



การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร โดย สงวนลิขสิทธิ์

นางสาวอนรรฆณี งามอุษารรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2550
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

INTERACTIVE MEDIA DESIGN FOR EMOTIONAL QUOTIENT ASSESSMENT OF PRIMARY
SCHOOL STUDENTS

By

Anakanee Ngarmusawan

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF FINE ARTS

Department of Visual Communication Design

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2007

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบสื่อ
ปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา” เสนอโดย นางสาว
อนรรฆณีดี งามอุษาวรรณ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขา วิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์ธนาทร เจียรกุล

2. อาจารย์ยอดขวัญ สวัสดิ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มาโนช กงกะนันท์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ธนาทร เจียรกุล)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ยอดขวัญ สวัสดิ์)

...../...../.....

47151315 : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คำสำคัญ : สื่อปฏิสัมพันธ์ / แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์

อนรรฆณีดี งามอุษาวรรณ : การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อ.ธนาพร เจียรกุล และ อ.ยอดขวัญ สุวดี. 184 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ และความเป็นไปได้ในการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ของเด็กชั้นประถมศึกษา ซึ่งการสร้างสถานการณ์ต่างๆในเกมจะอ้างอิงจากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

กลุ่มตัวอย่างในการทดลองสื่อปฏิสัมพันธ์ในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) จำนวน 31 คน

ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ ประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย t-test พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา2550
ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

47151315 : MAJOR : VISUAL COMMUNICATION DESIGN

KEY WORD : INTERACTIVE MEDIA / EMOTIONAL QUOTIENT ASSESSMENT INVENTORY

ANAKANEE NGARMUSAWAN : INTERACTIVE MEDIA DESIGN FOR EMOTIONAL
QUOTIENT ASSESSMENT OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS. THESIS ADVISORS :
THANATORN JIARAKUN AND YODKWAN SAWASDEE . 184 pp.

The purposes of this research were to study the design of simulation games and the possibilities to use interactive media to assess the emotional quotient of primary school students. The situations in the games were adapted from Emotional Quotient Assessment Inventory of Children 6-11 years old by teacher. This Inventory was created by the experts team of Bureau of Mental Health Technical Development, Department of Mental Health, Ministry of Public Health.

The sample students of this research consisted of 31 primary students from prathom 1-6 from Srinakarinwirot University Prasarnmit Demonstration School (Elementary) and Ramkhamhaeng University Demonstration School (Elementary Level).

The mean score from the emotional quotient assessment game is higher than the mean score from the Emotional Quotient Assessment Inventory of Children 6-11 years old by teacher.

The result of the data analyzed by t-test was the mean score from the emotional quotient assessment game and the mean score from Emotional Quotient Assessment Inventory of Children 6-11 years old by teacher were not different at the 99% confidence interval of the difference.

Department of Visual Communication Design Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2007

Student's signature

Thesis Advisors' signature 1. 2.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่ง จากท่านอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ อาจารย์ธนาพร เจียรกุล และอาจารย์ยอดขวัญ สวัสดิ์ ที่ได้ให้คำแนะนำ ความรู้ ข้อเสนอแนะ แนวคิด วิธีการ รวมทั้งตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์นี้มีความ สมบูรณ์ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณอมรากล อินโชนนท์ นักจิตวิทยา สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ผู้เชี่ยวชาญด้านความฉลาดทางอารมณ์ ที่ให้ความ อนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือ และให้คำแนะนำปรึกษาในการพัฒนาเครื่องมือ ทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์นันทรัตน์ ธรรมวัฒน์ไพศาล ผู้อำนวยการโรงเรียน สาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) และรองศาสตราจารย์ประพนธ์ จำยเจริญ รองผู้อำนวยการฝ่ายสารสนเทศ และบริการทางวิชาการ ที่ให้ความอนุเคราะห์ และ อนุญาตให้ผู้วิจัยทำการจัดเก็บรวบรวมข้อมูล และทดสอบเครื่องมือการวิจัยที่โรงเรียน รวมทั้ง อาจารย์ประจำห้องคอมพิวเตอร์ และอาจารย์ประจำชั้นทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ ในการตอบ แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์นพคุณ คุณาชีวะ อาจารย์ใหญ่โรงเรียน สาธิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) และอาจารย์ยุวธิดา คำปวน ผู้ช่วยอาจารย์ใหญ่ฝ่าย วิชาการ ที่ให้ความอนุเคราะห์ และอนุญาตให้ผู้วิจัยทำการจัดเก็บรวบรวมข้อมูล และทดสอบ เครื่องมือการวิจัยที่โรงเรียน รวมทั้งอาจารย์ประจำห้องสมุด และอาจารย์ประจำชั้นทุกท่านที่ ให้ความอนุเคราะห์ ในการตอบแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ขอบคุณน้องๆนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ให้ความร่วมมือ ในการทดสอบเครื่องมือ การวิจัยในครั้งนี้

ขอบคุณเพื่อนๆและพี่ๆน้องๆญาติๆทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ ในการนำเครื่องมือวิจัย ไปทดสอบกับเด็กๆในครอบครัว ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจด้วยดีมาตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ ครูอาจารย์ผู้อบรมสั่งสอน และประสิทธิประสาทวิชาทุกท่าน

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ให้กำลังใจ ช่วยเหลือและ สนับสนุนทางการศึกษาแก่ผู้วิจัยอย่างดียิ่งตลอดมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา	6
สมมติฐานของการศึกษา.....	6
ขอบเขตของการศึกษา	7
นิยามคำศัพท์	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
ตอนที่1 ทฤษฎีเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์.....	9
ตอนที่2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก.....	25
ตอนที่3 งานวิจัยที่สนับสนุนการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อช่วยใน	
การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.....	30
ตอนที่4 แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กที่ใช้ในปัจจุบัน.....	35
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	37
ขั้นตอนการวิจัย.....	37
ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก และ	
การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์.....	38
การกำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่าง.....	38
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	39
นำไปทดลองกับเด็กชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่าง31คน และขอความ	
อนุเคราะห์จากคุณครูประจำชั้นในการประเมินความฉลาดทางอารมณ์	
ด้วยแบบประเมิน.....	51

บทที่	หน้า
เก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ และคะแนนจาก แบบประเมินโดยคุณครูประจำชั้น.....	52
วิเคราะห์ข้อมูล.....	52
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	57
สรุปผลการวิจัย.....	59
การอภิปรายผล.....	60
ข้อเสนอแนะ.....	60
บรรณานุกรม.....	63
ภาคผนวก.....	65
ภาคผนวก ก ประวัติผู้เชี่ยวชาญ.....	66
ภาคผนวก ข หน้าจอสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กชั้นประถมศึกษา.....	68
ภาคผนวก ค ตัวอย่างวิธีการใช้โปรแกรม mcm zinc v.2.5.....	90
ภาคผนวก ง แบบประเมินลักษณะเด็กที่มี EQ สูง และลักษณะเด็กที่มี EQ ต่ำ.....	97
ภาคผนวก จ แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปีสำหรับ พ่อแม่/ผู้ปกครอง.....	102
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี สำหรับครู.....	109
ภาคผนวก ช แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-5ปีสำหรับ พ่อแม่/ผู้ปกครอง.....	118
ภาคผนวก ซ การวัดผลเชาว์อารมณ์ก่อน และหลังการฝึก.....	125
ภาคผนวก ฌ แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี(ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น.....	134
ภาคผนวก ฎ คู่มือกิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ6-11ปี(ด้านดี).....	137
ประวัติผู้วิจัย.....	184

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความฉลาดทางอารมณ์ ถือเป็นเรื่องใหม่ในแวดวงการศึกษาและจิตวิทยา เพราะเริ่มได้รับความสนใจและยอมรับในความสำคัญอย่างจริงจังเมื่อ 10 กว่าปีมานี้ เดิมเคยเชื่อกันว่าความสามารถทางเชาวน์ปัญญาหรือ IQ คือปัจจัยสำคัญที่ทำให้มนุษย์ประสบความสำเร็จ มีชีวิตที่ดีและมีความสุข ต่อมานักจิตวิทยาเริ่มตั้งข้อสงสัยต่อความเชื่อความเข้าใจดังกล่าว เพราะไม่เชื่อว่าความสำเร็จ และความสุขในชีวิตของคนคนหนึ่งจะขึ้นอยู่กับความสามารถทางเชาวน์ปัญญาแต่เพียงอย่างเดียว แต่เนื่องจากในระบายนั้นยังไม่มีข้อมูลจากการศึกษาวิจัยที่เพียงพอ ความคิดนี้จึงถูกละเลยไปอย่างน่าเสียดาย

จนกระทั่ง ในปี ค.ศ. 1990 ซาโลเวย์และเมเยอร์ สองนักจิตวิทยาได้นำความคิดนี้มาพูดถึงอีกครั้ง โดยเอ่ยถึงความฉลาดทางอารมณ์เป็นครั้งแรกว่า "เป็นรูปแบบหนึ่งของความฉลาดทางสังคมที่ประกอบด้วยความสามารถในการรู้อารมณ์ และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น สามารถแยกความแตกต่างของอารมณ์ที่เกิดขึ้น และใช้ข้อมูลนี้เป็นเครื่องชี้นำในการคิด และกระทำสิ่งต่างๆ" จากนั้น แดเนียล โกลแมน นักข่าวสายวิทยาศาสตร์ หนังสือพิมพ์นิวยอร์กไทมส์ ก็สานต่อแนวคิดนี้อย่างจริงจัง โดยได้เขียนเป็นหนังสือเรื่อง ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) และได้ให้ความหมายของอีคิวว่า "เป็นความสามารถหลายด้าน ได้แก่ การเร่งเร้าตัวเองให้ไปสู่เป้าหมาย มีความสามารถควบคุมความขัดแย้งของตนเอง รอคอยเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถจัดการกับอารมณ์ไม่สบายต่างๆ มีชีวิตอยู่ด้วยความหวัง"

หลังจากหนังสือความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) ของแดเนียล โกลแมน ออกสู่สาธารณชน ผู้คนก็เริ่มให้ความสนใจกับความฉลาดทางอารมณ์มากขึ้น ประกอบกับระยะหลังมีงานวิจัยหลายชิ้นยืนยันถึงความสำคัญของความฉลาดทางอารมณ์ EQ หรือความฉลาดทางอารมณ์ จึงได้รับการยอมรับว่ามีความสำคัญต่อความสำเร็จและความสุขในชีวิตมนุษย์ กลายเป็นเรื่องฮิตที่มาแรงแซงหน้า IQ ไปในระยะหลัง (กรมสุขภาพจิต 2543)

นักวิจัยพบว่า คนเรามีความฉลาดหรือความสามารถหลายด้าน Howard Gardner (1993) ได้ตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับความฉลาดหลากหลายที่เรียกว่า Multiple Intelligence Theory โดยกล่าวว่า ความฉลาดของคนเรามีถึง 7 ด้าน ดังนี้

- 1.ด้านภาษา (linguistic intelligence)
- 2.ด้านตรรก-คณิตศาสตร์ (logical-mathematical intelligence)
- 3.ด้านมิติ (spatial intelligence)
- 4.ด้านดนตรี (musical intelligence)
- 5.ด้านการเคลื่อนไหว (kinesthetic intelligence)
- 6.การรู้จักเข้าใจตนเอง (intrapersonal intelligence)
- 7.ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (interpersonal intelligence)

ความฉลาดหรือความสามารถด้านที่ 6 และ 7 นี้ ก็คือ ความฉลาดทางอารมณ์ หรือ EQ นั่นเอง

นักวิจัยได้พยายามศึกษาถึงปัจจัยที่กำหนดความสำเร็จของบุคคล การศึกษาที่น่าสนใจคือ การศึกษาของ Felsman และ Vaillant ที่เมือง Somerville รัฐ Massachusetts สหรัฐอเมริกา นักวิจัยได้ติดตามเด็กชายจำนวน 450 คน ที่เติบโตขึ้นมาในเมืองนั้น เป็นเวลาถึง 40 ปี ผลการวิจัยพบว่า ค่า IQ นั้นไม่ค่อยเกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการทำงาน หรือการประสบความสำเร็จในชีวิตเมื่อโตขึ้น สิ่งสำคัญกว่า IQ คือความสามารถที่จะจัดการกับความหงุดหงิด และความคับข้องใจ การควบคุมอารมณ์ และการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เด็กที่มีความสามารถดังกล่าวดีอีก 40 ปีต่อมา จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ประสบความสำเร็จ มากกว่าเด็กที่ไม่ค่อยมีความสามารถดังกล่าว (Felsman and Vaillant 1987)

การศึกษาวิจัยในกลุ่มผู้นำ และผู้ปฏิบัติงานในองค์กรต่างๆ นั้น Goleman (1998) ศึกษาจากบริษัทกว่า 200 แห่ง ในสหรัฐอเมริกา พบว่า EQ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้นำมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้บริหารระดับสูงของบริษัท ผลการวิจัยชี้ชัดว่า 67% ของความรู้ความสามารถที่บุคคลใช้เพื่อความสำเร็จในงานคือ EQ เช่น ความสามารถในการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น ความเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในองค์กร เป็นต้น ในขณะที่เหลืออีก 33% เป็นความสามารถทางสติปัญญา (Cognitive Abilities) และความรู้ความชำนาญในงาน (Technical Skills) ซึ่งผลดังกล่าวสอดคล้องกับการวิจัย ของ Buchele, R. และ Goleman (1998) พบว่า ยังมีตำแหน่งในองค์กรสูงขึ้นเท่าไร ความรู้ความชำนาญในงาน และความสามารถทางสติปัญญาจะลดความสำคัญลง และ EQ มีความสำคัญเพิ่มขึ้น

สำหรับเด็กและเยาวชน EQมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสติปัญญา การมีบุคลิกภาพที่พึงปรารถนา มีเป้าหมายชีวิตที่สอดคล้องกับศักยภาพ และความถนัดของตัวเอง ซึ่งจะนำไปสู่การมีชีวิตที่เป็นสุข มีคุณค่าต่อสังคมที่แวดล้อม และช่วยลดปัญหาที่จะเกิดกับตนเอง และสังคมได้

งานวิจัยที่มีชื่อว่าMarshmallow study ซึ่งเป็นการศึกษาว่า EQจะมีผลต่อความสำเร็จทางการเรียนอย่างไร นักวิจัยให้เด็ก อายุ 4 ขวบ นั่งรออยู่ในห้องที่มีจานขนม Marshmallow วางไว้ โดยสั่งว่าห้ามกินขนมจนกว่านักวิจัยจะกลับมา หากใครรอได้จะให้ขนม 2 ชิ้นเป็นรางวัล ปรากฏว่าเด็กกลุ่มหนึ่งรอได้ แต่อีกกลุ่มหนึ่งแอบกินขนมก่อน จากการติดตามในสิบปีต่อมาพบว่า เด็กกลุ่มแรกซึ่งควบคุมความอยากกินของตนเองได้นั้น มีคะแนนสอบ SAT (Scholastic Achievement Test) สูงกว่าเด็กกลุ่มหลังถึง 210 คะแนน ผลการวิจัยนี้สรุปว่า ทักษะในการควบคุมอารมณ์จะช่วยเสริมความสามารถทางการเรียนรู้ให้เพิ่มขึ้นได้

ในปัจจุบันพ่อแม่ผู้ปกครองในประเทศไทยได้เริ่มหันมาให้ความสำคัญกับ การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กมากขึ้น แต่เดิมเราเชื่อว่าความสำเร็จขึ้นอยู่กับความฉลาดทางความคิด และการเรียนเก่งเพียงอย่างเดียว คนที่มี IQสูง ก็แปลว่าสามารถประสบความสำเร็จได้มากกว่าคนที่มี IQ ธรรมดา แต่จากการติดตามศึกษาคนที่มี IQสูง และเรียนหนังสือเก่ง ก็พบว่าคนเหล่านี้ไม่ได้ประสบความสำเร็จเสมอไป บ่อยครั้งคนที่มีความสามารถธรรมดา เช่นเรียนหนังสือได้ปานกลาง กลับประสบความสำเร็จมากกว่า ที่เป็นเช่นนี้เพราะเขามีการควบคุมตนเองที่ดี มีแรงจูงใจ มีความอดทนต่อความยากลำบาก และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

IQ และ EQ ต่างก็เป็นความฉลาดทั้งคู่ เพียงแต่คนละด้านเท่านั้น IQ คือความฉลาดทางการเรียนรู้ ส่วน EQ คือความฉลาดในการจัดการกับอารมณ์ IQ และ EQ ไม่ได้มีความขัดแย้งกัน แต่เป็นสิ่งที่ส่งเสริมกัน

หาก IQ ต่ำ EQ ก็แย่ไปด้วย

หาก IQ สูง ก็จะเอื้อให้ EQ สูงตามไปด้วย ถ้าได้มีการฝึกที่ดี

ที่เป็นเช่นนี้เพราะ EQ จะดีได้ก็อยู่ที่ความสามารถในการคิดด้วย หากคิดวิเคราะห์ได้ดี และแก้ปัญหาได้เก่ง การจัดการกับอารมณ์ก็จะดีไปด้วย ฉะนั้นในเด็กที่มีสติปัญญาบกพร่อง (IQ ต่ำกว่า 70) เราจึงพบว่า เด็กจะมีอารมณ์หงุดหงิดง่าย โกรธง่าย ก้าวร้าว โดยเฉพาะปัญหาจะชัดเจนมากเมื่อเริ่มโตขึ้น ทั้งนี้เพราะความสามารถในการคิดไม่ค่อยดี จึงทำให้จัดการกับอารมณ์ไม่ค่อยเก่งเท่าไร

ในเด็กที่มี IQ สูง หากมีการฝึกที่ดี EQ ก็จะสูงได้มากทีเดียว เพราะสามารถคิดเก่ง และวิเคราะห์หาเหตุผลได้เก่งอยู่แล้ว

แต่การที่คนคนหนึ่งมี IQ สูง ก็ไม่ได้แปลว่าเขาจะมี EQ สูงตามไปด้วย คนฉลาดแต่ EQ ต่ำ มีอยู่เกลื่อนกลาดในสังคมของเรา ทั้งนี้เพราะขาดการเอาใจใส่ ไม่ได้รับการพัฒนา EQ นั้นเอง ตรงกันข้าม คนที่ IQ ธรรมดาแต่ได้รับการฝึกสอนที่ดี ก็สามารถมี EQ สูงกว่าได้อย่างมากมาย

แม้ในเด็กที่ IQ ต่ำ แต่หากผู้ปกครองให้การเอาใจใส่ดูแล ฝึกการควบคุมตนเองให้ดี ก็สามารถมี EQ สูงขึ้นได้เช่นกัน

นักวิจัยได้พยายามศึกษาถึงปัจจัยที่กำหนดความสำเร็จของบุคคล ว่าใครจะประสบความสำเร็จมากน้อยเท่าไร แต่การศึกษาที่ผ่านมาพบว่าความสำเร็จที่แตกต่างกันนั้น เป็นผลเนื่องจาก IQ เพียงร้อยละ 10 เท่านั้น นั้นหมายความว่า การที่คนหนึ่งประสบความสำเร็จมากกว่าอีกคนหนึ่ง นั้นเป็นผลจาก IQ เพียง 1 ส่วน แต่อีก 9 ส่วนนั้นเป็นปัจจัยอื่น (อุมาพร ตรังคสมบัติ 2546 : 27-28)

ข้อมูลที่กล่าวข้างต้นทั้งหมดสรุปว่า

IQ สูงอย่างเดียว -- --> อาจไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

IQ ธรรมดา + EQ สูง -- --> ประสบความสำเร็จ

IQ สูง + EQ สูง -- --> ยิ่งประสบความสำเร็จมาก

EQ ดี -- --> การเรียนรู้ดีขึ้น

ข่าวดีสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองก็คือ EQ เป็นสิ่งที่ฝึกฝน เพิ่มเติม สร้างขึ้น และพัฒนาขึ้นได้ เมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว IQ มีอิทธิพลของชีวภาพอยู่มาก คือถูกกำหนดมาจากพันธุกรรม ซึ่งเป็นปัจจัยที่เปลี่ยนแปลงได้เพียงเล็กน้อย แต่ EQ มีอิทธิพลของชีวภาพน้อยกว่า และสามารถเปลี่ยนแปลงได้มากกว่า ดังนั้น แม้เราจะเพิ่มระดับ IQ ไม่ได้มากเท่าไร แต่เราสามารถฝึกเด็กใหม่ เพื่อยกระดับ EQ ให้สูงขึ้น ซึ่งเท่ากับว่าเราทำให้เด็กมีโอกาสประสบความสำเร็จ ได้มากขึ้น แม้ IQ จะไม่ได้สูงเท่าไรก็ตาม (อุมาพร ตรังคสมบัติ 2546 :29)

EQ เป็นสิ่งที่เรียนรู้และฝึกฝนได้ และสามารถพัฒนาในวัยเด็กได้เหมือน IQ ดังนั้นการสร้างเสริมให้บุคคลมี EQ ที่พัฒนาสมวัยจึงเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง

ดังนั้น การประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะทำให้ผู้ปกครองของเด็กได้ทราบว่า เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ด้านใดในระดับสูงควรที่จะส่งเสริมและรักษาไว้ และความฉลาดทางอารมณ์ด้านใดอยู่ในระดับต่ำ ควรที่จะได้รับการฝึกฝนพัฒนาให้ดีขึ้นต่อไป

มีผู้พยายามสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถทางด้านนี้ ออกมาเป็นค่าตัวเลข คล้ายๆ IQ โดยเรียกว่าค่า EQ แต่เนื่องจากความสามารถทางอารมณ์มีความสลับซับซ้อน ในปัจจุบันจึงยังไม่มีแบบทดสอบใดที่วัดได้อย่างแท้จริง (อุมาพร ตรังคสมบัติ 2546 :12)

อย่างไรก็ตาม สำหรับในประเทศไทยมีแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-5 ปี และ 6-11 ปี ที่ผู้ประเมินเด็กคือผู้ปกครองหรือคุณครู แบบประเมินนี้สร้างขึ้นโดยนักจิตวิทยา จากสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข และเป็นแบบประเมินที่ใช้เป็นมาตรฐานกันอยู่ในปัจจุบัน

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก ตามแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข จะประเมินคุณลักษณะ 3 ด้าน คือ

1. **ด้านดี** คือความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยประเมินจาก การควบคุมอารมณ์ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น และการยอมรับผิด
2. **ด้านเก่ง** คือความพร้อมที่จะพัฒนาตนไปสู่ความสำเร็จ โดยประเมินจาก ความมุ่งมั่นพยายาม การปรับตัวต่อปัญหา และการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม
3. **ด้านสุข** คือความพร้อมทางอารมณ์ที่ทำให้เกิดความสุข โดยประเมินจาก การมีความพอใจในตนเอง การรู้จักปรับใจ และความรื่นเริงเบิกบาน

การประเมินมีข้อพึงระวัง ดังนี้

1. ผู้ตอบแบบประเมินจะต้องรู้จัก หรือคุ้นเคยกับเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 6 เดือน เพื่อจะได้มีโอกาสให้ข้อมูล เกี่ยวกับเด็กได้อย่างละเอียด และถูกต้อง
2. ผู้ตอบแบบประเมิน ต้องตอบตามที่เด็กเป็นอยู่จริง
3. ถ้าผู้ตอบมีความรู้ต่ำกว่า ป.6 ควรใช้วิธีสัมภาษณ์โดยผู้ที่น่าแบบประเมินไปใช้
4. ไม่ควรนำผลการประเมินไปเปรียบเทียบกับเด็กอื่น ว่ากล่าวตำหนิเด็ก หรือใช้เป็นข้อตัดสินในการคัดเลือกเด็กในโอกาสต่างๆ

ผู้ประเมินเด็กเป็นพ่อแม่/ผู้ปกครองหรือคุณครูของเด็ก โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมเด็กเป็นหลัก เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถเข้าใจแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ที่ใช้กับวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ได้ ดังนั้นความเที่ยงตรงของผลการประเมินจึงขึ้นอยู่กับพ่อแม่/ผู้ปกครอง หรือคุณครู ที่ทำการประเมิน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพบว่า คุณครูประจำชั้นประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กได้มีความถูกต้องเที่ยงตรงกว่าการประเมินโดยพ่อแม่/ผู้ปกครอง เนื่องจากคุณครู

รู้จักเด็กเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดการเปรียบเทียบพฤติกรรมของเด็กแต่ละคน ในขณะที่พ่อแม่/ผู้ปกครอง จะรู้จักลูกของตนเองเท่านั้น

นอกจากนี้ การตอบแบบประเมินโดยพ่อแม่/ผู้ปกครอง หรือคุณครูนั้น จะขึ้นอยู่กับทัศนคติของผู้ประเมินที่มีต่อเด็ก ซึ่งอาจมีความคลาดเคลื่อนไปบ้างเช่น พ่อแม่รักลูกมาก อาจประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กสูงมากกว่าความเป็นจริง

ในการศึกษาครั้งนี้ จึงมุ่งศึกษาการพัฒนาแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์โดยใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเด็กสามารถที่จะเลือกการตอบสนองต่อสื่อปฏิสัมพันธ์ด้วยตนเอง ผ่านเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ และสามารถนำผลที่ได้จากการเลือกตอบสนองของเด็กมาเป็นค่าประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ซึ่งน่าจะช่วยให้ได้ผลการประเมินใกล้เคียงความเป็นจริง เนื่องจากเด็กเป็นผู้เล่นเกมด้วยตนเอง

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาลักษณะแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก
2. เพื่อศึกษาศึกษาลักษณะ และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ในรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์
3. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบสถานการณ์ ที่สามารถนำมาวัดระดับความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กได้
4. เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ในการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้ปกครองได้ทราบระดับความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก และเป็นประโยชน์ในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์
5. เพื่อสามารถเป็นตัวอย่างในการนำไปพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อประเมินความฉลาดทางอารมณ์ต่อไป

สมมติฐานของการศึกษา

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถนำผลที่ได้จากการเลือกตอบสนองของเด็ก มาเป็นค่าความฉลาดทางอารมณ์ที่ใกล้เคียงกับอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมจริงของเด็ก

ขอบเขตของการศึกษา

1. การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กจะทำการประเมินคุณลักษณะ 3 ด้าน คือ ด้านดี ด้านเก่ง และด้านสุข สื่อปฏิสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นนี้จะทำการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ใน "ด้านดี" คือด้านการควบคุมอารมณ์ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น และการยอมรับผิดเท่านั้น

2. สื่อปฏิสัมพันธ์นี้ใช้สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา ซึ่งมีอายุระหว่าง 6-11 ปี

3. การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษาในครั้งนี้ จะอ้างอิงเนื้อเรื่องของสถานการณ์ต่างๆ จากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

4. สื่อปฏิสัมพันธ์จะเป็นในรูปแบบของเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ

นิยามคำศัพท์

ความฉลาดทางอารมณ์ "ด้านดี" หมายถึง ความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยประเมินจาก 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การควบคุมอารมณ์
2. การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น
3. การยอมรับผิด

ความฉลาดทางอารมณ์ "ด้านเก่ง" หมายถึง ความพร้อมที่จะพัฒนาตนไปสู่ความสำเร็จ โดยประเมินจาก 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การมุ่งมั่นพยายาม
2. การปรับตัวต่อปัญหา
3. การกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม

ความฉลาดทางอารมณ์ "ด้านสุข" หมายถึง ความพร้อมทางอารมณ์ที่ทำให้เกิดความสุข โดยประเมินจาก 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความพอใจในตนเอง

- 2.การรู้จักปรับใจ
- 3.ความรื่นเริงเบิกบาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.สามารถช่วยพ่อแม่/ผู้ปกครอง และคุณครู ในการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กที่อยู่ในชั้นประถมศึกษา เพื่อประโยชน์ในการอบรมเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน
- 2.สามารถนำไปเป็นแนวทางพัฒนาเพื่อออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ในด้านอื่นๆเช่น ด้านเก่ง และด้านสุข

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง” การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา” ได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษาวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ทฤษฎีเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์

ตอนที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก

ตอนที่ 3 งานวิจัยที่สนับสนุนการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 4 แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กที่ใช้ในปัจจุบัน

ตอนที่1 ทฤษฎีเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์

ความฉลาดทางอารมณ์ หรือ E.Q. มาจากคำว่า Emotional Quotient หมายถึง ความฉลาดทางอารมณ์

สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ได้ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ คือ ความสามารถทางอารมณ์ที่จะช่วยให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข

นอกจากคำว่า Emotional Quotient ที่เราเรียกว่า EQ แล้ว ยังมีคำอื่นๆอีกหลายคำที่นักวิชาการใช้ในความหมายใกล้เคียงกัน เช่น

Emotional Intelligence

Emotional Ability

Interpersonal Intelligence

Multiple Intelligence

สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ได้ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์เด็ก หมายถึง ความสามารถในการรู้จัก เข้าใจ และควบคุมอารมณ์ของตนเองได้สอดคล้องกับวัย มีการประพฤติปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสม และมี

ความสุข ความฉลาดทางอารมณ์เป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ทั้งความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม

ความเป็นมาของความฉลาดทางอารมณ์

เนื่องจาก Emotional Quotient (EQ) ยังไม่มีบัญญัติศัพท์ในภาษาไทยอย่างเป็นทางการ จึงมีคำเรียกต่างกันไปหลากหลาย บ้างเรียกว่าเชาว์อารมณ์ ปัญญาแห่งอารมณ์ วุฒิภาวะทางอารมณ์ สติอารมณ์ และอื่นๆ แต่ในที่นี้จะใช้คำว่าความฉลาดทางอารมณ์โดยอ้างอิงตามกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ผู้คิดริเริ่มบัญญัติศัพท์ EQ ก็คือ Peter Salovey นักจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยเยล และ John Mayer แห่งมหาวิทยาลัยนิวแฮมป์เชียร์ สหรัฐอเมริกา ให้คำนิยามไว้ในปี ค.ศ.1990 ว่า EQ คือ ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ความคิด ความรู้สึก และภาวะอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น และสามารถนำข้อมูลความรู้เหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการชี้นำความคิด และการกระทำของตนเองได้

ผู้เผยแพร่คำว่า EQ คือ Daniel Goleman นักข่าวสายวิทยาศาสตร์ หนังสือพิมพ์นิวยอร์กไทม์ การศึกษาระดับปริญญาเอกจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด เขียนหนังสือชื่อ Emotional Intelligence : Why it can matter more than IQ ในปี ค.ศ. 1995

Goleman ให้ความหมายของ EQ ว่า เป็นความสามารถที่สำคัญ 2 ด้าน คือ ด้านส่วนตัว ได้แก่ ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง และด้านสังคม ได้แก่ ความสามารถในการบริหารจัดการและรักษาสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ความสามารถทั้ง 2 ด้าน มีองค์ประกอบดังนี้

1. ความสามารถทางด้านส่วนตัว (personal competence) ได้แก่

1.1 ตระหนักรู้ตนเอง (self awareness) ความเข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้งทั้งด้านอารมณ์ ความเข้มแข็ง อ่อนแอ ความต้องการและแรงขับ ตลอดจนความสามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง คนที่ตระหนักรู้ตนเองดี จะตั้งความหวังที่เป็นจริง ซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น รู้ว่าอารมณ์ต่างๆ มีผลต่อตนเองและผู้อื่นอย่างไร ทั้งสามารถเข้าใจคุณค่าและเป้าหมายชีวิตของตนเอง รู้ว่าควรมุ่งหน้าไปด้านใด

1.2 ควบคุมตนเอง (self regulation) สามารถจัดการความรู้สึกภายในตนเองได้ สามารถจัดการกับอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างชาญฉลาด ไม่ว่าจะความฉุนเฉียว เศร้าโศก ผิดหวัง แล้วปรับเข้าสู่สภาวะปกติได้เร็ว รู้จักใคร่ครวญ คิดให้รอบคอบก่อนตัดสินใจ มีความยืดหยุ่นปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้ดี และเปิดใจยอมรับการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

1.3 สร้างแรงจูงใจที่ดีต่อตนเอง (self motivation) สามารถกระตุ้นเตือนตนเองให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผลักดันไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อมีปัญหาและอุปสรรค ก็ไม่ย่อท้อสามารถอดกลั้น รอคอย ไม่หุนหัน ใจเร็วด่วนได้ พยายามปรับปรุงตนและมาตรฐานงานให้ดีขึ้นเสมอ

แรงจูงใจ แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

1.3.1 แรงจูงใจภายนอก (External Motivation) อันได้แก่ รางวัล เงิน ค่าชมเชย ประกาศนียบัตร ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งผลักดันจากภายนอกให้เรายพยายามก้าวไปถึงเป้าหมาย

1.3.2 แรงจูงใจภายใน (Internal Motivation) เป็นแรงผลักดันที่มาจากภายในตนเอง มีเป้าหมาย มีความรู้สึกกระตือรือร้น เชื่อว่าเราทำได้ และมีความพยายามเตรียมพร้อมฝึกฝนตนเอง เพิ่มประสิทธิภาพของตนเพื่อจะทำให้เป้าหมายนั้นเป็นจริง แม้จะไม่มีรางวัลจากภายนอก แต่ก็ยังมีความมุ่งมั่นที่จะทำให้ได้

2. ความสามารถด้านสังคม (social competence) ได้แก่

2.1 เอาใจเขามาใส่ใจเรา (empathy) รู้จักเห็นอกเห็นใจในความทุกข์ยาก ความเดือดร้อน หรือข้อวิตกกังวลของผู้อื่น มีไหวพริบ รู้เท่าทันในทัศนะและมุมมองของผู้อื่น มีจิตใจให้บริการ ต้องการให้ผู้อื่นได้รับการพัฒนาเพื่อส่งเสริมความสามารถ

2.2 ทักษะสังคม (social skill) ความสามารถในการจัดการความสัมพันธ์กับผู้อื่น การสร้าง และรักษาสายสัมพันธ์ที่ดีทั้งในเรื่องงานและชีวิตส่วนตัว มีการสื่อสารที่น่าเชื่อถือ เป็นที่ไว้วางใจได้ โน้มน้าวผู้อื่นได้ มีความเป็นผู้นำ กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี มีความร่วมมือร่วมใจในการสร้างสมรรถนะของกลุ่มและทีมงาน มีความสามารถในการบริหารความขัดแย้ง และยุติความไม่เข้าใจต่อกันด้วยวิธีการที่ดี

ความฉลาดทางอารมณ์มีความสำคัญอย่างไร

การศึกษาวิจัยในต่างประเทศยืนยันว่าความฉลาดทางอารมณ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความสำเร็จ เกิดความราบรื่นทั้งในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน มีการทำวิจัยในกลุ่มนักศึกษาผู้ปฏิบัติงาน และผู้นำในองค์กรต่างๆ ดังเช่น ที่มหาวิทยาลัย California at Berkeley ที่มีการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ.1950 เป็นต้นมา โดยเก็บข้อมูลของนักศึกษาศิลปะ เอกสาขาวิทยาศาสตร์จำนวน 80 คน มีการวัด IQ และทดสอบบุคลิกภาพ และให้นักจิตวิทยาสัมภาษณ์เพื่อประเมินความสมดุลทางอารมณ์ วุฒิภาวะ การรู้จักบูรณาการ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มีการติดตามผลตลอด 40 ปีที่ผ่านมา เมื่อบุคคลเหล่านี้อายุประมาณ 70 ปี ได้มีการ

สรุปผลการวิจัยในปี ค.ศ.1994 แล้วพบว่า EQ มีความสำคัญกว่า IQ ประมาณ 4 เท่า โดยดูจากปัจจัยที่กำหนดไว้คือ ความสำเร็จในอาชีพ ความมีชื่อเสียง และสถานภาพที่เป็นที่ยอมรับในสังคมของบุคคลเหล่านี้

อารมณ์คืออะไร

อารมณ์คำนี้ตรงกับภาษาอังกฤษว่า emotion คำจำกัดความของอารมณ์ในทางจิตวิทยา คือความรู้สึกที่ประกอบด้วยการกระตุ้นทางสรีระ (เช่นหัวใจเต้นแรง) ประสบการณ์ที่เราระลึก หรือนึกถึงได้ และการกระทำบางอย่าง (เช่น การยิ้มหรือส่งเสียงตะโกน)

อารมณ์พื้นฐาน 8 ชนิด อารมณ์มีทั้งเชิงบวก และเชิงลบ นักวิจัยพบว่าคนเรามีอารมณ์พื้นฐานอยู่ 8 ชนิด คือ

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 1. อารมณ์กลัว(fear) | 5. เกลียด/ขยะแขยง(disgust) |
| 2. โกรธ(anger) | 6. ยอมรับ/ชอบ(accept) |
| 3. เศร้า(sorrow) | 7. ความคาดหวัง(anticipation) |
| 4. ชื่นชมยินดี(joy) | 8. ประหลาดใจ(surprise) |

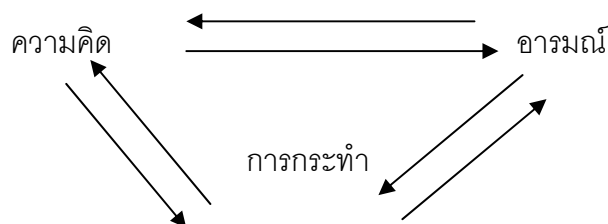
อารมณ์พื้นฐานทั้งแปดนี้ จะมีการผสมผสานกัน ทำให้เกิดเป็นอารมณ์ความรู้สึกอย่างหลากหลายมากมายกว่าร้อยแบบในแต่ละวัน นอกจากนี้อารมณ์ความรู้สึก ในแต่ละบุคคลยังมีลักษณะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบุคลิกลักษณะพื้นฐาน และประสบการณ์ในอดีตด้วย

ความสำคัญของอารมณ์

อารมณ์/ความรู้สึกเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์ เพราะเป็นวิธีที่เราตอบสนองสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิต แต่ละวันเรามีความรู้สึกหลายอย่างเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสุขใจ ทุกข์ใจ กลัว เศร้า ฯลฯ อารมณ์มีอิทธิพลต่อความคิด การกระทำ การเรียนรู้ ความทรงจำของเรา และความสัมพันธ์ที่เรามีต่อผู้อื่น รวมทั้งความสำเร็จในอนาคต ดังนั้น เราจึงต้องเข้าใจอารมณ์ และจัดการกับมันอย่างมีประสิทธิภาพ

ความคิด – อารมณ์ – การกระทำ

ความคิด อารมณ์ และการกระทำเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกันอย่างลึกซึ้ง หากเราเข้าใจความเกี่ยวข้องนี้ เราจะควบคุมความคิด อารมณ์ และการกระทำให้เป็นไปอย่างเหมาะสมได้



แผนภูมิที่ 1 ความสัมพันธ์ของอารมณ์ ความคิดและการกระทำ

ที่มา : อุมพร ตรังสมบัติ, สร้าง E.Q. ให้ลูกคุณ, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : บริษัท ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว จำกัด, 2546), 36.

การตอบสนองต่อโลกรอบตัวขึ้นอยู่กับความคิด เมื่อเรามองสิ่งหนึ่ง เราเข้าใจหรือให้คำอธิบายแก่ตนเองอย่างไร เราก็จะเกิดอารมณ์ตามมาอย่างนั้น และในที่สุดก็ออกมาเป็นการกระทำ ตัวอย่างเช่น เมื่อเราตื่น ขึ้นมาในตอนเช้า หากเราคิดว่าวันนี้ต้องมีเรื่องไม่ดีเกิดขึ้นแน่ ความรู้สึกที่ตามมาก็คือ หดหู่ใจ และการกระทำที่ตามมาคือ เราจะนอนอยู่บนเตียงไม่ยอมลุกขึ้นเพื่อแต่งตัวไปทำงาน

คิด : จะมีเรื่องไม่ดี

รู้สึก : หดหู่

กระทำ : ไม่ไปทำงาน

ในอีกแง่หนึ่ง อารมณ์ความรู้สึกก็เป็นสิ่งที่กำหนดความคิด และการกระทำเช่นกัน เมื่อเด็กไปโรงพยาบาลครั้งแรก แล้วถูกฉีดยา เด็กเกิดความรู้สึกเจ็บ และกลัวขึ้นมา ซึ่งก็จะนำไปสู่ความคิดที่ว่า ตั้งแต่นี้ไปจะไม่ยอมไปโรงพยาบาลอีก ความคิดความรู้สึกดังกล่าว ทำให้เกิดพฤติกรรมอาละวาดทุกครั้งที่พ่อแม่พาไปโรงพยาบาล เป็นต้น

รู้สึก : กลัว

คิด : จะไม่ไปโรงพยาบาล

กระทำ : อาละวาด

การเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างความคิด ความรู้สึก และการกระทำเป็นสิ่งที่มีประโยชน์มาก เพราะทำให้เรารู้สาเหตุว่า ทำไมเราจึงคิดแบบนี้ รู้สึกอย่างนี้ หรือกระทำอย่างนี้ หากเราวิเคราะห์ความเชื่อมโยงนี้ได้ เราจะเป็นคนที่เข้าใจตนเอง และมีการควบคุมตนเองดีขึ้น

พ่อแม่ที่สอนเด็กให้รู้จักวิเคราะห์ว่าทำไม ตนเองจึงรู้สึก คิด หรือทำสิ่งนั้นสิ่งนี้ จะทำให้เด็กเติบโตขึ้นมาอย่างมีวุฒิภาวะ เข้าใจตนเอง มีความสุขภายในตนเอง และอยู่กับผู้อื่นอย่างมีความสุขด้วย

สมอง อารมณ์ และ EQ

สมองของคนเราอาจแบ่งง่ายๆเป็น 2 ส่วนคือ

1. สมองส่วนที่ทำหน้าที่คิด (thinking brain)

สมองส่วนที่ทำหน้าที่คิดเรียกว่า cortex มีลักษณะเป็นเนื้อเยื่อหนาประมาณ 3 มม. เนื้อเยื่อนี้เป็นลอนหยักๆ ปกคลุมอยู่บนผิวของกลีบสมอง

2. สมองส่วนที่ทำหน้าที่รู้สึก หรือมีอารมณ์ (emotional brain)

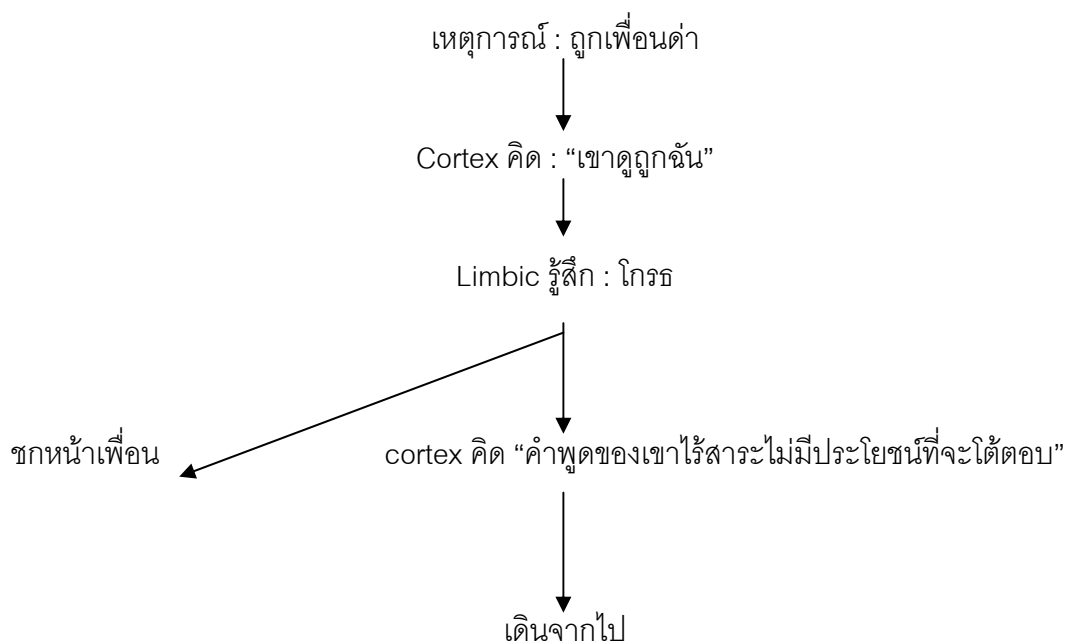
ส่วนสมองที่ทำหน้าที่รู้สึกเรียกว่า limbic system ระบบฝังตัวลึกลงไปอยู่ใต้กลีบสมอง ประกอบด้วยส่วนเล็กๆ 3 ส่วน คือ
Amygdala ซึ่งเป็นศูนย์ควบคุมอารมณ์
Hippocampus ซึ่งทำหน้าที่ด้านความทรงจำ และการรับรู้ต่างๆเกี่ยวกับอารมณ์
Thalamas ซึ่งเป็นตัวเชื่อมโยง 2 ส่วนแรกกับ cortex

ส่วน limbic เป็นจุดที่เกิดความรู้สึก เช่น รู้สึกโกรธ รู้สึกดีใจ ส่วน cortex จะทำหน้าที่คิด เข้าใจ และวิเคราะห์หาเหตุผล เมื่อ limbic เกิดความรู้สึกโกรธ cortex จะทำความเข้าใจว่าทำไมเราจึงรู้สึกโกรธ ประเมินสถานการณ์ว่าที่รู้สึกโกรธนั้นมีเหตุผลหรือไม่ ควรคิดและรู้สึกอย่างไรจึงจะดีและประเมินการกระทำว่า จะแสดงออกอย่างไรจึงจะเหมาะสม

สมองทั้งสองส่วนนี้ทำงานในลักษณะของวงจรไฟฟ้า เมื่อมีอารมณ์เกิดขึ้น สารสื่อประสาทที่เรียกว่า neurotransmitter และฮอร์โมนจะถูกหลั่งออกมา เพื่อเตรียมร่างกายให้พร้อมที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองแบบต่างๆ

ความสัมพันธ์ระหว่างสมองสองส่วน

ตัวอย่างต่อไปนี้จะทำให้เข้าใจชัดเจนขึ้นว่า สมองส่วนคิด และสมองส่วนรู้สึกทำงานประสานกันอย่างไร



แผนภูมิที่ 2 ความระหว่างสมอง 2 ส่วน

ที่มา : อุมพร ตรังสมบัติ, สร้าง E.Q. ให้ลูกคุณ, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : บริษัท ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว จำกัด, 2546), 41.

