 20. จากรูปคือข้อใด T2 : enough T3 : elephant T4 : exercise T5 : egg
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : point = point+1 Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : Next Frame
Presentation	-	Sound	-

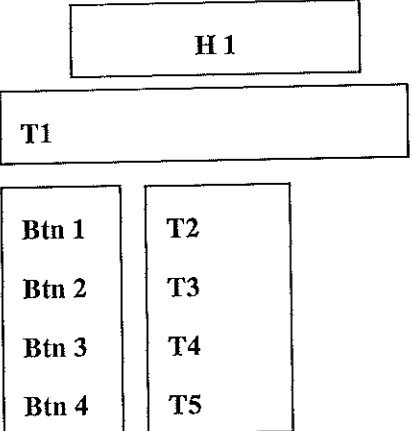
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	28
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	G1: ภาพล้างมือ
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 21. จากรูปคือข้อใด T2 : clothes shop T3 : change T4 : cleanliness T5 : carbohydrates
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : Next Frame Btn3 : point = point+1 Next Frame Btn4 : Next Frame
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	29
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	G1: ภาพสารอาหารโปรตีน
		Text	H1: แบบทดสอบก่อนเรียน T1 : ข้อ 22. จากรูปหมายถึงอะไร T2 : pieces T3 : papaya T4 : people T5 : proteins
		Button	Btn1 : Next Frame Btn2 : Next Frame Btn3 : Next Frame Btn4 : point = point+1 Next Frame
Presentation	-	Sound	-

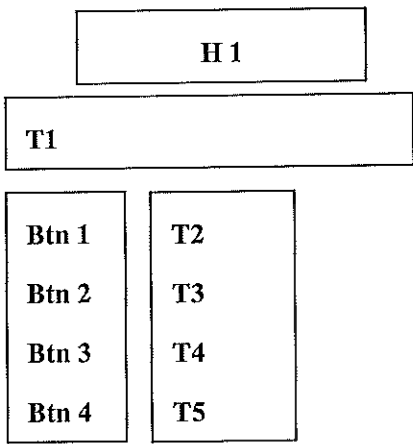
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	30
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ไข่ 23. 4 eggs 10 baht. Jack wants to buy a dozen eggs. How much does he pay?</p> <p>T2 : 3 bath</p> <p>T3 : 12 bath</p> <p>T4 : 15 bath</p> <p>T5 : 30 bath</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : point = point+1 Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

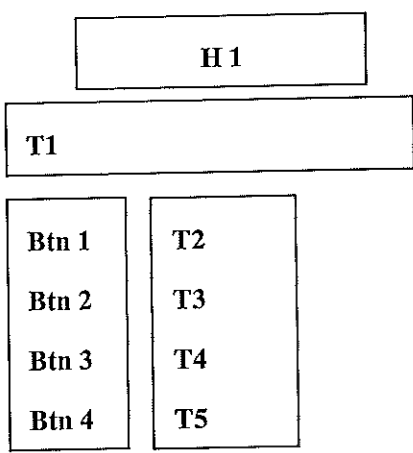
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	31
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 24. Where can you buy a football? At a</p> <p>T2 : stationery shop</p> <p>T3 : sports shop</p> <p>T4 : fruit shop</p> <p>T5 : clothes shop</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

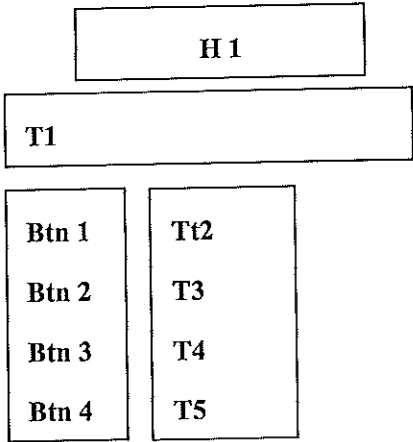
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	32
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 25. Children should sleep hours every night</p> <p>T2 : eight</p> <p>T3 : nine</p> <p>T4 : ten</p> <p>T5 : twelve</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

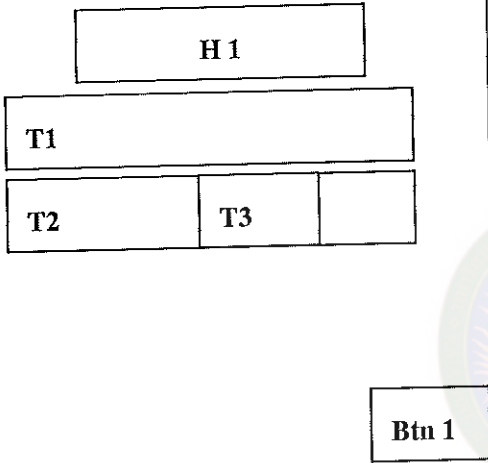
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	33
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 26. Children should sleep hours every night</p> <p>T2 : minerals</p> <p>T3 : fats and oils</p> <p>T4 : carbohydrates</p> <p>T5 : proteins</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : point = point+1 Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	34
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 27. You will be if your body is dirty.</p> <p>T2 : ill</p> <p>T3 : happy</p> <p>T4 : healthy</p> <p>T5 : strong</p>
		Button	<p>Btn1 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	35
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
 <p>The storyboard diagram shows a sequence of elements: a box labeled 'H1', a box labeled 'T1', and a grid of buttons labeled 'Btn 1' through 'Btn 4' and 'T2' through 'T5'.</p>		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 28. Where can't we find penguins? In</p> <p>T2 : New Zealand.</p> <p>T3 : Australia.</p> <p>T4 : Antarctic.</p> <p>T5 : Malaysia.</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : point = point+1 Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	36
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 29. Which one it the tallest animal?</p> <p>T2 : A giraffe.</p> <p>T3 : An elephant.</p> <p>T4 : A horse.</p> <p>T5 : A bear.</p>
		Button	<p>Btn1 : point = point+1 Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	37
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	<p>H1: แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>T1 : ข้อ 30. Where do pandas usually live?</p> <p>T2 : On the trees.</p> <p>T3 : In the forests.</p> <p>T4 : In the mountains.</p> <p>T5 : On the grasslands.</p>
		Button	<p>Btn1 : Next Frame</p> <p>Btn2 : Next Frame</p> <p>Btn3 : Next Frame</p> <p>Btn4 : point = point+1 Next Frame</p>
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	38
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	H1: ผลการแบบทดสอบก่อนเรียน T1 : คะแนนเต็ม 30 คะแนน T2 : คุณทำได้ คะแนน T3 : แสดงค่า values point
		Button	Btn1 : กลับเมนูหลัก ,GotoAndStop
Presentation	-	Sound	-

ตัวอย่างบัตรเรื่อง (Story Board) บทเรียน Unit 3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	124
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; text-align: center;">H 1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">T1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> Btn 1 Btn 2 Btn 3 Btn 4 Btn 5 Btn 6 Btn 7 Btn 8 Btn 9 Btn 10 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; display: inline-block;">Btn 11</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; display: inline-block; margin-left: 20px;">Btn 12</div> </div>		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกลำที่ต้องการเรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	125
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกคำที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: g-i-r-a-f-f-e giraffe =ยีราฟ พร้อมภาพยีราฟ
Presentation	-	Sound	S1 : giraffe1.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	126
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกรูปที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: w-h-a-l-e whale =ปลาวาฬ พร้อมภาพปลาวาฬ
Presentation	-	Sound	S1 : whale1.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	127
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 - Animals T1 : คำชี้แจง คลิกคำที่ต้องการเรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: e-l-e-p-h-a-n-t elephant =ช้าง พร้อมภาพช้าง
Presentation	-	Sound	S1 : elephant1.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	128
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกลำที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: o-s-t-r-i-c-h ostrich =นกกระจอกเทศ พร้อมภาพนกกระจอกเทศ
Presentation	-	Sound	S1 : ostrich1.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	129
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกลำที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: m-o-n-k-e-y monkey =ลิง พร้อมภาพลิง
Presentation	-	Sound	S1 : monkey1.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	130
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกคำที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: p-a-n-d-a panda =หมีแพนด้า พร้อมภาพหมีแพนด้า
Presentation	-	Sound	S1 : panda1.mp3

