

เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

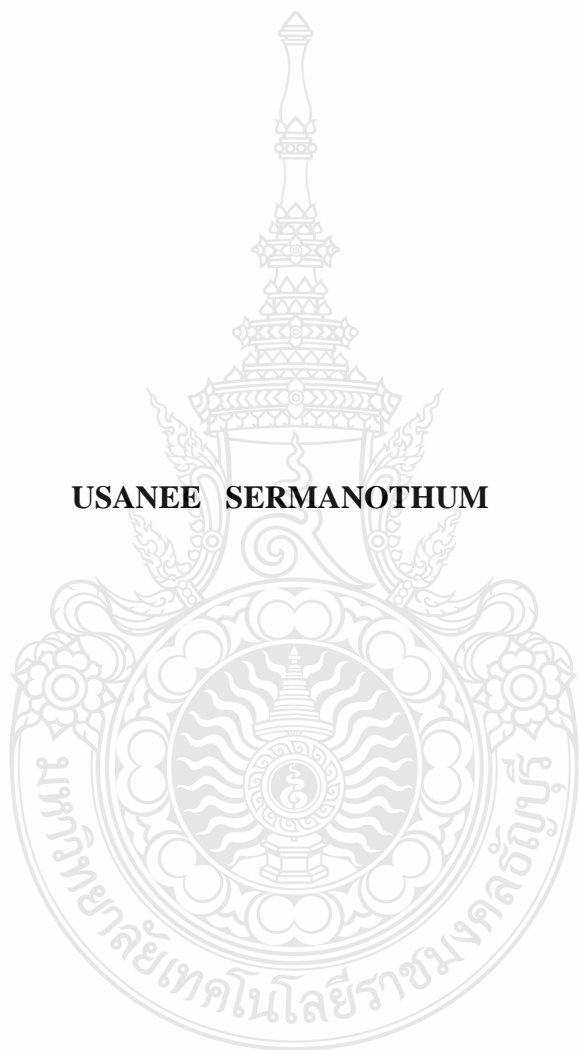
อุษณีย์ สื่อมโนธรรม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
ปีการศึกษา 2555
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

**TRADITIONAL GAME PLAYS TO DEVELOP EMOTIONAL SYSTEM THROUGH
INTERNET NETWORK FOR STUDENTS IN GRADE 1. INNOVATION
DEMONSTRATION SCHOOL AT RAJAMANGALA UNIVERSITY OF
TECNOLOGY THANYABURI**

USANEE SERMANOTHUM



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
PROGRAM IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND COMMUNICATIONS
FACULTY OF TECHNICAL EDUCATION
RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY THANYABURI
ACADEMIC YEAR 2012
COPYRIGHT OF RAJAMANGALA UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY THANYABURI**

หัวข้อวิทยานิพนธ์ เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่าย
อินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Traditional Game Plays to Develop Emotional System through Internet
Network for Students in Grade 1, Innovation Demonstration School at
Rajamangala University of Technology Thanyaburi

ชื่อ - นามสกุล นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม
สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา แสงเดือน, ศษ.ด.
ปีการศึกษา 2555

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก, ค.ด.)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ณรงค์ สมพงษ์, Ph.D.)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา แสงเดือน, ศษ.ด.)

..... กรรมการ
(อาจารย์เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล, ศษ.ด.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
(รองศาสตราจารย์ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ, Ph.D.)

วันที่ 19 เดือน พฤษภาคม พ.ศ.2556

หัวข้อวิทยานิพนธ์	เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ชื่อ - นามสกุล	นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา แสงเดือน, ศษ.ด.
ปีการศึกษา	2555

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ 2) เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ 2) แบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการทดสอบประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 ระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และ 2) ผลการพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้นักเรียนมีพัฒนาทางด้านอารมณ์อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: เกมการละเล่นพื้นบ้าน พัฒนาทางด้านอารมณ์

Thesis Title Traditional Game Plays to Develop Emotional System through Internet Network for Students in Grade 1, Innovation Demonstration School at Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Name - Surname Miss Usanee Sermanothum

Program Educational Technology and Communications

Thesis Advisor Assistant Professor Sukanya Saengduen, Ed.D.

Academic Year 2012

ABSTRACT

This research aims 1) to create and find the efficiency of traditional game plays to develop emotionally via the internet networking system, and 2) to assess the emotional development from the traditional game to develop emotionally via the internet networking system. The sample consisted of 46 students in Grade 1, Innovation Demonstration School at Rajamangala University of Technology Thanyaburi. The instruments used in the study are 1) traditional game to develop emotionally via the internet networking system, and 2) the evaluation of emotional development from the traditional game play to develop emotionally through the internet networking system. The statistics used in data analysis are mean and standard deviation.

The results showed that 1) the efficiency of traditional games to develop emotionally through internet network was quality. The overall mean was 4.57. Standard deviation (SD) was 0.17 and the average quality was the highest level and 2) The emotional development of traditional game playing to develop emotionally via the Internet networking system was enable the students having emotional development in very good level.

Keywords: traditional game, emotional development

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ตามวัตถุประสงค์ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัญญา แสงเดือน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้กรุณาให้ความช่วยเหลือให้คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจนชี้แนะทางการแก้ไขปัญหา จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ได้ให้คำแนะนำ ซึ่งได้ความรู้อันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ลุล่วงไปด้วยดี และขอขอบพระคุณท่านผู้เชี่ยวชาญที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ และกรุณาให้คำแนะนำชี้แนะแก้ไขข้อบกพร่อง เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณคณาจารย์และนักเรียน โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ให้ความร่วมมือช่วยเหลือในการทดลอง และเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจจนทำให้วิทยานิพนธ์สำเร็จได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ที่ให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้าน และเป็นกำลังใจให้ด้วยดีเสมอมา คุณประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ได้ให้ความกรุณาอบรมสั่งสอนให้ด้วยดีเสมอมา

อุษณีย์ สุ่มโนธรรม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญ.....	(6)
สารบัญตาราง.....	(8)
สารบัญภาพ.....	(9)
บทที่ 1 บทนำ.....	11
1.1 ความเป็นมาและสำคัญของปัญหา	11
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	14
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	14
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	15
1.5 นิยามคำศัพท์.....	15
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	16
1.7 ประโยชน์ของการวิจัย	17
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
2.1 เกม.....	20
2.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์	26
2.3 การเล่นเกมที่บ้าน	39
2.4 พัฒนาการของเด็กอายุ 6-7 ปี	52
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	63
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	69
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	69
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	70

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 ขั้นตอนการทดลอง.....	76
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	80
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
4.1 การวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อ.....	83
4.2 การวิเคราะห์ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์.....	87
4.3 ข้อวิจารณ์.....	88
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	89
5.1 สรุปการวิจัย.....	89
5.2 อภิปรายผล.....	91
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	93
บรรณานุกรม.....	95
ภาคผนวก.....	101
ภาคผนวก ก ผลการวิเคราะห์.....	102
ภาคผนวก ข รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	113
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	124
ภาคผนวก ง การประเมินคุณภาพ.....	155
ภาคผนวก จ เกมการละเล่นพื้นบ้าน.....	161
ประวัติผู้วิจัย.....	174

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 โครงสร้างดีของช่วงวัยต่างๆ.....	59
ตารางที่ 2.2 โครงสร้างเก่งของช่วงวัยต่างๆ.....	59
ตารางที่ 2.3 โครงสร้างสุขของช่วงวัยต่างๆ.....	60
ตารางที่ 3.1 เกณฑ์คะแนนที่ความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี.....	79
ตารางที่ 3.2 การแปลผลความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี.....	79
ตารางที่ 4.1 คุณภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้าน.....	83
ตารางที่ 4.2 คุณภาพด้านเนื้อหาของเกมการละเล่นพื้นบ้าน.....	85
ตารางที่ 6.1 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว.....	103
ตารางที่ 6.2 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม.....	104
ตารางที่ 6.3 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม.....	105
ตารางที่ 6.4 ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้าน.....	109
ตารางที่ 6.5 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล.....	156
ตารางที่ 6.6 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ.....	159
ตารางที่ 6.7 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	160

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	17
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการสร้างเกมการเล่นที่บ้าน	70
ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินพัฒนาการทางด้านอารมณ์.....	75
ภาพที่ 6.1 หน้าแรกของเกม	162
ภาพที่ 6.2 หน้าการเข้าเล่นเกม	162
ภาพที่ 6.3 หน้าสมัครสมาชิกเข้าเล่นเกม	163
ภาพที่ 6.4 หน้าแสดงการสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว	163
ภาพที่ 6.5 หน้าเริ่มเล่นเกม	164
ภาพที่ 6.6 หน้าของตัวละครเพศชาย	164
ภาพที่ 6.7 หน้าของตัวละครเพศหญิง	165
ภาพที่ 6.8 หน้าหลักของเกม.....	165
ภาพที่ 6.9 หน้าวิธีการเล่นเกมตีคลี.....	166
ภาพที่ 6.10 หน้าก่อนเริ่มเล่นเกมตีคลี	166
ภาพที่ 6.11 หน้าขณะเล่นเกมตีคลี.....	167
ภาพที่ 6.12 หน้าสรุปคะแนน	167
ภาพที่ 6.13 หน้าวิธีการเล่นเกมทอยเส้น	168
ภาพที่ 6.14 หน้าก่อนเริ่มเล่นเกมทอยเส้น	168
ภาพที่ 6.15 หน้าขณะเล่นเกมทอยเส้น	169
ภาพที่ 6.16 หน้าวิธีการเล่นเกมอีตัก.....	169
ภาพที่ 6.17 หน้าก่อนเริ่มเล่นเกมอีตัก	170
ภาพที่ 6.18 หน้าขณะเล่นเกมอีตัก.....	170

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 6.19 หน้าวิธีการเล่นเกมกระโดดยาง.....	171
ภาพที่ 6.20 หน้าก่อนเริ่มเล่นเกมกระโดดยาง	171
ภาพที่ 6.21 หน้าขณะเล่นเกมกระโดดยาง.....	172
ภาพที่ 6.22 หน้าการเลื่อนขั้นของเกม	172
ภาพที่ 6.23 หน้าแสดงรางวัลที่ได้รับทั้งหมด.....	173
ภาพที่ 6.24 หน้าแสดงยศที่ได้รับทั้งหมด.....	173



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ไอคิวสามารถวัดออกมาเป็นตัวเลขได้ จึงมีผู้ให้ความสำคัญกับไอคิวมาโดยตลอด เด็กที่เรียนเก่ง จะมีแต่คนชื่นชม พ่อแม่ครูอาจารย์รักใคร่ ต่างจากเด็กที่เรียนปานกลางหรือเด็กที่เรียนแย่มาก ไม่ค่อยเป็นที่สนใจ หรือถูกดูว่า ทั่วๆ ที่เด็กเหล่านี้ อาจจะมีความสามารถทางด้านอื่น เพียงแต่ไม่มีความถนัดเชิงวิชาการเท่านั้นเอง จนในที่สุดเมื่อ 10 ปีที่ผ่านมาจึงยอมรับกันว่า ในความเป็นจริงชีวิตต้องการทักษะและความสามารถในด้านอื่น ๆ อีกมากมาย ความสามารถเหล่านี้ อาจจะช่วยให้นักๆ หนึ่ง ได้เรียนได้ทำงานในสถานที่ดีๆ แต่คงไม่สามารถเป็นหลักประกันถึงชีวิตที่มีความสุขได้ ยกตัวอย่างเช่น งานวิจัยชิ้นหนึ่งในรัฐแมสซาชูเซต สหรัฐอเมริกา ที่ศึกษาความสัมพันธ์ของไอคิวกับความสำเร็จในชีวิต โดยติดตามเก็บข้อมูลจากเด็ก 450 คน นานถึง 40 ปี พบว่าไอคิวมีความสัมพันธ์เพียงเล็กน้อยกับความสามารถในการทำงานได้ดีหรือกับการดำเนินชีวิต และพบว่าปัจจัยที่สามารถจะทำนายถึงความสำเร็จในด้านต่างๆ ของชีวิตได้ดีกว่า กลับเป็นความสามารถด้านต่างๆ ในวัยเด็กที่ไม่เกี่ยวข้องกับไอคิว เช่น ความสามารถในการจัดการกับความผิดหวัง การควบคุมอารมณ์ และการเข้ากับบุคคลอื่นๆ ได้ดี ตัวอย่างงานวิจัยอีกเรื่องหนึ่ง คือการติดตามเก็บข้อมูลจากผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกทางวิทยาศาสตร์ 80 คน ตั้งแต่ตอนที่ยังศึกษาอยู่ไปจนถึงบั้นปลายชีวิต ในวัย 70 ปี พบว่า ความสามารถทางด้านอารมณ์และสังคม มีส่วนทำให้ประสบความสำเร็จในวิชาชีพ และมีชื่อเสียงมากกว่าความสามารถทางเชาวน์ปัญญาหรือไอคิวถึง 4 เท่า (กรมสุขภาพจิต, 2543)

การเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ได้ง่าย การส่งเสริมให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดีทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม จะช่วยป้องกันปัญหาต่างๆ ในวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ ทั้งนี้การส่งเสริมพัฒนาการในเด็กสามารถทำได้หลายรูปแบบ เป้าหมายของการพัฒนามุ่งสู่ความฉลาดทางอารมณ์ซึ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตประกอบด้วย ดี เก่ง และสุข ความฉลาดทางอารมณ์มีความสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ บุคคลที่มีความฉลาดทางอารมณ์สามารถเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น รู้จุดอ่อนจุดด้อยของตนเอง

รู้จักควบคุมจัดการและแสดงออกทางอารมณ์ รู้จักใช้ชีวิตให้เหมาะสม จะเห็นได้ว่าความฉลาดทางอารมณ์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตในสังคม ควรปลูกฝังให้บุคคลมีความฉลาดทางอารมณ์ เพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคคล ได้นำแนวคิดเรื่องความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ประกอบด้วย ดี เก่ง และสุข

ปัจจุบันสื่อมีพัฒนาการตามระบบความเจริญของเทคโนโลยีสารสนเทศ และนวัตกรรมด้านการเรียนรู้ สื่อจึงเป็นสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการ โดยเฉพาะนักเรียนในระดับประถมศึกษา มีลักษณะอยากรู้อยากเห็น การนำสื่อมาช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและเข้าใจมากยิ่งขึ้น (วิภาวดี วิภาวิน, 2544:49) การศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษามุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ และทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต ทนต่อการเปลี่ยนแปลง มีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ ทำงานเป็นและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ในการสร้างสรรค์เทคโนโลยีสารสนเทศได้นำเสนอโอกาส และทางเลือกให้บุคคลได้เรียนรู้จากหลายช่องทาง และหลายรูปแบบของวิธีการเล่น เรียนรู้ที่ยืดหยุ่นทั้งเวลา และสถานที่ ตลอดจนสามารถเล่น และรู้ข้อมูลได้อย่างต่อเนื่องตามความสนใจของตนเองและในอนาคตการวางรากฐานเพื่อฝึกฝนการแก้ปัญหาควรเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก เพราะเป็นช่วงที่มนุษย์พัฒนาความสามารถที่จะเรียนรู้มากที่สุด โดยเฉพาะพัฒนาการทางด้านอารมณ์และสติปัญญา

การพัฒนาอารมณ์และการเรียนรู้สำหรับเด็ก ควรใช้รูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในการพัฒนาให้เป็นรูปธรรมและได้ประสบการณ์ตรงนั้นมีเทคนิคหนึ่งที่น่าสนใจ คือ เกม ซึ่งเป็นกิจกรรมชนิดหนึ่งที่สนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ของเด็ก กล่าวคือ เป็นการจัดให้เด็กได้เรียนรู้จากการเล่น และเล่นสิ่งที่เป็นรูปธรรม เด็กส่วนมากเรียนรู้ด้วยตนเองจากการเล่น เช่น การเล่นเกม การเล่นเกมจะส่งเสริมพัฒนาการ ในด้านร่างกาย สังคม จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะเกิดการค้นพบ และการใช้กฎการเล่น เกิดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาขณะเล่น (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2542:118) การพัฒนาอารมณ์ของเด็กนั้นมีวิธีการหลายวิธีที่จะสามารถกระตุ้น และส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาได้ การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิด และอารมณ์ให้กับเด็กนั้น ควรจัดกิจกรรมที่หลากหลาย และเปลี่ยนแปลงได้เรื่อยๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นและจูงใจให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานได้ใช้ความคิดริเริ่ม และฝึกใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ และเปิดโอกาสให้เด็กอิสระที่จะทดลองด้วยตัวเองให้มากที่สุด จะช่วยให้เด็กพัฒนาความเป็นตัวเองอย่างเต็มที่ ไม่ควรถูกจำกัดเรื่องเวลาและไม่ควร

มีการควบคุมจากผู้ใหญ่ ซึ่ง Rogers (สุลักษณ์ ศิวรักษ์,2531) ให้ความเห็นว่าสถานะที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้บุคคลคือสถานะที่บุคคลรู้สึกปลอดภัย เชื่อมั่นในตัวเอง เป็นที่ยอมรับ มองเห็นตนเองมีคุณค่าและเป็นอิสระ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และอารมณ์ของเด็กนั้น จะเกิดขึ้นได้ในสถานะที่เด็กมีอิสระในการแสดงออก เกมจึงเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะการคิด ในการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหาโดยใช้เวลาน้อยที่สุด ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดให้เกมเป็นกิจกรรมหลักในแต่ละวัน และเป็นสื่อการสอนในทุกหน่วยการเรียนรู้ เด็กทุกคนจึงต้องได้รับการพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นตอนของการพัฒนาในทุกด้านอย่างสมดุล และเต็มตามศักยภาพตามวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยจัดสาระในการเรียนรู้ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการ และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งเป็นความรู้ที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็ก บุคคลและสถานที่แวดล้อมธรรมชาติรอบตัว สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก การใช้เกมจึงทำให้ความสามารถในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้นได้มากกว่าการใช้กิจกรรมหรือวิธีการอื่นๆ

การนำรูปแบบเกมมาใช้ เป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้ได้โดยง่าย เราสามารถใช้เกมในการเป็นสื่อที่จะให้ความรู้และพัฒนาอารมณ์แก่ผู้เล่น ได้เช่นกัน ในเรื่องของการใช้เกมยังช่วยเพิ่มพัฒนาอารมณ์ได้ดีขึ้น เนื่องจากมีการแข่งขันกันจึงทำให้ผู้ต้องมีการตื่นตัวอยู่เสมอ รูปแบบของเกมคล้ายคลึงกับโปรแกรมบทเรียนจำลอง แต่แตกต่างกันโดยการเพิ่มบทบาทของผู้แข่งขันเข้าไปด้วย (กิดานันท์ มลิทอง,2540:105) การใช้เกมเป็นกิจกรรมเพื่อพัฒนาอารมณ์ ถือเป็นเทคนิควิธีการอย่างหนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดพัฒนาทางด้านอารมณ์ เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เြ้าความสนใจและยังผ่อนคลายความตึงเครียดอีกด้วย (พงษ์เทพ บุญศิริโรจน์,2533:18)

การนำการเล่นพื้นบ้านไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของคนไทย เมื่อนำมาประยุกต์ให้อยู่ในรูปแบบเกม สามารถเล่นและเรียนรู้ได้ง่าย ซึ่งกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยมีวิธีการไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน และยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการแก่เด็ก ทำให้เหมาะสมแก่การเรียนรู้สำหรับเด็กที่อยู่ในช่วงกำลังพัฒนาอารมณ์และทักษะในการแก้ปัญหา การเล่นพื้นบ้านจึงนับว่ามีความสำคัญ ซึ่งเราควรจะได้มีการอนุรักษ์ให้คงมีอยู่ และหาทางส่งเสริมหรือพัฒนาให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น และยังเป็น การสร้างเสริมในด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของท้องถิ่น การเล่นยังเป็นมรดกตกทอด ลอกเลียนแบบต่อๆ กันมาแต่โบราณ เป็นเครื่องบอกถึงความเจริญก้าวหน้าของ บรรพบุรุษเป็นการแสดงออกของวิถีชีวิต การพัฒนาสังคม ความสามัคคี กลมเกลียวก้าวหน้า

จึงนับเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และการละเล่นของบางท้องถิ่นก็แตกต่างกันไปจึงนับเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นด้วย

จากการศึกษา ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญในพัฒนาการของเด็ก ซึ่งเป็นวัยที่เริ่มเรียนรู้ และปรับตัวเข้ากับสังคม ประกอบกับเป็นช่วงที่สมองกำลังพัฒนา จึงนำการละเล่นพื้นบ้านเข้ามาช่วยในการส่งเสริมพัฒนาทางด้านอารมณ์ของเด็ก โดยจะคัดเลือกการละเล่นออกมา ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านด้วย และในสังคมปัจจุบันมีการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวาง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำการละเล่นพื้นบ้านมาจัดทำให้อยู่ในรูปแบบของเกมการละเล่นเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าเล่นเกมได้ทุกที่ทุกเวลา

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.2.2 เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากการเล่นพื้นบ้านผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีมีคุณภาพ

1.3.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ที่ได้จากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีคะแนนที่ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับมาก

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเกมการละเล่นพื้นบ้านผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.4.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 46 คน

1.4.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 37 คน

1.4.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1.4.2.1 ตัวแปรต้น คือ เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.4.2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลจากการพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.4.3 ขอบเขตของระยะเวลาดำเนินการในการวิจัยครั้งนี้ ใช้ระยะเวลาระหว่างเดือนพฤษภาคม 2555 – พฤษภาคม 2556

1.5 นิยามคำศัพท์

1.5.1 เกมการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต มีการกำหนดเป้าหมาย และกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองของผู้เล่น ที่ช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ การละเล่นที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขัน บางชนิดก็เป็นการแข่งขันมีกฎเกณฑ์กติกา เป็นการเล่นที่มีกฎกติกายืดหยุ่นได้ด้วย และมีกระบวนการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ ได้แก่ เกมตีกอล์ฟ เกมทอยเส้น เกมอีตัก และเกมกระโดดยาง ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน

1.5.2 นักเรียน หมายถึง นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.5.3 พัฒนาการด้านอารมณ์ หมายถึง กระบวนการในการควบคุมอารมณ์ ประกอบ
ไปด้วยดี เก่ง และสุข

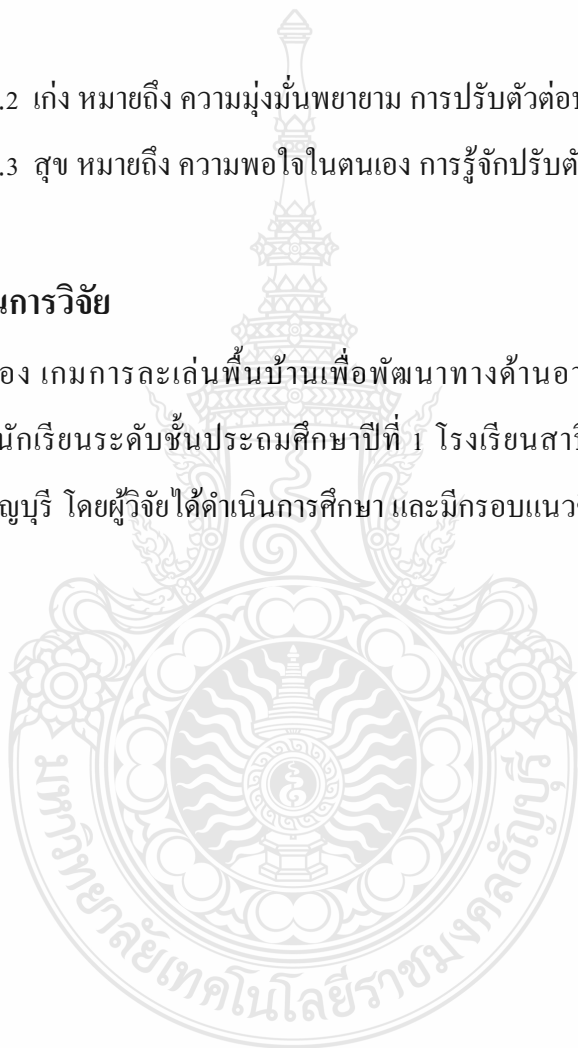
1.5.3.1 ดี หมายถึง การควบคุมอารมณ์ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น การยอมรับ
ถูกผิด

1.5.3.2 เก่ง หมายถึง ความมุ่งมั่นพยายาม การปรับตัวต่อปัญหา การกล้าแสดงออก

1.5.3.3 สุข หมายถึง ความพอใจในตนเอง การรู้จักปรับตัว และรื่นเริงเบิกบาน

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่าย
อินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา และมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1.1





ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.7 ประโยชน์ของการวิจัย

1.7.1 เพื่อให้หลักการออกแบบและพัฒนาเกมการละเล่นพื้นบ้านผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความเหมาะสมกับพัฒนาทางด้านอารมณ์ของเด็ก

1.7.2 เพื่อได้สื่อในรูปแบบของเกมการละเล่นพื้นบ้านที่มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทางด้านอารมณ์ของเด็ก

- 1.7.3 เพื่อให้เด็กรู้จักการเล่นพื้นบ้านของไทยมากยิ่งขึ้น
- 1.7.4 เป็นแนวทางในการจัดทำเกมสำหรับผู้สนใจเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านอื่นๆ
- 1.7.5 ทำให้ทราบถึงการพัฒนาทางด้านอารมณ์ของเด็กที่ได้ผ่านการเล่นเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์สำหรับเด็ก



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “เกมการละเล่นพื้นบ้านผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อมาสนับสนุนเนื้อหาตามหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 เกม

2.1.1 ความหมายของเกม

2.1.2 ประเภทของเกม

2.1.3 ประโยชน์ของเกม

2.2 พัฒนาทางอารมณ์

2.2.1 ความหมายของพัฒนาการทางอารมณ์

2.2.2 องค์ประกอบพื้นฐานของพัฒนาการทางอารมณ์

2.2.3 แนวคิดของพัฒนาการทางอารมณ์

2.2.4 ความสำคัญของพัฒนาการทางอารมณ์

2.2.5 ประโยชน์ของพัฒนาการทางอารมณ์

2.2.6 การพัฒนาพัฒนาการทางอารมณ์

2.2.7 การประเมินความฉลาดทางอารมณ์

2.3 การละเล่นพื้นบ้าน

2.3.1 ความเป็นมาการละเล่นพื้นบ้าน

2.3.2 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน

2.3.3 ประเภทของการละเล่น

2.3.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการละเล่นพื้นบ้าน

2.3.5 ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้าน

2.3.6 คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้าน

2.3.7 รูปแบบของการละเล่นพื้นบ้าน

2.4 พัฒนาการของเด็กอายุ 6-7 ปี

2.4.1 องค์ประกอบของพัฒนาการทางด้านอารมณ์

2.4.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์

2.4.3 การเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 เกม

2.1.1 ความหมายของเกม

เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่งในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่างๆ มาเขียน แล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้างว่าจะสร้างให้เหมือนสมจริงหรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพแอนิเมชันเป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

เกม เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์การแข่งขัน และปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นแข่งขันทางจิตใจ หรือด้านร่างกายหรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ

เกม หมายถึง การเล่นเบ็ดเตล็ดตามแต่โอกาส และเวลาที่จะอำนวยให้หลังจากว่างจากงานประจำ หรือเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กได้เล่นร่วมกันในยามว่าง (พิระพงศ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงศ์, 2536:3-5)

เกม ตามความหมายในหนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง การเล่นหรือการละเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2535:108)

เกมออนไลน์ (Online Game) คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ใน server ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้

เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกับเกมส์หลายผู้เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

(Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมสแบบ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือเกมหลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่ๆ หนึ่ง (ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป)

เกม ตามความหมายในหนังสือพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง การเล่นหรือการละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2525:108)

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่จัดให้เด็กและเยาวชน หรือบุคคลทั่วไปทุกเพศทุกวัยได้ออกกำลังกายเพื่อเป็นส่งเสริมให้มีการพัฒนาทางด้านสมอง ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมโดยอยู่ภายใต้กฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้ผู้เล่นเกิด ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และได้รับทักษะขั้นพื้นฐานที่สามารถพัฒนา ไปสู่การฝึกกิจกรรมการออกกำลังกายอื่นๆ ได้ (ชูชีพ เยาวพัฒน์, 2543:75)

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่อง Server โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ ในการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นต้องเสียค่า Air Time ในการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ (ณัฐวุฒิ นามณีวงศ์, 2548: 18)

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต มีการกำหนดเป้าหมาย และกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองของผู้เล่นที่ช่วยพัฒนาอารมณ์ มีกฎเกณฑ์ กติกาต่างๆ และมีกระบวนการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

2.1.2 ประเภทของเกม

2.1.2.1 เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพ ซึ่งประกอบไปด้วย หน่วยทหารย่อยๆ เข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากคีย์บอร์ด และเมาส์เอื้อต่อการควบคุมเกม และยังมีมักจะสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีได้หลายหลายรูปแบบ แล้วแต่เกมนั้นๆ จะกำหนด ตั้งแต่จับความ สไตลเวทมนตร์คาถา พ่อมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆ ของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่น คือประเภทตอบสนองแบบทันทีกาล (Real Time Strategy) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ คอมมานด์แอนด์คองเคอร์, สตาร์คราฟต์, วอร์คราฟต์ ประเภทที่ละรอบ (Turn Based Strategy) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้

วิธีหลักกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก ชีวิตไอซ์เซชั่น, Heroes of Might & Magic เกมกีฬาเกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่งๆ เกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬามักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก จึงเหมาะสำหรับผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกาและการเล่นของกีฬานั้นๆ โดยส่วนมากจุดขายของเกมกีฬามักจะเป็นชื่อและหน้าตาของผู้เล่นที่ถูกต้อง ลักษณะสนามและยานพาหนะ ตัวอย่างเกมกีฬา ได้แก่ FIFA (ฟุตบอล) วินนิงอีเลฟเว่น (ฟุตบอล) Madden NFL (อเมริกันฟุตบอล) และ NBA LIVE (บาสเกตบอล) เกมอาเขต (Arcade Game) คือเกมที่ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะใช้เวลาจบไม่นาน (30 นาที-1 ชั่วโมง) มักจะมีระดับการเรียนรู้ไม่ค่อยสูงนัก มีเวลาจำกัดในการเล่นและมักจะไม่มีการบันทึกความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนนสูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้จะมีความท้าทายเป็นคุณค่าให้กลับมาเล่นซ้ำและใช้หลักจิตวิทยาในการบอก “คะแนนสูงสุด” ที่ผู้เล่นคนก่อนๆ เคยทำไว้ ให้ผู้เล่นใหม่ๆ หาทายทำลายสถิติ Action Arcade คือเกมอาเขตแบบเน้นแอ็กชัน มุมมองในเกมจะเป็นลักษณะเยื้องไปข้างบนเล็กน้อย ทำให้ผู้เล่นมองเห็นพื้น และผู้เล่นสามารถเดินขึ้นลงได้ 4 ทิศทาง มีทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยเวลาเล่นผู้เล่นจะมีพื้นที่จำกัดที่ต้องกำจัดศัตรูให้หมดแล้วถึงจะได้เข้าสู่พื้นที่ต่อไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ดับเบิลดราگون Golden Axe | Shooting Arcade หรือ Shooting Game คือเกมอาเขตประเภทยานยิง มีทั้งแบบมองด้านบนและมองด้านข้าง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Gradius

2.1.2.2 Turn-Base Strategy (TBS) เกมที่ใช้ความคิด นำกลยุทธ์มาใช้เพื่อเอาชนะ เกมมีเรื่องราวเป็นนิทาน หรือตำนาน มีตัวละครนำและการผูกเรื่องเข้ากับการต่อสู้และวางแผนในเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ Checkers และ Age of Mythology

2.1.2.3 เกมเลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่พยายามเลียนแบบเหตุการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เล่น ประเภทนี้จะมีการบังคับที่ซับซ้อนมากผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือที่สมมุติขึ้นก็ได้ เช่น การขับเครื่องบินควบคุมระยะไกล เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่างๆ มากอย่างสมจริงที่สุด ซึ่งนอกจากนี้ยังมีเกมในลักษณะอื่นๆ เช่น การจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น เช่น เกม Tokimeki ที่ให้ผู้เล่นจีบสาวให้สำเร็จก่อนจบการศึกษา หรือในลักษณะของเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้ควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง (หรือครอบครัวหนึ่ง) แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว อาบน้ำ ทำงานหาเงิน เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้ง

ที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ นอกจากนี้เกมนี้ได้รับความนิยมอีกลักษณะหนึ่งคือ เกมวางแผนจัดการระบบกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีม หรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่างๆ ให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์ตารางฝึกฝน เป็นต้น

2.1.2.4 เกมแอ็คชัน (Action Game) เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทาง และการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม มีตั้งแต่เกมระบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย อย่างเช่น เกมมาริโอ้ไปจนถึงแอ็คชันที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะสมกับเด็กๆ

2.1.2.5 First Person Shooting (FPS) เกมประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกมมักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายในเกมให้ได้ ในสมัยก่อนเกมประเภทนี้มักจะพบในรูปแบบของยานอวกาศ(หรือเครื่องบิน) ความสนุกของมันอยู่ที่การทำลายศัตรูด้วยอาวุธที่มีขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบกระสุนของฝ่ายศัตรูให้ได้ด้วย เกมยิงที่ใช้มุมมองแทนสายตา ในฉากจะมองไม่เห็นตัวผู้เล่น มุมมองบุคคลที่ 1 (เห็นเหมือนเป็นคนจริงๆ คือจะไม่เห็นตัวเอง เห็นแค่ข้างหน้า) บางครั้งรวมไว้ใน Action เช่น Counter-Strike

2.1.2.6 Third Person Shooting (TPS) เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม เป็นเกมแอ็คชันลักษณะคล้ายๆ กับ First Person Shooter แต่จะต่างตรงที่เกมประเภทนี้ผู้เล่นจะได้มุมมองจากด้านหลังของตัวละครแทน เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม และเกมประเภทนี้มักจะมีปริศนาในเกมสอดแทรกเป็นระยะๆ เช่น ปริศนาดันลังหรือปริศนาประเภทกระโดดข้าม (หรืออาจจะไม่มีขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม) เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ แกรนด์เธฟต์ออโต ทูมเรเดอร์ Hitman และ Splinter Cell

2.1.2.7 เกม Role Playing Game (RPG) เกมเล่นตามบทละคร หรือที่นิยมเรียกว่าเกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนาจากเกมสวมบทบาท เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นบนโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนดโดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนากระดับของตัวละคร (Experience) มีการสะสมเงิน อาวุธ อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุด ในตัวเกมไม่เน้นการบังคับหัวหรือหาง แต่จะให้ผู้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน มีทั้งแบบผู้เล่นคนเดียวและแบบผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก เป็นต้น

2.1.2.8 เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการไขปริศนาปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตามนิตยสาร เช่น เกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ต่อมาปัจจุบันมีเกมปริศนาแบบใหม่ ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย เช่น Tetris เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่น่าเบื่อแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

2.1.2.9 เกมผจญภัย (Adventure Games) มีวัตถุประสงค์ของเกมเพื่อทำภารกิจให้สำเร็จในดินแดนที่สร้างขึ้น ต้องแก้ไขปัญหาหรือหาสิ่งจำเป็นในระดับของเกมที่แตกต่างกันไป เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามากๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีตายเพื่อผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกวางไว้แล้วที่ผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง

2.1.2.10 เกมต่อสู้ (Fighting Game) เกมที่มีลักษณะที่เอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่างๆ ออกมาจุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือ การต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้น และตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถต่างกันออกไปเกมต่อสู้จริงๆ แล้วกำเนิดมาจากเกมตู้ซึ่งเกมต่อสู้ที่สามารถให้ผู้เล่นสองคนสู้กันเองได้เป็นเกมแรกคือ Street Fighters

2.1.2.11 เกมกีฬา (Sport Game) คือ เป็นกีฬา เกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬาจะมีความถูกต้อง และเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก โดยส่วนมากเกมกีฬามักจะออกแบบมาให้ผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกาและการเล่นของกีฬานั้นๆ มากกว่า นิยมเล่นกันในหมู่เพื่อนฝูงเนื่องจากเข้าใจง่าย ใช้กติกาหลักๆ เหมือนกีฬาจริงๆ และใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมมากนัก

2.1.2.12 เกมแข่งความเร็ว (Racing Game) ในอดีตจะเข้าใจกันว่าเป็นเกมแนวแข่งรถ เนื่องจากมักจะใช้รถแข่งหรือรถจักรยานยนต์มาแข่งขันกัน แต่ปัจจุบันมีหลากหลายการแข่งความเร็วมากมายเช่นแข่งวิ่งเร็วเหนือมนุษย์ แข่งขีม้า แข่งรถโกคาร์ท เป็นต้น เป็นเกมอีกประเภทที่ได้รับความนิยมเนื่องจากเล่นง่าย สามารถตัดสินใจได้ในเวลาอันสั้น

2.1.2.13 เกมสารพันบันเทิง (Variety Game) เกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมที่เน้นการเล่นแข่งกับผู้เล่นคนอื่นด้วยกันเพื่อความบันเทิงแบบง่ายๆ ตัวเกมจะบรรจุไว้ด้วยเกมย่อยๆ อีกหลายชนิด ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมประเภทต่างๆ ที่มีให้มาเล่นแข่งกันในเวลาสั้นๆ ได้อย่างสนุกสนาน

2.1.2.14 เกมกระดาน (Board Game) เป็นเกมที่จำลองเกมกระดานของจริงประเภท เกมเศรษฐี เกมโมโนโพลี (monopoly) หรือเกมกระดานอื่นๆ มาใส่ลูกเล่นลงไปมากขึ้น เกมประเภทนี้ นิยมเล่นแข่งกันในหมู่เพื่อนฝูงมากกว่าจะแข่งกับคอมพิวเตอร์ ด้วยความสามารถของตัวซอฟต์แวร์ทำให้สามารถเพิ่มรายละเอียดที่เกมกระดานของจริงทำไม่ได้ลงไปได้อย่างมากมาย

2.1.2.15 การ์ดเกม (Card Game) เกมประเภทนี้มีตั้งแต่เกมไพ่ธรรมดาไปจนถึงเกม การ์ดสะสม (collectible card game) ที่นำมาลงบนเครื่องเกมเพื่อให้เห็นผลและสภาพแวดล้อมที่สวยงาม บางเกมเป็นเกมประเภทอื่นๆแต่เพิ่มส่วนของการ์ดสะสมเข้าไปเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นเกมได้นานๆก็มี

2.1.2.16 เกมเข้าจังหวะ (Rhythm Action Game) ในช่วงระยะไม่กี่ปีมานี้มีเกมอีกประเภทหนึ่งที่ถูกคิดค้นขึ้นและได้รับความนิยมจนกลายเป็นประเภทของเกมไปในที่สุด นั่นก็คือ เกมประเภทเข้าจังหวะ จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเสียงดนตรี และแนวการเล่นที่ให้ผู้เล่นเกมป้อนหรือเคาะจังหวะบนเครื่องควบคุมเพื่อสร้างเสียงต่างๆในเกม โดยที่ตัวเกมจะกำหนดเครื่องดนตรีมาให้ เป็น เกมประเภท simulation อย่างหนึ่งที่แยกออกมาเป็นเกมแนวเข้าจังหวะไปในที่สุด ตัวอย่างเช่น เกม Beat mania ที่ให้ผู้เล่นได้เป็นดีเจคอย mix เสียงต่างๆให้เข้ากับดนตรี เกม Guitar Heroes ที่ให้ผู้เล่นได้เป็นนักกีตาร์ หรือเกม Osu! Tatakae! Ouendan ที่ผู้เล่นต้องกดปุ่มตามจังหวะเพื่อให้ตัวละครในเกมเต้นตาม

ในการสร้างเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้นำ รูปแบบเกมเลียนแบบหรือการจำลองเหตุการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านอารมณ์ของผู้เล่น

2.1.3 ประโยชน์ของเกม

2.1.3.1 ฝึกการสังเกต การตัดสินใจ เนื้อหาของเกมจะมีการให้เปรียบเทียบ แยกประเภท หรือตัดสินใจอย่างรวดเร็ว การจะเอาชนะหรือผ่านด่านต่างๆ ได้ ต้องใช้การคิดแก้ปัญหา การสังเกต และตัดสินใจอย่างรวดเร็ว แม้จะเป็นสถานการณ์จำลอง

2.1.3.2 ฝึกภาษา เกมในปัจจุบันมีหลากหลายที่สนุกและให้ความรู้เรื่องศัพท์ ไปพร้อมๆ กัน รวมถึงการได้ออกเสียงชัดเจนและถูกต้อง คุณพ่อคุณแม่ควรอยู่ใกล้ๆ เพื่อสอนคำศัพท์ต่างๆ ไปด้วย

2.1.3.3 เสริมสร้างจินตนาการ ปัจจุบันมีเกมหลากหลายที่ให้เด็กๆ ได้เลือกเติมแต่ง สิ่งต่างๆ ด้วยตัวเอง เช่น เกมจัดห้องแต่งตัวตุ๊กตา สร้างสวนสนุก หรือเกมสร้างเมืองจำลอง เด็กจะได้ สนุกและคิดฝันตามจินตนาการ

2.1.3.4 เรียนรู้กติกา จะทำให้ผู้เล่นเข้าใจกฎ กติกา จึงจะเล่นได้ เป็นการปูพื้นฐาน ให้เด็กทำความรู้จักกับกีฬาประเภทนั้น

2.1.3.5 ฝึกการเข้าสังคม เนื่องจากเกมออนไลน์ เป็นเกมที่ต้องเล่นกับผู้อื่น จึงต้องมีการปรับตัว มีการทักทาย เพื่อทำความรู้จักเพื่อนใหม่ เด็กต้องรู้จักที่จะทักทายผู้อื่นก่อน การให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพราะต้องเล่นเกมด้วยกัน

2.1.3.6 ฝึกสมาธิ เกมสามารถ ฝึกสมาธิให้เราได้เป็นอย่างดี เพราะถ้าพลาดแล้ว อาจจะรวน เพราะความตกใจ ต้องควบคุมอารมณ์ให้หนึ่ง ถือเป็นการฝึกสมาธิได้เป็นอย่างดีทีเดียว

2.1.3.7 ฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง มือ และตา ความรอบคอบ เพราะการเล่น เกมนี้ นอกจากต้องอาศัยสมาธิแล้ว ยังเป็นการฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่างการมอง และการกด เป็นพิมพ์ และต้องใช้ความรอบคอบและเก็บรายละเอียด ช่างสังเกต

2.1.3.8 ฝึกความอดทน ความพยายาม บางอย่างในเกมก็ไม่ง่าย ต้องอาศัย ความพยายาม เพราะต้องใช้เวลา และเก็บรายละเอียด ทำให้ผู้เล่นต้องมีความอดทนและความพยายาม เช่น การปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมาย เพื่อที่จะได้เลื่อนขั้น

2.1.3.9 เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ผู้เล่นหลายคนศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมจากจุดที่ตนสนใจในเกม

เกมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นจัดอยู่ในประเภทเกมเลียนแบบ หรือการจำลองสถานการณ์เกม การเล่นเกมที่บ้านขึ้นมา

2.2 พัฒนาการด้านอารมณ์

คำว่า EQ เป็นคำที่ย่อมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความหมายตรงกันหลายคำ เช่น คำว่า Emotional Quotient, Emotional Intelligence, Successful Intelligence, Social Intelligence, Interpersonal Intelligence, Emotional Competence, Emotional Maturity

ส่วนนิยามศัพท์ที่เป็นความหมายในภาษาไทยได้มีผู้ให้นิยามคำจำกัดความไว้หลายคำ เช่น จิตโกศล ปรีชาเชิงอารมณ์ เซวน์อารมณ์ ความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์ ความสามารถทางอารมณ์ วุฒิภาวะทางอารมณ์

สำหรับสถาบันพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ได้นิยาม คำศัพท์ EQ ว่า “สติปัญญาทางอารมณ์” ซึ่งคำจำกัดความของคำว่า EQ ในประเทศไทยยังไม่มี คำนิยามศัพท์ที่แน่นอน แต่เมื่อกล่าวถึงคำว่า “EQ” ทุกคนพอจะเข้าใจความหมายได้

2.2.1 ความหมายของพัฒนาทางด้านอารมณ์

ความหมายของพัฒนาทางด้านอารมณ์ (Emotional Intelligence) ได้มีผู้อธิบายความหมายไว้หลายท่านดังนี้

Daniel Goleman (1995) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาที่ได้สร้างแบบทดสอบวัด EQ โดย โกลแมน ได้ให้ความหมายของคำว่า EQ ไว้ว่า “EQ เป็นความสามารถในการตระหนักรู้ถึงความรู้สึกของตนเองและความรู้สึกของผู้อื่น จนสามารถบริหารหรือจัดการกับอารมณ์ของตน เพื่อเป็นแรงจูงใจในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้อย่างประสบความสำเร็จ” เป็นความสามารถหลายๆ ด้านที่จะ

- 1) กระตุ้นตัวเองให้ไปสู่เป้าหมายชีวิตที่ดี สร้างแรงบันดาลใจให้ตัวเองได้
- 2) สามารถควบคุมความขัดแย้งของตนเองได้
- 3) สามารถรอคอย เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีกว่าเดิมได้
- 4) มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น รับรู้อารมณ์ผู้อื่นได้
- 5) สามารถจัดการกับอารมณ์ที่ไม่พอใจ อารมณ์ที่ทำให้ไม่สบายใจได้
- 6) มีชีวิตอยู่ด้วยการมีความหวังที่ดี และมองโลกในแง่ดี
- 7) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

Peter Salovey และ John Mayer (1990) กล่าวถึงความฉลาดทางอารมณ์ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของความฉลาดทางสังคม ที่ประกอบด้วยความสามารถในการรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น สามารถแยกความแตกต่างของอารมณ์ที่เกิดขึ้นและใช้ข้อมูลนี้เป็นเครื่องชี้นำในการคิดและการทำสิ่งต่าง ๆ

ทรงศิริ ยุทธวิสุทธิ ได้ให้ความหมายของ “ความฉลาดทางอารมณ์” หรือ Emotional Intelligence ว่าหมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะตระหนักรู้ถึงความรู้สึก ของอารมณ์ตนเองและของผู้อื่นสามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้สามารถรอคอยการตอบสนองความต้องการของตนเองได้อย่างเหมาะสมทุกกาลเทศะ สามารถให้กำลังใจตนเองในการเผชิญปัญหาอุปสรรคข้อขัดแย้งต่างๆ ได้อย่างไม่คับข้องใจ รู้จักขจัดความเครียดที่จะขัดขวางคิดริเริ่มสร้างสรรค์อันมีค่าของตนเองสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามได้อย่างมีความสุขจนประสบความสำเร็จในการเรียนในอาชีพ ตลอดจนประสบความสำเร็จในชีวิต

วีระวัฒน์ ปันนิตามัย (2545:19) ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ว่าหมายถึงสิ่งที่ชี้ให้เห็นถึงความรู้เท่าทันในท่วงที และความเปลี่ยนแปลงในอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นที่สามารถประเมินเป็นช่วงค่าของตัวเลขได้ อารมณ์สามารถช่วยเหลือเกื้อกูลให้การกระทำของมนุษย์ให้มีเหตุผลมากขึ้นผิดพลาดน้อยลง ในความเป็นจริงของชีวิตจะเป็นสุขได้สำเร็จ

ในทางพุทธศาสนา พระราชวรมุนี (2543) ได้ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ว่าการใช้ปัญญากำกับอารมณ์ที่ออกมาให้มีเหตุผล เป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกออกมาในแต่ละสถานการณ์โดยถือว่าอารมณ์ความรู้สึกนั้นเป็นพลังให้เกิดความประพฤติ ซึ่งถ้าพลังขาดปัญญากำกับก็เป็นพลังบอด ปัญญาจึงเป็นตัวที่กำกับชีวิตของเราให้การแสดงออกเป็นไปในทางถูกต้อง ซึ่งถ้าพิจารณาในความหมายนี้ ทั้งความสามารถทางเชาวน์ปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน

นอกจากนั้น พระธรรมปิฎก (2542) ได้กล่าวถึงความฉลาดทางอารมณ์ว่าอารมณ์คือ สภาพจิตนั่นเอง และสภาพจิตก็โยงไปถึงพฤติกรรมความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมเพราะอารมณ์หรือสภาพจิตนั้นอาศัยพฤติกรรมเป็นช่องทางสื่อสารการแสดงออก เมื่ออารมณ์หรือสภาพจิตได้รับการพัฒนา ซึ่งช่องนำทางขยายขอบเขตและปลดปล่อยด้วยปัญญาให้สื่อสารแสดงออกได้ผลดีด้วยพฤติกรรมทางกาย วาจา ก็นับได้ว่าระบบความสัมพันธ์แห่งพฤติกรรม จิตใจและปัญญาเข้ามาประสานบรรจบเป็นองค์รวม ซึ่งเมื่อดำเนินไปอย่างถูกต้องก็จะอยู่ในภาวะสมดุล ให้เกิดผลดีทั้งแก่ตนเองและคนอื่น ตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมทั้งหมด

กรมสุขภาพจิตได้ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ว่า ความสามารถทางอารมณ์ที่จะช่วยให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข

E.Q. (Emotion Quotient) หมายถึง ความสามารถทางอารมณ์ ประกอบไปด้วยความสามารถในการควบคุมอารมณ์ตัวเองไว้ได้อย่างหนักแน่นและคงเส้นคงวา รวมทั้งการรับรู้อารมณ์ของคนอื่น และอารมณ์ตัวเอง ซึ่งจะเป็ปัจจัยที่ทำให้คนเราก่อเกิดความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจสู่ความสำเร็จ

2.2.2 องค์ประกอบพื้นฐานของพัฒนาทางด้านทางอารมณ์

องค์ประกอบพื้นฐาน 5 ประการของพัฒนาทางด้านอารมณ์ ได้แก่

2.2.2.1 ความตระหนักรู้ตนเอง (Self Awareness) หมายถึง การตระหนักถึงสิ่งที่ตนเองกำลังรู้สึก เป็นจิตสำนึกทางอารมณ์ภายในตนเอง ผู้นำสามารถสัมพันธ์อารมณ์ของตนเองเพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพและซาบซึ้งในอารมณ์ของผู้อื่นได้ ผู้นำที่มีความตระหนักรู้ตนเองในระดับสูงย่อมเรียนรู้ที่จะไว้ใจความรู้สึกของตนและตระหนักได้ว่า ความรู้สึกเหล่านี้สามารถให้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับการตัดสินใจที่ยากลำบากได้ เนื่องด้วยบางทีผู้นำไม่อาจหาคำตอบของปัญหาต่าง ๆ จากแหล่งภายนอกได้ก็จำเป็นที่จะต้องไว้ใจความรู้สึกของตนเอง

2.2.2.2 การจัดการกับอารมณ์ (Managing Emotion) ผู้นำสามารถที่จะถ่วงดุลอารมณ์ของตนเองได้ แม้กระทั่ง ความวิตกกังวล ความตื่นเต้น ความกลัว หรือความโกรธ และไม่แสดงออกถึงอารมณ์เหล่านั้นได้ดีขึ้น การจัดการกับอารมณ์มิได้หมายความว่าถึงการระงับหรือปฏิเสธ แต่เป็นการเข้าใจและใช้การเข้าใจนั้นเพื่อจะจัดการกับสถานการณ์ได้อย่างดี ผู้นำควรตระหนักถึงอารมณ์ความรู้สึกแต่แรก แล้วคิดว่ามันเป็นอะไร มีผลต่อตนเองอย่างไร แล้วจึงค่อยเลือกที่จะกระทำอย่างไรต่อไป

2.2.2.3 การจูงใจตนเอง (Motivating Oneself) จัดเป็น ความสามารถที่จะหวังและมองโลกในแง่ดี ทั้ง ๆ ที่มีอุปสรรค ปรารชย์ หรือผิดพลาด ความสามารถข้อนี้ มีความสำคัญต่อการดำเนินเป้าหมายในระยะยาวของชีวิต หรืองานธุรกิจ ครั้งหนึ่งบริษัทประกันชีวิตแห่งหนึ่งได้รับคำแนะนำจากศาสตราจารย์ ทางจิตวิทยา แห่งมหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนีย ให้ว่าจ้างกลุ่มผู้สมัครงานที่ทดสอบแล้วว่า มีค่าการมองโลกในแง่ดีอยู่ในระดับสูง แต่ผลการทดสอบ ความถนัดทางการขายปกตินั้น ไม่ผ่าน เปรียบเทียบกับนักขายอีกกลุ่มหนึ่ง ที่มีผลการทดสอบตรงกันข้าม พบว่า ในกลุ่มแรกสามารถทำสถิติการขายในปีแรกได้มากกว่าร้อยละ 21 และในปีที่สองทำได้มากกว่าร้อยละ 57

2.2.2.4 ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) องค์ประกอบนี้ หมายถึง ความสามารถที่เอาใจเขามาใส่ใจเราตระหนักรู้ถึงสิ่งที่คนอื่นกำลังรู้สึก โดยไม่จำเป็นต้องมาบอกให้ทราบ ซึ่งคนส่วนมากไม่เคยบอกเราให้ทราบถึงสิ่งที่เขาารู้สึกในคำพูด นอกจากน้ำเสียง ภาษาท่าทาง และการแสดงออกทางสีหน้า ปัจจัยส่วนนี้ถูกสร้างขึ้นมาจากความตระหนักรู้ตนเองที่กำลังทำให้เหมาะกับอารมณ์ของตนเอง ซึ่งทำให้ง่ายต่อการที่จะอ่านและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้

2.2.2.5 ทักษะทางสังคม (Social Skills) จัดเป็นความสามารถที่จะเกี่ยวข้องกับผู้อื่น เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทางบวกตอบสนองต่ออารมณ์ของผู้อื่นและมีอิทธิพลต่อผู้อื่น ผู้นำสามารถที่จะใช้ทักษะทางสังคมนี้เพื่อจะเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลจัดการความไม่ลงรอย แก้ไขข้อขัดแย้งและประสานผู้คนเข้าด้วยกัน เพื่อเป้าประสงค์ความสามารถที่จะสร้างความสัมพันธ์ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นในองค์กรสมัยใหม่ที่ยึดการทำงานเป็นคณะ และมีความสำคัญต่อผู้นำที่มีประสิทธิภาพในทุกๆ องค์กรด้วย ลักษณะเช่นนี้สอดคล้องกับนักการปกครองชั้นสูงของไทย ที่กล่าวขานว่า การสร้างความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับผู้ใต้บังคับบัญชาโดยตรงควรต้องกระทำอย่างยิ่ง และโดยเฉพาะการทำงานที่จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากข้าราชการหรือพนักงานทุกฝ่าย ข้าราชการ ฝ่ายปกครองหรือผู้บริหารก็ต้องสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ไว้ด้วย ทั้งที่เป็นผู้ใต้บังคับบัญชาโดยตรงและหน่วยงานข้างเคียง นักการปกครองที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงก็เพราะได้รับความร่วมมือด้วยดีมาโดยตลอดโดยใช้หลักมนุษยสัมพันธ์ที่ดีช่วยในการประสานงาน

ให้ได้ผลดีมากยิ่งขึ้น ซึ่งโดยแท้ที่จริงแล้วมนุษย์มีการประสานงานกันอยู่ตามธรรมชาติ ความร่วมมือ
นั้นเกิดจากความร่วมใจ เต็มใจในการทำงานที่ต้องร่วมกันคิด ร่วมกันทำ และร่วมรับผิดชอบ

2.2.3 แนวคิดของพัฒนาทางด้านอารมณ์

กรมสุขภาพจิตได้พัฒนาแนวคิดเรื่องความฉลาดทางอารมณ์ที่ประกอบด้วย
ปัจจัยสำคัญ 3 ประการคือ

2.2.3.1 ความดี

ดี หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของ
ตนเอง รู้จักเห็นใจผู้อื่น และมีความรับผิดชอบต่อส่วนร่วม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง

- 1) ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ
- 2) รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงเวลาของตน
- 3) จะไม่ทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง
- 4) ต้องการอะไรต้องได้ทันที
- 5) เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลามากกว่าถึงจะหายโกรธ
- 6) หมกมุ่นกับการเล่นมากเกินไป
- 7) ชี้แจงเหตุผลแทนการใช้กำลัง

ความสามารถในการใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น

- 1) ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า
- 2) เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน
- 3) ใส่ใจหรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร
- 4) เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ
- 5) ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือเสียใจ
- 6) ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น
- 7) รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น
- 8) รู้จักรับฟังผู้อื่น
- 9) รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น

ความสามารถในการยอมรับถูกผิด

- 1) สารภาพเมื่อทำผิด
- 2) ไม่ชอบแกล้งเพื่อน

- 3) ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม
- 4) เมื่อทำผิด ชอบแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ
- 5) ยอมรับกฎเกณฑ์ เช่น ยอมรับการลงโทษเมื่อทำผิด
- 6) รู้จักขอโทษ
- 7) ยอมรับคำตำหนิหรือตักเตือนเมื่อทำผิด

2.2.3.2 ความเก่ง

เก่ง หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเอง มีแรงจูงใจ สามารถตัดสินใจ แก้ปัญหาและแสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

ความสามารถในการรู้จักมุ่งมั่นพยายาม

- 1) มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่งต่างๆ ที่สนใจ
- 2) มีสมาธิในการเล่นเกมส์
- 3) พยายามเล่นเกมที่ยากให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง
- 4) สนุกกับการแก้ปัญหาต่างๆ หรือท้าทาย เช่น ของเล่นที่แปลกๆ ใหม่ๆ
- 5) เฉื่อยชา ไม่สนใจที่จะทำให้เสร็จ
- 6) บ่นหรือต่อรองว่าเกมต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ลงมือทำ
- 7) เล่นเกมต่อไปจนเสร็จแม้ว่าเพื่อนๆ ไม่เล่นแล้วก็ตาม

ความสามารถในการปรับตัวต่อปัญหา

- 1) ไม่ท้อใจเมื่อประสบกับความผิดหวัง
- 2) หาทางตกลงกับเพื่อนหรือเด็กคนอื่นเมื่อเกิดขัดแย้งกัน
- 3) ไม่เอะอะ โวยวายเมื่อพบปัญหาหรือความยุ่งยาก
- 4) รู้จักรอจังหวะหรือรอคอยเวลาที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา
- 5) เมื่อมีปัญหา จะคิดหาวิธีแก้หลายๆ ทาง
- 6) ร่วมกิจกรรมที่ตนไม่ชอบ หรือไม่ถนัดกับผู้อื่นได้

ความสามารถในการกล้าแสดงออก

- 1) รู้จักทักทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่
- 2) กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนหมู่มาก
- 3) กล้าซักถามข้อสงสัย

- 4) เมื่อถูกถาม ใช้วิธีนิ่งเฉย แทนการตอบว่าไม่รู้
- 5) มักจะใช้ข้ออ้างเมื่อไม่กล้าทำอะไร
- 6) ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น

2.2.3.3 ความสุข

สุข หมายถึง ความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข มีความภูมิใจในตนเองพอใจในชีวิต และมีความสุขสงบทางใจ

ความพอใจในตนเอง

- 1) เล่าถึงความสำเร็จของตนเองให้ผู้อื่นฟัง
- 2) ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ความสามารถของตนเอง ฯลฯ
- 3) ภูมิใจที่ตนเองมีจุดดีหรือความสามารถพิเศษบางอย่าง เช่น เล่นเกมเก่ง
- 4) ภูมิใจที่ได้รับความไว้วางใจจากผู้อื่น
- 5) น้อยใจง่าย
- 6) รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่ได้