เมื่อเกิดการรับรู้ cortex จะแปลความหมายของการรับรู้ ส่วน limbic จะทำหน้าที่รู้สึก เมื่อ cortex แปลข้อมูลว่าเขาดูถูก limbic จะเกิดความรู้สึกโกรธขึ้นมา ในบางคน cortex จะคิดเพียงครู่เดียว เช่น คิดว่าเขาดูถูก แต่ไม่ได้ใช้เวลาวิเคราะห์นานพอที่จะเข้าใจเหตุผลว่าเขาดูถูกเพราะอะไร ในคนจำนวนมาก limbic ตอบสนองอย่างรวดเร็วและรุนแรง ทำให้เกิดความรู้สึกรุนแรง และตอบโต้ไปโดยไม่ได้คิดไตร่ตรองให้ดี เช่น เมื่อโกรธก็จะชกหน้าคนก่อนที่จะคิดว่าสมควรชกไหม หากชกไปแล้ว จะเกิดผลอย่างไร เป็นต้น

หากเราฝึก cortex ให้ทำงานมากขึ้น และเร็วขึ้น cortex จะควบคุม limbic ไว้ไม่ให้มีอารมณ์มากเกินไป ทั้งจะวิเคราะห์หาเหตุผลว่า ทำไมเพื่อนจึงด่า และเราควรโต้ตอบอย่างไรจึงจะเหมาะสม เช่น แทนที่จะโต้ตอบอย่างรุนแรง โดยการชกหน้าเพื่อน ก็สามารถเลือกการโต้ตอบแบบอื่นที่เหมาะสมกว่า เช่น ไม่ด่าตอบ หรือเดินจากไปเสีย เป็นต้น

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า ปฏิกริยาที่เราแสดงออกมาจะมีความเหมาะสมมากขึ้นหากเราฝึก cortex ให้ทำงานเก่ง และควบคุม limbic ได้ดี นั่นก็คือ การฝึกให้รู้จัก “คิดก่อนทำ” และ “คิดก่อนพูด” นั่นเอง

EQ คือความพอดี

ความสัมพันธ์ระหว่างสมองสองส่วน คือ cortex และ limbic เป็นสิ่งที่กำหนด ความสำเร็จทางอารมณ์ หรือ EQ ของบุคคล

หาก cortex และ limbic ทำงานประสานกันและสมดุลกันดี คนนั้นก็เรียกได้ว่ามี EQ สูง เพราะอารมณ์จะไม่อยู่เหนือเหตุผล เช่นเมื่อ limbic ทำหน้าที่รู้สึกโกรธ cortex ก็จะใช้วิเคราะห์ว่า ความรู้สึกโกรธนี้มาจากไหน ทำไมจึงเกิดความรู้สึกโกรธ ควรรู้สึกหรือไม่ และเมื่อโกรธแล้วควรแสดงอาการตอบโต้อย่างไร ในคนที่ EQ สูง cortex จะคิดวิเคราะห์จนเกิดความเข้าใจตนเอง และจะควบคุม limbic ได้ดี ให้มีความรู้สึกในปริมาณที่พอเหมาะ และมีการแสดงออกอย่างถูกต้อง

ในคนที่ EQ ต่ำ cortex จะควบคุม limbic ไม่ค่อยได้ ดังนั้น limbic จะทำงานโดยปราศจากการตรวจสอบ บุคคลนั้นจะมีอารมณ์รุนแรง และแสดงออกอย่างไม่เหมาะสม เช่น มีความโกรธรุนแรง หากทำร้ายคนอื่นไม่ได้ ก็อาจกลับมาทำร้ายตนเอง เพื่อระบายความโกรธนั้น

ดังนั้นการจะมี EQ ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่า cortex ควบคุม limbic ได้มากน้อย และเหมาะสมเพียงใด ในบางคน cortex ควบคุม limbic อย่างพอเหมาะ อารมณ์ที่ออกมาก็จะมีปริมาณที่ดีพอ ไม่เป็นพิษเป็นภัยต่อผู้อื่น หรือตนเอง

ส่วนคนที่ cortex ทำงานน้อย ก็จะเป็นคนที่มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผล ชีวิตถูกควบคุมโดยอารมณ์ ซึ่งก็มักจะทำให้เกิดปัญหาหลายอย่าง เช่น เป็นคนที่อ่อนไหวง่าย หรือมีอารมณ์รุนแรง โกรธง่าย เสียใจง่าย และทำอะไรตามใจโดยปราศจากความยับยั้งชั่งใจ ไม่คิดถึงผลลัพธ์ให้ดีเสียก่อนจึงทำให้ต้องเสียใจทีหลัง

แต่ในบางคน cortex ทำงานมากเกินไป ควบคุม limbic เสียจนกลายเป็นคนที่ไม่มีความรู้สึก ถือว่าเหตุผลอยู่เหนือสิ่งอื่นใด ขาดความละเอียดอ่อน ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และกลายเป็นคนไร้อารมณ์ในที่สุด

ลักษณะของเด็กที่มี EQ สูง

เวสต์ตัน แอนด์ เวสต์ตัน (Weston and Weston 1996) กล่าวถึงคุณลักษณะที่ควรสร้างขึ้นตั้งแต่วัยเด็กเพื่อให้มี EQ สูง และมีความสุขในการดำเนินชีวิตในสังคม คือ

1. รักความยุติธรรม ซื่อสัตย์ มีเมตตา กรุณา
2. เคารพกฎหมาย และรับฟังเสียงส่วนใหญ่
3. มีจิตใจเป็นอิสระ และเปิดกว้าง
4. มีคุณภาพชีวิต และมีหลักการในการดำเนินชีวิต
5. เป็นที่ไว้วางใจ และน่านับถือ

6. รัก และมีเมตตาต่อผู้อื่น
7. มีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ
8. มีความรู้ดี และมีแรงจูงใจสูง
9. เอาใจใส่ดูแลรักษาสุขภาพร่างกายของตนเอง
10. มีความสามารถในการแก้ปัญหาทั้งใหญ่ และเล็กได้
11. มีความสุขกับชีวิต และสนุกสนาน
12. มีการสื่อสารที่เปิดเผย ตรงไปตรงมา และเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
13. เป็นคนดี

พัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมของเด็กวัย 6-11 ปี

พัฒนาการของเด็กจะขยายเขตกว้างขึ้น รวมทั้งด้านอารมณ์ สังคม และจริยธรรม โดยเด็กวัยนี้จะสามารถปรับพฤติกรรมของตนให้เหมาะสมที่จะปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น รวมทั้งเรียนรู้ที่จะเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก บุคลิกลักษณะ ของผู้อื่นที่อยู่ภายใต้การกระทำนั้นๆ เด็กจะประเมินตัวเอง โดยการเปรียบเทียบกับคนอื่น ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันไปสู่การพัฒนาความสามารถ ในขณะเดียวกันอาจทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ตนเอง และทำให้ความภาคภูมิใจในตนเองหรือความรู้สึกในคุณค่าของตนเองลดลงได้

จุดเริ่มต้นของพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมของเด็กวัยนี้คือการค้นหาคุณลักษณะเฉพาะด้านจิตใจของเด็ก ซึ่งเรียกว่า Psychological Characteristics of self-definition หรือการให้ความหมายต่อตัวเอง หรือ Self concept พร้อมพัฒนาแนวคิดที่ว่าตัวเองเป็นใคร และอยากเป็นใคร ซึ่งนำไปสู่การสร้างความรู้สึกในคุณค่าของตนเอง หรือความนับถือตนเอง หรือความภาคภูมิใจในตนเอง หรือการเห็นคุณค่าของตนเอง ทั้งในด้านความสำคัญ ความสามารถ คุณความดี และพลังอำนาจ ซึ่งวัยนี้เป็นช่วงสำคัญของการพัฒนาเรื่องนี้ ความรู้สึกในคุณค่าของตนเองนี้ เกิดจากการที่คนเราให้คุณค่าของทักษะความสามารถในเรื่องต่างๆ ของตนเอง รวมทั้งการได้รับการสนับสนุนจากบุคคลรอบข้างที่มีความหมายต่อตัวเอง เช่น พ่อแม่ เพื่อน พี่น้อง ความรู้สึกในคุณค่าของตนเองจะเป็นผลต่อพฤติกรรมต่างๆ ของเด็กในอนาคต และมีความสัมพันธ์กับความสามารถเชิงจิตสังคมของบุคคลที่จะปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ดังนั้น การตอบสนองความต้องการของเด็กที่ไม่เหมาะสม หรือการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสม จะนำไปสู่พัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมที่ไม่สมบูรณ์ ขาดความนับถือตนเอง ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา ได้แก่ การ

ใช้สารเสพติด พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง การฆ่าตัวตาย การหนีโรงเรียน หรือหนีออกจากบ้าน การถูกระทำรุนแรง หรือทารุณกรรม การตั้งครวรีที่ไม่พึงประสงค์ การก่ออาชญากรรม เป็นต้น

เด็กจะเริ่มปรับพฤติกรรมของตนให้เหมาะสมทั้งต่อความต้องการของตนเอง และความต้องการของบุคคลอื่น หรือสังคมรอบข้าง เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยมีขั้นตอนการพัฒนาโดยลำดับ ดังนี้

1. ขยายความเข้าใจของตนเอง เพื่อให้สอดคล้องกับการรับรู้ ความต้องการ และความคาดหวังของบุคคลรอบข้าง เช่น เรียนรู้ความหมายของการเป็นเพื่อน การทำงานร่วมกัน หรือการเป็นสมาชิกกลุ่ม เป็นต้น

2. เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับความเป็นไปในสังคม โดยเฉพาะบทบาท กฎ กติกาต่างๆ เช่น เรียนรู้ว่าในที่ทำงานมีผู้บังคับบัญชา และผู้ใต้บังคับบัญชา เป็นต้น

3. สร้างพฤติกรรมที่เป็นมาตรฐานที่ทำให้ตนเองรู้สึกพึงพอใจ และเป็นที่ยอมรับในสังคม ซึ่งบางครั้งก่อให้เกิดความขัดแย้งในตัวเองด้วยนี้ เนื่องจากเด็กอยู่ท่ามกลางเพื่อนวัยเดียวกัน และผู้ใหญ่ ซึ่งมีความต้องการ และคาดหวังต่างกัน

4. ปรับพฤติกรรมของตนเอง เพื่อให้ตรงกับความต้องการ และความคาดหวังของตนเอง และสังคม

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมดังกล่าว คือ การสร้างทักษะทางสังคม (Social Skills หรือ Social Competence) เนื่องจากสิ่งแวดล้อมของเด็กวัยนี้ ได้ขยายขอบเขตจากบ้านไปสู่สังคมภายนอก โดยเฉพาะโรงเรียน ถึงแม้เด็กจะยังคงมีสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดกับพ่อแม่ โดยยังพึ่งพาการสนับสนุนของพ่อแม่ และพ่อแม่ยังมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจต่างๆ ของเด็กก็ตาม แต่ประเด็นการควบคุมของพ่อแม่จะเปลี่ยนแปลงไป เด็กจะเป็นอิสระมากขึ้น พึ่งตนเองได้มากขึ้น และสัมพันธภาพกับเพื่อนจะเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นช่องทางให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะทางสังคมมากขึ้น จากการศึกษาของ Higgins & Parsons ในปี 1983 พบว่า เวลาที่เด็กใช้กับเพื่อนเป็นร้อยละ 30 ของเวลาทั้งหมดของเด็ก เด็กวัยนี้เริ่มสนใจการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน สนใจสถานะของตนเองในกลุ่ม เปรียบเทียบความสามารถของตนในด้านต่างๆ กับเพื่อนในกลุ่ม และการคบเพื่อน คำนึงถึงความรู้สึกที่ดีต่อกัน มีความสนใจในเรื่องคล้ายกัน ได้แบ่งขั้นตอนการคบเพื่อนตามวัยออกเป็นดังนี้

ขั้น 0 momentary playmateship (เด็กอายุ 3-7 ปี) สัมพันธภาพกับเพื่อนยังไม่ชัดเจน เนื่องจากเด็กยังยึดตัวเองเป็นหลัก (Egocentric) และไม่ค่อยคำนึงถึงความรู้สึกของคนอื่น

ขั้น 1 One-way assistance (เด็กอายุ 4-9 ปี) เป็นสัมพันธภาพที่เป็นความรู้สึทางเดียว กล่าวคือ เพื่อนที่ดีคือบุคคลที่ทำตามที่เราต้องการ

ขั้น 2 Two-way fair-weather cooperation (อายุ 6-12 ปี) เป็นสัมพันธภาพสองทาง คือมีทั้งการให้ และการรับ แต่ยังเน้นความต้องการส่วนตัว มากกว่าความต้องการของทั้งสองฝ่าย

ขั้น 3 Intimate, mutually shared relationship (อายุ 9-15 ปี) เป็นสัมพันธภาพที่ทั้งสองฝ่ายได้รับประโยชน์ มีข้อตกลงกัน โดยผู้หญิงจะมีเพื่อนสนิทไม่กี่คน แต่จะสนิทกันมาก ส่วนผู้ชายอาจมีเพื่อนสนิทหลายคน แต่ไม่ลึกซึ้งมาก

ขั้น 4 Autonomous interdependence (เริ่มอายุ 12 ปี) เป็นสัมพันธภาพที่มีพันธะสัญญาต่อกัน

ทักษะทางสังคมอื่นๆที่มีความสำคัญต่อเด็กในการที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ได้แก่ ความสามารถในการปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่างๆ และความสามารถในการพิจารณาคุณลักษณะเฉพาะของบุคคลในสังคม เช่น อายุ เพศ นอกจากนั้นในวัยนี้ยังพัฒนาทักษะทางสังคมอื่นๆ ได้แก่ การแบ่งปัน การร่วมมือ การเจรจาต่อรอง ความสามารถในการแสดง และควบคุมพฤติกรรม และอารมณ์ของตน เป็นต้น และเนื่องจากทักษะทางสังคมมีพัฒนาการที่ซับซ้อน ดังนั้น จึงไม่สามารถวัดได้โดยเครื่องมือที่ง่าย ๆ ต้องใช้เครื่องมือจากหลายแหล่ง เช่น

1. การประเมินจากครู เกี่ยวกับสัมพันธภาพของเด็กกับเพื่อนๆ
2. สังเกตความสามารถเด็กในการปฏิบัติตามกติกาในห้องเรียน
3. การสังเกตระยะเวลาที่เด็กใช้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และความสามารถในการแสดงบทบาทหน้าที่
4. ท่าที และอารมณ์ที่เด็กแสดงออกเป็นต้น

ทักษะทางสังคมเหล่านี้เกิดขึ้นได้ตั้งแต่เด็ก 18 เดือน จาก Fantasy play หรือ Socio-dramatic pretence หรืออาจเกิดจากลักษณะครอบครัว สัมพันธภาพในครอบครัว และการสื่อสารภายในครอบครัว

การแสดงออกทางอารมณ์ เป็นสิ่งสะท้อนวุฒิภาวะทางสังคมทางหนึ่ง เด็กจะเรียนรู้ตามวัยว่า เมื่อไรควรแสดงอารมณ์ และเมื่อไรควรซ่อนไว้ เด็กช่วงปฐมวัยจะแสดงออกทางอารมณ์เต็มที่ ที่ตนเองรู้สึก แต่เมื่อเด็กเจริญวัยขึ้นสู่วัยกลาง การแสดงออกทางอารมณ์ที่รุนแรงจะลดลง โดยเด็กหญิงจะควบคุมอารมณ์ได้ดีกว่าเด็กชาย และพบว่าเด็กในแต่ละสังคมวัฒนธรรม มีการแสดงออกทางอารมณ์ต่างกัน

Faulkner D(1995) กล่าวว่าการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก จากการศึกษา ลักษณะการเล่น และปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนระหว่างการเล่นของเด็ก สามารถแสดงถึงพัฒนาการด้านสังคมของเด็กได้ ทั้งนี้โดยการเล่นจะมีผลดังนี้

1.เด็กเล็กเรียนรู้สิ่งต่างๆในโลกโดยการเล่น เช่นการฝึกทักษะทางสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

2.เด็กมีโอกาสดำเนินกิจกรรมทางสังคมเพิ่มเติมให้ชัดเจนขึ้น จากการเรียนรู้โดยวิธีอื่น ด้วยการเล่น

3.การเล่นมีส่วนช่วยพัฒนาด้านสังคมของเด็กควบคู่ไปกับประสบการณ์อื่นๆ

ดังนั้น การเล่นจึงเป็นช่วงเวลา que เด็กได้รับความสนุกสนาน ได้เล่นเกมต่างๆ ได้สมมุติตัวเองเป็นสิ่งที่โน่นสิ่งนี้ และได้รู้จักเพื่อนสร้างมิตร ซึ่งจัดเป็นการเสริมสร้างทักษะทางสังคมให้กับเด็กอย่างชัดเจน การเล่นของเด็กจะพัฒนามากขึ้นตามวัย ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาด้านสติปัญญา จากทฤษฎี Piaget ระดับการเล่นจะสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านสติปัญญา

เด็กเริ่มเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ขึ้น ทั้งเป็นการเล่นไม่เป็นทางการ และเป็นทางการ เช่น เกมมากี่พาต่างๆ สถานที่เด็กเล่นก็เปลี่ยนไปจากเด็กเล็ก เช่น เล่นที่สนามโรงเรียน ในสนาม ในพื้นที่ว่างๆใกล้บ้าน แล้วแต่จะหาได้ ดังนั้น การเล่น และปฏิสัมพันธ์ด้านสังคมของเด็กวัยนี้ จะเปลี่ยนจากบ้านไปสู่สถานที่เล่นอื่นมากขึ้น นอกจากนี้การเฝ้าระวังของพ่อแม่ มักอยู่ห่างๆ โดยจะเฝ้ามองแต่ไม่ได้เข้ามายุ่งเกี่ยวกับการเล่นของเด็กอย่างแต่ก่อน และจากการที่เด็กในแต่ละวัยมีความเข้าใจหรือแปลความหมายของกฎกติกาการเล่นต่างๆกันนั้น เป็นการพัฒนาแนวคิดเชิงจริยธรรมด้วย เช่น ความยุติธรรม

ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคม แบ่งออกเป็น2กลุ่ม ดังนี้

1.ปัจจัยตัวเด็ก ประกอบด้วย

1.1ปัจจัยด้านชีววิทยา ได้แก่ อายุ เพศ ความผิดปกติของสายตา หรือการได้ยิน การเจ็บป่วยเรื้อรัง ความพิการ การได้รับบาดเจ็บของศีรษะ ความผิดปกติดังกล่าว อาจนำไปสู่การมีปมด้อย มีความรู้สึกถึงคุณค่าของตนเองต่ำ ทำให้ทักษะทางสังคมไม่พัฒนา

1.2 ปัจจัยด้านพัฒนาการ ได้แก่ โรคสมาธิสั้น ปัญหาด้านการพูด ระดับสติปัญญา ลักษณะพื้นฐานอารมณ์ ปัญหาเหล่านี้ทำให้เด็กมีปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งมีผลต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมของเด็ก

1.3 ปัจจัยด้านสุขภาพจิต ได้แก่ ภาวะซึมเศร้า ความรู้สึกในคุณค่าตนเองต่ำ และความอายทำให้เด็กขาดการพัฒนาด้านสังคม

2. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วย

2.1 ปัจจัยครอบครัว ได้แก่ ลักษณะการอบรมเลี้ยงดู ครอบครัวแตกแยก ครอบครัวหย่าร้าง สุขภาพจิตของผู้เลี้ยงดู สภาวะการทำงานของผู้เลี้ยงดู ปัจจัยกลุ่มนี้นับว่ามีอิทธิพลมากต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมของเด็ก

2.2 ปัจจัยด้านวัฒนธรรม และเชื้อชาติ ความแตกต่างของวัฒนธรรม และเชื้อชาติ อาจทำให้เด็กไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าเข้ากับเพื่อน

2.3 ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ ภาวะยากจน ทำให้เด็กขาดโอกาส เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่จะช่วยพัฒนาทางสังคมของเด็ก

2.4 ปัจจัยด้านโรงเรียน และชุมชน ได้แก่ ประสิทธิภาพของการเรียนการสอน ทักษะและความคาดหวังของครู สื่ออุปกรณ์ในการเรียนการสอน แบบอย่างของผู้ใหญ่ สิ่งแวดล้อมเชิงกายภาพของโรงเรียน และชุมชน เหล่านี้มีผลต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมของเด็ก

2.5 ปัจจัยจากกลุ่มเพื่อน ได้แก่ มาตรฐานของกลุ่มเพื่อน ค่านิยมของกลุ่ม และการยอมรับของกลุ่ม มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทักษะทางสังคมของเด็กมาก (Coleman and Lindsay :1992) สรุประดับการยอมรับจากเพื่อน ดังตารางต่อไปนี้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
ตารางที่ 1 ระดับการยอมรับจากเพื่อน

Popular	ได้รับการยอมรับสูง เป็นผู้นำกลุ่ม เป็นบุคคลที่น่าสนใจ เป็นบุคคลที่มีทักษะทางสังคมดี
Average	ได้รับการยอมรับปานกลาง ไม่มีอิทธิพลต่อกลุ่ม ยังไม่มีภาวะผู้นำ มีทักษะทางสังคมปานกลาง
Rejected	ก้าวร้าว ต่อต้านสังคม ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกากลุ่ม ทำให้เพื่อนพากันถอยหนี
Neglected	ไม่ก้าวร้าว เชื่องช้า เพื่อนไม่ให้ความสนใจ เป็นคนสุดท้ายที่จะถูกเลือกมาเข้ากลุ่ม
Isolated, loner	ชอบแยกตัวอยู่คนเดียว อยู่เงียบๆ
Controversial	บางครั้งเป็นผู้นำ เพื่อนยอมรับ บางครั้งเป็นคนก้าวร้าว ต่อต้าน เอาแน่นอนไม่ได้

ที่มา : ศิริกุล อิศรานุกัษ์, “พัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมของเด็กวัย 6-12 ปี,” วารสารสาธารณสุข และการพัฒนา 2549 4, 2 (2549) : 97.

จากการศึกษาของ Zhou Q และคณะ ในปี ค.ศ.2002 เกี่ยวกับวิธีการเลี้ยงดูของพ่อแม่ และผลต่อทักษะทางสังคมของเด็กจำนวน180คน กำลังศึกษาในเกรดที่ 2-5 ในรัฐอาร์ิโซนา ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเก็บข้อมูล2ครั้ง ครั้งแรก และครั้งที่2 เมื่อ2ปีต่อมา ผลการศึกษาพบว่าการแสดงออกเชิงบวกของพ่อแม่ (ส่วนใหญ่คือแม่) จะส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างการเลี้ยงดูที่อบอุ่น และคุณลักษณะเด็กที่มีความเข้าใจต่อผู้อื่นมีความเด่นชัดขึ้น และเช่นเดียวกัน คุณลักษณะเด็กดังกล่าวนี้จะมีส่วนส่งเสริมให้ความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกเชิงบวกของพ่อแม่ กับทักษะทางสังคมของเด็กเด่นชัดขึ้น ความสัมพันธ์ดังกล่าวยังคงอยู่อย่างชัดเจน เมื่อได้ควบคุมปัจจัยอื่น

ในปี ค.ศ.1996 Eisenberg N. และคณะ ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการตอบสนองของพ่อแม่ต่ออารมณ์ของเด็ก กับทักษะทางสังคม และพฤติกรรมของเด็ก โดยศึกษาในเด็กเกรด 3-6 พบว่า การตอบสนองของแม่ต่ออารมณ์เด็ก ที่มุ่งเน้นปัญหา จะมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทักษะทางสังคม และการจัดการกับปัญหาของเด็ก ในทางตรงข้าม ถ้าแม่มีการตอบสนองน้อย เด็กจะมีทักษะทางสังคมที่ด้อย และมักมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และการตอบสนองที่มุ่งเน้นปัญหา และต้นตอของอารมณ์ของแม่ รวมทั้งการกระตุ้นให้แสดงออกทางอารมณ์ต่อลูกชาย จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมที่เหมาะสมของลูก

ในปี ค.ศ.1993 Brennam JL. ศึกษาเรื่อง Family relationships and the development of social competence in adolescence และพบว่าวิธีการอบรมเลี้ยงดู และสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลต่อความผูกพันระหว่างพ่อ แม่ ลูก

ในปี ค.ศ.2003 Oesterreich L. เสนอว่า การอบรมเลี้ยงดูเด็กโดยเฉพาะเด็กอายุ 9-11 ปี ควรคำนึงถึงสิ่งต่างๆ เหล่านี้คือ

- 1.ให้โอกาสเด็กโดยเฉพาะเด็กอายุ 9-11 ปี ให้ได้ฝึกทักษะต่างๆ เช่น การมีส่วนร่วมในการทำอาหาร การเย็บเสื้อผ้า การปลูกต้นไม้ หรืออื่นๆ
- 2.ให้เวลา และสถานที่ที่มีเด็กวัยนี้ได้อยู่คนเดียวตามที่เข้าต้องการ เช่น อ่านหนังสือ ทำการบ้าน โดยไม่ไปรบกวน หรือขัดจังหวะ
- 3.ให้โอกาสเด็กที่จะโทรศัพท์ หรือพูดคุยกับเพื่อน
- 4.กระตุ้นให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกลุ่ม หรือชมรมต่างๆ ซึ่งจะเป็นโอกาสที่จะฝึกทักษะทางสังคมให้กับเด็ก
- 5.ให้โอกาสเด็กวัยนี้ช่วยพ่อแม่ดูแลน้องที่เล็กกว่า โดยไม่ให้ความรับผิดชอบมากเกินไปเกินกำลังของเด็ก ให้เด็กมีเวลาพัก และเล่นเป็นตัวของตัวเอง

6.ดูแลเอาใจใส่เรื่องอาหารอย่างเพียงพอ และมีคุณภาพ เพราะเด็กวัยนี้จะหิว และกินเก่ง

ผลกระทบของพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมต่อพัฒนาการด้านอื่นๆ

ในปี ค.ศ.2000 Berntsson LT. และGustafsson JE. ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อ Psychosomatic complaint (PSC) ในเด็กอายุ 7-12 ปี จำนวน 1,163 คนของประเทศสวีเดน ผู้ตอบแบบสอบถาม คือ พ่อแม่ของเด็ก จากการวิเคราะห์ผลพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อ PSC ได้แก่ สุขภาพของแม่ สุขภาพจิตของเด็ก การคบเพื่อน การเจ็บป่วยระยะยาว หรือพิการ ความพึงพอใจต่อโรงเรียน ทักษะทางสังคม การทำกิจกรรม ความผูกพันระหว่างพ่อ แม่ ลูก และฐานะของครอบครัว

ในปี ค.ศ.1996 Sletta O. และคณะ ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์กับเพื่อน ความรู้สึกโดดเดี่ยว และการรับรู้เกี่ยวกับตนเองในเด็กเกรด8 จำนวน 96 คน ในประเทศนอร์เวย์ พบว่า ความรู้สึกโดดเดี่ยว มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการเห็นคุณค่าของตนเอง และทักษะทางสังคม

ในปี ค.ศ.1995 Masten A.S. และคณะ ติดตามเด็กระยะยาว จำนวน 191 คน ในประเทศสหรัฐอเมริกา จากอายุ 8-12 ปี จนถึงวัยรุ่นอายุ 17-23 ปี เพื่อดูพัฒนาการที่สำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะทางสังคม ปัญหา พฤติกรรม และในเด็กโตประเมินเพิ่มอีก 2 ด้าน คือ ความสำเร็จในการทำงาน และความรัก จากการติดตามระยะยาวพบว่า พฤติกรรมที่เบี่ยงเบน จะยังปรากฏต่อเนื่องอย่างชัดเจน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะทางสังคม ยังคงต่อเนื่องในระดับปานกลาง และพฤติกรรมต่อต้านสังคม จะมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสำเร็จในการทำงาน

สรุปเด็กสามารถพัฒนาทักษะด้านอารมณ์ และสังคมได้ก้าวหน้ามาก หากได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ดี ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมในช่วงวัยต่อไป ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคม มีทั้งปัจจัยด้านตัวเด็ก และปัจจัยสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะลักษณะการอบรมเลี้ยงดู นอกจากนั้นพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคมยังมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านอื่นๆ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการทำงาน และการปรับตัวในสังคม

แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6 – 11 ปี ในด้านต่างๆ

ผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กควรทำสิ่งเหล่านี้ให้สม่ำเสมอในชีวิตประจำวันเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ให้กับเด็ก

1.ด้านดี

1.1 ควบคุมอารมณ์ ผู้ใหญ่ควรสอนเด็กว่าอารมณ์ที่ไม่ดีเช่น โกรธ ไม่พอใจนั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ แต่ต้องรู้จักควบคุมเพราะหากไม่ควบคุมจะเกิดผลเสียตามมา เช่น โกรธแล้วทำร้ายผู้อื่น หรือทำลายข้าวของ ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์นั้น ให้เด็กรู้จักชะลอความฟุ้งพล่าน โดยหันไปสนใจเรื่องอื่น หรือ นับ1-10 หากเด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ผู้ใหญ่ควรชมเชยว่าเป็นคนเก่ง เพื่อให้เด็กภูมิใจที่ควบคุมตนเองได้ ถ้าในสถานการณ์นั้นเด็กยังควบคุมตนเองไม่ได้ ให้เด็กเดินเลี้ยวไปก่อน หลังจากนั้นให้เด็กรู้จักระบายอารมณ์ในทางที่เหมาะสม เช่น เตะบอล วิ่งรอบบ้าน เป็นต้น

1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น ผู้ใหญ่ควรฝึกให้เด็กรู้จักรับฟังผู้อื่น และให้กำลังใจหรือปลอบใจผู้อื่นเวลาที่เขาไม่สบายใจ เพราะการรับฟังผู้อื่นจะทำให้รู้ว่าผู้อื่นคิดอย่างไร เข้าใจผู้อื่นมากขึ้น มีเพื่อนมากขึ้น เหมือนกับการผูกมิตรต้องผูกที่ใจ

1.3 การยอมรับผิด เมื่อเด็กทำผิด ผู้ใหญ่ควรบอกว่าเด็กทำอะไรผิด ทำให้เกิดความเสียหายอย่างไร ให้ออกาสเด็กชี้แจงเหตุผล ส่วนเกณฑ์ในการลงโทษเป็นเรื่องที่ตกลงกันว่า จะยอมรับโทษมากน้อยเพียงใด แต่ทั้งนี้ควรพยายามหลีกเลี่ยงการลงโทษด้วยการเขย่งตี เช่น อาจลงโทษด้วยการตัดค่าขนม งดออกไปเล่นนอกบ้านกับเพื่อนชั่วคราว งดดูรายการทีวี หรือเล่นเกม เป็นต้น ถ้าเด็กยังไม่รู้สำนึก อาจใช้การตีเตือนให้รู้ว่าสิ่งที่ทำนั้นไม่ถูกต้อง เป็นการหยุดพฤติกรรม แต่ไม่ใช้การตีเพื่อระบายความโกรธ หรือเสียหน้าของผู้ใหญ่

2.ด้านเก่ง

2.1 มุ่งมั่นพยายาม ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กมีความมุ่งมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้นานขึ้น และทำให้สำเร็จ เช่น การอ่านหนังสือ หรือการทำการบ้าน โดยอาจพูดว่า “ตั้งใจอ่านนะลูก” หรือ “ทำให้สำเร็จนะลูก” หรือสอนให้เด็กรู้จักให้กำลังใจตัวเอง เช่น “เกือบจะเสร็จแล้ว” “ทนอีกนิด” เป็นต้น ทั้งนี้ก็เพื่อเป็นการฝึกให้เด็กมีสมาธิอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้นานขึ้น และทำจนสำเร็จ

2.2 ปรับตัวต่อปัญหา การฝึกให้เด็กแก้ไขปัญหาจะทำให้เด็กพึ่งตนเองได้ ผู้ใหญ่ควรให้เด็กมีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง สอนว่าการแก้ปัญหาคือเรื่องท้าทาย หนั้ให้เด็กหาสาเหตุของปัญหา หาทางออกของปัญหาหลายๆทาง และเลือกทางออกที่มีผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่นน้อยที่สุด

2.3 กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ผู้ใหญ่ควรเปิดโอกาสให้เด็กพูดถึงความรู้สึก และความคิดเห็น หรือความสามารถของตนเอง กระตุ้น หรือสนับสนุนเมื่อเด็กที่ทำได้ต้องการการ แสดงออก และความชื่นชม จะทำให้เด็กมีความมั่นใจ และมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น

3. ด้านสุข

3.1 พอใจในตนเอง ผู้ใหญ่ควรยกย่องชมเชย เมื่อเด็กทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จ เพื่อให้ เด็กรู้สึกภูมิใจว่า ตนเองมีความสามารถ และรู้สึกมีคุณค่า หากเด็กรู้สึกว่าตนเองมีปมด้อย ผู้คนอื่น ไม่ได้ ผู้ใหญ่ควรให้กำลังใจว่าแต่ละคนมีความสามารถเฉพาะตัวแตกต่างกันไป ไม่มีใครที่เก่ง เหมือนกับคนอื่นหมดทุกอย่าง อย่างเช่นหนูมีความสามารถเด่น ในเรื่องหนูควรมีความภูมิใจ ในความสามารถที่หนูมีอยู่

3.2 รู้จักปรับใจ ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักปรับใจ โดยเมื่อเด็กรู้สึกผิดหวัง ผู้ใหญ่ ควรตั้งคำถาม เพื่อให้เด็กทำความเข้าใจกับปัญหา ได้คิด และรู้จักทำใจบ้าง เช่น ถามว่า ถ้าไม่ได้ เกมกดแล้วเสียอะไรบ้าง ถ้าเสียความสนุกสนานจะหาความสนุกสนานจากสิ่งอื่นทดแทนได้หรือไม่ หรืออาจจะให้เด็กรู้จักใช้เวลาที่จะได้สิ่งที่ต้องการ เช่น ให้สะสมเงินค่าขนม เพื่อซื้อของเล่น เป็นต้น

3.3 รื่นเริงเบิกบาน เวลาที่เด็กอารมณ์ไม่ดี ผู้ใหญ่ควรแนะนำให้เด็กรู้จักผ่อนคลาย อารมณ์ ของตนเอง เช่น อ่านการ์ตูนซ้ำซ้ำ ดูหนังหรือฟังเพลงที่สนุกสนานครึกครื้น วาดรูป พุดคุยหรือ เล่นสนุกสนานกับเพื่อน เป็นต้น หรือพ่อแม่อาจหาสิ่งที่เด็กชอบเล่นแล้วสนุกสนาน ให้ทำในยามว่างเพื่อความสุขร่วมกัน

ตอนที่2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก

วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น เรื่อง การ พัฒนาแบบประเมินเชาว์อารมณ์ โดยใช้กิจกรรมเกม สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย โดย นายเทิดศักดิ์ สุพันธ์ได้ทำการศึกษาเพื่อพัฒนาแบบประเมินเชาว์อารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นสื่อในการประเมินสถานการณ์จริง โดยตั้งสมมติฐานว่าเกมที่ใช้เป็นสื่อในการประเมินเชาว์อารมณ์ของเด็กนักเรียนระดับปฐมวัย จะประเมินได้จำนวน 9 คุณลักษณะ ตามที่ได้กำหนดไว้ในการศึกษา ผลจากการวิจัยและพัฒนา ทำให้ได้แบบประเมินเชาว์อารมณ์ สำหรับใช้ควบคู่กับกิจกรรมเกม 13 ชุด ในการตรวจสอบความตรงเชิงคุณลักษณะนั้น ปรากฏว่า รูปแบบพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในการเล่นเกมนั้น มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ได้ ตรวจสอบโดยวิธีการอื่นที่หลากหลาย เกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินกิจกรรม และแบบประเมิน

เชาวน์อารมณ์ที่ได้พัฒนานี้ สามารถนำไปประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน 6 คุณลักษณะ โดยมีเกมที่ใช้ได้ดีที่สุดในแต่ละคุณลักษณะดังนี้ คือ

1. ความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจ ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี
2. การรักษาระเบียบวินัย ใช้เกมผลักให้ออก
3. ความสามารถในการรอคอย ใช้เกมวิ่งเปี้ยว
4. ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลอื่น ใช้เกมชนไก่
5. การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ใช้เกมเสื้อข้ามห้วยหมู
6. ความสามารถในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดแก่ตนเอง และผู้อื่น ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี

ในส่วนของคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ 3 คุณลักษณะ คือ ความสามารถในการตระหนักและเข้าใจอารมณ์ตน การตอบสนองความต้องการของผู้อื่นได้ และความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดีนั้น ปรากฏไม่เด่นชัด และเกมเหล่านี้ไม่สามารถดึงพฤติกรรมที่แสดงคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ออกมาได้ชัดเจน

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนวิจัยอิสระ

วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เรื่อง ผลการใช้เกมจำลองชีวิตคน (The Sims) ที่มีต่อระดับเชาวน์อารมณ์ (EQ) ของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสวนดุสิต โดย นายประทีป ปะสัน วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างระดับเชาวน์อารมณ์ของนักศึกษากลุ่มที่เล่นเกม กับระดับเชาวน์อารมณ์ของกลุ่มที่ไม่เล่นเกม การเก็บรวบรวมข้อมูลจะเก็บโดยการวัดระดับเชาวน์อารมณ์ด้วยแบบประเมิน EQ99 ก่อนการเล่นเกมนับทั้งสองกลุ่ม และวัดระดับเชาวน์อารมณ์อีกครั้งทั้งสองกลุ่มหลังจากเสร็จสิ้นการเล่นเกม

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย t-test พบว่าระดับเชาวน์อารมณ์ก่อนการเล่นเกมของนักศึกษา กลุ่มที่เล่นเกม และกลุ่มที่ไม่เล่นเกม ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ระดับเชาวน์อารมณ์ก่อนและหลังการเล่นเกมของนักศึกษากลุ่มที่ไม่เล่นเกม ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ระดับเชาวน์อารมณ์หลังการเล่นเกมของนักศึกษากลุ่มที่เล่นเกมสูงกว่าก่อนการเล่นเกมและมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ในด้านเชาวน์อารมณ์โดยรวม ด้านการรู้จักอารมณ์ตนเอง ด้านการตระหนักถึงภาวะอารมณ์ของผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ของตน ด้านการมีแรงจูงใจที่ดี และด้านทักษะทางสังคม ระดับเชาวน์อารมณ์หลังการเล่นเกมของนักศึกษากลุ่มที่เล่นเกมสูงกว่ากลุ่มที่ไม่เล่นเกม และมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ.05ในด้านเชาวน์อารมณ์โดยรวม ด้านความเชื่ออาทร และด้านทักษะทางสังคม และเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Simple Regression พบว่า เกมจำลองชีวิต (The Sims) สามารถอธิบายความเปลี่ยนแปลงของระดับเชาวน์อารมณ์ด้านความเชื่ออาทรได้ 8.0 เปอร์เซนต์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ เรื่องการพัฒนาแบบทดสอบวัดเชาวน์อารมณ์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดสงขลา โดย โสภิต วัฒนเมธาวิ ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบทดสอบวัดเชาวน์อารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดสงขลา ในประเด็นต่อไปนี้

- 1.หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดเชาวน์อารมณ์
- 2.สร้างเกณฑ์ปกติ(norms) และ คู่มือการใช้แบบทดสอบวัดเชาวน์อารมณ์

ผลจากการวิจัยทำให้ได้แบบทดสอบเชาวน์อารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดสงขลา พร้อมทั้งได้เกณฑ์ปกติและคู่มือการใช้แบบทดสอบวัดเชาวน์อารมณ์ที่มีคุณภาพ และเชื่อถือได้ สามารถนำไปวัดเชาวน์อารมณ์ของนักเรียนได้อย่างถูกต้อง จำนวน 5 ฉบับ คือ

- 1.แบบทดสอบด้านการตระหนักรู้ตนเอง
- 2.แบบทดสอบด้านการบริหารจัดการกับอารมณ์ตนเอง
- 3.แบบทดสอบด้านการจูงใจตนเอง
- 4.แบบทดสอบด้านการรับรู้อารมณ์ และความต้องการของผู้อื่น
- 5.แบบทดสอบด้านการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น

วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น เรื่อง การพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์โดยใช้กิจกรรมที่ไม่ใช่เชิงวิชาการ สำหรับวัยรุ่นตอนต้น โฉน นางสาวศุภลักษณ์ สร้างนนอก วัดอุปประสงค์เพื่อพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์โดยใช้กิจกรรมที่ไม่ใช่เชิงวิชาการเป็นสื่อ สำหรับวัยรุ่นตอนต้น อายุ 13-14 ปี ผลการวิจัยและพัฒนา ทำให้ได้แบบประเมินเชาวน์อารมณ์สำหรับใช้ควบคู่กับ การจัดกิจกรรมที่ไม่ใช่เชิงวิชาการจำนวน 20 ชุด และจากการตรวจสอบความตรงเชิงคุณลักษณะ ปรากฏว่าพฤติกรรมด้านเชาวน์อารมณ์ของนักเรียนที่แสดงออกขณะร่วมกิจกรรมที่ไม่ใช่เชิงวิชาการ มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ได้

ตรวจสอบโดยวิธีการอื่นที่หลากหลายโดยกิจกรรมที่ไม่ใช่เชิงวิชาการที่ใช้ได้ดีที่สุดในแต่ละคุณลักษณะดังนี้ คือ

1. รู้จุดเด่นจุดด้อยของตนเอง ใช้กิจกรรมตรวจสอบตนเอง
2. ควบคุมอารมณ์ตนเอง ใช้กิจกรรมไม่ให้ดูโทรทัศน์
3. รู้จักแก้ปัญหา ใช้กิจกรรมระดมสมอง
4. จัดการกับความเครียด ใช้กิจกรรมคลายเครียด
5. มีระเบียบวินัย ใช้กิจกรรมเก็บสิ่งของ
6. มีความรับผิดชอบ ใช้กิจกรรมงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ความสนุกสนาน ใช้กิจกรรมนันทนาการ
8. มีความเพียรพยายาม ใช้กิจกรรมความเพียร
9. เอาใจเขามาใส่ใจเรา ใช้กิจกรรมการใช้ห้องน้ำ
10. เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ใช้กิจกรรมสนทนากลุ่มย่อย
11. ยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี ใช้กิจกรรมการให้รางวัล
12. มีมนุษยสัมพันธ์ ใช้กิจกรรมใคร่อย่
13. จัดการกับความขัดแย้งกับผู้อื่น ใช้กิจกรรมความขัดแย้ง
14. ร่วมมือร่วมใจกันทำงาน ใช้กิจกรรมทำความสะอาด
15. ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ใช้กิจกรรมการประชุม
16. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ใช้กิจกรรมแบ่งปันสิ่งของ

ส่วนคุณลักษณะของเขาวนอารมณ์ 3 คุณลักษณะ คือ

1. ตระหนักและยอมรับอารมณ์ตนเอง
2. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
3. ตระหนักอารมณ์ผู้อื่น

การใช้กิจกรรมที่ไม่ใช่เชิงวิชาการเพื่อเป็นสื่อหรือเป็นสื่อเร้า ไม่สามารถที่จะดึงพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะของเขาวนอารมณ์เหล่านี้ออกมาได้เด่นชัด

ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และทัศนากุศล ได้ศึกษารูปแบบการแสดงความรักของมารดาที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกลักษณะและพัฒนาการทางอารมณ์สังคมของเด็ก ในนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 461 คน พบว่ามารดาจะแสดงความรักลูกด้วยการให้วัตถุสิ่งของ มากกว่าการ

ใช้กิริยาท่าทางหรือคำพูด โดยนักเรียนที่ได้รับการแสดงความรักด้านวัตถุและด้านจิตใจจากมารดาในระดับมาก และนักเรียนที่ได้รับการแสดงความรักด้านวัตถุระดับน้อย แต่ด้านจิตใจในระดับมาก จะมีบุคลิกแสดงตัว และลักษณะทางจิตใจเป็นบวก มีความเป็นผู้นำมากกว่านักเรียนที่ได้รับการแสดงความรักด้านวัตถุและจิตใจในระดับน้อย และนักเรียนที่ได้รับการแสดงความรักด้านวัตถุระดับมาก แต่ด้านจิตใจระดับต่ำ

Novick (1998) ได้ศึกษาเรื่อง The Comfort Corner: Fostering Resiliency and Emotional Intelligence กับนักเรียนโรงเรียนประถม Helen Baller ในเวอร์จิเนีย พบว่า การจัดเตรียมความปลอดภัย และการจัดสถานที่ให้เด็กในห้องเรียน การจัดให้มีการเล่นหรือสถานการณ์ในบ้านจะช่วยให้เด็กสามารถสร้างทักษะด้านสัมพันธภาพ ทักษะการสื่อสาร และความเชื่อมั่นในตนเอง

Sullivan A.K. (1999) ได้สร้างมาตรวัดเชาว์อารมณ์เด็ก เพื่อสร้างเครื่องมือที่มีความตรง มีความเชื่อถือได้ในการวัดเชาว์อารมณ์ในวัยเด็ก ข้อทดสอบที่สร้างนี้ได้รับการดัดแปลงมาจากมาตรวัดเชาว์อารมณ์ของผู้ใหญ่ ของ Mayer, Caruso, และ Salovey คือมาตรวัด MEIS (Multifactor Emotional Intelligence) ซึ่งผู้วิจัยได้วางรูปแบบให้เหมาะสมกับเด็ก ได้เป็นมาตรวัด EISC (Emotional Intelligence Scales For Children) มาตรวัดประกอบด้วย 5 ลักษณะ ดังนี้ สีน้าและนิสัย ดนตรี เรื่องราว ความเข้าใจ และการจัดการ

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2542) ได้ศึกษาการใช้แบบทดสอบจิตวิทยาในการช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาการเรียน และปัญหาพฤติกรรม แบบพัฒนา Emotional Intelligence จำนวน 45 ข้อ และแบบวัดผลของ (EQ Outcome) จำนวน 32 ข้อ โดยแบ่งเป็นหมวดร่างกาย 9 ข้อ หมวดพฤติกรรม 13 ข้อ และหมวดจิตใจ 10 ข้อ

Shapiro (1997) ได้ทำการศึกษารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก โดยแบ่งการอบรมเลี้ยงดูออกเป็น 3 แบบ คือ แบบใช้อำนาจ แบบตามใจ แบบให้เหตุผลในการเลี้ยงดู

จากการศึกษาพบว่า แบบใช้อำนาจ พ่อแม่จะบังคับเข้มงวด และเผด็จการ มีความคาดหวังในตัวลูกสูงทำให้เด็กมีอารมณ์กดดันสูง ไม่ไว้วางใจใคร มองโลกในแง่ร้าย ไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้

แบบตามใจ พ่อแม่ไม่ดุหรือลงโทษเมื่อลูกทำความผิด เด็กจะกลายเป็นคนเอาแต่ใจตัวเอง อ่อนไหวง่าย ขาดความมั่นคงทางอารมณ์ รู้จักแต่การรับไม่รู้จักการให้

แบบให้เหตุผลในการเลี้ยงดู พ่อแม่ไม่เข้มงวดหรือปล่อยเกินไป ให้คำแนะนำเมื่อเด็กมีปัญหา เด็กจะเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี มีเหตุผล มั่นคงทางอารมณ์ หนักแน่น ควบคุมอารมณ์ และปรับตัวได้ดี

ชนมน สุขวงศ์ (2543) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเลี้ยงดูกับความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์ของวัยรุ่นตอนต้น จากการศึกษพบว่า การเลี้ยงดูแบบให้ความรัก และการคาดหวังกับเด็กมีความสัมพันธ์ กับความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์ ส่วนการเลี้ยงดูแบบลงโทษ แสดงความเป็นเจ้าของมากเกินไป แบบยอมบุตร และแบบปล่อยปละละเลย ไม่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตอนที่3 งานวิจัยที่สนับสนุนการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

Lawrence ,E ผู้เขียนหนังสือ How to Raise a Child with a High EQ : A Parents' Guide to Emotional Intelligence กล่าวว่า คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่ดึงดูดใจเด็กสนใจในการเรียนรู้ เป็นการให้เด็กเรียนรู้จากเทคโนโลยีใหม่ๆ เรียนรู้จากสื่อผสม (multimedia) เรียนรู้จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเด็กจะไม่ถูกจำกัดความคิด ความสามารถ และที่สำคัญ คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เต็มไปด้วยสิ่งจำเป็นในการเรียนรู้ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ กล่าวคือ

