

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย

### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่ตรวจแผนการสอน

- |                        |                                                                                                                                     |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. นายเทียน เขียวภักดี | หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ สำนักงาน<br>เขตพื้นที่การศึกษาชยันนาท                                                                |
| 2. นางมาลิน พันธเทพ    | ตำแหน่งครู อันดับ ค.ศ.3 โรงเรียนศรีบูรพาภิรักษ์<br>สามัคคี อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์<br>สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 |
| 3. นางปิยะรัตน์ ศิศรี  | ตำแหน่งครู อันดับ ค.ศ.2 โรงเรียนวัดท่าทอง<br>อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์<br>สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1               |

### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่ตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- |                        |                                                                                                                                     |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. นายเทียน เขียวภักดี | หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ สำนักงาน<br>เขตพื้นที่การศึกษาชยันนาท                                                                |
| 2. นางมาลิน พันธเทพ    | ตำแหน่งครู อันดับ ค.ศ.3 โรงเรียนศรีบูรพาภิรักษ์<br>สามัคคี อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์<br>สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 |
| 3. นางปิยะรัตน์ ศิศรี  | ตำแหน่งครู อันดับ ค.ศ.2 โรงเรียนวัดท่าทอง<br>อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์<br>สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1               |

## แบบประเมินแผนการสอน

คำชี้แจง แบบประเมินนี้ใช้สำหรับประเมินแผนการสอนโดยการใช้เกม ซึ่งแบบประเมินนี้เป็นแบบจัดอันดับคุณภาพ แบบมาตราส่วนประมาณค่าโดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

5 หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4 หมายถึง	เหมาะสมมาก
3 หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2 หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1 หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ขอให้ท่านพิจารณาแผนการสอนที่ผู้วิจัยเขียนขึ้น แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และโปรดให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่ผู้วิจัย โดยเขียนลงในช่องว่างท้ายรายการ เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยในการปรับปรุงแผนการสอนให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

กรุณา ดิษเจริญ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน

สถาบันราชภัฏนครสวรรค์

แบบประเมินแผนการสอนโดยใช้เกม

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ.....

แผนการสอนที่ ...

ข้อ	รายการที่ประเมิน	อันดับคุณภาพ				
		5	4	3	2	1
	<b>ตอนที่ 1 องค์กรประกอบทั่วไป</b>					
1	จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้อง กับวิธีการสอนที่กำหนดไว้					
2	สาระสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน					
3	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอน และมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน					
4	การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอน มีความชัดเจนเพียงพอ					
5	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
6	กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน					
7	กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอนและจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน					
8	ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย					
9	แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
	<b>ตอนที่ 2 องค์กรประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10	เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน					
11	ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน					
12	ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน					
13	การเล่นเกมนกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม					
14	วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่นเกมน					
15	เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดทำแผนการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน  
(.....)

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	5	4.67	0.58
2. สารสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.33	0.58
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	5	4	4	4.33	0.58
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	4	4	4	4.33	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.33	0.58
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	4	4.00	0.00
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	5	4	4	4.33	0.58
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	5	4	4	4.33	0.58
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	4	4.33	0.58
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	4	4.00	0.00
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	5	4	5	4.33	0.58
				4.18	0.39

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	4	4.33	0.58
2. สาระสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	4	4	4	4.00	0.00
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	4	4	5	4.33	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	5	4.33	0.58
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	4	4	4	4.00	0.00
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4	4	4	4.00	0.00
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	4	4.00	0.00
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	5	4.33	0.58
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	5	4	5	4.67	0.58
				4.16	0.37

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	4	4.33	0.58
2. สาระสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	4	4	4	4.00	0.00
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	4	4	5	4.33	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	4	4.00	0.00
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	4	4	4	4.00	0.00
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4	4	4	4.00	0.00
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	4	4.00	0.00
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	4	4	5	4.33	0.58
				4.09	0.29

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	4	4.33	0.58
2. สาระสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	4	4	4	4.00	0.00
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	4	4	5	4.33	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	4	4.00	0.00
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	5	4	4	4.33	0.58
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4	4	4	4.00	0.00
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	4	4.00	0.00
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
				4.11	0.32