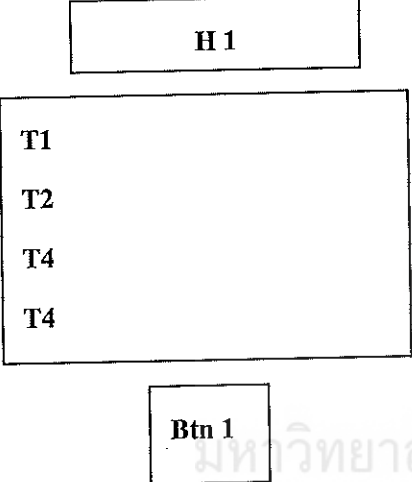
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	131
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
<p>The storyboard layout includes a title box 'H 1', a text box 'T1', a vertical list of buttons 'Btn 1' through 'Btn 10', a large central box 'An1', and two smaller boxes 'Btn 11' and 'Btn 12' at the bottom.</p>		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกคำที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: p-e-n-g-u-i-n penguin = นกเพนกวิน พร้อมภาพนกเพนกวิน
Presentation	-	Sound	S1 : penguin1.mp3

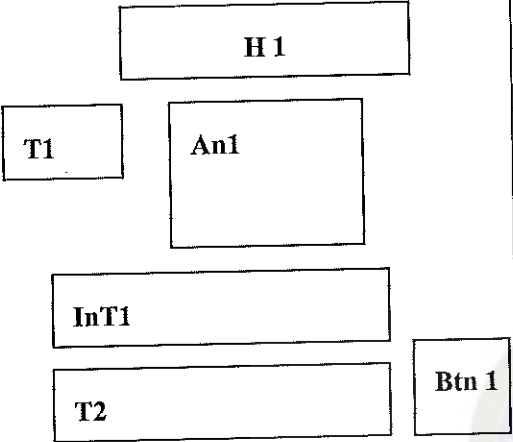
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	132
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกคำที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: k-o-a-l-a koala = หมีโคโลล่า พร้อมภาพหมีโคโลล่า
Presentation	-	Sound	S1 : koala1.mp3

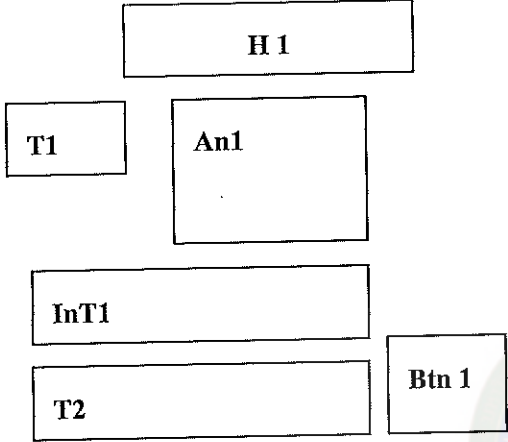
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	133
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกคำที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: c-h-e-e-t-a-h cheetah = เสือชีต้า พร้อมภาพเสือชีต้า
Presentation	-	Sound	S1 : cheetah1.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	134
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: Unit 3 Animals T1 : คำชี้แจง คลิกคำที่ต้องการ เรียนรู้แล้วออกเสียงตามไปด้วย
		Button	Btn1 : ปุ่มgiraffe Btn2 : ปุ่มwhale Btn3 : ปุ่มelephant Btn4 : ปุ่มostrich Btn5 : ปุ่มmonkey Btn6 : ปุ่มpanda Btn7 : ปุ่มpenguin Btn8 : ปุ่มkoala Btn9 : ปุ่มcheetah Btn10 : ปุ่มdomestic animal Btn11 : ปุ่มแบบทดสอบ Unit 1 Btn12 : ปุ่มกลับเมนู
		Animation	An1: d-o-m-e-s-t-i-c a-n-i-m-a-l domestic animal = สัตว์เลี้ยงในบ้าน พร้อมภาพสัตว์เลี้ยงในบ้าน
Presentation	-	Sound	S1 : domestic animal1.mp3

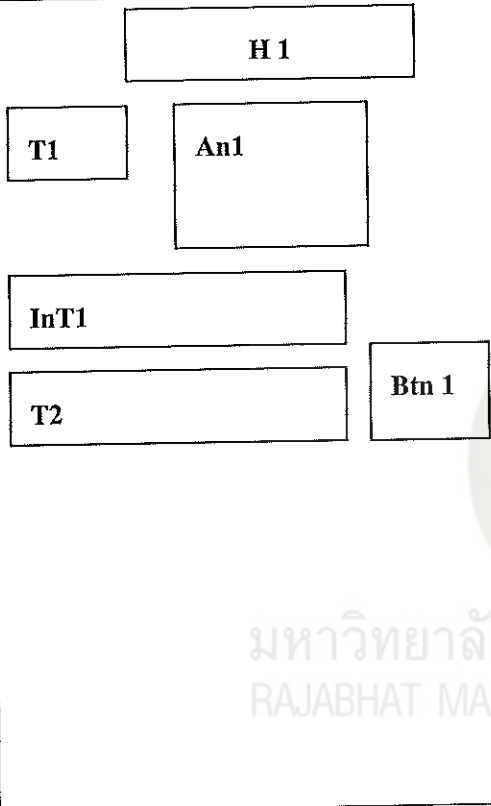
ตัวอย่างบัตรเรื่อง (Story Board) แบบทดสอบบทเรียน Unit 1, Unit 2, Unit 3

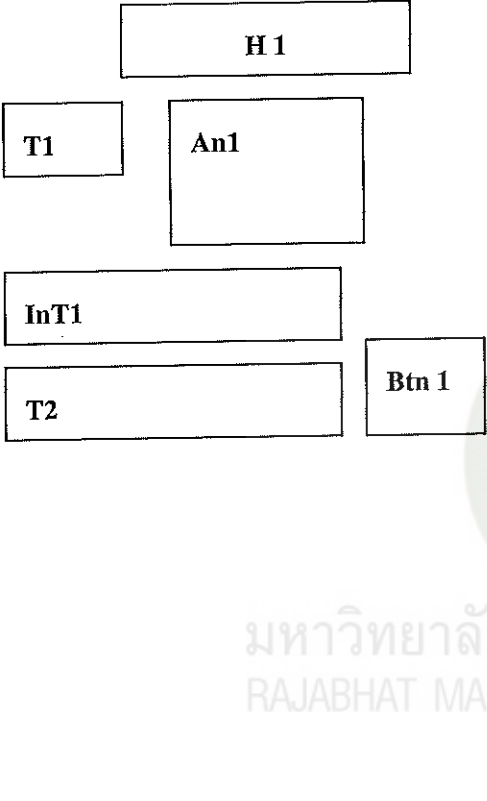
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	135
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	-
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : คำชี้แจง 1. ข้อสอบมีทั้งหมด 10 ข้อ คะแนน 10 คะแนน
		Button	T2 : 2. ให้ผู้เรียนพิมพ์คำศัพท์ลงในช่องกรอกข้อความ T3 : 3. กดปุ่ม Enter บนคีย์บอร์ด T4 : 4. คลิกที่ปุ่ม ข้อต่อไป Btn1 : ข้อต่อไป
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	136
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพเสือชีต้า
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 1. T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่องข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกดแป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4 : ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร cheetah พร้อมภาพเสือชีต้า
		Input Text	An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3 InT1: รับข้อความ cheetah
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดEnter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : cheetah.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