ความรู้จักปรับตัว

- 1) พอใจกับผลที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่นมากนัก
- 2) เมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการก็รู้จักยอมรับสิ่งทดแทนอย่างอื่นได้
- 3) แม้เกมแพ้ก็ไม่เสียใจนาน
- 4) เรียกร้องที่จะเอาสิ่งของให้ได้ตามที่ต้องการ
- 5) หงุดหงิดอยู่นานเมื่อไม่ได้ดั่งใจ
- 6) เมื่อทำอะไรไม่ได้ตามต้องการจะรู้สึกผิดหวังมาก เช่น บ่นคร่ำครวญหรือซึม

ความรื่นเริงเบิกบาน

- 1) มีอารมณ์ขัน
- 2) เล่นสนุกสนานหรือล้อกันเล่นสนุกๆ ได้
- 3) เมื่ออยู่คนเดียวก็รู้จักนำเกมมาทำให้ตัวเองเพลิดเพลินได้
- 4) รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการเล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง เล่นสนุก วาดรูป พูดคุยกับเพื่อน

5) เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย

6) สนุกกับการแข่งขันแม้จะรู้ว่าไม่ชนะ

2.2.4 ความสำคัญของพัฒนาทางด้านอารมณ์

EQ เป็นเรื่องที่ได้รับ ความสนใจอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน หลังจากที่ มีข้อมูลยืนยันว่าความสำเร็จของบุคคลเป็นผลมาจาก IQ เพียง 20% เท่านั้น ที่เหลืออีก 80% เป็นผลเนื่องมาจาก EQ

การศึกษาวิจัยในต่างประเทศยืนยันว่า EQ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความสำเร็จบังเกิดความสำเร็จทั้งในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน (Goleman, 1995; Goleman,1998; Sternberg,1997) มีการทำวิจัยในกลุ่มนักศึกษาผู้ปฏิบัติงานและผู้นำในองค์กรต่างๆ ดังเช่นที่มหาวิทยาลัย California at Berkeley ที่มีการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ. 1950 เป็นต้นมา โดยเก็บข้อมูลนักศึกษาปริญญาเอกสาขาวิทยาศาสตร์จำนวน 80 คน มีการวัด IQ ทำแบบทดสอบบุคลิกภาพ และให้นักจิตวิทยาสัมภาษณ์เพื่อประเมินความสมดุลทางอารมณ์ วุฒิภาวะ การรู้จักบูรณาการ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มีการติดตามผลตลอด 40 ปี ที่ผ่านมา เมื่อบุคคลเหล่านี้ อายุประมาณ 70 ปี ได้มีการสรุปผลการวิจัยในปี ค.ศ. 1994 แล้วพบว่า EQ มีความสำคัญกว่า IQ ประมาณ 4 เท่า โดยดูจากปัจจัยที่กำหนดไว้คือ ความสำเร็จในอาชีพ ความมีชื่อเสียงและสถานภาพที่เป็นที่ยอมรับในสังคมของบุคคลเหล่านี้ (Goleman,1998)

ส่วนที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ผู้ที่สนใจเรื่องของ EQ ตั้งแต่ปี 1973 คือ แม็คเคลแลนด์ (McClelland) อาจารย์ที่ปรึกษาของโกลแมน ได้เขียนบทความวิพากษ์การวัดเชาวน์ปัญญาหรือ IQ ไว้ในบทความชื่อ Testing for Competence rather than Intelligence ว่าเกรดเฉลี่ย และเชาวน์ปัญญาไม่ได้เป็นตัวบ่งชี้ความสำเร็จของชีวิต ควรหันมาสนใจความสามารถ (Competencies) เพราะเป็นตัวบ่งชี้พฤติกรรมและความสำเร็จได้มากกว่า นอกจากนี้เขายังได้สนใจศึกษากลุ่มคนที่ประสบความสำเร็จอย่างโดดเด่น (ซึ่งเขาเรียกว่า Stars) พบว่าคนกลุ่มนี้มีความสามารถเข้าใจอารมณ์ และรับรู้ความรู้สึกผู้อื่นได้ดีกว่ากลุ่มคนทั่วไป

การศึกษาวิจัยในกลุ่มผู้นำและผู้ปฏิบัติงานในองค์กรต่างๆ นั้น โกลแมน (1998) ศึกษาจากบริษัทกว่า 200 แห่งในอเมริกา พบว่า EQ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้นำมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้บริหารระดับสูงของบริษัท ผลการวิจัยชี้ชัดว่า 67% ของความรู้ความสามารถที่บุคคลใช้เพื่อความสำเร็จในงานคือ EQ (เช่น ความสามารถในการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น ความเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในองค์กร เป็นต้น) ในขณะที่เหลืออีก 33% เป็นความสามารถทางสติปัญญา (Cognitive Abilities) และความรู้ความชำนาญในงาน (Technical Skills) ซึ่งผลดังกล่าว สอดคล้องกับ

งานวิจัยของบุชเชลี อาร์และโกลแมน (Buchele r & Goleman,1998) ที่พบว่า ยังมีตำแหน่งในองค์กร สูงขึ้นเท่าไร ความรู้ความชำนาญในงานและความสามารถทางสติปัญญาจะลดความสำคัญลง และ EQ มีความสำคัญเพิ่มขึ้น

EQ จึงไม่ได้มีความสำคัญแค่เพียงเป็นปัจจัยหลัก ในการประสบความสำเร็จของ บุคคล แต่ยังมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ทำให้บุคคลมีความเข้าใจชีวิต มีเป้าหมายในชีวิตที่เป็น จริง มีการพัฒนาศักยภาพและแรงจูงใจไปสู่ความสำเร็จ สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเป็นสุข EQ จึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคมส่วนรวม

EQ เป็นสิ่งที่เรียนรู้และฝึกฝนได้ และสามารถพัฒนาในวัยเด็กได้เหมือน IQ ดังนั้น การส่งเสริมในบุคคลมี EQ ที่พัฒนาสมวัยจึงเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง กิจกรรมและทักษะ การพัฒนา EQ ในเด็กและวัยรุ่นที่จำเป็น ซึ่งนักศึกษาสามารถฝึกฝนด้วยตนเองได้

กรมสุขภาพจิตได้ตระหนักถึงความสำคัญของความฉลาดทางอารมณ์เนื่องจาก สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความฉลาดทางอารมณ์ คนที่มีสุขภาพจิตดีน่าจะต้องมีความ ฉลาดทางอารมณ์สูงซึ่งมีคุณสมบัติที่สอดคล้องกับคำจำกัดความขององค์การอนามัยโลกซึ่งให้ ความหมายว่า “สุขภาพจิต” เป็นเรื่องของจิตใจ โรคประสาท อนึ่ง ความฉลาดทางอารมณ์เป็นสิ่ง ที่สามารถจะพัฒนาได้ตลอดชีวิต การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่องาน ป้องกันปัญหาและการส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีซึ่งเป็นความรับผิดชอบหลักของกรมสุขภาพจิต การ พัฒนาแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเข้าใจสภาพอารมณ์ทั้งในส่วนที่ เป็นศักยภาพและจุดด้อยซึ่งควรได้รับการพัฒนาให้ดีขึ้นจึงเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากจะช่วยให้งาน ส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีของประชาชนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.5 ประโยชน์ของพัฒนาทางด้านอารมณ์

2.2.5.1 พัฒนาทางด้านอารมณ์ และบุคลิกภาพเด็ก

- 1) กำหนดบุคลิกภาพที่พึงปรารถนา
- 2) สร้างวุฒิภาวะสมวัย การปรับตัว การแก้ปัญหาความเครียดและ ความกดดัน
- 3) อารมณ์ในภาวะของการแข่งขันได้ดี
- 4) อยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี

2.2.5.2 พัฒนาการสื่อสาร และการแสดงความรู้สึกในอารมณ์ของตน

- 1) กำหนดแสดงอารมณ์ได้ถูกกาลเทศะ
- 2) เข้าอกเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น

- 3) สามารถจะยิ้มได้ แม้ในใจจะรู้สึกเศร้า
- 4) รับฟังปัญหาของผู้อื่นได้ อย่างตั้งใจ
- 5) ไม่รู้สึกแปลกแยกจากเพื่อนมนุษย์ สังคม ธรรมชาติ และชีวิตของคน

2.2.5.3 การปฏิบัติงาน EQ ช่วยให้

- 1) ยอมรับความคิดริเริ่ม ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์
- 2) ยอมรับการเปลี่ยนแปลง
- 3) มีปฏิสัมพันธ์ รู้จักการประสานงาน สานสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์ดี
- 4) เคารพความคิดเห็นของคนอื่น
- 5) ปรับตัวในสถานการณ์ต่าง ๆ ในที่ทำงานได้ดี

2.2.5.4 การบริหาร EQ ช่วยให้

- 1) รู้จักผู้ที่มีคุณประโยชน์ต่อตน
- 2) รับฟังความต้องการ และตอบสนองได้ดี
- 3) สามารถที่จะชักจูงผู้อื่นให้เป็นประโยชน์ที่จะได้รับจากตนได้ดี
- 4) รู้จักใช้คนและครองใจคนได้
- 5) เรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ
- 6) โน้มน้าวผู้อื่นให้ทำตามที่คุณต้องการได้สำเร็จ
- 7) สามารถทำให้คนเกิดความสุขในการทำงาน
- 8) พุดและดำเนินการตามที่พุด
- 9) กล้าแสดงออก และถูกต้องตามกาลเทศะ

2.2.5.5 การเข้าใจชีวิตตนและคนอื่น

- 1) รู้จักมองเข้าไปในจิตใจของตน เข้าใจตนอย่างถ่องแท้
- 2) เข้าใจคนอื่น เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กัน
- 3) มุ่งใช้ศักยภาพของตนเต็มที่ต่อกิจกรรมต่างๆ ในการดำรงชีวิตประจำวัน
- 4) มีความสุขกับชีวิตและครอบครัว

2.2.6 การพัฒนาเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์

2.2.6.1 รู้จักอารมณ์ เป็นพื้นฐานในการควบคุมอารมณ์เพื่อแสดงออกอย่างเหมาะสม การรู้จักอารมณ์ก็คือการรู้ตัว หรือการมีสตินั่นเอง ซึ่งจะนำไปสู่การควบคุมอารมณ์ และสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้

2.2.6.2 ทบทวนด้วยใจที่เป็นกลาง ไม่เข้าข้างตัวเองว่าเรามีลักษณะอารมณ์อย่างไร แสดงออกในรูปแบบไหน และเหมาะสมหรือไม่ ฝึกสติให้รู้ตัวอยู่เสมอว่าขณะนี้กำลังรู้สึกอย่างไรกับตัวเอง หรือสิ่งที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัว สบายใจ ไม่สบายใจ แล้วลองถามตัวเองว่าเราคิดอย่างไรกับความรูสึกนั้น มีผลอย่างไรกับการแสดงออกของเรา

2.2.6.3 จัดการกับอารมณ์ หมายถึงความสามารถในการควบคุมอารมณ์ และแสดงออกอย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

2.2.6.4 ฝึกรับรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งด้านดี และร้าย สร้างโอกาสจากอุปสรรค หรือหาประโยชน์จากปัญหา โดยการเปลี่ยนมุมมอง เช่น เหตุการณ์ร้ายเป็นความท้าทายที่จะพัฒนาเรายังขึ้น

2.2.6.5 ผ่อนคลายความเครียด โดยเลือกวิธีที่เหมาะสมกับตนเอง เช่น นั่งสมาธิ การออกกำลังกาย เดินจงกรม เล่นดนตรี ปลูกต้นไม้ เป็นต้น

2.2.6.6 สร้างแรงจูงใจ การมองหาแง่ดีของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นว่า จะสามารถเผชิญเหตุการณ์นั้นได้ และก้าวไปสู่เป้าหมายที่วางไว้

2.2.6.7 ทบทวนและจัดอันดับสิ่งสำคัญที่ต้องการในชีวิต และความเป็นไปได้ เพื่อนำไปสู่เป้าหมาย

2.2.6.8 ตั้งเป้าหมายให้ชัดเจน

2.2.6.9 มุ่งมั่นต่อเป้าหมาย

2.2.6.10 ลดความสมบูรณ์แบบ โดยทำใจยอมรับว่าสิ่งที่ต้องการอาจผิดพลาดได้ เพื่อลดความเครียด

2.2.6.11 ฝึกมองหาประโยชน์จากอุปสรรค เพื่อสร้างความรู้สึที่ดีๆ และพลัง

2.2.6.12 ฝึกสร้างทัศนคติที่ดีในเหตุการณ์ไม่ดีต่างๆ

2.2.6.13 รู้อารมณ์ผู้อื่น เพื่อแสดงออกอย่างเหมาะสมกับคนที่มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ต่อกัน

2.2.6.14 ให้ความสนใจในการแสดงออก อารมณ์ และความรู้สึกของผู้อื่น โดยการสังเกตสีหน้า แววตา ท่าทาง การพูด น้ำเสียง ตลอดจนการแสดงออกอื่นๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจต่อกัน

2.2.7 การประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์

จะช่วยให้ได้ทราบถึงจุดดีจุดเด่นของลักษณะความฉลาดทางอารมณ์ที่ควรส่งเสริม และจุดอ่อนที่ควรพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไป รวมทั้งสามารถใช้ในการติดตามเพื่อดูพัฒนาการทาง

อารมณ์ว่ามีความก้าวหน้าน้อยเพียงใดเมื่ออายุเพิ่มขึ้น การประเมินความฉลาดทางอารมณ์
เด็ก ประเมินคุณลักษณะ 3 ด้าน คือ

2.2.7.1 ด้านดี เป็นความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยประเมินจาก
การรู้จักอารมณ์ การมีน้ำใจ และการรู้ว่าอะไรถูกอะไรผิด

1) การรู้จักอารมณ์ เมื่อเด็กมีอารมณ์เกิดขึ้น เช่น โกรธ โมโห ผู้ใหญ่ควร
ช่วยให้เด็กรู้จักอารมณ์ของตนเอง อันเป็นพื้นฐานของการควบคุมอารมณ์ได้ในอนาคต โดยไม่ตำหนิ
เด็ก แต่ควรแสดงท่าทีที่เข้าใจ เช่น โอบกอดเด็ก จะทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย และผู้ใหญ่ควรถาม
เพื่อเป็นการให้เด็กทบทวนอารมณ์ของตนเอง เช่น “หนูรู้ตัวหรือเปล่าว่ากำลังโกรธ” “หนูรู้ตัว
หรือเปล่าว่ากำลังโมโห” “หนูรู้สึกอย่างไร ก็พากันรักน้อมมากกว่าหนูใช่ไหม”

2) มีน้ำใจ ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักแบ่งปันสิ่งของให้คนอื่น หรือกล่าว
ชมเมื่อเด็กช่วยเหลือผู้อื่นทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ของตัวเด็กเองและการอยู่ร่วมกับคนอื่น

3) รู้ว่าอะไรถูกอะไรผิด เมื่อเด็กทำผิด เช่น เดินชนผู้อื่นโดยไม่ได้อ
ตั้งใจ ควรสอนเด็กให้รู้จักกล่าวคำขอโทษ เพราะการเดินชนผู้อื่นอาจจะทำให้เขาเจ็บหรือไม่พอใจ
ได้ การขอโทษทำให้ผู้อื่นไม่ถือโทษโกรธเด็ก

2.2.7.2 ด้านเก่ง คือ ความพร้อมที่จะพัฒนาตนไปสู่ความสำเร็จ โดยประเมินจาก
ความกระตือรือร้น/สนใจใฝ่รู้ การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง และการกล้าพูดกล้าแสดงออก

1) กระตือรือร้น/สนใจใฝ่รู้ ผู้ใหญ่ควรมีท่าทีสนใจเมื่อเด็กมีข้อสงสัยหรือ
ซักถาม เพราะเด็กวัยนี้มักมีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็นสิ่งแปลกใหม่รอบตัว นอกจากนี้ ผู้ใหญ่
ควรส่งเสริมให้เด็กรู้จักวิธีค้นหาคำตอบอย่างง่ายที่สุดคล้อยกับของวัยเด็ก

2) ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงเด็กมักจะเกิด
ความหวั่นไหว ดังนั้น ผู้ใหญ่ควรปลอบใจ ให้ความมั่นใจเด็กเพื่อให้เด็กเกิดความอบอุ่นใจปรับตัว
ได้ นอกจากนี้ ผู้ใหญ่ควรให้เด็กได้พบปะคนอื่นๆ นอกบ้านบ้าง เช่น พาไปเที่ยวบ้านญาติ บ้าน
เพื่อน หรือเล่นกับเพื่อนนอกบ้าน ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความเรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับคนอื่นหรือ
สิ่งแวดล้อมรอบตัว

3) กล้าพูดกล้าบอก เมื่อเด็กบอกความรู้สึก หรือแสดงความคิดเห็น ผู้ใหญ่
ควรรับฟังด้วยความสนใจและถามเหตุผล ท่าทีของผู้ใหญ่จะเป็นการสนับสนุนให้เด็กมีความมั่นใจ
ในตนเอง และผู้ใหญ่ก็จะเข้าใจเด็กมากขึ้นด้วย

2.2.7.3 ด้านสุข คือ ความพร้อมทางอารมณ์ที่ทำให้เกิดความสุข โดยประเมิน
จากการมีความพอใจ ความอบอุ่น และความสนุกสนานร่าเริง

1) มีความพอใจ ผู้ใหญ่ควรสนับสนุนให้เด็กทำอะไรด้วยตนเองหรือแสดงความสามารถเฉพาะตัว เมื่อเด็กทำได้ผู้ใหญ่ควรกล่าวชมเชย จะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจและมีความสุข

2) อบอุ่นใจ เด็กทุกคนต้องการให้ผู้ใหญ่อยู่ใกล้ชิด คอยปกป้องและให้กำลังใจ โดยเฉพาะเวลาเด็กเริ่มทำอะไรด้วยตนเองเป็นครั้งแรก เพราะจะทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่นใจ ไม่กังวล มีความมั่นคงทางอารมณ์ และกล้าทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองในระยะต่อไป

3) สนุกสนานร่าเริง ผู้ใหญ่ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น หรือร่วมสนุกสนานเฮฮากับเพื่อน เพราะเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อชีวิตเด็ก ทั้งนี้พ่อแม่อาจจะมีส่วนช่วยกระตุ้นโดยการร่วมกิจกรรมกับเด็ก สิ่งเหล่านี้จะเป็นการฝึกให้เด็กเป็นคนอารมณ์ดี และเป็นการช่วยผ่อนคลายอารมณ์ที่ขุนมัวทั้งหลายได้เป็นอย่างดี สำหรับเด็กที่มีท่าทางหงอยเหงา ผู้ใหญ่ไม่ควรละเลย แต่ควรสนับสนุนให้เด็กร่วมในกิจกรรมที่สนุกสนานกับผู้อื่น

การประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม มีข้อที่ควรคำนึงถึงและสามารถเก็บข้อมูลได้หลายวิธี ดังนี้

1) สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก ตามรายการพฤติกรรมที่กำหนด
ทุกรายการจากกิจกรรมปกติ ได้แก่ กิจกรรมการเล่น การทำกิจกรรมต่างๆ ตามตาราง กิจกรรมประจำวัน

2) สนทนากับเด็กโดยคำนึงถึงบรรยากาศ อารมณ์ของเด็ก เวลา สถานที่ และเรื่องที่จะสนทนา

3) สนทนากับผู้ปกครองหรือผู้ใกล้ชิดเด็ก เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการประเมิน

4) การเก็บข้อมูลต้องใช้ความละเอียดรอบคอบ และมีความอดทน รอคอยให้เด็กเกิดพฤติกรรมตามที่กำหนดไว้ ซึ่งอาจต้องใช้การประเมินหลายครั้ง แล้วจึงบันทึกผลลงในแบบบันทึกพัฒนาการ

5) ถ้าสังเกตเด็กหลายครั้งแล้ว แต่เด็กยังไม่แสดงพฤติกรรมที่ต้องการออกมา ควรจัดกิจกรรมเสริมให้แก่เด็ก

การประเมินมีข้อพึงระวัง ดังนี้

1) ผู้ตอบแบบประเมินจะต้องรู้จักหรือคุ้นเคยกับเด็กเป็นอย่างดี เพื่อจะได้มีโอกาสให้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กได้อย่างละเอียดและถูกต้อง

2) ผู้ตอบแบบประเมิน ต้องตอบตามที่เด็กเป็นอยู่จริง

3) ถ้าผู้ตอบมีความรู้ต่ำกว่า ป.6 ควรใช้วิธีการสัมภาษณ์โดยผู้ที่นำแบบประเมินไปใช้

4) ไม่ควรนำผลการประเมินไปเปรียบเทียบกับเด็กอื่น ว่ากล่าวตำหนิเด็ก หรือใช้เป็นข้อตัดสินในการคัดเลือกเด็กในโอกาสต่างๆ

2.3 การละเล่นพื้นบ้าน

การเล่นกับเด็กเป็นของคู่กันมาตั้งแต่กาลครั้งไหน คงไม่มีใครทราบได้ แต่การเล่นก็เป็นเรื่องที่สืบเนื่องแสดงถึงเอกลักษณ์ของชนชาติหรือท้องถิ่นเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดเข้าสู่กระแสชีวิตและตกทอดกันมาตั้งแต่รุ่นปู่ย่าตายายของปู่ย่าตายายโน้น เอาตั้งแต่เมื่อเราเกิดมาลืมตาโลกรู้จักจะให้เห็นปลาตะเพียนที่ผู้ใหญ่แขวนไว้เหนือเปลให้เด็กดู “เล่น” เป็นการบริหารลูกตา แหวกว่ายอยู่ในอากาศแล้ว พอโตขึ้นมาสัก 3 ถึง 4 เดือน ผู้ใหญ่ก็จะสอนให้เล่น “จับปูด้า ขยำปุ่นา” “แกว่งแขนอ่อน เดินไวๆ ลูกร้องให้ ริ่งไปริ่งมา” โดยที่จะคิดถึงจุดประสงค์อื่นใดหรือไม่ไม่รู้ แต่ผลที่ตามมานั้นเป็นการทำให้เด็กใช้กล้ามเนื้อมือ กล้ามเนื้อแขนประสานกับสายตา

การละเล่นเป็นการส่งเสริมให้เด็ก ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ หากศึกษาการเล่นของเด็กในสังคม เท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วยการละเล่นของเด็กไทย มีความหลากหลาย เช่น หมากเก็บ ว่าว โพงพาง รีรีข้าวสาร เป็นต้น (ข้อมูลจากหนังสือ “วัฒนธรรมพื้นบ้าน” จัดทำโดย เมืองโบราณฉบับพิเศษ, 220-224)

การเล่นเป็นจึงเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการพัฒนาความสามารถในทุกๆ ด้านของเด็ก ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ดีในอนาคต (ข้อมูลจากคู่มือการเลี้ยงดูลูกวัยแรกเกิดถึง 6 ปี, 2552:103)

2.3.1 ความเป็นมา

แต่ไหนแต่ไรมา คนไทยดำเนินชีวิตอยู่เป็นครอบครัวใหญ่ และมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับธรรมชาติแวดล้อม เมื่อยังเป็นทารกนอนเปล เด็กน้อยจะนอนดูพวงปลาตะเพียนที่สานด้วยใบลานข้อมสี เมื่อต้องแสงตะวัน เกล็ดปลาก็เป็นประกายวาววับ ลูกปลาตัวน้อยๆ แกว่งไกวตามแรงลม เด็กก็จะยื่นมือไขว่คว้าอย่างเพลิดเพลิน เมื่อเด็กเติบโตขึ้น ผู้ใหญ่ให้นั่งเล่นอยู่บนบ้านไม่ออกไปไกลตาเกินกว่าจะดูแลได้ เด็กได้เล่นกับพี่น้องวัยเดียวกัน เปลี่ยนมือ เปลี่ยนจังหวะการตบ เรียกว่า เล่นตบแผละเด็กๆ ได้ฝึกคิดเปลี่ยนท่าต่างๆ ได้ฝึกการเคลื่อนไหวมือ แขนและสายตา ได้ยินเสียงและจังหวะที่เร้าใจ ใครพลาดดู ตามไม่ทันก็จะแพ้ ถ้ามีอุปกรณ์การเล่น เช่น เลิกเส้นเล็กๆ ขนาดยาวพอควรรนำมาผูกเป็นวงแล้วใช้นิ้วคล่องไขว้เป็นรูปต่างๆ เด็กที่ฉลาดจะไขว้เส้นเชือกได้สวย

คู่แข่งกันจะคลายวงออกไม่ได้ การเล่นไปไว้เชือกช่วยให้เด็กได้ฝึกการคิด และพัฒนากล้ามเนื้อนิ้วมือ เมล็ดน้อยหน้า เมล็ดมะขาม เป็นของเล่นที่เด็กไทยสมัยก่อนชอบเล่น เด็กสองคนนั่งกับพื้นหันหน้าเข้าหากัน จีดวงกลมเล็กๆ เอาเมล็ดน้อยหน้าทอดลงในวงกลมเอาใบไม้หรือกระดาษชิ้นเล็กๆ พันเป็นช้อน ตักเมล็ดน้อยหน้า หรือเมล็ดมะขามทีละ 1 เมล็ด หรือทีละ 2 หรือ 3 เมล็ด แล้วแต่กติกา ใครตักได้หมดโดยไม้ไปเหยี่ยเมล็ดอื่นๆ ให้เคลื่อนไหวเลย คนนั้นชนะการเล่นอย่างนี้เรียกว่า การเล่นอีกตัก เมื่อเด็กๆ ลงมาเล่นที่ลานบ้านหรือที่หาดทราย เด็กจะเล่นตีจับต้องเต มอญซ่อนผ้า โพงพาง ริริข้าวสาร เล่นขายของหรือหม้อข้าวหม้อแกง ชีวิตเด็กไทยจึงสนุกสนาน มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ใหญ่และเพื่อน พี่น้อง มีความอบอุ่นใจและได้ เรียนรู้กฎเกณฑ์ การอยู่ร่วมกัน คนไทยมีนิสัยเจ้าบทเจ้ากลอน การเล่นธรรมดาที่มีเพียงอุปกรณ์และวิธีการเล่นดูจะไม่สนุกเท่าที่ควร ผู้ใหญ่จึงคิดถ้อยคำร้อยกรองเป็นบทร้อง ท่วงทำรำ จัดจังหวะการเดิน การเดินให้ดังขมยั้งขึ้น การเล่นจึงกลายเป็นการละเล่นที่มีบทเจรจา บทร้องทำรำเข้ามาประกอบ เช่น งูกินหาง แม่ศรี โยนชิงช้า กระอั่วแทงควาย หรือกระด้วแทงเสื่อ เมื่อถึงเทศกาลต่างๆ มีการละเล่นรื่นเริงตามประเพณี เช่น เล่นสะบ้าในวันสงกรานต์ เล่นเพลงแห่ดอกไม้ เมื่อไปทำบุญที่วัด เล่นเพลงพิชฐาน เพลงเรือ เพลงลอยกระทง เพลงแห่นาค เป็นต้น บางครั้งมีการเล่นทายปัญหา ซึ่งเรียกว่าปริศนาคำทาย ถ้อยคำและปัญหาที่ทายส่วนใหญ่ฉายภาพชีวิตของคนไทย และสภาพธรรมชาติแวดล้อม

เมื่อฤดูกาลเปลี่ยนไป อย่างเข้าฤดูร้อน ลมว่าวพัดแรง คนไทยก็จะเล่นว่าว ซึ่งมีศิลปะของการเล่นที่น่าสนใจมาก การเตะตะกร้อก็มีวิธีการและท่วงท่าที่น่าดู พอถึงเดินสิบสอง น้านองตลิ่ง การเล่นเพลงทั้งที่เป็นเพลงเรือ และการร้องรำบนฝั่งน้ำ ล้วนมีความไพเราะงดงามตามเอกลักษณ์ ของไทย ถึงฤดูเก็บเกี่ยว ชาวนามาร่วมกันเกี่ยวข้าวอย่างสนุกสนาน จึงมีการรำเหยื่อย เต็มกำรำเคียว เล่นเพลงเกี่ยวข้าว เป็นต้น การเล่นและการละเล่นของไทย จึงเป็นสมบัติทิพย์ทางวัฒนธรรมไทย ที่มีศิลปะทั้งทางด้านท่าทางเคลื่อนไหว วิธีการ รูปแบบ ชั้นเชิงการใช้ภาษา อารมณ์ สนุก และความรักใคร่กลมเกลียวกับฉันท์พี่น้อง รูปแบบของการเล่นและการละเล่นของไทย อาจมีความแตกต่างกันบ้างตามลักษณะของท้องถิ่น และประเพณี สมควรที่เยาวชนทั้งหลายจะสนใจศึกษา เพื่อสามารถธำรงรักษาไว้สืบไป (ข้อมูลจาก สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่มที่ 13 เรื่องที่ 7 การละเล่นของไทย สำหรับเด็กระดับกลาง)

2.3.2 ความหมายของการละเล่น

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า “การละเล่น” ไว้ดังนี้ การละเล่น มหรสพต่างๆ การแสดงต่างๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

การละเล่นของเด็ก หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนาน หรือ
ผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

ภาษาอังกฤษ ใช้คำว่า “PLAY” และ “GAME” ในความหมายที่แตกต่างกันตาม
พจนานุกรม ดังนี้

PLAY หมายถึง การเล่น เล่นสนุก (Oxford Advanced Learner Dictionary of Current
English, 1974: 645)

GAME หมายถึง กิจกรรมที่เกิดจากความร่วมมือกัน หรือแข่งขันในการตัดสินใจที่จะ
ก้าวหน้า โดยมีวัตถุประสงค์และกฎเกณฑ์ที่แน่นอน (Dictionary of Gaming Modeling and
Simulation, 1978: 06)

จาก The Encyclopedia Britannica Vol.4 ได้ให้ความหมายของคำว่า “GAME” และ
“PLAY” ไว้ดังนี้