- 1.คอมพิวเตอร์เป็นสิ่งเร้าทางอารมณ์ เช่นเดียวกับการคิดซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสมอง
- 2.คอมพิวเตอร์เปิดโอกาสให้ทำซ้ำๆ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนา วิถีทางเดินใหม่ของประสาท

- 3.คอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการเรียนรู้ ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ จึงเป็นการสอนที่เด็กได้ตัดสินใจเลือกรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

- 4.คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างแรงเสริมภายในตนเอง คอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้เด็กแปลกแยก จากสังคมหรือโดดเดี่ยว แต่จะสอนให้เด็กมีทักษะทางสังคมที่ดีกว่า และหลากหลายกว่า

นอกจากนี้ Lawrence ยังพบว่าคอมพิวเตอร์ช่วยกระตุ้นให้เด็ก ๆ สนใจในกิจกรรมการศึกษามากขึ้น ด้วยการใช้เวลาส่วนใหญ่ศึกษาจากคอมพิวเตอร์ที่บ้าน นอกจากนี้ยังพบว่า หากมีคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และพ่อแม่สามารถเลือกโปรแกรมที่เหมาะสม ให้เล่นเกมพัฒนาสมองแต่พอดี ฯลฯ จะเป็นการสอนให้เด็กมีทักษะความฉลาดทางอารมณ์ที่หลากหลาย

Lawrence ได้นำเสนอโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กไว้ ดังนี้

1. โปรแกรมเกี่ยวกับEQ(EQ-friendly Software) เป็นโปรแกรมที่ช่วยให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใช้กับเด็กตั้งแต่ 4 ขวบขึ้นไปจนถึงวัยรุ่น ในการสร้าง และพิมพ์หนังสือของตนเอง เล่น วาดการ์ตูน สื่อสารกับเพื่อนคนอื่น ๆ และให้ความรู้สึกลึกที่ไม่จำกัด

2. โปรแกรมเล่านิทาน (Storytelling Software) การเล่านิทานเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสุขภาพจิตของเด็ก ทำให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะทางความฉลาดทางอารมณ์มากมาย เช่น เกิดความคิดที่เหมือนจริง มีจินตนาการ การแก้ปัญหา และเป็นการแสวงหาความรู้สึกทางอารมณ์ เป็นต้น

3. โปรแกรมที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีคิดใหม่ๆ (Software that Helps Children Learn New Ways to Think) ความก้าวหน้าของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใหม่ๆ และเพิ่มความตื่นเต้น เช่น การสร้างภาพการ์ตูน และเล่นเกมที่มีลักษณะเหมือนภาพยนตร์ ทำให้เด็กๆ และวัยรุ่นต่างหลงใหลในทักษะความฉลาดทางอารมณ์แบบใหม่ เช่น โปรแกรมHollywoodสำหรับเด็กอายุ 8-12 ปี และเด็กวัยรุ่น ที่เด็กสามารถเรียนรู้แนวทางการคิดใหม่ๆ โดยการสร้างการ์ตูน และเขียนข้อความโต้ตอบ แนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหา และการเรียนรู้ทักษะการคิด สามารถเลือกอารมณ์ที่จะแสดงออกได้

4. โปรแกรมที่สอนคุณค่า(Software that Teaches Values) ตั้งแต่ที่ วิดีโอเกม และเกมคอมพิวเตอร์เกมที่ไม่รุนแรง เช่นเกม Why Do We Have To? ซึ่งเป็นเรื่องความสำคัญของกฎระเบียบต่างๆ เกม Safety Scavenger Hunt ที่ให้เด็กค้นหารายการที่ไม่ปลอดภัยในแต่ละห้อง แล้วทำให้เกิดความปลอดภัยในบ้าน เกมเหล่านี้ทำให้เด็กมีโอกาสตัดสินใจที่มีคุณค่า มองเห็นขั้นตอนการตัดสินใจ พ่อแม่จึงควรแนะนำให้เด็กเล่นเกมเหล่านี้บ้าง

5. โปรแกรมเสมือนจริง (Virtual Reality Programs) เป็นโปรแกรมที่สร้างในลักษณะ3 มิติ ที่ดูแล้วมีความรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง เช่น โปรแกรม Who Do You Think You Are ? เป็นโปรแกรมฝึกทักษะความฉลาดทางอารมณ์ของวัยรุ่น และผู้ใหญ่ตอนต้น ในการวัดบุคลิกภาพ 5 มิติ ส่วนหนึ่งของโปรแกรมเรียกว่า “ความประทับใจครั้งแรก” เป็นภาพของวัยรุ่น 12 คนเล่าถึง

ความประทับใจครั้งแรกของตน ผู้เล่นจะต้องประเมินบุคลิกของบุคคลในเกม ตามรายการทั้ง 5 มิติ ซึ่งจะเป็นการสอนให้ผู้เรียนรู้จักตัวชี้วัดที่หลากหลายในการมองลักษณะบุคคล

6.อินเทอร์เน็ตช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นการสร้างจินตนาการ จูงใจให้เด็กอยากเรียนรู้ ทำให้มีโอกาสสร้างเพื่อนได้จากทั่วประเทศ ได้ประสบการณ์ อินเทอร์เน็ตจึงเป็นสิ่งเร้าการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านการเกิดทักษะทางสังคม และการมีแรงจูงใจที่ดีในตนเอง มีความมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้

7.อี-เมลล์ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ อี-เมลล์เป็นสิ่งที่ทำให้คนเราส่งข่าวสารถึงกันได้ทั่วโลก และการใช้ Chat rooms เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ หรือพูดคุยสนทนากันก็ได้ ซึ่งเป็นการเพิ่มทักษะทางสังคมให้กับเด็ก

Prensky,P เขียนไว้ในหนังสือ Digital Games Based Learning ว่าการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจ น่าดึงดูดใจผู้เรียนได้มากกว่าวิธีอื่นๆ เพราะเหตุผล ดังนี้

1.การเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สนองต่อการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ และใช้กับผู้เรียนทั้งในยุคปัจจุบัน และอนาคต

2.การเรียนรู้โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งจูงใจผู้เรียน เพราะเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

3.การเรียนรู้โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์สามารถปรับใช้กับหลากหลายวิชา หลายทักษะ และถ้าปรับใช้ได้ถูกต้องจะมีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง

นอกจากนี้ยังได้แบ่งกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 8 กลุ่ม ดังนี้ คือ

1.Action Games เป็นเกมที่เน้นท่าทางกาแสดงในลักษณะความสามารถเฉพาะตัวที่เก่งกาจ เช่น Super Mario, Pacman เป็นต้น

2.Adventure Games เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นหาทางออกในสถานการณ์ต่างๆที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน และให้แก้ปริศนาในเกม เช่น Zork, Myst, Riven, Zelda เป็นต้น

3. Fighting Games เป็นเกมที่เน้นในการใช้กำลังเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น Street Fighter, Mortal Kombat เป็นต้น

4.Puzzle Games เป็นเกมที่เน้นการแก้ปริศนา หรือปัญหาต่างๆเช่น Tetris, Othello, เกมในเว็บไซต์ www.pastelina.com เป็นต้น

5.Role-playing Games หรือ RPG เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นแสดงบทบาท ตามบุคลิกลักษณะที่กำหนดขึ้นในเกม เช่น Ever Quest, Final Fantasy เป็นต้น

6.Simulation Games เป็นเกมที่เน้นการใช้ความคิดในสถานการณ์จำลองต่างๆ ซึ่งอาจจะเป็นสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับการบิน การดำน้ำ หรือ การสร้างโลก เช่น The Sims, Sim City เป็นต้น

7.Sports Games เป็นเกมในการควบคุมนักกีฬา ซึ่งอาจจะเป็นคนเดียวหรือเป็นทีมในกีฬาประเภทต่างๆ เช่น เกมตีกอล์ฟ Pangya, เกมฟุตบอล, เกมแข่งรถ เป็นต้น

8.Strategy games เป็นเกมเกี่ยวกับการกำหนดกลยุทธ์ในสถานการณ์ต่างๆ เช่น ในกองทัพ ในเมืองใหญ่ๆ ได้แก่ เกม Civilization, War Craft เป็นต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา EQ ด้วยคอมพิวเตอร์ พอจะสรุปได้ว่า การพัฒนา EQ ด้วยคอมพิวเตอร์นั้น เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ได้ โดยใช้โปรแกรมต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.โปรแกรมสำเร็จรูปที่เน้นเพื่อการพัฒนาความคิด ซึ่งจะอยู่ในรูป CD-Rom บทเรียนด้วยตนเองที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยตนเอง จากคอมพิวเตอร์ ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางสมองและอารมณ์มากขึ้น เช่นโปรแกรมเล่นนิทาน โปรแกรมวาดภาพตามจินตนาการ โปรแกรมฝึกการเขียน การอ่าน เป็นต้น

2.เกมคอมพิวเตอร์ มีมากมายหลายประเภทให้เลือก ซึ่งผู้สร้างเกมส่วนใหญ่จะมีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง สร้างจินตนาการ สร้างสถานการณ์ต่างๆ ที่ตื่นเต้น น่าสนใจ และนอกจากนี้ ยังมีเกมพัฒนาด้านอารมณ์ให้กับผู้เล่น เช่น The Sims เกมสถานการณ์จำลองชีวิตคน เกมฝึกสมองและความคิด เช่น SimCity2000 เกมสร้างเมืองตามจินตนาการและบริหารทรัพยากรให้เกิดประโยชน์ เกมต่างๆ เหล่านี้จะฝึกให้ผู้เล่นมีทักษะทางอารมณ์ที่แตกต่างกัน ตามประเภทของเกม

3.อินเทอร์เน็ต หรือเว็บไซต์ต่างๆ เป็นแหล่งข้อมูลที่สามารถค้นคว้าข้อมูลได้ทุกเรื่องและทุกเวลา โดยการค้นหาด้วยการพิมพ์คำสำคัญ หรือ Keyword ที่ต้องการ ในเว็บไซต์ Search Engine ต่างๆ เช่น www.google.com,www.yahoo.com เป็นต้น ก็จะได้ข้อมูลที่ต้องการ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

4.อี-เมล เป็นแหล่งในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ส่งข่าวสารถึงกันระหว่างบุคคล ทำให้เกิดเครือข่ายการติดต่อสื่อสาร แสดงความคิดเห็น สร้างความสัมพันธ์ เป็นการพัฒนาEQอีกทางหนึ่ง

วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏเพชรบุรี เรื่อง การสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการใช้คำสั่งการสร้างภาพ 3 มิติ โดย อานุกาพ ทับศิริวัฒน์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนสาขาช่างกลโรงงาน สาขาช่างเขียนแบบเครื่องกล คณะเครื่องมือกลและซ่อมบำรุง ของวิทยาลัยเทคนิคสมุทรสงคราม สถาบันการอาชีวศึกษาภาคกลาง 6 จำนวน 40 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมุติฐานทางสถิติด้วย t-test ผลการวิจัยพบว่า

- 1.บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการใช้คำสั่งการสร้างภาพ 3 มิติ มีประสิทธิภาพ 84.15/81.10 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
- 2.นักเรียนที่เรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการใช้คำสั่งการสร้างภาพ 3 มิติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เรื่อง การศึกษาประสิทธิภาพและผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่องปฏิบัติการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีทางการศึกษา โดย ศิโรรัตน์ พลไชย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบความพึงพอใจในการเรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบสมมุติฐานใช้ ด้วย t-test ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

- 1.บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.18/82.48 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผล คิดเป็นร้อยละ 70
- 2.นิสิตที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ การเรียนเป็นรายบุคคล และการเรียนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนรู้ และความพึงพอใจในการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ วิชาปฏิบัติการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีทางการศึกษา เรื่องสื่อประเภทอุปกรณ์ และสามารถนำไปใช้สอนให้ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายได้

วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำโดยการเรียนรู้ผ่านเว็บที่สรุปโดยการตูนเคลื่อนไหว โดยนางสาวอรุณี

ผดุงศิลป์ กลุ่มทดลองที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โรงเรียนวัดศีลขันธาราม จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นบทเรียนผ่านเว็บการสรุปโดยการหมุนเคลื่อนไหวผู้วิจัย ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบวัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนำข้อมูลที่ได้มา เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้ match paired t-test

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนจากบทเรียนผ่านเว็บที่สรุปโดยการหมุนเคลื่อนไหวโดยใช้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ.05 และมีความคงทนในการจำ

วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาควิชาการศึกษานอกโรงเรียน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาวิทยาศาสตร์กายภาพชีวภาพ เรื่อง ร่างกายของเรา ของนักเรียนสายสามัญ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดย นายพีรวัฒน์ ชัยสุข ผลการวิจัยพบว่า

- 1.ประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าเท่ากับ 80.22/83.55 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
- 2.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของนักเรียนหลังจบ การศึกษาแล้ว ทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
- 3.ความคิดเห็นที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น อยู่ในระดับเหมาะสมดี

ตอนที่4 แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กที่ใช้ในปัจจุบัน

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับเด็กที่ใช้กันในปัจจุบัน จะเป็นแบบ ประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรม โดยพ่อแม่/ผู้ปกครอง หรือครู เนื่องจากเด็กยังไม่มีความสามารถ ในการประเมินตนเองได้แบบวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่

อย่างไรก็ตาม ศาสตราจารย์ พ.ญ.อุมาพร ตรังคสมบัติ ได้เขียนไว้ในหนังสือ สร้าง EQ ให้ลูกคุณว่า เนื่องจากความฉลาดทางอารมณ์มีความสลับซับซ้อน ในปัจจุบันจึงยังไม่มีแบบ ทดสอบใดที่วัดได้อย่างแท้จริง(อุมาพร ตรังคสมบัติ 2546 :12)

สำหรับแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ที่สร้างขึ้น โดยสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เป็นแบบประเมินที่ใช้เป็นมาตรฐานอยู่ในปัจจุบันซึ่งมีความ

น่าเชื่อถือในระดับหนึ่งเนื่องจากผ่านกระบวนการวิจัย จากนักจิตวิทยาของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

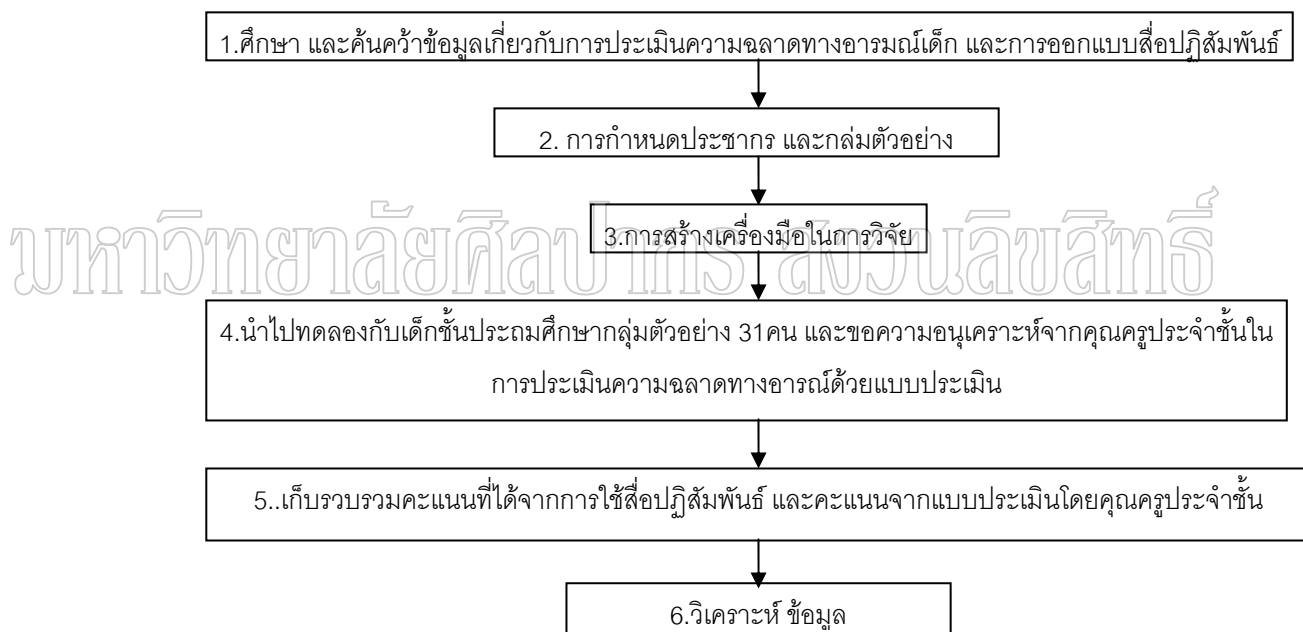
แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ที่มีในปัจจุบัน ได้แก่

- 1.แบบประเมินลักษณะเด็กที่มี EQ สูง และ ลักษณะเด็กที่มี EQ ต่ำ โดย ศาสตราจารย์ พ.ญ.อุมาพร ตรังคสมบัติ ผู้ประเมินคือ พ่อแม่/ผู้ปกครอง(ภาคผนวก ค)
2. แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของ สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข(ภาคผนวก ง)
- 3.แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี สำหรับครู ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (ภาคผนวก จ)
- 4.แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-5ปี สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของ สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (ภาคผนวก ฉ)
- 5.การวัดผลเชาวน์อารมณ์ก่อน และหลังการฝึกจากหนังสือกิจกรรมพัฒนาEQ สำหรับ ระดับอนุบาล-มัธยมต้น (Fostering Emotional Intelligence in K-8 Student โดย Gwen Doty ผู้แปล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณางค์ มณีศรี เป็นการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ โดยใช้วิธีการสังเกตของครู ก่อน และหลังการฝึกข้อปฏิบัติต่างๆในหนังสือ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

จากแนวคิดคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้เป็นกรอบแนวทางในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ การวิจัยเรื่อง “การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา” โดยใช้วิธีการวิเคราะห์คะแนนที่ได้จากการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ มีลำดับขั้นตอนการวิจัยดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัยการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา

ขั้นตอนการวิจัย

1. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์
2. การกำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

4. นำไปทดลองกับเด็กชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่าง 31คน และขอความอนุเคราะห์จากคุณครูประจำชั้นในการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ด้วยแบบประเมิน

5. เก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ และคะแนนจากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์(ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น

6. วิเคราะห์ ข้อมูล

1.ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย เอกสาร หนังสือ บทความ วิทยานิพนธ์ และเว็บไซต์ เกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก และแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กที่ใช้ในปัจจุบัน รวมทั้งขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก คุณอมรากุล อินโชนานนท์ นักจิตวิทยา ระดับ 8 สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ซึ่งเป็นคณะทำงานออกแบบ แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ3-5ปี และ 6-11ปี สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง และครู

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

2. การกำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่1-6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้วิจัยได้เลือกเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวนทั้งหมด 31 คน อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่1-6 ชั้นละ 3-6 คน ห้องละ 1คน เนื่องจากต้องการกลุ่มตัวอย่างจากทุกชั้น โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 17คน และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) จำนวน14คน

ชั้นประถมต้น ป1-ป3 17 คน

ป.1 5 คน

ป.2 6 คน

ป.3 6 คน

เป็นเด็กชาย 6 คน และเด็กหญิง11คน

ชั้นประถมปลาย ป4-ป6 14 คน

ป.4 4 คน

ป.5 4 คน

ป.6 6 คน

เป็นเด็กชาย 7 คน และเด็กหญิง 7 คน

เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกทำการทดลองที่โรงเรียนสาธิต เนื่องจากโรงเรียนสาธิตเป็นโรงเรียนที่เป็นต้นแบบของการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งเป็นโรงเรียนที่ส่งเสริมการศึกษาค้นคว้า และวิจัยเกี่ยวกับความเจริญเติบโตของเด็ก มีวัสดุอุปกรณ์และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องสมุด ที่พร้อมสำหรับการทดลองงานวิจัยนี้

3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. สื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา
2. แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น ซึ่งอ้างอิงจากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

3.1 สื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา

สื่อปฏิสัมพันธ์ ใช้เวลาเล่นทั้งหมดประมาณ 30 นาที แบ่งออกเป็น 3 ตอน จำนวนทั้งหมด 22 สถานการณ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ 23 ข้อ ได้แก่

ตอนที่1 การควบคุมอารมณ์

ประเมินความฉลาดทางอารมณ์ข้อ 1-7 ได้แก่

1. ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ
2. รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน
3. ยับยั้งที่จะทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง
4. ต้องการอะไรต้องได้ทันที
5. เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลานานกว่าจะหายโกรธ
6. หงุดหงิดกับการเล่นมากเกินไป
7. ชี้แจงเหตุผลแทนการใช้กำลัง

ตอนที่2 การยอมรับผิด

ประเมินความฉลาดทางอารมณ์ข้อ 17-23 ได้แก่

17. มักสารภาพเมื่อทำผิด
18. ไม่ชอบแกล้งเพื่อน
19. ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม
20. เมื่อทำผิด มักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ
21. ยอมรับกฎเกณฑ์ เช่น ยอมรับการลงโทษเมื่อทำผิด
22. รู้จักขอโทษ
23. ยอมรับคำตำหนิ หรือตักเตือนเมื่อทำผิด

ตอนที่3 การใส่ใจ และเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น

ประเมินความฉลาดทางอารมณ์ข้อ 8-16 ได้แก่

1. ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า
2. เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน
3. ใส่ใจ หรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร
4. เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ
5. ระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน หรือเสียใจ
6. ไม่ช่วยเหลือ หรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น
7. รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น
8. รู้จักรับฟังผู้อื่น
9. รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น

การสร้างเครื่องมือ

1. สร้างสถานการณ์ต่างๆ ในเกมให้สอดคล้องกับแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข และเกมที่ไม่มีคะแนน 6 เกม สำหรับให้เด็กเล่นสลับกับเกมประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เพื่อเพิ่มสนุกสนานในการเล่นเท่านั้น

2. ตรวจสอบสถานการณ์ต่างๆ ในเกมโดยผู้เชี่ยวชาญจากกรมสุขภาพจิต ผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยเพื่อปรับปรุงแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ให้มีความสอดคล้อง กับแบบประเมิน และผลที่ได้คือสถานการณ์ต่างๆ ในสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการประเมิน

3. นำสถานการณ์ที่ผ่านการตรวจสอบแล้วมาสร้างเป็นเกมด้วยโปรแกรม Macromedia

Flash

- ## สถานการณ์ในสื่อปฏิสัมพันธ์ประเมินความฉลาดทางอารมณ์

เต๋ยแนะนำตัวเองให้ผู้เล่นรู้จัก และบอกถึงวัตถุประสงค์ของการเล่นคือ การได้บัตรผ่านประตูสวนสนุก Dream Park ฟรีทั้งครอบครัว เงื่อนไขของการได้บัตรผ่านประตูคือ จะต้องสะสมเหรียญนำโชค(เหรียญสะสมของสวนสนุก Dream Park) ให้ครบ 6 เหรียญ ด้วยการเล่นเกมให้ผ่าน 6 เกม จึงนำไปแลกบัตรผ่านประตูได้

ทดสอบข้อ 1-7 การควบคุมอารมณ์

1. ทดสอบข้อ 2 รู้จักรอคอยเป็นอย่างดีถึงคราวหรือเวลาของตน

ณ ซูเปอร์มาร์เก็ตแห่งหนึ่ง แม่พาเต๋ยมารซื้อของ ขณะที่แม่กำลังเลือกของใส่ตะกร้ารถเข็น เต๋ยได้กลิ่นหอมของขนมปัง Bun Bun เต๋ยอยากกิน จึงขอแม่ไปซื้อ เมื่อไปถึง เห็นคนต่อแถวซื้อขนมปังยาวเหยียด เต๋ยอยากกินขนมปังมาก แต่กว่าจะได้ซื้อคงต้องรอนาน เต๋ยจะอย่างไร

- | | |
|---------------|---------|
| 1. แทรกแถว | 0 คะแนน |
| 2. ตัดท้ายแถว | 1 คะแนน |

เกมที่ 1 เต็มเป็นลูกค้าคนที่ 1000 ของร้าน Bun Bun ดังนั้นจึงได้เล่นเกมต่อจิ๊กซอว์เพื่อได้รับรางวัลเป็นเหรียญ Dream Park และขนมปัง Bun Bun ฟรี

2. ทดสอบข้อ1 ไม่ใช่กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ และ

ทดสอบข้อ7 ซึ่งแจ้งเหตุผลแทนการใช้กำลัง

เมื่อได้ขนมปังแล้ว เต๋ยก็เดินกินขนม ระหว่างทางเจอเด็กเกเร 3 คน เด็กคนนึงยื่นขาออกมาขัดขาเต๋ย ทำให้เต๋ยสะดุดหกล้ม ขนมหล่นลงพื้น พวกเด็กเกเร หัวเราะชอบใจกันใหญ่ เต๋ยหันไปมองและโมโหมาก เต๋ยจะทำอย่างไร

1. เข้าไป ผลักเด็กเกร → เด็กเกรทำท่าว่าฝากไว้ก่อน 0 คะแนน
2. บอกว่าเล่นแบบนี้ เราไม่ชอบ 2 คะแนน

3. ทดสอบข้อ3 ยับยั้งที่จะทำอะไรตามใจตนเอง

เตี้ยกินขนมที่เหลือจนหมด เหลือแต่ถุงเปล่าๆ มองไปมีคนวางแก้วน้ำ และถุงอาหาร อยู่บนที่นั่งใกล้ๆ ส่วนถังขยะอยู่ไกลออกไปอีก เตี้ยจะทำอย่างไร

1. ทิ้งที่ใกล้ๆ ใครๆ ก็ทิ้งตรงนี้ 0 คะแนน
2. เดินไปทิ้งที่ถังขยะ 1 คะแนน

4. ทดสอบข้อ4 ต้องการอะไรต้องได้ทันที

เตี้ยเดินมาถึงแผนกของเล่น และแม่เข็นตะกร้ารถเข็นมาพอดี แม่บอกว่า ได้เวลากลับบ้านแล้ว เตี้ยชี้ที่หุ่นยนต์บังคับ Roboton ที่เห็นเด็กคนอื่นเล่นอยู่ และบอกแม่ว่าอยากได้หุ่นยนต์แบบนั้น แต่ว่าพนักงานขาย บอกว่าตอนนี้สินค้าหมด อาทิตย์หน้าถึงจะมา เตี้ยได้ยินแล้วรู้สึกไม่พอใจ เตี้ยจะทำอย่างไร

1. ไม่เป็นไร อาทิตย์หน้าค่อยซื้อ 1 คะแนน
 2. ต้องได้วันนี้ ไปซื้อร้านอื่นก็ได้
- แม่บอกว่าวันนี้ต้องกลับบ้านแล้ว เตี้ยหน้าบึ้ง 0 คะแนน

เกมที่ 2 เนื่องจากช่วงนี้เป็นช่วงจัดรายการส่งเสริมการขายของทางร้าน ดังนั้นพนักงานขายจึงให้เตี้ยเล่นเกมจับผิดภาพ เพื่อชิงรางวัลเหรียญ Dream Park และรถวิทยุบังคับฟรี

5. ทดสอบข้อที่6 หมกมุ่นกับการเล่นมากเกินไป

เมื่อกลับถึงบ้าน เตี้ยเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์เล่นเกม 2 ชั่วโมงผ่านไป แม่เรียกให้เตี้ยมาทานอาหารเย็น เตี้ยก็หิวเหมือนกัน แต่อยากเล่นเกมให้ชนะ เตี้ยจะทำอย่างไร

1. เล่นเกมให้ชนะก่อน 0 คะแนน
2. หยุดเล่นเกม ไปทานข้าว 1 คะแนน

6. ทดสอบข้อที่5 เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลานานกว่าจะหาย

เอ็มโทรศัพท์มาที่บ้าน ชวนเต๋ไปเล่นเครื่องบินบังคับวิทยุ ที่บ้านพุ่มนี้หลังเลิกเรียน เต๋ยเล่าว่าวันนี้ไปซื้อของกับแม่ เจอเด็กเกเรมาแกล้ง ทำให้โกรธมาก เอ็มถามว่ายังโกรธอยู่เปล่า เต๋ยนึกๆ แล้วตอบว่า

- | | |
|----------------------------------|---------|
| 1. ตอนนี้อยู่โกรธแล้ว | 1 คะแนน |
| 2. ยังโกรธอยู่ ถ้าเจออีกละก็ ฮึม | 0 คะแนน |

ทดสอบข้อ 17-23 การยอมรับผิด

เต๋ยลืมหืมตาทำกรบ้านคณิตศาสตร์เพราะมัวแต่อ่านการ์ตูนจนเพลิน พอมาถึงโรงเรียนตอนเช้าเต๋ย นึกขึ้นได้ว่า ลืมทำการบ้านแต่การบ้านต้องส่งเข้านี้ เต๋ยถามเอ็มว่าจะทำยังไงดี เอ็มหยิบสมุดการบ้านยื่นให้เต๋ย บอกว่าลอกของเอ็มไปก่อนก็ได้ เต๋ยรีบหยิบมาลอกทันที และทันส่งหัวหน้า เข้าวันนั้น ก็มีเด็กคนอื่นบางคน นั่งลอกการบ้านอยู่เหมือนกัน

เกมที่ 3 ในวิชาภาษาอังกฤษคุณครูให้เต๋ยออกมาเล่นเกมคำศัพท์ คำว่า mangosteen ที่แปลว่า มังคุด และคำว่า mango ที่แปลว่ามะม่วง โดยให้เก็บรูปมังคุดให้ได้ตามจำนวนที่กำหนด และอย่าเก็บมะม่วง เพราะจะถูกหักคะแนน ภายในเวลา 30 วินาที ก็จะได้เหรียญ Dream Park

1. ทดสอบข้อ19 ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม

ตอนพักช่วงเช้า หัวหน้าบอกว่าคุณครูวิชาคณิตศาสตร์เรียกเต๋ยกับเอ็มไปพบที่ห้องพักครู เมื่อไปถึงคุณครูหยิบสมุดการบ้านของทั้ง2คนขึ้นมาแล้วบอกว่า 2คนนี่ลอกการบ้านกันใช่ไหม ผิดเหมือนกันเลย เต๋ยจะทำอย่างไร

- | | |
|---|---------|
| 1. ยอมรับว่าเต๋ยลอกเอ็ม เพราะเต๋ยลืมหืมตาทำการบ้าน | 1 คะแนน |
| 2. เงียบ | |
| ➔ คุณครูถามว่าใครลอกใคร เอ็มบอกว่าเอ็มให้เต๋ยลอกเองครับ | 0 คะแนน |

2. ทดสอบข้อ20 เมื่อทำผิดมักแก้ตัวว่าไม่ตั้งใจ

คุณครูบอกว่า รู้มัยว่าการลอกการบ้านเพื่อนเป็นสิ่งไม่ดี ควรทำการบ้านด้วยตัวเองจึงจะเข้าใจบทเรียน รู้มัยว่าจะต้องถูกทำโทษ เต๋ยจะทำอย่างไร

- | | |
|---|---------|
| 1. บอกคุณครูว่าเต๋ยไม่ได้ตั้งใจ แต่เต๋ยลืมหืมตาทำการบ้านจริงๆ | 0 คะแนน |
| 2. บอกคุณครูว่าเต๋ยรู้จะทำผิด ควรถูกครูทำโทษ | 1 คะแนน |

3. ยอมรับคำตำหนิ หรือตักเตือนเมื่อทำผิด

หลังจากนั้นคุณครูก็บอกว่า ครั้งนี้จะทำโทษให้เอ็มกับเต๋ยอยู่ช่วยเพื่อนทำเวรตอนเย็นวันนี้ให้เรียบร้อย หลังจากนั้นเต๋ยกับเอ็มก็ออกมาจากห้อง เอ็มบ่นว่า โดนทำโทษเลย คนอื่นก็ลอกแต่คุณครูจับไม่ได้ เต๋ยจะพูดยังไง

1. แต่พวกเราก็ผิดจริงๆ นะแหละ 1 คะแนน
2. จริงด้วย คนอื่นก็ลอกการบ้าน คุณครูไม่ยุติธรรมเลย 0 คะแนน

4. ทดสอบข้อ 17 ไม่ชอบแกล้งเพื่อน

ตอนกลางวันที่แปลงผักของโรงเรียน เต๋ยเห็นหนอนตัวใหญ่ตัวหนึ่งอยู่ในกะหล่ำปลี เต๋ยหยิบหนอนขึ้นมาดูกับเอ็ม เพื่อนอีกคนเห็นเข้าจึงเดินมาบอกว่าเอาหนอนไปแกล้งยีนใส่หน้าพวกเด็กผู้หญิงที่รดน้ำผัก อยู่ทางโน้นสิ ต้องตกใจร้องดังลั่น สนุกแน่ๆ เต๋ยจะทำอย่างไร

1. แกล้งดีกว่า สนุกดี
- เพื่อนผู้หญิงร้องเสียงดังแล้วกระโดดออกไปไกลๆ เต๋ยหัวเราะชอบใจ 0 คะแนน
2. ไม่เอา ไม่แกล้งดีกว่า 1 คะแนน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

5. ทดสอบข้อ 22 รู้จักขอโทษ

เต๋ยเดินไปเจอโบ๊ทกำลังนั่งมองอะไรบางอย่าง เต๋ยถามว่าโบ๊ทกำลังทำอะไร โบ๊ทบอกว่าดูนี่สิ แล้วยื่นกบกระโดดใส่เต๋ย เต๋ยตกใจกระโดดไปเหยียบเท้าตีน้อย ตีน้อยร้องโวยด้วยความเจ็บ เต๋ยหันไปมองอย่างตกใจ เต๋ยจะทำอย่างไร

1. ขอโทษเพื่อน 1 คะแนน
2. บอกตีน้อยว่าโบ๊ทเป็นคนแกล้งก่อน 0 คะแนน

เกมที่ 4 คุณป้าแม่ครัวของโรงเรียน กำลังจะไปเก็บส้มในสวนมาทำน้ำส้มคั้นให้ทุกคนดื่ม คุณป้าชวนเต๋ยให้ช่วยเก็บส้ม โดยถ้าเต๋ยเก็บส้มได้ตามจำนวนที่กำหนด ภายในเวลา 30 วินาที ก็จะได้เหรียญ Dream Park และส้มฟรี

6. ทดสอบข้อ 21 ยอมรับกฎเกณฑ์

คุณครูทำโทษให้เต๋ยกับเอ็มทำเวรตอนเย็น แต่เอ็มและเต๋ยอยากกลับบ้านไปเล่นเครื่องบินกัน เต๋ยจะทำอย่างไร

1. ทำเวรนิดหน่อย แล้วกลับบ้านไปเล่นกัน 0 คะแนน

2. ช่วยกันทำเวรให้เสร็จ แล้วค่อยกลับบ้าน

1 คะแนน

7. ทดสอบข้อ 17 มักสารภาพเมื่อทำผิด

เมื่อกลับบ้านแม่ถามว่าทำไมวันนี้กลับช้ากว่าปกติ เตี้ยคิดว่าถ้าบอกความจริงจะต้องถูกแม่ดุแน่ๆ เตี้ยจะทำอย่างไร

1. สารภาพว่าถูกคุณครูทำโทษ เพราะลบกการบ้าน

1 คะแนน

2. บอกว่าช่วยเฒ่าทำเวรที่โรงเรียน

0 คะแนน

ทดสอบข้อ 8-16 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น

เตี้ยบอกแม่ว่าทำการบ้านเสร็จแล้ว จะขอไปเล่นที่บ้านเฒ่า แม่อนุญาต แต่บอกว่าให้กลับบ้านให้ทันเวลาอาหารเย็น เพราะวันนี้คุณตาคุณยายจะมาด้วย

1. ทดสอบข้อ 13 ไม่ช่วยเหลือ หรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น

เตี้ยเห็นแม่จัดโต๊ะอาหารอยู่ แต่เตี้ยก็อยากไปเล่นแล้ว เตี้ยจะทำอย่างไร

1. ช่วยแม่จัดโต๊ะอาหารแล้วค่อยไปบ้านเฒ่า

1 คะแนน

2. ไปบ้านเฒ่าก่อนดีกว่า

0 คะแนน

2. ทดสอบข้อ 10 ใส่ใจ หรือรู้ว่าใครชอบอะไรไม่ชอบอะไร

เมื่อไปถึงบ้านเฒ่า เฒ่าและเตี้ยสลับกันเล่นเครื่องบินและรถบังคับวิทยุ

เกมที่ 5 เฒ่าให้เตี้ยลองบังคับเครื่องบินหลบแมลงปอให้ได้ภายในเวลาที่กำหนด โดยเครื่องบินชนแมลงปอได้ไม่เกิน 3 ครั้ง ถ้าทำได้เฒ่าจะยกเหรียญ Dream Park ให้

หลังจากนั้น พอเตี้ยมีเพื่อนอีกคนชื่อกอล์ฟเดินผ่านมา กอล์ฟเป็นเด็กที่ไว้ผมทรงเหมือนดอกเห็ด เพื่อนๆมักจะเรียกกอล์ฟว่ากอล์ฟหัวเห็ด เฒ่าเห็นกอล์ฟ ก็ตะโกนทัก “สวัสดีกอล์ฟหัวเห็ด!” กอล์ฟมองเฒ่าทำหน้าขมวดคิ้ว ปากตุ้ย เตี้ยและเฒ่าหัวเราะ กอล์ฟพูดว่า “เรียกแบบนี้อีกแล้ว” แต่ก็ไม่ว่าอะไร เตี้ยจะชวนกอล์ฟมาเล่นด้วยกัน เตี้ยจะพูดกับกอล์ฟว่าอย่างไร

1. กอล์ฟหัวเห็ด มาเล่นเครื่องบินกัน กอล์ฟกับเฒ่าหัวเราะพร้อมกัน

➔ กอล์ฟขมวดคิ้ว ทำปากตุ้ยอีก

0 คะแนน

2. กอล์ฟ มาเล่นเครื่องบินกัน

1 คะแนน

กอล์ฟบอกว่าวันนี้คงเล่นด้วยไม่ได้ เพราะกอล์ฟจะไปเล่นโกะที่บ้านตื้น้อย

3. ทดสอบข้อ 15 รู้จักรับฟังผู้อื่น

เต๋ยเคยเล่นโกะแล้ว แต่เต๋ยรู้สึกว่ามันยากและไม่สนุกเลย เต๋ยจะบอกกอล์ฟว่าอย่างไร

1. โกะไม่สนุกหรอก มาเล่นเครื่องบินสนุกกว่า 0 คะแนน
2. ทำไมกอล์ฟถึงชอบโกะล่ะ เล่นเครื่องบินน่าจะสนุกกว่า 1 คะแนน

กอล์ฟบอกว่ากอล์ฟชอบเล่นโกะเพราะกอล์ฟชอบคิดวางแผนเวลาเล่น แล้วกอล์ฟก็ลาเต๋ยกับเอ็ม เพื่อไปเล่นโกะที่บ้านตื้น้อย

4. ทดสอบข้อ 9 เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน

เต๋ย กับเอ็ม ผลัดกันเล่น เครื่องบินบังคับ เล่นกันไปพักหนึ่ง พอตตอนที่เอ็มบังคับเครื่องบิน ปรากฏว่า เครื่องบินเสียการทรงตัว แล้วบินไปตกที่บ้านข้างๆ เอ็มตกใจ ได้ยินเสียงลู่งข้างบ้านไวววาย

เสียงดัง เอ็มบอกเต๋ยว่าลู่งข้างบ้านคู่มาก แต่ต้องไปเก็บเครื่องบินออกมา ทำยังไงดี เต๋ยจะทำอย่างไร

1. เป็นเพื่อนไปเอาเครื่องบินพร้อมกับเอ็ม 1 คะแนน
2. ขอยืมรถตรงนี้ดีกว่า แล้วเอ็มก็ไปเอาเครื่องบิน
- เอ็มขอร้องให้เต๋ยไปเป็นเพื่อน เต๋ยเลยต้องไปแบบจำใจ 0 คะแนน

5. ทดสอบข้อ 11 เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ

เมื่อไปถึงบ้านข้างๆ คุณลู่งทำหน้าคูมาก และไวววายว่าเสียงดังเพราะเครื่องบิน บินมาชนต้นไม้บนไซที่คุณลู่งปลูกไว้หัก เอ็มกลัวมากจนไม่พูดอะไรเลย เต๋ยจะทำอย่างไร

1. ช่วยพูดขอโทษคุณแทนเอ็ม 1 คะแนน
2. อยู่เฉยๆ เพราะเต๋ยไม่ได้เป็นคนทำเครื่องบินตก 0 คะแนน

6. ทดสอบข้อ 16 รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น

ลู่งไวววายอีกพักหนึ่ง ก็คืนเครื่องบินให้ ปรากฏว่าเครื่องบินของเอ็มก็หักเหมือนกัน เอ็มเศร้ามาก เต๋ยควรทำอย่างไร

1. ปลอบใจเอ็ม 1 คะแนน
2. กลับบ้านดีกว่า เอ็มอารมณ์ไม่ดี 0 คะแนน

เอ็มบอกว่าเครื่องบินลำนี้เพิ่งซื้อมาเล่นได้ ไม่ทันไรก็พังแล้ว วันนี้เล่นต่อก็คงไม่สนุกแล้ว เลิกเล่นกันเถอะ เต๋ยจึงลาเอ็มกลับบ้าน ระหว่างทางเต๋ยต้องร้องเพราะหิวข้าวแล้วจึงรีบเดินกลับบ้าน

เกมที่ 6 ระหว่างทางกลับบ้าน ผ่านสนามเด็กเล่น เต๋ยพบคนรับบริจาคเงินเพื่อสาธารณกุศล ชวนเต๋ยบริจาคเงิน และเล่นเกมชิงรางวัล โดยถ้าเต๋ยจิ้มฟองสบู่แตกได้ตามจำนวนที่กำหนด ภายใน 30 วินาที ก็จะได้รับเหรียญ Dream Park

7. ทดสอบข้อ 8 ช่วยปกป้องดูแลและช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า

เมื่อเดินต่อมา เต๋ยเห็นเด็กเล็กพยายามดึงลูกโป่งที่ลอยไปพันติดกับกิ่งไม้ น้องตัวเต๋ยเกินไป ทำให้แก้มเชือกจากกิ่งไม้ไม่ถนัด ถ้าจะช่วยน้องเต๋ยต้องค่อยๆ แกะเชือกที่พันกันเป็นปมออก แต่เต๋ยหิวข้าวมาก ถ้าช่วยน้องก็ต้องใช้เวลา เต๋ยจะอย่างไร

- | | |
|----------------------|---------|
| 1. รีบกลับบ้านดีกว่า | 0 คะแนน |
| 2. ช่วยน้องก่อน | 1 คะแนน |

8. ทดสอบข้อ 12 ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือเสียใจ

เมื่อกลับมาถึงบ้าน เต๋ยสวัสดีพ่อ พ่อซื้อขนมเค้กมาฝาก เต๋ยรีบกิน แต่ว่ามันไม่อร่อยเลย พ่อถามว่า อร่อยรสชาติเป็นยังไงบ้าง เต๋ยจะบอกพ่อว่ายังไง

- | | |
|-----------------------------------|---------|
| 1. ไม่เห็นอร่อยเลย ไม่กินแล้ว | 0 คะแนน |
| 2. ไม่อร่อยเท่าไรหรอก แต่ก็กินได้ | 1 คะแนน |

พ่อหัวเราะบอกว่าได้คราวหน้าจะซื้อขนมเค้กมาแก้ตัวใหม่

9. ทดสอบข้อ 14 รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น

ระหว่างอาหารเย็น พ่อ แม่ เต๋ย คุณตา คุณยาย นั่งทานข้าวพร้อมหน้ากัน คุณตาบอกเต๋ยว่าเสาร์นี้คุณตาจะไปแข่งแบดมินตันกับเพื่อนๆ

- | | |
|---|---------|
| 1. คุณตาเก่งอยู่แล้ว ชนะเลิศแน่ๆ | |
| → คุณตาหัวเราะชอบใจบอกว่ามีกำลังใจดี อย่างนี้ชนะแน่ | 1 คะแนน |
| 2. คุณตาจะดีไหวหรอกครับ | |
| → คุณตาหัวเราะบอกว่าตาแข็งแรงนะ จะบอกให้ | 0 คะแนน |

เต๋ยบอกทุกคนว่า ตอนนี้อยู่สะสมเหรียญ Dream Park ครบ6เหรียญแล้ว สามารถนำไปแลกบัตรผ่านประตูสวนสนุกDream Park ฟรีทั้งครอบครัว เต๋ยจึงชวนทุกคนไปเที่ยวสวนสนุกด้วยกัน ทุกคนตกลงว่าจะไปเที่ยวสวนสนุกในวันอาทิตย์ เต๋ยดีใจมาก

การให้คะแนนในเกม

- 1.ผู้เล่นมีคะแนนเดิมอยู่แล้ว 23 คะแนน ทุกคน เนื่องจากเป็นคะแนน EQต่ำสุด
- 2.การเล่น 1 ครั้ง จะมีคะแนนเต็ม 23 คะแนน
- 3.ผู้เล่นต้องทำการเล่นทั้งหมด 3 ครั้ง สัปดาห์ละ1ครั้ง ดังนั้นคะแนนรวมสูงสุดจากการเล่น 3 ครั้งจะเป็น 69 คะแนน รวมกับคะแนนเดิมที่มีอยู่แล้วคนละ 23 คะแนน จะได้คะแนนสูงสุด 92 คะแนน นั่นคือคะแนน EQ ด้านดี ระดับสูงสุด ซึ่งจะเท่ากับคะแนนสูงสุดจากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ6-11ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น

3.2 แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น ซึ่งอ้างอิงจากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข

บทวิจารณ์โดยทีมนิสิตกร สอนวิชาสถิติ

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี (ด้านดี)

สำหรับคุณครูประจำชั้น

แบบประเมิน ด.ช. / ด.ญ. _____ ชั้นประถมศึกษาปีที่ _____

หมายเหตุ ไม่ต้องการกรอกนามสกุลของเด็ก

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบาย ถึงอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมของเด็กในช่วง 4 เดือนที่ผ่านมา โปรดใส่เครื่องหมาย “ / ” ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับตัวเด็กมากที่สุด มีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยค คือ ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง เป็นประจำ

		ไม่เป็นเลย	เป็นบางครั้ง	เป็นบ่อยครั้ง	เป็นประจำ	คะแนน
1	ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ					
2	รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราว หรือเวลาของตน					
3	ยับยั้งที่จะทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง					
4	ต้องการอะไรต้องได้ทันที					
5	เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลานานกว่าจะหายโกรธ					
6	หมกมุ่นกับการเล่นมากเกินไป					
7	ชี้แจงเหตุผลแทนการใช้กำลัง					
รวมข้อ 1 - 7						
8	ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า					
9	เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน					
10	ใส่ใจ หรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร					
11	เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ					
12	ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน หรือเสียใจ					
13	ไม่ช่วยเหลือ หรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น					
14	รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น					
15	รู้จักรับฟังผู้อื่น					
16	รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น					
รวมข้อ 8 - 16						
17	มักสรวลเยาะเย้ยเมื่อทำผิด					
18	ไม่ชอบแกล้งเพื่อน					

		ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ	คะแนน
19	ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม					
20	เมื่อทำผิด มักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ					
21	ยอมรับกฎเกณฑ์ เช่น ยอมรับการลงโทษเมื่อทำผิด					
22	รู้จักขอโทษ					
23	ยอมรับคำตำหนิ หรือตักเตือนเมื่อทำผิด					
รวมข้อ 17 - 23						

