

ภาคผนวก ข
ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
ที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตาราง 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา
เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

จุดประสงค์ที่	ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC
		1	2	3	4	5	
1. นักเรียนวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหาได้	1	1	1	1	1	1	1.00
	2	1	1	1	1	1	1.00
	4	1	1	0	1	1	0.80
	5	1	1	1	1	1	1.00
	7	1	0	1	0	1	0.60
	8	1	1	1	1	1	1.00
	9	1	1	1	1	1	1.00
	16	1	1	1	1	1	1.00
	19	1	1	0	1	1	0.80
	20	1	1	1	1	1	1.00
2. นักเรียนออกแบบวิธีการแก้ปัญหาได้	3	1	0	1	1	1	0.80
	6	1	1	1	1	1	1.00
	10	1	1	0	1	1	0.80
	11	1	1	1	1	1	1.00
	12	1	1	1	1	1	1.00
	13	0	1	1	0	1	0.60
	14	1	1	1	1	1	1.00
	18	1	1	1	1	1	1.00
	38	1	1	1	1	1	1.00
	39	1	1	1	1	1	1.00
40	1	1	1	1	1	1.00	

ตาราง 15 (ต่อ)

จุดประสงค์ที่	ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC
3. นักเรียนแก้ปัญหาได้	15	1	1	1	1	1	1.00
	17	1	0	1	1	1	0.80
	21	1	1	1	1	1	1.00
	22	1	1	1	1	1	1.00
	23	1	1	1	1	1	1.00
	24	1	1	1	1	1	1.00
	25	1	1	1	1	1	1.00
	26	1	1	1	1	1	1.00
	27	0	0	1	1	1	0.60
4. นักเรียนสามารถประยุกต์การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้	28	1	1	1	1	1	1.00
	29	1	1	1	0	1	0.80
	30	1	1	1	1	1	1.00
	31	1	1	1	1	1	1.00
	32	1	0	1	1	1	0.80
	33	1	1	1	1	1	1.00
	34	1	1	1	1	1	1.00
	35	1	1	1	1	1	1.00
	36	1	1	1	1	1	1.00
	37	1	1	1	1	1	1.00

ตาราง 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 1 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา (1) เกมพาของ
สามสิ่งข้ามฝั่งโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

จุดประสงค์ที่	ข้อที่	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
		1	2	3	4	5	
1. นักเรียนวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียด ของปัญหาได้	1	1	1	1	1	1	1.00
	2	1	1	1	1	1	1.00
	3	0	1	1	1	1	0.80
2. นักเรียนออกแบบวิธีการแก้ปัญหาได้	4	1	1	1	1	1	1.00
	5	1	1	1	1	1	1.00
3. นักเรียนแก้ปัญหาได้	6	1	1	0	1	1	0.80
	7	1	1	1	1	1	1.00
	8	1	1	1	1	1	1.00
4. นักเรียนสามารถประยุกต์การแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวันได้	9	1	1	1	1	1	1.00
	10	1	1	1	1	1	1.00

ตาราง 17 ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 1 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา(1)
เกมพากันข้ามฝั่ง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

จุดประสงค์ที่	ข้อที่	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
		1	2	3	4	5	
1. นักเรียนวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียด ของปัญหาได้	1	0	1	1	0	1	0.60
	2	1	1	1	1	1	1.00
	3	1	1	1	1	1	1.00
	4	1	1	1	1	1	1.00
2. นักเรียนออกแบบวิธีการแก้ปัญหาได้	5	1	1	1	1	1	1.00
	6	1	1	0	1	1	0.80
3. นักเรียนแก้ปัญหาได้	7	1	1	1	1	1	1.00
	8	1	0	1	1	1	0.80
	9	1	1	1	1	1	1.00
4. นักเรียนสามารถประยุกต์การแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวันได้	10	1	1	1	1	1	1.00

ตาราง 18 ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 2 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา (2)
เกมตวงน้ำใส่กระบอกระดับ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

จุดประสงค์ที่	ข้อที่	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
		1	2	3	4	5	
1. นักเรียนวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียด ของปัญหาได้	1	1	1	1	1	1	1.00
	2	1	1	0	0	1	0.60
	3	1	1	1	1	1	1.00
	4	1	1	1	1	1	1.00
	6	1	1	1	1	1	1.00
2. นักเรียนออกแบบวิธีการแก้ปัญหาได้	5	1	0	1	1	1	0.80
	10	1	1	1	1	1	1.00
3. นักเรียนแก้ปัญหาได้	7	1	1	1	1	1	1.00
	8	1	1	1	1	0	0.80
	9	1	1	1	1	1	1.00

ตาราง 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 2 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา (2)
เกมตวงน้ำใส่กระบอกระดับ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

