

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 4

แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

การแก้ปัญหของแต่ละบุคคล ย่อมมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสติปัญญาของผู้แก้ปัญหาว่จะมีวิธีการแก้ปัญหานั้น ได้อย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมายนั้นได้

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถยกตัวอย่างปัญหาส่วนตัว ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวัน ได้อย่างน้อย

3 ปัญหา พร้อมบอกวิธีการแก้ปัญหานั้น

เนื้อหา

ปัญหาส่วนตัว ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับสุขภาพร่างกายและจิตใจ การใช้เงินและการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน โดยการแก้ปัญหานั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และสติปัญญาของผู้ประสบปัญหานั้น ๆ

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียน โดยการนำภาพสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับปัญหาที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวัน แล้วให้นักเรียนในชั้นร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา สังเกตการตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1 สนทนาซักถาม แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ปัญหาส่วนตัวที่เราพบในชีวิตประจำวัน

2.2 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนนำปัญหาส่วนตัวที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์ และหาวิธีการแก้ปัญหานั้น อย่างน้อยกลุ่มละ 3 สถานการณ์

2.3 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้มาอภิปรายร่วมกันหน้าชั้นเรียน กลุ่มละ 3 นาที แล้วบันทึกลงในสมุด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

3.1 ให้นักเรียนช่วยกัน สรุปกรอบของปัญหาส่วนตัวที่พบในชีวิตประจำวันว่ามีอะไรบ้าง และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร โดยให้ข้อคิดในการอภิปรายผลว่าปัญหาแต่ละปัญหาสามารถแก้ไขได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และสติปัญญาของผู้แก้ปัญหานั้น

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน และการนำเสนอผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 5

แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

การแก้ปัญหาของแต่ละบุคคล ย่อมมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสติปัญญาของผู้แก้ปัญหาว่จะมีวิธีการแก้ปัญหานั้น ได้อย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมายนั้นได้

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถยกตัวอย่างปัญหา ครอบครัว ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวัน ได้อย่างน้อย 3 ปัญหา พร้อมบอกวิธีการแก้ปัญหานั้น

เนื้อหา

ปัญหาครอบครัว ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว และสภาพสิ่งแวดล้อมของบ้าน โดยความสามารถทางการแก้ปัญหานั้น ใช้ความรู้ ความคิด และการประมวลประสบการณ์เดิม มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ หรือปัญหาใหม่ ๆ ในชีวิตประจำวันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนากับเรื่องเกี่ยวกับปัญหาส่วนตัวที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวัน ที่เรียนจากแผนการเรียนรู้ที่ 4 มาแล้วให้นักเรียนในชั้นร่วมกันทบทวน แสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา สังเกตการตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1 สนทนาซักถาม แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ปัญหาครอบครัวที่เราพบในชีวิตประจำวัน

2.2 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนนำปัญหาครอบครัวที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์ และหาวิธีการแก้ปัญหานั้น อย่างน้อยกลุ่มละ 3 สถานการณ์

2.3 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้มาอภิปรายร่วมกันหน้าชั้นเรียน กลุ่มละ 3 นาที แล้วบันทึกลงในสมุด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

3.1 ให้นักเรียนช่วยกัน สรุปกรอบของปัญหาครอบครัว ที่พบในชีวิตประจำวันว่ามีอะไรบ้าง และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร โดยให้ข้อคิดในการอภิปรายผลว่าปัญหาแต่ละปัญหาสามารถแก้ไขได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และสติปัญญาของผู้แก้ปัญหานั้น

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

และการนำเสนอผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 6

แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

การแก้ปัญหาของแต่ละบุคคล ย่อมมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสติปัญญาของผู้แก้ปัญหาว่จะมีวิธีการแก้ปัญหานั้น ได้อย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมายนั้นได้

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถยกตัวอย่างปัญหาการเรียน ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันได้อย่างน้อย

3 ปัญหา พร้อมบอกวิธีการแก้ปัญหานั้น

เนื้อหา

ปัญหาการเรียน ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึก ไม่สบายใจเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา อุปกรณ์การเรียน การใช้เวลาเรียน วิธีการเรียน อุปกรณ์สัในการเรียน บรรยากาศในห้องเรียน ผลงานและผลการเรียน โดยความสามารถทางการแก้ปัญหานั้นใช้ความรู้ ความคิด และการประมวลประสบการณ์เดิม มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ หรือปัญหาใหม่ ๆ ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสนทนาเกี่ยวกับปัญหาครอบครัวที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวันทีเรียนจากแผนการเรียนรู้ที่ 5 มาแล้วให้นักเรียนในชั้นร่วมกันทบทวน แสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา สังเกตการตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1 สนทนาซักถาม แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ปัญหาการเรียน ที่เราพบในชีวิตประจำวัน