PLAY หมายถึง การละเล่นอย่างบริสุทธิ์ และมักเป็นการเล่นอย่างง่ายๆ เล่นเพียง
คนเดียว หรือหลายคนก็ได้ การเล่นจะเป็นไปด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับ

GAME หมายถึง ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้

โรเจอร์ เคลอยส์ ได้ให้ความหมายและแบ่งประเภทของการละเล่นไว้ดังนี้

1) GAME เป็นพฤติกรรมการเล่นที่เป็นอิสระ ผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจ
ไม่มีการบังคับ มีกฎกติกา กำหนดเวลาและสถานที่ ผู้เล่นไม่ทราบล่วงหน้าว่าจะเป็นผู้แพ้หรือผู้ชนะ
บางทีก็สวมบทบาทสมมติ เช่น เป็นตำรวจ เป็นผู้ร้าย เป็นต้น

2) PLAY เป็นพฤติกรรมการเล่นเช่นเดียวกับ GAME แต่ไม่มีการแข่งขัน
ไม่มีกฎกติกาตายตัว ไม่มีการแพ้การชนะ เช่น การเล่นขายของ การเผชิญผีต่างๆ เป็นต้น

3) SPORT เป็นพฤติกรรมการเล่นที่ไม่เป็นอิสระ เมื่อถึงเวลาแข่งขันกันแล้ว
ผู้เล่นจะต้องลงแข่งขัน โดยไม่มีข้อแม้ใดๆ เช่น ฟุตบอล เป็นต้น

เปียเจต์ (Jean Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิส ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับเด็กมาเป็นเวลา 50 ปี
ได้กล่าวถึงการละเล่นของเด็กว่า เป็นการแสดงออกของการคิดทางด้านการเลียนแบบ และ
ด้านจินตนาการ โดยแบ่งออกเป็น 3 พวกใหญ่ๆ คือ

1) Practice games เป็นการเล่นที่ทำให้กิจกรรมการเลียนแบบเจริญขึ้น เช่น
การกระโดด การเรียงรูปภาพหรือคำ เป็นต้น

2) การเล่นเหล่านี้นำไปสู่การเจริญทางด้านกลไกความเคลื่อนไหวอวัยวะ
ต่างๆ จากนั้นเด็กจะก้าวไปสู่การเล่นชนิด Symbolic games เช่น การสร้างบ้าน ปราสาททราย เป็นต้น

3) Games with rules คือเกมที่มีการตั้งกฎเกณฑ์ และสร้างรูปแบบในการเล่น เช่น หมากเก็บ จ้องเต เป็นต้น

ผออบ โปษะกฤษณะ ได้ให้ความหมายของการละเล่นของเด็กไทย ไว้ว่า “เป็นการละเล่นต่างๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเภทมีบทร้องและบทรำประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่างๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงแต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน”

การละเล่นพื้นบ้านจึงหมายถึง กิจกรรมที่ประชาชนร่วมกันทำขึ้นเพื่อให้สนุกสนานและอื่น ๆ ในแต่ละท้องถิ่นหรือตำบลหมู่บ้าน บางอย่างอาจเหมือนกันกับท้องถิ่นอื่น และบางอย่างอาจแตกต่างกันไปบ้างตามความนิยมของท้องถิ่นนั้น ๆ การละเล่นต่างกับกีฬา การละเล่นแตกต่างจากกีฬาตรงที่การละเล่นจัดทำเพื่อมุ่งความสนุกสนานเป็นใหญ่ ไม่มุ่งที่จะเอาชนะกันอย่างจริงจัง ทั้งผู้เล่นก็ไม่จำเป็นต้องได้ฝึกซ้อมเตรียมตัวมาก่อนแต่อย่างใด คือ จะเล่นเมื่อไรก็อาจเข้าร่วมกิจกรรมเล่นได้

ธิดา โมสิกรัตน์ (2532 : 650-660) อธิบายความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมการละเล่นของสังคมซึ่งไม่ทราบที่มา แต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อๆ กันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นซึ่งมีการเคลื่อนไหวกิริยาอาการเป็นส่วนใหญ่ อาจจะมีดนตรีการขับร้อง หรือการฟ้อนรำประกอบการเล่น มีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่างๆ

การละเล่นของไทย หมายถึง การเล่นดั้งเดิมของเด็กและผู้ใหญ่ เพื่อความบันเทิงใจ ทั้งนี้เป็นการเล่นที่มีกติกาหรือไม่มีกติกา ไม่มีบทร้องประกอบหรือมีบทร้องประกอบให้จังหวะ บางทีก็มีท่าเต้น ท่ารำประกอบ เพื่อให้งดงามและสนุกสนานยิ่งขึ้น ทั้งผู้เล่นและผู้ชมมีส่วนร่วมสนุก (ไม่ครอบคลุมไปถึงการละเล่นที่เป็นการแสดงให้ชมโดยแยกผู้เล่นและผู้ชมออกจากกันด้วยการจำกัดเขตผู้ดู หรือการสร้างเวทีสำหรับผู้เล่น เป็นต้น)

การละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การแสดงแต่ละอย่างอันเป็นประเพณีนิยมกันในท้องถิ่นซึ่งเล่นกันในระหว่างประชาชน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริงตามฤดูกาล การแสดงจะต้องเป็นไปอย่างมีวัฒนธรรม มีความเรียบร้อย ต้องใช้ถ้อยคำสุภาพไม่หยาบ โผนหรือเสื่อมเสียศีลธรรม แต่งกายให้สุภาพถูกต้องตามความนิยม และวัฒนธรรม เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น ตลอดจนสถานที่ที่ต้องจัดให้เหมาะสมกับโอกาสที่จะแสดง

สรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การเล่นที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่นับการแข่งขัน บางชนิดก็เป็นการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์กติกา เป็นการเล่นที่มีกฎกติกาชัดเจนได้ด้วย

2.3.3 ประเภทของการละเล่น

วรรณิ (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเดอร์สัน, (2526: 15-16) ได้แบ่งประเภทการละเล่นพื้นบ้านสำหรับเด็กออกเป็น 5 ประเภท คือ

2.3.3.1 การเล่นโดยใช้ทักษะทางร่างกาย และความรู้สึกสัมผัส เช่น การเล่นโพงพาง ซัดพรก

2.3.3.2 การเล่นโดยใช้กลยุทธ์ เป็นการเล่นที่ต้องใช้วิธีการเล่นนอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในกติกา ผู้เล่นที่ใช้กลยุทธ์จะมีโอกาสชนะมากยิ่งขึ้น เช่น จั๊กจิ้งหูลุม หมากขุม

2.3.3.3 การเล่นเสียงโชค ผู้เล่นไม่สามารถบังคับ หรือกำหนดผลลัพธ์ที่ตามมาได้ การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับโชค เช่น การทอยลูกเต๋า

2.3.3.4 การเล่นแบบสวมบทบาท เป็นการเล่นสมมติบทบาท ขณะที่เล่นเป็นคนหรือสัตว์ เช่น เข้เผ้าไข่

2.3.3.5 การเล่นแบบเขย่าขวัญ เป็นการเล่นที่ก่อให้เกิดความเสียดุลย์ มึนงง ตกใจ เช่น การเล่นเชือข้าง ผีขวิดแก้ว

2.3.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการละเล่นพื้นเมือง

การละเล่นพื้นเมืองของไทยแบ่งออกเป็น 4 ภาค ได้แก่ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคใต้ และภาคอีสาน แต่ละภาคจะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ แตกต่างกันไปทั้งรูปแบบของเพลงพื้นเมือง และการแสดงพื้นเมือง สิ่งเหล่านี้เกิดจากปัจจัยต่างๆ ดังนี้

2.3.4.1 ปัจจัยสภาพทางภูมิศาสตร์ มีอิทธิพลต่อการสืบทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นของแต่ละภาค เนื่องจากในสมัยอดีตการคมนาคมติดต่อกับส่วนกลางยากลำบาก ในภูมิภาคที่อยู่ห่างไกลจึงมักจะรับวัฒนธรรมจากประเทศใกล้เคียงเข้ามาในสังคมนั้น

2.3.4.2 ประเพณี คำว่า "ประเพณี" มาจากศัพท์บาลีสันสกฤตว่า "ปเวณิ ; พรเวริ" ได้แก่ ขนบธรรมเนียมหรือแบบแผน คนเราไม่ว่าชาติไหน ภาษาใด ย่อมต้องมีประเพณีเป็นของตนเอง คนในชาติต้องเคารพนับถือ ถ้าไม่เคารพนับถือจะถูกตราหน้าว่าเป็นคนไม่มีชาติ ในเรื่องประเพณีของประชาชนทุกภูมิภาค ส่วนมากจะมีขึ้นในลักษณะที่คล้ายคลึงกันบ้าง และแตกต่างกันบ้างในบางประเพณี

2.3.4.3 ศาสนา เป็นสิ่งสำคัญมากมากสิ่งหนึ่ง ที่ทำให้เกิดการละเล่นพื้นเมืองแตกต่างกันออกไปในแต่ละท้องถิ่นหรือในแต่ละภูมิภาค สำหรับประเทศไทยนับเป็นประเทศหนึ่งที่มีความเป็นประชาธิปไตยในเรื่องการนับถือศาสนา ทำให้ประชาชนมีโอกาสในการเลือกนับถือศาสนาที่

ตนเองชอบได้อย่างอิสระ ผลของการนับถือศาสนานั้นมักมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับประเพณีความเชื่อ อันเป็นผลให้เกิดการละเล่นพื้นเมืองแตกต่างกันไป

2.3.4.4 ความเชื่อ เป็นเรื่องที่มีความผูกพันในวิถีชีวิตของคนไทยมานาน ความเชื่อ มีผลทำให้เกิดรูปแบบของประเพณีต่างๆ อันเป็นผลต่อการละเล่นพื้นเมืองอย่างยิ่งในแต่ละท้องถิ่น โดยแต่ละท้องถิ่นก็จะแตกต่างกันออกไป

2.3.4.5 ค่านิยม เรื่องของค่านิยมเป็นสิ่งสำคัญขั้นมูลฐานในการทำความเข้าใจถึง พฤติกรรมบุคคล เพราะพฤติกรรมหรือการแสดงออกต่างๆ ของบุคคล ย่อมขึ้นอยู่กับลักษณะค่านิยมที่ ผู้นั้นมีอยู่ ค่านิยมที่เรามักพบในแต่ละท้องถิ่นแต่ละภาคจะมีลักษณะดังนี้

- 1) ค่านิยมเกี่ยวกับการศึกษา
- 2) ค่านิยมเกี่ยวกับความมั่นคง
- 3) ค่านิยมเกี่ยวกับการทำบุญ
- 4) ค่านิยมเกี่ยวกับความสนุกสนาน
- 5) ค่านิยมเกี่ยวกับเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์
- 6) ค่านิยมเกี่ยวกับการรักถิ่นฐานหรือรักญาติพี่น้อง
- 7) ค่านิยมเกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ

2.3.5 ประโยชน์ของการละเล่น

2.3.5.1 เป็นการช่วยบริหารร่างกายให้สมบูรณ์แข็งแรง ในขณะที่แสดงการละเล่น ร่างกายได้เคลื่อนไหว การละเล่นบางอย่างได้มีการออกแรงและแข่งขันกันด้วย จึงทำให้ผู้เล่นได้ บริหารร่างกาย ผู้ร่วมกิจกรรมได้ออกกำลังกายได้ด้วย อันเป็นผลให้ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงจึงมี สุขภาพพลานามัยดี มีอำนาจต้านทานโรค ช่วยทำให้สุขภาพจิตดีเพลิดเพลิน เนื่องจากการละเล่นเป็น นันทนาการส่วนหนึ่ง ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน จิตใจร่าเริงแจ่มใส จึงทำให้จิตใจสบาย มีอารมณ์ดี เป็นการช่วยรักษาสุขภาพจิตของผู้แสดงการละเล่น และคลายความตึงเครียดของประสาท ได้เป็นอย่างดีด้วย

2.3.5.2 เป็นการส่งเสริมให้เกิดความสามัคคี รักหมู่คณะ การละเล่นพื้นบ้าน แทบทุกอย่าง จะมีคนร่วมกันเล่นคราวละหลาย ๆ คน นอกจากนี้ ยังมีผู้ร่วมชมและสนับสนุน การแสดงการละเล่นด้วย บุคคลเหล่านี้จะร่วมกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้ได้มีส่วนร่วม การแข่งขัน การแสดงหรือร่วมสนุกสนานกับกลุ่มคนเหล่านี้ เมื่อได้ร่วมกิจกรรมกัน ความรักใคร่ กลมเกลียว ความคุ้นเคยเป็นกันเอง ย่อมมีขึ้นดุจญาติพี่น้องอันแท้จริง ย่อมก่อให้เกิดความรักใคร่ สามัคคีในหมู่คณะ บางโอกาสเมื่อผู้ใดมีฐานะการงาน ได้รับความเดือดร้อน หรือมีความจำเป็นอะไร

บางอย่าง ก็จะได้รับความช่วยเหลือจากผู้สนิทคุ้นเคยเหล่านั้นเป็นอย่างดี ฝึกให้เป็นผู้มีน้ำใจต่อผู้กล้าหาญและมีน้ำใจนักกีฬา การเล่นเกมบางอย่างย่อมจะมีการต่อสู้และแข่งขันกัน ระหว่างบุคคลต่อบุคคลและหมู่คณะต่อหมู่คณะ การต่อสู้นี้ย่อมต้องอาศัยความสามารถทั้งด้านกำลังกายและกำลังใจ ผู้ใดได้แข่งขันบ่อยๆ ย่อมทำให้ร่างกายและจิตใจเข้มแข็งพร้อมที่จะเผชิญปัญหาอุปสรรคต่างๆ เป็นการฝึกคนให้รู้จักต่อสู้และกล้าหาญ ทั้งเป็นการอบรมให้เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย เป็นต้น นับเป็นการสร้างเสริมนิสัยที่ดีแก่ผู้แสดงการเล่น

2.3.5.3 เป็นการส่งเสริมการริเริ่มสร้างสรรค์ ก่อนแสดงการเล่น ย่อมมีการปรึกษาหารือ และตกลงกันถึงวิธีการเล่นหรือกติกา การจัดหาอุปกรณ์ และค้นหาตัดแปลงวิธีการเล่นแปลก ๆ ที่เหมาะสมเพิ่มเติม เป็นการฝึกให้บุคคลเหล่านั้น รู้จักคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในสิ่งที่ดีงาม ซึ่งการริเริ่มสร้างสรรค์นี้ควรฝึกให้มีขึ้น โดยเฉพาะเด็ก ๆ และเยาวชน ควรได้มีการฝึกให้มาก ช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การเล่นเกมบางอย่าง เช่น การเล่นเกมของเด็ก เป็นการเลียนแบบของผู้ใหญ่ ทำให้เด็กมีจินตนาการและได้ฝึกปฏิบัติตามอย่างผู้ใหญ่ เป็นการฝึกให้มีปัญญา ไหวพริบ ช่วยให้เกิดความรอบรู้บางอย่าง เป็นการส่งเสริมประสบการณ์ชีวิต โดยครูอาจารย์อาจนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในโรงเรียน และผลที่ได้จากการแสดงการเล่น อาจนำไปใช้ เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันต่อไปด้วย

2.3.5.4 เป็นการฝึกปัญญา ไหวพริบ เพราะการเล่นต่าง ๆ ส่วนมากมักจะมีการแข่งขันกัน การแข่งขันกันจะมีชัยชนะได้ จะต้องอาศัยปัญญา ไหวพริบของผู้เล่นแต่ละคน ประกอบด้วยหากผู้เล่นมีปัญญา ไหวพริบดี ย่อมมีส่วนช่วยให้ผู้เล่นมีชัยชนะในที่สุด ในขณะที่เล่น ผู้เล่นทุกคนต้องพยายามใช้สมองหรือไหวพริบของตนเอง เมื่อมีการฝึกใช้สมองหรือไหวพริบบ่อยๆ ย่อมจะช่วยให้ผู้ช่วยให้ผู้ช่วยให้ผู้นั้นมีปัญญา ไหวพริบดีขึ้น นอกจากนี้การเล่นบางอย่างอาจช่วยฝึกการสังเกต และฝึกความจำด้วย ฝึกระเบียบวินัย การเชื่อฟัง และรู้จักหน้าที่ ธรรมดาการเล่นย่อมมีกติกา ผู้เล่นต้องอยู่ในขอบข่ายของกติกา และจะต้องถือระเบียบวินัยแห่งการเล่นและปกติการเล่นย่อมมักมีผู้ตัดสิน บางทีมีหัวหน้าทีม ผู้เล่นจะต้องเชื่อฟังผู้ตัดสิน และจะต้องเชื่อฟังหัวหน้าทีมด้วย จึงจะทำให้การเล่นดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และการเล่นถ้าจะให้ได้ดีชัยชนะข้อสำคัญอย่างหนึ่ง คือ ผู้เล่นจะต้องรู้จักหน้าที่ของตน และพยายามทำหน้าที่ของตนให้ดีที่สุด การเล่นเกมจึงนับเป็นการฝึกสิ่งดีงามดังกล่าวไปในตัว ช่วยแก้ปัญหาเรื่องเด็กชุกชนหรือเล่นเป็นโทษ ตามธรรมชาติของเด็ก ย่อมไม่ชอบอยู่นิ่งๆ บางทีการไม่อยู่นิ่งของเด็กอาจเล่นเป็นโทษ เช่น ทำให้เกิดเสียหายหรืออันตรายต่อ ตนเองหรือผู้อื่น ตลอดทรัพย์สินสิ่งของด้วย เมื่อมีการเล่นเกมขึ้น เด็กย่อมมีโอกาสระบายออกซึ่ง ความอัดอั้นในด้านกำลังกายและจิตใจ ทั้งการเล่นส่วนมากย่อมมีผู้ควบคุมและอยู่ในกรอบแห่งกติกา

การละเล่น จึงช่วยให้ผู้เล่นได้แสดงออกในทางที่เหมาะสมที่ควรทั้งเป็นการแก้ปัญหาในด้าน ความชุกชุน หรือการเล่นเป็นโทษของเด็กได้เป็นอย่างดี ช่วยทำให้งานประเพณีสนุกสนานครึกครื้น ในงาน เทศกาลตามประเพณี เช่น งานบุญตรุษสงกรานต์ งานบุญเข้าพรรษา บุญข้าวสาก บุญออกพรรษา เป็นต้น นอกจากนี้การจัดกิจกรรมต่างๆ แล้ว เมื่อมีการละเล่นประกอบด้วย ก็จะทำให้งานนั้นๆ สนุกสนาน ครึกครื้น เป็นการส่งเสริมให้งานมีชีวิตชีวา ช่วยทำให้มีผู้มาร่วมงานมากขึ้น ทำให้ผู้ร่วมงาน รู้จัก คู่ันเคย และรักใคร่สามัคคี มีความรื่นเริงบันเทิงใจ

2.3.5.5 เป็นการส่งเสริมในด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและเอกลักษณ์ ของท้องถิ่น เนื่องจากการละเล่นพื้นบ้านบางอย่าง ประชาชนได้นำมาเล่นในงานประเพณี ช่วยให้งาน นั้นสนุกสนานยิ่งขึ้น การละเล่นจึงนับมีส่วนส่งเสริมขนบธรรมเนียมประเพณีด้วย นอกจากนี้ การละเล่นยังเป็นมรดกตกทอด ลอกเลียนแบบต่อๆ กันมาแต่โบราณ เป็นเครื่องบอกถึง ความเจริญก้าวหน้า ของบรรพบุรุษเป็นการแสดงออกของวิถีชีวิต การพัฒนาสังคม ความสามัคคี กลมเกลียวก้าวหน้า จึงนับเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และการละเล่นของบางท้องถิ่นก็แตกต่างกัน ไปจึงนับเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นด้วย ที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านนับว่าเป็นสิ่ง ที่มีประโยชน์เป็นอย่างมากควรจะได้มีการอนุรักษ์และส่งเสริมให้คงมีอยู่ต่อไป และควรจะได้มีการดัดแปลงแก้ไขการละเล่นบางอย่างให้เหมาะสมยิ่งขึ้น เชื่อว่า การละเล่นพื้นบ้านคงจะอำนวย ประโยชน์แก่ประชาชน ทั้งเด็กและผู้ใหญ่เป็นอย่างมาก

2.3.6 คุณค่าของการละเล่นไทย

การละเล่นของไทย เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านเท่าๆ กันกับการ สละท่อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ มาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน และเนื่องจากเป็น การ “เล่น” ซึ่งผู้ใหญ่บางคนอาจไม่เห็นคุณค่า นอกจากเห็นว่าเป็นแค่เพียงความสนุกสนานของเด็กๆ หน้าซำการละเล่นบางอย่างยังเห็นว่าเป็นอันตราย และเป็นการบ่มเพาะนิสัยการพนันอีก เช่น ทอยกอง ทว่า หากจะมองวิเคราะห์ห้กันอย่างจริงจังแล้ว คุณค่าของการละเล่นของไทยเรานี้มีนับ เอนกอนันต์คงจะว่าไปตามหัวข้อ ต่อไปนี้

2.3.6.1 ประโยชน์ทางกาย ได้จากการออกกำลังกายทั้งกลางแจ้งและในร่ม เริ่มตั้งแต่เด็ก เล็กๆ เล่น “จับปูด้า ขยำปูด้า” หรือ “โยกเขกเอย น้ำท่วมเมฆ” เด็กก็จะได้หัดใช้กล้ามเนื้อต่างๆ ในตัว พร้อมกับทำท่าให้เข้ากับจังหวะ พอโตขึ้นมาหน่อยก็จะชอบเล่นกลางแจ้งกับเด็กคนอื่นๆ เป็นกลุ่ม เล็กบ้างใหญ่บ้าง เช่น ชีม้ก้านกล้วย ตาเข่ง ตีลูกล้อ วังเปี้ยว ชีม้ก้านเมือง ตีจับ เตย ฯลฯ การละเล่น บางอย่างมีบทร้องประกอบทำให้ออกเสียงสนุกสนานเข้าไปอีก อย่าง ริริข้าวสาร โพงพาง มอญซ่อนผ้า อ้ายเข้อ้ายโง่ ภูกินหาง นอกจากนี้จะได้ออกกำลังกายแล้วยังได้ฝึกความว่องไว ฝึกความสามัคคีของ

การแก๊งจังหวะแขนเท้า เช่น กาฬกาฬได้ฝึกการใช้ทักษะ ทางตาและมือในการเล็งกระดะ เช่น การเล่นลูกหิน ทอยกอง

2.3.6.2 ฝึกความสังเกต ไหวพริบ และการใช้เชาวน์ปัญญา จากการละเล่นหลายชนิด ที่ต้องชิงไหวชิงพริบกันระหว่างการต่อสู้ เช่น การเล่นกาฬกาฬได้ ผู้ขโมยจะหลอกต่อชิงไหวชิงพริบกับ เจ้าของไข ซึ่งต้องคอยระวัง คาคะเนไม่ให้ใครมาขโมยไขไปได้ หรือการเล่นแนดบคของทางเหนือ ผู้เล่นจะรู้สึกสนุกกับการล่อหลอกแนดให้มาแตะ แล้วตัวเองต้องไวพอที่จะวิ่งเข้าวงก่อน การเล่นเตย หรือ ต่อล่อง คนล่องก็จะหลอกล่อให้ผู้กันเผลอ เพื่อให้ฝ่ายตนไปได้และผู้กันก็ต้องคอยสังเกตให้ดี ว่าใครจะเป็นคนผ่านไป

2.3.6.3 ฝึกวินัยและการเคารพต่อกติกา การละเล่นทุกอย่างมีกฎในตัวของมันเอง ซึ่งก็มาจากพวกเด็กนั่นเองเป็นคนช่วยกันกำหนดตกลงกันขึ้นมา การเล่นจึงดำเนินไปได้ โดยจะเห็นได้จากก่อนเล่นก็จะมีกรจับไม้สั้นไม้ยาว เป่ายิงจวบ จุ่มจะหลี่ (ของทางเหนือ คล้ายๆ จ่อจี้เจียบ) หรือ จู๊จี้ (เป่ายิงจวบของทางภาคใต้ มีปืน น้ำ ก้อนอิฐ แก้วน้ำ) หากใครไม่ทำตามกติกา ก็จะเข้ากลุ่มเล่นกับเพื่อนๆ ไม่ได้ เป็นการฝึกการปรับตัวเข้ากับคนอื่นโดยปริยาย

2.3.6.4 ฝึกความอดทน เช่น จีมีาส่งเมือง ผู้แพ้จะต้องถูกจีหลังไปไหนๆ ก็ได้ บางคนตัวเล็กถูกคนตัวใหญ่จีก็ต้องยอม ถ้าไม่ทนก็เล่นกันไม่ได้ หรือเสื่อข้ามห้วย คนเป็น “ห้วย” ต้องอดทน ทำท่าหลายอย่างให้ผู้เป็น “เสื่อ” ข้าม บางครั้งต้องเป็น “ห้วย” อยู่นาน เพราะไม่มีเสื่อตัวใดตาย หรือหา “เสื่อ” ข้ามได้หมด “ห้วย” ก็ถูกลงโทษ ถูก “เสื่อ” ห้ามไปทิ้งแล้ววิ่งหนี “ห้วย”

2.3.6.5 ฝึกความสามัคคีในคณะ อย่างเช่น ตีจับในขณะที่ผู้เล่นของฝ่ายหนึ่งเข้าไป “ตี” เพื่อให้ถูกตัวผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่ง แล้วจะได้วิ่งกลับฝ่ายของตน โดยไม่ถูกจับเป็นเชลยนั้น ผู้เล่นอีกฝ่ายต้องพร้อมใจกันพยายามจับผู้เข้ามา “ตี” ไว้อย่าให้หลุดมือ เพราะถ้าหลุดกลับไปฝ่ายของตน ผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะต้องกลับไปเป็นเชลยทั้งกลุ่ม หรืออย่างซึกคะเย่อ ผู้เล่นของแต่ละฝ่ายต้องพร้อมใจกันออกแรงกันสุดฤทธิ์สุดเดช เพื่อให้เครื่องหมายที่กึ่งกลางของเชือกเข้าไปอยู่ฝ่ายตน

2.3.6.6 ฝึกความซื่อสัตย์ ผู้เล่นเป็นคนหาต้องคิดหาให้มิดในขณะที่คนอื่นๆ วิ่งไปซ่อน อย่างคำร้องประกอบการเล่นชนิดนี้ว่า “ปิดตาไม่มิด สารพิษเข้าตา พ่อแม่ทำนา ได้ข้าวเม็ดเดียว” หรือหากเก็บอีตัก ถ้ามือของผู้เล่นไปแตะถูกก้อนหินหรือเม็ดผลไม้ก็ต้องยอม “ตาย” ให้คนอื่นเล่นต่อ แม้ว่าคนอื่นจะไม่เห็นด้วยก็ตาม

2.3.6.7 ฝึกความรับผิดชอบ การปฏิบัติตามกติกาไม่ว่าจะเป็นการเล่นอะไร ถือว่าเป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อผู้เล่น เช่น เล่นหมუნนาพิกา ผู้เล่นทุกคนต้องจับมือกันให้แน่นแล้ว

หงายตัว เอาเท้ายันกัน คนยืนสลับต้องจับมือคนหนึ่งให้แน่นๆ แล้ววิ่งรอบๆ เป็นวงกลมเหมือนนาฬิกา ทุกคนจึงต้องรับผิดชอบจับมือหรือยันเท้าให้มั่น จึงจะหมุนได้สนุก

2.3.6.8 การละเล่นของเด็กไทยสะท้อนความเป็นไทย การละเล่นของเด็ก บทร้องประกอบการเล่น ตลอดจนสิ่งต่าง ๆ ที่เด็ก ๆ ใช้เป็นของเล่นสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม และความเชื่อของคนไทยในสมัยก่อนได้อย่างชัดเจน เห็นภาพดังต่อไปนี้

1) ภาพของเด็กไทยสมัยก่อน จากบทร้องลือเลียน “ผมจุก คลุกน้ำปลา เป็นจี่หมา นุ่งไหว้ กระจ่องห่อง” หรือ “ผมแกละ กระแฉะใส่เกือก ตกน้ำตาเหลือก ใส่เกือกข้างเดียว” ก็ทำให้เห็นภาพเด็กสมัยโบราณที่ส่วนใหญ่ไว้ผมจุก ผมแกละกันทั้งเมือง

2) ความเป็นอยู่ของผู้ใหญ่ จากบทร้องจ่าจี่ “สาวสาวหนุ่ม อานน้ำท่าไหน อานน้ำท่าวัด” ทำให้นึกภาพของบ้านเรือนสมัยโบราณซึ่งมักอยู่กันริมน้ำ อานน้ำกันที่ท่าสัญจรกันด้วยเรือเป็นส่วนใหญ่ หรือการละเล่นชนควายด้วยศรียะ ชนควายหรือกพร้าว เป็นการเลียนแบบ การชนควายชนวัวซึ่งเป็นที่นิยมกันมากทางภาคใต้ ส่วนทางภาคอีสานก็มีการละเล่นดิงครกดิงสาก ซึ่งเป็นอุปกรณ์หลักในการทำมาหากินเพื่อดำรงชีพของชาวนา เป็นต้น

3) สะท้อนการทำมาหากินของคนไทย มีการละเล่นและบทร้องประกอบการละเล่นหลายอย่างที่กล่าวถึงข้าววัวควายที่ช่วยไถนาและการทำงานอันเป็นอาชีพหลักของคนไทย ตั้งแต่โบราณถึงปัจจุบัน อย่าง ริริข้าวสาร การเล่นขโมยลักควาย (ทางใต้) นอกจากทำนาแล้วยังมีการค้าขายจับปลา เช่น เล่นขายแดงโมซึ่งมีบทเจรจา ผู้เล่นสมมติ เป็นแดงโม มีผู้มาซื้อและพูดคุยเจ้าของโพพงพาง มีบทร้องที่ว่า “ปลาตาบอดเข้าอดโพพงพาง” หรือผีสู่ม กล่าวถึงการจับปลาโดยใช้สู่ม