การให้คะแนนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย ให้ 1 คะแนน

เป็นบางครั้ง ให้ 2 คะแนน

เป็นบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน

เป็นประจำ ให้ 4 คะแนน

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ทุกข้อ ยกเว้น ข้อ 4,5,6,13,20

กลุ่มที่ 2 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย ให้ 4 คะแนน

เป็นบางครั้ง ให้ 3 คะแนน

เป็นบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

เป็นประจำ ให้ 1 คะแนน

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ ข้อ 4,5,6,13,20 (ข้อที่พื้นหลังตารางแรเงาไว้)

หมายเหตุ

แบบประเมินนี้อ้างอิงจาก แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6 – 11 ปี ของสำนัก

พัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

4.นำไปทดลองกับเด็กชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่าง 31คน และขอความอนุเคราะห์จากคุณครูประจำชั้นในการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ด้วยแบบประเมิน

นำเกมบันทึกแผ่น CD ROM นำไปทดลองกับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งหมด31คน และผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากคุณครูประจำชั้น ในการประเมินนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ6-11ปี (ด้านดี)สำหรับคุณครูประจำชั้น เด็กนักเรียนกลุ่มทดลองแบ่งเป็น

ชั้นประถมต้น ป1-ป3 17 คน

ป.1 5 คน

ป.2 6 คน

ป.3 6 คน

เป็นเด็กชาย 6 คน และเด็กหญิง11คน

ชั้นประถมปลาย ป4-ป6 14 คน

ป.4 4 คน

ป.5 4 คน

ป.6 6 คน

เป็นเด็กชาย 7 คน และเด็กหญิง7คน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สถานที่ทำการทดลองคือห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และห้องสมุด โดยแต่ละเครื่องจะมีหูฟัง เนื่องจากในเกมจะมีเสียงบรรยายและเสียงตัวละครประกอบ

วิธีการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ของเด็กอายุ 6-11ปี

1.ใส่แผ่น CD ลงใน CD ROM DRIVE

2.รอสักครู่ หน้าต่างเกมจะแสดงขึ้นมาอัตโนมัติ

3.ที่หน้าจอแรก ให้เลือกกรอก ด.ช./ ด.ญ. ,ชื่อ, ชั้นประถมปีที่ แล้วกดปุ่ม start จะมีหน้าต่างแสดงว่าบันทึกข้อมูลแล้ว

4.กด ok ข้อมูลของผู้เล่นจะถูกบันทึกในไฟล์ info.txt อยู่ที่หน้าจอ desktop

5.ฟังคำแนะนำการเล่น และเล่นเกมไปเรื่อยๆ โดยจะมีสถานการณ์ให้เลือกข้อ1 หรือข้อ2 และเกมต่างๆ

6.เมื่อจบเกม จะมีปุ่มบันทึกการเล่นเกม ให้กดปุ่มนี้ แล้วจะมีหน้าต่างแสดงว่าบันทึกข้อมูลการเล่นแล้ว

7.กต ok บันทึกการเล่นเรียบร้อยแล้ว ข้อมูลคะแนนของผู้เล่นจะถูกบันทึกในไฟล์ point.txtอยู่ที่หน้าจอ desktop

ก่อนการเล่นจะมีการอธิบายวิธีการเล่นเกม วัตถุประสงค์ของการเล่น และการกรอกข้อมูล ผู้เล่น หลังจากนั้น ผู้วิจัยจะทำการสังเกตการณ์การเล่นของเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอยู่ห่างๆ และช่วยแก้ไขปัญหารหรือข้อสงสัยของเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่างระหว่างการเล่นเกม

5. เก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ และคะแนนจากแบบประเมินโดยคุณครูประจำชั้น

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1.บันทึกคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ที่ได้จากการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษาโดยนักเรียนชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่าง เป็นเวลา3สัปดาห์ สัปดาห์ละ1ครั้ง รวม3ครั้ง รวมกับคะแนนเดิมของแต่ละคนที่มีอยู่23คะแนน จะได้เป็นคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่าง31คน

2.ดำเนินการเก็บแบบประเมิน และคำนวณคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์(ด้านดี)สำหรับคุณครูประจำชั้น ของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคน

คะแนนเต็มจากการประเมินทั้ง2แบบคือ92คะแนน

6.วิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS 14.0 for Windows โดยใช้ค่า t-test แบบ Independent Sample Test

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลทางการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ และนำเสนอในรูปแบบตาราง ตามลำดับต่อไปนี้

ตอนที่1 การวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้จากการทดลองเครื่องมือวิจัย

ตอนที่2 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS

ตอนที่1 คะแนนที่รวบรวมได้จากการทดลองเครื่องมือวิจัย

ตารางที่ 2 คะแนนที่ได้จากการประเมินด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ และคะแนนที่ได้จากการประเมิน

ด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครู
ประจำชั้น

นักเรียนคนที่	คะแนนจากการประเมินด้วย สื่อปฏิสัมพันธ์ (คะแนนเต็ม 92 คะแนน)	คะแนนจากการประเมินด้วย แบบประเมิน (คะแนนเต็ม 92 คะแนน)
1	88	73
2	91	81
3	74	81
4	89	91
5	92	79
6	90	84
7	92	89
8	79	81
9	81	79
10	62	66

ตารางที่ 2 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนจากการประเมินด้วย สื่อปฏิสัมพันธ์ (คะแนนเต็ม 92 คะแนน)	คะแนนจากการประเมินด้วย แบบประเมิน (คะแนนเต็ม 92 คะแนน)
11	89	72
12	92	87
13	76	63
14	84	92
15	92	89
16	91	83
17	90	55
18	92	84
19	78	75
20	89	77
21	66	76
22	53	71
23	58	78
24	92	84
25	92	76
26	92	82
27	89	86
28	86	43
29	92	72
30	69	71
31	68	60
รวม	2568	2380
ค่าเฉลี่ย	82.8387	76.7742

จากตารางที่ 5 พบว่า ผลคะแนนจากการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 82.8387 คะแนน สูงกว่าผลคะแนนจากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 76.7742 คะแนน

ตอนที่2 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS for Windows โดยใช้ t-test for independent samples เพื่อทำการตรวจสอบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กับคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้นหรือไม่ โดยทำการทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ Group Statistics ของโปรแกรม SPSS

Group Statistics					
	method	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
score	1.00	31	82.8387	11.52417	2.06980
	2.00	31	76.7742	10.86803	1.95196

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ Independent Samples Test ของโปรแกรม SPSS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	99% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
score	Equal variances assumed	.701	.406	2.132	60	.037	6.06452	2.84503	-1.50407	13.63311
	Equal variances not assumed			2.132	59.795	.037	6.06452	2.84503	-1.50492	13.63396

จากตารางที่ 3 และตารางที่ 4 พบว่า ค่า Sig.(2-tailed)=0.037 ซึ่ง $0.037 > 0.01$

สรุปว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 (ที่ระดับความเชื่อมั่น 99%, ค่า $P > 0.01$)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาลักษณะแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก
2. เพื่อศึกษาศึกษาลักษณะ และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ในรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์
3. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบสถานการณ์ ที่สามารถนำมาวัดระดับความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กได้
4. เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ในการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้ปกครองได้ทราบระดับความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก และเป็นประโยชน์ในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก
5. เพื่อสามารถเป็นตัวอย่างในการนำไปพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อประเมินความฉลาดทางอารมณ์ต่อไป

สมมติฐานของการศึกษา

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถนำผลที่ได้จากการเลือกตอบสนองของเด็ก มาเป็นค่าความฉลาดทางอารมณ์ที่ใกล้เคียงกับอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมจริงของเด็ก

ขอบเขตของการศึกษา

1. การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กจะทำการประเมินคุณลักษณะ 3 ด้านคือ ด้านดี ด้านเก่ง และด้านสุข สื่อปฏิสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นนี้จะทำการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ใน "ด้านดี" คือด้านการควบคุมอารมณ์ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น และการยอมรับผิดเท่านั้น

2.สื่อปฏิสัมพันธ์นี้ใช้สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา ซึ่งมีอายุระหว่าง6-11ปี

3.การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถม ศึกษาในครั้งนี้ จะอ้างอิงเนื้อเรื่องของสถานการณ์ต่างๆ จากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11ปี สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

4.สื่อปฏิสัมพันธ์จะเป็นในรูปแบบของเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวแบบ2 มิติ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กที่อยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่1-6 ในภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา2550

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้วิจัยได้เลือกเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง จำนวนทั้งหมด 31 คน อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ชั้นละ 3-6 คน ห้องละ 1 คน เนื่องจากต้องการกลุ่มตัวอย่างจากทุกชั้น โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 17คน และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) จำนวน14คน เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกทำการทดลองที่โรงเรียนสาธิต เนื่องจากโรงเรียนสาธิตเป็นโรงเรียนที่เป็นต้นแบบของการจัดการเรียนการสอนรวมทั้งเป็นโรงเรียนที่ส่งเสริมการศึกษาค้นคว้า และวิจัยเกี่ยวกับความเจริญเติบโตของเด็ก มีวัสดุอุปกรณ์และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องสมุด ที่พร้อมสำหรับทำการทดลองงานวิจัยนี้

เครื่องมือในการวิจัย

1.สื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา

2.แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น ซึ่งอ้างอิงจากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ6-11ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1.บันทึกคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ที่ได้จากการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษาโดยนักเรียนชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่าง เป็นเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง รวม 3 ครั้ง รวมกับคะแนนเดิมของแต่ละคนที่มีอยู่ 23 คะแนน จะได้เป็นคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่าง 31 คน

2.ดำเนินการเก็บแบบประเมิน และคำนวณคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์(ด้านดี)สำหรับคุณครูประจำชั้นของนักเรียนกลุ่มทดลองแต่ละคน

คะแนนเต็มของนักเรียนชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่างแต่ละคน จากการประเมินทั้ง 2 แบบคือ 92 คะแนน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการทางสถิติ เพื่อหาค่าเฉลี่ย และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยโปรแกรม SPSS

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 ตอนสรุปได้ดังนี้

ตอนที่1 การวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้จากการทดลองเครื่องมือวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 31 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมต้น ป1-ป3 17 คน คิดเป็นร้อยละ 54.84% เป็นนักเรียนชั้นประถมปลาย ป4-ป6 14 คน คิดเป็นร้อยละ 45.16%

จากคะแนนเต็มของการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ คือ 92 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินโดยใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างคือ 82.8387 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินโดยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น คือ 76.7742

ตอนที่2 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS

ผลการวิเคราะห์ พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

การอภิปรายผล

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่องการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา มีดังนี้

1.ค่าเฉลี่ยของคะแนน จากการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ และค่าเฉลี่ยของคะแนน จากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น ไม่แตกต่างกันมาก และผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินทั้ง 2 แบบ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ดังนั้น สื่อปฏิสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถใช้ประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก ได้ เท่าเทียบกับแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น

และเนื่องจากการประเมินด้วยแบบประเมินโดยคุณครูประจำชั้น เป็นการประเมินที่มีความเที่ยงตรง เพราะคุณครูประจำชั้นรู้จักเด็ก และประเมินเด็กด้วยประสบการณ์ การสังเกต การเปรียบเทียบกับเด็กคนอื่นๆ ทำให้ผลการประเมินมีความใกล้เคียงกับความจริง ดังนั้น การประเมินด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงมีความใกล้เคียงกับอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมจริงของเด็ก เช่นเดียวกัน

2.จากการสังเกตระหว่างทดลอง พบว่าเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมต้นจะรู้สึกสนุกกับเกมมากกว่าเด็กชั้นประถมปลาย อาจเป็นเพราะเด็กชั้นประถมปลายในปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับการเล่นเกมonline ซึ่งมีลักษณะเกมที่มีการดำเนินเกมที่เร็วกว่า และเป็นเกม3มิติ มีฉากและตัวละครซับซ้อนเนื้อหาเกมเป็นการผจญภัยหรือต่อสู้ ซึ่งจะเป็นที่สนใจของวัยเด็กตอนปลายมากกว่าวัยเด็กตอนต้น ดังนั้นการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่เป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวเช่นนี้ จึงน่าจะเหมาะกับชั้นประถมศึกษาตอนต้นมากกว่า และเด็กเล็กจะมีการตอบคำถามแบบเป็นตัวของตัวเองสูง

ข้อเสนอแนะ

1.จากการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา ในด้านดีเพียงด้านเดียว ในอนาคต จึงน่าจะมีการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา ในด้านอื่นๆอีก 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเก่ง และด้านสุข ซึ่งจะทำให้ได้เครื่องมือสำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา ที่ใกล้เคียงกับความจริง และครบทุกด้าน

2.ในอนาคต การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา สามารถเลือกใช้การประเมินแบบใดแบบหนึ่ง ได้แก่

2.1 การประเมินโดยผู้สังเกต(พ่อแม่/ผู้ปกครอง ครู)

2.2 การประเมินโดยตรงจากเด็ก ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์

เนื่องจากผลการประเมิน ไม่แตกต่างกัน

3.การอธิบายวิธี การใช้สื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ให้แก่เด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่างควรมีความละเอียด และชัดเจนมากขึ้น เช่น อธิบายการว่าการประเมินนี้ไม่มีผลต่อคะแนนที่โรงเรียน หรือไม่มีการรายงานต่อคุณครู หรือผู้ปกครอง เพื่อดำเนินการหรือใช้เป็นข้อตัดสินในการคัดเลือกเด็กในโอกาสต่างๆ ไม่จำเป็นต้องตอบให้ดูดี หรือให้ตัวเองรู้สึกดี แต่ตอบให้เป็นตัวของตัวเองจริงๆ อย่างซื่อสัตย์

4.ในการออกแบบเกมแทรกระหว่างการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ควรทำเกมให้ง่ายเด็กเล็กสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง เพื่อที่เด็กกลุ่มทดลองจะได้เล่นผ่านทุกคน และไม่รู้สึกรู้ว่าเกมยากเกินไป และไม่ติดอยู่กับเกมใดเกมหนึ่งนานเกินไป

5.การสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็กโดยเฉพาะเด็กเล็กเช่นชั้นประถมศึกษาตอนต้นควรมีเสียงอธิบายเกม และตัวเลือกทุกข้อเนื่องจากในเด็กเล็ก อาจยังอ่านไม่คล่อง

6.การดำเนินเรื่องในเกม ควรมีเป้าหมายที่ต้องทำให้สำเร็จในการเล่นด้วย เช่นในสื่อปฏิสัมพันธ์นี้ เด็กนักเรียนกลุ่มทดลองจะต้องเล่นเกมเพื่อสะสมเหรียญ แล้วนำไปแลกบัตรเที่ยวสวนสนุกฟรีทั้งครอบครัว เพื่อเป็นแรงจูงใจให้เด็กเล่นจนจบเกม

7.เวลาในการเล่น ไม่ควรเกิน 30 นาที เพราะเด็กจะมีสมาธิในการเล่นอยู่ประมาณ 30 นาที จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ ถ้านานกว่านี้เด็กจะรู้สึกเบื่อ นอกจากนี้เนื่องจากเด็กต้องทำการเล่น 3 ครั้ง จึงควรมีของรางวัลให้เด็กเมื่อเล่นครบ 3 ครั้งด้วย เพื่อเป็นการจูงใจ

8.แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข มีบางข้อที่มีลักษณะเป็นประโยคปฏิเสธอาจทำให้ผู้ทำการประเมินสับสนได้ ดังนั้นจึงควรทำเครื่องหมายเน้นประโยคปฏิเสธ เพื่อให้เป็นที่สังเกตและป้องกันความสับสนในการประเมิน

9.ควรตรวจเช็คเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทำการทดลองว่ามีการ update ระบบทำให้เครื่องต้องทำการ restart หรือไม่ ถ้ามีให้ปิดระบบนั้น เพราะอาจทำให้เครื่อง restart ขณะทำการทดลอง ทำให้ต้องทำการทดลองใหม่

10.ทางโรงเรียนสามารถจัดกิจกรรม ที่ส่งเสริมการพัฒนามาตรฐานความฉลาดทางอารมณ์ ทำให้เด็กมีความรู้สึกรักพัฒนาตนเอง และรู้สึกรู้ว่าการประเมินตนเองและพัฒนาตนเองเป็นสิ่งที่ดี ทำให้รู้จุดอ่อนของตนเองและนำไปพัฒนาต่อไปได้ เน้นที่การประเมินตนเองอย่างตรงไปตรงมา จริงใจ

เป็นการเพิ่มความนับถือตนเอง โดยทางโรงเรียนอาจจัดหลักสูตรการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านดี เช่นจัดกิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ให้แก่เด็กนักเรียน และทำกิจกรรมนี้อย่างสม่ำเสมอ

11. หากต้องการทราบความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กว่าอยู่ในระดับใด สามารถทำการแปลผลคะแนนได้ โดยนำคะแนนที่ประเมินได้แปลงเป็นคะแนนมาตรฐาน คะแนนที่ (T-Score) ตามตารางเปรียบเทียบคะแนนที่ได้ กับเกณฑ์ปกติคะแนนที่ (T-Score Norms) ซึ่งแสดงอยู่ในแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับครู (ภาคผนวก จ) แล้วรอกคะแนนลงในตารางการแปลผลความฉลาดทางอารมณ์

เกณฑ์คะแนนที่ คือเกณฑ์ที่ทำให้ทราบว่าเด็กมีระดับพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับใด มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ มากน้อยเพียงใด

เกณฑ์คะแนนที่ ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดีควรส่งเสริม และรักษาคุณลักษณะนี้ให้คงไว้

เกณฑ์คะแนนที่ 40-49 บ่งบอกว่าเด็กควรได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ควรร่วมกันส่งเสริมให้เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง

เกณฑ์คะแนนที่ต่ำกว่า 40 คะแนน บ่งบอกว่าเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่จำเป็นต้องช่วยกันเอาใจใส่พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอย่างจริงจัง และสม่ำเสมอ

ดังนั้น การแปลผลความฉลาดทางอารมณ์(ด้านดี) ของเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในทุกองค์ประกอบ (การควบคุมอารมณ์, การใส่ใจ และเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น, การยอมรับผิด) จากการประเมินทั้ง 2 แบบ มีคะแนนที่ มากกว่า 50 คะแนน แสดงว่า เด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความฉลาดทางอารมณ์(ด้านดี) อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

บรรณานุกรม

ชูศรี วงศ์รัตนะ. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่7.กรุงเทพมหานคร:
เทพเนรมิตการพิมพ์,2541.

เทิดศักดิ์ สุพันธุ์. “การพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ โดยใช้กิจกรรมเกม สำหรับนักเรียน
ระดับปฐมวัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัด และ
ประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น,2544.

ประทีป ปะสัน. “ผลการใช้เกมจำลองชีวิตคน(The Sims) ที่มีต่อระดับเชาวน์อารมณ์ (EQ) ของ
นักศึกษาสถาบันราชภัฏสวนดุสิต.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,2545.

พัฒนาการของเด็ก [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2551. เข้าถึงได้จาก

<http://student.swu.ac.th/ed481010056/การศึกษาเด็ก.doc>

ศิริรัตน์ พลไชย. “การศึกษาประสิทธิภาพ และผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง
ปฏิบัติการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีทางการศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม,2546.

ศุภลักษณ์ สร้างนานอก. “การพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ โดยใช้กิจกรรมที่ไม่ใช่เชิง
วิชาการ สำหรับวัยรุ่นตอนต้น.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการวัด และประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น,
2545.

โสภณ วัฒนเมธาวิ. “การพัฒนาแบบทดสอบวัดเชาวน์อารมณ์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่3 สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดสงขลา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ,
2545.

อมรากลุค อินโชนานนท์. คู่มือกิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ3-11ปี. นนทบุรี: โรงพิมพ์ รสพ,2545.

อรุณี ผดุงศิลป์. “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำโดยการเรียนผ่านเว็บที่สรุปโดยการ์ตูนเคลื่อนไหว.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,2546.

อานูภาพ ทับศิริวัฒน์. “การสร้าง และหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้คำสั่งการสร้างภาพ 3 มิติ.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏเพชรบุรี,2546.

อุมาพร ตรังคสมบัติ.สร้าง EQ ให้ลูกคุณ . พิมพ์ครั้งที่2 .กรุงเทพมหานคร:บริษัทศูนย์วิจัย และพัฒนาครอบครัว จำกัด, 2546.

อุสา สุทธิสาคร.พัฒนา EQเด็กได้อย่างไร . กรุงเทพมหานคร: บริษัท แปลน พับลิชชิ่ง จำกัด, 2543.

KorStudio. mdm zinc [Online]. Accessed 3 December 2007. Available from <http://www.thaiflashdev.com/board/index.php?showtopic=13286>

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก ก

ประวัติผู้เขียน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ประวัติผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-สกุล	คุณอมรากล อินโชนนัท นักจิตวิทยา ระดับ 8 สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
ประวัติการศึกษา	วท.บ(จิตวิทยา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คม.(จิตวิทยาการศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ประวัติการทำงาน	ปฏิบัติงานวิชาการด้านการประยุกต์จิตวิทยาคลินิกเข้าสู่งานสุขภาพจิต ชุมชนและศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประมาณ 20 กว่าปี
ผลงาน	การพัฒนาเทคโนโลยีด้านสุขภาพจิต อาทิเช่น - แบบประเมินและโปรแกรมการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 3-5 ปี และ 6-11 ปี - โปรแกรมการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในวัยผู้ใหญ่ - แบบสังเกตและโปรแกรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก อายุ 3-11 ปี - โปรแกรมการพัฒนาความรู้สุขภาพจิตในพระสงฆ์ - ศึกษากลยุทธ์การสื่อสาร - แบบประเมินและโปรแกรมการป้องกันปัญหาการฆ่าตัวตาย - ร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการเพื่อเขียนเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของทุก ช่วงชั้น - จัดทำคู่มือสำหรับผู้บริหารเรื่องการสร้างคู่มือเครือข่ายการดูแล ช่วยเหลือนักเรียน และคู่มือการดำเนินงาน - ร่วมกับศูนย์ความร่วมมือไทย-สหรัฐ ด้านสาธารณสุข(TUC) ในการ สำรวจวิจัยและพัฒนาสื่อเรื่อง การให้การปรึกษาเรื่องเพศสำหรับ วัยรุ่น , การทดลองการใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบเกม เพื่อการเสริมสร้างทักษะชีวิตเรื่องเพศของวัยรุ่น - การศึกษาเพื่อกำหนดมาตรฐานสื่อวีดีโอเกมทางอินเทอร์เน็ต - การศึกษาและรวบรวมข้อมูลเรื่องเด็กขายบริการทางเพศ - พัฒนาสื่อเรียนรู้สำหรับแกนนำเยาวชนใน Friend Corner ฯลฯ

ภาคผนวก ข

หน้าจอสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษา

หน้าจอ

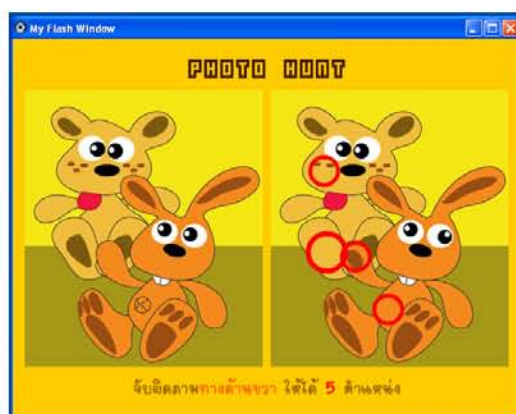
สื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา





























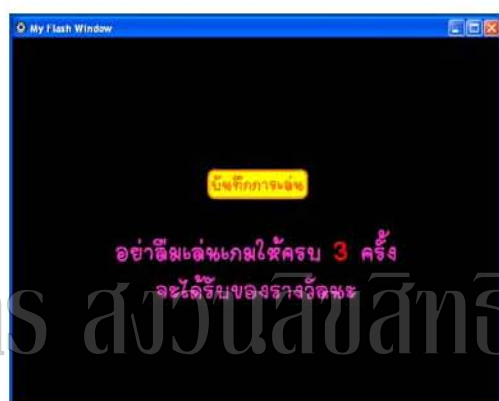












มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างวิธีการใช้โปรแกรม mdm zinc v.2.5
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตัวอย่างวิธีการใช้โปรแกรม mdm zinc

โปรแกรม mdm zinc เป็นโปรแกรมที่ทำให้สามารถบันทึกข้อมูลจากโปรแกรม Macromedia Flash ลงใน Text File ได้ โดยโปรแกรม mdm zinc จะแปลงไฟล์นามสกุล.swf ที่ได้จาก โปรแกรม Macromedia Flash เป็นไฟล์ .exe วิธีการใช้โปรแกรมนี้นำมาจาก เว็บไซต์ <http://www.thaiflashdev.com> โดยคุณ KorStudio

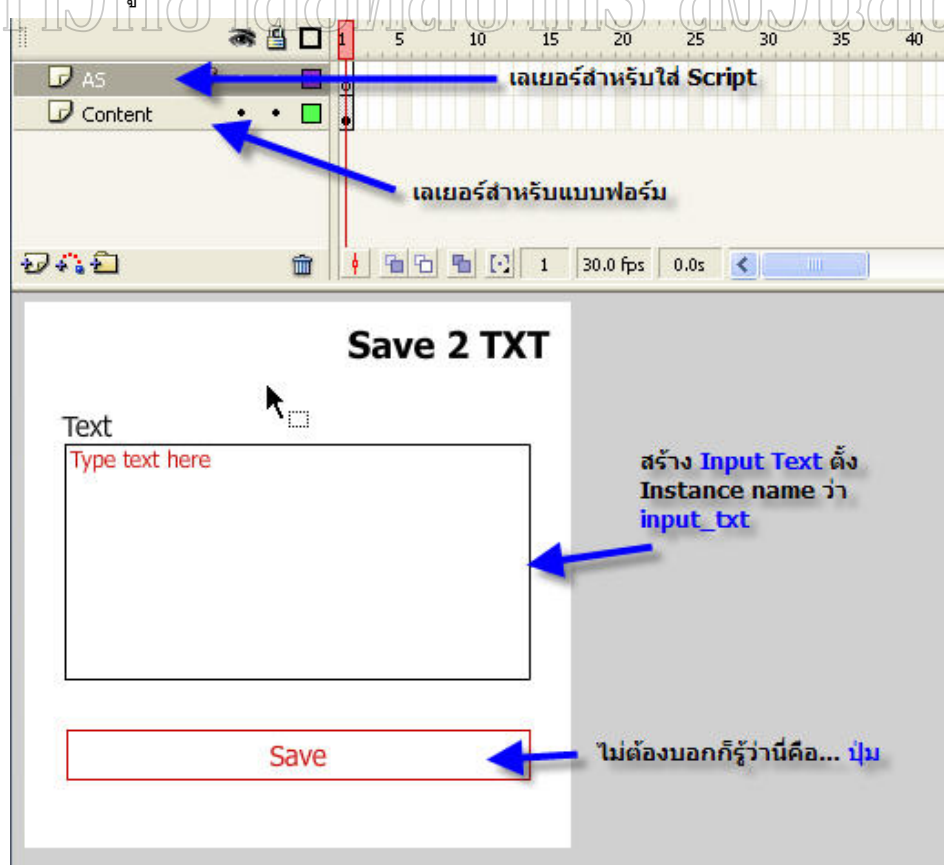
สิ่งที่ต้องเตรียม

1. โปรแกรม mdm zinc เวอร์ชัน 2.5 ขึ้นไป
2. โปรแกรม macromedia Flash เวอร์ชัน MX 2004 หรือ 8
3. ความรู้เรื่อง ActionScript

วิธีทำ

1. เปิดโปรแกรม Flash

2. ทำตามรูปต่อไปนี้



3. ในส่วนของ mdm zinc การใส่ Script ของ mdm zinc ต้องใส่ในโปรแกรม Flash โดยจะใส่หรือแทรกไว้ในส่วนที่ต้องการได้ เช่นเมื่อกดปุ่มให้แสดง Dialog Box ก็สามารใส่คำสั่งของ mdm zinc บนปุ่มได้เลย เพียงแต่ว่า เมื่อเรา Export Movie ออกมาแล้ว (กด Ctrl+Enter) จะยังใช้คำสั่งของ mdm zinc ไม่ได้ ต้องนำไฟล์ swf นั้น ไป compile ผ่านโปรแกรม mdm zinc ก่อน จึงจะใช้ได้

4. Script ในงานชิ้นนี้ จะมีอยู่ 3 ตัว

mdm.FileSystem.saveFile

รูปแบบการใช้งาน: mdm.FileSystem.saveFile("Path และชื่อไฟล์ที่จะบันทึก", "ข้อความที่จะบันทึก"); เอาไว้สำหรับบันทึกข้อมูลลงไฟล์

mdm.Dialogs.prompt

รูปแบบการใช้งาน: mdm.Dialogs.prompt("ข้อความที่จะแสดงบน Dialog");

เอาไว้สำหรับแสดง Dialog box สำหรับตัวนี้ จะมีให้กดปุ่ม OK เพียงปุ่มเดียว

mdm.System.Paths.desktop

ไว้สำหรับหา Path ของ Desktop

5. ที่โปรแกรม Macromedia Flash เฟรมแรก เลเยอร์ AS ใส่สคริปต์ตามนี้

```
function saveToTxt(){
```

```
var text2save = input_txt.text; เป็นการนำข้อความจาก Input text มาเก็บไว้ในตัวแปร
```

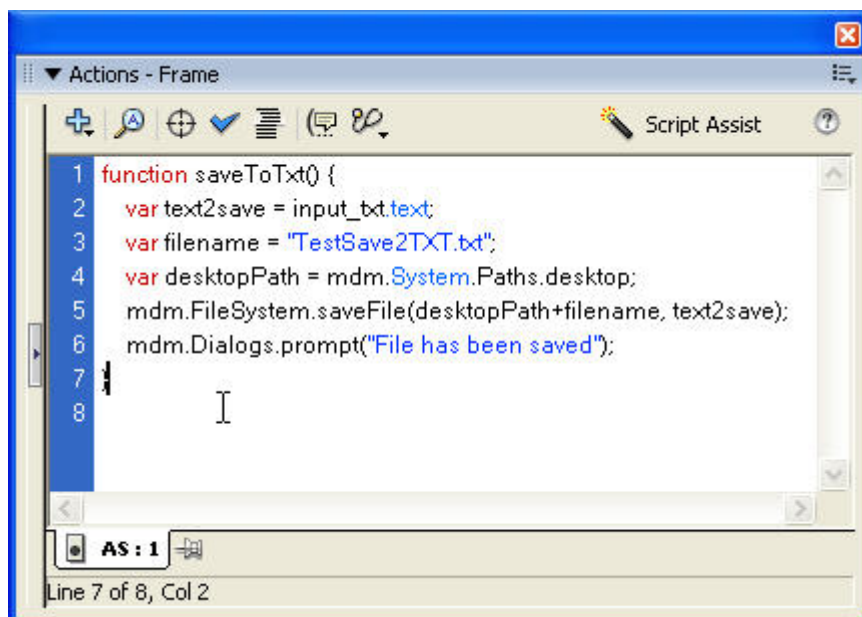
```
var filename = "TestSave2TXT.txt"; กำหนดชื่อไฟล์ txt ที่จะบันทึก
```

```
var desktopPath = mdm.System.Paths.desktop; ส่วนนี้เป็นคำสั่งของ mdm เป็น Path ของ Desktop
```

```
mdm.FileSystem.saveFile(desktopPath+filename, text2save); สำหรับเรียกคำสั่งบันทึกไฟล์ txt ตาม Path, ชื่อไฟล์ และข้อความที่กำหนดไว้
```

```
mdm.Dialogs.prompt("File has been saved"); สำหรับแสดง Dialog box แสดงคำว่า บันทึกเสร็จแล้ว
```

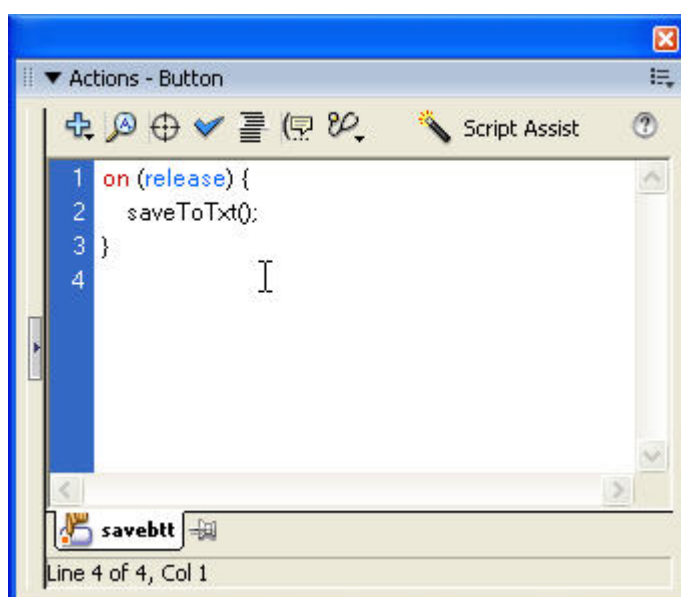
```
}
```



6. คลิกที่ปุ่ม 1 ครั้ง แล้วกด F9 เพื่อใส่สคริปต์ตามนี้

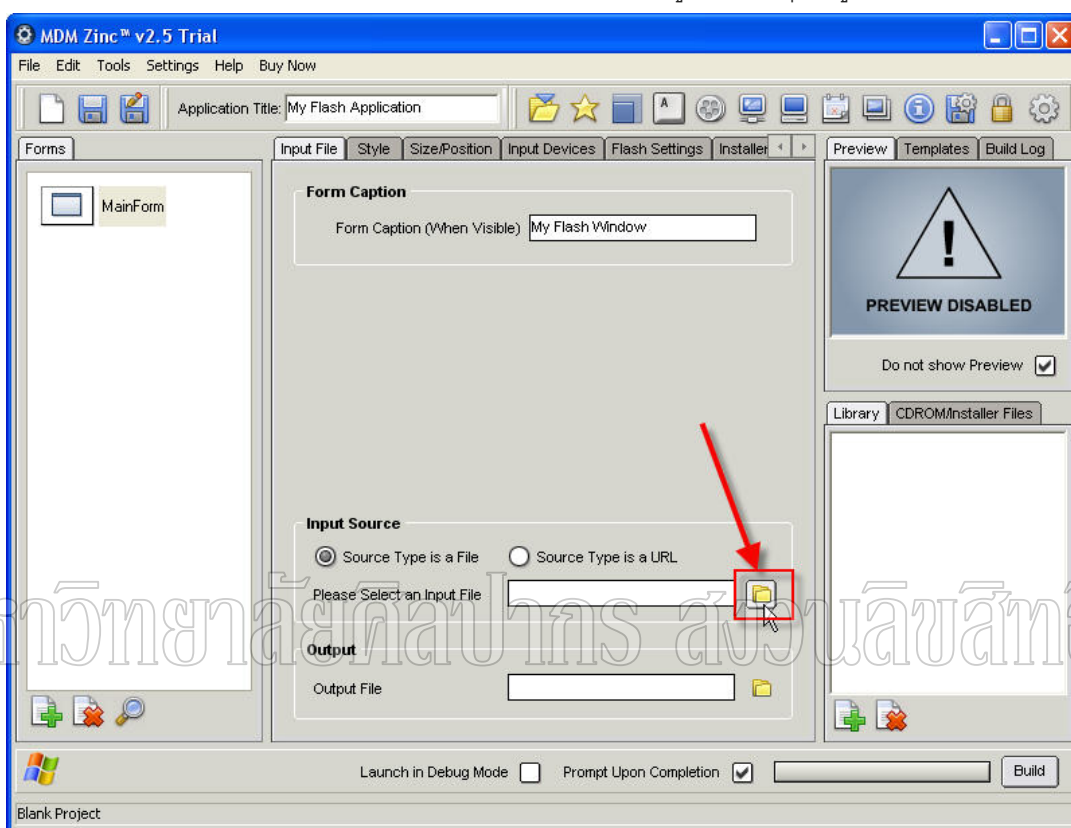
มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

```
on(release){
    saveToTxt();
}
```



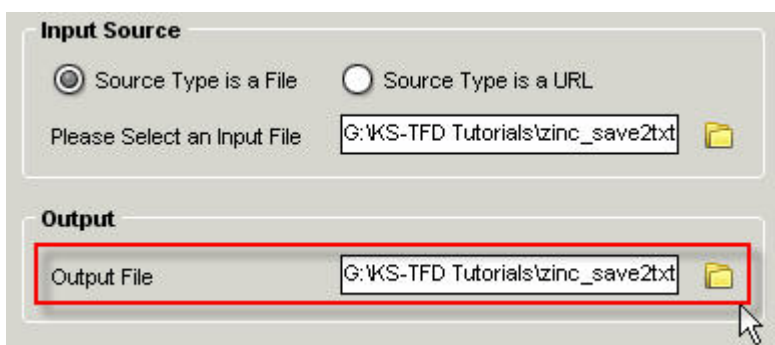
7. บันทึกงานให้เรียบร้อย จากนั้น Export Movie (กด Ctrl+Enter) ต่อไป จะย้ายไปทำในโปรแกรม mdm zinc ต่อ

8. เมื่อเปิดโปรแกรมmdm zinc แล้ว จะพบหน้าจอแรกตามรูป ให้กดปุ่มที่ลูกศรชี้



9. ส่วนนี้ โปรแกรมจะให้เลือกไฟล์ swf ที่จะนำมาcompile กับ mdm zinc

10. เมื่อเลือกไฟล์แล้ว สังเกตว่า ช่องด้านล่าง จะมีการเติม Path ให้แล้ว

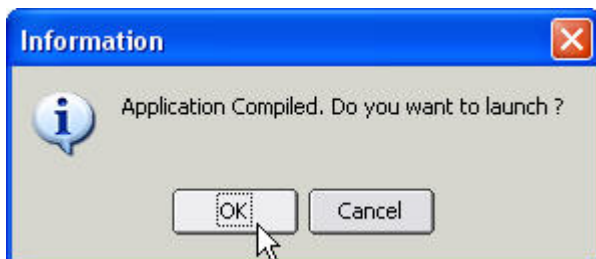


ช่องด้านล่างนี้ จะเป็นช่องที่จะเก็บไฟล์ exe หลังจากcompile แล้ว(เปลี่ยนPathได้ตามต้องการ)

11. กดปุ่ม Build ตามลูกศรในรูปด้านล่าง



12. เมื่อ compile เสร็จแล้ว จะมี dialog ตามรูป

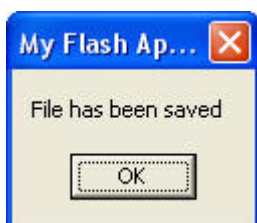


13. กดปุ่ม OK เพื่อทดสอบโปรแกรม

14. โปรแกรมที่ทำเรียบร้อยแล้ว จะขึ้นมาอีกครั้ง ให้ลองพิมพ์ข้อความลงในช่อง แล้วกดปุ่ม Save



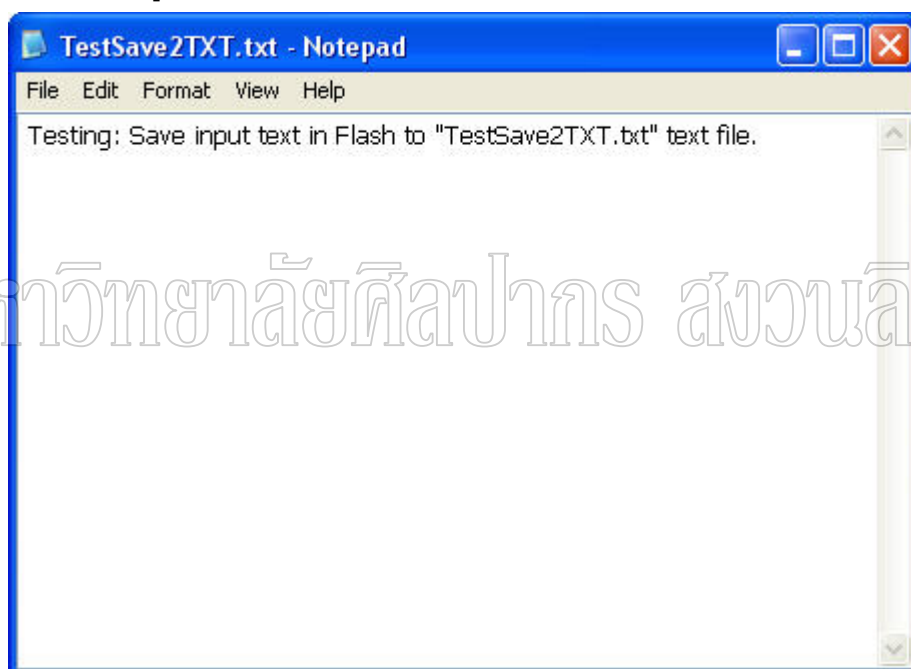
15. จะพบว่า มี Dialog ขึ้นมาตามที่เรพิมพ์ไว้ว่า File has been saved หรือบันทึกเสร็จแล้ว



16. ไปดูที่ Desktop จะพบไฟล์ TestSave2TXT.txt ดังรูป



17. เมื่อเปิดดูไฟล์ TestSave2TXT.txt จะพบข้อความที่เราพิมพ์ไว้ จากข้อ 14



ภาคผนวก ง

แบบประเมินลักษณะเด็กที่มี EQ สูง และลักษณะเด็กที่มี EQ ต่ำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี สงขลา

แบบประเมินลักษณะเด็กที่มี EQ สูง และลักษณะเด็กที่มี EQ ต่ำ

โดย ศาสตราจารย์ พ.ญ.อุมาพร ตรังคสมบัติ ผู้ประเมินคือ พ่อแม่/ผู้ปกครอง

เด็กที่มีEQสูง มักมีลักษณะดังแสดงในตารางด้านล่างบ่อยๆ

ลักษณะเด็กที่มี EQ สูง

ลักษณะ/พฤติกรรม	บ่อย	ไม่บ่อย
อารมณ์ อารมณ์ดี ยิ้มแย้มแจ่มใส รู้สึกมีความสุข มีอารมณ์ขัน ควบคุมอารมณ์โกรธได้ดี ความคิด มองโลกในแง่ดี มีความพอใจในตนเอง เชื่อมั่นในตนเอง กล้าตัดสินใจ การกระทำ รู้จักคิดก่อนทำ ไม่หุนหันพลันแล่น ทำตามกฎระเบียบ มีวินัย มีความอดทน มีพฤติกรรมสมวัย ช่วยเหลือตนเองได้ตามวัย มีความรับผิดชอบ ทักษะสังคม มีเพื่อนมาก คุยสนุก เข้ากับเพื่อนๆ ได้ดี มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีน้ำใจโอบอ้อมอารี รู้จักแบ่งปัน กิริยามารยาทดี		

รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ มีความเป็นผู้นำ กล้าบอกความต้องการของตนให้ผู้อื่นรู้ การผลักดันตนเอง มีความกระตือรือร้น มีแรงจูงใจ และมีเป้าหมาย มีความมุ่งมั่น ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ปรับตัวเก่ง		
---	--	--

ที่มา : อุมพร ตรังสมบัติ, สร้าง E.Q. ให้ลูกคุณ, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : บริษัท ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว จำกัด, 2546), 69-70.

เด็กที่มี EQ ต่ำ มักมีลักษณะดังแสดงในตารางด้านล่างบ่อยๆ อย่างไรก็ตาม เด็กทุกคนอาจมีพฤติกรรมดังกล่าวได้บ้าง ณ เวลาใดเวลาหนึ่ง แต่หากมีบ่อยๆ ก็แปลว่าเป็นปัญหา และควรได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง

ลักษณะเด็กที่มี EQ ต่ำ

ลักษณะ/พฤติกรรม	บ่อย	ไม่บ่อย
อารมณ์ อารมณ์ไม่ดี หน้าตาบูดบึ้ง หงุดหงิดง่าย ไม่มีความสุข รู้สึกเหงา รู้สึกเศร้า ไม่ค่อยมีอารมณ์ขัน โกรธง่าย หรือ โกรธรุนแรง เก็บกดความรู้สึก อ่อนไหวมากเกินไป ขี้ใจน้อย ความคิด มองโลกในแง่ร้าย		

ขาดความเชื่อมั่น ไม่กล้าตัดสินใจ ไม่พอใจในตนเอง ต่ำหนิตนเองบ่อยๆ อิจฉาเพื่อน้อง/คนอื่น การกระทำ ทำโดยไม่คิด ใจร้อน ขาดความยับยั้งชั่งใจ มักทำตามใจตัวเอง ฝ่าฝืนกฎระเบียบ ไม่มีวินัย มีพฤติกรรมก้าวร้าว ซื่อายไม่กล้าแสดงออก ขาดความรับผิดชอบ มีพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง เช่น ขโมย ทักษะสังคม ไม่ค่อยมีเพื่อน เข้ากับเพื่อนไม่ค่อยได้ ไม่มีน้ำใจ เห็นแก่ตัว กิริยามารยาทไม่ดี ชอบพูดให้ร้ายผู้อื่น เจียบ พูดคุยไม่ค่อยเป็น ไม่มีน้ำใจนักกีฬา ไม่ยอมแพ้ เป็นผู้ตามอยู่เสมอ ไม่กล้าบอกความต้องการของตน ไม่ฟังความคิดเห็นของใคร การผลักดันตนเอง ไม่ค่อยอดทน เฉื่อยชา ขาดแรงจูงใจ ไม่มีเป้าหมาย ท้อแท้ง่ายเมื่อพบอุปสรรค ปรับตัวไม่ค่อยได้		
---	--	--

ที่มา : อุมพร ตรังสมบัติ, สร้าง E.Q. ให้ลูกคุณ, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : บริษัท ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว จำกัด, 2546), 70-72.