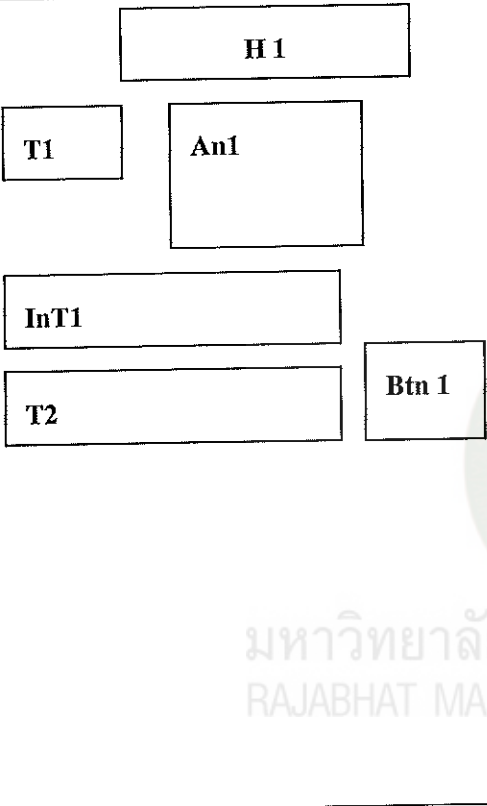
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	137
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพช้าง
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 2. T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่อง ข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกด แป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4: ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร elephant พร้อมภาพช้าง
		Input Text	An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3 InT1: รับข้อความ elephant
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดแป้น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : elephant.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

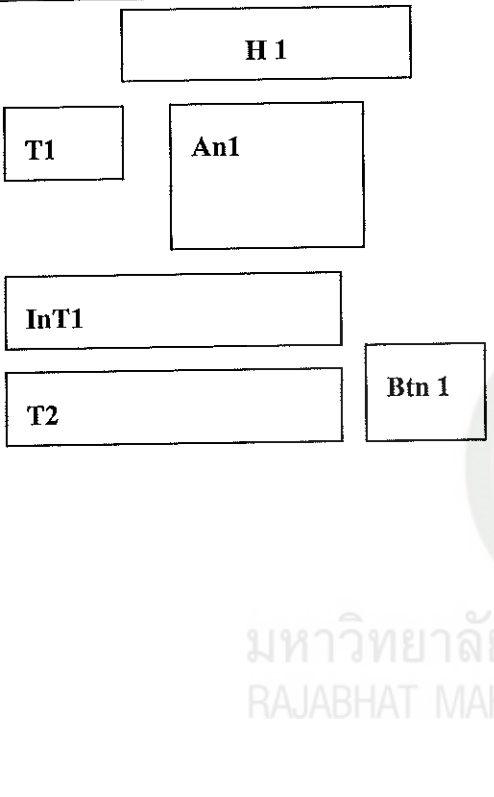
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	138
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพหมีโคลล่า
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 3. T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่อง ข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกด แป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4: ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร koala พร้อมภาพหมีโคลล่า An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3
		Input Text	InT1: รับข้อความ koala
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดแป้น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : koala.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

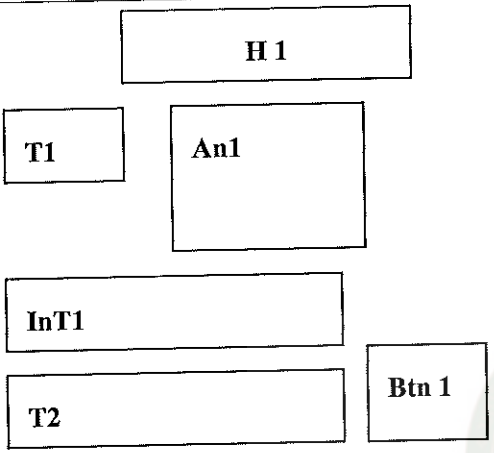
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	139
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพลิง
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 4 T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่องข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกดแป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4: ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร monkey พร้อมภาพลิง An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3 InT1: รับข้อความ monkey
		Input Text	
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดแป้น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : monkey.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

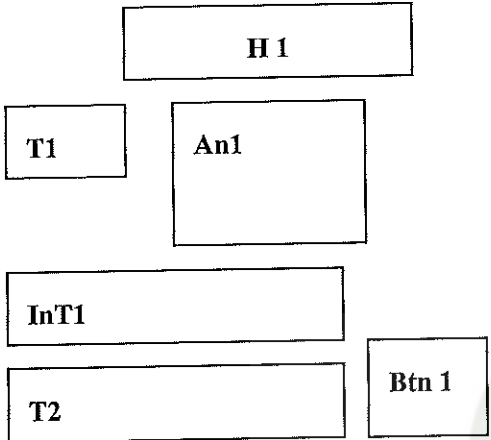
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	140
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพนกกระจอกเทศ
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 5 T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่อง ข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกดแป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4: ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร ostrich พร้อมภาพนกกระจอกเทศ
		Input Text	An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3 InT1: รับข้อความ ostrich
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดแป้น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : ostrich.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

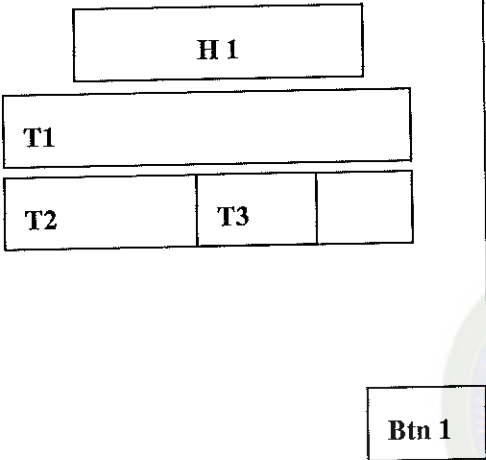
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	141
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพนกเพนกวิน
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 6 T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่องข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกดแป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4 : ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร penguin พร้อมภาพนกเพนกวิน An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3 InT1: รับข้อความ penguin
		Input Text	
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดแป้น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : penguin.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

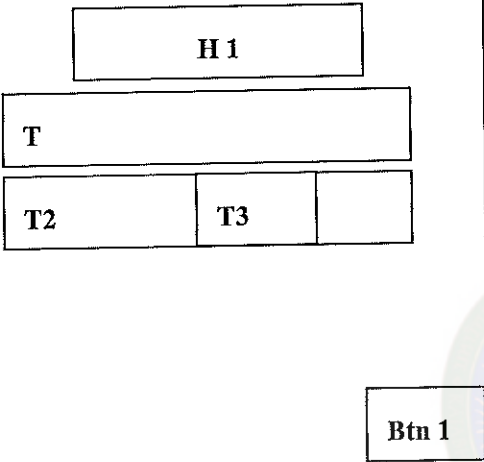
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	142
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพปลาวาฬ
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ชื่อ 7 T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่องข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกดแป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4 : ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ชื่อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร whale พร้อมภาพปลาวาฬ An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3
		Input Text	InT1: รับข้อความ whale
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดแป้น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : whale.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	143
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพยีราฟ
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 8 T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่องข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกดเป็น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4 : ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร giraffe พร้อมภาพยีราฟ
		Input Text	An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3 InT1: รับข้อความ giraffe
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดเป็น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : giraffe.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	144
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพหมีแพนด้า
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 9 T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่องข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกดแป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4: ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร panda พร้อมภาพหมีแพนด้า An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3
		Input Text	InT1: รับข้อความ panda
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดแป้น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : panda.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

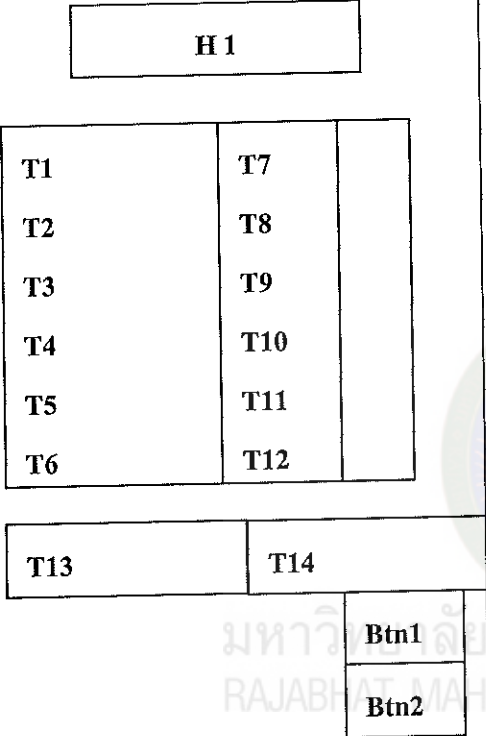
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	145
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	G1 : ภาพสัตว์เลี้ยงในบ้าน
		Text	H1: แบบทดสอบ Unit 3 T1 : ข้อ 10 T2 : พิมพ์ตัวอักษรลงในช่องข้างบนให้ตรงกับเสียงแล้วกดแป้น Enter T3 : ถูกต้องค่ะ T4: ผิดค่ะ
		Button	Btn1 : ข้อต่อไป (nextframe)
		Animation	An1: เสียง S1 ตัวอักษร domestic animal พร้อมภาพสัตว์เลี้ยงในบ้าน An2: เสียง S2 และ T2 An3: เสียง S3 และ T3
		Input Text	InT1: รับข้อความ domestic animal
Presentation	แสดง An1 พิมพ์คำตอบกดแป้น Enter ถูกต้องแสดง An2 point3=point3+1 ผิดแสดง An3	Sound	S1 : domestic animal.mp3 S2 : tuk.mp3 S3 : pit.mp3

