แบบประเมินผลการอบรมหลักสูตร "การเป็นครูในยุคดิจิทัลเพื่อตอบสนองนโยบาย Thailand 4.0"

วันที่ 9 - 10 และ 16 - 17 กันยายน 2560 เวลา 09.00 - 21.00 น.

ณ อาคารสำนักบริการคอมพิวเตอร์

จำนวนผู้เข้าอบรม 56 คน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 37 คน

ข้อมูลส่วนบุคคล

เพศ :

ชาย		หญิง	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
6	16.2%	31	83.8%

อายุ :

น้อยกว่า 25 ปี		26-35 ปี		36 - 45 ปี		มากกว่า 45 ปี	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
6	16.2%	19	51.4%	4	10.8%	8	21.6%

ประสบการณ์ในการทำงานด้านไอที

น้อยกว่า 3 ปี		3 - 5 ปี		5 ปี ขึ้นไป		ไม่ได้ใช้	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
5	13.5%	8	21.6%	23	62.2%	1	2.7%

ท่านได้รับข่าวสาร ประชาสัมพันธ์การฝึกอบรมจากแหล่งใด

ข่าวสาร	จำนวน (คน)	คิดเป็น (%)
เว็บไซต์ http://training.ku.ac.th	21	56.8%
จดหมายเวียนภายในหน่วยงาน	9	24.3%
จดหมายประชาสัมพันธ์	3	8.1%
จดหมายเวียนภายในหน่วยงาน, http://training.ku.ac.th, จดหมายประชาสัมพันธ์	2	5.4%
เว็บไซต์ http://training.ku.ac.th, จดหมายประชาสัมพันธ์	2	5.4%

<u>ก่อนเข้าอบรม</u>

1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรที่เข้าอบรมเพียงใด

ดีมาก		ดี		ปานกลาง		น้อย	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
4	10.8%	12	32.4%	19	51.4%	2	5.4%

2. ท่านมีความรู้พื้นฐานเหมาะสมกับการอบรมในหลักสูตรนี้

ดีมาก		ดี		ปานกลาง		น้อย	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
4	10.8%	8	21.6%	19	51.4%	6	16.2%

3. ท่านได้รับการประสานงานการได้รับสิทธิ์เข้าอบรม และการแจ้งข่าวสารในการเข้ารับการอบรมชัดเจน

ดีมาก		ดี		ปานกลาง	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
19	51.4%	12	32.4%	6	16.2%

หลังเข้ารับการอบรม

รายการ	ระดับความคิดเห็น						
	ดีมาก(5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	น้อยที่สุด(1)	รวม	คะแนนเฉลี่ย
	จำนวน	*จำนวน*	*จำนวน*	*จำนวน*	*จำนวน*	*จำนวน*	*{5}*
	(ร้อยละ)	*(ร้อยละ)*	*(ร้อยละ)*	*(ร้อยละ)*	*(ร้อยละ)*	*(ร้อยละ)*	*(ร้อยละ)*
ด้านวิชาการ							
1. วิทยากรทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้มีสาระน่าสนใจ	31	4	1	1	0	37	**4.76**
	83.8	10.8	2.7	2.7	0.0	100.0	**95.1**
2. วิทยากรบรรยายได้ครอบคลุมเนื้อหา ตอบคำถามได้ตรงประเด็น	25	10	0	2	0	37	**4.57**
	67.6	27.0	0.0	5.4	0.0	100.0	**91.4**
3. ท่านคิดว่ามีการเปิดโอกาสให้ซักถามได้อย่างเพียงพอ	15	19	2	1	0	37	**4.30**
	40.5	51.4	5.4	2.7	0.0	100.0	**85.9**
4. เนื้อหาสาระของหลักสูตรเหมาะสมกับงานของท่าน	21	12	2	2	0	37	**4.41**
	56.8	32.4	5.4	5.4	0.0	100.0	**88.1**
5. เอกสารประกอบการอบรม มีความเหมาะสม	19	14	3	1	0	37	**4.38**
	51.4	37.8	8.1	2.7	0.0	100.0	**87.6**
6. ความรู้ที่ท่านได้รับเป็นประโยชน์ต่อท่าน / หน่วยงานของท่าน	22	13	0	2	0	37	**4.49**
	59.5	35.1	0.0	5.4	0.0	100.0	**89.7**
7. ในภาพรวมท่านพอใจผู้ช่วยวิทยากร	26	9	0	2	0	37	**4.59**
	70.3	24.3	0.0	5.4	0.0	100.0	**91.9**
8. หลังเข้ารับการอบรมท่านได้รับความรู้มากขึ้นจากเดิมที่มีอยู่	21	14	1	1	0	37	**4.49**
	56.8	37.8	2.7	2.7	0.0	100.0	**89.7**
9. ระยะเวลาในการอบรมเหมาะสมกับเนื้อหาการอบรม	19	12	6	0	0	37	**4.35**
	51.4	32.4	16.2	0.0	0.0	100.0	**87.0**
10. ในภาพรวมท่านคิดว่าการอบรมด้านวิชาการ มีความเหมาะสม	24	10	1	2	0	37	**4.51**
	64.9	27.0	2.7	5.4	0.0	100.0	**90.3**
คะแนนเฉลี่ย 4.48(89.6%)							
ด้านการจัดการ							
11. การลงทะเบียนและการต้อนรับ มีความเหมาะสม	29	7	1	0	0	37	**4.76**
	78.4	18.9	2.7	0.0	0.0	100.0	**95.1**
12.ห้องอบรมสัมมนา มีความเหมาะสม	32	5	0	0	0	37	**4.86**
	86.5	13.5	0.0	0.0	0.0	100.0	**97.3**
13. อาหารกลางวัน / อาหารว่าง และเครื่องดื่ม มีความเหมาะสม	26	9	2	0	0	37	**4.65**
	70.3	24.3	5.4	0.0	0.0	100.0	**93.0**
14. ท่านได้รับความสะดวกเรื่องสถานที่จอดรถ	22	11	3	0	1	37	**4.43**
	59.5	29.7	8.1	0.0	2.7	100.0	**88.6**
15. ในภาพรวม ท่านพอใจด้านสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก และการให้บริการ	30	7	0	0	0	37	**4.81**
	81.1	18.9	0.0	0.0	0.0	100.0	**96.2**
คะแนนเฉลี่ย 4.70(94.0%)							
คะแนนเฉลี่ยรวม 4.56(91.2%)							