4) ความเชื่อ การละเล่นบางอย่างสะท้อนให้เห็นความเชื่อของชาวไทยในเรื่องไสยศาสตร์ เช่นการละเล่นที่มีการเชิญคนทรงอย่าง แม่ศรี ลิงลม ย่าดั่ง เป็นต้น ทางภาคอีสานจะมีการละเล่นที่สะท้อนความเชื่อหลายอย่างเช่น เล่นนางคงแล้วจะขอฝนได้สำเร็จ เล่นผีกินเทียนแสดงความเชื่อเรื่องผี มีทั้งกลัวและอยากลองผสมกัน หรือผีเข้าขวด ซึ่งมีทั้งภาคอีสานและทางภาคใต้ ทางอีสานก็มีเล่นแม่นาคพระโขนง และมะลือกก็อกแก้ว ซึ่งเป็นบทโต้ตอบระหว่างผู้เล่นที่สมมุติ เป็นผีกับเด็กคนอื่น ๆ แล้วจบลงที่ผีวิ่งไล่จับเด็กเป็นผีกับเด็กคนอื่น ๆ แล้วจบลงที่ผีวิ่งไล่จับเด็กเป็นที่น่าสนุกสนานและ ตื่นเต้นด้วยความกลัวผีไปพร้อม ๆ กัน

5) ค่านิยม ในเรื่องของมารยาท ถือว่าคนมีมารยาทเป็นคนมีบุญ คนที่มีมารยาททรมเป็นคนอากัฟ

2.3.6.9 คุณค่าทางวรรณศิลป์ บทร้องประกอบการละเล่นของเด็กไทย หากไม่อยู่ในรูปของฉันทลักษณ์ ก็จะมีคำคล้องจองกันอยู่ในรูปของฉันทลักษณ์ ก็จะมีคำคล้องจองกันมีสัมผัสนอกสัมผัสใน เท่ากับเป็นการแทรกซึมวิสัยความเป็นเจ้าบทเจ้ากลอนกันตั้งแต่ยังเป็นเด็กตัวเล็กตัวน้อยกันเลยทีเดียว ไม่ว่าจะเป็นของภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคอีสาน และภาคใต้ ซึ่งในแต่ละภาคก็จะสอดแทรกภาษาท้องถิ่นของตนเข้าไปด้วย นอกจากนั้นมีการเลียนเสียงต่างๆ หรือออกเสียงแปลกๆ ซึ่งทำให้เด็กได้ฝึก

2.3.6.10 คุณค่าในการใช้ภาษาสื่อสาร เป็นที่น่าสังเกตว่าบทร้องและบทเจรจาโต้ตอบนั้นมีคุณค่าในการสื่อสารอยู่มาก กล่าวคือ ทำให้เด็กๆ ได้คุ้นเคยกับคำที่ใช้เรียกชื่อ หรือใช้บอกกริยาอาการต่างๆ ช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการทางภาษาโดยไม่รู้ตัว ในบทเจรจาโต้ตอบก็เป็นคำถาม คำตอบสั้นๆ มีเนื้อความเป็นเรื่องเป็นราวเป็นคำพูดในชีวิตประจำวันบ้าง ดังในบทเล่นแมงหรือแมงงูสิงสาของภาคเหนือ บักมีดิงหนังของภาคอีสาน หรือฟาดทิงของทางใต้

2.3.6.11 การใช้ภาษาในการเล่นทายปริศนา ปริศนาหรือคำทายต่างๆ ที่เด็กๆ ชอบเล่นทายกันนั้นวิเคราะห์ได้ว่า เป็นวิธีการที่ส่งเสริมพัฒนาการทางความคิดสัมพันธ์กับการใช้ภาษา ทั้งนี้เพราะปริศนาก็คือ การตั้งคำถามให้เด็กคิดถึงสิ่งต่างๆ ที่ตนเคยพบเคยเห็นมา ใครช่างสังเกตรู้จักคิดเปรียบเทียบความหมายของคำทายกับสิ่งที่ตนเคยพบเห็น ก็สามารถทายถูก ความสนุกจากการทายถูกจะเป็นแรงจูงใจให้เด็กพยายามใช้ความสังเกตควบคู่ไปกับการใช้ภาษาเพิ่มขึ้น

2.3.7 รูปแบบของการละเล่น

การละเล่นเด็กไทย เป็นการละเล่นของเด็กตั้งแต่สมัยโบราณ เกิดจากการช่างคิดช่างจินตนาการและความสร้างสรรค์ การสังเกตสิ่งรอบตัว และการใฝ่เรียนรู้ใฝ่เรียน นำมาผสมผสานเข้ากับความสุขในแบบฉบับของคนสยามได้อย่างลงตัว จนทำให้เกิดเป็นการละเล่นชนิดต่างๆ ขึ้นมาสมัยนี้มักไม่ค่อยได้พบเห็นการละเล่นประเภทเหล่านี้กันบ่อยนัก เพราะยุคสมัยเปลี่ยนไป ดังนั้น เราจึงควรนำการละเล่นทั้งหมดเท่าที่พอทราบได้ รวบรวมและสรุป นำมาบันทึกเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าอ้างอิง เพื่อให้สิ่งเหล่านี้ไม่ล่องลอยสูญหายไปตามกาลเวลา

2.3.7.1 การละเล่น การตีคลี

อุปกรณ์ในการเล่น

1) ไม้สำหรับตีคลี ทำจากตอไม้ไผ่ขนาดความยาว 1 เมตร ส่วนปลายของไม้งอนขึ้นเล็กน้อย (คล้ายไม้สอกก็)

2) ลูกคลี ทำจากไม้ทอกลางหรือขนุนเพราะมีน้ำหนักเบาสามารถตีให้ไปไกลๆ ได้โดยกลิ้งให้กลม ๆ ขนาดลูกมะนาวหรือส้มโอ

3) สนามตีคลี ขนาดกว้าง 20 เมตร ยาว 40 เมตร ด้านหลังปักเสา
ประตู่ไว้ตรงกลางขนาด 1 เมตร

4) ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 4-5 คน

วิธีการเล่น

ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะนำเอาลูกคลีมากลางสนาม โดยมีหัวหน้าทีมหรือ
"ผู้แทนคลี" เป็นผู้ริเริ่มเล่นเหมือนฟุตบอลฝ่ายใดสามารถตีลูกลงหลุมคลีหรือเข้าประตูฝ่ายตรงข้าม
ได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ

คุณค่า/แนวคิด/สาระ

- 1) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 2) เป็นการฝึกสมาธิ เกิดไหวพริบในการแก้ปัญหา
- 3) ฝึกน้ำใจเป็นนักกีฬา โดยปราศจากการพนันอันเป็นอบายมุข
- 4) เป็นการปลูกฝังความรักความสามัคคีในหมู่เด็ก

2.3.7.2 การละเล่น ทอยเส้น

อุปกรณ์ในการเล่น

เหรียญ

วิธีการเล่น

ขีดเส้นสำหรับการเล่น 1 เส้น ผู้เล่นจะมีเหรียญคนละอัน (ต้องเป็น
เหรียญขนาดเดียวกัน) ตกลงกันว่าใครจะเป็นผู้โยนก่อนหรือหลัง ผู้เล่นต้องโยนเหรียญให้ไกลเส้น
มากที่สุด โดยผู้ที่โยนเหรียญไกลเส้นมากที่สุด จะเป็นผู้ใช้เหรียญของตนเองนั้นทอยหรือโยนให้โดน
เหรียญของผู้ที่อยู่ใกล้เป็นอันดับต่อมา หากโยนเหรียญของตน โคนเหรียญของผู้นั้นก็จะได้เหรียญ
นั้นไป และได้มีสิทธิโยนเหรียญให้โดนเหรียญผู้ที่มีอันดับต่อมาตามลำดับ

คุณค่า/แนวคิด/สาระ

- 1) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 2) เป็นการฝึกสมาธิ เกิดไหวพริบในการแก้ปัญหา

2.3.7.3 การละเล่น อีตัก

อุปกรณ์ในการเล่น

- 1) เม็ดมะขาม หรือเม็ดน้อยหน่า
- 2) กระจาดแข็ง

วิธีการเล่น

ผู้เล่นทุกคน โปยเม็ดมะขามเท่าๆกัน ห่อใบไม้เป็นรูปซ้อนสำหรับ
ตัก ในการตักจะต้องตักทีละเม็ด หากกระเทือนเม็ดอื่นจะหมดสิทธิ์การเล่น จะต้องให้ผู้เล่นคนอื่น
เล่นต่อ หากใครได้มากที่สุดจะถือเป็นฝ่ายชนะ

คุณค่า/แนวคิด/สาระ

- 1) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 2) เป็นการฝึกสมาธิ เกิดไหวพริบในการแก้ปัญหา

2.3.7.4 การละเล่น กระโดดยาง

อุปกรณ์ในการเล่น

หนังยาง ต่อกันเป็นเชือก ความยาว 2-3 เมตร

วิธีการเล่น

- 1) ใช้หนังยางร้อยต่อเนื่องกันคล้ายๆ โซ่ ให้ยาวพอสมควร ประมาณ
2-3 เมตร
- 2) จากนั้นให้ผู้เล่น 2 คน จับปลายยางคนละข้าง ยื่นให้ห่างกันมา
พอสมควร (หนังยางตึงพอสมควร)
- 3) เริ่มต้นให้ถือยางสองคน เริ่มจากระดับต่ำจนถึงสูง (เช่น ตั้งแต่ หัว
เข่า เอว ออก ไหล่ ไบหู จนกระทั่งความสูงถึงศีรษะ หรือบางครั้งให้ยืนสุดแขนของผู้ถือหนังยาง
- 4) ผู้เล่นอีกคนต้องกระโดดข้ามหนังยางไปให้ได้ ถ้าไม่ผ่านถือว่าแพ้
ต้องเป็นคนที่ถือหนังยางแทน

คุณค่า สาระ แนวคิด

- 1) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 2) เป็นการฝึกสมาธิ เกิดไหวพริบในการแก้ปัญหา

2.4 พัฒนาการของเด็กอายุ 6-7 ปี

พัฒนา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงด้านโครงสร้าง การเปลี่ยนแปลงนี้จะก้าวหน้าไปเรื่อยๆ
เป็นขั้นตอน จากระยะหนึ่งไปอีกระยะหนึ่ง ทำให้เด็กมีลักษณะและความสามารถใหม่ๆ เกิดขึ้น ซึ่ง
มีผลทำให้เจริญก้าวหน้าตามลำดับทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา (สุชา จันทน์เอม,
2542:40)

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิในครรภ์มารดา จนกระทั่งเข้าสู่อายุ 3-6 ปี ซึ่งมีลักษณะพิเศษกว่าประสบการณ์ในช่วงวัยอื่น เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้านที่เกิดขึ้นอย่างผสมผสานในช่วงเวลาเดียวกัน และสามารถสังเกตเห็นลักษณะการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างชัดเจน ซึ่งอัตราในการเปลี่ยนแปลงของเด็กแต่ละคนอาจมีอัตราการเปลี่ยนแปลงช้า เร็วแตกต่างกัน แต่ส่วนมากแล้ว พฤติกรรมก็มักจะจะเป็นไปตามแบบแผนและมีรูปแบบทิศทางเดียวกัน

2.4.1 หลักพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

สามารถแบ่งออกเป็นประเด็นต่างๆ โดยยึดหลักของพัฒนาการมนุษย์ ดังนี้

2.4.1.1 องค์ประกอบของพัฒนาการ พัฒนาการของเด็กปฐมวัยเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบสำคัญ 2 อย่าง คือ

1) วุฒิภาวะ (Maturation) หมายถึง สภาวะการเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่เกิดขึ้นถึงระดับการแสดงศักยภาพที่มีอยู่ในตัวเด็กแต่ละคน ในระยะใดระยะหนึ่งที่กำหนดตามวิถีทางของธรรมชาติ และนำมาซึ่งความสามารถกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เหมาะสมกับวัย ศักยภาพที่เด็กแสดงออกมาในเวลาอันสมควรนี้ หรือที่เรียกว่าระดับวุฒิภาวะ (Maturity) มีอยู่ในตัวเด็กตั้งแต่กำเนิดและถูกกำหนดโดยพันธุกรรมด้วยเหตุนี้ระดับวุฒิภาวะของเด็กที่จะแสดงความสามารถอย่างเดียวกัน อาจแสดงออกมาในช่วงเวลาที่ต่างกันได้ เช่น โดยทั่วไปเด็กจะวาดรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้ประมาณอายุ 4 ปี เด็กบางคนอาจจะทำได้เร็วหรือช้ากว่าเกณฑ์นี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถในการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อ และความสัมพันธ์ของมือและตา รวมทั้งทักษะการรับรู้เกี่ยวกับรูปร่าง

2) การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลจากประสบการณ์ที่ได้รับ หรือจากการปฏิบัติ อบรมสั่งสอน และการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความต้องการและความสนใจของเด็ก ทำให้ความสามารถต่างๆ ของเด็กถูกนำออกมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่ ทั้งนี้การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมีขอบเขตจำกัดทั้งช่วงเวลา ความสนใจที่สั้นและเนื้อหาที่เป็นรูปธรรม ตลอดจนวิธีการเรียนรู้ในรูปแบบของการเล่น ที่เด็กได้ลงมือกระทำ ศึกษา ค้นคว้า สำรวจสิ่งรอบตัวตามความพอใจของตนเองและเก็บสะสมเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคล เช่น เด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีหนังสือนิทานและของเล่น รวมทั้งมีผู้ปกครองที่เอาใจใส่เล่านิทานหรือนำมาอ่าน มักจะเรียนรู้การอ่านได้อย่างรวดเร็ว กว่าเด็กที่ไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร พัฒนาการของเด็กปฐมวัย เป็นผลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวุฒิภาวะและการเรียนรู้ กล่าวคือ วุฒิภาวะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับการเรียนรู้ ถ้าขาดอย่างใดอย่างหนึ่ง ความสามารถ

บางอย่างอาจไม่เกิดขึ้นหรือเกิดช้ากว่าที่ควรได้ เช่น ความสามารถในการใช้ภาษา เด็กที่มีวุฒิภาวะในการพูด จะสามารถเปล่งเสียงพูดออกมาได้เอง แต่ถ้าไม่ได้รับการสอนภาษาพูดก็จะใช้ภาษาพูดไม่ได้เลย ในทางตรงกันข้าม เด็กที่ยังไม่บรรลุวุฒิภาวะในการพูด ถึงแม้ว่าจะได้รับการแก้ไขเชิงฝึกภาษาพูดมากสักเพียงใด ก็ไม่อาจพูดได้ ถ้าเด็กยังไม่พัฒนาถึงวุฒิภาวะนั้น จึงเห็นได้ว่าเด็กแต่ละคนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองตามกำหนดเวลาเฉพาะของพัฒนาการนั้นๆ โดยธรรมชาติ อันก่อนความสามารถในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นไปตามขั้นตอนของพัฒนาการ โดยมีสภาพแวดล้อมช่วยเสริมต่อพัฒนาการให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ช่วงเวลาที่เด็กสามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่นี้ เรียกว่าระยะพอเหมาะ (Optimal Period) ลักษณะพฤติกรรมที่เด็กสามารถแสดงออกเมื่ออยู่ในขั้นพัฒนาการนั้นๆ เรียกว่า พัฒนาการตามวัย (Developmental Task) เด็กที่แสดงพฤติกรรมตามขั้นพัฒนาการได้พอเหมาะ กับวัย จะถือว่ามีพัฒนาการสมวัย

2.4.1.2 แบบแผนของพัฒนาการ พัฒนาการของเด็กปฐมวัยทุกคนเปลี่ยนแปลงไปตามแบบแผนเดียวกัน คือ

1) แบบแผนของพัฒนาการ เด็กปฐมวัยทุกคนมีลำดับขั้นของพัฒนาการเหมือนกัน เปลี่ยนแปลงไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องและมีทิศทางก้าวหน้าโดยไม่ขำงขึ้น และไม่มี การหยุดนิ่งอยู่กับที่ พัฒนาการในขั้นต้นจะเป็นพื้นฐานของพัฒนาการในขั้นต่อไปที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น ความสามารถในการวาดรูป เด็กเล็กจะสามารถใช้กล้ามเนื้อแขนและมือในการเคลื่อนไหว ลากเส้น โยงไปมาอย่างไม่ทิศทาง จนสามารถบังคับกล้ามเนื้อนิ้วได้มากขึ้นในการควบคุมการลากเส้น อย่างมีทิศทางตามความต้องการและสามารถวาดรูปคล้ายของจริงได้ในที่สุด

2) การเปลี่ยนแปลงทางด้านปริมาณ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่สังเกตได้ชัดเจน สามารถวัดได้ โดยเฉพาะการเพิ่มขนาดของรูปร่างและอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย เมื่อเด็กอายุมากขึ้นและได้รับสารอาหารที่เพียงพอตามความต้องการของร่างกาย ขนาดของร่างกายก็จะขยายใหญ่ขึ้น ส่วนสูงและน้ำหนักก็เพิ่มขึ้น รวมทั้งการแสดงออกถึงขีดความสามารถในด้านต่างๆ ก็เพิ่มขึ้นด้วย เช่น การเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น ความจำเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ เพิ่มขึ้น เป็นต้น ในช่วงปฐมวัยนี้การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างร่างกายเป็นไปอย่างสม่างเสมอ และเกิดจากการเจริญเติบโตของกระดูกและ กล้ามเนื้อ ทำให้เด็กมีรูปร่างผอมและสูงชัน

3) การเปลี่ยนแปลงทางด้านคุณภาพ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่สลับซับซ้อน เกี่ยวข้องกับกลไกในการทำงานภายในร่างกายที่ก่อให้เกิดความสามารถใหม่ๆ เช่น ก่อนที่จะใช้คำพูด สื่อความหมายคล้ายผู้ใหญ่ได้ จะต้องผ่านกระบวนการหลายขั้นตอนเกี่ยวกับการใช้ภาษา เช่น การฟัง

การเปล่งเสียง การแยกความแตกต่างของเสียง การเลียนเสียง การเรียนรู้ความหมาย และอื่นๆมาเป็นลำดับ

4) ความสัมพันธ์ของพัฒนาการแต่ละด้าน พัฒนาการของเด็กเกิดจากการเปลี่ยนแปลงหลายด้านผสมผสานกัน พัฒนาการทุกด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ สังคมสติปัญญา มีความสำคัญเสมอภาคและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันหมด การเปลี่ยนแปลงของพัฒนาการด้านหนึ่งย่อมส่งผลให้พัฒนาการด้านอื่นเปลี่ยนแปลงไปด้วย ทั้งในทางบวกและทางลบ เช่น เด็กที่มีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์มักเคลื่อนไหวคล่องแคล่ว สามารถช่วยเหลือตนเองได้ มีอารมณ์แจ่มใส รู้จักควบคุมอารมณ์ เข้ากับผู้อื่นได้ดี และมีความสนใจเรียนรู้สิ่งรอบตัว ในทางตรงกันข้าม เด็กที่สุขภาพไม่ดี มักประสบปัญหาด้านการเจริญเติบโตของร่างกายล่าช้า หรือหยุดชะงักชั่วขณะหนึ่ง อารมณ์หงุดหงิด มีอาการเศร้าซึม ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นยาก และขาดสมาธิในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ

5) ลักษณะเด่นของพัฒนาการ แต่ละช่วงของการเปลี่ยนแปลงตามขั้นตอนของพัฒนาการ ลักษณะบางอย่างอาจพัฒนาเร็วกว่าลักษณะอื่นและสังเกตเห็นเด่นชัดได้ เช่น ในช่วงอายุ 3 ปี เด็กจะเริ่มรับรู้และสังเกตความแตกต่างทางเพศ เมื่ออายุ 4 ปี จะช่างซักถาม สนใจเล่นร่วมกับผู้อื่น พออายุ 5 ปี จะชอบความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ลักษณะเหล่านี้เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นปกติ เมื่อเด็กอายุมากขึ้นก็จะพัฒนาไปตามวุฒิภาวะและจากมวลประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับ

6) ความคาดหวังของพัฒนา พัฒนาการมนุษย์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและมีขั้นตอนและได้ถูกกำหนดไว้อย่างแน่นอน จึงสามารถทำนาย คาดหวังความสามารถและพฤติกรรมตามขั้นพัฒนาการในแต่ละช่วงวัยของเด็กอย่างคร่าวๆ ได้ ทั้งนี้เมื่อเด็กได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านอย่างเหมาะสมตามวุฒิภาวะและความพร้อม พัฒนาการก็สามารถดำเนินไปด้วยดีสมวัย หากมีอุปสรรคหรือความผิดปกติเกิดขึ้นในช่วงใดของพัฒนาการ ก็ย่อมส่งผลต่อแบบแผนพัฒนาการขั้นต่อไปให้หยุดชะงักเบี่ยงเบนไปจากเกณฑ์ปกติและอาจส่งผลกระทบระยะยาวไปจนตลอดชีวิตได้

7) ความเสื่อมของพัฒนา การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา มีทั้งการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะหรือความสามารถใหม่ๆ และความเสื่อมหรือการสูญเสียคุณลักษณะหรือความสามารถเดิมบางอย่าง เช่น เด็กสูญเสียฟันน้ำนมก่อนจึงเกิดฟันแท้เข้ามาแทนที่ เด็กจะพูดเสียงอ้อแอ้ที่ฟังไม่รู้เรื่องก่อนจึงพูดชัดเจนนขึ้นมาในช่วงบั้นปลายของชีวิต การเสื่อมมีมากกว่าการพัฒนา

2.4.1.3 ลักษณะของพัฒนาของเด็กปฐมวัยทุกด้านมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างแน่นแฟ้นและมีทิศทางพัฒนาที่แน่นอน คือ

1) พัฒนาด้านร่างกาย หมายถึง การเปลี่ยนแปลงลักษณะทางร่างกายเริ่มต้นจากส่วนบนไปสู่ส่วนล่าง (Cephalous – Caudal Development) และจากแกนกลางไปสู่ส่วนข้าง (Proximal-Distal Development) สำหรับความสามารถทางการเคลื่อนไหวร่างกายจะพัฒนาทักษะทางการเคลื่อนไหวทั่วไป ไปสู่การเคลื่อนไหวแบบเจาะจง

2) พัฒนาด้านอารมณ์และจิตใจ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก จะพัฒนาจากการรับรู้ความรู้สึกทั่วไปไปสู่ความรู้สึกที่ละเอียดลึกซึ้ง จากการรับรู้ความรู้สึกของตนเองไปสู่การรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น

3) พัฒนาด้านสังคม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความสามารถในการติดต่อและสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น จะพัฒนาจากความผูกพันใกล้ชิด พี่งาพ่อแม่ในครอบครัว ไปสู่การพึ่งตนเอง และการปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

4) พัฒนาด้านสติปัญญา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความสามารถทางการรู้คิด จะพัฒนาจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสและการรู้คิดเชิงรูปธรรม (Concrete Thought) ไปสู่ความเข้าใจในการใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Thought) แล้วจึงรู้จักคิดเป็นนามธรรม (Abstract Thought) รวมทั้งความคิดที่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric Thought) ไปสู่การใช้ความคิดที่มีเหตุผล (Reasoning)

2.4.1.4 อัตราของพัฒนา จิตความสามารถตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัยแต่ละคนจะเร็วหรือช้ากว่าอัตราที่เป็นเกณฑ์ปกติได้และมีความแตกต่างกัน คือ

1) ความแตกต่างภายในบุคคล (Intra-Individual Differences) ธรรมชาติได้กำหนดให้พัฒนาการของระบบและส่วนต่างๆ ของร่างกายภายในตัวเด็กแต่ละคน มีอัตราการเจริญเติบโตไม่เท่ากันในช่วงอายุหนึ่งๆ ของบุคคลนั้นเช่นกัน ในช่วงวัยทารก พัฒนาการทางร่างกายเป็นไปอย่างรวดเร็ว ต่อมาในช่วงปฐมวัย พัฒนาการของสมองอยู่ในอัตราสูงกว่าการเจริญเติบโตของอวัยวะอื่นๆ เป็นต้น

2) ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Inter-Individual Differences) แม้ว่าเด็กทุกคนจะมีแบบแผนของพัฒนาการเหมือนกันและพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน แต่ความสามารถที่จะพัฒนาให้ไปถึงจุดเดียวกันเมื่ออายุเท่ากัน อาจแตกต่างกันได้ ทั้งนี้เนื่องมาจากระดับวุฒิภาวะที่ถูกกำหนดโดยพันธุกรรม และประสบการณ์ที่ได้รับจากสภาพแวดล้อม จะเป็นตัวกระตุ้นหรือขัดขวางศักยภาพ การแสดงความสามารถของเด็กแต่ละคน

จากความรู้ทางด้านพัฒนาการเด็กปฐมวัยนั้นเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์มากสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูและพัฒนาการเด็กในช่วง

ปฐมวัย ซึ่งหากบุคคลดังกล่าวมีความเข้าใจในพัฒนาการของเด็กก็จะเป็นข้อมูลความรู้ในการนำไปใช้
เพื่อการพัฒนา ตลอดจนประยุกต์ความรู้เพื่อส่งเสริม สนับสนุนด้านการพัฒนาเด็กต่อไป

การพัฒนาของเด็กประกอบด้วยหลายด้าน ได้แก่ การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่
เล็ก (Gross and Fine Motor) การสื่อความหมาย และภาษา (Communication and Language) สังคม
(Social) อารมณ์ (Emotion) เชาวน์ปัญญา และความคิด (Intellectual and Cognitive) คุณธรรม
จริยธรรม (Moral) มีทฤษฎีมากมายที่อธิบายการพัฒนาของเด็ก เป็นเรื่องยากที่ทฤษฎีหนึ่งจะสามารถ
อธิบายครอบคลุม ถึงพัฒนาการของเด็กทั้งหมดได้ เพราะ การพัฒนาเป็นขบวนการที่ซับซ้อนเกิดขึ้น
อย่างต่อเนื่อง และเป็นผลรวมของปฏิสัมพันธ์ระหว่างหลาย ๆ ปัจจัย ที่สำคัญมี 2 ปัจจัย คือ

ปัจจัยทางชีวภาพ (Biological Factor) คือ สิ่งที่เกิดในตัวเด็กมาตั้งแต่เกิด ได้แก่
พันธุกรรม พื้นฐานทางอารมณ์ รูปร่าง เพศ เชื้อชาติ ปัญญา สภาพร่างกาย ฮอร์โมน

ทางสิ่งแวดล้อม (Environmental Factor) ได้แก่ สภาพแวดล้อมในครรภ์
การเลี้ยงดู เจตคติและบุคลิกภาพของพ่อแม่ ลักษณะครอบครัว สังคม วัฒนธรรมประเพณี

เป้าหมายการเจริญพัฒนา คือ ต้องพัฒนาจากบุคคลที่พึ่งพาคนอื่น (Dependence) ไป
เป็น บุคคลที่พึ่งตนเอง (Independence) ในที่สุด เป็นบุคคลที่พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน
(Interdependence) เด็กต้องพัฒนาจากคนที่เอาตนเองเป็นศูนย์กลาง เอาแต่ใจตนเอง (Self oriented) ไป
เป็นบุคคลที่คำนึงถึงผู้อื่น (Others Oriented) พึ่งและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เด็กมีความคิดเพื่อ
ฝันมีจินตนาการ (Fantasy) จะต้องเติบโตขึ้น จนในที่สุดเข้าใจรับรู้ความเป็นจริง (Reality) จากการเชื่อ
หลักความสุข สนุกสนาน เป็นใหญ่ (Pleasure Principle) เจริญพัฒนาสู่ความเป็นจริง ตามเหตุและ
ผล (Logic)

2.4.1 พัฒนาการทางด้านอารมณ์

ในอดีตเราให้ความสำคัญแต่เฉพาะความสามารถทางเชาวน์ปัญญา ที่เรียกกันว่า
ไอคิว เนื่องจากไอคิวสามารถวัดออกมาเป็นตัวเลขเห็นเป็นค่าที่ชัดเจน จึงมีผู้ให้ความสำคัญกับไอคิว
มาโดยตลอด

การทดสอบไอคิวส่วนมากจะวัดกันเฉพาะเลขและภาษา การทดสอบความสามารถ
ด้านอื่นมีน้อย การให้ความสำคัญเฉพาะ ไอคิว ส่งผลให้เด็กที่เรียนหนังสือเก่งมีแต่คนชื่นชม พ่อแม่ ครู
อาจารย์รักใคร่ ต่างจากเด็กที่เรียนปานกลางหรือเด็กที่เรียนแย่มาก ไม่เป็นที่สนใจหรือไม่ก็ถูกดูว่า
ที่เด็กเหล่านี้อาจมีความสามารถด้านอื่น เช่น ดนตรี กีฬา ทักษะการใช้ฝีมือหรือการพูดคุยสื่อสาร
 เป็นต้น

ในช่วงหลังความเชื่อมั่น และการให้คุณค่าเฉพาะไอคิวเริ่มสั่นคลอน เมื่อมีการตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของไอคิว กับความสำเร็จของบุคคล จนในที่สุดเมื่อ 10 ปี ที่ผ่านมา จึงยอมรับกันว่าแท้จริงแล้วไอคิวอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะทำให้คนๆ หนึ่งประสบความสำเร็จในชีวิตได้ทุกด้าน เพราะในความเป็นจริง ชีวิตต้องการทักษะและความสามารถด้านอื่นๆอีกมากมาย นอกเหนือไปจากการจำเก่ง การคิดเลขเก่ง หรือการเรียนเก่ง ความสามารถเหล่านี้ อาจจะช่วยให้คนๆ หนึ่งได้เรียน ได้ทำงานในสถานที่ดีๆ แต่คงไม่อาจเป็นหลักประกันได้ว่าการทำงานจะราบรื่น สามารถฝ่าฟันปัญหาอุปสรรคและมีชีวิตที่มีความสุขได้