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	146
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
 <p>The storyboard diagram shows a sequence of elements: a header box labeled 'H 1', followed by a text box 'T1', then two smaller text boxes 'T2' and 'T3' side-by-side, and finally a button labeled 'Btn 1' positioned below 'T3'.</p>		Graphic	-
		Text	H1: ผลการแบบทดสอบก่อนเรียน T1 : คะแนนเต็ม 30 คะแนน T2 : คุณทำได้ คะแนน T3 : values point3
		Button	Btn1 : กดปุ่มหยุด ,GotoAndStop
		Animation	-
		Interactive	-
		Voice	-
		Navigator	-
Presentation	-	Sound	-

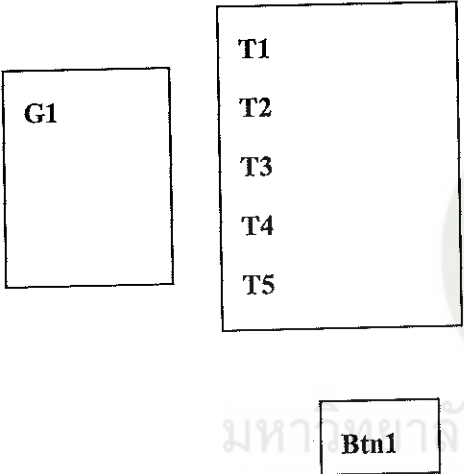
Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File Name	English6
Module	-	Scene	Scene 1
Lesson	-	Frame No	147
Design By	นางวันดี มุสิกกา		
		Graphic	-
		Text	H1: ผลการแบบทดสอบก่อนเรียน T1 : คะแนนเต็ม 30 คะแนน T2 : คุณทำได้ คะแนน T3 : values point3
		Button	Btn1 : กลับเมนูหลัก ,GotoAndStop
		Animation	
		Interactive	-
		Voice	-
		Navigator	-
Presentation	-	Sound	-

ตัวอย่างบัตรเรื่อง (Story Board) สรุปผลรายงาน

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	148
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
<p>The storyboard diagram consists of several elements: a header box labeled 'H1' at the top; a table with two columns containing text boxes T1-T6; a row of four boxes labeled T13, T14, Btn1, and Btn2; and a separate box labeled Btn3 below the row.</p>		Graphic	
		Text	<p>H1: สรุปผลการเรียนใหม่</p> <p>T1 : ทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน</p> <p>T2: ทดสอบหลังเรียนได้คะแนน</p> <p>T3: ทดสอบ Unit 1 ได้ คะแนน</p> <p>T4: ทดสอบ Unit 2 ได้ คะแนน</p> <p>T5: ทดสอบ Unit 3 ได้ คะแนน</p> <p>T6: รวมทดสอบทั้งสามบทได้คะแนน</p> <p>T7: ค่าตัวแปร point</p> <p>T8: ค่าตัวแปร pointb</p> <p>T9: ค่าตัวแปร point1</p> <p>T10: ค่าตัวแปร point2</p> <p>T11: ค่าตัวแปร point3</p> <p>T12: ค่า point1+point2+point3</p> <p>T13 : ชื่อ:</p>
		Input	
		Text	
		Button	<p>InT1: ตัวแปร name</p> <p>Btn1 : ผลสรุปเดิม</p> <p>Btn2: save (บันทึกข้อมูล)</p> <p>Btn3: กลับเมนูหลัก</p>
Presentation	-	Sound	-

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	149
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	
		Text	<p>H1: สรุปผลการเรียนเดิม</p> <p>T1 : ทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน</p> <p>T2: ทดสอบหลังเรียนได้คะแนน</p> <p>T3: ทดสอบ Unit 1 ได้ คะแนน</p> <p>T4: ทดสอบ Unit 2 ได้ คะแนน</p> <p>T5: ทดสอบ Unit 3 ได้ คะแนน</p> <p>T6: รวมทดสอบทั้งสามบทได้คะแนน</p> <p>T7: ค่าตัวแปร point</p> <p>T8: ค่าตัวแปร pointb</p> <p>T9: ค่าตัวแปร point1</p> <p>T10: ค่าตัวแปร point2</p> <p>T11: ค่าตัวแปร point3</p> <p>T12: ค่า point1+point2+point3</p> <p>T13 : ค่าตัวแปร name</p> <p>T14: ข้อมูลไม่แสดงกลับเมนูแล้ว เข้าใหม่</p> <p>Btn1 : del (ลบข้อมูล)</p> <p>Btn3: กลับเมนูหลัก</p>
		Button	
Presentation	-	Sound	-

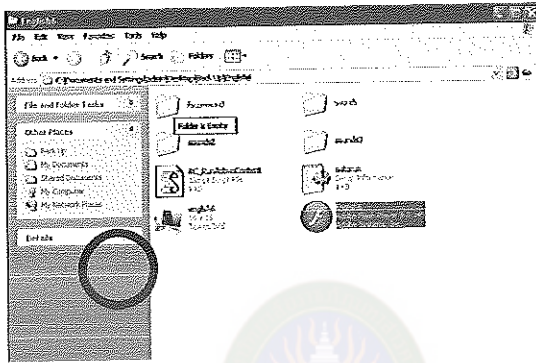
ตัวอย่างบัตรเรื่อง (Story Board) เกี่ยวกับผู้จัดทำ

Storyboard Form		Date	
Subject	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	File	English6
Module	-	Name	Scene 1
Lesson	-	Scene	148
Design By	นางวันดี มุสิกกา	Frame No	
		Graphic	G1: ภาพนางวันดี มุสิกกา
		Text	T1 : นางวันดี มุสิกกา T2: รหัสนักศึกษา M502120308 T3: นักศึกษาปริญญาโท T4: สาขาหลักสูตรและการสอน T5: มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม Button
Presentation	-	Sound	-

คู่มือการใช้โปรแกรมช่วยสอน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

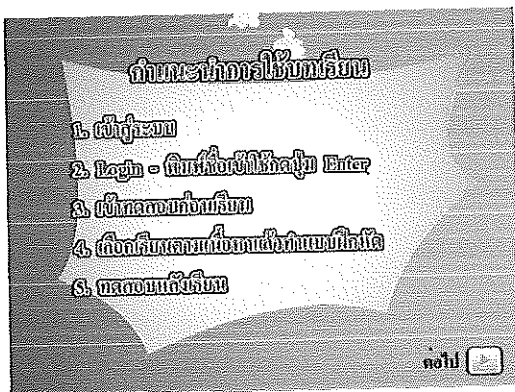
1. คัดลอกไฟล์เคอร์ English6 ไปไว้บนเดสก์ทอป
2. เปิดไฟล์เคอร์ English6
3. ค้างเบ็ดคลิกที่ไฟล์ English.exe ค้างรูปภาพ