หากเด็กมีลักษณะดังตารางที่1 บ่อยๆ แต่มีลักษณะดังตารางที่2 นานๆที ก็แปลว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ดี แต่หากไม่ใช่ พ่อแม่/ผู้ปกครองควรสังเกตให้ดีว่าด้านไหนที่ลูกยังทำไม่ได้ และควรเริ่มต้นวางแผนพัฒนาด้านนั้นอย่างจริงจัง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก จ

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง
ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง



แบบประเมิน ความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี

ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์เด็ก

หมายถึง ความสามารถในการรู้จัก เข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเองได้สอดคล้องกับวัย มีการประพฤติปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีความสุข ความฉลาดทางอารมณ์เป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ทั้งความคิด อารมณ์และพฤติกรรม

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กจะช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ได้ทราบถึงจุดดีจุดเด่นของลักษณะความฉลาดทางอารมณ์ที่ควรส่งเสริมและจุดอ่อนที่ควรพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป รวมทั้งสามารถใช้ในการติดตามเพื่อพัฒนาการทางอารมณ์ว่ามีความก้าวหน้ามากขึ้นน้อยเพียงใดเมื่ออายุเพิ่มขึ้น

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก ประเมินคุณลักษณะ 3 ด้าน คือ

- ด้านดี** เป็นความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยประเมินจากการควบคุมอารมณ์ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น และการยอมรับผิด
- ด้านเก่ง** คือความพร้อมที่จะพัฒนาตนไปสู่ความสำเร็จ โดยประเมินจากการมุ่งมั่นพยายาม การปรับตัวต่อปัญหา และการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม
- ด้านสุข** คือความพร้อมทางอารมณ์ที่ทำให้เกิดความสุข โดยประเมินจากการมีความพอใจในตนเอง การรู้จักปรับใจ และความรื่นเริงเบิกบาน

ความฉลาดทางอารมณ์ ประเมินได้โดยการตอบข้อความที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกในลักษณะต่าง ๆ ในช่วง 4 เดือนที่ผ่านมา แม้ว่าบางประโยคอาจจะไม่ตรงกับที่เด็กเป็นอยู่ก็ตาม ขอให้ท่านเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับที่เด็กเป็นอยู่จริงมากที่สุด การสอบถามความเป็นจริงและตอบทุกข้อจะทำให้ท่านรู้จักเด็กและหาแนวทางในการพัฒนาเด็กให้ดียิ่งขึ้นได้

มีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยคคือ **ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง เป็นประจำ** การประเมินให้ใช้ความรู้สึกของผู้ประเมินเป็นหลัก แต่กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการประเมิน

ไม่เป็นเลย	หมายถึง	ไม่เคยปรากฏ
เป็นบางครั้ง	หมายถึง	นาน ๆ ครั้ง หรือทำบางไม่ทำบ้าง
เป็นบ่อยครั้ง	หมายถึง	ทำบ่อย ๆ หรือเกือบทุกครั้ง
เป็นประจำ	หมายถึง	ทำทุกครั้งเมื่อเกิดสถานการณ์นั้น

การประเมินมีข้อพึงระวังดังนี้

- ผู้ตอบแบบประเมินจะต้องรู้จักหรือคุ้นเคยกับเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 6 เดือน เพื่อจะได้มีโอกาสให้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กได้อย่างละเอียดและถูกต้อง
- ผู้ตอบแบบประเมิน ต้องตอบตามที่เด็กเป็นอยู่จริง
- ถ้าผู้ตอบมีความรู้ต่ำกว่า ป. 6 ควรใช้วิธีการสัมภาษณ์โดยผู้ที่นำแบบประเมินไปใช้
- ไม่ควรนำผลการประเมินไปเปรียบเทียบกับเด็กอื่น ว่ากล่าวตำหนิเด็ก หรือใช้เป็นข้อตัดสินในการคัดเลือกเด็กในโอกาสต่างๆ

	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็นประจำ	คะแนน
37. ทักทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่					
38. กล่าวแสดงความสามารภที่มีอยู่ต่อหน้าคนหมู่มาก					
39. กล่าวชื่นชมข้อสงสัย					
40. เมื่อถูกถาม ใช้วิธีหนึ่งเฉย แทนการตอบว่าไม่รู้					
41. มักจะไขข้อข้องใจเมื่อไม่กล้าทำอะไร					
42. ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น					
รวมข้อ 37-42					
43. เล่าถึงความสำเร็จของตนเองให้ใหญ่โตฟัง					
44. ไม่สนใจในสิ่งที่คนอื่นมีอยู่ เช่น บ้านรถบ้าน ทรัพย์สินของพ่อแม่ รูปรางวัลหน้าเสา ความสามารถของตนเอง ฯลฯ					
45. ภูมิใจที่ตนเองมีจุดดีหรือความสามารถพิเศษบางอย่าง เช่น เรียนเก่ง เล่นกีฬาเก่ง เล่นดนตรีได้					
46. ภูมิใจที่ได้รับรางวัลไว้วางใจจากผู้ใหญ่ เช่น อุดมการณ์ อุดมคติดีเยี่ยม ช่วยเหลืองานใหญ่					
47. น้อยใจง่าย					
48. รู้สึกน้อยใจเมื่อคำวิจารณ์คนอื่นไม่ดี					
รวมข้อ 43-48					
49. พอใจกับผลการเรียนที่ได้อาจจะไม่ดีแต่ตนเองพอใจ					
50. เมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการก็รู้จักยอมรับสิ่งทดแทนอย่างอื่นได้					
51. เล่นเกมหรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจนาน					
52. แม้เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นก็เรียกร้องที่จะเอาให้ได้ตามที่ต้องการ					
53. หุสหรืออยู่คนเดียวไม่ได้ดังใจ					
54. เมื่อทำอะไรไม่ได้ตามต้องการจะผิดหรือมาก เช่น บ้าน ครัวครัว หรืออื่น					
รวมข้อ 49-54					
55. มีความมั่นใจ					
56. เล่นสนุกตามหรือออกเล่นสนุก ๆ ได้					
57. เมื่ออยู่คนเดียวก็รู้จักหาสิ่งมาทำให้งานเพลิดเพลินได้					
58. รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการดูหนัง ฟังเพลง เล่นสนุก วาดรูป หุสคุยกับเพื่อน					
59. เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย					
60. สนุกกับการแข่งขันแม้จะรู้ว่าไม่ชนะ					
รวมข้อ 55-60					

การให้คะแนน

แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย	1	คะแนน
เป็นบางครั้ง	2	คะแนน
เป็นบ่อยครั้ง	3	คะแนน
เป็นประจำ	4	คะแนน

กลุ่มที่ 1 ได้แก่อายุ

1	2	3	7	8	9	10	11	12	14	15	16	17	18
19	21	22	23	24	25	26	27	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	43	44	45	46	49	50	51	55	56	57
58	59	60											

กลุ่มที่ 2 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย	1	4	คะแนน
เป็นบางครั้ง	2	3	คะแนน
เป็นบ่อยครั้ง	3	2	คะแนน
เป็นประจำ	4	1	คะแนน

กลุ่มที่ 2 ได้แก่อายุ

4	5	6	13	20
28	29	40	41	42
47	48	52	53	54

การแปลผล

เมื่อได้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้รวมคะแนนในแต่ละด้านย่อยทั้ง 9 ด้าน แล้วนำคะแนนแต่ละด้านมาใส่ในช่องผลรวมของคะแนนในกราฟความฉลาดทางอารมณ์ หลังจากนั้นก็ให้นำคะแนนที่ได้ไปทำเครื่องหมาย X ลงบนเส้นประในกราฟความฉลาดทางอารมณ์แล้วลากเส้นเชื่อมระหว่างเครื่องหมาย X ให้อยู่กัน แล้วพิจารณาดูว่ามีคะแนนในด้านใดที่สูงหรือต่ำกว่าช่วงคะแนนของเด็กส่วนใหญ่

กราฟความฉลาดทางอารมณ์



คะแนนได้จากการสำรวจความฉลาดทางอารมณ์ในเด็กจำนวน 1,300 คน จากทั่วประเทศ ในปี พ.ศ. 2545

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

กราฟนี้จะทำให้ทราบโดยสังเขปว่าเด็กมีระดับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับใด มีความจำเป็นต้องพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ มากน้อยเพียงใด

คะแนนที่อยู่ในแถบ บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี **ควรส่งเสริมและรักษาคุณลักษณะนี้ให้คงไว้**

คะแนนที่อยู่ในแถบ บ่งบอกว่าเด็ก**ควรได้รับการพัฒนา**ความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ควรร่วมกันส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง

คะแนนที่อยู่ในแถบลำดับ บ่งบอกว่าเด็ก**จำเป็นต้องได้รับการพัฒนา**ความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ต้องช่วยกันเอาใจใส่พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอย่างจริงจังและสม่ำเสมอ

กล่าวโดยสรุป หากคะแนนของเด็กแตกต่างจากช่วงคะแนนของเด็กส่วนใหญ่ที่ได้จากการสำรวจ ไม่ว่าเด็กจะได้คะแนนมากหรือน้อยกว่าก็ตาม พ่อแม่ควรตระหนักถึงการ**ส่งเสริม**ให้เด็กประพฤติปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน

แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี ในด้านต่าง ๆ

ผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กควรทำสิ่งเหล่านี้ให้สม่ำเสมอในชีวิตประจำวันเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ให้กับเด็ก

1. ด้านดี

1.1 ควบคุมอารมณ์ ผู้ใหญ่ควรสอนเด็กว่าอารมณ์ที่ไม่ดี เช่น โกรธ ไม่พอใจนั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ แต่ต้องรู้จักควบคุมเพราะหากไม่ควบคุมจะเกิดผลเสียติดตามมา เช่น โกรธแล้วทำร้ายคนอื่น หรือทำลายข้าวของ ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง เมื่อเด็กต้องเผชิญสถานการณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์นั้น ให้เด็กรู้จักชะลอความพละพละ โดยหันไปสนใจเรื่องอื่น หรือนับ 1-10 หากเด็กควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ผู้ใหญ่ควรชมเชยว่าเป็นคนเก่งเพื่อให้เด็กภูมิใจที่ควบคุมตนเองได้ ถ้าในสถานการณ์นั้นเด็กยังควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้ ให้เด็กเดินเลี้ยวไปก่อน หลังจากนั้นให้เด็กรู้จักระบายอารมณ์ในทางที่เหมาะสม เช่น ตะบอง วิ่งรอบบ้าน เป็นต้น

1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น ผู้ใหญ่ควรฝึกให้เด็กรู้จักรับฟังผู้อื่น และกล่าวให้กำลังใจหรือปลอบใจผู้อื่นเวลาที่เขาไม่สบายใจ เพราะการรับฟังผู้อื่นจะทำให้รู้ว่าผู้อื่นคิดอย่างไร เขาใจคนอื่นมากขึ้น มีเพื่อนมากขึ้น เหมือนกับการผูกมิตรต้องผูกหัวใจ

1.3 ยอมรับผิด เมื่อเด็กทำผิด ผู้ใหญ่ควรบอกเด็กว่าเด็กทำอะไรผิด ทำให้เกิดความรู้สึกเสียใจอย่างไร ให้โอกาสเด็กชี้แจงเหตุผล ส่วนเกณฑ์ในการลงโทษเป็นเรื่องที่ตกลงกันว่าจะยอมรับโทษมากน้อยเพียงใด แต่ทั้งนี้ควรพยายามหลีกเลี่ยงการลงโทษด้วยการเพิกเฉย เช่น อาจลงโทษโดยการตัดค่าขนม งดออกไปเล่นนอกบ้านกับเพื่อนชั่วคราว งดดูรายการทีวีหรือเล่นเกม เป็นต้น ถ้าเด็กยังไม่รู้สำนึก อาจใช้การตีเตือนให้รู้ว่าสิ่งที่ทำนั้นไม่ถูกต้อง เป็นการหยุดพฤติกรรม แต่ไม่ใช้การตีเพื่อระบายความโกรธหรือเสียหน้าของผู้ใหญ่

2. ด้านเก่ง

2.1 มุ่งมั่นพยายาม ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กมีความมุ่งมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้หนักขึ้นและทำให้สำเร็จ เช่น การอ่านหนังสือหรือการทำการบ้าน โดยอาจพูดว่า “ตั้งใจอ่านนะลูก” หรือ “ทำให้สำเร็จนะลูก” หรือสอนให้เด็กให้กำลังใจตัวเอง เช่น “เกือบจะเสร็จแล้ว” “ทนอีกนิด” เป็นต้น ทั้งนี้ก็เพื่อเป็นการฝึกให้เด็กมีสมาธิอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้หนักขึ้นและทำงานสำเร็จ

2.2 ปรับตัวต่อปัญหา การฝึกให้เด็กแก้ไขปัญหาก็จะทำให้เด็กพึ่งตนเองได้ ผู้ใหญ่ควรให้เด็กมีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหด้วยตนเอง สอนว่าการแก้ไขปัญหาก็เป็นเรื่องท้าทาย หัดให้เด็กหาสาเหตุของปัญหา หาทางออกของปัญหาหลายๆ ทาง และเลือกทางออกที่มีผลเสียต่อตนเองและผู้อื่นน้อยที่สุด

2.3 กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ผู้ใหญ่ควรเปิดโอกาสให้เด็กพูดถึงความรู้สึกและความคิดเห็น หรือความสามารถของตนเอง กระตุ้นหรือสนับสนุนเมื่อเด็กมีทำที่ต้องการการแสดงออกและความชื่นชม จะทำให้เด็กมีความมั่นใจและมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น

3. ด้านสุข



3.1 พอใจในตนเอง ผู้ใหญ่ควรยกย่องชมเชยเมื่อเด็กทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จ เพื่อให้เด็กรู้สึกภูมิใจว่าตนเองมีความสามารถและรู้สึกมีคุณค่า หากเด็กรู้สึกว่าตนเองมีปมด้อย รู้สึกอื่นไม่ได้ ผู้ใหญ่ควรให้กำลังใจว่าแต่ละคนมีความสามารถเฉพาะตัวแตกต่างกันไป ไม่มีใครที่เก่งเหมือนคนอื่นหมดทุกอย่าง อย่างเช่นหนูมีความสามารถเด่นในเรื่อง.....หนูควรภูมิใจในความสามารถที่หนูมีอยู่

3.2 รู้จักปรับใจ ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักปรับใจ โดยเมื่อเด็กรู้สึกผิดหวัง ผู้ใหญ่ควรตั้งคำถามเพื่อให้เด็กทำความเข้าใจกับปัญหา ได้คิด และรู้จักทำใจบ้าง เช่น ถามว่า ถ้าไม่ได้เกมกตแล้วเสียอะไรบ้าง ถ้าเสียความสนุกสนานจะหาความสนุกสนานจากสิ่งอื่นทดแทนได้หรือไม่ หรืออาจจะให้เด็กรู้จักใช้เวลาที่จะได้สิ่งที่ต้องการ เช่น ให้สะสมเงินค่าขนมเพื่อซื้อของเล่น

3.3 รับผิดชอบ เวลาที่เด็กอารมณ์ไม่ดี ผู้ใหญ่ควรแนะนำให้เด็กรู้จักผ่อนคลายอารมณ์ของตนเอง เช่น อ่านการ์ตูนซ้ำๆ ดูหนังหรือฟังเพลงที่สนุกสนาน วาดรูป พูดคุยหรือเล่นสนุกสนานกับเพื่อน เป็นต้น หรือพ่อแม่อาจหาสิ่งที่เด็กชอบเล่นแล้วสนุกสนาน ให้ทำในยามว่างเพื่อความสนุกสนาน

นอกจากแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ที่กล่าวมาแล้ว หากสนใจรายละเอียดเพิ่มเติม ท่านอาจจะหาความรู้ได้จากคู่มือพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-11 ปี ของกรมสุขภาพจิต



ลิขสิทธิ์ของกรมสุขภาพจิต

สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ถนนติวานนท์ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000

พิมพ์ครั้งที่ 2

จำนวน 55,000 เล่ม

พฤษภาคม 2548

ภาคผนวก จ

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับครู

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับครู
ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

สำหรับครู



แบบประเมิน ความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี




ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์เด็ก

หมายถึง ความสามารถในการรู้จัก เข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเองได้สอดคล้องกับวัย มีการประพฤติปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีความสุข ความฉลาดทางอารมณ์เป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ทั้งความคิด อารมณ์และพฤติกรรม

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กจะช่วยให้ครูได้ทราบถึงจุดดีจุดเด่นของลักษณะความฉลาดทางอารมณ์ที่ควรส่งเสริมและจุดอ่อนที่ควรพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป รวมทั้งสามารถใช้ในการติดตามเพื่อพัฒนาการทางอารมณ์ว่ามีความก้าวหน้ามากขึ้นเพียงใดเมื่ออายุเพิ่มขึ้น

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก ประเมินคุณลักษณะ 3 ด้าน คือ

- 1. ด้านดี** เป็นความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยประเมินจากการควบคุมอารมณ์ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น และการยอมรับผิด
- 2. ด้านเก่ง** คือความพร้อมที่จะพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จ โดยประเมินจากการลงมือทำอย่างมี ทักษะปรับตัว คุยปัญหา และการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม
- 3. ด้านสุข** คือความพร้อมทางอารมณ์ที่ทำให้เกิดความสุข โดยประเมินจากการมีความพอใจในตนเอง การรู้จักปรับใจ และความรื่นเริงเบิกบาน

ความฉลาดทางอารมณ์ ประเมินได้โดยการตอบข้อความที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกในลักษณะต่าง ๆ ใน **ช่วง 4 เดือน** ที่ผ่านมา แม้ว่าบางประโยคอาจจะไม่ตรงกับที่เด็กเป็นอยู่ก็ตาม ขอให้ท่านเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับที่เด็กเป็นอยู่จริงมากที่สุด การตอบตามความเป็นจริงและตอบทุกข้อจะทำให้ท่านได้รู้จักเด็กและหาแนวทางในการพัฒนาเด็กให้ดียิ่งขึ้นได้

มีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยคคือ **ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง เป็นประจำ** การประเมินให้ใช้ความรู้สึกของผู้ประเมินเป็นหลัก แต่กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการประเมิน

ไม่เป็นเลย	หมายถึง	ไม่เคยปรากฏ
เป็นบางครั้ง	หมายถึง	นาน ๆ ครั้ง หรือทำบ้างไม่ทำบ้าง
เป็นบ่อยครั้ง	หมายถึง	ทำบ่อย ๆ หรือเกือบทุกครั้ง
เป็นประจำ	หมายถึง	ทำทุกครั้งเมื่อเกิดสถานการณ์นั้น

การประเมินมีข้อพึงระวังดังนี้

1. ผู้ตอบแบบประเมินจะต้องรู้จักหรือคุ้นเคยกับเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 6 เดือน เพื่อจะได้มีโอกาสให้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กได้อย่างละเอียดและถูกต้อง
2. ผู้ตอบแบบประเมิน ต้องตอบตามที่เด็กเป็นอยู่จริง
3. ถ้าผู้ตอบมีความรู้ต่ำกว่า ป. 6 ควรใช้วิธีการสัมภาษณ์โดยผู้ที่น่าแบบประเมินไปใช้
4. ไม่ควรนำผลการประเมินไปเปรียบเทียบกับเด็กอื่น ว่ากล่าวตำหนิเด็ก หรือใช้เป็นข้อตัดสินในการคัดเลือกเด็กในโอกาสต่าง ๆ

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบายถึงอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กในช่วง 4 เดือนที่ผ่านมา โปรดใส่เครื่องหมาย - ✓ - ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับตัวเด็กมากที่สุด มีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยคคือ ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง เป็นประจำ

	ไม่เป็นเลย	เป็นบางครั้ง	เป็นบ่อยครั้ง	เป็นประจำ	คะแนน
1 ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ					
2 รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน					
3 สบสิ่งที่ทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง					
4 ต้องการอะไรอะไรได้ทันที					
5 เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลามากกว่าจะหายโกรธ					
6 หมดสนุกกับการเล่นมากเกินไป					
7 ชื่นชอบเหตุผลแทนการใช้กำลัง					
รวมข้อ 1-7					
8 ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า					
9 เห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมื่อเขายืนเดียว					
10 โล่งใจหรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร					
11 เป็นที่พึงใจเมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ					
12 ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเสียอารมณ์หรือเสียใจ					
13 ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความช่วยเหลือกับผู้อื่น					
14 รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น					
15 รู้จักรับฟังผู้อื่น					
16 รู้จักแสดงความรู้สึกห่วงใยผู้อื่น					
รวมข้อ 8-16					
17 มักสารภาพเมื่อทำผิด					
18 ไม่ชอบแกล้งเพื่อน					
19 ชอบรับความคิดเห็นจากผู้อื่น					
20 ไม่ยอมให้คนอื่นเล่นของเล่นของตน					
21 ชอบรับความคิดเห็นจากผู้อื่น					
22 รู้จักขอโทษ					
23 ชอบรับคำตำหนิหรือลงโทษเมื่อทำผิด					
รวมข้อ 17-23					
24 มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่งต่างๆ ที่สนใจ					
25 มีสมาธิในการทำงาน เช่น อ่านหนังสือเล่นนานๆ					
26 พยายามทำงานที่ยากให้สำเร็จโดยตัวตนเอง เช่น การบ้าน การฝีมือ					
27 สนุกกับการแก้ปัญหาต่างๆ หรือทำอะไร เช่น ปัญหาการบ้าน ของเล่นที่แปลกๆ ใหม่ๆ					
28 เขียวชา ไม่สนใจที่จะทำงานให้เสร็จ					
29 บนหรือครอบงำงานต่างๆ หากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ไดลงมือทำ					
30 ทำงานต่อไปจนเสร็จแม้ว่าเพื่อนๆ ไปเล่นแล้วก็ตาม					
รวมข้อ 24-30					
31 ไม่พอใจเมื่อประสบกับความผิดหวัง					
32 ทหาทางตกลงกับเพื่อนหรือเด็กคนอื่นเมื่อเกิดขัดแย้งกัน					
33 ไม่เอะอะโวยวายเมื่อพบปัญหาหรือความยุ่งยาก					
34 รู้จักรอจังหวะหรือรอคอยเวลาที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา					
35 เมื่อมีปัญหา จะคิดหาวิธีแก้หลายๆ ทาง					
36 รวมกิจกรรมที่ตนไม่ชอบ หรือไม่ถนัดกับผู้อื่นได้					
รวมข้อ 31-36					

	ไม่เป็นเลย	เป็นบางครั้ง	เป็นบ่อยครั้ง	เป็นประจำ	คะแนน
37 ทักทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่					
38 กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนหมู่มาก					
39 กล้าทำตามข้อสงสัย					
40 เมื่อถูกถาม ใช้วิธีนิ่งเฉย แทนการตอบว่าไม่รู้					
41 มักจะไขว่คว้าเมื่อไม่กล้าทำอะไร					
42 ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น					
รวมข้อ 37-42					
43 เติบโตความสำเร็จของตนเองใหญ่ใหญ่ฟัง					
44 ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ฐานะบ้าน อาชีพของพ่อแม่ รูปร่างหน้าตา ความสามารถของตนเอง ฯลฯ					
45 ภูมิใจที่ตนเองมีจุดดีหรือความสามารถพิเศษบางอย่าง เช่น เรียนเก่ง เล่นกีฬาเก่ง เล่นดนตรีได้					
46 ภูมิใจที่ได้รับความไว้วางใจจากผู้อื่น เช่น ดูแลน้อง ดูแลสัตว์เลี้ยง ช่วยเหลืองานใหญ่					
47 น้อยใจง่าย					
48 รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่รัก					
รวมข้อ 43-48					
49 พอใจกับผลการเรียนที่ได้ แม้จะไม่ดีแต่ดีมากนัก					
50 เมื่อไม่เต็มใจที่ต้องทำก็รู้จักยอมรับสิ่งทดแทนอย่างอื่นได้					
51 เล่นเกมหรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจมากนัก					
52 แม้เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นก็เรียกร้องที่จะเอาให้ได้ตามที่ต้องการ					
53 พยายามเอาชนะเมื่อไม่พอใจ					
54 เมื่อทำอะไรไม่เต็มใจต้องการอะไรบางอย่างมาก เช่น บ้าน เสื้อผ้าสวยๆ หรืออื่น					
รวมข้อ 49-54					
55 มีอารมณ์ขัน					
56 เล่นสนุกเล่นหัวหรือเล่นตลกสนุกๆ ได้					
57 เมื่ออยู่คนเดียวก็รู้จักหาสิ่งมาทำเพื่อความเพลิดเพลินได้					
58 รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการดูหนัง ฟังเพลง เล่นสนุก วาดรูป พูดคุยกับเพื่อน					
59 เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย					
60 สนุกกับการแข่งขันแม้จะรู้ว่าไม่ชนะ					
รวมข้อ 55-60					

การให้คะแนน

แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย	ไม่	1	คะแนน
เป็นบางครั้ง	ไม่	2	คะแนน
เป็นบ่อยครั้ง	ไม่	3	คะแนน
เป็นประจำ	ไม่	4	คะแนน

กลุ่มที่ 1 ได้แก่วัด

1	2	3	7	8	9	10	11	12	14	15	16	17	18
19	21	22	23	24	25	26	27	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	43	44	45	46	49	50	51	55	56	57
58	59	60											

กลุ่มที่ 2 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย	ไม่	4	คะแนน
เป็นบางครั้ง	ไม่	3	คะแนน
เป็นบ่อยครั้ง	ไม่	2	คะแนน
เป็นประจำ	ไม่	1	คะแนน

กลุ่มที่ 2 ได้แก่วัด

4	5	6	13	20
28	29	40	41	42
47	48	52	53	54

การแปลผล (6-11 ปี ฉบับครู)

เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้คิดคะแนนดังนี้

1. รวมคะแนนในแต่ละด้านย่อยคือ

ดี	1.1 ควบคุมอารมณ์	ข้อ 1-7	ได้.....คะแนน
	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	ข้อ 8-16	ได้.....คะแนน
	1.3 ยอมรับถูกผิด	ข้อ 17-23	ได้.....คะแนน
เก่ง	2.1 มุ่งมั่นพยายาม	ข้อ 24-30	ได้.....คะแนน
	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	ข้อ 31-36	ได้.....คะแนน
	2.3 กล้าแสดงออก	ข้อ 37-42	ได้.....คะแนน
สุข	3.1 พอใจในตนเอง	ข้อ 43-48	ได้.....คะแนน
	3.2 รู้จักปรับใจ	ข้อ 49-54	ได้.....คะแนน
	3.3 เห็นเรื่องเบิกบาน	ข้อ 55-60	ได้.....คะแนน

2. นำคะแนนที่ได้ไปแปลงเป็นคะแนนมาตรฐาน คะแนนที่ (T - Score) ตามตารางเปรียบเทียบคะแนนที่ได้กับเกณฑ์ปกติคะแนนที่ (T - Score Norms) ของความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน (หน้า 6)

3. กรอคะแนนที่ได้ลงในตารางข้างล่าง ให้สอดคล้องกับช่วงเกณฑ์คะแนนที่กำหนด

4. คิดคะแนนความฉลาดทางอารมณ์รวมโดยนำคะแนนทั้ง 9 ด้าน มารวมกันแล้วหารด้วย 9 (คะแนนข้อ 1.1 + 1.2 + 1.3 + 2.1 + 2.2 + 2.3 + 3.1 + 3.2 + 3.3) ÷ 9 แล้วกรอคะแนนลงในตารางการแปลผล

ตารางการแปลผลความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี ฉบับครู

เกณฑ์คะแนนที่ (T-Score Norms) คะแนน	1. ดี			2. เก่ง			3. สุข			ความฉลาดทาง อารมณ์รวม (คะแนนรวมทุก ด้าน ÷ 9)
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	
50 -100										
40-49										
0-39										

ตัวอย่าง สมมติว่าครูประจำชั้นของ ค.ช. สมชาย ทำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ได้คะแนนความฉลาดทางอารมณ์ในแต่ละด้านดังนี้

ดี	1.1 ควบคุมอารมณ์	ได้.....19.....คะแนน
	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	ได้.....25.....คะแนน
	1.3 ยอมรับถูกผิด	ได้.....25.....คะแนน
เก่ง	2.1 มุ่งมั่นพยายาม	ได้.....26.....คะแนน
	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	ได้.....15.....คะแนน
	2.3 กล้าแสดงออก	ได้.....13.....คะแนน

สุข	3.1	พอใจในตนเอง	ได้ 16 คะแนน
	3.2	รู้จักปรับใจ	ได้ 19 คะแนน
	3.3	รื่นเริงเบิกบาน	ได้ 16 คะแนน

เมื่อแปลงเป็นเกณฑ์ปกติคะแนนที่ของแต่ละด้านได้ดังนี้

ดี	1.1	ควบคุมอารมณ์	ได้ 46 คะแนน
	1.2	ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	ได้ 45 คะแนน
	1.3	ยอมรับถูกผิด	ได้ 58 คะแนน

เก่ง	2.1	มุ่งมั่นพยายาม	ได้ 58 คะแนน
	2.2	ปรับตัวต่อปัญหา	ได้ 46 คะแนน
	2.3	กล้าแสดงออก	ได้ 32 คะแนน

สุข	3.1	พอใจในตนเอง	ได้ 41 คะแนน
	3.2	รู้จักปรับใจ	ได้ 49 คะแนน
	3.3	รื่นเริงเบิกบาน	ได้ 38 คะแนน

คะแนนที่ความฉลาดทางอารมณ์รวมได้ $(46+45+58+58+46+32+41+49+38) \div 9 = 45.88$

ตารางการแปลงคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กอายุ 6-11 ปี ฉบับครู

เกณฑ์คะแนนที่ (T-Score Norms) คะแนน	1. ดี			2. เก่ง			3. สุข			ความฉลาดทาง อารมณ์รวม (คะแนนรวมทุก ด้าน ÷ 9)
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	
50 -100			58	58						413 ÷ 9 =
40-49	46	45			46		41	49		45.88
0-39						32			38	

เกณฑ์คะแนนดี คือเกณฑ์ที่ทำให้ทราบว่าเด็กมีระดับพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับใด มีความจำเป็นคือได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด

เกณฑ์คะแนนดี ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ดี ควรส่งเสริมและรักษาคณะลักษณะนี้ให้คงไว้

เกณฑ์คะแนนดี 40-49 บ่งบอกว่าเด็กควรได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้น ๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ควรร่วมกันส่งเสริมให้เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้น ๆ อย่างต่อเนื่อง

เกณฑ์คะแนนต่ำกว่า 40 คะแนน บ่งบอกว่าเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้น ๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่จำเป็นต้องช่วยกันเอาใจใส่พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอย่างจริงจังและสม่ำเสมอ

กล่าวโดยสรุป หากคะแนนของเด็กแตกต่างจากช่วงคะแนนของเด็กส่วนใหญ่ที่ได้จากการสำรวจ ไม่ว่าคะแนนจะมากหรือน้อยก็ตาม ผู้ใหญ่ควรตระหนักถึงการส่งเสริมให้เด็กประพฤติปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน

ตารางเปรียบเทียบคะแนนที่ได้ กับเกณฑ์ปกติคะแนนที่ (T-Score Norms) ของความฉลาดทาง
อารมณ์ในแต่ละด้าน ของเด็กอายุ 6-11 ปี ฉบับครู

คะแนนดิบ ที่ได้	ดี			เก่ง			สุข		
	1.1 ควบคุม อารมณ์	1.2 ใส่ใจและ เข้าใจ อารมณ์ ผู้อื่น	1.3 ยอมรับ ผิด	2.1 มุ่งมั่น พยายาม	2.2 ปรับตัว ต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดง ออก	3.1 พอใจ ในตนเอง	3.2 รู้จัก ปรับใจ	3.3 รื่นเริง เบิกบาน
3 คะแนน									
4 คะแนน									
5 คะแนน									
6 คะแนน					22	11	11	7	9
7 คะแนน	10		13	13	25	14	14	10	12
8 คะแนน	13		15	16	27	17	17	14	15
9 คะแนน	16	15	18	18	30	20	20	17	18
10 คะแนน	19	17	20	20	33	23	23	20	21
11 คะแนน	22	19	23	23	35	26	26	23	24
12 คะแนน	25	21	25	25	38	29	29	27	26
13 คะแนน	28	22	28	27	41	32	32	30	29
14 คะแนน	31	24	30	30	43	35	35	33	32
15 คะแนน	34	26	33	32	46	38	38	36	35
16 คะแนน	37	28	35	34	49	41	41	40	38
17 คะแนน	40	30	38	37	51	44	44	43	41
18 คะแนน	43	32	40	39	54	47	48	46	43
19 คะแนน	46	34	43	41	57	50	51	49	46
20 คะแนน	48	36	45	44	59	53	54	53	49
21 คะแนน	51	38	48	46	62	56	57	56	52
22 คะแนน	54	40	50	48	64	59	60	59	55
23 คะแนน	57	42	53	51	67	62	63	63	58
24 คะแนน	60	44	55	53	70	65	66	66	60
25 คะแนน	63	45	58	55					
26 คะแนน	66	47	60	58					
27 คะแนน	69	49	63	60					
28 คะแนน	72	51	65	62					
29 คะแนน		53							
30 คะแนน		55							
31 คะแนน		57							
32 คะแนน		59							
33 คะแนน		61							
34 คะแนน		63							
35 คะแนน		65							
36 คะแนน		67							

* ค่าคะแนนได้จากการศึกษาวิจัยความฉลาดทางอารมณ์เด็กจำนวน 1,300 คน ที่ประเทศไทยปี พ.ศ. 2545

แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี ในด้านต่าง ๆ

ผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กควรทำสิ่งเหล่านี้ให้สม่ำเสมอในชีวิตประจำวันเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ให้กับเด็ก



1.1 ควบคุมอารมณ์ ผู้ใหญ่ควรสอนเด็กว่าอารมณ์ที่ไม่ดี เช่น โกรธ ไม่พอใจนั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ แต่ต้องรู้จักควบคุมเพราะหากไม่ควบคุมจะเกิดผลเสียติดตามมา เช่น โกรธแล้วทำร้ายคนอื่น หรือ ทำลายข้าวของ ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง เมื่อเด็กต้องเผชิญสถานการณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์นั้น ให้เด็กรู้จักชะลอความพลุ่งพล่าน โดยหันไปสนใจเรื่องอื่น หรือนับ 1-10 หากเด็กควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ผู้ใหญ่ควรชมเชยว่าเป็นคนเก่งเพื่อให้เด็กภูมิใจที่ควบคุมตนเองได้ ถ้าในสถานการณ์นั้นเด็กยังควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้ ให้เด็กเดินเสียงไปก่อน หลังจากนั้นให้เด็กรู้จักระบายอารมณ์ในทางที่เหมาะสม เช่น ตะบอล วิ่งรอบบ้าน เป็นต้น

1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น ผู้ใหญ่ควรฝึกให้เด็กรู้จักรับฟังผู้อื่น และกล่าวให้กำลังใจหรือปลอบใจผู้อื่นเวลาที่เขาไม่สบายใจ เพราะการรับฟังผู้อื่นจะทำให้รู้ว่าคุณคิดอย่างไร เข้าใจคนอื่นมากขึ้น มีเพื่อนมากขึ้น เหมือนกับการผูกมิตรต้องผูกดีใจ

1.3 ขอมุมมองที่ดี เมื่อเด็กทำผิด ผู้ใหญ่ควรบอกรักว่าเด็กทำอะไรผิด ทำให้เกิดความเสียหายน้อยๆ ให้อีกโอกาสเด็กจะแก้ไขตนเอง ส่วนงานหนักในการลงโทษเป็นเรื่องที่ตกลงกันว่าจะขอมุมมองที่มองน้อยเพียงใด แต่ทั้งนี้ควรพยายามหลีกเลี่ยงการลงโทษด้วยการเฆี่ยนตี เช่น อาจลงโทษโดยการตัดค่าขนม งดออกไปเล่นนอกบ้านกับเพื่อนชั่วคราว งดดูรายการทีวีหรือเล่นเกม เป็นต้น ถ้าเด็กยังไม่รู้สึก อาจใช้การตีเตือนให้รู้ว่ามีสิ่งที่ไม่ถูกต้อง เป็นการหยุดพฤติกรรม แต่ไม่ใช่การตีเพื่อระบายความโกรธหรือเสียหน้าของผู้ใหญ่



2. ด้านเก่ง



- 2.1 มุ่งมั่นพยายาม** ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กมีความมุ่งมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้หนักขึ้นและทำให้สำเร็จ เช่น การอ่านหนังสือ หรือการทำบ้าน โดยอาจพูดว่า “ตั้งใจอ่านนะลูก” หรือ “ทำให้สำเร็จนะลูก” หรือสอนให้เด็กให้กำลังใจตนเอง เช่น “เกือบจะเสร็จแล้ว” “ท่อนอีกนิด” เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการฝึกให้เด็กมีสมาธิอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้หนักขึ้นและทำงานสำเร็จ
- 2.2 ปรับตัวต่อปัญหา** การฝึกให้เด็กแก้ปัญหาจะทำให้เด็กพึ่งตนเองได้ ผู้ใหญ่ควรให้เด็กมีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง สอนว่าการแก้ปัญหาเป็นเรื่องท้าทาย ทดให้เด็กหาสาเหตุของปัญหา หาทางออกของปัญหาหลายๆ ทาง และเลือกทางออกที่มีผลเสียต่อตนเองและผู้อื่นน้อยที่สุด
- 2.3 กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม** ผู้ใหญ่ควรเปิดโอกาสให้เด็กพูดถึงความรู้สึกและความคิดเห็นหรือความสามารถของตนเอง กระตุ้นหรือสนับสนุนเมื่อเด็กมีท่าทีต้องการการแสดงผลงานและความชื่นชม จะทำให้เด็กมีความมั่นใจและมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น

3. ด้านสุข



- 3.1 พอใจในตนเอง** ผู้ใหญ่ควรยกย่องชมเชยเมื่อเด็กทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จ เพื่อให้เด็กรู้สึกภูมิใจว่าตนเองมีความสามารถและรู้สึกคุณค่า หากเด็กรู้สึกตัวเองมีคุณค่าแล้ว ก็จะมั่นใจได้ ผู้ใหญ่ควรให้กำลังใจและชื่นชมความสามารถเฉพาะตัวแตกต่างกันไป ไม่ใช่ใครที่เก่งเหมือนใครคนอื่นหมดทุกอย่าง เช่นหนูมีความสามารถเด่นในเรื่อง.....หนูภูมิใจในความสามารถที่หนูมีอยู่
- 3.2 รู้จักปรับใจ** ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักปรับใจ โดยเมื่อเด็กรู้สึกผิดหวัง ผู้ใหญ่ควรตั้งคำถามเพื่อให้เด็กทำความเข้าใจกับปัญหา ได้คิดและรู้จักทำใจบ้าง เช่น ถามว่า ถ้าไม่ได้เกมกตแล้วเสียอะไรบ้าง ถ้าเสียความสนุกสนานจะหาความสนุกสนานจากสิ่งอื่นทดแทนได้หรือไม่ หรืออาจจะให้เด็กรู้จักใช้เวลาที่จะได้สิ่งที่ต้องการ เช่น ให้อะสมเงินค่าขนมเพื่อซื้อของเล่น เป็นต้น
- 3.3 รื่นเริงเบิกบาน** เวลาที่เด็กอารมณ์ไม่ดี ผู้ใหญ่ควรแนะนำให้เด็กรู้จักผ่อนคลายอารมณ์ของตนเอง เช่น อ่านการ์ตูนซ้ำๆ ดูหนังหรือฟังเพลงที่สนุกสนาน วาดรูป พูดคุยหรือเล่นสนุกสนานกับเพื่อน เป็นต้น หรือพ่อแม่อาจหาสิ่งที่เด็กชอบเล่นแล้วสนุกสนาน ให้ทำในยามว่างเพื่อความสุขร่วมกัน

นอกจากแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ที่กล่าวมาแล้ว หากสนใจรายละเอียดเพิ่มเติมท่านอาจจะหาความรู้ได้จากคู่มือพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-11 ปี ของกรมสุขภาพจิต

ลิขสิทธิ์ของกรมสุขภาพจิต

สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
ถนนติวานนท์ ย่านทองหล่อ จังหวัดนนทบุรี 11000
พิมพ์ครั้งที่ 2
จำนวน 20,000 เล่ม
พฤษภาคม 2548

ภาคผนวก ช

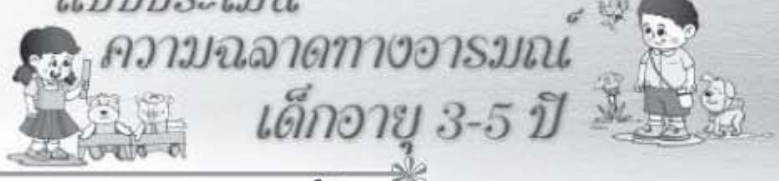
แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-5 ปี สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-5 ปี สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง
ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

สำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง



แบบประเมิน ความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 3-5 ปี



ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์เด็ก

หมายถึง ความสามารถในการรู้จัก เข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเองได้สอดคล้องกับวัย มีการประพฤติปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีความสุข ความฉลาดทางอารมณ์เป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ทั้งความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กจะช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ได้ทราบถึงจุดดีจุดเด่นของลักษณะความฉลาดทางอารมณ์ที่ควรส่งเสริมและจุดอ่อนที่ควรพัฒนาให้ดีขึ้นต่อไป รวมทั้งสามารถใช้ในการติดตามเพื่อพัฒนาการทางอารมณ์ว่ามีความก้าวหน้ามากน้อยเพียงใดเมื่ออายุเพิ่มขึ้น

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก ประเมินคุณลักษณะ 3 ด้าน คือ

- 1. ความดี** เป็นความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยประเมินจากการรู้จักอารมณ์ การสำนึก และความรู้สึกอะไรอยู่หรือไม่
- 2. ความเก่ง** คือความพร้อมที่จะพัฒนาไปสู่ความสำเร็จ โดยประเมินจากความกระตือรือร้น/สนใจใฝ่รู้ การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง และการกล้าพูดกล้าออก
- 3. ความสุข** คือความพร้อมทางอารมณ์ที่ทำให้เกิดความสุข โดยประเมินจากการมีความพอใจ ความอบอุ่นใจ และความสุขสนุกสนานรื่นเริง

ความฉลาดทางอารมณ์ ประเมินได้โดยการตอบข้อความที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกในลักษณะต่างๆ ในช่วง 4 เดือนที่ผ่านมา แม้ว่าบางประโยคอาจจะไม่ตรงกับที่เด็กเป็นอยู่ก็ตาม ขอให้ท่านเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับที่เด็กเป็นอยู่จริงมากที่สุด การตอบตามความเป็นจริงและตอบทุกข้อจะทำให้ท่านได้รู้จักเด็กและหาแนวทางในการพัฒนาเด็กให้ดีขึ้นได้

มีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยคคือ **ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง เป็นประจำ** การประเมินให้ใช้ความรู้สึกของผู้ประเมินเป็นหลัก แต่กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการประเมิน

ไม่เป็นเลย	หมายถึง	ไม่เคยปรากฏ
เป็นบางครั้ง	หมายถึง	นาน ๆ ครั้ง หรือทำบ้างไม่ทำบ้าง
เป็นบ่อยครั้ง	หมายถึง	ทำบ่อย ๆ หรือเกือบทุกครั้ง
เป็นประจำ	หมายถึง	ทำทุกครั้งเมื่อเกิดสถานการณ์นั้น

การประเมินมีข้อพึงระวังดังนี้

1. ผู้ตอบแบบประเมินจะต้องรู้จักหรือคุ้นเคยกับเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 6 เดือน เพื่อจะได้มีโอกาสให้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กได้อย่างละเอียดและถูกต้อง
2. ผู้ตอบแบบประเมิน ต้องตอบตามที่เด็กเป็นอยู่จริง
3. ถ้าผู้ตอบมีความรู้ต่ำกว่า ป. 6 ควรใช้วิธีการสัมภาษณ์โดยผู้ที่นำแบบประเมินไปใช้
4. ไม่ควรนำผลการประเมินไปเปรียบเทียบกับเด็กอื่น วาดล่าวคำพูดเด็ก หรือใช้เป็นข้อตัดสินในการคัดเลือกเด็กในโอกาสต่าง ๆ

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบายถึงอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กในช่วง 4 เดือนที่ผ่านมา โปรดใส่เครื่องหมาย “✓” ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับตัวเด็กมากที่สุด มีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยค คือ ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง เป็นประจำ คะแนน

	ไม่เป็นเลย	เป็นบางครั้ง	เป็นบ่อยครั้ง	เป็นประจำ	คะแนน
1. บอกความรู้สึกของตนเองได้เมื่อถูกถาม เช่น รู้สึกดีใจ เสียใจ โกรธ ไม่ชอบ ไม่พอใจ					
2. มักโยกหรือคลอเคลียคนที่ตนรัก					
3. ยิ้มแย้มเมื่อเล่นกับเพื่อน					
4. แสดงความเห็นใจเมื่อเห็นเพื่อนหรือผู้อื่นทุกข์ร้อน เช่น บอกว่าสงสาร เข้าไปปลอบหรือเข้าไปช่วย					
5. พยายามกระทำที่ไม่ดีเมื่อเห็นสีหน้าไม่พอใจของผู้อื่น					
6. ร้องไห้จนงอแงเวลาไปโรงเรียนหรือสถานที่ที่ไม่อยากไป					
7. กลัวสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ เช่น ผี สัตว์ประหลาด					
8. เอาแต่ใจตนเอง					
9. กลัวคนแปลกหน้า					
รวมข้อ 1-9					
10. เดิมใจแบ่งปันสิ่งของให้คนอื่น ๆ เช่น ขนม ของเล่น					
11. ช่วยคนอื่นให้เล่นด้วยกัน					
12. สงสาร ไม่ทำร้ายสัตว์					
13. บอกผู้ใหญ่เมื่อเพื่อนหรือคนในครอบครัวไม่สบาย					
14. ใจดีกับเด็กที่เล็กกว่า					
15. อาสาช่วยผู้อื่น เช่น งานบ้าน เก็บของที่หกกระ					
16. ไม่ขยี้หรือเอื้อมมือไปรบกวนผู้อื่น					
รวมข้อ 10-16					
17. เชื่อฟังและทำตามผู้ใหญ่ต้องการ					
18. บอกขอโทษหรือเข้ามาประจบเมื่อทำผิด					
19. ไม่เล่นของที่เป็นอันตราย เช่น ไม้ขีดไฟ ปลั๊กไฟ ผิด ทิ้งจากที่ได้รับทราบห้ามจากผู้ใหญ่					
20. เคารพคนอื่นเหมือนผู้ใหญ่โตๆ ไม่ดื้อ ไม่ดอง					
21. ไม่ทำหรือพูดอะไรที่ไม่สุภาพ					
22. บอกให้คนอื่นฟัง					
23. อดทนได้ รอคอยได้ ไม่ลงมือลงเท้า					
24. เวียนรอบเอาแต่ใจตนเอง					
รวมข้อ 17-24					
25. ข้างสังเกตและตั้งคำถามผู้ใหญ่ถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ไปพบเห็น					
26. มักอยากดูของเล่นที่คนอื่นเล่นหรือสิ่งแปลกใหม่					
27. กล้าซักถามหรือแสดงท่าทีสนใจเมื่อมีของสิ่ง					
28. สนใจ รู้สึกสนุกกับงานหรือกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ					
29. ชอบเดินสำรวจเมื่ออยู่ในสถานที่ใหม่ ๆ					
30. ตั้งใจฟังเมื่อผู้ใหญ่ตอบเรื่องที่ถาม					
รวมข้อ 25-30					
31. ร้องไห้เมื่อไปโรงเรียน					
32. เมื่อไม่ได้เล่นที่อยากได้ก็สามารถเล่นของอื่นแทน					
33. ขอมรับคำอธิบายเมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการ					
34. เข้ากับเด็กคนอื่น ๆ ได้ง่ายเมื่อเริ่มรู้จักกัน					
35. พยายามทำตามแบบอย่างที่ดีจากสิ่งที่คุ้นเคย					
36. ไม่ชอบไปในสถานที่ไม่คุ้นเคย เช่น บ้านญาติ บ้านเพื่อนของพ่อแม่					
รวมข้อ 31-36					