คนฉลาดหรือคนเก่งในการเรียนหนังสือ ถือว่าเป็นคนที่มีเชาวน์ปัญญาสูงหรือไอคิวสูง แต่บุคคลเหล่านี้อาจเป็นคนเจ้าอารมณ์ ใจร้อน แสบงอน ไม่เข้าใจทั้งตัวเอง และผู้อื่น โกรธง่าย ก้าวร้าว แยกตัว เจ้าคิดเจ้าแค้น ไม่มีมนุษยสัมพันธ์ เก็บตัว ท้อถอยง่าย ทำให้ไม่มีความสุขแม้จะเป็นคนเก่ง และถ้าเก่งแต่ทำงานร่วมกับผู้อื่นไม่ได้ ก็ไม่ประสบความสำเร็จในการทำงานเท่าที่ควร

นอกจากนี้ คนที่มีสติปัญญาดี แต่มีอารมณ์มารบกวน เช่น ความโกรธ ความขุ่นเคือง รำคาญใจต่างๆ ก็จะทำให้ไม่อาจใช้สติปัญญาได้ดีเท่าที่ควร ในแนวคิดใหม่เชื่อว่า ถ้าหากมนุษย์มีความฉลาดทางอารมณ์ หรืออีคิวก็จะเป็นคนที่มีโอกาสประสบความสำเร็จ มีความสุขได้มากขึ้น และทำให้ไอคิวสูงขึ้นด้วย

มนุษย์ทุกคนเกิดมาพร้อมกับพื้นฐานทางเชาวน์ปัญญาและอารมณ์ที่ติดตัวมาแตกต่างกันส่วนหนึ่งมีพันธุกรรมเป็นตัวกำหนดซึ่งเชื่อว่ามีผลประมาณร้อยละ 50 แต่อีกร้อยละ 50 กำหนดโดยปัจจัยจากสิ่งแวดล้อม เช่น สุขภาพที่ดีทั้งกายและใจของแม่ระหว่างตั้งครรภ์ที่ปัจจุบันเชื่อว่าส่งผลถึงพื้นฐานทางเชาวน์ปัญญาและอารมณ์ของเด็ก สารอาหารที่มีประโยชน์ระหว่างตั้งครรภ์ ความปลอดภัยระหว่างคลอด และหลังคลอดที่จะส่งผลถึงพื้นฐานทางเชาวน์ปัญญาของเด็ก การเลี้ยงดู สารอาหารที่มีประโยชน์ และการที่สมองได้รับการกระตุ้น ด้วยการเรียนรู้ การฝึกฝนต่างๆ ตั้งแต่หลังคลอดที่จะส่งผลถึงการพัฒนาทางเชาวน์ปัญญา และอารมณ์ของเด็ก เป็นต้น

เชาวน์ปัญญาและพื้นฐานอารมณ์ที่ถูกกำหนดโดยพันธุกรรมเป็นปัจจัยที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ แต่สิ่งแวดล้อมที่จะส่งผลถึงเชาวน์ปัญญาและอารมณ์ของเด็กก็เป็นสิ่งที่เราสามารถสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นนี้ได้ นับตั้งแต่ตั้งครรภ์

สมองของทารกเรียนรู้ได้ตั้งแต่ออยู่ในครรภ์แม่ หลังคลอดแล้ว ช่วงเวลาที่สมองของมนุษย์จะพัฒนาได้ดีที่สุดก็คือ ระยะเวลา 3 ปีแรก โดยใน 2 ปีแรกสมองจะมีการสร้างใยประสาทมากที่สุด เด็กจึงเรียนรู้อย่างรวดเร็วมากที่สุด และจะมีพัฒนาการในการเคลื่อนไหว การมองเห็น และการได้ยิน

เสียงก่อนอย่างอื่นใด เมื่อเด็กอายุ 6 ปี สมอมจะพัฒนาได้เกือบร้อยละ 60-70 ของสมอมผู้ใหญ่ หลังจากนั้นจะมีการปรับเปลี่ยนเล็กน้อยจนถึงวัยรุ่น ขึ้นอยู่กับการกระตุ้นและการใช้งานบ่อยๆ

ในปี ค.ศ.1996 มีนักวิจัยคนหนึ่งทำการศึกษาโดยนำเด็กอายุ 6 เดือนมาอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่พร้อมมูลทั้งของเล่น อาหารที่สมบูรณ์ การเรียนรู้ สิ่งต่างๆ และการเล่น

ผลการศึกษาพบว่าเด็กกลุ่มนี้มีไอคิวสูงกว่าเด็กกลุ่มที่มีเงื่อนไขต่างๆ ในทางตรงกันข้าม ยังพบว่า สมอมมีการทำงานมากขึ้น ซึ่งทราบได้จากการตรวจสอบสมอง จึงเห็นได้ว่าสมอมจะไวต่อประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่สมบูรณ์

เด็กๆ นั้นเรียนรู้ได้เร็วกว่าผู้ใหญ่มาก เวลาทองของการพัฒนาสมองจึงอยู่ในช่วงต้นของชีวิต ซึ่งเป็นเวลาทองของการสร้างบุคลิกภาพ และเป็นวัยของการฝึกฝนทักษะในเรื่องของกระบวนการคิด จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การสร้างประสาทสัมผัสให้จับไวด้วย ถ้าไม่ฉวยโอกาสนี้ ก็จะผ่านพ้นช่วงเวลาที่สำคัญที่สุดไป และยิ่งนานวันเข้าการพัฒนาที่ยังยากขึ้นไปอีก

ดังนั้นในวัยที่กำลังเจริญเติบโต ภายใน 10 ปีแรก หากระบบการเรียนการสอน การจัดการศึกษา และการอบรมสั่งสอนไม่ค่อยเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดหรือหัดแก้ปัญหา ไม่มีโอกาสคิดจินตนาการสอดคล้องกับความต้องการตามวัยของเด็กแต่ละคน ก็เป็นสิ่งที่น่าเสียดายที่พลาดโอกาสทองในการพัฒนาศักยภาพของเด็กไป

ความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก หมายถึง ความสามารถในการรู้จักดูแลและจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้สอดคล้องกับวัย มีจริยธรรมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

โครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก

ดี หมายถึง ความพร้อมทางอารมณ์จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น

เก่ง หมายถึง ความพร้อมทางอารมณ์ที่จะพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จ

สุข หมายถึง ความพร้อมทางอารมณ์ของบุคคลที่ทำให้เกิดความสุข

ตารางที่ 2.1 โครงสร้างดีของช่วงวัยต่างๆ

ช่วงวัย 3-5 ปี (วัยก่อนเรียน)	ช่วงวัย 6-11 ปี (วัยเรียน)	ช่วงวัย 12-60 ปี (วัยรุ่น-วัยผู้ใหญ่)
1. รู้จักอารมณ์ รู้จักลักษณะ อารมณ์ของตนเอง และการแสดงออกทางอารมณ์ของตนเอง	1. ควบคุมอารมณ์ เป็นความสามารถในการยับยั้งอารมณ์ตนเองได้	1. ควบคุมตนเอง เป็นความสามารถในการควบคุมความต้องการและพฤติกรรม
2. มีน้ำใจ รู้จักแสดงความสนใจ แบ่งปันและช่วยเหลือผู้อื่น	2. ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น เป็นความสามารถในการเรียนรู้และใส่ใจอารมณ์ของผู้อื่น	2. เห็นใจผู้อื่น เป็นความสามารถในการแสดงความผูกพันกับผู้อื่น โดยการให้ความเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น
3. รู้ว่าอะไรถูกอะไรผิด อะไรควร อะไรไม่ควร	3. ยอมรับผิด รับผิด ชอบการกระทำของตนเอง รู้ว่าอะไรดี อะไรไม่ดี ยอมรับผิดถ้าทำไม่ดีไม่ถูกต้อง	3. รับผิดชอบ รู้จักรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่นและส่วนรวม

ที่มา : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ตารางที่ 2.2 โครงสร้างเก่งของช่วงวัยต่างๆ

ช่วงวัย 3-5 ปี (วัยก่อนเรียน)	ช่วงวัย 6-11 ปี (วัยเรียน)	ช่วงวัย 12-60 ปี (วัยรุ่น-วัยผู้ใหญ่)
1. กระตือรือร้น/สนใจใฝ่รู้ เป็นความสนใจใฝ่รู้ในสิ่งแวดลอมรอบตัวโดยการซักถามหรือการกระทำ	1. มุ่งมั่นพยายาม เป็นความมุ่งมั่นที่จะทำให้สำเร็จ	1. มีแรงจูงใจ เป็นความสามารถในการกระตุ้นตนเองให้ฝ่าฟันอุปสรรคและทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จ
2. ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เป็นการยอมรับและยืดหยุ่นเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลง	2. ปรับตัวต่อปัญหาเป็นการกล้าที่จะเผชิญปัญหาได้อย่างเหมาะสม	2. ตัดสินใจและแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการกล้าตัดสินใจและจัดการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม

ที่มา : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ตารางที่ 2.2 โครงสร้างเก่งของช่วงวัยต่างๆ (ต่อ)

ช่วงวัย 3-5 ปี (วัยก่อนเรียน)	ช่วงวัย 6-11 ปี (วัยเรียน)	ช่วงวัย 12-60 ปี (วัยรุ่น-วัยผู้ใหญ่)
3. กล้าพูดกล้าบอก เป็นการกล้าพูดกล้าบอกถึงความรู้สึก ความต้องการหรือเรื่องราวต่างๆ กับผู้อื่น	3. กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม เป็นความรู้สึกกล้าที่จะบอกเล่า ความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้	3. สัมพันธภาพ เป็นความสามารถในการสื่อสารทั้งการบอกเล่าและการโต้แย้ง

ที่มา : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ตารางที่ 2.3 โครงสร้างสุขของช่วงวัยต่างๆ

ช่วงวัย 3-5 ปี (วัยก่อนเรียน)	ช่วงวัย 6-11 ปี (วัยเรียน)	ช่วงวัย 12-60 ปี (วัยรุ่น-วัยผู้ใหญ่)
1. มีความพอใจ เป็นความรู้สึกพอใจจากการได้รับความรัก ความสนใจ และความชื่นชมจากผู้อื่น	1. พอใจในตนเอง เป็นความรู้สึกว่าตนเองเก่งและมีคุณค่าเมื่อประพฤติปฏิบัติดีหรือทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จและได้รับคำชมเชย	1. ภูมิใจในตนเอง เป็นความรู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าเมื่อทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จโดยไม่ต้องได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น
2. อบอุ่นใจ เป็นความรู้สึกที่เกิดจากการได้รับการดูแลปกป้องคุ้มครอง	2. รู้จักปรับใจ เป็นความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดจากการปรับหรือยืดหยุ่นความต้องการของตัวเอง	2. พอใจในชีวิต เป็นความรู้สึกที่เกิดจากการตั้งเป้าหมายที่เหมาะสมและคิดทางบวก
3. สนุกสนานร่าเริง เป็นความสามารถในการสนุกสนานกับการเล่นการทำกิจกรรมตามลำพังและร่วมกับผู้อื่น	3. รื่นเริงเบิกบาน เป็นความสามารถในการสร้างความสนุกสนาน	3. สุขสงบทางใจ เป็นความรู้สึกเป็นสุขที่เกิดจากการทำความดี

ที่มา : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

2.4.2 การเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก

การเล่น เป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งสำหรับเด็ก เพราะการเล่นเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเด็ก การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก และเป็น โอกาสที่เด็กจะได้เรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ ได้ด้วยตนเอง การเล่นนอกจากจะเป็นธรรมชาติของเด็กแล้วยังเป็นกิจกรรมที่ให้ความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็กโดยไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งนี้ยังเป็นวิธีการหรือแนวทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจสิ่งแวดล้อมเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงรอบๆตัว ให้เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.4.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

- 1) การเล่นเป็นโลกส่วนตัวของเด็ก และทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้
- 2) การเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา
- 3) การเล่น เป็นความต้องการของเด็ก ทั้งการเล่นที่ต้องใช้พลังกำลังและชนิดเล่นเงียบๆ เด็กต้องการเล่นทั้งแบบธรรมชาติ และตามที่ผู้ใหญ่จัดเตรียมไว้ให้ เด็กต้องการเล่นทั้งในร่มและกลางแจ้ง ต้องการเล่นทั้งตามลำพังและเล่นกับเพื่อน
- 4) ผู้ใหญ่สามารถส่งเสริมประสบการณ์การเล่นให้แก่เด็กได้

2.4.2.2 การเล่นพัฒนาเด็กอย่างไร

เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า การเล่นให้คุณค่าและเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีสำหรับเด็ก เช่น ถ้าเราสังเกตการเล่นน้ำ เล่นทราย การเล่นต่อบล็อก การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่างๆ ฯลฯ จะเห็นว่าเด็กจะตั้งใจเล่นอย่างขะมักเขม้น มีสมาธิในการเล่นและมีโลกส่วนตัว ดังนั้นการเล่นจึงเป็นชีวิตจิตใจของเด็ก เด็กเรียนรู้สิ่งต่างๆ ทั้งตามธรรมชาติ และมีเครื่องเล่นทางการศึกษา เข้าช่วย จากการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก Harlock (1971) ได้สรุปเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไว้ดังนี้

- 1) เด็กอายุ 3 ปี จะสนใจเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองได้กระทำ แต่พออายุ 5 ปี จะสนใจผลงานที่ตนเองทำออกมา
- 2) การเล่นแบบสร้างจินตนาการจะมีมากที่สุดของเด็กอายุระหว่าง 5-8 ปี ส่วนการเล่นสมมติของเด็ก 4 ปี จะเล่นสมมติเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของสัตว์ และสมาชิกในครอบครัว
- 3) เด็กมักจะชอบเล่นชนิดที่ใช้กล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหว เพราะเด็กมักชอบทดสอบพลังกำลังกล้ามเนื้อของตน เช่น การกระโดดขาเดียว การเคลื่อนไหวบนท่อนไม้หรือตามขอบบ่อทราย

4) การเล่นที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเด็ก คือการก่อสร้าง เด็กจะเริ่มรู้จักเก็บ และสะสมสิ่งของเพื่อนำมาก่อสร้างหรือประดิษฐ์

5) ความสนใจในการเล่น ถ้าเป็นของเล่นที่เด็กส่วนใหญ่ชอบมากๆ จะมีระยะเวลาในการเล่นนานแตกต่างกันดังนี้ เด็ก 2 ปี นาน 7 นาที เด็ก 3 ปี นาน 8.9 นาที เด็ก 4 ปี นาน 12.3 นาที และเด็ก 5 ปี นาน 13.6 นาที

นักการศึกษาและครูสาขาการปฐมวัยศึกษา มีความเห็นตรงกันว่า "การเล่น" เป็นวิธีการเรียนรู้ของเด็กที่ไม่มีใครสามารถเสนอให้รู้ได้ เพราะเด็กได้สืบค้นด้วยตัวเอง ได้พาตัวเองให้รู้จักโลกที่แท้จริง ได้รู้จักเวลา สถานที่ สิ่งของ สัตว์ รูปทรงต่าง ๆ และมนุษย์ กล่าวโดยสรุปก็คือ "การเล่นคืองานของเด็ก" (Frederick Froebel, 1957 P.15) การเล่นสิ่งที่เด็กพอใจ สุขใจได้สนุก ร่าเริงและนี่คือสิ่งที่มีคุณค่าที่สุดสำคัญสำหรับเด็ก

จากการที่ Paiget (1962) ได้ทำการสังเกตเด็กเป็นเวลานาน เขาได้เสนอความเห็นไว้ว่า "การเล่นจะกระตุ้นให้เด็กได้ทำในสิ่งที่พอใจและทำให้เขาได้เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อม" ตามทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นของเปียเจท์ ถือว่าการเล่นเกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตทางด้านสติปัญญาของเด็ก เด็กจะเริ่มรู้จักการเล่นเมื่ออยู่ในขั้นเรียนรู้จากการสัมผัส (Sensory motor Period) ส่วนการเล่นแบบสมมุติ (Symbolic or Make Believe Play) จะปรากฏในเด็กอายุระหว่าง 2-7 ขวบ และการเล่นสมมุตินี้จะได้รับอิทธิพลมาจากของเล่นซึ่งเราสามารถส่งเสริมในเรื่องนี้ได้โดยการจัดหาของเล่นที่เป็นของจริงให้เด็ก

2.4.2.3 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

เด็กแต่ละคนจะมีวิธีการเล่นซึ่งพัฒนามาจากขั้นตอนการเล่นซึ่งเรียกว่า พฤติกรรมการเล่น การเล่นเด็กอาจเปลี่ยนแปลงไปตามอายุ และความพร้อมของเด็ก ซึ่งสามารถแบ่ง พฤติกรรมการเล่นของเด็กได้ 4 แบบ ดังนี้

1) การเล่นเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่างๆ ของเด็กการเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือความรู้ความหมายได้ในทันทีในการเล่นเลียนแบบเด็กมักจะเล่นเลียนแบบคนที่ตนคุ้นเคย และเห็นว่าสำคัญ สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

2) การเล่นสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กๆ 3-6 ปี รากฐานของการเล่นแบบสำรวจ คือมีความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใ้ใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัวในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉยๆ เด็กอาจจับ

จิตใจ ของเล่นกลิ้งไปมา ลองคม หรือฟังว่ามีเสียงมากจากส่วนไหนของเครื่องเล่น และค้นหาที่มาของเสียง ด้วยการถอดออกมดู การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การค้นพบและการแก้ไข ปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3) การเล่นทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจ และความรู้จากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นพื้นฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของเครื่องเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร และรู้จักแก้ไขปัญหาคที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นได้เด่นชัดก็คือส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ คิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะ ได้จากการสรุปปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและ เป็นการช่วยตัวเองด้วย

4) การเล่นสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่างๆ ของตนเข้ามา รวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำประสบความสำเร็จ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 วรรณทนา ละจุ่ม (2554) การวิจัยเรื่อง รายงานการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนา ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) หา ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (2) เปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ ก่อนและหลัง เรียนด้วยการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ (3) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความฉลาดทาง อารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน วัดปากพระ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย ปีการศึกษา 2554 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) ชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความ ฉลาดทางอารมณ์ (2) แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ และ (3) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า (1) ชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80.28/81.67 (2) ความฉลาดทางอารมณ์ด้านดีหลังเรียนด้วย

ชุดกิจกรรมกลุ่มสูงกว่าก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญ ที่ .05 และ (3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนา ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

2.5.2 พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554) งานวิจัยเรื่องการใช้เกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษาผลการใช้เกมเพื่อการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 จำนวน 26 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 แผน เกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน คือ ด้านการจำแนก ด้านการจับคู่ ด้านการเรียงลำดับ ด้านการสังเกต ด้านการจัดหมวดหมู่ และด้านการเปรียบเทียบ จำนวน 20 เกม ใบงานหลังการใช้เกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกม นักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวมและรายบุคคล และหลังจากการใช้เกมการศึกษาทั้งหมด นักเรียนโดยรวมมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

2.5.3 ชนิดา สุวรรณลาภเจริญ (2552) งานวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือเพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาที่มีต่อทักษะการมองโลกในแง่ดีและทักษะการเข้าสังคมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 2 จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบทดสอบความรู้เรื่องการสร้างทักษะการมองโลกในแง่ดีและทักษะการเข้าสังคม แบบประเมินความสามารถในการทำพฤติกรรมการมองโลกในแง่ดีและการเข้าสังคมตามการรับรู้ของตนเอง และแบบบันทึกการฝึกทักษะการมองโลกในแง่ดีและทักษะการเข้าสังคม ผลการวิจัยสรุป คือ (1) หลังการทดลองใช้โปรแกรมนักเรียนมีคะแนนความรู้เรื่องการสร้างทักษะการมองโลกในแง่ดีสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) หลังการทดลองใช้โปรแกรมนักเรียนมีคะแนนความรู้เรื่องการสร้างทักษะการเข้าสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) หลังการทดลองใช้โปรแกรมนักเรียนมีคะแนนทักษะการมองโลกในแง่ดีสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 และ (4) หลังการทดลองใช้โปรแกรมนักเรียนมีคะแนนทักษะการเข้าสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.5.4 อัมพวัน ศรีหรั่งไพโรจน์ (2552) งานวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดเกษตราราม ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนวัดเกษตราราม จังหวัดนครปฐม วัตถุประสงค์การวิจัย คือ เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ทดลองกับเด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ปี จำนวน 16 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนวัดเกษตราราม จังหวัดนครปฐม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย และแบบสังเกตความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะเด็กปฐมวัยมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์เฉลี่ยเท่ากับ 9.63 และหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เด็กปฐมวัยมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์เฉลี่ยเท่ากับ 20.86 แสดงว่าหลังการทดลองการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เด็กปฐมวัยมีความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.5.5 ธเนศ ศรพรหม (2551) งานวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมส่งเสริมความสามารถในการจำแนกสิ่งเร้าของนักเรียน ชั้นอนุบาล 1 การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยประเภทกึ่งทดลอง โดยวัดผลก่อนการทดลองและหลังการทดลอง เพื่อหาประสิทธิภาพเกมการศึกษาและวัดผลหลังการทดลอง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สัตว์ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ เกมการศึกษา ในรูปสื่อประสมอิเล็กทรอนิกส์ (ซีดี) แบบทดสอบเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสังเกตพฤติกรรม การใช้เกมการศึกษา กลุ่มเป้าหมายในการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพเกมการศึกษา เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนบ้านเคย จำนวน 40 คน และกลุ่มเป้าหมายที่ใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนบ้านม่วงสามสิบ (อำนวยการ) จำนวน 45 คน การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพกระบวนการต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/ E2) และค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมการศึกษา (E.I) แบบทดสอบเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสังเกตพฤติกรรมการใช้เกมการศึกษา ใช้สถิติการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของเกมการศึกษา มีประสิทธิภาพ (E1/E2) = 85.80/84.46 และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) = 0.53 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจำแนกสิ่งเร้า หลังการใช้เกมการศึกษา พบว่าจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ของคะแนนเต็ม คิดเป็นร้อยละ 81.00 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

มีจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 91.1 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด 45 คน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และพฤติกรรมการใช้เกมการศึกษาพบว่าประเด็นด้านความอยากรู้อยากเห็นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ($X = 4.51$) รองลงมาคือ ด้านความสนใจในการตอบคำถาม ($X = 4.50$) และด้านการแสดงความคิดเห็น ($X = 4.44$)

2.5.6 วนานตร อนุรารัก (2551) งานวิจัยเรื่องการศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ต่อพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กอนุบาล 1/2 โรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาต่อระดับพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 1/2 โรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสังเกตพฤติกรรมขณะเล่นเกมการศึกษาที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญา โดยใช้เกมการศึกษาจำนวน 5 ชุด เป็นสื่อในการจัดกิจกรรม ได้แก่ ชุดที่ 1 เกมจัดหมวดหมู่ ชุดที่ 2 เกมภาพตัดต่อ ชุดที่ 3 เกมเรียงลำดับ ชุดที่ 4 เกมจับคู่ ชุดที่ 5 เกมหาความสัมพันธ์ ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง (By Yourself) วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับพัฒนาการทางสติปัญญาหลังการเล่นเกมการศึกษา โดยการทดสอบสมมุติฐาน การหาค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาต่อพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กอนุบาล 1/2 โรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 1/2 เมื่อได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาครบทั้ง 5 ชุด เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 1/2 มีระดับคะแนนเฉลี่ย 406 คิดเป็นร้อยละ 82 จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีผลต่อระดับพัฒนาการทางสติปัญญาสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 80 ตามเกณฑ์มาตรฐาน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

2.5.7 สุรีเพ็ญ หน่อจันทร์ (2549) งานวิจัยเรื่อง รายงานการจัดกิจกรรมพัฒนาด้านวินัย คุณธรรม จริยธรรม ด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้าน จุดประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าและวิจัย (1) เพื่อเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมหลัก 5 กิจกรรม กับ กิจกรรมกลางแจ้งที่พัฒนาด้าน วินัย คุณธรรม จริยธรรม ด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้าน ในแผนการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลปีที่ 1 (2) เพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านวินัย คุณธรรม จริยธรรม ด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้าน ในแผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้ง ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ (3) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลด้านวินัย คุณธรรม จริยธรรม ด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้าน ในแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมกลางแจ้ง ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ผลการศึกษาค้นคว้าและวิจัย (1) กิจกรรมหลัก 5 กิจกรรม ที่เรียนตามปกติ ผลการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ย ร้อยละ 83.33 สูงกว่าเกณฑ์ 80 ที่ตั้งไว้ แสดงว่าถึงแม้ขณะที่พัฒนา กิจกรรมกลางแจ้ง แต่กิจกรรมอื่น ผลการจัดกิจกรรมไม่ลดลง (2) แผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมพัฒนาด้าน วินัย คุณธรรม จริยธรรม ด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้าน

ในแผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 83.33/94.25 และ (3) ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8286 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ร้อยละ 82.86

2.5.8 จิราภรณ์ อุดลวัฒน์ศิริ (1992) งานวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย แบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่องการวัดความยาวและการชั่ง (2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องการวัดความยาวและการชั่ง โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์

2.5.9 สุดารัตน์ พรหมกัณฑ์ และคณะ (2550) งานวิจัยเรื่องการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็ก 9-11 ปี โดยใช้กิจกรรมการเล่น วัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเล่นในการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในเด็กอายุ 9-11 ปี กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กคิดเกมที่มีอายุ 9-11 ปี จากโรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทัน จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินโครงการ คือ แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับครูของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ยร้อยละ และเปรียบเทียบค่าคะแนนรวมก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการผลการศึกษาพบว่า (1) เด็กที่เข้าร่วมโครงการเป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 76.29 เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 23.08 อายุ 0-10 คิดเป็นร้อยละ 96.15 อายุ 11-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.85 (2) เด็กเพศชายมีคะแนนรวมเพิ่มขึ้นจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 42.31 เด็กเพศหญิงมีคะแนนรวมเพิ่มขึ้นจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 15.38 (3) เด็กที่ร่วมโครงการจำนวน 26 คน มีพัฒนาการด้านความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มขึ้น จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 57.69 (4) เด็กมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านดี เก่งและด้านสุข ในด้านสุขเรื่องการพอใจในตนเองคิดเป็นร้อยละ 57.69 ด้านเก่งในเรื่อง การกล้าแสดงออกคิดเป็นร้อยละ 50 และด้านดีในเรื่องยอมรับถูกผิดคิดเป็นร้อยละ 50 (5) ก่อนเข้าร่วมโครงการมีเด็กที่มีคะแนนรวมต่ำกว่า 40 คะแนน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 46.15 หลังร่วมโครงการพบว่ามีจำนวนลดลงเหลือ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 23.07 (6) เด็กมีระดับความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่งในเรื่อง หนูรู้สึกสบายใจเมื่อได้ฝึกกิจกรรมนี้ คิดเป็นร้อยละ 92.31.สรุปผลและข้อเสนอแนะ เด็กที่มีความฉลาดทางอารมณ์ไม่เหมาะสมกับวัยเมื่อได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ โดยการใช้กิจกรรมการเล่นทำให้เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์

เพิ่มขึ้นทั้งในด้านดี เก่ง และสุข เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการด้านความฉลาดทางอารมณ์ที่เหมาะสมกับวัย
ควรส่งเสริมให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นแทนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (2) เพื่อประเมินพัฒนาการทางด้านอารมณ์ที่ได้จากเกมการละเล่นพื้นบ้านผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยครอบคลุมหัวข้อดังนี้ (1) การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (2) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย (3) การเก็บรวบรวมข้อมูล และ (4) การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ครอบคลุมประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

3.1.1 ประชากร คือ นักเรียนชายและหญิง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 46 คน

3.1.2 กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชายและหญิง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 37 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.1.2.1 กลุ่มตัวอย่างทดลองแบบเดี่ยว ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกนักเรียนที่มีพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก จำนวน 3 คน

3.1.2.2 กลุ่มตัวอย่างทดลองแบบกลุ่ม ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จำนวน 6 คน

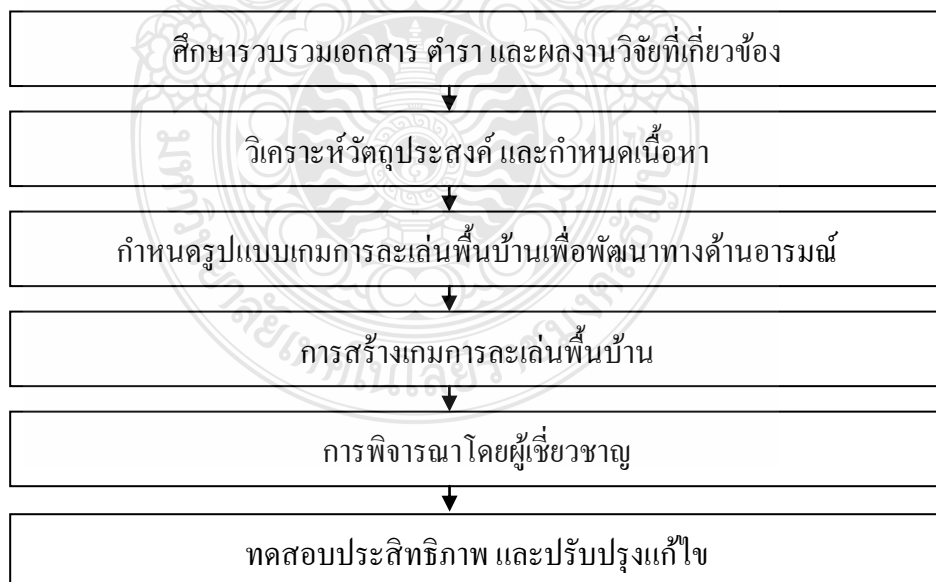
3.1.2.3 กลุ่มทดลองเพื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้นักเรียนที่เหลือจากการทดลองแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มทั้งหมด จำนวน 37 คน ทำการทดลองจำนวน 2 ครั้ง ครั้งแรกเด็กนักเรียนจำนวน 18 คน และครั้งที่ 2 จำนวน 19 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย (1) เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (2) แบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์