2.2 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนนำปัญหาการเรียน ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์ และหาวิธีการแก้ปัญหานั้น อย่างน้อยกลุ่มละ 3 สถานการณ์

2.3 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้มาอภิปรายร่วมกันหน้าชั้นเรียน กลุ่มละ 3 นาที แล้วบันทึกลงในสมุด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

3.1 ให้นักเรียนช่วยกัน สรุปกรอบของปัญหาการเรียน ที่พบในชีวิตประจำวันว่ามีอะไรบ้าง และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร โดยให้ข้อคิดในการอภิปรายผลว่าปัญหาแต่ละปัญหาสามารถแก้ไขได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และสติปัญญาของผู้แก้ปัญหานั้น

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน และการนำเสนอผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 7

แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

การแก้ปัญหของแต่ละบุคคล ย่อมมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสติปัญญาของผู้แก้ปัญหาว่จะมีวิธีการแก้ปัญหานั้น ได้อย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมายนั้นได้

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถยกตัวอย่างปัญหาสังคม ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันได้อย่างน้อย 3 ปัญหา พร้อมบอกวิธีการแก้ปัญหานั้น
เนื้อหา

ปัญหาสังคม ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับครูและความสัมพันธ์กับเพื่อน โดยความสามารถทางการแก้ปัญหานั้นใช้ความรู้ ความคิด และการประมวลประสบการณ์เดิม มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ หรือปัญหาใหม่ ๆ ในชีวิตประจำวันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนาเกี่ยวกับปัญหาการเรียนที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวันทีเรียนจากแผนการเรียนรู้ที่ 6 มาแล้วให้นักเรียนในชั้นร่วมกันทบทวน แสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา สังเกตการตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1 สนทนาซักถาม แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ปัญหาสังคม ที่เราพบในชีวิตประจำวัน

2.2 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนนำปัญหาสังคม ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์ และหาวิธีการแก้ปัญหานั้น อย่างน้อยกลุ่มละ 3 สถานการณ์

2.3 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้มาอภิปรายร่วมกันหน้าชั้นเรียน กลุ่มละ 3 นาที แล้วบันทึกลงในสมุด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

3.1 ให้นักเรียนช่วยกัน สรุปกรอบของปัญหาสังคม ที่พบในชีวิตประจำวันว่ามีอะไรบ้าง และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร โดยให้ข้อคิดในการอภิปรายผลว่าปัญหาแต่ละปัญหาสามารถแก้ไขได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และสติปัญญาของผู้แก้ปัญหานั้น

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน และการนำเสนอผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 8

แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

การวัดความสามารถทางทักษะ ทางปัญหาเป็นการใช้ความรู้ ความคิด และการประมวล
ประสบการณ์เดิม มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ หรือปัญหาใหม่ ๆ ในชีวิตประจำวัน ได้
ความสามารถนี้สามารถสอนและฝึกฝนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ได้ ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล
โดยคำนึงถึงประสบการณ์เดิม ความแตกต่างระหว่างบุคคล และสิ่งแวดล้อม

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้

เนื้อหา

ความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน หมายถึง การที่นักเรียนสามารถปฏิบัติ
ตนในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาได้ดี
ด้วยตนเองโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยแบ่งปัญหาออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ปัญหาส่วนตัว ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับสุขภาพ
ร่างกายและจิตใจ การใช้เงินและการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน
2. ปัญหาครอบครัว ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับฐานะ
ทางเศรษฐกิจของครอบครัว ความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว และสภาพสิ่งแวดล้อมของบ้าน
3. ปัญหาการเรียน ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับ
เนื้อหาวิชา อุปกรณ์การเรียน การใช้เวลาเรียน วิธีการเรียน อุปนิสัยในการเรียน บรรยากาศใน
ห้องเรียน ผลงานและผลการเรียน
4. ปัญหาสังคม ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับ
ความสัมพันธ์กับครูและความสัมพันธ์กับเพื่อน

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสนทนาเกี่ยวกับปัญหาการเรียนที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวันที่เรียนจากแผนการเรียนรู้ที่เรียน มาแล้วให้นักเรียนในชั้นร่วมกันทบทวน แสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา สังเกตการตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบทดสอบ ชนิดคำถามปลายเปิด จำนวน 4 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 4 ข้อ รวม 16 ข้อ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบโดยกำหนดเวลา 40 นาที โดยคำถามที่ใช้มี ดังนี้