	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็นประจำ	คะแนน
37. กล้าบอกเรื่องของตนเองทำผิดพลาดใหญ่ใหญ่ฟัง					
38. บอกผู้ใหญ่เมื่อทำของเสียหาย					
39. กล้าปฏิเสธเมื่อผู้ใหญ่จะช่วยเหลือเพราะได้บอกยากทำด้วยตนเอง					
40. บอกความต้องการของตนเองให้ผู้อื่นรู้					
41. บอกปฏิเสธเมื่อมีผู้อื่นชวนเล่นสิ่งที่ไม่ชอบ					
42. กล้าพูด กล้าคุย ทักทายตอบกลับผู้อื่น					
รวมข้อ 37-42					
43. เมื่อได้รับคำชมเชย มักบอกเล่าให้คนอื่นรู้					
44. ช่วยเหลือตนเองมากขึ้นเมื่อได้รับคำชม					
45. ชอบเอาผลงานที่ทำเสร็จมาโชว์ใหญ่ใหญ่ดู					
46. พอใจที่ผู้ใหญ่ชมว่าเป็นเด็กดี					
รวมข้อ 43-46					
47. ช่วยเหลือตัวเองได้เมื่อผู้ใหญ่ให้กำลังใจ					
48. ไม่ทราบดีกลัวเมื่อต้องอยู่กับคนที่ไม่คุ้นเคย					
49. รู้จักแผ่ความรักให้คนอื่น เช่น กอด ปลอบน้อมหรือเด็กที่เล็กกว่า					
รวมข้อ 47-49					
50. รวมเล่นสนุกสนานกับคนอื่น ๆ ได้					
51. รู้จักค้นหาของมาเล่นเพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน					
52. ถึงแม้ไม่เล่นก็สนุกกับการดูคนอื่นเล่นได้					
53. เมื่อเห็นคนอื่นเล่นสนุกก็อยากเข้าไปเล่นสนุกด้วย					
54. แสดงอารมณ์สนุกสนานร่วมตามไปกับสิ่งที่เห็น เช่น ร้องเพลง กระโดดโถงเต้น หัวเราะเฮฮา					
55. เล่นกับเพื่อนเล่นสนุกกับเด็กคนอื่น					
รวมข้อ 50-55					

การให้คะแนน

แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย	ให้	1	คะแนน
เป็นบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
เป็นบ่อยครั้ง	ให้	3	คะแนน
เป็นประจำ	ให้	4	คะแนน

กลุ่มที่ 1 ได้แก่วัด

1	2	3	4	5	10	11	12	13	14	15	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54								

กลุ่มที่ 2 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย	ให้	4	คะแนน
เป็นบางครั้ง	ให้	3	คะแนน
เป็นบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
เป็นประจำ	ให้	1	คะแนน

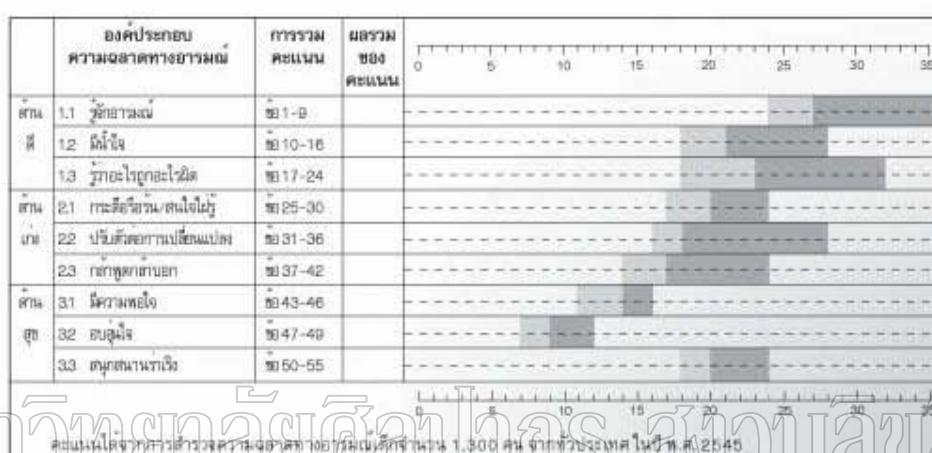
กลุ่มที่ 2 ได้แก่วัด

5	7	8	9	15
24	31	35	36	55

การแปลผล

เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้รวมคะแนนในแต่ละด้านย่อยทั้ง 9 ด้าน แล้วนำคะแนนแต่ละด้าน มาใส่ในช่องผลรวมของคะแนนในกราฟความฉลาดทางอารมณ์ หลังจากนั้นให้นำคะแนนที่ได้ไปทำเครื่องหมาย X ลงบนเส้นประในกราฟความฉลาดทางอารมณ์แล้วลากเส้นเชื่อมระหว่างเครื่องหมาย X ให้ออกัน แล้วพิจารณา ดูว่ามีคะแนนในด้านใดที่สูงหรือต่ำกว่าช่วงคะแนนของเด็กส่วนใหญ่

กราฟความฉลาดทางอารมณ์



กราฟนี้จะทำให้ทราบโดยสังเขปว่าเด็กมีระดับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับใด มีความจำเป็นต้องพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ มากน้อยเพียงใด

คะแนนที่อยู่ในแถบ บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี **ควรส่งเสริมและรักษาคุณลักษณะนี้ให้คงไว้**

คะแนนที่อยู่ในแถบ บ่งบอกว่าเด็ก**ควรได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์**ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ควรร่วมกันส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง

คะแนนที่อยู่ในแถบลำดับแรก บ่งบอกว่าเด็ก**จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์**ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ต้องช่วยกันเอาใจใส่พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอย่างจริงจังและสม่ำเสมอ

กล่าวโดยสรุป หากคะแนนของเด็กแตกต่างจากช่วงคะแนนของเด็กส่วนใหญ่ที่ได้จากการสำรวจ ไม่ว่าคะแนนจะมากหรือน้อยก็ตาม ผู้ใหญ่ควรตระหนักและ**ส่งเสริม**ให้เด็กประพฤติปฏิบัติให้เหมาะสมตามแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน

แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-5 ปี ในด้านต่าง *

ผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กควรทำสิ่งเหล่านี้ให้สม่ำเสมอในชีวิตประจำวันเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ให้กับเด็ก

1. ด้านดี

- 1.1 **การรู้จักอารมณ์** เมื่อเด็กมีอารมณ์เกิดขึ้น เช่น โกรธ โมโห ผู้ใหญ่ควรช่วยให้เด็กรู้จักอารมณ์ของตนเอง อันเป็นพื้นฐานของการควบคุมอารมณ์ได้ในอนาคต โดยไม่ตำหนิเด็ก แต่ควรแสดงท่าทีที่เข้าใจ เช่น โอบกอดเด็ก จะทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย และผู้ใหญ่ควรถามเพื่อเป็นการให้เด็กทบทวนอารมณ์ของตนเอง เช่น “หนูรู้สึกหรือเปล่าว่ากำลังโกรธ” “หนูรู้สึกอย่างไร ทั่วทั้งตัวหนูรู้สึกอย่างไรบ้าง”
- 1.2 **มีน้ำใจ** ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักแบ่งปันสิ่งของให้คนอื่น หรือกล่าวชมเมื่อเด็กช่วยเหลือผู้อื่นทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ของตัวเด็กเองและการอยู่ร่วมกับคนอื่น
- 1.3 **รู้ว่าจะทำอะไรผิด** เมื่อเด็กทำผิด เช่น เดินชนผู้อื่นโดยไม่ตั้งใจ ควรสอนเด็กให้รู้จักกล่าวขอโทษ เพราะการเดินชนผู้อื่นอาจจะทำให้เขาเจ็บหรือไม่พอใจได้ การขอโทษทำให้ผู้อื่นไม่ถือโทษโกรธเด็ก

2. ด้านเก่ง

- 2.1 **กระตือรือร้น/สนใจไม่แพ้** ผู้ใหญ่ควรมีท่าทีที่สนใจเมื่อเด็กมีข้อสงสัยหรือซักถาม เพราะเด็กวัยนี้มักมีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็นสิ่งแปลกใหม่รอบตัว นอกจากนี้ ผู้ใหญ่ควรส่งเสริมให้เด็กรู้จักวิธีค้นหาคำตอบ อย่างง่ายที่สุดที่สอดคล้องกับวัยของเด็ก
- 2.2 **ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง** เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงเด็กมักจะเกิดความท้อแท้ ดังนั้น ผู้ใหญ่ควรปลอบใจ ให้ความมั่นใจเด็กเพื่อให้เด็กรู้สึกอบอุ่นใจและปรับตัวได้ นอกจากนี้ ผู้ใหญ่ควรให้เด็กได้พบปะคนอื่น ๆ นอกบ้านบ้าง เช่น พาไปเที่ยวบ้านญาติ บ้านเพื่อน หรือเล่นกับเพื่อนนอกบ้าน ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับคนอื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว
- 2.3 **กล้าพูดกล้าบอก** เมื่อเด็กบอกความรู้สึก หรือแสดงความคิดเห็น ผู้ใหญ่ควรรับฟังด้วยความสนใจ และถามเหตุผล ท่าทีของผู้ใหญ่จะเป็นการสนับสนุนให้เด็กมีความมั่นใจในตนเอง และผู้ใหญ่ก็จะเข้าใจเด็กมากขึ้นด้วย



3. คำนึงสุข



- 3.1 **มีความพอใจ** ผู้ใหญ่ควรสนับสนุนให้เด็กทำอะไรด้วยตนเองหรือแสดงความสามารถเฉพาะตัว เมื่อเด็กทำได้ ผู้ใหญ่ควรกล่าวชมเชย จะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจและมีความสุข
- 3.2 **อบอุ่นใจ** เด็กทุกคนต้องการผู้ใหญ่อยู่ใกล้ชิด คอยปกป้องและให้กำลังใจ โดยเฉพาะเวลาเด็กเริ่มทำอะไรด้วยตนเองเป็นครั้งแรก เพราะจะทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่นใจ ไม่กังวล มีความมั่นคงทางอารมณ์ และกล้าที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองในระยะต่อไป
- 3.3 **สนุกสนานร่าเริง** ผู้ใหญ่ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น หรือร่วมสนุกสนานเฮฮาไปกับเพื่อนเพราะเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อชีวิตเด็ก ทั้งนี้พ่อแม่อาจจะมีส่วนช่วยกระตุ้นโดยการร่วมกิจกรรมกับเด็ก สิ่งเหล่านี้จะเป็นการฝึกให้เด็กเป็นคนอารมณ์ดี และเป็นการช่วยผ่อนคลายอารมณ์ที่ซึมเศร้าทั้งหลายได้เป็นอย่างดี สำหรับเด็กที่มีท่าทางห่อหุ้มเหงา ผู้ใหญ่ไม่ควรละเลย แต่ควรสนับสนุนให้เด็กร่วมในกิจกรรมที่สนุกสนานกับผู้อื่น

นอกจากแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ที่กล่าวมาแล้ว หากสนใจรายละเอียดเพิ่มเติมท่านอาจจะหาความรู้ได้จากคู่มือการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-11 ปีของกรมสุขภาพจิต



ลิขสิทธิ์ของกรมสุขภาพจิต

สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ถนนสีวรรณาภิรมย์ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000

พิมพ์ครั้งที่ 2

จำนวน 55,000 เล่ม

พฤษภาคม 2546

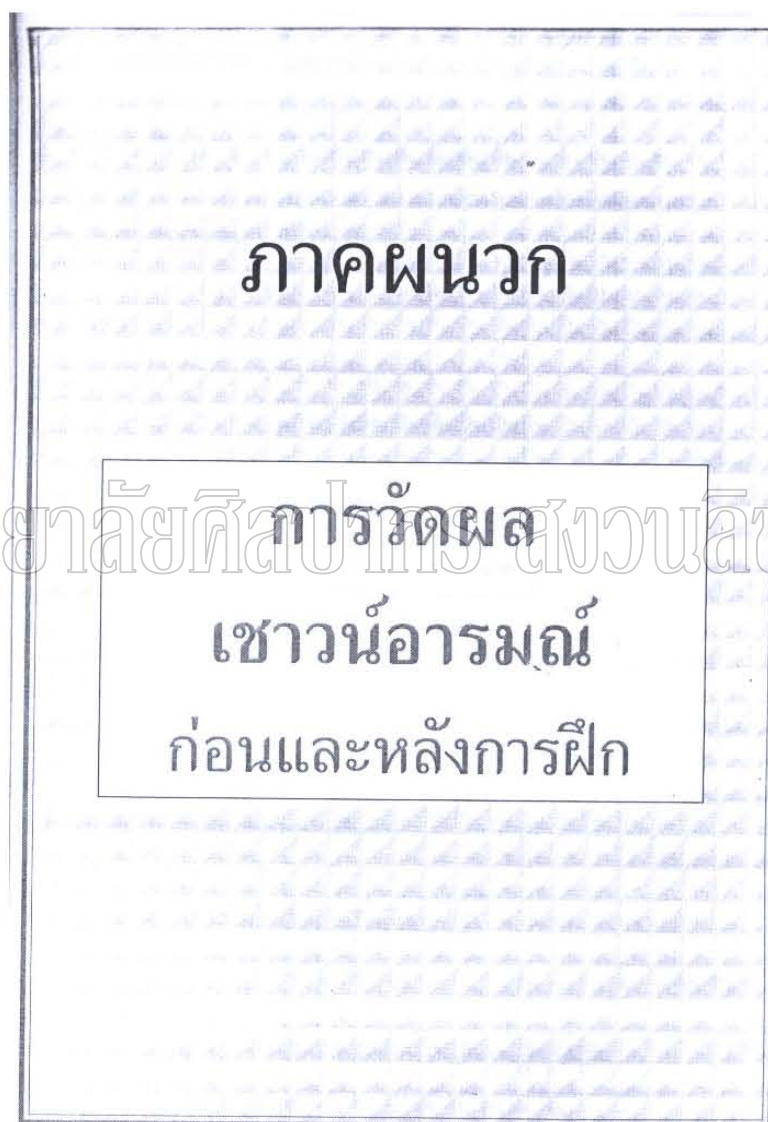
มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ

ภาคผนวก ซ

การวัดผลเชิงจิตวิทยา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สงวนลิขสิทธิ์

การวัดผลเชาวน์อารมณ์ก่อน และหลังการฝึก

จากหนังสือ กิจกรรมพัฒนาEQ สำหรับระดับอนุบาล-มัธยมต้น (Fostering Emotional Intelligence in K-8 Student โดย Gwen Doty ผู้แปล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณางค์ มณีศรี เป็นการประเมินความฉลาดทางอารมณ์โดยใช้วิธีการสังเกตของครู ก่อน และหลังการฝึกข้อปฏิบัติต่างๆในหนังสือ



การให้คะแนน

คำชี้แจง :

การวัดผลเชาวน์อารมณ์ใช้วิธีการสังเกตของครู การวัดผลควรทำใกล้สิ้นปีการศึกษาเพื่อให้ครูเข้าใจนักเรียนของตนมากพอ นักเรียนแต่ละคนจะถูกประเมินเชาวน์อารมณ์ทั้ง 5 องค์ประกอบ จากนั้นให้ทำกราฟแสดงผลการประเมินของนักเรียนแต่ละคนและทำกราฟแสดงผลการประเมินนักเรียนทั้งชั้นโดยเฉลี่ย การให้คะแนนเชาวน์อารมณ์ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

- | | | |
|---|---|--|
| 0 | = | นักเรียนไม่แสดงความเข้าใจหรือใช้ทักษะนี้ |
| 1 | = | นักเรียนแสดงความเข้าใจหรือใช้ทักษะนี้น้อยมาก |
| 2 | = | นักเรียนแสดงความเข้าใจหรือใช้ทักษะนี้น้อย |
| 3 | = | นักเรียนแสดงความเข้าใจหรือใช้ทักษะนี้ปานกลาง |
| 4 | = | นักเรียนแสดงความเข้าใจหรือใช้ทักษะนี้มาก |
| 5 | = | นักเรียนแสดงความเข้าใจหรือใช้ทักษะนี้เป็นอย่างดีเยี่ยม |

การวัดผล 1

การตระหนักในตนและผู้อื่น

คำชี้แจง :

ใช้เกณฑ์การให้คะแนนข้างต้นเพื่อประเมินคุณลักษณะการตระหนักในตนและผู้อื่นต่อไปนี้

ให้ประเมินการตระหนักของนักเรียนแต่ละคนในหัวข้อต่อไปนี้

- _____ 1. ลักษณะทางกายภาพของนักเรียน (รูปร่างหน้าตาท่าทางและปฏิกิริยาของผู้อื่นที่มีต่อรูปร่างหน้าตาของนักเรียน)
- _____ 2. จุดแข็งและจุดอ่อนด้านการเรียนของนักเรียนและเพื่อน
- _____ 3. จุดแข็งและจุดอ่อนด้านสังคมของนักเรียนและเพื่อน

- _____ 4. ความสนใจส่วนตัว และรสนิยมในเรื่องเพลง ศิลปะ และอื่นๆ
- _____ 5. ความรู้สึกและอารมณ์ของนักเรียน
- _____ 6. ความรู้สึกและอารมณ์ของนักเรียนที่มีต่อผู้อื่น
- _____ 7. การตอบสนองต่อการถูกกระตุ้นอารมณ์ของนักเรียนทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม
- _____ 8. การตอบสนองของผู้อื่นเมื่อถูกกระตุ้นอารมณ์ทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม
- _____ 9. ทำไมนักเรียนจึงรู้สึกอย่างที่กำลังรู้สึก
- _____ 10. ความเชื่อ ทศนคติ และค่านิยมของนักเรียน

การวัดผล 2

การเห็นชอบต่อตนเองและผู้อื่น

คำชี้แจง :

ใช้เกณฑ์การให้คะแนนข้างต้นเพื่อประเมินคุณลักษณะการเห็นชอบของนักเรียนแต่ละคนดังต่อไปนี้

ให้ประเมินระดับการเห็นชอบ หรือการยอมรับของนักเรียนแต่ละคนในหัวข้อต่อไปนี้

- _____ 1. ลักษณะทางกายภาพของนักเรียน
- _____ 2. จุดแข็งและจุดอ่อนด้านการเรียน
- _____ 3. สถานภาพทางสังคมในปัจจุบันกับเพื่อน
- _____ 4. ความรู้สึกและอารมณ์ของนักเรียน
- _____ 5. ความรู้สึกและอารมณ์ของผู้อื่น
- _____ 6. ค่านิยม ความเชื่อ ทศนคติ และความคิดเห็นของนักเรียน
- _____ 7. ค่านิยม ความเชื่อ ทศนคติ และความคิดเห็นของผู้อื่น
- _____ 8. กลวิธีการมองโลกในแง่ดีที่ใช้ในการเรียนและสังคม

- ___ 9. การยอมรับตนเองโดยทั่วๆ ไป
___ 10. ระดับการยอมรับเพื่อนโดยทั่วๆ ไป

การวัดผล 3

การมีความรับผิดชอบต่อตนเอง

คำชี้แจง :

ใช้เกณฑ์การให้คะแนนข้างต้นเพื่อประเมินคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อตนเองของนักเรียนแต่ละคนดังต่อไปนี้

ให้ประเมินระดับความรับผิดชอบของนักเรียนแต่ละคนในหัวข้อต่อไปนี้

- ___ 1. การตอบสนองความพึงพอใจของตนในทันที
___ 2. ความใส่ใจในความรู้สึกของผู้อื่น
___ 3. ทักษะการจัดการกับเวลา
___ 4. การเตรียมตัวเรื่องเรียนและการทำที่บ้าน
___ 5. ทักษะการใช้ภาษาที่มีประสิทธิภาพและกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม
(เปรียบเทียบกับ การไม่กล้าแสดงออกหรือก้าวร้าว)
___ 6. ความประณีตและทักษะการจัดระบบระเบียบ
___ 7. ทักษะการแก้ปัญหา
___ 8. การกระทำและการควบคุมพฤติกรรม
___ 9. ผลที่ตามมาตามธรรมชาติจากการกระทำของตนและผู้อื่น
___ 10. กระบวนการคิดที่นำไปสู่การเลือกที่เหมาะสม

การวัดผล 4

การค้นหาความหมายสำหรับตน

คำชี้แจง :

ใช้เกณฑ์การให้คะแนนข้างต้นเพื่อประเมินคุณลักษณะความหมายสำหรับ

ตนของนักเรียนแต่ละคนดังต่อไปนี้

ให้ประเมินระดับความหมายสำหรับตน ของนักเรียนแต่ละคนในหัวข้อต่อไปนี้

- _____ 1. ความสนใจในหัวข้อแบบเค้าโครง
- _____ 2. การอภิปรายในชั้นเรียน
- _____ 3. ผู้ปกครองมีส่วนเกี่ยวข้องกับโรงเรียน (โดยการโทรศัพท์มาที่โรงเรียน การเขียนโน้ตถึงโรงเรียน อาสาสมัครช่วยงานโรงเรียน เป็นพี่เลี้ยงพานักเรียนไปทัศนศึกษา เป็นต้น)
- _____ 4. การหมกมุ่นกับการศึกษาด้วยตนเอง
- _____ 5. การแสวงหาประสบการณ์เรียนรู้ที่หลากหลาย
- _____ 6. ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลใหม่กับความรู้เดิม
- _____ 7. การเรียนรู้เกิดจากการสนใจด้วยคุณค่าของสิ่งที่เรียน
- _____ 8. กระบวนการอภิปราย (คิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ของตน)
- _____ 9. การหมกมุ่นในกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- _____ 10. การเข้าใจอย่างลึกซึ้งและการพิจารณาไตร่ตรองเกี่ยวกับการเรียน สังคม และอารมณ์

การวัดผล 5

การให้คุณค่ากับความซื่อสัตย์และจรรยาบรรณ

คำชี้แจง :

ใช้เกณฑ์การให้คะแนนในหน้าที่แล้วเพื่อประเมินคุณลักษณะความซื่อสัตย์และจรรยาบรรณของนักเรียนแต่ละคนดังต่อไปนี้

ให้ประเมินระดับความซื่อสัตย์และจรรยาบรรณของนักเรียนแต่ละคน ในหัวข้อต่อไปนี้

- _____ 1. การนับถือผู้ที่มีอำนาจหน้าที่
- _____ 2. การรับผิดชอบในงานที่ทำและติดตามงานจนเสร็จเรียบร้อย
- _____ 3. ทักษะการร่วมมือกับเพื่อนและผู้ใหญ่
- _____ 4. ความซื่อสัตย์ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน
- _____ 5. ความสามารถในการยอมรับคำตำหนิติเตียนเมื่อทำผิดพลาด
- _____ 6. ความสามารถในการแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสม
- _____ 7. ความตั้งใจและการตั้งใจในการเรียนและกิจกรรมนอกหลักสูตร
- _____ 8. เมื่อมีปัญหา มีการวางแผนแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม
- _____ 9. ผู้ปกครองมีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตในโรงเรียนของนักเรียน (มีการโทรศัพท์ เขียนโน้ตถึงโรงเรียน อาสาสมัคร เป็นต้น)
- _____ 10. ความสนใจและใส่ใจในความเป็นอยู่ของผู้อื่น

กราฟแสดงการวัดผลนักเรียนรายบุคคล

ชื่อนักเรียน :

คำชี้แจง :

ครูควรมีคะแนนการประเมินก่อนและหลังโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนที่พุดมาแล้ว ในการวัดผลเชาวน์อารมณ์แต่ละด้าน ให้รวมคะแนนทั้ง 10 ข้อและหารด้วย 10 ตัวอย่างเช่น ในการประเมินก่อนเข้าโปรแกรม นักเรียนได้คะแนนในแต่ละหัวข้อขององค์ประกอบการตระหนักรู้ 5 คะแนน จะได้คะแนนรวมเท่ากับ 50 เอาไปหารด้วย 10 จะได้ 5 ให้ระบายสีกราฟแท่งในช่องของการตระหนักรู้จาก 0 ถึง 5 (5 เป็นคะแนนสูงสุดขององค์ประกอบนี้) ให้ทำเช่นเดียวกันนี้กับเชาวน์อารมณ์ทุกองค์ประกอบ

5					
4					
3					
2					
1					
0					

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 การตระหนักรู้ การเห็นชอบต่อ การรับผิดชอบ ความหมาย จรรยาบรรณและ
 ตนเองและผู้อื่น ต่อตนเอง สำหรับตน ความซื่อสัตย์

คะแนนเชาวน์อารมณ์โดยเฉลี่ยของนักเรียนเท่ากับ.....

การคำนวณคะแนนเชาวน์อารมณ์โดยเฉลี่ย ให้บวกคะแนนของแต่ละองค์ประกอบ
 ทั้ง 5 องค์ประกอบแล้วหารด้วย 5 ให้ใช้วิธีการเดียวกันนี้ในการหาค่าเฉลี่ยของ
 นักเรียนทั้งชั้นในหน้าถัดไป

ความคิดเห็นของครู

.....

.....

.....

ภาคผนวก ณ

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี(ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี (ด้านดี)

สำหรับคุณครูประจำชั้น

แบบประเมิน ด.ช. / ด.ญ. _____ ชั้นประถมศึกษาปีที่ _____

หมายเหตุ ไม่ต้องการกรอกนามสกุลของเด็ก

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบาย ถึงอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมของเด็กในช่วง 4 เดือนที่ผ่านมา โปรดใส่เครื่องหมาย “ / ” ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับตัวเด็กมากที่สุด มีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยค คือ ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง เป็นประจำ

		ไม่เป็นเลย	เป็นบางครั้ง	เป็นบ่อยครั้ง	เป็นประจำ	คะแนน
1	ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ					
2	รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราว หรือเวลาของตน					
3	ยับยั้งที่จะทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง					
4	ต้องการอะไรต้องได้ทันที					
5	เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลานานกว่าจะหายโกรธ					
6	หมกมุ่นกับการเล่นมากเกินไป					
7	ชี้แจงเหตุผลแทนการใช้กำลัง					
รวมข้อ 1 - 7						
8	ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า					
9	เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน					
10	ใส่ใจ หรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร					
11	เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ					
12	ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน หรือเสียใจ					
13	ไม่ช่วยเหลือ หรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น					
14	รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น					
15	รู้จักรับฟังผู้อื่น					
16	รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น					
รวมข้อ 8 - 16						
17	มักสรวลหัวเราะเมื่อทำผิด					
18	ไม่ชอบแกล้งเพื่อน					

		ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ	คะแนน
19	ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม					
20	เมื่อทำผิด มักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ					
21	ยอมรับกฎเกณฑ์ เช่น ยอมรับการลงโทษเมื่อทำผิด					
22	รู้จักขอโทษ					
23	ยอมรับคำตำหนิ หรือตักเตือนเมื่อทำผิด					
รวมข้อ 17 - 23						

การให้คะแนนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย ให้ 1 คะแนน

เป็นบางครั้ง ให้ 2 คะแนน

เป็นบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน

เป็นประจำ ให้ 4 คะแนน

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ทุกข้อ ยกเว้น ข้อ 4,5,6,13,20

กลุ่มที่ 2 ให้คะแนนแต่ละข้อดังนี้

ไม่เป็นเลย ให้ 4 คะแนน

เป็นบางครั้ง ให้ 3 คะแนน

เป็นบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

เป็นประจำ ให้ 1 คะแนน

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ ข้อ 4,5,6,13,20 (ข้อที่พื้นหลังตารางเงาไว้)

หมายเหตุ

แบบประเมินนี้อ้างอิงจาก แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6 – 11 ปี ของสำนัก

พัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ภาคผนวก ญ

คู่มือกิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี(ด้านดี)

คู่มือกิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ6-11ปี(ด้านดี)

คู่มือกิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ6-11ปี(ด้านดี) นำมาจาก คู่มือกิจกรรมเสริมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ3-11ปี ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข โดยคู่มือนี้ได้กำหนดกรอบโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก โดยแบ่งเป็นช่วงอายุ 3-5 ปี และ 6-11 ปี ให้สอดคล้องกับโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของผู้ใหญ่ ซึ่งยึดพัฒนาการเป็นหลัก แล้วนำทฤษฎีพัฒนาการทั้งด้านอารมณ์ จริยธรรม และทฤษฎีการเรียนรู้มาวิเคราะห์ ร่วมกับแนวคิดเรื่องความฉลาดทางอารมณ์ ตลอดจนมาตรฐานค่านิยมของสังคมไทย แล้วสรุปออกเป็นลักษณะ 8 ด้านที่บ่งบอกถึงความฉลาดทางอารมณ์

จากนั้นนำคุณลักษณะทั้ง8ด้านมาวิเคราะห์กำหนดเป็นลักษณะกิจกรรมพัฒนา และจัดจำแนกที่ปรึกษาเพื่อคิดรูปแบบกิจกรรมที่สร้างสรรค์ เหมาะกับเด็กในช่วงอายุต่างๆ คือ ช่วงอายุ 3-5 ปี 6-8 ปี และ 9-11 ปี ตามลำดับ เมื่อได้กิจกรรมพัฒนามาก็ได้มีการนำไปทดลองใช้จริงในบางกิจกรรม เพื่อประเมินว่ากิจกรรมนั้นๆ สามารถนำไปใช้ได้ และครูสามารถควบคุมเกมได้จริง รวมทั้งทดสอบคุณภาพของกิจกรรมด้วย ซึ่งผลที่ได้คือ ครูและเด็กมีความพึงพอใจ สามารถดำเนินการตามขั้นตอนได้อย่างราบรื่น และบรรลุประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดในระดับหนึ่ง

กิจกรรมในคู่มือนี้แบ่งออกเป็น8หมวดตามคุณลักษณะที่กำหนด ได้แก่

- หมวดที่1 การรู้จักและควบคุมอารมณ์
- หมวดที่2 การพัฒนาความคิดอย่างมีเหตุผล และความคิดทางบวก
- หมวดที่3 การรู้ว่าอะไรถูกอะไรผิด
- หมวดที่4 การเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกัน
- หมวดที่5 ทักษะในการเสริมสร้างคุณภาพของการอยู่ร่วมกัน
- หมวดที่6 การสร้างแรงจูงใจ
- หมวดที่7 การสื่อสารที่เหมาะสม
- หมวดที่8 ความภาคภูมิใจในตนเอง

แต่สำหรับกิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในด้านดี จะได้แก่4หมวดแรก แต่ละหมวดจะประกอบด้วยกิจกรรมสำหรับเด็กประถมต้น(6-8ปี) 2กิจกรรม และสำหรับเด็กประถมปลาย (9-11ปี) 2กิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการใช้กิจกรรม

1. ควรอ่านเพื่อทำความเข้าใจขั้นตอนในการทำกิจกรรมอย่างละเอียด โดยเฉพาะข้อสรุปที่จะให้กับเด็กในท้ายกิจกรรม เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเตรียม

2. ควรเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย และศักยภาพของเด็ก และเตรียมหาสื่ออุปกรณ์ ถ้าไม่มีสื่อตามที่กำหนด อาจดัดแปลงหรือประยุกต์ใช้สื่ออุปกรณ์อย่างอื่นที่หาได้ง่าย ส่วนสื่ออุปกรณ์ที่จัดเตรียมให้พร้อมคู่มือ คือ แผ่นซีดี2แผ่น(ติดต่อกันได้ที่ห้องสมุดกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข) ประกอบด้วย

เพลงประกอบกิจกรรมวงกลมอารมณ์ และเพลงอารมณ์ดี อารมณ์ร้าย ใช้กับกิจกรรมวงกลมอารมณ์ดี ในหมวดที่1

เพลงบรรเลงสำหรับสร้างสมาธิ ใช้กับกิจกรรมเส้นทางแห่งความรู้สึก ในหมวดที่1

เพลงประกอบท่าแปลงร่างพร่างกาย ใช้กับกิจกรรมไข่ตลกตกไม้แตก ในหมวดที่2

เพลงประกอบการสร้างฉากจากร่างกาย ใช้กับกิจกรรมลอกข้อสอบ ในหมวดที่3

3. กิจกรรมส่วนใหญ่สามารถใช้ครู 1 คน เป็นผู้จัดกิจกรรม

4. แต่ละกิจกรรมสามารถทำซ้ำๆกันหลายครั้งได้ ยกเว้นกิจกรรมไข่ตลกตกไม้แตก ในหมวดที่2 ซึ่งอาจเปลี่ยนสื่ออุปกรณ์ใหม่ในครั้งต่อไป และกิจกรรมซ่อน-หา ในหมวดที่4

การทำซ้ำๆจะช่วยปลูกฝังและซึมซับคุณลักษณะที่ดีให้กับเด็ก เนื่องจากคุณลักษณะต่างๆนี้จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยเวลา จึงไม่ควรคาดหวังว่าทำกิจกรรมเพียงครั้งเดียวแล้วจะได้ผลในทันที และถ้าจะให้ได้ดี ควรทำเป็นระยะๆ ตลอดเทอมการศึกษา หรือตลอดระยะเวลา1ปี

5. ระหว่างการจัดกิจกรรม ควรเน้นเรื่องความสนุกสนาน และกระตุ้นให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ความสนุกสนานจะช่วยให้เด็กจดจำ เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และนำไปสู่การสร้างเสริมคุณลักษณะที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ หลายกิจกรรมมีการใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นเครื่องมือนำเข้าสู่กิจกรรมหลัก ซึ่งเป็นกิจกรรมอันเครื่องที่สำคัญ เพราะการเคลื่อนไหวด้วยอวัยวะต่างๆของร่างกาย เป็นวิธีการที่ช่วยบริหารสมองซีกซ้าย ซึ่งควบคุมการคิดเชิงเหตุผล และสมองซีกขวาซึ่งควบคุมด้านอารมณ์ให้ทำงานประสานกันอย่างสมดุล จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี และมีประสิทธิภาพ

6. ผู้จัดกิจกรรมต้องคอยดูแลใกล้ชิด และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เช่น เมื่อเด็กขัดแย้งกัน ในระหว่างเล่นเกม หรือทำกิจกรรม ควรพูดให้เด็กใจเย็น และชี้แนะว่า “ลองพูดคุยปรึกษากันดู” ไม่ควรตำหนิว่ากล่าว หรือลงโทษ แต่ให้ใช้วิธีชมเชยพฤติกรรมที่ดีของเด็กๆแทน

7. เป้าหมายสูงสุด คือการพิจารณานำกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ และบูรณาการในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาต่างๆ เช่นภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ พลศึกษา วิทยาศาสตร์ จะทำให้การเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ช่วยให้เด็กรู้สึกสนุกกับการเรียน เป็นการเสริมให้เด็กรักการเรียนมากขึ้น นอกจากนั้น ครูอาจถ่ายทอดการจัดกิจกรรมให้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับลูกที่บ้าน ซึ่งจะทำให้เด็กได้รับการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์อย่างต่อเนื่องทั้งที่บ้าน และที่โรงเรียน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม ครูประถมต้น
กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 6-8 ปี
คุณลักษณะที่จะพัฒนา การเข้าใจอารมณ์

ชื่อกิจกรรม เส้นทางแห่งความรู้สึก

วัตถุประสงค์

1. เด็กสามารถบอกอารมณ์ที่หลากหลายได้
2. เด็กสามารถทราบสาเหตุที่มาของอารมณ์ ได้
3. เด็กมีโอกาสดำเนินความคิดเห็น และประสบการณ์กับเพื่อน
4. เด็กเห็นความสำคัญของการพูดถึงอารมณ์ มากกว่าการแสดงออกทางกาย

สื่อ/อุปกรณ์ วิทยุ/เทปเพลงบรรเลงเบา ๆ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 สร้างสมาธิ

1. ให้เด็กแบ่งกลุ่มนั่งล้อมวงกันเป็นวงกลม แล้วให้หลับตา ฟังเพลงบรรเลงเบา ๆ
2. สร้างสมาธิโดยการให้เด็กหายใจเข้าออก ช้า ๆ มีสมาธิอยู่ที่ลมหายใจเข้าออก
3. ถามเด็กว่าขณะนี้เขากำลังรู้สึกอย่างไร

ขั้นตอนที่ 2 เส้นทางแห่งความรู้สึก

1. ให้เด็กจับคู่กันตามใจชอบ
2. กำหนดให้เด็กหนึ่งคนเป็นผู้นำ และอีกคนเป็นผู้ตาม
3. ให้เด็กที่เป็นผู้ตามหลับตา และเชื่อมั่นในคนที่พาเราเดินไป สำรวจความรู้สึกตัวเองตลอดเวลาในการเดิน
4. ให้เด็กที่เป็นผู้นำพาเพื่อนที่เป็นผู้เดินไปรอบ ๆ ห้อง ด้วยการสัมผัสกันเพียงปลายนิ้วชี้โดยที่ต้องสร้างความเชื่อมั่นให้กับเพื่อนที่เป็นผู้ตามให้ได้
5. ให้ผู้นำพาเพื่อนไปสัมผัสกับพื้นผิวต่าง ๆ
6. คุยกับเด็กว่าขณะที่เราเดินหลับตา เรามีความรู้สึกอย่างไรกับผิวสัมผัสที่ต่างกัน ให้ความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดีกับเราอย่างไร
7. สลับบทบาทเด็กที่เป็นผู้ตามเปลี่ยนมาเป็นผู้นำ และเด็กที่เป็นผู้นำสลับไปเป็นผู้ตาม

8. ให้เด็กพูดแสดงความรู้สึกขณะร่วมกิจกรรมว่า เกิดอะไรขึ้นและมีความรู้สึกอย่างไรบ้าง

- เมื่อเราเป็นผู้นำเรารู้สึกอย่างไร
- เมื่อเราเป็นผู้ตามเรารู้สึกอย่างไร
- บทบาทไหนที่เราทำง่ายกว่ากัน

ในกิจกรรมนี้ ครูควรเริ่มต้นให้เด็กและเพื่อนจับคู่กันทำงานด้วยความไวใจกัน และมุ่งเน้นที่การสำรวจความรู้สึกและอารมณ์ของตนเองว่าในสถานการณ์ใดเรารู้สึกอย่างไร ในระยะเริ่มต้น ควรให้ทำงานง่าย ๆ ก่อน แล้วค่อยเพิ่มอุปสรรคในการเดินมากยิ่งขึ้น ครูอาจนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ใน ห้องเรียน เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ผ้ามามาจัดวางในเส้นทางเดิน เพื่อเป็นการเพิ่มอุปสรรค แล้วให้เด็กเผชิญกับการทำงานร่วมกัน และรับรู้อารมณ์ตนเองอย่างเท่าทันมากยิ่งขึ้นเป็นลำดับ เช่น เด็กที่ถูกง้ออาจค่อนข้างกังวล กลัวจะเดินชนสิ่งกีดขวาง ก็ต้องเรียนรู้ที่จะควบคุมความรู้สึกกังวล และไว้วางใจผู้นำ ส่วนผู้นำก็ต้องเรียนรู้ที่จะสร้างความมั่นใจให้กับผู้ตาม

ขั้นตอนที่ 3 สัมผัสแห่งอารมณ์

1. ให้เด็กจับคู่กัน หันหน้าเข้าหากัน หายใจเข้าออกอย่างมีสมาธิ แล้วยื่นมือทั้งสองออกมาสัมผัสกันไว้
2. ให้เด็กทั้งสอง ลองส่งความรู้สึกที่ดีให้กับเพื่อน ผ่านการสัมผัสมือ ครูถามเด็กว่ารู้สึกอย่างไร
3. คราวนี้ลองคิดว่าตนเองกำลังโกรธอยู่แล้วส่งอารมณ์เหล่านั้นผ่านการสัมผัสมือเพื่อน ครูถามเด็กว่ารู้สึกอย่างไร
4. ลองให้เด็กทดลองส่งอารมณ์ที่หลากหลายผ่านการสัมผัสมือ เช่น อารมณ์เศร้า อารมณ์โกรธ อารมณ์หงุดหงิด เป็นต้น
5. พูดคุยกับเด็กว่า อารมณ์ของคนเราสามารถถ่ายทอดผ่านการสัมผัสทางร่างกายได้ นอกจากนั้นเรายังสามารถถ่ายทอดอารมณ์ผ่าน สีหน้า แววตา และ ท่าทางได้อีกด้วย เราควรหัดรับรู้ และสังเกตการแสดงออกทางอารมณ์ของคนอื่น ๆ ด้วย
6. ให้เด็ก ๆ เขียนเล่าความรู้สึกของตนเองลงในสมุด เพื่อเป็นการสื่อสารเรื่องราว ความรู้สึกผ่านการเขียน

องค์ความรู้

❖ เด็กในช่วงวัยนี้ จะเริ่มเข้าใจระดับอารมณ์ (emotional state) ของตนเองว่ามีความแตกต่างจากคนอื่น เป็นไปได้ที่ประสบการณ์ทางอารมณ์ อาจมีมากกว่าหนึ่งอารมณ์ในแต่ละครั้ง เช่น มีการวิจัยว่า เด็ก 7 ขวบสามารถเข้าใจว่าคน ๆ หนึ่งสามารถรับรู้ทางอารมณ์ ทั้งทางบวกและลบอย่างอัตโนมัติได้ในเวลาเดียวกัน เช่น ทั้งดีใจและตื่นเต้นที่พ่อแม่ซื้อจักรยานคันใหม่ให้



❖ เด็กวัยนี้จะมีทักษะในการควบคุมอารมณ์ตนเองตามได้ช้าลงมากขึ้น และเรียนรู้ที่จะซ่อนอารมณ์ตนเองเพื่อปฏิบัติตามกฎข้อบังคับของสังคมได้อย่างเหมาะสม ละเอียดย่อยที่รู้อาจถึงบริบททางสังคมและปฏิกิริยาของผู้อื่นที่จะเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจว่าจะควบคุม หรือแสดงพฤติกรรมทางลบออกมา

❖ องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการจัดการทางอารมณ์ของเด็กมีหลายประการ เช่น รูปแบบประสบการณ์ทางอารมณ์ ความสัมพันธ์ของตนเองกับบุคคลอื่น อายุ และเพศ ของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตน และเด็กยังคาดหวังถึงผลที่ตนได้แสดงออกทางอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อีกด้วย

ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

❖ เด็กได้เรียนรู้เรื่องความเชื่อมั่นในตนเอง ความไว้วางใจเพื่อน และการเอาชนะความกลัวความกังวลอย่างง่าย ๆ ได้

- ❖ มีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มมากขึ้น
- ❖ มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนมากยิ่งขึ้น

การประยุกต์ใช้กิจกรรม

❖ กิจกรรมนี้เป็นการสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง การรับรู้ในด้านมิติต่าง ๆ ของสภาวะแวดล้อมที่มีผลกับตนเอง ก่อให้เกิดความคิดที่ดีต่อตนเอง การเข้าใจและยอมรับผู้อื่น ครูสามารถนำกิจกรรมนี้ไปดัดแปลงเพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพด้านประสาทสัมผัส ตลอดจนการพัฒนาทักษะการสังเกตความละเอียดอ่อนในด้านความรู้สึก ทั้งยังก่อให้เกิดสมาธิก่อนการเข้าสู่การเรียนรู้ในระดับที่ยากขึ้นอีกด้วย

เงื่อนไขและข้อจำกัดของกิจกรรม

❖ การจัดกิจกรรมนี้ให้กับเด็ก ครูควรคำนึงถึงเรื่องความปลอดภัยในการร่วมกิจกรรมเป็นอันดับแรก เนื่องจากการถ่ายทอดการก่อให้เกิดอุบัติเหตุ ครูจึงควรกำชับนักเรียนถึงเงื่อนไขในการร่วมกิจกรรมอย่างเคร่งครัด ถ้าเด็กคนใดยังไม่พร้อมขอให้พักดูเพื่อนก่อน

❖ การจัดกิจกรรมนี้ให้ได้รับผลดี ควรเริ่มต้นจากการทำสมาธิ อาจเริ่มสร้างความเชื่อมั่นในระหว่างคู่ด้วยการให้สัมผัสมือ และส่ง-รับความรู้สึกที่ดีที่มีต่อกัน ก่อนเริ่มกิจกรรมเส้นทางแห่งความรู้สึก

กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม ครูประถมต้น
 กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 6-8 ปี
 คุณลักษณะที่จะพัฒนา การควบคุมอารมณ์

ชื่อกิจกรรม หน้ากากอารมณ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักอารมณ์ต่าง ๆ ของตนเอง
2. เข้าใจในอารมณ์ต่าง ๆ ของผู้อื่น
3. เพื่อฝึกให้เด็กควบคุมอารมณ์ได้อย่างถูกต้อง

สื่อ/อุปกรณ์

หน้ากากอารมณ์หลาย ๆ แบบที่ทำด้วยกระดาษแข็ง มีหนัวยางหรือฟางหรือเศษผ้าเย็บติดกับหน้ากาก สำหรับใช้ผูกติดกับศีรษะเวลาสวมหน้ากาก

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 ลมเพลมพัด

1. ให้เด็กล้อมวงเป็นวงกลม จากนั้นครูอธิบายกิจกรรม
2. เมื่อครูถามว่า “ลมเพลมพัด” ให้เด็กถามว่า “ลมพัดอะไร”
3. จากนั้นครูจะใช้คำสั่งว่า “ลมพัดอะไร” (คำสั่งที่ต้องการ)
4. เมื่อผู้เล่นคนใดมีคุณสมบัติตรงกับคำสั่งของครู ให้ลุกขึ้นแลกที่นั่งกันอย่างรวดเร็ว ตัวอย่างคำสั่ง
 - ลมพัด คนที่ใส่เสื้อสีแดง
 - ลมพัดคนที่น่ารัก
 - ลมพัดคนที่อารมณ์ดีอยู่เสมอ
 - ลมพัดคนที่อารมณ์ไม่ค่อยดีในวันนี้
5. ชวนเด็ก ๆ คุยเรื่องอารมณ์ว่า ขณะนี้เด็กแต่ละคนอยู่ในอารมณ์เช่นใด

ขั้นตอนที่ 2 หน้ากากอารมณ์

1. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-7 คน
2. แจกหน้ากากอารมณ์ให้เด็กกลุ่มละ 1 หน้ากาก แล้วให้เด็กสวมหน้ากากที่แสดงอารมณ์ที่แตกต่างกัน พร้อมทั้งแสดงการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับหน้ากากอารมณ์ที่ตนสวมอยู่ ผลัดกันแสดงให้เพื่อนชม

3. ให้เด็กที่ใส่หน้ากากอารมณ์ที่ต่างกันออกมาแสดงท่าทาง โดยมีครูเป็นผู้พากษ์เสียงให้สอดคล้องกับอารมณ์ที่เด็กทำ ต่อมาจึงหาอาสาสมัครเป็นคนพากษ์เรื่องราวสั้น ๆ ที่สามารถแสดงถึงอารมณ์ของผู้สวมหน้ากากได้อย่างเหมาะสม

4. แสดงใบหน้าที่สามารถสื่อสารถึงอารมณ์ต่าง ๆ กัน โดยให้เวลาเด็กแต่ละคนซ้อมการสร้างใบหน้าของตนเอง 2 นาที

5. ให้เด็กเปลี่ยนใบหน้าที่กับเพื่อน ด้วยการเดินไปหาเพื่อนคนที่เราจะถอดหน้ากากอารมณ์ของเราให้ แล้วทำท่าถอดหน้ากากอารมณ์ของตนเองนั้นไปให้เพื่อน เพื่อนคนนั้นต้องทำหน้าที่เพื่อนถอดหน้ากากให้ หลังจากนั้นจึงเปลี่ยนหน้าเป็นอารมณ์ของตนเอง แล้วส่งต่อไปให้เพื่อนคนต่อไป

6. ครูพูดคุยกับเด็กถึงการแสดงอารมณ์อย่างเหมาะสม ว่าหน้าที่เด็กหัดแสดงอารมณ์ออกมาจะมีอารมณ์อะไรบ้าง และมีอารมณ์ชนิดไหนส่งผลถึงคนอื่น เราจำเป็นต้องควบคุมอารมณ์บางอารมณ์ไว้ เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์หงุดหงิด เพราะการแสดงออกทางอารมณ์โดยไม่มีการควบคุมจะส่งผลเสียถึงผู้อื่นและตัวเราเอง

