

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐาน

คำชี้แจง

แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาและแบบประเมินทักษะการเขียนพยานุชนะ สำหรับ นักเรียนชั้นอนุบาล 2/2 โรงเรียนพญาไท ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อมีวัตถุประสงค์ ปรับปรุงพัฒนา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ให้มีความเที่ยงตรง และมีประสิทธิภาพตรงตามข้อเสนอแนะของ ผู้เชี่ยวชาญ

ให้ท่านประเมินพิจารณาแผนการจัดกิจกรรมการใช้คำคล้องจองร่วมกับการสร้างข้อตกลง ว่ามี เนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตามจุดประสงค์หรือไม่ โดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง คะแนนตามเกณฑ์

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน

- | | | |
|---------|---------|--|
| 5 คะแนน | หมายถึง | แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมมากที่สุด |
| 4 คะแนน | หมายถึง | แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมเหมาะสมมาก |
| 3 คะแนน | หมายถึง | แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมเหมาะสมปานกลาง |
| 2 คะแนน | หมายถึง | แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมเหมาะสมน้อย |
| 1 คะแนน | หมายถึง | แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมเหมาะสมน้อยที่สุด |

แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐาน

คำชี้แจง : ให้ท่านผู้ประเมินพิจารณากิจกรรมเกมการศึกษา ว่าเนื้อหามีความสอดคล้องและครอบคลุมตามจุดประสงค์หรือไม่ โดยให้ท่านใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
 4 คะแนน หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
 3 คะแนน หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
 2 คะแนน หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
 1 คะแนน หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ค.ควายไปนา					
1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
1.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
1.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
1.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
1.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					
2. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ด.เด็กตั้งใจ					
2.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
2.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
2.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
2.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
2.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					
3. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ถ.ถุงใส่ของ					
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
3.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
3.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
3.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
3.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					

รายการ	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
4. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ภ.ลำภาแล่นไกล					
4.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
4.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
4.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
4.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
4.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					
5. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ผ.ผึ้งตัวน้อย					
5.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
5.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
5.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
5.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
5.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					
6. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด พ.พานวางรอง					
6.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
6.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
6.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
6.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
6.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					
7. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ผ.ฝาปิดโอง					
7.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
7.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
7.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
7.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
7.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					

รายการ	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
8. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ฟ.ฟันสวยจัง					
8.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
8.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
8.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
8.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
8.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					
9. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด น.หนูตัวจิ๋ว					
9.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
9.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
9.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
9.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
9.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					
10. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ม.ม้าหางยาว					
10.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
10.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
10.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
10.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
10.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					
11. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ณ.เมมตันไม้					
11.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
11.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
11.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
11.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
11.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					

รายการ	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
12. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ณ.ณ.รสวตมนต์					
12.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์					
12.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย					
12.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
12.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
12.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น					

ลงชื่อ

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐาน

ตาราง ง ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐาน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ค.ควายไปนา			
1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	5.00	0.00	มากที่สุด
2. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ด.เด็กตั้งใจ			
2.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์			
2.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.93	0.26	มากที่สุด
3. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ถ.งูใส่ซอง			
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.87	0.32	มากที่สุด

ตาราง ง (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
4. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ภ.สำเภาแล่นไกล			
4.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
4.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
4.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.33	0.58	มาก
รวม	4.67	0.26	มากที่สุด
5. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ผ.ฝั่งตัวน้อย			
5.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.33	0.58	มาก
5.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	4.67	0.58	มากที่สุด
5.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
5.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
5.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.73	0.32	มากที่สุด
6. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด พ.พานวางรอง			
6.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
6.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
6.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
6.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.80	0.32	มากที่สุด

ตาราง ง (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
7. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ผ.ฝาปิดโอง			
7.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
7.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
7.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
7.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.87	0.32	มากที่สุด
8. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด พ.ฟันสวยจัง			
8.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
8.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
8.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
8.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
8.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.73	0.26	มากที่สุด
9. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด น.หนูตัวจิ๋ว			
9.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
9.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	4.67	0.58	มากที่สุด
9.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
9.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
9.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.80	0.32	มากที่สุด

ตาราง ง (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
10. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ม.ม้าหางยาว			
10.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
10.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
10.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
10.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
10.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.80	0.32	มากที่สุด
11. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ณ.เมอตันไม้			
11.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
11.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	4.67	0.58	มากที่สุด
11.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
11.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
11.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.80	0.32	มากที่สุด
12. แผนการจัดกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุด ณ.เนรสวนมนต์			
12.1 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.33	0.58	มาก
12.2 เนื้อหาของกิจกรรมเกมลากเส้นต่อจุดเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
12.3 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มากที่สุด
12.4 สื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ ปลอดภัย และสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
12.5 ภาษาเข้าใจง่าย ถูกต้อง ตรงประเด็น	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.60	0.26	มากที่สุด