เริ่มเข้าสู่บทเรียนหน้าแรก



หน้าสองอธิบายการใช้บทเรียน



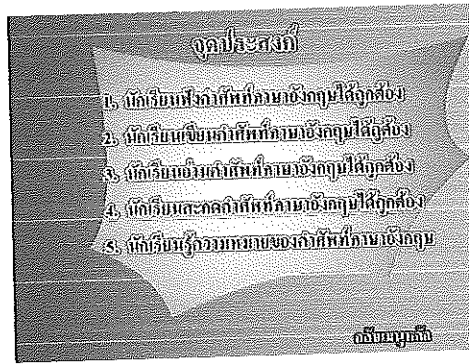
หน้าสามจะเป็นหน้าลงทะเบียนเรียน



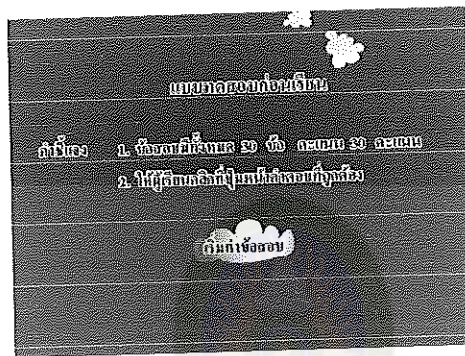
หน้าสี่เข้าเมนูหลักของ โปรแกรมควรเลือกทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อน



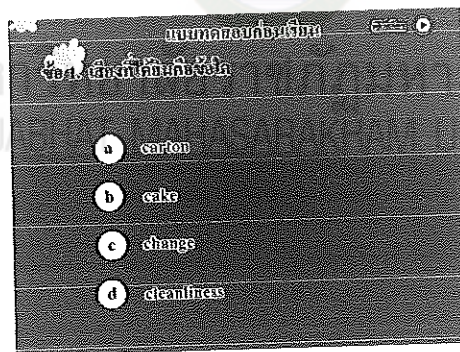
เมนูหลักเลือกจุดประสงค์จะอธิบายจุดประสงค์การใช้โปรแกรมบทเรียนช่วยสอน



เมนูหลักเลือกแบบทดสอบก่อนเรียนจะปรากฏคำอธิบายการทำแบบทดสอบแล้วคลิกที่ปุ่มเลือกเริ่มทำข้อสอบ



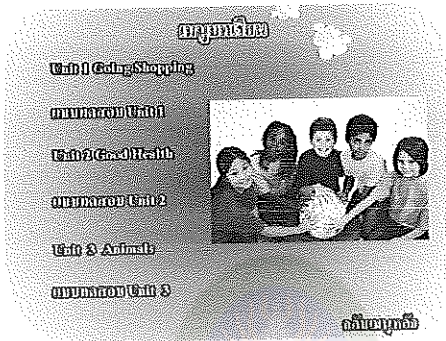
การทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 30 ข้อ โดยการคลิกเลือกปุ่มหน้าคำตอบ



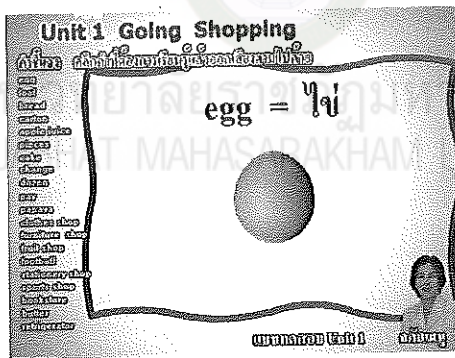
หลังทำข้อสอบครบ ข้อแล้วจะบอกคะแนนที่ทำได้



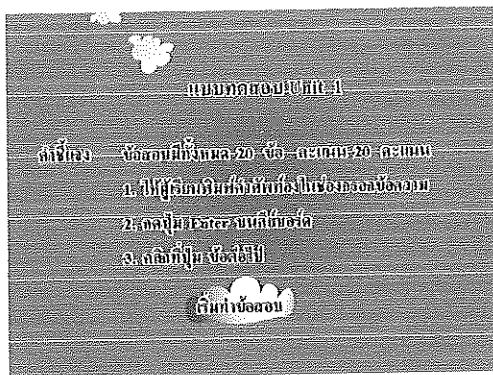
เมนูหลักเลือกเข้าเมนูบทเรียนจะปรากฏเมนูบทเรียนดังภาพข้างล่าง



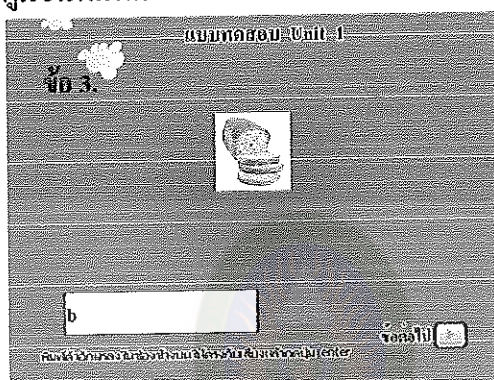
เมนูบทเรียนเลือก Unit 1 จะปรากฏบทเรียนที่ 1 คลิกเลือกคำด้านซ้ายจะมีเสียงสะกดคำและคำแปลพร้อมรูปภาพในบทนี้จะมีทั้งหมด 20 คำให้เลือก



เมนูบทเรียนเลือก แบบทดสอบ Unit 1 จะปรากฏคำอธิบายการทำแบบทดสอบให้คลิกที่เริ่มทำข้อสอบ



การทำแบบทดสอบให้ผู้เรียนพิมพ์คำให้ตรงกับเสียงและภาพในช่องแล้วกดปุ่มเป็น Enter



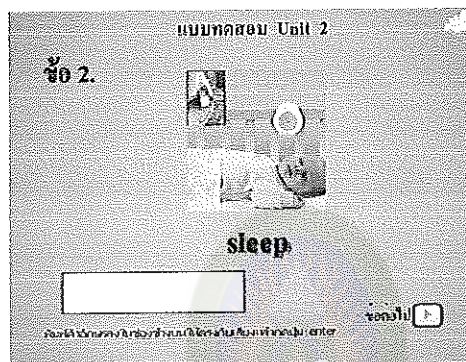
เมื่อทำข้อสอบครบแล้วคะแนนที่ทำข้อสอบจะปรากฏดังภาพ



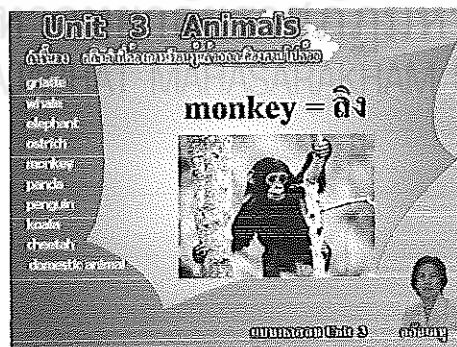
ใน Unit 2 ในบทเรียนให้เราคลิกเลือกคำด้านซ้ายจะมีเสียงสะกดคำและคำแปล พร้อมรูปภาพในบทนี้จะมีทั้งหมด 20 คำให้เลือก



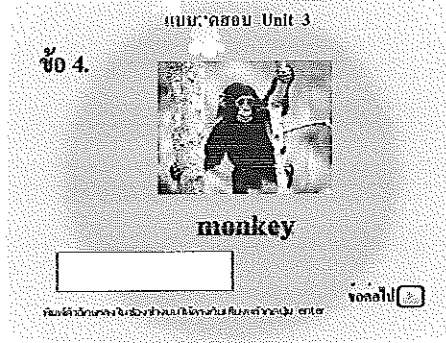
แบบทดสอบ Unit 2 ในการทำแบบทดสอบให้ผู้เรียนพิมพ์คำให้ตรงกับเสียงและภาพในช่องแล้วกดปุ่มเป็น Enter



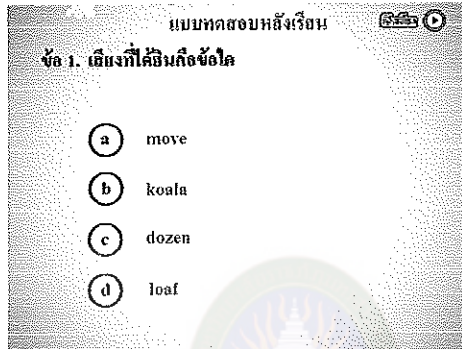
ใน Unit 3 ในบทเรียนให้เราคลิกเลือกคำด้านซ้ายจะมีเสียงสะกดคำและคำแปล พร้อมรูปภาพในบทนี้จะมีทั้งหมด 10 คำให้เลือก