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	4	4.33	0.58
2. สารสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	4	5	5	4.67	0.58
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	4	5	4	4.33	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	5	4	4	4.33	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	5	4	5	4.67	0.58
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5	4	4	4.33	0.58
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	5	4	4.33	0.58
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	3	5	4	4.00	0.00
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4	5	5	4.67	0.58
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	4	4.00	0.00
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	4	4	4	4.00	0.00
				4.22	0.52

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	4	4.33	0.58
2. สารสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	5	4	5	4.67	0.58
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	5	4	4	4.33	0.58
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	5	4	4	4.33	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	5	4.33	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	5	4	4.33	0.58
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	5	4	4.33	0.58
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	5	5	4	4.67	0.58
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	4	4.00	0.00
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	4	4.00	0.00
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
				4.27	0.45

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 7 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	5	5	4	4.67	0.58
2. สาระสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	5	4	4	4.33	0.58
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	4	4	4	4.00	0.00
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	4	5	4	4.33	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอนและจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	5	4	4	4.33	0.58
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	5	4	4.33	0.58
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	4	4	4	4.00	0.00
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4	4	4	4.00	0.00
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	4	4.00	0.00
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	5	4.33	0.58
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
				4.20	0.40

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 8 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	4	4	4.00	0.00
2. สารสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	5	4	4	4.33	0.58
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	5	4	5	4.67	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	5	4.33	0.58
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	4	4	4	4.00	0.00
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5	5	4	4.67	0.58
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	5	4	4	4.33	0.58
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
				4.22	0.42

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 9 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	4	4	4.00	0.00
2. สารสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	5	5	4	4.67	0.58
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	5	5	5	5.00	0.00
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	5	4	4	4.33	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอนและจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	4	4.00	0.00
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	5	5	5	5.00	0.00
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	5	4	4	4.33	0.58
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	4	4.00	0.00
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	4	4.00	0.00
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	4	4	5	4.33	0.58
				4.29	0.46

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 10 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	4	4.33	0.58
2. สาระสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	5	4	4	4.33	0.58
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	5	4	4	4.33	0.58
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	5	4	5	4.67	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	3	4	3.67	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	4	4	3.67	0.58
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	3	4	5	4.00	0.00
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	4	4.00	0.00
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	4	4	4	4.00	0.00
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4	4	4	4.00	0.00
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	3	5	4.00	0.00
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	5	4.33	0.58
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	4	4	5	4.33	0.58
				4.11	0.53

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 11 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	5	4.67	0.58
2. สารสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	4	5	5	4.67	0.58
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	5	4	5	4.67	0.58
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	5	4	4	4.33	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	5	4.33	0.58
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	4	4.00	0.00
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	5	4	4	4.33	0.58
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	5	4	4	4.33	0.58
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	4	4.00	0.00
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	5	4	4	4.33	0.58
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	5	5	5	5.00	0.00
				4.36	0.48

ตาราง แสดงผลการประเมินแผนการสอนที่ 12 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป</b>					
1. จัดทำแผนการสอนได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการสอนที่กำหนดไว้	4	5	5	4.67	0.58
2. สารสำคัญเหมาะสม สามารถบอกถึงสาระสำคัญของแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอนและมีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58
4. การกำหนดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจนเพียงพอ	4	4	4	4.00	0.00
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน	4	5	5	4.67	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวิธีการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
8. ภาษาที่ใช้ในแผนการสอนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	4	4	4.33	0.58
9. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	5	4.33	0.58
<b>ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมในการสอน</b>					
10. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	4	4	4.00	0.00
11. ขั้นตอนการเล่นเกมที่จัดได้เหมาะสม ชัดเจน	4	4	5	4.33	0.58
12. ประเภทของเกมที่ใช้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58
13. การเล่นเกมกำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นได้เหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58
14. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	4	5	4.33	0.58
15. เกมที่นำมาใช้ในการสอนช่วยเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียน	5	5	5	5.00	0.00
				4.31	0.47