2.1.1. จากสถานการณ์นี้เกิดอะไรขึ้นบ้าง

2.1.2. สาเหตุของปัญหานี้คืออะไร

2.1.3. ถ้านักเรียนอยู่ในสถานการณ์ นักเรียนจะแก้ไขปัญหานี้อย่างไร

2.1.4. จากวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าว นักเรียนคิดว่าผลจากการแก้ปัญหจะเป็น

อย่างไร

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

3.1 ให้นักเรียนช่วยกัน สรุปกรอบของการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน โดยให้ ข้อคิดในการอภิปรายผลว่าปัญหาแต่ละปัญหาสามารถแก้ไขได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับการใช้ความรู้ ความคิด และการประมวลประสบการณ์เดิม มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ หรือปัญหาใหม่ ๆ ใน ชีวิตประจำวันได้ ความสามารถนี้สามารถสอนและฝึกฝนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้ ตาม ศักยภาพของแต่ละบุคคล โดยคำนึงถึงประสบการณ์เดิม ความแตกต่างระหว่างบุคคล และ สังแวดล้อม

การประเมินผล

1. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน ในการทำ แบบทดสอบ

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

ภาคผนวก ค
- การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 9 แสดงครรชนีความเหมาะสมของสถานการณ์กับวัยของผู้เรียน ของแบบฝึกหัด
การฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการ	คำถามข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
		1	2	3	4	5	
เกมที่ 1	1.1	1	1	1	1	1	1
พายุเรือข้ามฟาก	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	0	.80
เกมที่ 2	1.1	1	1	1	1	1	1
ช่วยพระนโยม	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	0	.80
เกมที่ 3	1.1	1	1	1	1	1	1
ครอบครัวเจ้าปัญหา	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	0	.80

ตารางที่ 9 (ต่อ)

รายการ	คำถามข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	
		1	2	3	4	5	
เกมที่ 4 ขี่ม้าส่งเมือง	1.1	1	1	1	1	1	1
	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
เกมที่ 5 ค้นหาของปลอม	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	0	.80
	1.1	1	1	1	1	1	1
	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	0	.80

ตารางที่ 10 แสดงพรรณานี้ความถูกต้องของภาษาที่ใช้ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
 ของแบบฝึกหัดการฝึก ทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการ	คำถามข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
เกมที่ 1 พายเรือข้ามฟาก	1.1	1	1	1	1	1	1
	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	0	1	1	.80
	3	1	1	1	1	0	.80
	4	1	1	1	1	1	1
เกมที่ 2 ช่วยพระนะ โยม	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	1	1
	1.1	1	1	1	1	1	1
	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	0	1	1	.80
เกมที่ 3 ครอบครัวเจ้าปัญหา	3	1	1	1	1	0	.80
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	1	1
	1.1	1	1	1	1	1	1
	1.2	1	1	1	1	1	1
เกมที่ 3 ครอบครัวเจ้าปัญหา	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	0	1	1	.80
	3	1	1	1	1	0	.80
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 10 (ต่อ)

รายการ	คำถามข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	
		1	2	3	4	5	
เกมที่ 4	1.1	1	1	1	1	1	1
ขี่ม้าส่งเมือง	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	0	1	1	.80
	3	1	1	1	1	0	.80
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
เกมที่ 5 ค้นหาของปลอม	6	1	1	1	1	1	1
	1.1	1	1	1	1	1	1
	1.2	1	1	1	1	1	1
	1.3	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	0	1	1	.80
	3	1	1	1	1	0	.80
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
	6	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 11 แสดงดัชนีความเหมาะสมของสถานการณ์กับวัยของผู้เรียน ของแบบทดสอบ
เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการ	คำถามข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	
		1	2	3	4	5	
สถานการณ์ที่ 1	1	1	1	1	1	1	1
ปัญหาส่วนตัว	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1
สถานการณ์ที่ 2	1	1	1	1	1	1	1
ปัญหาครอบครัว	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1
สถานการณ์ที่ 3	1	1	1	1	1	1	1
ปัญหาการเรียน	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1
สถานการณ์ที่ 4	1	1	1	1	1	1	1
ปัญหาสังคม	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 12 แสดงดัชนีความถูกต้องของภาษาที่ใช้ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของ
แบบทดสอบ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการ	คำถามข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
สถานการณ์ที่ 1	1	1	1	1	1	1	1
ปัญหาส่วนตัว	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
สถานการณ์ที่ 2	1	1	1	1	1	1	1
ปัญหาครอบครัว	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
สถานการณ์ที่ 3	1	1	1	1	1	1	1
ปัญหาการเรียน	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1
สถานการณ์ที่ 4	1	1	1	1	1	1	1
ปัญหาสังคม	2	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 13 แสดงครรชนีความเหมาะสมของเกณฑ์การตรวจให้คะแนน ของแบบฝึกหัด
ฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