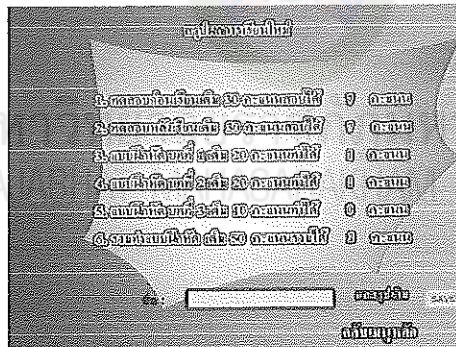
แบบทดสอบ Unit 3 ในการทำแบบทดสอบให้ผู้เรียนพิมพ์คำให้ตรงกับเสียงและภาพในช่องแล้วกดปุ่มเป็น Enter



แบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 30 ข้อ โดยการคลิกเลือกปุ่มหน้าคำตอบ



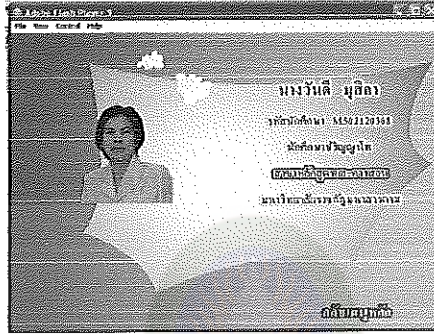
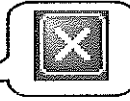
เลือกการสรุปผลการทำข้อทดสอบจะปรากฏการสรุปผลดังภาพ



เลือกผู้จัดทำจะปรากฏรูปภาพและข้อมูลผู้จัดทำ



การปิด โปรแกรมให้คลิกที่ปุ่มกากบาท



ภาคผนวก ข
ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

🌸 🌸

แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง

1. ข้อสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ คะแนน 30 คะแนน
2. ให้ผู้เรียนคลิกที่ปุ่มหน้าคำตอบที่ถูกต้อง

เริ่มทำข้อสอบ

แบบทดสอบก่อนเรียน 🌸 🌸

ข้อ 1. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a carton
- b cake
- c change
- d cleanliness

แบบทดสอบก่อนเรียน เฉลย ▶

ข้อ 2. เสียงที่ได้อินคือข้อใด

- a bread
- b dozen
- c football
- d change

แบบทดสอบก่อนเรียน เฉลย ▶

ข้อ 3. เสียงที่ได้อินคือข้อใด

- a butter
- b carton
- c pay
- d apple juice

แบบทดสอบก่อนเรียน ฟังเสียง ▶

ข้อ 4. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a change
- b carton
- c pay
- d football

แบบทดสอบก่อนเรียน ฟังเสียง ▶

ข้อ 5. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a animal
- b around
- c apple juice
- d enough

แบบทดสอบก่อนเรียน ปิดเสียง ▶

ข้อ 6. เลือกที่ได้ยินคือข้อใด

- a check up
- b children
- c cheetah
- d change

แบบทดสอบก่อนเรียน ปิดเสียง ▶

ข้อ 7. เลือกที่ได้ยินคือข้อใด

- a change
- b hungry
- c habit
- d healthy

แบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกฟัง ▶

ข้อ 8. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a proteins
- b penguin
- c panda
- d people

แบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกฟัง ▶

ข้อ 9. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a carbohydrates
- b cleanliness
- c carton
- d check up

แบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกฟัง ▶

ข้อ 10. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a enough
- b exercise
- c elephant
- d egg

แบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกฟัง ▶

ข้อ 11. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a blood
- b people
- c panda
- d penguin

แบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกเขียน ▶

ข้อ 12. เติงที่ไดอินคือข้อใด

- a change
- b carton
- c check up
- d koala

แบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกเขียน ▶

ข้อ 13. เติงที่ไดอินคือข้อใด

- a chectah
- b children
- c check up
- d change

แบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกฟัง ▶

ข้อ 14. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a move
- b monkey
- c minerals
- d enough

แบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกฟัง ▶

ข้อ 15. เสียงที่ได้ยินคือข้อใด

- a healthy
- b dozen
- c dirty
- d tired

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 16. ข้อใดหมายถึงเคลื่อนย้าย

- a loaf
- b monkey
- c minerals
- d move

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 17. ข้อใดหมายถึงหิว

- a hours
- b healthy
- c hungry
- d habit

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 18. ข้อใดหมายถึงร้านขายหนังสือ

- a domestic animal
- b fruit shop
- c furniture shop
- d bookstore

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 19. ข้อใดหมายถึงเนยแข็ง

- a butter
- b bread
- c bookstore
- d blood

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 20. จากรูปคือข้อใด

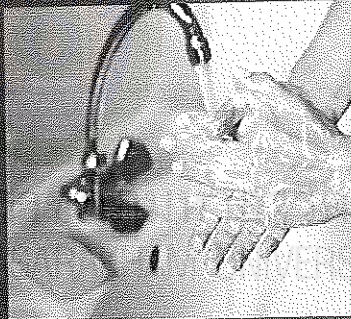
- a enough
- b elephant
- c exercise
- d egg



แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 21. จากรูปหมายถึงข้อใด

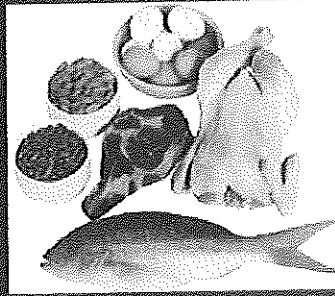
- a clothes shop
- b change
- c cleanliness
- d carbohydrates



แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 22. จากรูปหมายถึงอะไร

- a pieces
- b papaya
- c people
- d proteins



แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 23. 4 eggs 10 baht. Jack wants to buy a dozen
eggs. How much does he pay?

- a 3 bath
- b 12 bath
- c 15 bath
- d 30 bath

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 24. Where can you buy a football? At a

- a stationery shop
- b sports shop
- c fruit shop
- d clothes shop

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 25. Children should sleep hours every

- a eight
- b nine
- c ten
- d twelve

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 26. Food from animals are

- a minerals
- b fats and oils
- c carbohydrates
- d proteins

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 27. You will be if your body is dirty.

- a ill
- b happy
- c healthy
- d strong

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 28. Where can't we find penguins? In

- a New Zealand.
- b Australia.
- c Antarctic.
- d Malaysia.

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 29. Which one fit the tallest animal?

- a A giraffe.
- b An elephant.
- c A horse.
- d A bear.

แบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ 30. Where do pandas usually live?

- a On the trees.
- b In the forests.
- c In the mountains.
- d On the grasslands.

ผลการทดสอบก่อนเรียน

คะแนนเต็ม 30 คะแนน

ถูกทำได้ 7 คะแนน

กลับหน้าแรก

ภาคผนวก ค
แผนการจัดการเรียนรู้



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ New Student's Book Say Hello 6

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง Going shopping

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องชัดเจน

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกับคำนามจากหนังสือ New Student's Book Say Hello 6 Unit 1-2

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. ฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์
2. บอกความหมายของคำศัพท์ได้
3. เลือกใช้คำเพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้อง

กระบวนการเรียนรู้

ใช้วิธีการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach)

1. ชี้นำเสนอเนื้อหา (Presentation)

1.1 ทบทวนการใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์และวิธีการเรียนรู้จากบทเรียน

คอมพิวเตอร์

1.2 ทบทวนข้อตกลงและเงื่อนไขการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์

2. ชี้นฝึก (Practice)

2.1 นักเรียนทำความเข้าใจคำศัพท์จากบทเรียนคอมพิวเตอร์

2.2 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์และเสียงสะกดคำศัพท์ตามบทเรียน

3. ชั้นสรุป (Production)