ตารางกำหนดเนื้อหาและเวลาเรียน

ที่	เนื้อหา	จำนวนเวลาที่ใช้สอน (ชม.)
1.	Occupation	2
2.	House	3
3.	Parts of Body	1
4.	Abilities	1
5.	Shopping	2
6.	Clothes	1
7.	Places	2
รวม		12

**ตารางวิเคราะห์หลักสูตร**  
**ในการกำหนดลักษณะของข้อสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์**

ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา	สะกดคำศัพท์ ได้ถูกต้อง	แปล ความหมายได้ ถูกต้อง	นำคำศัพท์ไป ใช้ในรูป ประโยค	รวม
1.	Occupations	2	3	2	7
2.	House and Home	3	4	3	10
3.	Parts of the Body	1	1	1	3
4.	Abilities	1	1	1	3
5.	Shopping	2	3	2	7
6.	Clothes	1	1	1	3
7.	Places	2	2	3	7
	รวม	12	15	13	40

ตาราง แสดงเนื้อหา คำศัพท์ และชื่อเกมที่ใช้ในแผนการสอน

แผนการสอน	เนื้อหา	คำศัพท์	ชื่อเกม
1	Occupations	actor artist bus driver cook dancer doctor dentist engineer	Pairs
2	Occupations	builder footballer mechanic nurse pilot singer teacher vet	Crossword
3	House and home	bedroom dinning room garage living room bathroom kitchen	Hide and seek
4	House and home	bath cupboard fork knife mirror Plate picture shelf television toilet	Happy families
5	House and home	armchair cooker fridge lamp wardrobe telephone vase video washbasin	Where are grandma's teeth?
6	Parts of the body	back body feet finger knee shoulder stomach teeth tongue toe	Half crossword
7	Abilities	jump hop shout swim dance skip walk whisper whistle skate	They can do it.

ตาราง (ต่อ)

แผนการสอน	เนื้อหา	คำศัพท์	ชื่อเกม
8	Shopping	toy shop supermarket newsagent clothes shop greengrocer a yoghurt chocolate hamburgers a model car A newspaper a magazine a toy aeroplane	Going shopping 1
9	Shopping	T-shirt a jacket Jeans a notebook a gameboy Coke milk a pizza oranges pears lemons bananas grapes apples	Going shopping 2
10	Clothes	shorts shirt skirt dress shoes trousers coat socks	Clothes dominoes
11	Places	zoo theatre museum swimming pool library park cinema restaurant	Trying to get home.
12	Directions	pet shop book shop sweet shop post office turn left turn right go along go straight	Directions relay.

ตาราง แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละข้อ  
โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
2	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
3	+1	0	+1	2	0.67	เลือก
4	+1	+1	+1	3	1.00	
5	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
6	+1	+1	+1	3	1.00	
7	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
8	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
9	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
10	+1	+1	0	2	0.67	
11	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
12	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
13	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
14	+1	+1	+1	3	1.00	
15	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
16	0	+1	+1	2	0.67	เลือก
17	0	+1	+1	2	0.67	เลือก
18	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
19	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
20	+1	+1	0	2	0.67	
21	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
22	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
23	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
24	0	+1	+1	2	0.67	
25	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก

ตาราง (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
26	+1	+1	+1	3	1.00	
27	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
28	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
29	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
30	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
31	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
32	+1	+1	+1	3	1.00	
33	+1	+1	0	2	0.67	เลือก
34	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
35	0	+1	+1	2	0.67	เลือก
36	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
37	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
38	+1	+1	+1	3	1.00	
39	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
40	+1	+1	+1	3	1.00	
41	+1	0	+1	2	0.67	เลือก
42	+1	+1	+1	3	1.00	
43	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
44	+1	+1	+1	3	1.00	
45	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
46	+1	+1	0	2	0.67	
47	0	+1	+1	2	0.67	เลือก
48	+1	+1	+1	3	1.00	
49	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก
50	+1	+1	+1	3	1.00	
51	+1	+1	+1	3	1.00	เลือก

ตาราง (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\Sigma R$	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
52	+ 1	0	+ 1	2	0.67	
53	+ 1	+ 1	+ 1	3	1.00	เลือก
54	+ 1	+ 1	+ 1	3	1.00	
55	+ 1	+ 1	0	2	0.67	เลือก
56	+ 1	+ 1	+ 1	3	1.00	
57	+ 1	+ 1	+ 1	3	1.00	เลือก
58	+ 1	+ 1	+ 1	3	1.00	
59	+ 1	+ 1	+ 1	3	1.00	เลือก
60	+ 1	+ 1	+ 1	3	1.00	