เกมที่	รายการ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	
		1	2	3	4	5	
เกมที่ 1	1. ระบุปัจจัยและเงื่อนไขที่						
พายุเรือ	กำหนดให้	1	1	1	1	1	1
ข้ามฟาก	2. ระบุประเด็นปัญหาและ						
	บอกสาเหตุที่สำคัญ	1	1	1	1	1	1
	3. เป้าหมายในการ						
	แก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	4. การวางแผนในการ						
	แก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	5. วิธีดำเนินการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	6. การตรวจสอบผลที่ได้						
	จากการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
เกมที่ 2	1. ระบุปัจจัยและเงื่อนไขที่						
ช่วยพระ	กำหนดให้	1	1	1	1	1	1
นะ โยม	2. ระบุประเด็นปัญหาและ						
	บอกสาเหตุที่สำคัญ	1	1	1	1	1	1
	3. เป้าหมายในการ						
	แก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	4. การวางแผนใน						
	การแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	5. วิธีดำเนินการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	6. การตรวจสอบผลที่ได้						
	จากการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 13 (ต่อ)

เกมที่	รายการ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	
		1	2	3	4	5	
เกมที่ 3	1. ระบุปัจจัยและเงื่อนไข						
ครอบครัว	ที่กำหนดให้	1	1	1	1	1	1
เข้าปัญหา	2. ระบุประเด็นปัญหา						
	และบอกสาเหตุที่สำคัญ	1	1	1	1	1	1
	3. เป้าหมายในการ						
	แก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	4. การวางแผนในการ						
	แก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	5. วิธีดำเนินการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	6. การตรวจสอบผลที่ได้						
	จากการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
เกมที่ 4	1. ระบุปัจจัยและเงื่อนไข						
ขี่ม้าส่งเมือง	ที่กำหนดให้	1	1	1	1	1	1
	2. ระบุประเด็นปัญหา						
	และบอกสาเหตุ ที่สำคัญ	1	1	1	1	1	1
	3. เป้าหมายใน						
	การแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	4. การวางแผนใน						
	การแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	5. วิธีดำเนินการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	6. การตรวจสอบผลที่ได้						
	จากการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 13 (ต่อ)

เกมที่	รายการ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	
		1	2	3	4	5	
เกมที่ 5	1. ระบุปัจจัยและเงื่อนไข						
ค้นหา	ที่กำหนดให้	1	1	1	1	1	1
ของปลอม	2. ระบุประเด็นปัญหา						
	และบอกสาเหตุที่สำคัญ	1	1	1	1	1	1
	3. เป้าหมายใน						
	การแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	4. การวางแผนใน						
	การแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	5. วิธีดำเนินการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	6. การตรวจสอบผลที่ได้						
	จากการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 14 แสดงดัชนีความเหมาะสมของเกณฑ์การตรวจให้คะแนน ของแบบทดสอบ
เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แบบทดสอบ ข้อที่	รายการ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	
		1	2	3	4	5	
สถานการณ์ที่ 1 ปัญหาส่วนตัว	1. ระบุประเด็นปัญหา สาเหตุ	1	1	1	1	1	1
	2. บอกสาเหตุที่สำคัญ	1	1	1	1	1	1
	3. การวางแผนใน การแก้ปัญหา/วิธี การแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	4. การตรวจสอบผลที่ได้ จากการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
สถานการณ์ที่ 2 ปัญหา ครอบครัว	1. ระบุประเด็นปัญหา/ สาเหตุ	1	1	1	1	1	1
	2. บอกสาเหตุที่สำคัญ	1	1	1	1	1	1
	3. การวางแผนใน การแก้ปัญหา/ วิธี การแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	4. การตรวจสอบผลที่ได้ จากการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 14 (ต่อ)

แบบทดสอบ ข้อที่	รายการ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
สถานการณ์ที่ 4 ปัญหาสังคม	1. ระบุประเด็นปัญหา/ สาเหตุ	1	1	1	1	1	1
	2. บอกสาเหตุที่สำคัญ	1	1	1	1	1	1
	3. การวางแผนใน การแก้ปัญหา/ วิธี การแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1
	4. การตรวจสอบผลที่ได้ จากการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 15 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน โดยรวมของผู้เรียนทั้งหมด