3.1 ครูสรุปและทบทวนคำศัพท์

3.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้ที่ได้รับ

จากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในบทเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีความพร้อมต่อการใช้งานก่อนการสอนทุกครั้ง
2. ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความพร้อมต่อการใช้งานมีจำนวนไม่เพียงพอ ผู้สอนสามารถแก้ปัญหาโดยให้นักเรียนนั่งเรียนเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โคนให้นักเรียนไม่เกินกลุ่มละ 3 คน ต่อเครื่อง
3. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามข้อสงสัย
4. การเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการเรียนแบบเอกัตบุคคล ดังนั้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เองตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนโดยไม่ต้องยึดวิธีการเรียนรู้จากแผนการจัดการเรียนรู้ (แผนการเรียนรู้เป็นเพียงแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวผู้สอนและผู้เรียนเป็นสำคัญ)

วิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กระบวนการวัดผลประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เครื่องมือประเมินผล

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. แบบเรียน
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

()

ผู้อำนวยการโรงเรียนเมืองวาปีปทุม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บันทึกผลหลังสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางวันดี มุสิกกา)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ New Student's Book Say Hello 6

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง Going Shopping

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องชัดเจน

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคำนามจากหนังสือ New Student's Book Say Hello 6

Unit 1

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. ฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ได้
2. บอกความหมายของคำศัพท์ได้
3. เลือกใช้คำศัพท์เพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้อง

กระบวนการเรียนรู้

ใช้วิธีการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach)

1. ช้่นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

- 1.1 ทบทวนการใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์และวิธีการเรียนรู้จากบทเรียน

คอมพิวเตอร์

- 1.2 ทบทวนข้อตกลงและเงื่อนไขการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์

2. ช้่นฝึก (Practice)

- 2.1 นักเรียนทำความเข้าใจคำศัพท์จากบทเรียนคอมพิวเตอร์
- 2.2 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์และเสียงสะกดคำศัพท์ตามบทเรียน

3. ช้่นสรุป (Production)

- 3.1 ครูสรุปและทบทวนคำศัพท์

3.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้ที่ได้รับจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในบทเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีความพร้อมต่อการใช้งานก่อนการสอนทุกครั้ง
2. ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความพร้อมต่อการใช้งานมีจำนวนไม่เพียงพอ ผู้สอนสามารถแก้ไขปัญหาโดยให้นักเรียนนั่งเรียนเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โดยให้เรียนไม่เกินกลุ่มละ 3 คนต่อเครื่อง
3. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามข้อสงสัย
4. การเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการเรียนแบบเอกัตบุคคล ดังนั้นผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เองตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนโดยไม่ต้องยึดวิธีการเรียนรู้จากแผนการจัดการเรียนรู้ (แผนการเรียนรู้เป็นเพียงทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวผู้สอนและผู้เรียนเป็นสำคัญ)

กระบวนการวัดผลประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เครื่องมือประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. แบบเรียน
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....
.....
.....

(ลงชื่อ)

()

ผู้อำนวยการ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บันทึกผลหลังสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(นางวันดี มุสิกกา)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ New Student's Book Say Hello 6

หน่วยย่อยที่ 2 เรื่อง Good Health

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องชัดเจน

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคำนามจากหนังสือ New Student's Book Say Hello 6

Unit 2

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. ฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ได้
2. บอกความหมายของคำศัพท์ได้
3. เลือกใช้คำศัพท์เพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้อง

กระบวนการเรียนรู้

ใช้วิธีการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach)

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)
 - 1.1 ทบทวนการใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์และวิธีการเรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์
 - 1.2 ทบทวนข้อตกลงและเงื่อนไขการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์
2. ขั้นฝึก (Practice)
 - 2.1 นักเรียนทำความเข้าใจคำศัพท์จากบทเรียนคอมพิวเตอร์
 - 2.2 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์และเสียงสะกดคำศัพท์ตามบทเรียน
3. ขั้นสรุป (Production)
 - 3.1 ครูสรุปและทบทวนคำศัพท์

3.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้ที่ได้รับจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในบทเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีความพร้อมต่อการใช้งานก่อนการสอนทุกครั้ง
2. ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความพร้อมต่อการใช้งานมีจำนวนไม่เพียงพอ ผู้สอนสามารถแก้ไขปัญหาโดยให้นักเรียนนั่งเรียนเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โดยให้เรียนไม่เกินกลุ่มละ 3 คนต่อเครื่อง
3. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามข้อสงสัย
4. การเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการเรียนแบบเอกัตบุคคล ดังนั้นผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เองตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนโดยไม่ต้องยึดวิธีการเรียนรู้จากแผนการจัดการเรียนรู้ (แผนการเรียนรู้เป็นเพียงทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวผู้สอนและผู้เรียนเป็นสำคัญ)

กระบวนการวัดผลประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เครื่องมือประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. แบบเรียน
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....
.....
.....

(ลงชื่อ)

()

ผู้อำนวยการ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บันทึกผลหลังสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....
.....
.....
.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(นางวันดี มุสิก)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ New Student's Book Say Hello 6

หน่วยย่อยที่ 2 เรื่อง Good Health

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องชัดเจน

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับค่านามจากหนังสือ New Student's Book Say Hello 6

Unit 2

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. ฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ได้
2. บอกความหมายของคำศัพท์ได้
3. เลือกใช้คำศัพท์เพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้อง

กระบวนการเรียนรู้

ใช้วิธีการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach)

1. ชี้นำเสนอเนื้อหา (Presentation)

1.1 ทบทวนการใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์และวิธีการเรียนรู้จากบทเรียน

คอมพิวเตอร์

1.2 ทบทวนข้อตกลงและเงื่อนไขการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์

2. ฝึกปฏิบัติ (Practice)

2.1 นักเรียนทำความเข้าใจคำศัพท์จากบทเรียนคอมพิวเตอร์

2.2 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์และเสียงสะกดคำศัพท์ตามบทเรียน

3. ชิ้นสรุป (Production)

3.1 ครูสรุปและทบทวนคำศัพท์

3.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้ที่ได้รับจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในบทเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีความพร้อมต่อการใช้งานก่อนการสอนทุกครั้ง

2. ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความพร้อมต่อการใช้งานมีจำนวนไม่เพียงพอ ผู้สอนสามารถแก้ไขปัญหาโดยให้นักเรียนนั่งเรียนเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โดยให้เรียนไม่เกินกลุ่มละ 3 คนต่อเครื่อง

3. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ซักถามข้อสงสัย

4. การเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการเรียนแบบเอกัตบุคคล ดังนั้นผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เองตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนโดยไม่ต้องยึดวิธีการเรียนรู้จากแผนการจัดการเรียนรู้ (แผนการเรียนรู้เป็นเพียงทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวผู้สอนและผู้เรียนเป็นสำคัญ)

กระบวนการวัดผลประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เครื่องมือประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. แบบเรียน
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....
.....
.....

(ลงชื่อ)

()

ผู้อำนวยการ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บันทึกผลหลังสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(นางวันดี มุสิกกา)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ New Student's Book Say Hello 6

หน่วยย่อยที่ 3 เรื่อง Animals

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องชัดเจน

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับค่านามจากหนังสือ New Student's Book Say Hello 6

Unit 3

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. ฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ได้
2. บอกความหมายของคำศัพท์ได้
3. เลือกใช้คำศัพท์เพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้อง

กระบวนการเรียนรู้

ใช้วิธีการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach)

1. ชี้นำเสนอเนื้อหา (Presentation)

1.1 ทบทวนการใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์และวิธีการเรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์

1.2 ทบทวนข้อตกลงและเงื่อนไขการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์

2. ฝึกปฏิบัติ (Practice)

2.1 นักเรียนทำความเข้าใจคำศัพท์จากบทเรียนคอมพิวเตอร์

2.2 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์และเสียงสะกดคำศัพท์ตามบทเรียน

3. ผลิตรูป (Production)

3.1 ครูสรุปและทบทวนคำศัพท์

3.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้ที่ได้รับจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในบทเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีความพร้อมต่อการใช้งานก่อนการสอนทุกครั้ง
2. ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความพร้อมต่อการใช้งานมีจำนวนไม่เพียงพอ ผู้สอนสามารถแก้ไขปัญหาโดยให้นักเรียนนั่งเรียนเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โดยให้เรียนไม่เกินกลุ่มละ 3 คนต่อเครื่อง
3. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามข้อสงสัย
4. การเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการเรียนแบบเอกัตบุคคล ดังนั้นผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เองตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตน โดยไม่ต้องยึดวิธีการเรียนรู้จากแผนการจัดการเรียนรู้ (แผนการเรียนรู้เป็นเพียงทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวผู้สอนและผู้เรียนเป็นสำคัญ)

กระบวนการวัดผลประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เครื่องมือประเมินผล

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. แบบเรียน
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....
.....
.....