ขั้นตอนที่ 3 บทบาทสมมติ

1. แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-4 คน แล้วให้เด็กสร้างละครสั้น ๆ เกี่ยวกับอารมณ์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้ไป โดยแต่ละกลุ่มจะมีตัวละครที่มีอารมณ์ไม่ซ้ำกัน เช่น โกรธ ดีใจ เสียใจ กลัว เป็นต้น ยกตัวอย่าง

- ดีใจที่ได้รับของขวัญวันเกิด
- โกรธที่เพื่อนแกล้ง
- เสียใจที่สุนัขตาย
- กลัวเมื่ออยู่บ้านคนเดียว

2. พูดคุยกับเด็กถึงที่มาของอารมณ์ต่าง ๆ และวิธีการจัดการกับอารมณ์ว่า แต่ละคนมีวิธีการจัดการกับอารมณ์อย่างไรบ้าง

วิธีการจัดการกับอารมณ์ต่าง ๆ ที่ไม่ดี

เมื่อเกิดอารมณ์ที่เรารู้สึกไม่ดี เช่น โกรธ หงุดหงิด ควรผ่อนคลายร่างกายด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายช้า ๆ เช่น ยืดนิ้วออก หายใจเข้าออกช้า ๆ นับเลขในใจช้า ๆ และพูดกับตนเองว่า เราจะไม่โกรธ ไม่หงุดหงิด เป็นต้น จะเป็นการช่วยให้เราผ่อนคลายทั้งร่างกายและจิตใจ ช่วยให้เราระดับของอารมณ์นั้นได้ และสามารถควบคุมอารมณ์นั้น ๆ ได้ง่ายขึ้น



องค์ความรู้

❖ เด็กในช่วงวัยนี้ จะเริ่มเข้าใจระดับอารมณ์ (emotional state) ของตนเองว่ามีความแตกต่างจากคนอื่น มีประสบการณ์มากขึ้น เรียนรู้โลกภายนอกมากขึ้น และสามารถรับรู้อารมณ์และควบคุมการแสดงออกของอารมณ์ที่ละเอียดซับซ้อนได้มากขึ้น

❖ การเรียนรู้อารมณ์ผ่านละคร หรือการแสดงออกเป็นหนทางให้เด็กได้รู้จักอารมณ์ที่หลากหลาย การพูดคุยให้เด็กได้คิดหาวิธีจัดการกับอารมณ์ต่าง ๆ และการฝึกผ่อนคลายร่างกายเมื่อเกิดความรู้สึกไม่ดี จะเป็นเครื่องมือให้พ่อแม่และครูช่วยเด็กในการเรียนรู้และจัดการกับอารมณ์ได้ดีขึ้น

ผลลัพธ์ที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ ได้ฝึกฝนการแสดงออกทางอารมณ์ที่ถูกต้องเหมาะสม
- ❖ เกิดความเข้าใจ ยอมรับตนเองและเพื่อนมากขึ้น
- ❖ ควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น

เงื่อนไขและข้อจำกัดของกิจกรรม

❖ การให้เด็กได้ฝึกการแสดงออกทางอารมณ์ เป็นการเรียนรู้ที่สำคัญยิ่ง เพราะเป็นการ “ทดลอง” การแสดงออกทางอารมณ์อย่างถูกต้อง ในระหว่างการทำกิจกรรมเด็กอาจยังสนุกสนาน และไม่จริงจังกับการแสดงออกในระยะแรก นั่นเป็นเพราะยังไม่คุ้นเคย คุณครูต้องทำหน้าที่ผ่อนคลายบรรยากาศในห้องเรียนให้เด็กรู้สึกผ่อนคลายและปลอดภัยในการแสดงออก หรือควรให้เด็กเพิ่มสมาธิในการแสดงออกมากยิ่งขึ้น ด้วยการเพิ่มบรรยากาศที่จริงจังมากขึ้น เมื่อเด็กมีสมาธิพร้อมแล้ว จึงค่อยเริ่มกิจกรรม เพราะไม่เช่นนั้น เด็กจะเป็นเพียงทำหน้าที่เหมือนตกอยู่ในห้วงอารมณ์นั้น โดยปราศจาก “ความรู้สึก” ที่แท้จริง





กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม วัตถุประสงค์
กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 9-11 ปี
คุณลักษณะที่จะพัฒนา การควบคุมอารมณ์

ชื่อกิจกรรม เส้นทางแห่งอารมณ์

วัตถุประสงค์

1. ฝึกให้เด็กรู้จักอารมณ์ และฝึกการแสดงออกทางอารมณ์อย่างถูกต้องเหมาะสม
2. ฝึกให้เด็กได้มีโอกาสทบทวนอารมณ์ของตนเอง
3. ฝึกการทำงานร่วมกัน

สื่อ/อุปกรณ์

- กระดาษขนาดโปสเตอร์
- กิ่งไม้แห้ง เท่าจำนวนเด็ก
- หมึกสีดำ
- สีโปสเตอร์ หรือ สีน้ำ
- สลากอารมณ์

บทอาขัยศิลป์สร้างเสริมสร้างจิตสำนึก ส่งเสริมคุณธรรม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 เสริมเกริ่นนำ

1. ครูชวนเด็กคุยถึง เหตุการณ์ที่เขาประทับใจในชีวิต
2. ครูให้เด็กนึกถึง เหตุการณ์ “ที่สุดในชีวิต” เช่น ดีใจที่สุด เศร้าใจที่สุด หรือ สนุกที่สุด
3. ครูแจกกระดาษโปสเตอร์ให้เด็กวาดรูป โดยใช้ไม้จุ่มหมึกแล้วระบายสี โดยที่ในภาพต้องเป็นภาพขนาดใกล้ (close up) และเน้นการกระทำชัดเจน (action)
4. แบ่งกลุ่มเด็กเป็นกลุ่มละ 5-7 คน แล้วพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ “ที่สุดในชีวิต” ตามที่ได้วาดไว้

ขั้นตอนที่ 2 สร้างภาพ

1. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน แล้วให้เด็กสร้างเรื่องราว เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยที่ ให้เด็กทั้งสามผลัดกันแสดงถึงเหตุการณ์ของตนเองในขั้นตอนที่ 1
2. ให้เด็กเชื่อมร้อยทั้ง 3 เหตุการณ์ ให้เป็นเรื่องเดียว
3. ครูพูดคุยกับเด็กถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น



ขั้นตอนที่ 3 เส้นทางอารมณ์

1. ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-7 คน
2. ให้เด็กจับสลากอารมณ์ กลุ่มละ 3 อารมณ์ เช่น กลัว เศร้า ตกใจ เครียด เพลิดเพลิน เป็นต้น
3. ให้เด็กสร้างสถานการณ์ สมมติว่าเด็กทั้งหมดเป็นเพื่อนรักกัน แล้วหลงป่า ได้เจอเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ตามที่เด็กจับสลากได้ ให้เด็กทั้งกลุ่มช่วยกันแสดงอารมณ์เหล่านั้นโดยแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง ให้เพื่อนเห็นเด่นชัดจนสามารถทายได้ว่า กำลังอยู่ในอารมณ์ใด
4. ให้เด็กคิดเรื่อง และซ้อม 5 นาที
5. แต่ละกลุ่มผลัดกันออกมาแสดงให้เพื่อนที่เป็นผู้ชมทาย
6. ครูให้แต่ละกลุ่มคุยกันว่าจะมีวิธีควบคุมอารมณ์แต่ละอารมณ์ที่เขาออกมาแสดงได้อย่างไรบ้าง (เช่น สูดหายใจลึก ๆ เมื่อโกรธ ยิ้มสู้เมื่อกลัว) และวิธีการแสดงออกที่เหมาะสมสมควร เป็นอย่างไร แล้วให้เด็กออกมาแสดงให้เพื่อนดู
7. ครูพูดคุยสรุปกับเด็กว่าอารมณ์เกิดจากสิ่งแวดล้อม หรือเหตุการณ์ที่มากระทบตัวเรา ถ้าเรามีสติ ในการเผชิญสถานการณ์ หรือสามารถแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม ก็จะทำให้เราสามารถแก้ไข สถานการณ์ให้ผ่านพ้นไปด้วยดี และเราก็จะมีความสุข

บทอาขยาน สำนวนลิขสิทธิ์

องค์ความรู้

❖ เด็กวัยนี้มีพัฒนาการทางอารมณ์ที่ซับซ้อนมากขึ้น และมีอารมณ์ที่หลากหลายในคราวเดียวกัน เช่น ทั้งโกรธทั้งเสียใจ หรือทั้งสนุกทั้งกลัว อารมณ์เหล่านี้เป็นผลจากความคิดที่เติบโตขึ้น และความรู้เกี่ยวกับโลก รอบตัวที่เพิ่มขึ้น

❖ ในวัยนี้ความสามารถของเด็กในการแสดงอารมณ์อย่างเหมาะสมยังไม่ดีพอ จำเป็นต้องช่วยเด็กให้พัฒนาความสามารถดังกล่าว เช่น ค่อย ๆ พูดคุยกับเขาโดยไม่ใช้อารมณ์ ตั้งใจฟังเขาเล่าความรู้สึกและใช้วิธีตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้เขาเล่ามากขึ้น จะเป็นการช่วยให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์และเรียนรู้วิธีการแสดงออกที่เหมาะสมด้วย

❖ การเรียนรู้ผ่านวรรณกรรมเป็นหนทางหนึ่งที่จะทำให้เด็กได้เรียนรู้อารมณ์ที่หลากหลายไปพร้อม ๆ กันกับการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ การได้เดินทางไปในเส้นทางเกี่ยวกับอารมณ์ของตัวละคร วิธีการเผชิญปัญหาและการแก้ไข การเรียนรู้ความผิดหวัง กำลังใจในการลุกขึ้นสู้ใหม่ หรือการเรียนรู้มิตรภาพ จริยธรรมต่าง ๆ ล้วนเข้าไปทำงานในใจเด็ก เป็นประสบการณ์ที่หล่อหลอมและซึมซับเข้าไปในความรู้สึกโดยเด็กไม่รู้ตัว และควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ช่วยกันอภิปรายถึงอารมณ์ของตัวละคร จะทำให้เกิดความหลากหลาย ซับซ้อน ลุ่มลึกและไม่เป็นการจำกัดความคิดของเด็ก



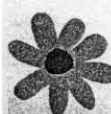
ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ ได้สำรวจอารมณ์ตนเอง
- ❖ ฝึกการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม
- ❖ แสวงหาแนวทางในการควบคุมอารมณ์ได้ด้วยตนเอง
- ❖ เข้าใจตนเอง และยอมรับผู้อื่นมากขึ้น

เงื่อนไขและข้อจำกัดของกิจกรรม

❖ กิจกรรมการละครที่นำมาใช้ในกิจกรรมพัฒนาอีคิว นับว่าเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญ เพราะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกผ่านการใช้ร่างกาย สมอง และ จิตใจ เป็นการฝึกฝนการใช้อารมณ์และความรู้สึก ดังนั้น ครูจึงมีบทบาทสำคัญในการควบคุมชั้นเรียน ให้สามารถดำเนินกิจกรรมไปได้อย่างดี ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกอย่างเต็มที่ และให้เด็กสร้างข้อตกลงร่วมกัน เพื่อเป็นการเปิดโอกาสในการแสดงความคิดเห็น และการมีส่วนร่วม

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม

ครูประณตพล

กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอายุ 9-11 ปี

คุณลักษณะที่จะพัฒนา การควบคุมอารมณ์

ชื่อกิจกรรม ประติมากรรมอารมณ์

วัตถุประสงค์

1. เด็กได้มีโอกาสสะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองผ่านกิจกรรมศิลปะ
2. เด็กได้มีโอกาสทบทวนตนเอง ทั้งในแง่บวก และแง่ลบ เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจตนเอง
3. เด็กได้มีโอกาสได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับเพื่อน ก่อให้เกิดการยอมรับในตัวเพื่อนมากยิ่งขึ้น

สื่อ/อุปกรณ์ กระดาษ เอ 4 จำนวนเท่ากับเด็กในชั้น

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 ประติมากรรมชีวิต

1. แจกกระดาษ เอ 4 ให้เด็กคนละหนึ่งแผ่น แล้วให้เด็ก ๆ สร้างประติมากรรมอารมณ์ที่สามารถสะท้อนอารมณ์ของตนเองในขณะนั้นออกมาอย่างชัดเจน ผ่านการพับ ฉีก ตัด ขยำ กระดาษอย่างไรก็ได้ แล้วแสดงอารมณ์ให้สอดคล้องกับการสร้างกระดาษนั้น ๆ ให้เวลาในการสร้างชิ้นงาน 15 นาที

2. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-7 คน แล้วแลกเปลี่ยนกันเล่าเกี่ยวกับประติมากรรมของตนเองให้เพื่อนในกลุ่มฟัง

3. ครูสนทนากับเด็กว่าทำไมจึงสร้างประติมากรรมอารมณ์เป็นรูปนั้น ใช้วิธีการใดในการสร้างประติมากรรม เช่น ฉีก ขยำ พับ แต่ละวิธีการคิดว่าสัมพันธ์กับอารมณ์ ความรู้สึกอย่างไร ยกตัวอย่าง ขยำกระดาษทำให้เกิดความรู้สึกสะใจ หรือเป็นวิธีระบายความเครียด

4. ครูสนทนากับเด็กว่า แต่ละคนมีอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ภายในตนเอง ทั้งอารมณ์ที่ดี และไม่ดี เราจะมีวิธีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างไร การแสดงออกทางอารมณ์ของเรามีผลต่อคนอื่นอย่างไร และเราจะมีวิธีการควบคุมอารมณ์ของตนเองได้อย่างไร

ขั้นตอนที่ 2 นิทานชีวิต

1. ให้เด็กนำประติมากรรมของแต่ละคนมาต่อกัน แล้วสร้างเรื่อง “นิทานแห่งชีวิต” โดยการนำทุกประติมากรรมมาเป็นตัวละคร โดยให้เวลาสร้างเรื่อง 10 นาที

2. ให้เด็ก ๆ นำประติมากรรมเหล่านั้นมาเป็นตัวละครประกอบการเล่านิทาน โดยที่ทุกคนในกลุ่มต้องทำหน้าที่เป็นผู้แสดง อาจมีตัวแทน 1 คน เป็นผู้เล่า หรือผลัดกันเล่าก็ได้

3. ครูพูดคุยกับเด็ก ๆ ว่าแต่ละคนมีอารมณ์ที่แตกต่างกัน คนเราทุกคนมีอารมณ์อยู่ในตนเอง อยู่ที่เราจะรู้จักและควบคุมการแสดงออกของอารมณ์อย่างเหมาะสมได้อย่างไร เราจำเป็นต้องเข้าใจตนเอง และเข้าใจผู้อื่นด้วย เพราะคนแต่ละคนมีชีวิตที่แตกต่างกัน บางคนเป็นคนมีฐานะ บางคนฐานะไม่ดี บางคนมีพ่อแม่ บางคนไม่มีพ่อแม่ แต่ทุกคนล้วนมีคุณค่า ทุกคนมีแง่มุมที่ดีอยู่ในตนเอง เพียงแต่ต้องค้นหาให้เจอ แล้วเก็บรักษาแง่มุมเหล่านั้นไว้ วันนี้ครูขอบคุณทุกประสบการณ์ และชีวิตที่มาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

องค์ความรู้

❖ เด็กวัยนี้จะมีความเข้าใจในการควบคุมอารมณ์ตนเองมากขึ้น และเรียนรู้การซ่อนอารมณ์ตนเองเพื่อปฏิบัติตามกฎข้อบังคับทางสังคมได้อย่างเหมาะสม สามารถพัฒนาความคาดหวังถึงผลที่ตนได้แสดงออกทางอารมณ์ออกไป แต่ถึงแม้ว่าเด็กวัยนี้จะสามารถพูดเล่าถึงความรู้สึกได้ดีกว่าเด็กเล็ก แต่เป็นช่วงที่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่มีอารมณ์ค่อนข้างรุนแรง ทำให้ยากที่จะแสดงอารมณ์ออกมาอย่างเหมาะสมด้วยการพูด ดังนั้นการเริ่มด้วยการใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางไม่ว่าจะเป็นการทำงานฝีมือ การเล่นดนตรี การเล่นละคร วรรณกรรม วาดรูป การทำงานศิลปะ แล้วค่อยให้เด็กถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูด จะเป็นการฝึกฝนให้เด็กรู้จักแสดงอารมณ์ออกมาอย่างเหมาะสม

ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ สามารถสะท้อนความรู้สึก และมุมมองเกี่ยวกับตนเองได้มากขึ้น
- ❖ เรียนรู้และเกิดการยอมรับในตัวเพื่อนมากยิ่งขึ้น

เงื่อนไขและข้อจำกัดของกิจกรรม

❖ การสะท้อนเรื่องราวของตนเอง เป็นวิธีการแสดงออกของอารมณ์อย่างถูกต้อง เป็นการปลดปล่อยสิ่งที่ค้างคาอยู่ในใจเด็ก ประสบการณ์ที่เด็กถ่ายทอดออกมาเป็นประสบการณ์ที่น่าสนใจ เด็กต้องการความรู้สึกที่ปลอดภัยในการแลกเปลี่ยนเรื่องที่เป็นส่วนตัวกับเพื่อน ๆ ครูต้องช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร อบอุ่น และปลอดภัย ด้วยการเคารพในสิ่งที่เด็กสะท้อนออกมาอย่างจริงใจ



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม

ครูประถมต้น

กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอายุ 6-8 ปี

คุณลักษณะที่จะพัฒนา

การทัศนคติความคิด

อย่างมีเหตุผล

ชื่อกิจกรรม นกกระจอกรวมใจ

วัตถุประสงค์

1. ส่งเสริมความคิดหาเหตุผล
2. สร้างภาพพจน์ที่ดีให้กับตนเอง
3. เสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง
4. เห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

สื่อ/อุปกรณ์ นิทานเรื่อง นกกระจอกรวมใจ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 นิทานเรื่อง นกกระจอกรวมใจ

1. ครูเล่านิทานเรื่อง นกกระจอกรวมใจให้เด็กฟัง
2. ครูพูดคุยกับเด็กว่ารู้สึกอย่างไรกับการฟังนิทาน
 - นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดอะไรกับเขา
 - ทำไมนกกระจอกจึงคิดว่าตนเองต่ำต้อย
 - เด็กชอบตัวละครตัวใดเพราะเหตุใด
 - ทำไมนกกระจอกจึงไม่สามารถออกมาจากตาข่ายได้ในตอนแรก
 - ทำไมนกกระจอกจึงสามารถรอดพ้นจากอันตรายของตาข่ายมาได้

นิทานเรื่อง นกกระจอกรวมใจ

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีนกกระจอกอยู่ฝูงหนึ่ง เป็นนกกระจอกที่ยืนขันแข่งในการทำงาน และรักกันมาก ทุกตัวเป็นเพื่อนกับ จึงช่วยกันทำมาหากิน ในตอนเช้าทุกตัวก็จะตื่นแต่เช้า แต่นกกระจอกทุกตัวไม่ภาคภูมิใจในตนเอง เพราะโดนมนุษย์ชอบว่า ว่าเป็นนกกระจอกที่ไม่มีสีสวยงาม ตัวเล็ก และเสียงดัง นกกระจอกจึงเชื่อว่าตัวเองไม่มีอะไรดี มีเพียงจ้อย นกกระจอกน้อยตัวหนึ่งที่เชื่อตามที่มนุษย์บอก เพราะเห็นว่าถึงแม้จะเป็นนกกระจอกที่ตัวเล็ก สีไม่สวย แต่ก็ยังมีความสามารถในการบินได้เหมือน

กับนกทั่วไป และยังมีความขยันมากอีกด้วย จ้อยจึงภาคภูมิใจในตนเอง

วันหนึ่ง ฝูงนกกระจอกออกไปหากินที่นาของชาวนาคนหนึ่ง ในขณะที่นกกระจอกทั้งฝูง กำลังเตรียมตัวจะบินลงไปที่นาของชาวนาเพื่อหาอาหาร ทันใดนั้นเองฝูงนกกระจอกก็รู้ว่าตัวเองกำลัง ตกอยู่ในอันตรายเพราะเข้าไปอยู่ในตาข่ายที่ชาวนาทำเป็นกับดัก ดักนกเอาไว้

นกกระจอกทั้งหมดตกอยู่ในตาข่ายของชาวนาใจร้าย ทั้งหมดพยายามหาทางออก ด้วยการบินวนไปมารอบ ๆ แต่ยังไม่พ้นตาข่ายก็ยิ่งพันกันทำให้ฝูงนกกระจอกยังอยู่ในอันตราย นกกระจอกทุกตัวพยายามหาทางออกด้วยวิธีการต่าง ๆ นานา แต่ก็ไม่ได้ผล ในที่สุด เมื่อเวลาผ่านไป นกทุกตัวหมดแรง จึงยอมแพ้

มีแต่เพียง จ้อยตัวเดียวเท่านั้นที่ยังไม่ยอมแพ้ พยายามหาทางต่อไป จ้อยพยายามบอกเพื่อน ๆ ว่า ให้ช่วยกันหาทางต่อไป แต่ไม่มีนกกระจอกตัวใดเชื่อ ต่างพูดกันว่า เรามันก็โดนนกกระจอกตัวเล็ก บิดเดียว จะไปแก้ตาข่ายอันใหญ่อย่างนั้นได้อย่างไร แต่จ้อยเชื่อว่า พวกเราทุกคนทำได้ ถ้าเราทุกคนช่วยเหลือกัน ขอให้พยายามอีกครั้งเป็นครั้งสุดท้าย ในที่สุดนกทุกตัวจึงหันมาใช้ปากจิกตาข่าย ทีละน้อย พร้อม ๆ กัน เวลาผ่านไปนานทีเดียว กว่าที่ตาข่ายแต่ละเส้นจะขาด แต่ในที่สุด ฝูงนกกระจอก ก็สำเร็จ ทุกตัวช่วยกันจิกตาข่ายจนขาดพร้อมกัน แล้วนกกระจอกทั้งหมด ก็สามารถบินออกมาจากตาข่ายของชาวนาได้ แล้วบินกลับไปรังของตัวเองได้ดังเดิม

องค์ความรู้

❖ เด็กในวัยนี้จะใส่ใจต่อความสามารถของตน และความคาดหวังจากคนรอบข้าง คือ พ่อ แม่ ครู และเพื่อนวัยเดียวกัน เด็กในวัยนี้จะประเมินความสามารถของตนเองสูงกว่าเด็ก ป.1 - ป.4 และเด็กผู้หญิงจะประเมินความสามารถตนเองต่ำกว่าเด็กผู้ชาย เมื่อมีการเปรียบเทียบความสามารถก็จะรู้สึกกังวล กตัญญูต่อความสามารถที่ตนมีอยู่เมื่อเทียบกับเด็กคนอื่น จะเห็นว่าในชั้นเรียนมีการวิจารณ์คนอื่นอยู่เสมอ ซึ่งเด็กผู้ชายจะเป็นมากกว่าเด็กผู้หญิง การที่ถูกวิจารณ์ในกลุ่มเพื่อนและการแข่งขันจะทำให้ความนับถือตนเอง (Self Esteem) ของเด็กถูกสั่นคลอน ครู หรือ พ่อแม่จึงควรย้ำ หรือแสดงให้เห็นว่าตัวเขามีความสามารถ ควรส่งเสริมให้ช่วยเหลือกันมากกว่าจะแข่งขันกัน เพราะการแข่งขันจะทำให้เด็กเกิดความเครียด นอกจากนี้ การถามคำถามจะช่วยกระตุ้นให้เด็กรู้จักคิดสงสัย คิดหาคำตอบซึ่งเป็นการฝึกคิดอย่างมีเหตุผล และเป็นพื้นฐานการรู้จักคิดแบบสืบสาวปัจจัยต่อไปในภายหน้า

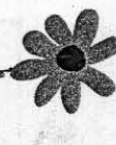


ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองมากขึ้น
- ❖ เด็กมีความมั่นใจ เชื้อมั่นในตนเองมากขึ้น

* * * * *

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม

ครูประถมต้น

กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอายุ 6-8 ปี

คุณลักษณะที่จะพัฒนา

การสังเกตความคิด

อย่างมีเหตุผล

ชื่อกิจกรรม ฉันคือใคร อะไรเอ่ย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นการฝึกทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ
2. เพื่อฝึกการตั้งคำถาม และ แสวงหาคำตอบด้วยตนเอง
3. เพื่อฝึกวิธีการคิดอย่างมีเหตุผล
4. เพื่อทบทวนถึงข้อดีและข้อเสียในตนเอง

สื่อ/อุปกรณ์

- ป้ายชื่อรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ
- กระดาษขาว

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ให้เด็กยืนล้อมวงเป็นวงกลม หันหน้าเข้าหากัน แล้วหลับตา
2. ครูนำฉลากที่เขียนชื่อสัตว์ชนิดต่าง ๆ หรือป้ายรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ ก็ได้ นำไปปิดไว้ที่หลังของเด็กทุกคน โดยที่เด็กแต่ละคนจะไม่สามารถเห็นภาพ หรือป้ายชื่อของตนเอง
3. ครูอธิบายกติกาว่า ให้เด็ก ๆ พยายามหาชื่อสัตว์ที่ปิดอยู่ที่หลังตนเอง โดยการใช้คำถาม ที่ผู้ตอบสามารถตอบได้เพียงว่า “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” หรือ “ไม่ทราบ” เท่านั้น เช่น ฉันเป็นสัตว์บก ใช่หรือไม่ ฉันมีขนาดใหญ่กว่าแมวใช่หรือไม่ เป็นต้น
4. ครูให้สัญญาณ เด็กเริ่มถามคำถามเพื่อนเรื่อย ๆ เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ที่ตนเองได้รับ โดยให้เวลาในการหาข้อมูลช่วงแรก 3 นาที
5. ครูเป่าสัญญาณพักครึ่งเวลา ให้เด็กที่แน่ใจในคำตอบของตนเอง ลองทายว่าใช่สัตว์ชนิดนั้นหรือไม่ แต่ละคนมีสิทธิ์ตอบได้เพียง 1 ครั้ง ใครทายผิด จะต้องหยุดเล่น ส่วนใครที่ทายถูก จะได้รับการปรบมือชมเชยจากเพื่อน
6. ครูร่วมพูดคุยกับเด็กว่า เราจะสามารถเดาคำตอบได้อย่างไร เราจะมีวิธีการตั้งคำถาม อย่างไรให้ชัดเจน และได้ข้อมูลมากที่สุด และเราควรมีหลักการในการหาคำตอบได้อย่างไร

7. เริ่มกิจกรรมอีกครั้ง โดยให้เด็กที่ยังไม่ได้คำตอบหาคำตอบต่อไปอีก 3 นาที

8. ลองให้เด็ก ๆ เล่นอีกครั้ง โดยคราวนี้เปลี่ยนโจทย์ จากชื่อของสัตว์ชนิดต่าง ๆ เป็นชื่อของนักเรียนในห้องแล้วเริ่มให้นักเรียนหาใหม่

9. เด็ก ๆ ตั้งคำถามเพื่อตอบคำถามของเพื่อนว่า ชื่อของใครที่ติดหลังตนอยู่ เด็ก ๆ อาจตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวเพื่อน ๆ อย่างหลากหลาย เช่น

- คนนี้เป็นคนขยันใช้หรือไม่
- คนนี้เป็นคนชอบช่วยเหลือคนอื่นใช้หรือไม่
- คนนี้เป็นคนชอบหลับในห้องเรียนใช้หรือไม่

10. ครูให้เด็ก ๆ แลกเปลี่ยนข้อมูลที่ได้มาให้เพื่อนฟัง แล้วลองทายว่าเพื่อนคนนั้นคือใคร

11. ครูชวนพูดคุย แล้วสรุปกิจกรรมว่า คนเราทุกคนมีลักษณะที่ดีและด้อยต่างกัน ข้อมูลที่ได้มาเกี่ยวกับตัวเราจะเป็นประโยชน์ จากการสะท้อนคุณสมบัติในตัวเราที่ได้จากเพื่อน เด็ก ๆ ควรจะนำข้อมูลเหล่านั้นไปปรับตัวให้ดียิ่งขึ้น และเก็บลักษณะที่ดีของตนไว้ต่อไป

องค์ความรู้

❖ เด็กในวัยนี้จะรู้ความคิดที่แตกต่างของแต่ละบุคคล มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล พอใจในความคิดเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคม เช่น ใครมีบทบาทอะไรก็ต้องแสดงออกหรือปฏิบัติตามหน้าที่ และบทบาทนั้น เช่น บทบาทของชาย - หญิง ฐานะ - ชาติทางจริยธรรม เด็กจะอ่อนไหวต่อมุมมองของคนอื่น ๆ และเป็นช่วงวัยที่สามารถให้คำนิยามความสามารถของเพื่อนได้ เช่น “ปองเก่งเลขมาก แต่ขี้อาย” “นงเลาเรื่องสนุก วาดรูปเก่ง”

❖ เด็กในวัยนี้ให้คุณค่าต่อจริยธรรม ความถูกผิดค่อนข้างสูง จึงมีผลให้เด็กรู้สึกกดดัน และอ่อนไหวง่าย การที่เด็กจะมี Self Esteem เพิ่มขึ้นก็ต่อเมื่อเด็กรู้สึกมี “ความหมาย” และไม่ถูกกดดัน เด็กในวัยนี้ต้องการได้รับการให้คุณค่า การรู้สึกว่าเป็นที่พึงพอใจของคนอื่น ซึ่งนำไปสู่ “ความมีคุณค่าในตนเอง” และความสำเร็จจะเพิ่มคุณค่าขึ้น เมื่อเด็กรู้สึกว่าผู้ใหญ่ชอบและพึงพอใจ

❖ การฝึกถามคำถามและคิดหาคำตอบเป็นพื้นฐานของการรู้จักคิดวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุและผล และฝึกการคิดอย่างเป็นระบบ

ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ รู้จักตนเองมากยิ่งขึ้น จากการสะท้อนคุณลักษณะของตนเองจากมุมมองของเพื่อน ๆ
- ❖ รู้จักวิธีคิดอย่างเป็นระบบ และมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น



การประยุกต์ใช้กิจกรรม

❖ กิจกรรมนี้มีความเหมาะสมกับการฝึกทักษะการคิดแบบสืบสาวปัจจัย (นักสืบ) ซึ่งเป็นหนึ่งในสิบวิธีคิดแบบโยนีโสหมสการ สำหรับเด็กเล็กควรเปิดโอกาสให้เด็กสร้างคำถามจากความเข้าใจก่อน ไม่มุ่งเน้นที่คำตอบถูกผิด เป็นการฝึกให้เด็กตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง เมื่อเด็กได้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจมากพอจะทำให้เด็กได้ประมวลข้อมูลเหล่านั้นเป็นคำตอบ ซึ่งเป็นการฝึกให้เด็กคิดเรื่องมโนทัศน์ (concept) หรือความคิดรวบยอด

❖ ครูอาจประยุกต์ใช้กิจกรรมนี้กับวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสังเกตธรรมชาติ ยกตัวอย่าง วิชาวิทยาศาสตร์ เช่น ให้อายุชื่อสัตว์ บอกลักษณะนิสัย หรือการเจริญเติบโตของสัตว์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม ครูประณตพล
 กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 9-11 ปี
 คุณลักษณะที่จะพัฒนา การพัฒนาความคิด
 อย่างมีเหตุผล

ชื่อกิจกรรม ไข่ตลกตกไม้แตก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม
2. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อฝึกการทำงานร่วมกัน
4. เพื่อฝึกการคิดเพื่อแก้ปัญหา
5. เพื่อส่งเสริมความตระหนักในคุณค่าของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน
6. รู้จักลำดับความคิด และจัดกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ

สื่อ/อุปกรณ์

- กระดาษเอ 4
- ไข่ไก่
- สำลี
- ถ้วยพลาสติก
- ดินน้ำมัน
- หิน
- เชือกฟาง
- กระดาษหนังสือพิมพ์
- ถ้วยพลาสติก

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 แปลงร่าง พรางกาย

1. ให้เด็กยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าหากัน
2. ครูเปิดเพลง แล้วให้เด็กเคลื่อนไหวตามเพลง เมื่อเพลงจบให้เด็กทำตามคำสั่งของครู
3. ครูให้เด็กสองคน ต่อตัวกันเป็นนกหนึ่งตัว
 เด็กสามคน ต่อตัวเป็นแมลงปอหนึ่งตัว
 เด็กห้าคน ต่อตัวเป็นดอกไม้หนึ่งดอก
 เด็กเจ็ดคน ต่อตัวเป็นรถยนต์หนึ่งคัน

4. ให้เด็กรวมกลุ่มกันเป็นกลุ่มละ 7 คน แล้วให้หนึ่งรวมกลุ่มหันหน้าเข้าหากัน
ขั้นตอนที่-2 **ใช้ตลกตกไม้แตก**

1. ครูแจก กระดาษ เอ 4 ให้เด็กแต่ละกลุ่ม ช่วยกันออกแบบใช้ไก่หนึ่งฟอง พร้อมอุปกรณ์ที่กำหนดให้ ทำอย่างไรก็ได้ไม่ให้ใช้ตลกมาแตกถ้าโยนจากที่สูง ความสูง 3 เมตร ให้เด็กช่วยกัน ออกแบบแล้วสังเกตสภาพลงในกระดาษ เอ 4

2. ให้เด็กนำเสนอความคิดในการออกแบบ พร้อมอภิปรายถึงเหตุผลในการออกแบบด้วย

3. ครูแจกอุปกรณ์ให้เด็กแต่ละกลุ่ม ได้แก่

- ใช้ไก่ 1 ฟอง
- สำลี 1 ก้อน
- ถุงพลาสติก 1 ถุง
- ดินน้ำมัน 1 ก้อน
- หิน 1 ก้อน
- เชือกฟางยาว 5 ฟุต
- กระดาษหนังสือพิมพ์ 1 แผ่น
- ถ้วยพลาสติก 1 ใบ

4. ให้เด็กทดลองประดิษฐ์อุปกรณ์ป้องกันไข่แตก โดยให้เวลากลุ่มละ 30 นาที

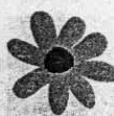
5. เด็กทดลองโยนไข่จากชั้นสองของอาคาร กลุ่มที่ใช้ไข่ไม่แตกจะได้คะแนน 10 คะแนน

6. ให้เด็กวิเคราะห์สาเหตุของความล้มเหลว และล้มเหลวจากการทำงาน ว่าเกิดขึ้นจากสาเหตุใด และจะมีวิธีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้นได้อย่างไร

7. รวมอภิปราย สรุปการทำงานและการทำกิจกรรมของเด็ก จะเห็นได้ว่า ถึงแม้ว่าเด็กทุกกลุ่มจะได้รับอุปกรณ์และเวลา ซึ่งเป็นเงื่อนไขในการแก้ปัญหาเหมือนกัน แต่สุดท้ายการสร้างผลงานของแต่ละกลุ่มก็มีความแตกต่างกัน และผลจากการทดลองโยนไข่ลงสู่พื้นก็อาจมีบางกลุ่มไข่แตก บางกลุ่มไข่ไม่แตก แสดงว่าให้ผลที่แตกต่างกันเช่นเดียวกัน ดังนั้น ความคิดของแต่ละคนย่อมไม่เหมือนกัน เมื่อความคิดในการออกแบบ ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นสาเหตุมีความแตกต่างกัน ย่อมนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ไม่เหมือนกันเช่นเดียวกับการกระทำของคนนั่นเอง

องค์ความรู้

❖ พัฒนาการทางความคิดของเด็กในช่วงวัยนี้เป็นเหตุเป็นผล และสามารถตั้งกฎเกณฑ์ได้ แต่ในขณะเดียวกัน การพัฒนาด้าน “ตัวตน” ก็มาสู่ขั้นของการเปลี่ยนแปลงอีกขั้นเช่นกัน เด็กในวัยนี้เข้าสู่ช่วงที่เรียกว่า Comparative Assessment คือ จะประเมินความสามารถตนเองกับเพื่อน ความกดดันของเด็กในช่วงวัยนี้ คือ ความคิดด้านการแข่งขัน และการเป็นเหมือนอย่างเพื่อน การเรียนแบบเดิมที่เน้น I.Q และการสอบแข่งขันจึงส่งผลสูงในการกระตุ้นให้เด็กต่อสู้มากขึ้น จนเกิดความเครียด หากเราหันมาส่งเสริมให้เด็กแข่งขันกับตนเองจะพบว่า เด็กเกิดการพัฒนาในหลาย ๆ ด้าน



❖ ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงาน (Product) ผลงานนั้นต้องเป็นงานที่แปลกใหม่ และมีคุณค่า กล่าวคือ ใช้ได้และมีคนยอมรับ ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงกระบวนการ (Process) กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ คือการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิด ที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน ส่วนความคิดสร้างสรรค์ในเชิงบุคคล บุคคลนั้นต้องเป็นคนที่มีความแปลกแยก ความเป็นตัวของตัวเอง (Originality) เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง (Fluency) มีความคิดยืดหยุ่น (Flexible) และสามารถให้รายละเอียดในความคิดนั้น ๆ ได้ (Elaboration)

❖ เด็กมักมีความมั่นใจในความคิดของตนเองอย่างมากตั้งแต่เยาว์วัย ครูมีอิทธิพลอย่างยิ่งที่จะมีส่วนกระตุ้น หรือหยุดยั้งความมั่นใจนั้น ครูสามารถช่วยให้เด็กเห็นคุณค่าในความคิดของตนเอง 2 ประการ คือ

1. ครูควรให้กำลังใจ ในความพยายามของเด็กในการสร้างงานสร้างสรรค์ โดยไม่คำนึงว่าผลงานนั้นจะประสบความสำเร็จหรือไม่เพียงใด

2. ครูควรสนับสนุนให้เด็กฟังความรู้สึกนึกคิด หรือการตัดสินใจของตัวเองเด็กเองมากกว่าการตัดสินใจจากบุคคลหรือสิ่งภายนอก

ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์
- ❖ รู้จัก และเห็นคุณค่าของการทำงานเป็นทีม
- ❖ พัฒนาความภาคภูมิใจในตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน
- ❖ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล และจัดระบบความคิดได้ดีขึ้น

เงื่อนไขและข้อจำกัดของกิจกรรม

❖ บรรยากาศด้านอารมณ์ เป็นบรรยากาศที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า มีพลัง รู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เกิดความเคารพตนเองและผู้อื่น การทำให้เด็กเกิดความรู้สึกดังกล่าว ครูควรมีเจตคติที่ดีต่อเด็ก ใจกว้าง รับฟังปัญหา ให้ความรู้สึกอบอุ่นและเป็นกันเองกับเด็ก จึงจะทำให้เด็กกล้าคิด กล้าแสดงออกอย่างกว้างขวาง



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม

ครูประมาณ 10 คน

กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอายุ 9-11 ปี

คุณลักษณะที่จะพัฒนา

ทักษะการคิดอย่างมี

เหตุผลและการนำทางออก

ของปัญหา

ชื่อกิจกรรม เธอคือเพื่อนรัก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นการกระตุ้นความคิดอิสระของเด็ก
2. เพื่อเป็นการส่งเสริมการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดคล่อง
4. เพื่อส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่ม
5. เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง
6. เพื่อกระตุ้นความสนใจ กระตือรือร้นในการทำงาน

สื่อ/อุปกรณ์

ผ้าขาวขนาด 1 x 1.5 เมตร

- ดินสอ
- สีชอล์ค หรือสีพลาสติก

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 การทบทวนความคิด (thinking exercise)

1. ครูแจกกระดาษ เอ 4 ให้เด็กทุกคนในกลุ่ม
2. ให้เด็กแต่ละคน ตอบคำถามของครู ดังต่อไปนี้
ถ้าคำตอบเป็น “เพื่อน” คำถามคืออะไร
ข้อดีของ “เพื่อน”
ข้อเสียของ “เพื่อน”
ถ้าไม่มี “เพื่อน” เด็กจะคบกับใคร
เพื่อนที่เรายากคบด้วยเป็นอย่างไร

ขั้นตอนที่ 2 การระดมความคิด (brainstorming)

1. ครูแจกกระดาษให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 2 แผ่น
2. ให้เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันอภิปราย และระดมความคิดถึงเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กไม่สบายใจอย่างน้อย 30 เหตุการณ์ลงในกระดาษ
3. ให้เด็กเลือกเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กไม่สบายใจมากที่สุด มาเพียงสองเหตุการณ์จากที่ช่วยกันระดมความคิดไว้

ขั้นตอนที่ 3 วาดรูป

1. ให้ใช้เหตุการณ์ที่ช่วยกันคัดเลือกสองเหตุการณ์ มาเรียบเรียงค้นหาถึงสาเหตุของเหตุการณ์ที่ทำให้ไม่สบายใจ และช่วยกันหาทางออกของเหตุการณ์นั้น
2. แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 นำเสนอสาเหตุของความไม่สบายใจ และกลุ่มที่ 2 นำเสนอทางออกของความไม่สบายใจ เป็นภาพวาดบนผืนผ้าขนาด 1 x 1.5 เมตร
3. แสดงผลงาน และเสนอความคิดประกอบผลงาน
4. ครูและเด็กสนทนาถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน

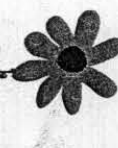
องค์ความรู้

❖ การคิดอย่างมีเหตุผล และรู้จักคิดแก้ปัญหาต้องอาศัยการคิดอย่างมีระบบ คือ การรู้จักมองรู้จักพิจารณาสิ่งต่าง ๆ โดยวิธีคิดหาสาเหตุ สืบค้นต้นเหตุ ตลอดจนผลสุดท้ายที่เกิดขึ้น และการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นศิลปะจะช่วยให้ได้สำรวจ ทดลอง ค้นพบ และแสดงออกถึงความคิด ความรู้และประสบการณ์ของตนเอง นอกจากนี้ศิลปะยังถือเป็นกิจกรรมแก้ปัญหา (Problem solving) อย่างหนึ่งด้วย

❖ การส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักคิด และคิดในด้านบวก นอกจากผู้ใหญ่จะต้องเป็นแม่แบบที่ดีแล้ว การฝึกให้เด็ก “คิดดี” ผ่านการลงมือปฏิบัติ หรือการลงมือทำความดี (action) จะช่วยให้เด็กได้ขัดเกลาตนเอง และเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ

❖ การคิดอย่างมีเหตุผลในแง่บวกจะช่วยให้เด็กสามารถเพิ่มพลังในการดำเนินชีวิตให้กับตนเอง เป็นการสร้างบรรยากาศของความรู้สึกรอบรู้ ปอดภัย และการเพิ่มพูนความคิดเชิงบวกให้แก่เด็ก ก่อให้เกิดความสุขทั้งต่อตนเองและผู้อื่น สำหรับการเพิ่มพลังด้านบวก (empowerment) ทำได้โดย

- การสร้างรอยยิ้ม
- คำชื่นชม
- การสบตา
- การทักทาย
- การสัมผัสด้วยการกอด



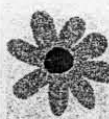
ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ เด็กได้ฝึกคิดหาเหตุผล และรู้จักคิดถึงผลที่จะเกิดขึ้นตามมา
- ❖ เด็กได้ฝึกคิดแก้ปัญหา
- ❖ ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การประยุกต์ใช้กิจกรรม

❖ ศิลปะช่วยให้เด็กเป็นตัวของตัวเองแทนการเลียนแบบผู้อื่น เด็กแต่ละคนมีความต้องการภายในที่จะแสดงออก ศิลปะเป็นเครื่องมือที่นำความรู้สึก ความคิดเหล่านั้นออกมา การนำกิจกรรมทางศิลปะเข้ามาใช้ในกิจกรรมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ จะช่วยให้พัฒนาความสามารถในการแสดงความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของเด็ก เพื่อช่วยให้เด็กพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่าง เพื่อน ครู พ่อแม่ ศิลปะในที่นี้อาจจะเป็นการ วาดรูป การเล่นละคร ดนตรี บทกวี เป็นต้น

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม

ครูประถมต้น

กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอายุ 6-8 ปี

คุณลักษณะที่จะพัฒนา การรู้เท่า-รู้ถูกอะไรผิด

ชื่อกิจกรรม ถ้าเป็นเรา...จะทำยังไง

วัตถุประสงค์

1. เด็กตระหนักถึงผลกระทบของพฤติกรรมด้านบวก และลบ
2. ฝึกการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการที่เหมาะสม
3. เด็กเรียนรู้กฎเกณฑ์ และการปฏิบัติตนในสังคม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 ปั่นหุ่น

1. ให้เด็กจับคู่กันตามความชอบใจ กำหนดให้คนหนึ่งเป็นหมายเลข 1 และอีกคนหนึ่ง หมายเลข 2
2. ให้เด็กหมายเลข 1 ตั้งแถวหน้ากระดานหันหน้าเข้าหาหมายเลข 2
3. ครูบอกเด็กว่าเราจะเล่นเกมปั่นหุ่น โดยที่ให้เด็กหมายเลข 1 เป็นก้อนดิน ขอให้เด็กแปลงกายเป็นก้อนดินให้เหมือนที่สุด
4. ให้เด็กหมายเลข 2 เป็นคนปั่นหุ่นโดยการเข้าไปปั่นหุ่นหมายเลข 1 ให้เป็นบุคคลที่เราประทับใจ จะเป็นใครก็ได้ที่เรารู้จัก และต้องบอกได้ว่าเราประทับใจอะไรในตัวคน ๆ นั้น
5. ให้เด็กหมายเลข 2 ปั่น หุ่นต้องนั่ง และไม่ใช้เสียงใด ๆ ทั้งสิ้น
6. เมื่อปั่นได้แล้ว ให้เด็กทั้งสองลองทายว่าเพื่อนปั่นหุ่นเป็นรูปอะไร แล้วกำลังอยู่ในอาการอะไร เป็นใคร และเหตุใดเราถึงมีความประทับใจในตัวคนนั้น
7. เปลี่ยนให้เด็กคนที่ 1 เป็นคนปั่น เด็กคนที่ 2 เป็นหุ่นบ้าง โดยให้เปลี่ยนเป็นปั่นเป็นเพื่อนในห้องที่เราชอบโดยการดึงบุคลิกที่โดดเด่นของเพื่อนออกมาให้ได้ เช่น ณัฐชอบเตะฟุตบอล แบ่งชอบยิ้ม เป็นต้น
8. เมื่อปั่นเสร็จแล้ว ลองให้เพื่อนทายว่าเป็นใคร
9. คราวนี้ลองกำหนดให้หุ่นสองตัวมาเจอกันโดยให้เด็กหมายเลขหนึ่งและสองแสดงเป็นหุ่นเอง โดยครูบอกเด็กว่าให้แสดงเป็นตัวละครที่มีอยู่ในโรงเรียน จากเกิดขึ้นที่โรงเรียน และมีเหตุการณ์ปกติบางอย่างเกิดขึ้น เช่น เด็กอาจปั่นหุ่นเด็กแย่งซื้ออาหารที่โรงอาหาร เพื่อนกำลังชกกัน หรือเด็กนักเรียนทั้งขยี้ที่สนาม เป็นต้น
10. ให้หุ่นทั้งสองอยู่ในท่าที่นิ่งไว้ ให้หุ่นแสดงท่าหนึ่งให้เพื่อนดูทีละคู่
11. ครูถามเด็กว่าเกิดอะไรขึ้น สิ่งที่เกิดขึ้นนี้เป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องทำไมถึงไม่ถูกต้อง และเด็กจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม ครูประถมต้น
 กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 6-8 ปี
 คุณลักษณะที่จะพัฒนา การรู้จำอะไรถูกอะไรผิด