3.3 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

3.3.1 ขั้นตอนการสร้างเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการสร้างเกมการละเล่นพื้นบ้าน

3.3.1.1 ศึกษารวบรวมเอกสาร ตำรา และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมเอกสาร ตำรา และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.3.1.2 วิเคราะห์วัตถุประสงค์ และเนื้อหา ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1) วิเคราะห์วัตถุประสงค์ของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทาง
ด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2) ศึกษารายละเอียด และวิเคราะห์เนื้อหาของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อ
พัฒนาทางด้านอารมณ์ โดยได้ทำการรวบรวมเนื้อหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับกับการละเล่นพื้นบ้าน โดย
กำหนดเกณฑ์การคัดเลือก คือ การละเล่นที่ทำให้เกิดพัฒนาทางด้านอารมณ์ จากที่ศึกษาพบว่า
การละเล่นพื้นบ้านทุกชนิด ทำให้ผู้เล่นเกิดพัฒนาทางด้านอารมณ์ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกเห็นสมควรว่า
4 เกม ได้แก่ เกมตีกลิ เกมทอยเส้น เกมอีดัก เกมกระโดดยาง เหมาะสมในการนำมาพัฒนาอารมณ์

3.3.1.3 กำหนดรูปแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบ
เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1) กำหนดวิธีการเขียน โดยกำหนดหลักการเล่นด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้าน
เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไว้ 2 ส่วน คือ

(1) ส่วนการจัดการ เป็นส่วนที่ผู้ดูแลใช้ในการจัดการข้อมูลต่างๆ
ที่เกี่ยวข้อง และมีการเชื่อมโยงไปสู่การจัดการ 2 ส่วน คือ ส่วนของผู้เล่น เพื่อสร้างความสะดวกต่อ
การตรวจสอบความถูกต้องของการแสดงผล และส่วนการจัดการทะเบียน เป็นส่วนที่ใช้ในการจัดการ
ข้อมูลทะเบียนทั้งหมดของผู้เล่นด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้านผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

(2) ส่วนของผู้เล่น เป็นส่วนที่ผู้เล่นใช้ในการจัดการข้อมูล
ส่วนต่างๆ ของตนเอง โดยแบ่งแต่ละส่วน มีรายละเอียดดังนี้คือ การลงทะเบียน ผู้เล่นใหม่จะต้อง
ลงทะเบียนโดยการใส่ ชื่อ-สกุล และใส่รหัสผ่าน รหัสผ่านอยู่ในรูปแบบของรูปภาพ ซึ่งเป็นภาพ
เกี่ยวกับอุปกรณ์การละเล่นของไทย การลงทะเบียนมีไว้เพื่อใช้ในการเข้าสู่เกม เมื่อลงทะเบียน
เรียบร้อยแล้ว ใช้ชื่อและรหัสผ่านในการเข้าเล่นเกม ครั้งที่เข้าเล่น จะมีหน้าให้สร้างตัวละคร
สามารถเลือกเพศชายและเพศหญิง สีผิว 3 สี คือ สีขาว สีขาวปานกลาง และสีดำ ทรงผมมีให้เลือก
4 ทรง คือ ทรงจุก ทรงเปีย ทรงโก๊ะ ทรงแกละ ซึ่งเป็นทรงผมของเด็กไทยสมัยก่อน ส่วนเสื้อผ้าของ
ผู้หญิงมีลักษณะเป็นสไบกับโจงกระเบนมีให้เลือกสี คือ สไบสีส้มกับโจงกระเบนสีชมพู และสไบ

สีชมพูกับโจงกระเบนสีเขียว ของผู้ขายนุ่งโจงกระเบนมิให้เลือกสีโจงกระเบนคือ โจงกระเบนสีเขียว และโจงกระเบนสีน้ำเงิน ในการเลือกสร้างตัวละครมิไว้เพื่อตามความต้องการของผู้เล่น เป็นแรงจูงใจในการเล่นของผู้เล่นอีกทางหนึ่ง แต่ละเกมจะมีคำอธิบายวิธีการเล่น จะบอกถึงเนื้อหารายละเอียดของการเล่น เมื่อเล่นเกมผ่านในแต่ละขั้นจะมีการเลื่อนยศ ผู้วิจัยได้กำหนดยศไว้ 12 ยศด้วยกัน คือ ยศไพร่ ยศชาวบ้าน ยศหมู่ ยศนาย ยศพัน ยศหมื่น ยศขุน ยศหลวง ยศจมื่น ยศออกญา ยศเจ้าพระยา ยศสมเด็จพระเจ้าพระยา และมีไอคอนกลับเมนู ไอคอนปิด/เปิดเสียง และไอคอนออกเกมได้ สามารถเข้าสู่ของรางวัลที่สะสม และยศที่ได้รับในหน้าหลักของเกม

2) เขียนผังการทำงาน (Flow Chart) เป็นการนำเสนอลำดับขั้นตอนการทำงานของเกมการเล่นพื้นบ้าน ในรูปผังงานให้เห็นโครงสร้างและความสัมพันธ์ของเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างชัดเจน ได้แก่

- (1) ลำดับขั้นตอนของเนื้อหา
- (2) ปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบ
- (3) เงื่อนไขการตัดสินใจจากเหตุการณ์
- (4) ข้อมูลป้อนกลับการเกิดแรง
- (5) การป้อนกลับการวนซ้ำ
- (6) การจบการทำงาน

3) เขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board) เป็นกระบวนการในการเตรียมข้อความและภาพที่จะปรากฏให้เห็นบนจอคอมพิวเตอร์ แสดงให้เห็นเนื้อหา และวิธีการนำเสนอ ในขั้นตอนนี้จะต้องร่าง (Draft) ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่ในเกมที่จะปรากฏที่หน้าจอทั้งหมด ตั้งแต่เริ่มโปรแกรมไปจนถึงสิ้นสุดโปรแกรม โดยการใช้โปรแกรม Power Point ร่างเป็นเฟรม ๆ ให้คล้ายกับการออกแบบลงเว็บ และได้รับการประเมินและทบทวนจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านสื่อ

3.3.1.4 การสร้างเกมการเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1) สร้างส่วนประกอบภายในเกม เป็นขั้นตอนกำหนดรายละเอียดในเกม ซึ่งในการออกแบบรูปแบบเกมอาศัยเครื่องมือต่างๆ ดังนี้

- (1) เครื่องมือสร้างภาพกราฟิก เช่น Adobe Photoshop

(2) เครื่องมือสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash Player

(3) เครื่องมือสำหรับสร้างเกม เช่น Adobe Flash Player

โดยกำหนดรูปแบบให้ภายในสื่อมีเกมทั้งหมด 4 เกมด้วยกัน คือ

(1) เกมตีคลี ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์โดยให้มีผู้เล่นตีลูกคลีเข้าประตู แต่จะมีผู้รักษาประตูคอยขัดขวาง วิธีการเล่นจะมีลูกคลีให้ทั้งหมด 5 ลูก ถ้าตีเข้าประตู จะได้ 10 คะแนน แต่ถ้าโดนผู้รักษาประตูจะได้ 5 คะแนน ให้ผู้เล่นกด Spacebar เพื่อกำหนดทิศทางของลูกคลี และกด spacebar อีกครั้งเพื่อกำหนดแรงในการตีลูกเข้าประตู

(2) เกมทอยเส้น ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์โดยวิธีการเล่นเหมือนกับเกมตีคลี ต่างกันแค่เกมทอยเส้นจะไม่มีผู้รักษาประตู

(3) เกมอึดก ในรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์จะมีรูปแบบการเล่นคือ ผู้เล่นจะต้องเก็บเม็ดมะขามที่หล่นมาจากด้านบน มีเวลาให้ 60 วินาที โดยการกดปุ่มลูกศรเลื่อนซ้ายขวา เม็ดมะขามสีทองจะได้ 10 คะแนน เม็ดมะขามสีน้ำตาลและสีดำจะได้ 5 คะแนน ถ้าเก็บนาฬิกาเวลาจะเพิ่ม 5 วิ เก็บโดนใบไม้ ใบไม้ของผู้เล่นจะใหญ่ขึ้น แต่ถ้าเก็บโดนกิ่งไม้กับก้อนหินจะโดนหัก 5 คะแนน

(4) เกมกระโดดยาง ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จะมีรูปแบบการเล่นคือ ผู้เล่นจะต้องกระโดดยางให้เข้าจังหวะ โดยการกดลูกศรให้ตรงกับกรอบสี่เหลี่ยมเล็กๆ จะได้ 1 คะแนน แต่ถ้ากดลูกศรก่อนหรือหลังจากลูกศรเลยกรอบสี่เหลี่ยมไปแล้ว จะโดนหัก 1 คะแนน

2) ทดสอบการทำงานของเกมการเล่นที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตรวจสอบการทำงาน และปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาด

3.3.1.5 การพิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

นำเกมการเล่นที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไปประเมินคุณภาพ และหาข้อบกพร่องในด้านเนื้อหา และด้านสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ โดยทำการสอบถามในประเด็นต่างๆ ดังนี้ ประเมินคุณภาพของเนื้อหา ประกอบด้วย ความเหมาะสมของเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ความเหมาะสมของภาพ ภาษา และเสียง ความเหมาะสมของตัวอักษร และสี และประเมินคุณภาพของสื่อ ประกอบด้วย ความเหมาะสมของเนื้อหา ความเหมาะสมของการดำเนินเรื่อง และความเหมาะสมของการใช้ภาษา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน ตอบแบบสอบถามแบบประเมินค่า (Rating Scale) จากนั้นนำข้อบกพร่อง และข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพมากที่สุด พร้อมทั้งนำไปทดลองจริงข้อบกพร่องที่พบจากการประเมิน ได้แก่

- 1) เสี่ยงควรมีความดั่งสมำเสมอกับหน้าเมนูหลัก
- 2) ในระหว่างเล่นควรมีปุ่มหยุดชั่วคราวในระหว่างเล่น
- 3) ควรเพิ่มปุ่มที่สามารถเข้าไปดูของรางวัลของผู้เล่น
- 4) ช่วงกดเข้าเกมแต่ละเกม ควรมีปุ่มเริ่มเกม เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม

ก่อนการเล่นเกม

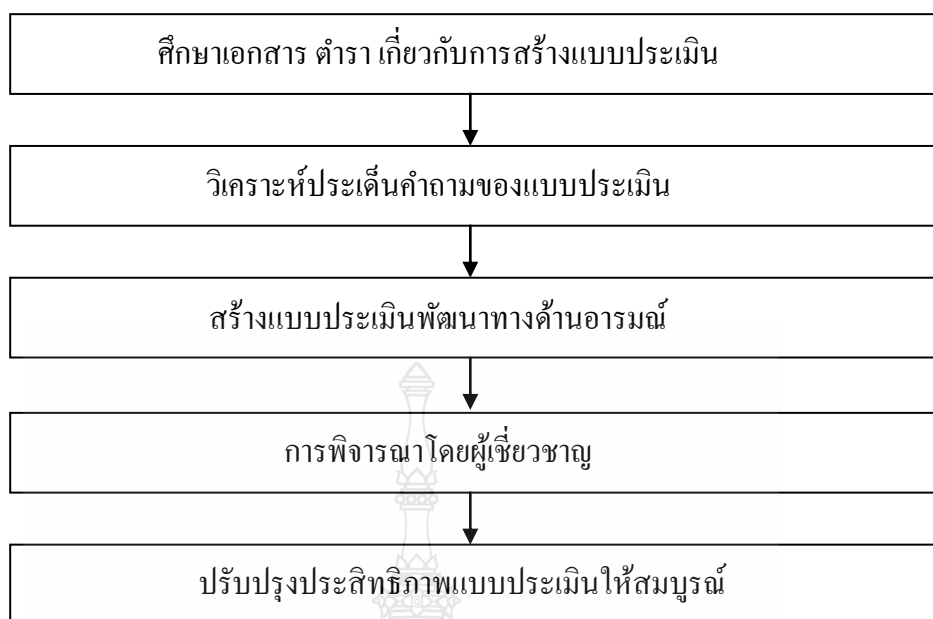
3.3.1.6 ทดสอบประสิทธิภาพ และปรับปรุงแก้ไข

ผู้วิจัยได้นำเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไปทดลอง หลังจากทดสอบแต่ละขั้นจะมีการประเมินผลและนำมาปรับปรุงให้มีคุณภาพ การทดลองแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การทดลองแบบเดี่ยว นำเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทดลองกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 3 คน หลังจากการทดลองพบว่าเสี่ยงในการอธิบายวิธีการเล่นมีเสียงเบามาก และในการโหลดเข้าเกมแต่ละเกมช้า ผู้วิจัยจึงได้ทำการแก้ไขในส่วนที่เป็นปัญหา

- 2) การทดสอบแบบกลุ่ม นำเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ปรับปรุงแล้วมาทดลองกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 6 คน พบว่าในระหว่างเล่นเกม ผู้เล่นไม่สามารถหยุดเล่นชั่วคราวได้ ผู้วิจัยจึงเพิ่มปุ่มหยุดเล่น

3.2.2 สร้างแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์

3.2.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับการสร้างแบบประเมิน

ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ หลักเกณฑ์ในการสร้างแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์

3.2.2.2 วิเคราะห์ประเด็นคำถามของแบบสอบถาม

วิเคราะห์ข้อมูลที่ต้องการให้เป็นข้อคำถามในแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ โดยพิจารณาจากประเด็น ลักษณะของเนื้อหา โครงสร้างการออกแบบ

3.2.2.3 สร้างแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์

ใช้แบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์สำหรับเด็ก อายุ 5-7 ปี ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 60 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 องค์กรประกอบ คือ ด้านดี จำนวน 23 ข้อคำถาม แบ่งออกเป็น 3 องค์กรประกอบย่อย คือ การควบคุมอารมณ์ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น การยอมรับถูกผิด (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ก) ด้านเก่ง จำนวน 19 ข้อคำถามแบ่งออกเป็น 3 องค์กรประกอบย่อย คือ ความมุ่งมั่นพยายาม การปรับตัวต่อปัญหา การกล้าแสดงออก (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข) ด้านสุข จำนวน 18 ข้อคำถาม แบ่งออกเป็น 3 องค์กรประกอบย่อย คือ ความพอใจในตนเอง การรู้จักปรับตัว และรื่นเริงเบิกบาน (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ค)

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ 1 ได้แก่ข้อ 1 – 3 , 7-10 , 11-12 , 14-19 , 21-27 , 30-39 , 43-46 , 49-51 , 55-60 หากเลือกกระดืบมากที่สุด 4 คะแนน ระดับมาก 3 คะแนน ระดับน้อย 2 คะแนน และระดับน้อยที่สุด 1 คะแนน กลุ่มที่ 2 ได้แก่ข้อ 4-6 , 13 , 20 , 28-29 , 40-42 , 47-48 , 52-54 หากเลือกกระดืบมากที่สุด 1 คะแนน ระดับมาก 2 คะแนน ระดับน้อย 3 คะแนน และระดับน้อยที่สุด 4 คะแนน

3.2.2.4 การพิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน และด้านการประเมินจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสม ด้านข้อคำถาม การใช้ภาษาและครอบคลุมเนื้อหา นำคำแนะนำมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม โดยปรับภาษาให้ชัดเจน เข้าใจง่าย สร้างแบบประเมินตามประเด็นที่ต้องการ โดยกำหนดรูปแบบของแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ให้คะแนน +1 แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

3.2.2.5 ปรับปรุงประสิทธิภาพของแบบประเมินให้สมบูรณ์ ปรับปรุงแบบประเมินที่ผ่านการพิจารณา และตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ให้สมบูรณ์พร้อมนำไปใช้ได้จริง

3.3 ขั้นตอนการทดลอง

เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

3.3.1 การทดลองกับเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยได้ติดต่อประสานงานกับโรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เพื่อขอทดลองเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้งชายและหญิง ตามกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้

การเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผนงาน และการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการตามลำดับ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ในการหาประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีขั้นตอนในการรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.3.1.1 การรวบรวมข้อมูล การทดลองแบบเดี่ยวหรือแบบรายบุคคล (One to One) กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล จำนวน 3 คน ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หลังจากการทดลองพบว่าเสี่ยงในการอธิบายวิธีการเล่นมีเสียงเบา และในการโหลดเข้าเกมแต่ละเกมช้า ผู้วิจัยเก็บข้อมูลนำมาปรับปรุงเกมการละเล่นพื้นบ้าน

3.3.1.2 การรวบรวมข้อมูล การทดลองแบบกลุ่ม (Group) โดยการนำเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 6 คน ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการสอบถามนักเรียน พบว่าในระหว่างเล่นเกม ผู้เล่นไม่สามารถหยุดเล่นชั่วคราวได้ ผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลนำมาปรับปรุงเกมการละเล่นพื้นบ้านให้ดียิ่งขึ้น

3.3.1.3 การทดสอบภาคสนาม นำเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ได้รับการปรับปรุงตามคำแนะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 37 คน มีขั้นตอนการทดลอง ดังนี้

- 1) ก่อนการทดลองผู้วิจัยเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน และสามารถเข้าใช้อินเทอร์เน็ตได้
- 2) วิธีการดำเนินการทดลองของผู้วิจัย ได้มีการอธิบายขั้นตอนการใช้งานเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้กลุ่มตัวอย่างฟัง

3.3.2 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์

ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นจากการศึกษากลุ่มตัวอย่างในช่วงต้น โดยเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการสัมภาษณ์และสังเกต ภายหลังจากการเล่นเกม

การเล่นเกมที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแล้ว การรวบรวมเพื่อหาพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่มีต่อเกมการเล่นเกมที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการหาค่าเฉลี่ย และการแปลผล ซึ่งมีเกณฑ์ในการแปลผลดังนี้

การแปลผล เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้คิดคะแนนดังนี้

3.3.2.1 รวมคะแนนในแต่ละด้านย่อย คือ

ดี

- | | | |
|--------------------------------|-----------|----------------|
| 1) ควบคุมอารมณ์ | ข้อ 1-7 | ได้..... คะแนน |
| 2) ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น | ข้อ 8-16 | ได้..... คะแนน |
| 3) ยอมรับถูกผิด | ข้อ 17-23 | ได้..... คะแนน |

เก่ง

- | | | |
|--------------------|-----------|----------------|
| 1) มุ่งมั่นพยายาม | ข้อ 24-30 | ได้..... คะแนน |
| 2) ปรับตัวต่อปัญหา | ข้อ 31-36 | ได้..... คะแนน |
| 3) กล้าแสดงออก | ข้อ 37-42 | ได้..... คะแนน |

สุข

- | | | |
|--------------------|-----------|----------------|
| 1) พอใจในตนเอง | ข้อ 43-48 | ได้..... คะแนน |
| 2) รู้จักปรับใจ | ข้อ 49-54 | ได้..... คะแนน |
| 3) รื่นเริงเบิกบาน | ข้อ 55-60 | ได้..... คะแนน |

3.3.2.2 นำคะแนนที่ได้ไปแปลงเป็นคะแนนมาตรฐาน คะแนนที่ (T-Score) ตามตารางเปรียบเทียบคะแนนที่ได้กับเกณฑ์ปกติคะแนนที่ (T -Score Norms) ของความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน

3.3.2.3 กรอกคะแนนที่ได้ลงในตารางข้างล่าง ให้สอดคล้องกับช่วงเกณฑ์คะแนนที่กำหนด

3.3.2.4 คิดคะแนนความฉลาดทางอารมณ์รวมโดยนำคะแนนที่ทั้ง 9 ด้านมารวมกันแล้วหารด้วย 3 (คะแนนที่ข้อ 1.1 + 1.2+ 1.3 + 2.1 + 2.2 + 2.3 + 3.1 + 3.2 + 3.3) หาร 3 แล้วกรอกคะแนนลงในตารางการแปลผล

ตารางที่ 3.1 เกณฑ์คะแนนที่ความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี

เกณฑ์คะแนน ที่ (T-Score Norms) คะแนน	ดี			เก่ง			สูง			ความฉลาด ทางอารมณ์ รวม (คะแนนรวม ทุกด้าน ทาร 3)
	1.1 ควบคุมอารมณ์	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับถูกคิด	2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดงออก	3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับใจ	3.3 รู้แรงบีบบังคับ	
50-100										
40-49										
0-39										

ที่มา : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

เกณฑ์คะแนนที่ คือ เกณฑ์ที่ทำให้ทราบว่าเด็กมีระดับพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับใด มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด

ตารางที่ 3.2 การแปลผลความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี

เกณฑ์คะแนนที่	ความหมาย
ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป	บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี ควรส่งเสริมและรักษาคุณลักษณะนี้ให้คงไว้
เกณฑ์คะแนนที่ 40-49	บ่งบอกว่าเด็กควรได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ควรร่วมกันส่งเสริมให้เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง
เกณฑ์คะแนนที่ต่ำกว่า 40 คะแนน	บ่งบอกว่าเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่จำเป็นต้องช่วยกันเอาใจใส่พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอย่างจริงจังและสม่ำเสมอ

ที่มา : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการทดสอบประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียด ดังนี้

3.4.1 การเตรียมสถานที่ เป็นการเตรียมห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ภายในอาคารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

3.4.1.1 การจัดเตรียมสภาพห้องเรียน

3.4.1.2 การเตรียมความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องภายในห้องเรียนให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน สามารถเข้าอินเทอร์เน็ตได้ทุกเครื่อง และเปิดหน้าเกมไว้พร้อมใช้งาน

3.4.2 ขั้นตอนการทดลองใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มทดลองเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 23 คน แบ่งตามรายชื่อห้อง คือห้องทดลองขวัญและห้องวันวิสาข์ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยอธิบายการเข้าใช้งานเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ขั้นที่ 2 ให้นักเรียนเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง โดยเลือกเล่นตามแต่นักเรียนต้องการ

3.4.3 ขั้นตอนการรวบรวมและเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรม อารมณ์ของนักเรียนระหว่างที่ทำการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และบันทึกผลลงในแบบประเมิน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือสำหรับการวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดดังนี้

3.5.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ ในการนำเกมการละเล่น
 พื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นเครื่องมือในการประเมิน
 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ โดยหาค่า IOC

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน คำนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3.5.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

3.5.2.1 การหาประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์
 ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(1) ค่ามัชฌิมเลขคณิต (Arithmetic Mean) หรือ ค่าเฉลี่ย (Mean)

สูตร
$$\bar{X} = \frac{\sum fX}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมทั้งหมดของความถี่คูณคะแนน
 N แทน ผลรวมทั้งหมดของความถี่ซึ่งมีค่าเท่ากับจำนวนข้อมูลทั้งหมด

(2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สูตร

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	n	แทน	จำนวนคู่ทั้งหมด
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มข้อมูล
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยข้อมูลในการวิจัยเรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 2 ข้อ ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพ เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4.2 การวิเคราะห์ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์

4.1 การวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหา			
1.1 ความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับวัตถุประสงค์	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 ปริมาณของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.58	มากที่สุด
1.5 ลำดับชั้นในการนำเสนอเนื้อหา	4.33	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.534	0	มากที่สุด

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนา
ทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1.6 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
1.7 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	5.00	0.58	มากที่สุด
2. การดำเนินเรื่อง			
2.1 ความเหมาะสมของลำดับขั้นการนำเสนอเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2 ความชัดเจนในการดำเนินเรื่อง	4.33	0.58	มากที่สุด
2.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.58	มากที่สุด
3. การใช้ภาษา			
3.1 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4.33	0.58	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับวัยของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 ความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.33	1.15	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.57	0.17	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.17 ระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี 3 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านเนื้อหา มี 7 องค์ประกอบย่อย พบว่าในองค์ประกอบย่อยเรื่องความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเรื่องอื่นๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 รองลงมาได้แก่เรื่องความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์ เรื่องความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับวัตถุประสงค์ เรื่องปริมาณของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม เรื่องความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 เท่ากัน และองค์ประกอบเรื่องความถูกต้องของเนื้อหา เรื่องลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา เป็นเรื่องที่ดีที่สุดในองค์ประกอบด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 2) ด้านการดำเนินเรื่อง มี 4

องค์ประกอบย่อย พบว่าในองค์ประกอบย่อยเรื่องความน่าสนใจในการดำเนินเรื่องมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเรื่องอื่นๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เรื่องความเหมาะสมของลำดับขั้นการนำเสนอเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และองค์ประกอบเรื่องความชัดเจนในการดำเนินเรื่อง เรื่องนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา เป็นเรื่องที่ดีที่สุด ในองค์ประกอบด้านการดำเนินเรื่องมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และ 3) ด้านการใช้ภาษามี 3 องค์ประกอบย่อย พบว่าในองค์ประกอบย่อยเรื่องความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับวัยของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เรื่องความถูกต้องของภาษาที่ใช้ เรื่องความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และ 1.15 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณภาพด้านเนื้อหาของเกมการเล่นที่บ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง			
1.1 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 การอธิบายเนื้อหาที่มีความเหมาะสมชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ภาพ ภาษา และเสียง			
2.1 ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอมีความถูกต้อง	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 เสียงที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.6 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้มีความถูกต้องเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณภาพด้านเนื้อหาของเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
3. ตัวอักษร และสี			
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้การนำเสนอมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 สีของตัวอักษร โดยภาพรวมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.4 สีของพื้นหลังเกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 สีของภาพและกราฟิก โดยภาพรวมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.83	0.16	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งผลการประเมินพบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.16 ระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี 3 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง มี 3 องค์ประกอบย่อย พบว่าในองค์ประกอบย่อยเรื่องความน่าสนใจในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เรื่องลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหาที่มีความเหมาะสม และเรื่องการอธิบายเนื้อหาที่มีความเหมาะสมชัดเจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 เท่ากัน 2) ด้านภาพ ภาษา และเสียงมี 6 องค์ประกอบย่อย พบว่าในองค์ประกอบย่อยเรื่องความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอมีความถูกต้อง เรื่องภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม เรื่องภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเรื่องอื่นๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เรื่องขนาดของภาพที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม เรื่องเสียงที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม เรื่องความถูกต้องของภาษาที่ใช้มีความถูกต้องเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 เท่ากัน 3) ด้านตัวอักษร และสีมี 5 องค์ประกอบย่อย พบว่าในองค์ประกอบย่อยเรื่องขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม เรื่องสีของพื้นหลังเกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสม เรื่องสีของภาพและกราฟิก โดยภาพรวมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เรื่องรูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม เรื่องสีของตัวอักษร โดยภาพรวมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

4.2 ผลการวิเคราะห์พัฒนาทางด้านอารมณ์

ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบบวัดพัฒนาทางด้านอารมณ์มีข้อคำถามทั้งหมด 60 ข้อคำถาม ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมิน 3 ท่านตรวจสอบข้อคำถาม พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.85 ทุกข้อคำถามสามารถใช้ได้จากแบบวัดด้านพัฒนาอารมณ์ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือด้านดี ด้านเก่ง ด้านสุข ประเมินจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 37 คน พบว่าองค์ประกอบด้านดีมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าด้านอื่นๆ คือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 86.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.47 รองลงมาด้านเก่ง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 71.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.98 และด้านสุข มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 69.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.47 ตามลำดับ ในแต่ละด้านจะประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย ดังนี้ 1) ด้านดี มี 3 องค์ประกอบย่อย คือ หัวข้อการควบคุมอารมณ์ หัวข้อการใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น หัวข้อการยอมรับถูกผิด พบว่า เด็กนักเรียนมีพัฒนาทางด้านอารมณ์ หัวข้อการใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่นสูง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.92 รองลงมาหัวข้อการยอมรับถูกผิด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.48 และหัวข้อที่น้อยที่สุดในด้านดี คือ การควบคุมอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.14 2) ด้านเก่ง มี 3 องค์ประกอบย่อย คือ หัวข้อมุ่งมั่นพยายาม หัวข้อปรับตัวต่อปัญหา หัวข้อกล้าแสดงออก พบว่า เด็กนักเรียนมีพัฒนาทางด้านอารมณ์ หัวข้อมุ่งมั่นพยายามสูง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.40 รองลงมาหัวข้อปรับตัวต่อปัญหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.30 และหัวข้อที่น้อยที่สุดในด้านเก่ง คือ หัวข้อกล้าแสดงออก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.52 และ 3) ด้านสุข มี 3 องค์ประกอบย่อย คือ หัวข้อพอใจในตนเอง หัวข้อรู้จักปรับตัว หัวข้อรื่นเริงเบิกบาน พบว่า เด็กนักเรียนมีพัฒนาทางด้านอารมณ์ หัวข้อรื่นเริงเบิกบานสูง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 รองลงมาหัวข้อพอใจใน

ตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.81 และหัวข้อที่น้อยที่สุดในด้านสุขคือ หัวข้อรู้จักปรับตัว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.45

4.3 ข้อวิจารณ์

4.3.1 ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำว่าควรมีการทดลองหลายๆครั้ง เนื่องจากการพัฒนาอารมณ์ของเด็กจะต้องสังเกตผลในระยะยาว ถ้าทดลองเพียงครั้งเดียว ผลที่ได้จะไม่แน่นอน

4.3.2 อาจจะมีการควบคุมด้านเวลาการเล่น ถ้าสามารถตั้งเวลาในการเล่นแต่ละเกมได้ เพื่อลดความแตกต่างของเด็กแต่ละคนก็จะดีขึ้น

4.3.3 ด้านเกมกระโดดยาง คะแนน -1 นั้นไม่ควรแสดงขึ้นมา ควรมีสัญลักษณ์อื่นแทน เช่น ระเบิด หรือสัญลักษณ์ที่เด็กเกิดอารมณ์ในทางลบ เพราะจะทำให้เด็กงضبกับคะแนน เพราะบางครั้งเล่นเกมไป เลื่อนมาลูกศรติดลบหมด ก็จะมีผลทำให้เด็กไม่ยอมเล่นเกมนี้

4.3.4 หลายเกมยังไม่ชัดเจนในขั้นตอนและการเลือกใช้เมาส์ในการเล่น ยังคงสับสนกับวิธีการเล่น