คนที่ (N = 30)	แบบฝึกหัดระหว่างเรียนเกมที่					คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 80 คะแนน)
	1 (8 ข้อ)	2 (8 ข้อ)	3 (8 ข้อ)	4 (8 ข้อ)	5 (8 ข้อ)	
1	14	13	13	14	13	67
2	14	15	14	13	14	70
3	15	14	13	14	13	69
4	15	13	14	13	14	69
5	13	13	12	13	12	63
6	15	14	14	13	12	68
7	14	13	12	13	12	64
8	15	14	14	13	14	70
9	15	14	13	14	13	69
10	15	14	12	14	12	67
11	15	15	13	14	13	70
12	15	14	12	14	13	68
13	15	15	14	15	14	73
14	15	14	14	14	13	70
15	14	14	13	14	13	68
16	13	13	12	13	12	63
17	14	13	14	13	13	67
18	14	15	14	15	14	72
19	13	14	13	14	12	66
20	14	14	14	15	14	71
21	14	13	12	13	12	64
22	14	14	13	14	12	67
23	14	14	13	13	14	68
24	15	13	14	14	13	69

ตารางที่ 15 (ต่อ)

คนที่ (N = 30)	แบบฝึกหัดระหว่างเรียนเกมที่					คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 80 คะแนน)
	1 (8 ข้อ)	2 (8 ข้อ)	3 (8 ข้อ)	4 (8 ข้อ)	5 (8 ข้อ)	
25	13	14	13	13	13	66
26	14	13	14	14	13	68
27	14	14	14	15	14	71
28	14	14	13	14	12	67
29	15	15	14	14	15	73
30	14	14	13	13	13	67
รวม	428	416	397	412	391	2,044

$$\sum X = 2,044$$

การคำนวณหาประสิทธิภาพ 80/80

การคำนวณหาประสิทธิภาพของบทเรียน 80 ตัวแรก ได้จากคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	หมายถึง	ประสิทธิภาพของแบบฝึกหัดฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยคอมพิวเตอร์คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างฝึกทักษะ
	$\sum X$	หมายถึง	คะแนนรวมของการทำแบบฝึกหัดระหว่างฝึกทักษะ
	A	หมายถึง	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างฝึกทักษะ
	N	หมายถึง	จำนวนผู้เรียน

$$\begin{aligned}
 E_1 &= \frac{\frac{2,044}{80}}{30} \times 100 \\
 &= 85.17
 \end{aligned}$$

ตารางที่ 16 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน โดยรวมของผู้เรียนทั้งหมด

คนที่ (N = 30)	แบบฝึกหัดระหว่างเรียนเกมที่				คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 32 คะแนน)
	1 (4 ข้อ)	2 (4 ข้อ)	3 (4 ข้อ)	4 (4 ข้อ)	
1	7	7	6	6	26
2	6	7	7	6	26
3	7	5	7	5	24
4	5	6	5	6	22
5	6	5	6	5	22
6	6	6	7	5	24
7	6	5	7	6	24
8	7	6	7	7	27
9	6	7	6	6	25
10	7	6	6	6	25
11	7	6	6	6	25
12	7	7	7	6	27
13	7	8	7	7	29
14	7	7	6	6	26
15	7	7	6	7	27
16	7	6	7	6	26
17	7	8	7	7	29
18	7	7	7	6	27
19	7	7	7	6	27
20	6	8	7	6	27
21	7	7	7	6	27
22	7	7	6	7	27
23	7	8	7	6	28
24	8	8	7	6	29
25	7	8	7	7	29

ตารางที่ 16 (ต่อ)

คนที่ (N = 30)	แบบฝึกหัดระหว่างเรียนเกมที่				คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 32 คะแนน)
	1 (4 ข้อ)	2 (4 ข้อ)	3 (4 ข้อ)	4 (4 ข้อ)	
26	8	7	6	5	26
27	8	7	6	6	27
28	7	7	6	6	26
29	8	7	8	7	30
30	7	7	6	7	27
รวม	206	204	197	184	791

$$B = 32$$

$$\sum F = 791$$

การคำนวณหาประสิทธิภาพของบทเรียน 80 ตัวหลัง ได้จากคะแนนแบบทดสอบ

หลังเรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{N} \times 100$$

E_2 หมายถึง ประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังฝึกทักษะ

$\sum F$ หมายถึง คะแนนรวมของการทำแบบทดสอบหลังฝึกทักษะ

B หมายถึง คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังฝึกทักษะ

N หมายถึง จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{791}{30} \times 100$$

$$= 82.40$$