16. ผู้เข้าอบรมต้องการให้สำนักบริการคอมพิวเตอร์จัดอบรมในหัวข้อใด

- การใช้แอพพลิชั่นในการสอน	จำนวน	1	คน
- Info graphic	จำนวน	1	คน
- การสร้างบทเรียนออนไลน์ moodle และการสร้าง modules ต่างๆ	จำนวน	2	คน
- เทคนิคการสอนเพื่อสร้างนักเรียนแบบ growht mindset	จำนวน	1	คน
- การสร้างเกมส์ที่สามารถนำไปใช้กับนักเรียน	จำนวน	1	คน
- การใช้เกมใน app เพื่อช่วยในการเรียนการสอน	จำนวน	1	คน
- การผลิตสื่อการเรียนการสอน	จำนวน	1	คน
- การเขียนโปรแกรมการเล่นเกมส์	จำนวน	1	คน
- การเขียนแอพลิเคชันสำหรับแอนดรอยต์	จำนวน	1	คน
- การใช้ IT ในกานจัดการชั้นเรียน	จำนวน	1	คน

17. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ที่ผู้เข้าอบรมเห็นว่าจะช่วยให้การอบรม สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

- ต้องการให้มีการอบรมในลักษณะเชิงปฏิบัติการฝึกเป็นผู้จัดกิจกรรมมิใช่ผู้ร่วมกิจกรรม
- อัดแน่นเนื้อหาเร็วเกินไป ตามไม่ทัน ถ้าได้ฝึกปฏิบัติไปด้วยจะดีมาก เช่นการสร้างข้อสอบ
- ควรเสริมเรื่องซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้างกิจกรรมกลุ่ม
- มีการปฏิบัติและได้ชิ้นงาน เช่นได้เกมคนละ1เกม
- เครื่องมือการประกอบการอบรมของครูบางครั้งเข้าสื่อสารไม่ทัน
- ระยะเวลาติดต่อกัน
- เกมคิวบิกเล่นแล้วไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับนักเรียนได้ควรจะหาเกมที่นำไปใช้ได้จริงเลย
- เกมต่างๆ ที่ให้เล่น ที่อยู่ในไอแพด น่าจะเอาไปใช้ใน รร ได้ด้วย แต่ถามทาง cubic แล้วบอกว่ามีโปรแกรมเมอร์เขียนให้ ไม่รู้ทำยังไง เสียดาย
- อยากได้ list เว็บหรือ app แนะนำที่เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนทั้งต่อครู และนักเรียน
- ขยายเวลามากขึ้น
- การจัดอบรมดีมากค่ะ
- สอนโดยใช้เกมส์ แต่ผู้เข้าอบรมจะนำไปใช้ต่อไม่ได้ต้องอบรมให้นำไปสร้างและใช้ได้ด้วย
- เหมือนวิทยากรมาอ่านข่าวสารในโลกไอทีให้ฟังแต่ควรแนะนำเจาะการใช้งานหรืออุปกรณ์ที่จะนำไปใช้กับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนได้จริง