ตาราง แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	
2	+1	+1	+1	3	1.00	
3	+1	+1	+1	3	1.00	
4	+1	+1	+1	3	1.00	
5	+1	+1	+1	3	1.00	
6	+1	+1	+1	3	1.00	
7	+1	+1	+1	3	1.00	
8	+1	+1	+1	3	1.00	
9	+1	+1	+1	3	1.00	
10	+1	+1	+1	3	1.00	
11	+1	+1	+1	3	1.00	
12	+1	+1	+1	3	1.00	
13	+1	+1	+1	3	1.00	
14	+1	+1	+1	3	1.00	
15	+1	+1	+1	3	1.00	
16	0	+1	+1	2	0.67	
17	+1	+1	+1	3	1.00	
18	+1	+1	+1	3	1.00	
19	+1	+1	+1	3	1.00	
20	+1	+1	+1	3	1.00	

ตาราง แสดงค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบจำนวน 60 ข้อ

ข้อ	H	L	H + L	H - L	P	r
1	18	8	26	10	.65	.50
2	16	9	25	7	.58	.35
3	15	8	23	7	.58	.35
4	19	9	28	10	.70	.50
5	20	9	29	11	.73	.55
6	12	8	20	4	.50	.20
7	18	9	27	9	.68	.45
8	15	8	23	7	.58	.35
9	15	8	23	7	.58	.30
10	11	6	17	5	.43	.25
11	20	7	27	13	.68	.65
12	15	3	18	12	.45	.60
13	20	12	32	8	.80	.40
14	16	7	23	9	.58	.45
15	14	3	17	11	.43	.55
16	14	9	23	5	.58	.25
17	19	6	25	13	.63	.65
18	13	7	20	6	.50	.30
19	17	9	26	8	.65	.40
20	17	13	30	4	.75	.20
21	14	7	21	7	.53	.35
22	14	9	23	5	.58	.25
23	18	5	23	13	.58	.65
24	16	8	24	8	.60	.40
25	15	10	25	5	.63	.25
26	20	8	28	12	.70	.60
27	11	6	17	5	.43	.25

ตาราง (ต่อ)

ข้อ	H	L	H + L	H - L	P	R
28	11	6	17	5	.43	.25
29	17	8	25	9	.63	.45
30	19	8	27	11	.68	.55
31	16	7	23	9	.58	.45
32	18	14	32	4	.80	.20
33	18	9	27	9	.68	.45
34	14	3	17	11	.43	.55
35	13	5	18	8	.45	.40
36	18	6	24	12	.60	.60
37	14	8	22	6	.55	.30
38	16	10	26	6	.65	.30
39	15	6	21	9	.53	.45
40	18	11	29	7	.73	.35
41	17	11	28	6	.70	.30
42	12	5	17	7	.43	.35
43	18	8	26	10	.65	.50
44	17	9	26	8	.65	.40
45	14	8	22	6	.55	.30
46	15	7	22	8	.55	.40
47	17	9	26	8	.65	.40
48	18	9	27	9	.68	.45
49	14	9	23	5	.58	.25
50	17	10	27	7	.68	.35
51	15	11	26	4	.65	.20
52	17	8	25	9	.63	.45
53	16	11	27	5	.68	.25
54	13	9	22	4	.55	.20

ตาราง (ต่อ)

ข้อ	H	L	H + L	H - L	P	r
55	17	12	29	5	.73	.25
56	20	12	32	8	.80	.40
57	13	7	20	6	.50	.30
58	19	7	26	12	.65	.60
59	12	7	19	5	.48	.25
60	18	10	28	8	.70	.40



ตาราง (ต่อ)

คนที่	แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ																		X	X <sup>2</sup>
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	1,521
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	1,521
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	1,521
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	38	1,444
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	1,444
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	1,444
7	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	1,444
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37	1,369
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37	1,369
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37	1,369
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	37	1,369
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	36	1,296
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	35	1,225
14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	35	1,225
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	1,225
16	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	34	1,156
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	34	1,156
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34	1,156
19	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	33	1,089
20	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	33	1,089
21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	33	1,089
22	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	32	1,024
23	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	1,024