จุดประสงค์ที่	ข้อที่	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
		1	2	3	4	5	
1. นักเรียนวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียด ของปัญหาได้	1	1	1	1	1	1	1.00
	2	1	1	1	1	1	1.00
	3	1	1	1	1	1	1.00
	4	0	1	1	1	1	0.80
2. นักเรียนออกแบบวิธีการแก้ปัญหาได้	7	1	1	1	1	1	1.00
	8	1	1	1	0	1	0.80
	9	1	1	1	1	1	1.00
3. นักเรียนแก้ปัญหาได้	5	1	1	1	1	1	1.00
	6	1	1	1	1	1	1.00
	10	1	1	1	1	1	1.00

ตาราง 20 ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 3 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา (3) เกมพอมดแม่มดโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

จุดประสงค์ที่	ข้อที่	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
		1	2	3	4	5	
1. นักเรียนวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียด ของปัญหาได้	1	1	1	1	1	1	1.00
	2	1	1	1	1	1	1.00
	3	1	1	0	1	1	0.80
2. นักเรียนออกแบบวิธีการแก้ปัญหาได้	4	1	1	1	1	1	1.00
	5	1	1	1	1	1	1.00
3. นักเรียนแก้ปัญหาได้	6	1	1	1	1	1	1.00
	7	1	1	1	1	1	1.00
	8	1	1	1	1	1	1.00
4. นักเรียนสามารถประยุกต์การแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวันได้	9	1	1	1	1	1	1.00
	10	1	1	1	1	1	1.00

ตาราง 21 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเกมคอมพิวเตอร์โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

รายการ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
	1	2	3	4	5	
	1. มีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา	1	1	1	1	
2. สีเส้นและภาพที่สวยงามช่วยดึงดูดความสนใจ	1	1	1	1	1	1.00
3. เหมาะสมตามวัยของผู้เรียน	1	1	1	1	1	1.00
4. เป็นเกมที่ไม่ยากเกินไป	1	0	1	1	1	0.80
5. มีกติกาการเล่นชัดเจน	1	1	1	1	1	1.00
6. ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นมีความเหมาะสม	1	1	1	1	1	1.00
7. เป็นเกมที่ช่วยฝึกทักษะการแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี	1	0	1	1	1	0.80

ตาราง 22 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการสอนโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

รายการ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
	1	2	3	4	5	
	คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้					
1. เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	1	1	1	1	1	1.00
2. ใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสม	1	1	1	1	1	1.00
3. ใช้วิธีการแบ่งกลุ่ม เพื่อความเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน	1	1	1	1	1	1.00
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม	1	0	1	1	1	0.80
จุดประสงค์การเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับตัวชี้วัด มาตรฐาน และสาระการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00
2. สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน	1	1	1	1	1	1.00
กระบวนการจัดการเรียนรู้						
1. มีขั้นตอนวิธีสอนเป็นระบบเชื่อมโยง ต่อเนื่องกัน	1	1	1	1	1	1.00
2. พัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	1	1	1	1	1	1.00
3. มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1	1	1.00
4. กิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยสร้างความน่าสนใจในการเรียน	1	0	1	0	1	0.60
5. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่ใช้สอน	1	1	1	1	1	1.00
สื่อและแหล่งเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00
2. ครบถ้วนตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00

ตาราง 22 (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
	1	2	3	4	5	
	การวัดและประเมินผล					
1. ประเมินตรงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	1	1	1	1	1	1.00
2. เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับบริบทของเนื้อหาสาระ และกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00
3. มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินชัดเจน	1	1	1	1	1	1.00

ตาราง 23 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน
วิชาคอมพิวเตอร์โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC
	1	2	3	4	5	
1. มีการจัดบรรยากาศในการเรียนที่กระตุ้นความสนใจในการเรียน	1	1	1	1	1	1.00
2. มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน	1	1	1	1	1	1.00
3. กิจกรรมการสอนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	1	0	1	1	1	0.80
4. กิจกรรมการเรียนการสอนเหมาะสมกับเนื้อหาวิชา	1	1	1	1	1	1.00
5. สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น	1	1	1	1	1	1.00
6. รู้สึกมีความสุขทุกครั้งที่ยังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	1	1	1	1	1	1.00
7. สื่อที่ใช้เหมาะสมกับวัย เนื้อหา และศักยภาพของนักเรียน	1	1	1	1	1	1.00
8. เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก	0	1	1	0	1	0.60
9. ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนทำให้เข้าใจบริบทวิชาและรายละเอียดได้เป็นอย่างดี	1	1	1	1	1	1.00
10. วิธีการที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนง่ายต่อการทำความเข้าใจ	1	1	1	1	1	1.00
11. เป็นเนื้อหาที่สนุกสนานท้าทายความคิด	1	0	1	1	1	0.80
12. โจทย์ที่ใช้ในการทำแบบทดสอบง่าย	1	1	1	1	1	1.00