จากตาราง ง พบว่า คุณภาพแผนการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญประเมิน ในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D.= 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีคุณภาพสูงสุดได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม ค.ควายปนา ($\bar{X} = 5.00$, S.D.= 0.00) แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม ด.เด็กตั้งใจ ($\bar{X} = 4.93$, S.D.= 0.26) แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม ถ.ถุงใส่ของ แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม ฝ.ฝาปิดโอง ($\bar{X} = 4.87$, S.D.= 0.32) และแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม ณ.เนรศวมนต์ ($\bar{X} = 4.60$, S.D.= 0.26) มีคะแนนต่ำสุดตามลำดับ

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินทักษะการเขียนพยานะ

คำชี้แจง

แบบประเมินทักษะการเขียนพยานะ ได้สร้างขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนพยานะ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2/2 โรงเรียนพญาไท ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาคุณภาพแผนการใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนพยานะ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 โรงเรียนพญาไท เพื่อสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินทักษะการเขียนพยานะ และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนพยานะ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 โรงเรียนพญาไท ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมเป็นฐาน

ให้ท่านผู้ประเมินพิจารณาแบบประเมินทักษะการเขียนพยานะ ว่าจะมีความถูกต้องของเนื้อหา และวัตถุประสงค์หรือไม่ โดยให้ท่านใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน

- +1 คะแนน ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 0 คะแนน ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 1 คะแนน ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินทักษะการเขียนพยัญชนะ

คำชี้แจง : ให้ท่านผู้ประเมินพิจารณาแบบประเมินทักษะการเขียนพยัญชนะ ว่ามีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีหรือไม่ โดยให้ท่านใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน โดยมีรายละเอียดจุดประสงค์การประเมินทักษะการเขียนพยัญชนะ ดังนี้ เนื้อหามีความเหมาะสมตรงกับจุดประสงค์สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก ใช้ภาพและภาษาที่มีความชัดเจน

รายการ		ระดับความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
แบบประเมินทักษะการเขียนพยัญชนะ แบบประเมินทักษะการเขียนพยัญชนะ ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 โรงเรียนพยุหยาตรา สถิต - นนทบุรี ชื่อ - นามสกุล _____ วันที่ _____ คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินตรวจสอบว่าแบบประเมินภาพที่นำมาใช้มีความชัดเจน 1.  2. 	ข้อที่ 1			
	ข้อที่ 2			
3.  4. 	ข้อที่ 3			
	ข้อที่ 4			

รายการ		ระดับความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
5.  = 6.  =	ข้อที่ 5			
	ข้อที่ 6			
7.  = 8.  =	ข้อที่ 7			
	ข้อที่ 8			

รายการ		ระดับความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
9.  10. 	ข้อที่ 9			
	ข้อที่ 10			
11.  12. 	ข้อที่ 11			
	ข้อที่ 12			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินทักษะการเขียนพยานะ

ตาราง จ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบประเมินทักษะการเขียนพยานะโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จำแนกตามรายชื่อ

จุดประสงค์	ข้อ	คะแนนความเห็นของ			รวม	IOC
		ผู้เชี่ยวชาญ				
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
นักเรียนเขียนตัวพยานะไทยตาม รูปได้ถูกต้อง	ข้อที่ 1	1	1	1	3	1.00
	ข้อที่ 2	1	1	1	3	1.00
	ข้อที่ 3	1	1	1	2	1.00
	ข้อที่ 4	1	1	1	3	1.00
	ข้อที่ 5	1	0	1	2	0.67
	ข้อที่ 6	1	1	1	3	1.00
	ข้อที่ 7	1	1	1	3	1.00
	ข้อที่ 8	1	1	1	3	1.00
	ข้อที่ 9	0	1	1	2	0.67
	ข้อที่ 10	1	1	1	3	1.00
	ข้อที่ 11	1	1	0	2	0.67
	ข้อที่ 12	1	0	1	2	0.67

จากตาราง จ พบว่า แบบประเมินทักษะการเขียนพยานะ ที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์ (IOC) ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ โดยแบบประเมินมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 จำนวน 8 ข้อ และข้อสอบที่มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 จำนวน 4 ข้อ