ตาราง (ต่อ)

คนที่	แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
24	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
25	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
27	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
29	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
30	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
31	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
32	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
33	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
34	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
35	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
36	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
37	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
38	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
39	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
40	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
41	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
42	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
43	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1
44	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1
45	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
46	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1

ตาราง (ต่อ)

คนที่	แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ																		X	X <sup>2</sup>
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	32	1,024
25	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	31	961
26	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	31	961
27	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	31	961
28	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	30	900
29	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	29	841
30	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	29	841
31	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	29	841
32	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	29	841
33	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	28	784
34	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	28	784
35	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	26	676
36	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26	676
37	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	25	625
38	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	24	576
39	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	23	529
40	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	23	529
41	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	22	484
42	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	484
43	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	21	441
44	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	20	400
45	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	20	400
46	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	20	400

ตาราง (ต่อ)

คนที่	แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
47	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0
48	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
49	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0
50	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
51	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
52	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1
53	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1
54	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1
55	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0
56	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
57	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
58	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
59	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1
60	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1
Sum	45	36	43	44	39	38	38	44	34	44	47	42	38	44	37	42	37	43	46	36	41	44
P	.75	.60	.72	.73	.65	.63	.63	.73	.57	.73	.78	.70	.63	.73	.62	.70	.62	.72	.77	.60	.68	.73
q	.25	.40	.28	.27	.35	.37	.37	.27	.43	.27	.22	.30	.37	.27	.38	.30	.38	.28	.23	.40	.32	.27
Pq	.19	.24	.20	.20	.23	.23	.23	.20	.25	.20	.17	.21	.23	.20	.24	.21	.24	.20	.17	.24	.22	.20
r	.60	.37	.57	.60	.43	.40	.40	.60	.37	.53	.63	.53	.40	.60	.37	.60	.40	.50	.60	.43	.47	.60

ตาราง (ต่อ)

คนที่	แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ																		X	X <sup>2</sup>
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
47	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	20	400
48	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	19	361
49	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	19	361
50	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	18	324
51	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	18	324
52	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	18	324
53	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	18	324
54	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	17	289
55	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	17	289
56	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	17	289
57	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	15	225
58	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	15	225
59	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	14	196
60	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	14	196
Sum	42	44	38	41	42	36	45	44	46	33	42	46	46	47	43	42	37	42	1,082	31,204
P	.70	.73	.63	.68	.70	.60	.75	.73	.76	.55	.70	.76	.76	.78	.72	.70	.62	.70	$\sum X = 1,661$	
q	.30	.27	.37	.32	.30	.40	.25	.27	.24	.45	.30	.24	.24	.22	.28	.30	.38	.30	$\sum X^2 = 49,655$	
Pq	.21	.20	.23	.22	.21	.24	.19	.20	.18	.25	.21	.18	.18	.17	.20	.21	.24	.21		
r	.56	.56	.40	.50	.53	.33	.60	.60	.70	.30	.50	.63	.73	.67	.53	.60	.43	.60		

จากตารางการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้  
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สูตร KR – 20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน

$$\begin{aligned}
 \text{จากสูตร} \quad \text{คำนวณค่า} \quad S_t^2 &= \frac{n \sum X^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{60 \times 49,655 - (1,661)^2}{60 \times 59} \\
 &= \frac{2,979,300 - 2,758,921}{3,540} \\
 &= \frac{220,379}{3,540}
 \end{aligned}$$

$$S_t^2 = 62.25$$

$$\text{จากสูตร} \quad \text{คำนวณ} \quad r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

$$\begin{aligned}
 \text{แทนค่า} \quad r_{tt} &= \frac{60}{60-1} \left[ 1 - \frac{8.43}{62.25} \right] \\
 &= \frac{60}{59} [1 - 0.14]
 \end{aligned}$$

$$r_{tt} = 0.87$$

ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.87

ตาราง แสดงคะแนนเพื่อหาค่าความเที่ยงของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