(ลงชื่อ)

()

ผู้อำนวยการ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บันทึกผลหลังสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(นางวันดี มุสิกกา)

ภาคผนวก ง
แบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์
แบบวัดความพึงพอใจ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
 ซึ่งมี 5 ระดับ คือ

- | | | |
|----------------------------|-----|---------|
| ระดับความคิดเห็นมากที่สุด | ให้ | 5 คะแนน |
| ระดับความคิดเห็นมาก | ให้ | 4 คะแนน |
| ระดับความคิดเห็นปานกลาง | ให้ | 3 คะแนน |
| ระดับความคิดเห็นน้อย | ให้ | 2 คะแนน |
| ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด | ให้ | 1 คะแนน |

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
คำแนะนำบทเรียน
1. คำแนะนำในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มีความชัดเจน
2. ทำความเข้าใจในการใช้บทเรียนได้ดี
ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง
3. การนำเสนอเนื้อหา มีลำดับชัดเจน
4. อ่านและทำความเข้าใจในเนื้อหาได้ด้วยตนเอง
5. บทเรียนคอมพิวเตอร์ให้ทั้งความรู้ ความเพลิดเพลินทำให้น่าสนใจมากขึ้น
6. เมื่อศึกษาแล้วมีความเข้าใจเนื้อหาดีมากขึ้น

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
การออกแบบในด้านภาพ ภาษา และเสียง					
7. ความน่าสนใจในความเหมาะสม
8. แบบของภาษามีความสอดคล้องกับเนื้อหา
9. สีของภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา
10. ภาษาของภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา
11. เสียงของภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา
การออกแบบในด้านตัวอักษร					
12. แบบของตัวอักษรที่ใช้ในบทเรียนมีความเหมาะสม
13. ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในบทเรียนมีความเหมาะสม
14. สีของตัวอักษรที่ใช้ในบทเรียนมีความเหมาะสม
15. รูปภาพกับคำบรรยายในเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน
แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน					
16. แบบทดสอบสอดคล้องกับบทเรียน
17. จำนวนข้อสอบมีความเหมาะสม
ภาพรวมของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน					
18. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยแก้ปัญหาการเรียนไม่ทันเพื่อนได้
19. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยเพิ่มทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน
20. บทเรียนคอมพิวเตอร์เป็นประโยชน์ต่อการเรียนของนักเรียน

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
คำแนะนำบทเรียน					
1. คำแนะนำในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มีความชัดเจน
2. สามารถทำความเข้าใจในการใช้บทเรียนได้ดี
ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
3. การนำเสนอเนื้อหา มีลำดับชัดเจน
4. นักเรียนสามารถอ่านและทำความเข้าใจในเนื้อหาได้ด้วยตนเอง
5. บทเรียนคอมพิวเตอร์ให้ทั้งความรู้ ความเพลิดเพลินทำให้น่าสนใจมากขึ้น
6. นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาดีมาก
ความพึงพอใจการออกแบบในด้านภาพ ภาษา และเสียง					
7. ความน่าสนใจภาพมีความเหมาะสม
8. แบบของภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา
9. สีของภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา
10. ภาษาของภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา
11. เสียงของภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
มุ่งพอใจการออกแบบในด้านตัวอักษร					
2. แบบของตัวอักษรที่ใช้ในบทเรียนมีความเหมาะสม
3. ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในบทเรียนมีความเหมาะสม
4. สีของตัวอักษรที่ใช้ในบทเรียนมีความเหมาะสม
รูปภาพกับคำบรรยายในเนื้อหามีความสอดคล้องกัน
ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน					
5. แบบทดสอบสอดคล้องกับบทเรียน
7. จำนวนข้อสอบมีความเหมาะสม
รวมของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน					
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยแก้ปัญหาการเรียนไม่ทันเพื่อนได้
6. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยเพิ่มทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน
1. บทเรียนคอมพิวเตอร์เป็นประโยชน์ต่อการเรียนของนักเรียน

ภาคผนวก จ

สรุปผลการประเมินความสอดคล้อง IOC จากผู้เชี่ยวชาญ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สรุปผลการประเมินความสอดคล้องเหมาะสมแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง

การเรียนรู้ (ค่า IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย
	1	2	3	4	5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
5	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
7	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
8	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
10	0	+1	0	+1	+1	3	0.60
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
13	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
15	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80
16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
17	+1	0	+1	+1	+1	5	1.00
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
19	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย
	1	2	3	4	5		
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
26	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80
27	+1	0	0	+1	+1	3	0.60
28	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
30	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สรุปผลการประเมินความสอดคล้องเหมาะสมแบบประเมินความพึงพอใจ
 ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 (ค่า IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย
	1	2	3	4	5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
3	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
5	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
7	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
8	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
10	0	+1	0	+1	+1	3	0.60
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
13	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
15	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80
16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
17	+1	0	+1	+1	+1	5	1.00
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
19	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

ภาคผนวก ฉ
หนังสือขอความอนุเคราะห์



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/๕๓๔

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๐

๑๑ สิงหาคม ๒๕๕๒

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเมืองวาปีปทุม

ด้วย นางวันดี มุสิกา รหัสประจำตัว M๕๐๒๑๒๐๓๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม” เพื่อให้การศึกษาวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัยกับประชากร/กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๓๐ คน ดังแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

/s/

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๕๓๕

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ สิงหาคม ๒๕๕๒

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวาปีปทุม

ด้วย นางวันดี มุสิกภา รหัสนประจำตัว M๕๐๒๑๒๐๓๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามกับประชากร/กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๕๓๕

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ สิงหาคม ๒๕๕๒

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลวาปีปทุม

ด้วย นางวันดี มุสิกาท รหัสประจำตัว M๕๐๒๑๒๐๓๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามกับประชากร/กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๓๒-๕๔๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๕๓๓

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ สิงหาคม ๒๕๕๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณรัตนะ บุตรสุรินทร์

ด้วย นางวันดี มุลิกา รหัสประจำตัว M๕๐๒๑๒๐๓๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้และความสามารถสูง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย ดังเอกสารแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศร ๐๕๔๐.๐๑/ว ๕๓๓

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ สิงหาคม ๒๕๕๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณอรรถ โทธีร์

ด้วย นางวันดี มุสิกา รหัสประจำตัว M๕๐๒๑๒๐๓๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้และความสามารถสูง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา สถิติ การวัดและประเมินผล คึงเอกสารแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘

ที่ ศร ๐๕๔๐.๐๑/ว ๕๓๓



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ สิงหาคม ๒๕๕๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณอัมชนาพร ศิริพรทุม

ด้วย นางวันดี มุลิกา รหัสประจำตัว M๕๐๒๑๒๐๓๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ และความสามารถสูง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา สถิติ การวัดและประเมินผล ดังเอกสารแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๕๓๓

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ สิงหาคม ๒๕๕๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณใหม่ บัวสอน

ด้วย นางวันดี มุลิกา รหัสประจำตัว M๕๐๒๑๒๐๓๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้และความสามารถสูง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องค่านเนื้อหา ภาษา สถิติ การวัดและประเมินผล ดังเอกสารแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๕๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๕๓๓

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๑๑ สิงหาคม ๒๕๕๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

เรียน คุณสมเพชร มัชปโม

ด้วย นางวันดี มุสิกภา รหัสนประจำตัว M๕๐๒๑๒๐๓๐๘ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเมืองวาปีปทุม”

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ และความสามารถสูง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องด้านการวัดและประเมินผล ดังเอกสารแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

๑๑

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