ชื่อกิจกรรม ใครเดือดร้อน

วัตถุประสงค์

1. เรียนรู้พฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
2. แบ่งแยกพฤติกรรมด้านลบและด้านบวก
3. รับรู้ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อพฤติกรรมต่างๆ

สื่อ/อุปกรณ์

- ปากกาเคมี หรือดินสอสี เท่าจำนวนนักเรียน
- กระดาษปรูฟ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 เขียนคำ เขียนความรู้สึก

1. แบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน
2. ให้เด็กแต่ละกลุ่มยืนล้อมรอบกระดาษปรูฟที่เขียนคำเกี่ยวกับการกระทำบางอย่างที่วางคว่ำอยู่รอบห้องเรียน (กระดาษปรูฟเขียนคำว่า ชโมย ช่วยเหลือ ชกตอย มิตรภาพ โกหก)
3. เมื่อครูให้สัญญาณโดยการเป่านกหวีด ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มพลิกกระดาษขึ้นมา เมื่อพบคำที่เขียนอยู่บนกระดาษ เด็กเกิดความรู้สึกอย่างไร ให้เขียนหรือวาดรูปแทนความรู้สึกออกมาให้ได้มากที่สุด
4. ให้เด็กแต่ละกลุ่มเขียนคำ หรือวาดรูปในเวลา 2 นาที แล้วเวียนกลุ่มโดยวางกระดาษและปากกาไว้ที่เดิมเวียนไปจนเด็กได้เขียนครบทั้ง 5 กลุ่ม
5. ครูนำคำที่เด็กเขียนแสดงความรู้สึกที่มีต่อการกระทำออกมาอภิปรายว่า เหตุใดจึงมีความรู้สึกเช่นนั้น คำใดที่ก่อให้เกิดความรู้สึกในทางที่ดีและคำใดที่ก่อให้เกิดความรู้สึกในทางไม่ดี เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

ขั้นตอนที่ 2 ก้าวเดิน แห่งความรู้สึก

1. ครูให้เด็กทุกคนไปรวมกันที่ด้านใดด้านหนึ่งของห้อง
2. ครูจะอ่านคำที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ถ้าเด็กรู้สึกดีกับคำนั้น ให้ก้าวไปข้างหน้าหนึ่งก้าว แต่ถ้ารู้สึกเฉย ๆ ให้อยู่กับที่ ถ้ารู้สึกไม่ดีกับคำนั้นให้ก้าวถอยหลังหนึ่งก้าว
3. ครูเริ่มอ่านคำเกี่ยวกับพฤติกรรม ได้แก่ สบได้ที่หนึ่ง ช่วยเหลือเพื่อน เก็บกระเป๋าสตางค์ได้ แล้วเอาไปคืนเจ้าของ เลี้ยงสัตว์ โดนครูดู เก็บเงินใส่กระปุกทุกวัน ทำการบ้านเสร็จ ตื่นสาย เป็นต้น

4. ครูพูดคุยกับเด็กว่าการกระทำส่งผลต่อความรู้สึกของเรา ลองสำรวจตัวเองดูว่า การกระทำไหนที่ส่งผลต่อความรู้สึกของเราในแง่ดีและไม่ดี หรือการกระทำบางอย่างมีผลทำให้เด็กบางคนรู้สึกเฉย ๆ ซึ่งอาจหยิบยกขึ้นมาอภิปรายพูดคุยกันว่าเพราะอะไร

ขั้นตอนที่ 3 ใครเดือดร้อน

1. แบ่งเด็กออกเป็นสองฝ่าย เข้าแถวเรียงหนึ่งหันหน้าหากระดานดำ
2. ครูใช้เวลา 5 นาที ให้เด็กแต่ละฝ่ายผลัดกันออกมาเขียนการกระทำอะไรก็ได้ที่ทำให้ความรู้สึกที่ดีและไม่ดีให้มากที่สุด คนที่เขียนเสร็จแล้วให้วิ่งไปต่อหลังสุด และแตะมือเพื่อนคนหน้า มาเขียนต่อไป
3. ให้เด็กวงกลมการกระทำที่ได้เขียนลงไป
 - การกระทำที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ให้วิ่งด้วยปากกาสีน้ำเงิน
 - การกระทำที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ให้วิ่งด้วยปากกาสีแดง
4. ครูคุยกับเด็กในเรื่องของเกณฑ์การตัดสินการกระทำ นอกจากที่จะทำให้ตนเองรู้สึกดีแล้ว ยังควรเคารพผู้อื่นด้วยการไม่ทำให้อื่นเดือดร้อนอีกด้วย

องค์ความรู้

❖ สำหรับเด็กวัย 6-8 ปี การตัดสินเรื่องถูกผิดนั้น วัดจากผลของการกระทำว่าส่งผลกระทบต่อใครบ้าง ถ้าเป็นเรื่องในทางบวก ก็ยังมีแนวโน้มที่จะทำซ้ำมากขึ้น เริ่มมีสังคมเพื่อน เคารพกฎกติกาอย่างเคร่งครัด ดังนั้นในการเล่นของเด็ก อาจจะเสริมเรื่องกฎกติกาลงไปด้วย เพราะจะเป็นการพัฒนาเรื่องการควบคุมตนเอง

❖ การฝึกวินัยในเด็ก เป็นการสอนให้เด็กรู้ว่าอะไรควร ไม่ควร รู้จักกฎเกณฑ์ทางสังคม เด็กจะเรียนรู้ได้ถึงผลของการกระทำของตัวเอง การฝึกวินัยนี้จะส่งผลถึงเรื่องการควบคุมตนเองไม่ให้เป็นเรื่องที่ผิด ดำรงอยู่บนความถูกต้องเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ รู้จักแบ่งแยกพฤติกรรมด้านลบ และด้านบวกที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
- ❖ ได้เรียนรู้ผลการกระทำของตนเองที่มีผลต่อผู้อื่น
- ❖ การรับรู้ความรู้สึกเมื่อได้รับการกระทำที่มีผลต่อความรู้สึก
- ❖ เรียนรู้เรื่องพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งจะมีผลกระทบต่อผู้อื่น

กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม ครูประถมปลาย
 กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 9-11 ปี
 คุณลักษณะที่จะพัฒนา การรู้ว่าจะไร้อะไรก็ได้

ชื่อกิจกรรม ลอกข้อสอบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กตระหนักถึงความสำคัญของกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ถูกที่ควร
2. เพื่อให้เด็กฝึกการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล
3. เพื่อให้เด็กตระหนักว่าทำไมต้องปฏิบัติตามกฎ
4. เพื่อให้เด็กตระหนักถึงจริยธรรม โดยการใช้เหตุผล
5. ฝึกการทำงานเป็นทีม

สื่อ/อุปกรณ์ วิทยุ/เทปเพลง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 ต่อตัวกลไก

เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้เรื่องการใช้อย่างไรในการสร้างตัวละครต่าง ๆ อาจเป็นสัตว์หรือสิ่งของก็ได้

1. ให้เด็ก ๆ เคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องอย่างอิสระ พร้อมกับร้องเพลงไปพร้อม ๆ กัน
2. เมื่อเพลงหยุด ให้เด็กฟังโจทย์จากครู ขอให้เด็กใช้อย่างไรมาต่อตัวกันตามที่ครูบอก
 - เด็กสองคนต่อตัวกันเป็นดอกไม้หนึ่งดอก
 - เด็กสามคนต่อตัวกันเป็นไม้ 1 ตัว
 - เด็กห้าคนต่อตัวกันเป็นโต๊ะอาหาร 1 ตัว
 - เด็กเจ็ดคนต่อตัวกันเป็นเครื่องทำน้ำแข็ง

เพื่อความสนุกสนานครูอาจถามเด็ก ๆ ว่าตัวเองเป็นส่วนไหนของสัตว์หรือสิ่งของชนิดนั้น พร้อมให้เคลื่อนไหวส่วนหรือส่งเสียงประกอบไปด้วยก็ได้

ขั้นตอนที่ 2 สร้างฉากจากร่างกาย

กิจกรรมนี้ต้องการให้เด็กเรียนรู้ การสร้างฉากในละครอย่างง่าย เชื่อมโยงประสบการณ์ใกล้ตัวมานำเสนอโดยการใช้ร่างกาย เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร

1. แบ่งเด็กในห้องเป็นสองกลุ่มใหญ่
2. ให้เด็กเคลื่อนไหวประกอบเพลงอย่างอิสระที่สุด เมื่อครูหยุดร้องเพลงหรือปิดเทปเพลงให้เด็กแสดงท่าทางเป็นวัตถุที่มีอยู่ในสถานที่นั้นตามที่ครูบอกให้เหมือนที่สุด เช่น ครูพูดว่า วัด เด็กอาจแสดงท่าเป็นสุนัขเจดีย์ คนกวาดลานวัด เป็นต้น
3. ครูกำหนดสถานที่ให้เด็กแต่ละกลุ่ม แล้วให้เด็ก ๆ แสดงเป็นฉากนั้น เช่น ทะเล ป่า โรงอาหาร
4. ครูแจกการ์ดสถานที่ให้เด็กสร้างเรื่องราวที่ผิดปกติที่เด็กเห็นว่าเป็นเรื่องไม่ถูกต้องในสถานที่นั้นออกมา เช่น ครูแจกป้ายสถานที่ริมชายหาด มีเหตุการณ์โกงเงินนักท่องเที่ยวหรือมีนักเรียนขโมยของในร้านหนังสือ เป็นต้น
5. พูดคุยกับเด็กว่าเหตุการณ์ที่เพื่อนแสดงให้ดูเมื่อสักครู่ เด็กรู้สึกอย่างไร ถูกต้องตามจริยธรรมหรือไม่ ถ้าเราอยู่ในเหตุการณ์ดังกล่าวจะอย่างไร

ขั้นตอนที่ 3 บทบาทสมมติ

1. ทหาอาสาสมัครออกมาแสดงสถานการณ์สมมติ โดยการกระซิบให้เด็กที่เป็นอาสาสมัคร แสดงสถานการณ์การลอกข้อสอบในห้องเรียน โดยเด็กที่เหลือเป็นผู้ชม
2. ให้เด็กที่เป็นผู้ชมทายว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น เด็กรู้สึกอย่างไร เหตุการณ์นี้เคยเกิดขึ้นในห้องเรียนของเราหรือไม่
3. แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม ช่วยกันระดมความคิดเห็นบนกระดาน โดยกลุ่มที่ 1 ระดมความคิดเกี่ยวกับข้อดีของการลอกข้อสอบ กลุ่มที่ 2 ระดมความคิดเกี่ยวกับข้อเสียของการลอกข้อสอบ ใช้เวลา 3 นาที
4. ให้เด็กเปรียบเทียบข้อแตกต่างของข้อดีและข้อเสีย อะไรมีจำนวนมากกว่ากัน ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น เราจะมีวิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้นได้อย่างไร
5. ครูร่วมอภิปราย และเสนอทางออกของปัญหาร่วมกับเด็ก

องค์ความรู้

❖ เด็กวัย 9-11 ปีนั้น จะพัฒนาการใช้เหตุผลในเชิงจริยธรรมได้แล้ว จะเดินทางไปทางใดขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทางด้านจริยธรรม ที่ถูกปลูกฝังมาในช่วงอายุก่อนหน้านี้ ปัจจัยที่จะควบคุมไม่ให้เกิดการทำผิดคือกฎระเบียบของสังคมหรือกลุ่ม ในการทำกิจกรรมของเด็กวัยนี้อาจให้เขาเป็นคนกำหนดกติกาตนเอง เพราะในวัยนี้เด็กเริ่มสามารถตั้งเกณฑ์ของตนเองได้แล้ว เป็นการฝึกการแสดงความคิดเห็น ยอมรับมติของกลุ่ม และทำตามข้อตกลง

❖ การปลูกฝังคุณค่า ค่านิยมด้านดีนั้น สำหรับเด็กในวัย 3-5 ปี ทำได้โดยผ่านการเล่านิทาน ส่วนเด็กที่โตขึ้นมาอาจจัดกิจกรรมที่เหมาะสมให้เด็กอ่าน แล้วจัดให้มีการพูดคุยกัน เพื่อพัฒนาการให้เหตุผล

ในเชิงจริยธรรมของเด็ก ไม่ควรสรุปว่าที่เด็กคิดนั้นผิด หรือถูก การแสดงความคิดเห็นนั้นเพื่อการพัฒนาทักษะ การให้เหตุผล หรืออาจพูดคุยกันในสถานการณ์ที่เด็กต้องเป็นตัวละครในนั้น ว่าเขาจะอย่างไร เพราะอะไร

❖ เรื่องราวจะช่วยให้เด็กได้เข้าใจชีวิต รวมถึงสร้างแรงบันดาลใจในการเป็นคนดี และเป็นช่องทาง สำคัญในการส่งผ่านคุณค่า (value) และปัญญา (wisdom) เป็นบทเรียนที่เด็กไม่อาจพบ หรือเรียนรู้ได้จาก ผู้ใหญ่นิสัยเสีย หรือระบบสังคมที่แตกสลาย เรื่องราวจากการอ่านหรือคำบอกเล่า จะถูกเก็บไว้ในลิ้นชัก ความทรงจำ และเป็นตัวอย่างเมื่อเราพูดถึงอะไรถูกอะไรผิด จะช่วยปลูกฝังเรื่องค่านิยม วัฒนธรรม ประเพณี ให้แก่เด็กด้วย

ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ เด็กเกิดความตระหนักในความสำคัญของการมีกฎระเบียบในการอยู่ร่วมกัน
- ❖ เด็กมีทักษะในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการสร้างสรรค์
- ❖ เด็กมีทักษะการคิดเพิ่มพูนมากยิ่งขึ้น

ข้อไขและข้อจำกัดของกิจกรรม

❖ การเรียนรู้เรื่องจริยธรรมโดยใช้กิจกรรมการละคร เป็นการเรียนรู้โดยให้เด็กรู้ระบบคุณค่าผ่านงาน ละคร ให้เด็กแสดงความคิดเห็นของตนเอง ถ้าความคิดเห็นไม่ตรงกัน ไม่ควรตัดสินว่า ใครผิด ใครถูก แต่ให้ ความคิดเห็นนำไปสู่การพูดคุย แสดงมุมมองของแต่ละคน เป็นการนำเสนอให้เห็นว่าแต่ละคนมีเชิขมทศจริยธรรม แตกต่างกัน

กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม

ครูประณพ/ลพ

กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอายุ 9-11 ปี

คุณลักษณะที่จะพัฒนา การรู้เท่าไรถูกอะไรผิด

ชื่อกิจกรรม ละครสด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กตระหนักถึงความสำคัญของกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ถูกที่ควร
2. เพื่อให้เด็กฝึกการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการคิดทางบวก
3. เพื่อให้เด็กตระหนักว่าทำไมต้องปฏิบัติตามกฎ
4. เพื่อให้เด็กตระหนักถึงจริยธรรม โดยการใช้เหตุผล
5. ฝึกการทำงานเป็นทีม

สื่อ/อุปกรณ์ การ์ดตัวละคร

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 สร้างเรื่อง

1. แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 10-12 คน ให้เด็กใช้ร่างกายในการสร้างสถานที่ให้เห็นชัดเจนได้ เช่น หน้าโรงเรียน ริมถนน ในห้องเรียน เป็นต้น เรียกภาพแรกนี้ว่า ภาพเริ่มต้น หรือ start โดยการแสดงเป็นภาพนิ่ง ห้ามเคลื่อนไหว
2. ให้เด็กลองสร้างภาพเหตุการณ์ผิดปกติบางอย่างในภาพสถานที่แห่งนั้น เป็นภาพต่อเนื่องจากภาพแรก เช่น เด็กหกหล่นหน้าโรงเรียน รดชนกันริมถนน เป็นต้น เรียกภาพที่สองว่า ภาพเรื่องราว หรือ story
3. ให้เด็กสร้างภาพสุดท้าย เป็นภาพจบของเรื่อง เป็นภาพต่อเนื่องจากภาพที่สอง เรียกว่าภาพจบหรือ stop
4. ให้เด็กในกลุ่มนำภาพทั้งสามมาเรียงร้อย แสดงต่อเนื่องกันให้ผู้ชมวิพากษ์วิจารณ์ว่า สามารถชมเรื่องราวได้อย่างชัดเจนหรือไม่ สื่อสารเรื่องราวและอารมณ์ของเรื่องได้ชัดเจนหรือไม่ แล้วให้สมาชิกในกลุ่มกลับไปปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 ละครสด

1. ให้เด็กนั่งกับพื้นเป็นผู้ชม ครูสุ่มเลือกอาสาสมัคร มาเป็นนักแสดง ให้ออกมาแสดงด้วยการสร้างสถานการณ์จากการเดินสวด ไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า โดยการจับสลากบุคลิกตัวละคร เช่น ถ้าเด็กคนหนึ่งจับได้บทบาทตำรวจ กับเด็กคนที่สองจับได้บทบาทแม่ค้า ให้สองคนคิดบทบาทอย่างอิสระและแสดงไปเรื่อย ๆ แล้วครูจับสลากคนที่สามขึ้นมาให้ช่วยกันแสดงจนจบเรื่อง

การ์ดตัวละคร ได้แก่

- แม่ค้า
- ตำรวจ
- กระเป๋ารถเมล์
- คุณยายหลงทาง
- เด็กนักเรียน
- นักธุรกิจ

2. หอสาสมัครออกมาเป็นนักแสดง กลุ่มละ 5 คน ด้วยการจับสลากสถานการณ์ แล้วช่วยกันแสดงหรือหาทางแก้ปัญหาจนจบการแสดงให้ได้

ตัวอย่างสถานการณ์สมมติ

- ปีกกับเจเป็นเพื่อนรักกัน วันหนึ่งปีกอยากได้เงินไปซื้อของเล่นที่อยากได้มาก เจทำกระเป๋าเงินหล่นในห้องเรียน ไม่มีคนอยู่ ไม่มีใครเห็น ปีกจะอย่างไร
- ในห้องสอบวิชาสุดท้ายของภาคเรียน ต้องไม่ตั้งใจเรียนทำข้อสอบไม่ได้เลย แต่นึกทำข้อสอบวิชานี้ได้ง่ายมาก ทั้งคู่เป็นเพื่อนรักกัน นึกอยากให้ต้องตั้งใจเรียนมากขึ้น จึงอยากให้บทเรียนกับต้อง แต่ก็ เป็นห่วงเพื่อนกลัวจะสอบตกด้วย นึกควรทำอย่างไรดี

3. ครูพูดคุยกับเด็กถึงการตัดสินใจของตัวแสดงเมื่อสวมบทบาทดังกล่าว

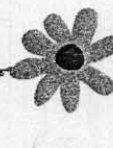
- การกระทำของเพื่อนเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
- ถ้าเป็นเขา เขาจะอย่างไร มีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร
- เหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นจริงในห้องเรียนของเราหรือไม่
- เราจะมียุติการเอาชนะใจตัวเองไม่ให้กระทำผิดได้อย่างไร

4. ครูพูดให้คำแนะนำแก่เด็กว่าการที่เราจะรู้ว่าอะไรถูก อะไรผิด และอะไรดี อะไรไม่ดี ให้ใช้ความรู้สึกของตนเองเป็นเครื่องนำทาง ถ้าเรารู้สึกไม่สบายใจในการกระทำนั้นย่อมแสดงว่าการกระทำนั้นอาจไม่ถูกต้อง เราเรียกความรู้สึกนี้ว่า “มโนธรรม” หรือธรรมะประจำใจ ที่เป็นอำนาจฝ่ายดีในตัวทุกคน นอกจากนั้นยังต้องยึดมั่นในความดีงาม อาจหาบุคคลที่เป็นแบบอย่างประจำใจ ที่ทำความดี และเป็นตัวแบบที่ดีของเรา

นอกเหนือจากความรู้สึกของตัวเองแล้ว การคำนึงถึงความรู้สึกของคนอื่นก็เป็นเรื่องสำคัญไม่แพ้กัน การกระทำใด ๆ เราจะรู้ว่าควรทำหรือไม่ ด้วยการสำรวจดูว่าเป็นการสร้างความสะดวกเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น ทั้งในระยะสั้น และระยะยาวหรือไม่ หากเป็นเช่นนั้น แม้เราจะพอใจต่อการกระทำนั้น เราก็ไม่ควรทำ

องค์ความรู้

❖ วิธีปลูกฝังจริยธรรมให้กับเด็กตอนต้นคือ ให้เด็กเรียนรู้มาตรฐานของสังคม หรือคุณค่าที่ชุมชนยอมรับกับความสามารถในการตัดสินใจว่าอะไรถูกผิด ให้เด็กมีความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น คือ



จะเกิดความรู้สึกวิตกกังวล รู้สึกผิด รู้สึกเสียใจ เมื่อทำผิดมาตรฐานจริยธรรมของสังคม ให้เด็กสามารถแสดงออกได้อย่างเหมาะสมแม้ถูกกระตุ้นจากแรงจูงใจด้านลบ สามารถแสดงพฤติกรรมใส่ใจผู้อื่น ช่วยเหลือคนอื่นได้ตามสถานการณ์อย่างเหมาะสม และเมื่อเด็กโตขึ้น การพัฒนาเหตุผลทางจริยธรรมก็จะมากขึ้น จากการที่เคยตัดสินว่าอะไรถูกอะไรผิดขึ้นอยู่กับทำแล้วได้รางวัลหรือถูกลงโทษ ก็จะเริ่มมองว่าผลการกระทำนั้นส่งผลต่อตัวเขาหรือบุคคลอื่น ๆ อย่างไร เริ่มตัดสินจากการเห็นชอบหรือไม่เห็นชอบของผู้มีอำนาจเหนือกว่า เริ่มมองว่าการกระทำนั้นผิดกฎข้อบังคับของสังคมหรือไม่ และการใช้เหตุผลทางจริยธรรมในระดับสูงสุดคือ ยึดหลักจริยธรรมสากล หรือพันธะสัญญาของสังคม การพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม หรือวิธีการให้เหตุผลทางนามธรรมเป็นทฤษฎีของโคลเบอร์ก การเสริมสร้างจริยธรรมจะสัมพันธ์กับอายุของบุคคล คือหากยังไม่ถึงวัยอันควร การเสริมสร้างลักษณะทางจริยธรรมบางลักษณะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ และกิจกรรมหลักที่มักใช้ในการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมก็คือ การอภิปรายโดยไม่มีการตัดสินถูกผิด แต่เน้นว่าสามารถให้เหตุผลได้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ หรือไม่

ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ เด็กเกิดความตระหนักถึงกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกัน
- ❖ เด็กมีทักษะในการแก้ปัญหาที่เหมาะสม
- ❖ เด็กมีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม วัตถุประสงค์
 กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 6-8 ปี
 คุณลักษณะที่จะพัฒนา การเข้าใจและเห็นคุณค่า
 สำคัญของการอยู่ร่วมกัน

ชื่อกิจกรรม ชอน-หา

วัตถุประสงค์

1. ฝึกให้เด็กตระหนักว่าในการอยู่ร่วมกันคนเราต้องอะลุ่มอล่วยต่อกันและคำนึงถึงความต้องการของคนอื่นๆ ด้วย
2. ให้เด็กเรียนรู้การเห็นคุณค่าของผู้อื่นโดยการรับฟังความเห็นของเพื่อน
3. ฝึกให้เด็กเรียนรู้เรื่องการทำงานเป็นทีม

สื่อ/อุปกรณ์

- กระดาษขนาด 2"x4" จำนวนเท่ากับจำนวนเด็ก
- กระดาษปรีฟ และปากกาเมจิกเท่ากับจำนวนกลุ่ม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 ชอนของรัก

1. ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 8-10 คน แจกกระดาษขนาด 2"x4" ให้เด็กทุกคน
2. ให้เด็กแต่ละคนเขียนข้อดีซึ่งถือว่าเป็นจุดแข็งของตนเองคนละ 1 ข้อ แล้วเขียนใส่ลงในกระดาษ เช่น เล่นกีฬาเก่ง ไม่แก๊งเพื่อน ช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน ร้องเพลงเก่ง ฯลฯ จากนั้นให้เด็กนำกระดาษที่เขียนข้อความนั้นพับและนำไปซ่อนในที่ที่คิดว่าลับมากที่สุด และกลับมาที่กลุ่ม
3. ครูสั่งให้เด็กทั้งกลุ่มไปหาข้อความที่ซ่อนไว้ของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม โดยมีข้อแม้ว่า
 - ต้องจับมือกันและไปเป็นกลุ่ม
 - ห้ามใช้เสียง ห้ามพูด
4. เมื่อเด็กค้นหาได้ครบทุกข้อความแล้วให้กลับมาหาครูและนั่งลง จากนั้นให้แต่ละกลุ่ม อ่านข้อความในกระดาษของกลุ่มตนเองให้กลุ่มอื่นฟัง (เป็นการฝึกให้เด็กได้พูด และฟังด้านดีของเพื่อนซึ่งเป็นการฝึกความคิดเชิงบวกให้แก่เด็ก) โดยครูเขียนข้อดีบนกระดานและชี้ให้เด็กเห็นว่า แต่ละคนมีข้อดีแตกต่างกันไป

ขั้นตอนที่ 2 สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้

1. ครูแจกกระดาษปรี๊ฟกลุ่มละ 1 แผ่น ให้เด็กแบ่งครึ่งกระดาษ ด้านบนกระดาษให้เขียนว่า “ปัญหา” และเขียนตรงกึ่งกลางกระดาษว่า “ทางแก้ไข”
2. เด็ก ๆ ระดมความคิดเห็นถึงปัญหาที่พบในระหว่างการเล่นเกม
3. จากนั้นให้เด็ก ๆ ช่วยกันระดมหนทางแก้ไข
4. นำเสนอต่อกลุ่มอื่น

องค์ความรู้

❖ เด็กในวัย 6-8 ขวบ เด็กเริ่มเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับคนอื่น เพื่อมีความสำคัญและมีความหมายมากขึ้นกว่าเดิม

❖ การฝึกให้เด็กได้เล่นหรือทำงานเป็นทีมในช่วงวัยนี้จะทำให้เด็กเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคล การเคารพคนอื่น เพราะการทำงานร่วมกันหรือการทำงานเป็นทีมนี้ไม่สามารถสำเร็จลงได้ด้วยคนเดียว ต้องอาศัยทุกคน ซึ่งเด็กจะได้รับประสบการณ์นี้โดยตรง นอกจากนี้เด็กยังได้สัมผัสปัญหาที่เกิดขึ้นและยังมีประสบการณ์ร่วมกันในการแก้ไขปัญหา สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางสังคมคือการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ให้กำลังใจ ปลอบโยน มีน้ำใจ ซึ่งเป็นองค์ประกอบในการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

❖ ในช่วงแรกของเกมเด็กมักจะมุ่งไปในทิศทางที่ตนเองชอบไว้ ทำให้เกิดการยึดติด และลักลอบอีกทั้งการสื่อสารที่บังคับไม่ให้ใช้เสียง ทำให้การสื่อสารระหว่างกันยากยิ่งขึ้น ทว่าเมื่อเล่นกันไปสักพัก เด็กจะค่อย ๆ เรียนรู้ถึงปัญหาว่าการยึดเอาความต้องการของตนเองแต่ฝ่ายเดียวนั้น ทำให้การทำงานร่วมกันไม่ราบรื่น เด็กจะเริ่มหันมาปรองดองกัน ภาษาท่าทางถูกนำมาใช้ในการสื่อสารว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมาย และเมื่อทำสำเร็จเด็กจะรู้สึกเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันและเกิดความภาคภูมิใจ

พลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ เด็กเรียนรู้ข้อดีของคนอื่น (ซึ่งคุณครูควรสร้างบรรยากาศของการพูดถึงกันในแง่ดีและให้การชมเชยบ่อย ๆ เพื่อให้เด็กได้ฝึกที่จะคิดและมองคนอื่นในด้านบวก)
- ❖ การทำงานร่วมกันเป็นทีม
- ❖ เรียนรู้จักการยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น
- ❖ เด็กได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

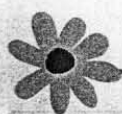
การประยุกต์ใช้กิจกรรม

❖ อาจเป็นกิจกรรมต่อเนื่องหรือกิจกรรมเริ่มต้นที่ใช้เรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นผู้นำผู้ตาม หรือการทำงานเป็นทีม

เงื่อนไขและข้อจำกัดของกิจกรรม

❖ กิจกรรมนี้ไม่เหมาะกับการเล่นในห้อง เนื่องจากต้องการพื้นที่ให้เด็กได้เคลื่อนไหว อีกทั้งไม่ควรทำซ้ำเหมือนเกมอื่น ๆ เพราะหากนำมาเล่นอีกครั้ง เด็กจะไม่นำข้อความหรือข้อไปซ่อนไกล ๆ อีก เพราะรู้อุปายที่หลอกเอาไว้ในเบื้องต้น ซึ่งหากยิ่งซ่อนไกล ก็ยิ่งยากลำบากในการหา ฉะนั้นกิจกรรมนี้อาจใช้เป็นกิจกรรมเปิดสำหรับเป็นบทเรียนในการทำงานเป็นทีม การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม

ครูประถมต้น

กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอายุ 6-8 ปี

คุณลักษณะที่จะพัฒนา

การเข้าใจและเห็นคุณค่า

สำคัญของการทำงานร่วมกัน

ชื่อกิจกรรม ห้องเรียนสี่รุ้ง : สภาพแวดล้อมที่มีความสุข

วัตถุประสงค์

1. ให้เด็กตระหนักถึงคุณค่าและเห็นความสำคัญของผู้อื่น
2. ให้เด็กเกิดความตระหนักว่าเราต้องมีการพึ่งพากันและกัน
3. ให้เด็กเข้าใจและเห็นความสำคัญของปัจจัยที่ทำให้การอยู่ร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่น

สื่ออุปกรณ์

- แถบกระดาษสีขนาด 4" X 8" ครอบคลุมจำนวนสีของรุ้ง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 ต่อตัวกลไก

1. แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6-8 คน
2. นำเข้าสู่กิจกรรมต่อตัวกลไก โดยครูสั่งให้เด็กแต่ละกลุ่มต่อตัวกันเป็นสิ่งต่างๆ โดยใช้ร่างกายของตนเอง เช่น ครูสั่งว่า “ขอให้แต่ละกลุ่มต่อตัวเป็น...รถยนต์ 1 คัน” เมื่อเด็กต่อตัวเสร็จเรียบร้อยแล้ว (กำหนดเวลาประมาณ 30 วินาที - 1 นาที) ครูซักถามที่ละกลุ่มว่า รถยนต์ที่เด็กช่วยกันต่อตัวนั้นประกอบด้วยอะไรบ้าง ซึ่งเด็กก็จะตอบว่าเป็นล้อรถบ้าง พวงมาลัย ท่อไอเสีย เบาะนั่ง ตัวถังรถ เป็นต้น ครูถามต่อว่า แต่ละส่วนประกอบมีหน้าที่อะไร

3. เมื่อเด็กบอกถึงหน้าที่แล้วครูสั่งให้รถยนต์ “เคลื่อนไหว” ซึ่งการเคลื่อนไหวที่ราบรื่นนั้นเด็กต้องทำงานร่วมกันอย่างดี จากนั้นมีคำสั่งให้ถอดบางชิ้นส่วนออกไปที่ละชิ้น แล้วให้เด็กเคลื่อนไหว จะพบว่าเกิดการติดขัด หรือมีผลทำให้รถหยุดวิ่ง

4. ทำกิจกรรมซ้ำเดิมจากข้อ 1-3 โดยเปลี่ยนเป็นสิ่งใหม่ๆ เช่น ช้าง เครื่องบิน ต้นไม้ ไดโนเสาร์ นก นาฬิกาปลุก ฯลฯ

5. ครูตั้งคำถามเพื่อให้เด็กช่วยกันหาข้อสรุป

❖ อะไรทำให้รถยนต์วิ่งได้/ช้างเดินได้/ต้นไม้เติบโตและให้ผลได้/ไดโนเสาร์เดินได้/นาฬิกาเดินตามเวลาและปลุกได้

❖ ชี้ให้เห็นว่าแต่ละชิ้นส่วนนั้นมีรูปร่าง ลักษณะ หน้าที่ และคุณสมบัติที่แตกต่างกัน แต่เมื่อประกอบเข้าด้วยกันกลับทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากขาดชิ้นหนึ่งชิ้นใดจะทำให้ “หยุด !” การทำงาน

หรือทำงานขัดข้อง ทุกชิ้นส่วนไม่มีใครด้อยกว่าใคร แม้แต่น็อตตัวเล็กๆ ที่ดูไร้ค่า แต่ถ้าหากขาดไป อาจทำให้ของสิ่งนั้นไม่อาจประกอบเข้ากันได้

ขั้นตอนที่ 2 ห้องเรียนสร้าง

1. จากกิจกรรมแรก ครูให้เด็กทุกกลุ่มสำรวจว่าสมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างไรบ้างและให้พูดถึงคุณสมบัติด้านที่ดีของเพื่อนอย่างน้อยคนละ 3 อย่าง เช่น วัฒนา : ตัวเล็กแต่วิ่งเร็ว, ตลก, ชอบช่วยเหลือเพื่อน

2. ครูแจกแถบกระดาษสีขนาด 4"x8" แก่เด็กคนละ 3 แถบสีที่ต่างกัน (แถบกระดาษสีนี้มีครบ 7 สี คือ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง) แล้วให้เด็กในกลุ่มจับคู่กันเขียนข้อแตกต่างของเพื่อนและข้อแตกต่างนี้มีข้อดีอย่างไรลงในแถบสีที่ได้รับ

3. นำแถบกระดาษสีที่เขียนลักษณะที่แตกต่างและข้อดีของเพื่อนมาตกแต่งผนังห้อง หรือบอร์ด ด้านหน้าให้เป็นโค้งรุ้ง 7 สีสวยงาม ครูชี้ให้เห็นว่าสีแต่ละสีมีคุณค่าและความสวยงามของตนเองซึ่งแตกต่างจากสีอื่นๆ แต่ละสีเมื่ออยู่เดี่ยวๆ จะไม่เป็น “รุ้ง” จะเป็น “รุ้ง” ได้ เมื่อทั้ง 7 สี มาประกอบรวมกัน

4. ครูนำกิจกรรมสนทนาโดยถามคำถามเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

- ใครคิดว่าได้รู้ข้อดีของตนเองโดยที่ไม่เคยรู้มาก่อน/ใครคือคนที่เขียนข้อดีของเพื่อน/เหตุการณ์อะไรที่ทำให้เราเห็นข้อดีของเพื่อนทั้ง 3 ข้อนี้

- ข้อดีของเพื่อน (เช่น ความตลก) ช่วยเหลืออะไรเราได้บ้าง

- หากเด็กคนไหนเห็นว่ายังเห็นข้อดีของเพื่อน หรือข้อดีของตัวเอง ก็สามารถมาเอาแถบกระดาษสีซึ่งจะวางไว้หน้าห้องมาเขียนเพิ่มเติมได้ทุกวัน รุ้งตัวนี้จะตัวใหญ่และสวยงามขึ้น

องค์ความรู้

❖ ช่วงอายุ 6-8 ปี เป็นช่วงที่เด็กเริ่มเข้าใจถึงการอยู่ร่วมกับคนอื่น (Cooperate) ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงตามวัยที่เพิ่มมากขึ้น ในวัยเด็กเล็กเด็กต้องการใครสักคนหรือกลุ่มเพื่อนสักกลุ่มเป็น “เพื่อนเล่น” แต่เด็กในวัยนี้ความหมายของเพื่อนซับซ้อนสูงขึ้นสู่การถามหา “เพื่อนสนิท” การรวมกลุ่มมักมีลักษณะ “เป็นทีม” และต้องการการยอมรับจากเพื่อนสูงมากขึ้น สนใจการเล่นกีฬา และการเล่นที่มีกฎและกติกาที่ซับซ้อนขึ้น

❖ สภาพแวดล้อมที่ช่วยให้เด็กมีการพัฒนาการทางอารมณ์ที่ดี ต้องเป็นสภาพแวดล้อมที่เด็กรู้สึกปลอดภัย มีอิสระ ไม่หวาดกลัวครู มีความเคารพซึ่งกันและกัน ห่วงใยซึ่งกันและกัน ให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาความสามารถของตนเอง ฯลฯ

❖ การเรียนการสอนในห้องควรเน้นการทำงานกลุ่มและช่วยเหลือกัน มีผลงานวิจัยกว่า 500 ชิ้น ที่ทำการเปรียบเทียบระหว่างการเรียนแบบร่วมมือกัน “Cooperative” และการเรียนแบบแข่งขัน “Competitive” พบว่าการทำงานร่วมกันเป็นทีม แสดงผลการพัฒนาที่ดีกว่าทั้งในด้านทักษะทางสังคมความสัมพันธ์อันดี และมีความเคารพในตนเองสูง



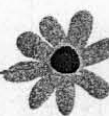
ผลที่เด็กจะได้รับจากกิจกรรม

- ❖ เคารพในความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ❖ เห็นความสำคัญของผู้อื่น มองคนอื่นในแง่บวก
- ❖ รู้สึกรู้สดีต่อตนเอง ซึ่งจะพัฒนาไปสู่การเคารพในตนเองและมีแรงจูงใจในการทำมาดี
- ❖ เห็นความสำคัญของการพึ่งพากัน

การประยุกต์ใช้กิจกรรม

❖ กิจกรรม “ต่อตัวกลไก” อาจจะนำไปใช้ในวิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อให้เด็กบอกถึงองค์ประกอบของสิ่งของ หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ การได้เคลื่อนไหวจะช่วยให้เด็กได้จดจำและเข้าใจยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ครูอาจใช้เป็นการประเมินความเข้าใจของเด็กต่อสิ่งนั้นได้อีกด้วยหรืออาจใช้ “การต่อตัวกลไก” ในการทายคำศัพท์ในวิชาภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ได้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



กลุ่มผู้ใช้กิจกรรม

ครูประถมต้น-ปลาย

กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอายุ 6-8, 9-11 ปี

คุณลักษณะที่จะพัฒนา

การเข้าใจและเห็นความ

สำคัญของการอยู่ร่วมกัน

ชื่อกิจกรรม จับคู่คุยกัน

วัตถุประสงค์

1. ให้เด็กได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งรูปร่างหน้าตา บุคลิกและลักษณะนิสัย
2. ให้เด็กฝึกการบอกเล่าและรับฟังเกี่ยวกับตนเองและผู้อื่น
3. ให้เด็กเห็นความสำคัญของผู้อื่น

สื่อ/อุปกรณ์

- กระดาษเอ 4 เท่ากับจำนวนเด็ก
- ดินสอ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 จับคู่วาดหน้าเพื่อน

1. ให้เด็กจับคู่กัน
2. เด็กแต่ละคนได้รับแจกกระดาษและดินสอ
3. ให้วาดหน้าเพื่อนซึ่งเป็นคู่ของเรา โดยห้ามมองที่กระดาษและห้ามยกปลายดินสอขึ้นจากกระดาษ
4. แลกกันดู

กิจกรรมอุ่นเครื่องนี้เปิดโอกาสให้เด็กได้สังเกตใบหน้าเพื่อนอย่างชัดเจน ซึ่งเด็กอาจจะไม่เคยสังเกตมาก่อน การวาดช่วยให้เด็กมีเวลาในการเห็นถึงรายละเอียดของลักษณะใบหน้าของเพื่อน

ขั้นตอนที่ 2 จับคู่คุยกัน

1. จากคู่เดิม ให้เด็กกำหนดว่าใครเป็นคนที่ 1 ใครเป็นคนที่ 2
2. ครูอธิบายกติกาการเล่นโดยให้เด็กพูด 1 คน ฟัง 1 คน ตามหัวข้อที่ครูกำหนดในเวลา 1 นาที
3. ให้คนที่ 1 พูด คนที่ 2 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “ตัวของฉัน”
4. ให้คนที่ 2 พูด คนที่ 1 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “เพื่อนของฉัน”
5. ให้คนที่ 1 พูด คนที่ 2 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “สิ่งที่ฉันชอบในตัวฉัน”
6. ให้คนที่ 2 พูด คนที่ 1 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “สิ่งที่ฉันชอบในตัวเพื่อนของฉัน”
7. ให้คนที่ 1 พูด คนที่ 2 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “สิ่งที่ฉันไม่ชอบในตัวฉัน”
8. ให้คนที่ 2 พูด คนที่ 1 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “สิ่งที่ฉันไม่ชอบในตัวเพื่อนของฉัน”

9. ให้คนที่ 1 พูด คนที่ 2 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “เมื่อเวลาฉันเศร้า ไม่สบายใจ ฉันอยากให้เธอ....”
10. ให้คนที่ 2 พูด คนที่ 1 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “เมื่อเพื่อนของฉันเศร้าเขาอยากให้ฉัน....”
11. ให้คนที่ 1 พูด คนที่ 2 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “คำพูดที่ทำให้ฉันเสียใจมากเมื่อได้ยิน...เพราะ”
12. ให้คนที่ 2 พูด คนที่ 1 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “คำพูดที่ทำให้เพื่อนของฉันเสียใจมากเมื่อได้ยิน.....เพราะ”
13. ให้คนที่ 1 พูด คนที่ 2 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “ทำที่ที่ฉันไม่อยากจะเห็น”
14. ให้คนที่ 2 พูด คนที่ 1 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “ทำที่ที่เพื่อนฉันไม่อยากจะเห็น”
15. ให้คนที่ 1 พูด คนที่ 2 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “ความกังวลใจของฉัน”
16. ให้คนที่ 2 พูด คนที่ 1 ฟัง ในหัวข้อเรื่อง “ความกังวลใจของเพื่อนฉัน”
17. สลับบทบาทกันโดยใช้คำถามเดิมข้อ 3-16
18. ครูร่วมพูดคุยกับเด็กถึงการจับคู่คุยกันครั้งนี้เด็กได้เรียนรู้นิสัยหรือแง่มุมไหนที่ไม่เคยรู้มาก่อน เด็กรู้สึกเข้าใจเพื่อนมากขึ้นไหม

หมายเหตุ ครูอาจเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมคำถามได้ ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของเด็กภายในกลุ่ม และระดับอายุของเด็ก

องค์ความรู้

❖ ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนถ้ารับเด็กวัยเรียนนั้นมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น เด็กค้นหา “เพื่อนสนิท” และการยอมรับจากเพื่อน กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำความรู้จักกันมากขึ้นในบรรยากาศของความเข้าใจและเห็นใจกัน จะทำให้เด็กรู้สึกอิสระและมีความปลอดภัยในการเปิดเผยตนเอง บรรยากาศเช่นนี้จะทำให้เด็กได้พัฒนาความมั่นใจในตนเองมากขึ้น การนำพูดคุยของครูมีส่วนอย่างยิ่งในการชี้ให้เด็กเห็นว่า เราแต่ละคนนั้นมีจุดดีและจุดด้อยต่างกัน เป็นการฝึกให้เด็กยอมรับในข้อแตกต่างระหว่างตนเองและเพื่อน และมีความเคารพต่อกัน

❖ ชี้ให้เด็กเห็นว่า การเป็นผู้รับฟังที่ดีนั้นจะช่วยทำให้เพื่อนมีความมั่นใจที่จะพูดหรือแสดงความคิดเห็น โดยเฉพาะเมื่อเพื่อนมีปัญหา การฟังที่ดีได้บรรเทาความทุกข์ของเพื่อนไปแล้วครั้งหนึ่ง

❖ ช่วยเด็กฝึกทักษะการเป็นผู้ฟังที่ดีโดยมีหลักง่าย ๆ คือ

- รับฟังอย่างใส่ใจและมีเมตตา
- ทวนซ้ำข้อความที่เพื่อนพูด (ไม่เสริมเติมหรือให้คำแนะนำ)
- แสดงให้เห็นว่าเราเข้าใจถึงสิ่งที่เพื่อนพูดให้ฟัง

ผลลัพธ์ที่ได้รับจากกิจกรรม

- ❖ เป็นผู้ฟังที่ดีและเข้าใจว่าเพื่อนคิดและรู้สึกอย่างไร
- ❖ ยอมรับและเคารพในความแตกต่างของเพื่อน



องค์ความรู้

❖ การให้เด็กมีประสบการณ์ในการเผชิญปัญหาหรือผ่านพ้นความยากลำบากโดยการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นทักษะที่สำคัญยิ่งของเด็กในช่วงวัย 9-11 ปี เด็กจะได้เรียนรู้ความหมายของมิตรภาพซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กต้องการ

❖ ธรรมชาติของเด็กนั้นต้องการการยอมรับจากเพื่อน การทำงานเป็นทีม หรือกิจกรรมกลุ่มจะทำให้เด็กได้เห็น รับฟังความคิดเห็นและการแสดงออกที่แตกต่างของคนอื่น เป็นการฝึกให้เด็กยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อน เด็กได้ฝึกการเป็นทั้งผู้ชื่นชมและผู้ถูกชื่นชมในกรณีทำงานเกิดผลสำเร็จ

❖ กิจกรรมนี้หากได้มีการเล่นบ่อย ๆ เด็กจะประสานการทำงานร่วมกันได้ดีขึ้นเรื่อย ๆ เรียนรู้ข้อผิดพลาดและหาทางแก้ไขเพื่อผลลัพธ์ที่ดีกว่า ได้ฝึกการวางแผน เพื่อป้องกันภัยที่จะเกิดขึ้นจากการเข้ายึดที่นั่งของแมวไมย ในส่วนของแมวไมยก็ได้ฝึกวิธีคิดและหาหนทางแก้ไขปัญหาของตนเช่นกัน

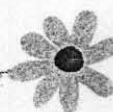
ผลลัพธ์ที่ได้รับจากกิจกรรม

- ❖ มีทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นทีม
- ❖ เคารพและยอมรับการตัดสินใจของผู้อื่น

การประยุกต์ใช้กิจกรรม

❖ อาจใช้เป็นกิจกรรมในการหลอมรวมเด็ก ๆ ให้มีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ก่อนที่จะทำงานสำคัญที่ต้องใช้ความร่วมมือของทุกคน หรืออาจใช้ในการส่งเสริมให้เกิดการอยู่ร่วมกันด้วยดีของเด็กๆ อย่างทั่วถึงทุกครั้ง ซึ่งผลสำเร็จจากการเล่นเกมที่เพิ่มขึ้น จะทำให้เด็กเข้าใจการทำงานเป็นทีมที่ต้องอาศัยความร่วมมือกันของทุกคน

❖ หลังการเล่นแต่ละครั้งควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันถึงปัญหา หรือผลสำเร็จของเกม มีการชมเชยซึ่งกันและกัน หรือมีการยอมรับข้อผิดพลาดของตนเอง



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวอนรรฆณี งามอุษาวรรณ
ที่อยู่	14/38 ซ.ไผ่สิงห์โต ถ.พระราม4 แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110
ที่ทำงาน	ทำงานอิสระ โทรศัพท์ 085 047 7747
เว็บไซต์	www.mysimplefolio.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542	สำเร็จการศึกษาปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต วิชาเอกสถาปัตยกรรม จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
พ.ศ. 2547	ศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2543 -2544	นักออกแบบกราฟิก บริษัท อักษรโสภณ จำกัด
พ.ศ. 2544 -2546	นักออกแบบเว็บไซต์ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
พ.ศ.2546 - 2547	นักออกแบบเว็บไซต์ Keen Media Co.,Ltd
พ.ศ.2548 – 2550	นักออกแบบเว็บไซต์ และมัลติมีเดีย The Mapper Co.,Ltd
พ.ศ. 2550	นักออกแบบกราฟิก / เว็บไซต์ / มัลติมีเดีย อิสระ