ข้อ คน	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
2	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5
3	3	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
4	4	5	4	3	5	4	5	3	4	4	5
5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5
6	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4
7	4	5	5	4	4	5	4	4	4	2	5
8	4	4	3	4	5	2	4	4	4	4	3
9	5	5	5	4	5	3	5	3	4	5	3
10	3	5	4	4	3	2	5	3	3	4	5
11	4	4	4	4	3	2	5	3	3	4	4
12	4	4	5	4	4	5	3	2	4	4	5
13	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
14	3	4	4	3	4	4	4	5	3	3	4
15	3	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4
16	4	4	5	3	4	3	3	3	3	3	3
17	4	4	4	3	2	2	4	4	3	3	4
18	4	4	4	2	3	3	4	2	4	4	2
19	3	4	4	4	3	5	3	3	3	5	3
20	3	4	4	4	3	3	3	3	5	4	5
21	1	5	2	3	3	1	3	4	3	5	3
22	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	5
23	5	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4
24	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4
25	2	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3
26	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
27	2	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3
28	3	2	3	2	3	3	4	2	2	3	4
29	3	3	3	4	4	1	3	4	3	4	2
30	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3
$\sum X$	103	119	120	106	112	96	116	97	107	115	117
$\sum X^2$	385	489	498	394	438	344	446	339	401	457	483
$S_t^2$	1.04	.56	.59	.66	.66	1.23	.58	.85	.64	.53	.88

ตาราง (ต่อ)

ข้อ กน	12	13	14	15	16	17	18	19	20	$\bar{X}$	$X^2$
1	5	5	5	5	5	5	5	3	5	96	9,216
2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	96	9,216
3	5	4	4	4	5	5	4	4	5	89	7,921
4	5	4	5	3	4	5	5	3	4	89	7,921
5	5	3	3	5	5	5	4	4	5	86	7,396
6	5	4	3	4	5	4	4	5	3	85	7,225
7	4	3	4	4	4	4	5	4	3	81	6,561
8	4	3	4	5	5	4	4	3	3	81	6,561
9	5	4	3	3	4	3	4	3	4	80	6,400
10	5	4	3	4	5	5	4	5	4	80	6,400
11	5	4	3	3	3	5	5	3	4	79	6,241
12	5	3	3	3	5	4	4	3	4	78	6,084
13	5	4	3	3	4	4	4	4	4	76	5,776
14	4	3	3	3	5	4	4	4	4	75	5,625
15	4	3	4	3	4	4	5	4	4	75	5,625
16	5	3	4	4	3	3	4	4	4	72	5,184
17	5	3	4	4	4	3	3	4	3	70	4,900
18	5	4	1	2	5	4	5	5	3	70	4,900
19	4	2	3	2	3	4	5	2	5	70	4,900
20	3	3	3	3	3	3	3	3	4	69	4,761
21	5	4	3	2	3	3	4	5	3	69	4,761
22	3	3	3	3	4	3	3	3	4	68	4,624
23	5	3	3	3	3	4	3	3	3	67	4,489
24	4	2	2	3	4	4	5	4	3	67	4,489
25	3	2	3	2	3	3	3	2	3	65	4,225
26	4	4	2	2	4	3	3	4	5	61	3,721
27	4	2	4	2	3	3	3	2	3	61	3,721
28	4	1	2	4	3	4	3	3	4	59	3,481
29	4	1	2	1	2	3	3	4	5	59	3,481
30	3	2	4	2	3	3	3	2	3	59	3,481
$\sum X$	132	95	98	95	118	116	119	107	116	2,232	169,286
$\sum X^2$	596	331	346	331	488	466	491	407	466	-	-
$S_t^2$	.50	1.00	.86	1.00	.79	.58	.64	.85	.58	-	-

จากสูตร	$s_i^2$	=	$\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2}$
แทนค่า	$s_i^2$	=	$\frac{30 \times 169,286 - (2,232)^2}{30 \times 30}$
		=	107.51
จากสูตร	$\alpha$	=	$\frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$
แทนค่า	$\alpha$	=	$\frac{20}{20-1} \left\{ 1 - \frac{1502}{107.51} \right\}$
	$\alpha$	=	.91