4.3.5 หน้าการอธิบายการเล่นแต่ละเกม ควรมีปุ่มหยุดและปุ่มให้มีการอ่านซ้ำได้

4.3.6 เกมติคคีควรมีการกำหนดเวลาการติคคี เพราะผู้เล่นสามารถคำนวณเวลาได้

4.3.7 ในหน้าคำอธิบายการเล่น มีเสียงค่อนข้างเบา ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจวิธีการเล่น ครูผู้ดูแลจะต้องอธิบายให้นักเรียนฟังอีกครั้ง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพแล้ว สามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

5.1.1.1 เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

5.1.1.2 เพื่อประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

5.1.2 สมมติฐานการวิจัย

5.1.2.1 เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีคุณภาพ

5.1.2.1 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ที่ได้จากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อยู่ในเกณฑ์ดี

5.1.3 วิธีดำเนินการวิจัย

5.1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 46 คน
- 2) กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 37 คน

5.1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ประเภท ได้แก่ (1) เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (2) แบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้ง 2 ประเภท ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

5.1.3.3 การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพเบื้องต้น 3 ขั้นตอนด้วยตนเอง คือ การทดลองแบบเดี่ยว การทดลองแบบกลุ่ม และการทดลองแบบภาคสนาม

ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

- 1) เตรียมการก่อนการทดลอง ได้แก่ (1) เตรียมสถานที่ โดยใช้ห้องคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (2) เตรียมความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการตรวจสอบเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานได้ และสามารถเข้าอินเทอร์เน็ตได้ทุกเครื่อง
- 2) วัน เวลา ในการทดสอบประสิทธิภาพเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ทดสอบกลุ่มละ 1 ชั่วโมง กลุ่มที่ 1 ตั้งแต่เวลา 13.00 – 14.00 น. กลุ่มที่ 2 ตั้งแต่เวลา 14.30 – 15.30 น.
- 3) ขั้นตอนการทดลองใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้อธิบายการเข้าเล่นเกมให้นักเรียนฟัง

4) การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต และ สอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

5.1.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ประเด็น ได้แก่ (1) การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (2) การวิเคราะห์หาผลการพัฒนาทางด้านอารมณ์ของเด็กที่ได้จากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

5.1.4 ผลการวิจัย

จากการวิจัยเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

5.1.4.1 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 ระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

5.1.4.2 ผลการพัฒนาทางด้านอารมณ์ที่ได้จากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้นักเรียนมีพัฒนาทางด้านอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาครั้งนี้ ทำให้ได้คุณภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีเกมทั้งหมด 4 เกม คือ เกมตีคี่ เกมทอยเส้น เกมอีตัก และเกมกระโดดยาง ซึ่งในแต่ละเกมมีรายละเอียดวิธีการเล่น และ ภาพประกอบที่สวยงาม ได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ คือ เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนา

ทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีคุณภาพ โดยผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ และทางด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก เป็นผลให้เกมการละเล่นที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีคุณภาพสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

5.2.2 ผลการพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนจากการเล่นเกมการละเล่นที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ผลการพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนจากการเล่นเกมการละเล่นที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีเกณฑ์คะแนนที่ตั้งไว้ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับดี สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และยังสอดคล้องกับความเห็นของहरष्ठा निर्विधेय (2535:85-86) ที่มีความเห็นว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา กรมวิชาการ (2540:5) มีความเห็นว่า การเล่นของเด็กเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต ได้มีโอกาสทดลอง สร้างสรรค์คิด แก้ปัญหา และค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยพัฒนาร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม นอกจากนี้ คุณลักษณะของเกมยังมีองค์ประกอบต่างๆ ตามทฤษฎีของมาโลน (Malone's Motivation Theory อ้างถึงในสุกรี รอดโพธิ์ทอง, 2546) ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นั่นคือ ความท้าทาย(Challenge) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) จินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) และการควบคุม (Learner Control) กรมสุขภาพจิตที่ได้พัฒนาแนวคิดเรื่อง ความฉลาดทางอารมณ์ ที่ประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ 3 ประการคือ ความดี หมายถึงความสามารถในการควบคุมอารมณ์ และใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น สอดคล้องกับแคเนียล โกลแมน นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้เขียนในหนังสือ Emotional Intelligence อ้างถึงใน ปิติกานต์ บุรณภาพ (2555:125) ให้ความหมายของ EQ ไว้ว่า การควบคุมความขัดแย้งของตนเองมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การจัดการอารมณ์ความไม่สบายใจต่างๆ และความดีอีกอย่างคือ การมีความรับผิดชอบต่อส่วนร่วม ขอมรับถูกผิด สอดคล้องกับเปียเจต์ (Jean Piaget) ที่กล่าวไว้ว่า เกมมี 3 ประเภทใหญ่ๆ หนึ่งในนั้น Game with rules คือเกมที่มีการตั้งกฎเกณฑ์ อ้างถึงในสาโรจน์ มีวงษ์สม (2541:10) ความ

เก่ง หมายถึง ความมุ่งมั่นพยายาม ความสามารถในการรู้จักตนเอง มีแรงจูงใจ สอดคล้องกับความเห็นของทรรษา นิลวิเชียร(2535:38) และสุรางค์ ไคว์ตระกูล (2541:152) อ้างถึงนันทิยา น้อยจันทร์ (2548:236) ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กวัย 3-6 ปี อย่างสอดคล้องกันดังนี้ เด็กวัยนี้ชอบสร้างกฎเกณฑ์และชอบเล่นเกม ต้องการเอาชนะ ปรับตัวต่อปัญหา สามารถตัดสินใจ แก้ปัญหาได้ การฝึกให้เด็กแก้ไขปัญหจะทำให้เด็กพึ่งตนเองได้ ผู้ใหญ่ควรให้เด็กมีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหด้วยตนเอง กล่าวแสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น สอดคล้องกับแคเนียล โกลแมน อ้างถึงในวิทยา นาควัชระ (2545:25) ที่ว่าความฉลาดทางอารมณ์ของมนุษย์นั้น เป็นความสามารถหลายๆ ด้าน โดยหนึ่งในนั้นคือการที่จะมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ความสุข หมายถึง ความพอใจในตนเอง สามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับแคเนียล โกลแมน อ้างถึงในวิทยา นาควัชระ (2545:25) ที่ว่าความฉลาดทางอารมณ์นั้น คือการที่กระตุ้นตัวเองให้ไปสู่เป้าหมายชีวิตที่ดี สร้างแรงบันดาลใจให้ตัวเองได้ มีชีวิตอยู่ด้วยการมีความหวังที่ดี และ มองโลกในแง่ดี รู้จักปรับตัว มีความภูมิใจในตนเองพอใจในชีวิต ลักษณะพัฒนาทางการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาทางด้านอารมณ์ สอดคล้องตามแนวความคิดของอิริค อิริคสัน (Maier,1969) ในระยะที่สี่ที่ว่าเป็นระยะที่เด็กวัย 6-12 ปี มีสภาพจิตใจที่อารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องมากที่สุด ซึ่งสามารถช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ รื่นเริงเบิกบาน มีความสุขสงบทางใจ สอดคล้องกับพะอบ โปษะกฤษณะ (2535:85-86) อ้างถึงใน สาโรจน์ มีวงษ์สม (2541:11) ที่ได้ให้ความหมายของการละเล่นเด็กไทยไว้ว่าเป็นการละเล่นต่างๆ บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีข้อเสนอแนะ 2 ประการ ดังนี้ (1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ (2) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ในเกมกระโดดขาง เส้นขางควรมีการสั้นเวลาตัวละครกดปุ่มไม่ตรงตาม ลูกศรที่กำหนด และตัวละครไม่ควรกระโดดต่อเนื่อง เพราะเด็กจะไม่มี ความสนใจในการเล่น เนื่องจากตัวละครกระโดดตลอดเวลา

5.3.1.2 ควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านก่อนการเริ่มเกม เพื่อเป็นความรู้แก่นักเรียน

5.3.1.3 จากงานวิจัยแบบประเมินพัฒนาการด้านอารมณ์มีข้อคำถาม 60 ข้อ ควรลดข้อคำถามให้น้อยลง แต่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

5.3.1.4 ควรมีบทบาทของครูเข้ามาเกี่ยวข้องในการทดลองหาพัฒนาทางด้านอารมณ์ เพราะอารมณ์ไม่สามารถวัดได้โดยตรง ควรมีการพูดคุยสื่อสารระหว่างครูผู้ดูแลการดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง

5.3.1.5 ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าควรมีรูปหรือวิดีโอการละเล่นจริงให้ดู เพื่อให้เห็นภาพการละเล่นพื้นบ้านนั้นๆ แล้วอธิบายว่าเกมเหล่านี้ได้ประยุกต์มา เพื่อเป็นการเพิ่มเนื้อหาให้มากขึ้น และอาจใช้ได้กับระดับชั้นที่สูงกว่า

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเพียง 4 เกม คือ เกมตีคตี เกมทอยเส้น เกมกระโดดขาง และเกมอีตัก ปรากฏว่าผลการวิจัยเป็นที่น่าพอใจ จึงอยากให้ทำการพัฒนาเกมการละเล่นพื้นบ้านที่มีอีกหลากหลาย

5.3.2.2 อยากให้ทำการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านที่มีอีกหลากหลายมาดำเนินการพัฒนาทางด้านอื่นๆของเด็ก

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2543). **คู่มือความฉลาดทางอารมณ์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- _____. (2543). "สุขภาพจิตดีด้วยอีคิว" เอกสารประกอบการประชุมวิชาการประจำปี. วิทยาลัยฯ ชีววิถี รวบรวมบทความทางวิชาการ EQ: การพัฒนาสติปัญญาทางอารมณ์เพื่อความสำเร็จในการทำงาน.
- _____. (2543). **คู่มือความฉลาดทางอารมณ์**. กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://www.watpon.com/test/emotional_intelligence.htm (วันที่ค้นข้อมูล: 2 พฤษภาคม 2555).
- _____. (2547). **ความรู้เรื่องการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-11 ปี สำหรับนักวิชาการ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- _____. (2549). **คู่มือเสริมสร้างไอคิวและอีคิวเด็กวัยเรียน 6-11 ปี**. กรุงเทพฯ: พี.เอส.ซัพพลาย.
- กรรณิการ์ณ สุสม. (2533). **การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสร้างสรรค์**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- การละเล่นแต่ละภาค**. (2552). [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://www.dekd.com/board/view.php?id=1305589> (วันที่ค้นข้อมูล: 25 พฤษภาคม 2555).
- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). **เทคโนโลยีทางการศึกษาและนวัตกรรม**. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). **การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน: 3-5 ขวบ**. กรุงเทพฯ: โขติสุขการพิมพ์.
- เกมออนไลน์**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://pc.asiasoft.co.th/shop_spec.html (วันที่ค้นข้อมูล: 28 พฤษภาคม 2555).
- ความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคในการทำงาน**. (2552). [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=reindear5&month=15-04-2009&group=3&gblog=5> (วันที่ค้นข้อมูล: 27 เมษายน 2555).

บรรณานุกรม (ต่อ)

ความเฉลียวฉลาดและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

http://webhost.wu.ac.th/stipawan/index/link_etc_data/sm.htm (วันที่ค้นข้อมูล:
6 พฤษภาคม 2555).

ความหมายของการละเล่นไทย. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://student.swu.ac.th/sc511010362/workhome/0mean.htm> (วันที่ค้นข้อมูล:
20 เมษายน 2555).

ความหมายของการละเล่นไทย. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://student.swu.ac.th/sc511010362/workhome/0mean.htm> (วันที่ค้นข้อมูล:
26 พฤษภาคม 2555).

ความหมายของคำว่า "การละเล่นพื้นเมือง". [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://www.nsr.u.ac.th/oldnsru/webelearning/dance/native.html> (วันที่ค้นข้อมูล:
22 พฤษภาคม 2555).

จุฑารัตน์ คนขยัน. (2552). การพัฒนาความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคของเด็กปฐมวัย โดยใช้

กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://www.sahavicha.com/?name=article&file=readarticle&id=112> (วันที่ค้นข้อมูล:
15 พฤษภาคม 2555).

ฉัตรชัย บุญเพ็ญ. เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. บริษัท พีเพิล แวลู โซลูชั่น โพรไวเดอร์

จำกัด. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://www.peoplevalue.co.th/index.php?lay=show&ac=article&Id=539104618&Ntype=7>
(วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2555).

ณัฐกร สงคราม และอัญชติ แซ่ลู่. การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เสริมความรู้ทางการเกษตรเรื่อง

การปลูกผักคะน้า. วารสารพัฒนาการเกษตร ปีที่ 1 ฉบับที่ 2. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

http://www.kmitl.ac.th/agritech/nutthakorn/article/issue2_1.pdf (วันที่ค้นข้อมูล:
22 พฤษภาคม 2555).

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธิดา โมสิกรัตน์. (2532). การละเล่นพื้นบ้านของไทย ใน ศิลปะการละเล่นและการแสดงพื้นบ้าน
ของไทย. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- นิกิจัง. (2552). พัฒนาการในเด็ก. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://writer.dek-d.com/mality/blog/>
(วันที่ค้นข้อมูล: 26 พฤษภาคม 2555).
- นิตยา ประพฤติกิจ. (2536). การพัฒนาเด็กปฐมวัย หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมฝึกหัดครู. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์กรมศาสนา.
- บริษัท นอติลุสฟู้ด (ประเทศไทย) จำกัด. E.q. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก
http://www.nutilus.co.th/nfc_v2_07/eatwell_v2_07.asp (วันที่ค้นข้อมูล:
18 พฤษภาคม 2555).
- ประเภทเกมส์คอมพิวเตอร์. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:
<http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=litty4me&month=02-09-2008&group=2&gblog=1> (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2555).
- ประเภทของ ซอฟต์แวร์เกมในปัจจุบัน. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:
<http://igdgamestudio.is.in.th/?md=content&ma=show&id=10> (วันที่ค้นข้อมูล:
25 พฤษภาคม 2555).
- พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์. (2533). วารสาร สสวท. ปีที่ 18 ฉบับ 69. กรุงเทพฯ.
- พระธรรมปิฎก (ประยุทธ์ ปยุตโต). (2542). วิธีคิดตามหลักพุทธธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 5
กรุงเทพฯ: สยาม.
- พระราชวรมุนี (ประยุทธ์ ปยุตโต). (2543). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม. กรุงเทพฯ:
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มยุรี ชกตรี. ความฉลาดทางอารมณ์ Emotion Quotient. พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
จังหวัดเชียงใหม่.

บรรณานุกรม (ต่อ)

ลักษณะของเด็กวัยประถมศึกษา (อายุ 6 – 12 ปี). [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

http://www.neric-club.com/data.php?page=9&menu_id=70 (วันที่ค้นข้อมูล:

8 พฤษภาคม 2555).

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. (2526). การเล่นของเด็กบ้านกลาง. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์.

วัฒนธรรมพื้นบ้าน. เมืองโบราณฉบับพิเศษ ข้อมูลจากหนังสือ หน้า 220-224.

วิทยากร เชียงกุล. (2550). อธิบายศัพท์สังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา. ADVERSITY QUOTIENT. กรุงเทพฯ: สายธาร.

วิภาฤดี วิภาวิน. (2544). การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สื่อประสม. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิระวัฒน์ ปันนิตามัย. (2543). เขavnอารมณ์ EQ ดัชนีความสำเร็จของชีวิต. กรุงเทพฯ: บริษัท เอ็กซ์เปอร์เน็ท จำกัด.

วิธีเพิ่มพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับเด็ก. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

[http://www.shoppingsija.com/article/บทความ-วิธีเพิ่มพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับเด็ก-](http://www.shoppingsija.com/article/บทความ-วิธีเพิ่มพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับเด็ก-108)

108 (วันที่ค้นข้อมูล: 26 พฤษภาคม 2555).

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุดารัตน์ พรหมกัณฑ์ และคณะ. (2550). การเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็ก 9-11 ปี โดยใช้กิจกรรมการเล่น. การประชุมวิชาการสุขภาพจิตนานาชาติ ครั้งที่ 6 เรื่อง สุขภาพจิต : ชีวิตชาวเมือง วันที่ 1-3 สิงหาคม 2550 ณ โรงแรมปรีณซ์พลาซ่า กรุงเทพมหานคร หน้า 97.

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่มที่ ๑๓ เรื่องที่ ๗ การละเล่นของไทย สำหรับเด็กระดับกลาง

[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

[http://kanchanapisek.or.th/kp6/New/sub/book/book.php?book=13&chap=7&page=t13-7-](http://kanchanapisek.or.th/kp6/New/sub/book/book.php?book=13&chap=7&page=t13-7-detail.html)

detail.html (วันที่ค้นข้อมูล: 24 พฤษภาคม 2556).

บรรณานุกรม (ต่อ)

หลักพัฒนาการของเด็กปฐมวัย. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=kimmattic&month=11->

[2007&date=19&group=1&gblog=2](http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=kimmattic&month=11-2007&date=19&group=1&gblog=2) (วันที่ค้นข้อมูล: 26 พฤษภาคม 2555).

อัจฉรา สุขารมณ. (2544). การบรรยายและฝึกรบม ใน วิชา PC789 การฝึกงานทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการ. เรียบเรียงโดย รศ.อุบลรัตน์ เพ็งสถิตย์ ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อุสา สุทธิสาคร. (2554). บทที่ 4 เขาวนอารมณ์ (EQ) และเขาวนปัญญา (IQ). มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. ฝ่ายวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

อัญชลี ธรรมะวิฑูล. (2554). ตอนที่ 3 เทคนิคการจัดการการเรียนรู้. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://panchalee.wordpress.com/2011/04/07/learning-management-2/> (วันที่ค้นข้อมูล:

8 พฤษภาคม 2555).

อภิสิทธิ์ หน่อคำหล้า. โรงเรียนเชิงคำวิทยาคม. การเล่นเกมไทยดอทคอม. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://202.143.132.40/m4-2554/aphisit/page18.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 18 เมษายน 2556).

blog_guru (2552). การเล่นเกมของไทย. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=397835> (วันที่ค้นข้อมูล: 22 พฤษภาคม 2555).

EQ กับการเลี้ยงลูกให้ฉลาด. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://www.lovevitamin.net/สุขภาพจิต/eq->

[กับการเลี้ยงลูกให้ฉลาด](http://www.lovevitamin.net/สุขภาพจิต/eq-) (วันที่ค้นข้อมูล: 18 พฤษภาคม 2555).

Goleman, D. (1995). **Emotional Intelligence**. New York: Bantam Books.

gamer-gate.net. (2554). ข้อดีหรือประโยชน์ในการเล่นเกมนอนไลน์. [ออนไลน์]

เข้าถึงได้จาก: [http://www.problemclear.com/topic1908/ข้อดีหรือประโยชน์ในการเล่นเกมนอน](http://www.problemclear.com/topic1908/ข้อดีหรือประโยชน์ในการเล่นเกมนอนไลน์.html)

[ออนไลน์.html](http://www.problemclear.com/topic1908/ข้อดีหรือประโยชน์ในการเล่นเกมนอนไลน์.html) (วันที่ค้นข้อมูล: 27 พฤษภาคม 2555).

NovaBizz. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

http://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking_Developing.htm

(วันที่ค้นข้อมูล: 29 เมษายน 2555).

บรรณานุกรม (ต่อ)

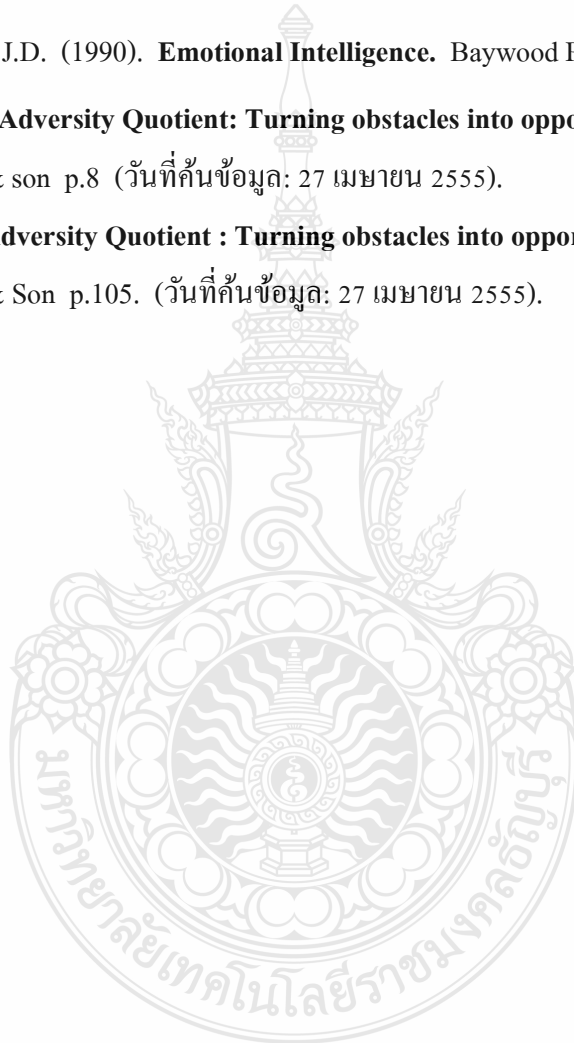
Problemclear. **ประเภทของเกมสล็อต**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://www.problemclear.com/topic1906/ประเภทของเกมสล็อต.html> (วันที่ค้นข้อมูล:
27 พฤษภาคม 2555).

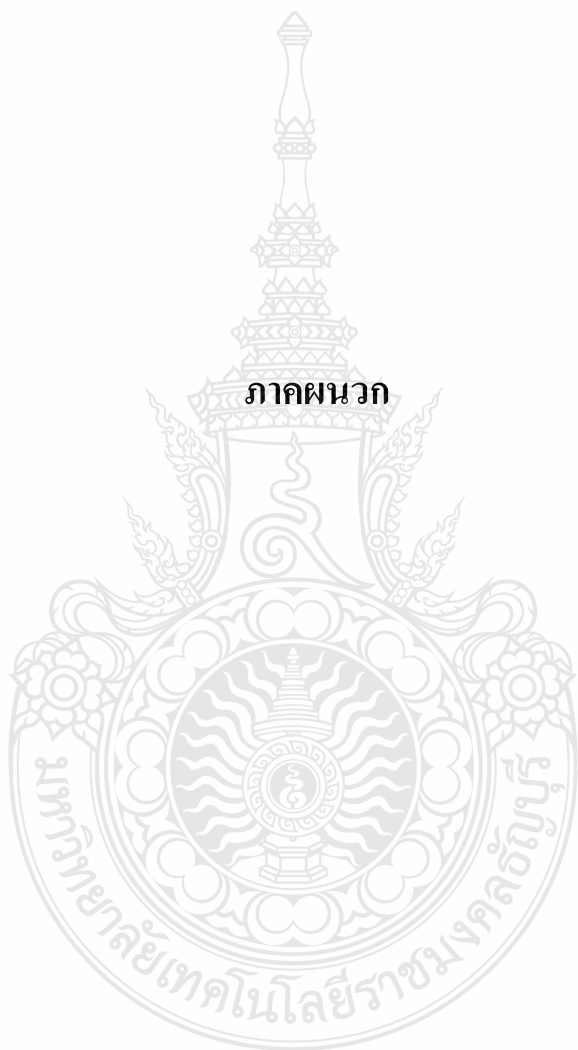
Salovey, P. & Mayer, J.D. (1990). **Emotional Intelligence**. Baywood Publishing.

Stoltz , P.G. (1997). **Adversity Quotient: Turning obstacles into opportunities**. New York:
John Wiley & son p.8 (วันที่ค้นข้อมูล: 27 เมษายน 2555).

_____. (1997). **Adversity Quotient : Turning obstacles into opportunities**. New York :
John Wiley & Son p.105. (วันที่ค้นข้อมูล: 27 เมษายน 2555).

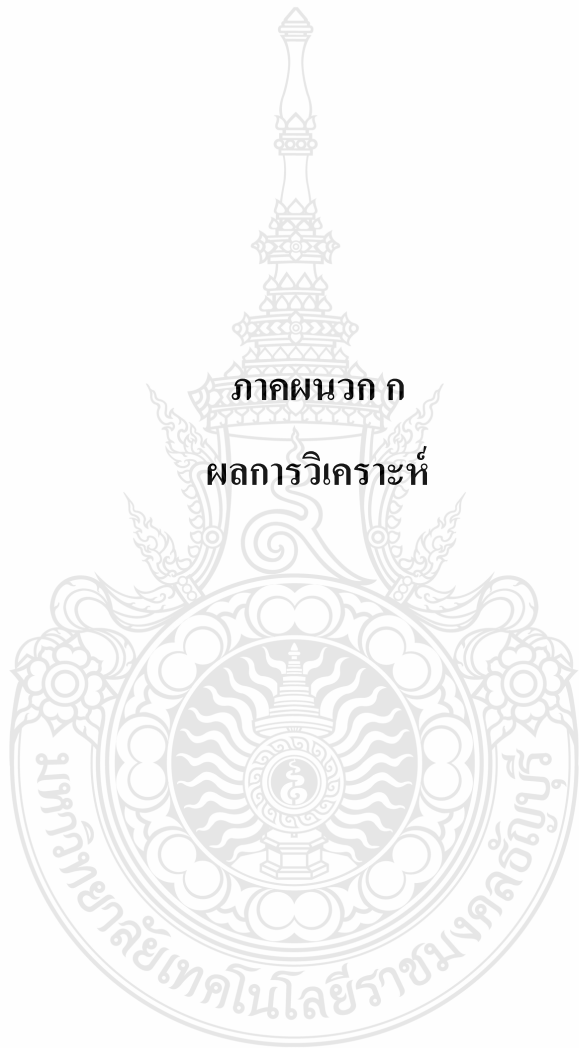


ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

ผลการวิเคราะห์



ตอนที่ 1 การวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพ เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1. ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว

ผลการวิเคราะห์การทดสอบคุณภาพของ เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวกับนักเรียน จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินทางด้านอารมณ์ได้ผลดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 6.1 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ผลรวมทางด้านอารมณ์ (คะแนนรวมหาร 3)
	1.1	1.2	1.3		2.1	2.2	2.3		3.1	3.2	3.3		
	ความสนใจ	เข้าใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	ยอมรับถกเถียง		มุ่งมั่นพยายาม	ปรับตัวต่อปัญหา	กล้าแสดงออก		พอใจในตนเอง	รู้จักปรับใจ	รื่นเริงเบิกบาน		
คนที่ 1	27	36	28	91	28	24	24	76	23	24	24	71	79.33
คนที่ 2	26	34	27	87	27	24	22	73	24	24	24	72	77.33
คนที่ 3	24	30	26	80	26	21	22	69	23	23	24	70	73

จากตารางที่ 6.1 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพของ เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ทดลองกับนักเรียนจำนวน 3 คน นักเรียนมีเกณฑ์คะแนนที่ 79.33 , 77.33 และ 73 ตามลำดับ การแปลผลเกณฑ์คะแนนที่ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี ผลการทดลองสรุปได้ว่ามีค่าเป็นไปตามสมมุติฐาน คือ เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีคุณภาพ

2. ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มกับนักเรียนจำนวน 6 คน โดยใช้แบบประเมินทางด้านอารมณ์ได้ผลดังแสดงในตารางที่ 6.2

ตารางที่ 6.2 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ความฉลาดทางอารมณ์รวม (คะแนนรวมทุกด้านหาร 3)
	1.1 ความเคารพแก่	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับถกเถียง		2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดงออก		3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับใจ	3.3 รื่นเริงเบิกบาน		
คนที่ 1	28	36	28	92	28	24	24	76	24	24	24	72	80
คนที่ 2	24	36	28	88	27	24	20	71	23	23	22	68	76.66
คนที่ 3	28	36	27	91	26	24	24	74	23	24	24	71	78.66
คนที่ 4	28	36	28	92	27	23	23	73	24	23	24	71	78.66
คนที่ 5	28	33	28	89	26	23	20	69	24	24	24	72	80
คนที่ 6	25	36	28	89	27	24	24	75	24	24	24	72	80

จากตารางที่ 6.2 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ทดลองกับนักเรียนจำนวน 6 คน นักเรียนมีเกณฑ์คะแนนที่ 80 , 76.66 , 78.66 , 78.66 , 80 และ 80 ตามลำดับ การแปลผลเกณฑ์คะแนนที่ตั้งไว้ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี ผลการทดลองสรุปได้ว่ามีค่าเป็นไปตามสมมุติฐาน คือเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีคุณภาพ

3. ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม

ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนามกับนักเรียนจำนวน 37 คน โดยใช้แบบประเมินทางด้านอารมณ์ได้ผลดังแสดงในตารางที่ 6.3

ตารางที่ 6.3 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	ดูข			รวม	ความฉลาดทางอารมณ์รวม (คะแนนรวมทุกด้านหาร 3)
	1.1 คาบเคแควรณณ์	1.2 ใสใทแะซำโงรณณ์ใสอื่น	1.3 ซอมนรำเกคคิ		2.1 นุ้มนพซอมน	2.2 ปรำบค้ำอบโศหำ	2.3 ก้ำนคแงจออก		3.1 พอโงในคณเอง	3.2 รู้ซำกปรำบใจ	3.3 รู้มเรงนโศบำน		
คนที 1	27	32	26	85	26	23	22	71	23	24	24	71	75.66
คนที 2	28	34	27	89	28	24	22	74	24	24	24	72	78.33
คนที 3	25	36	28	89	27	24	24	75	24	24	24	72	78.66
คนที 4	28	34	27	89	27	24	23	74	24	23	24	71	78
คนที 5	25	34	28	87	28	24	23	75	24	24	24	72	78
คนที 6	28	35	28	91	26	24	24	74	23	24	24	71	78.66
คนที 7	27	33	26	86	28	24	21	73	24	24	24	72	77

ตารางที่ 6.3 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (ต่อ)

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ความฉลาดทางอารมณ์ รวม (คะแนนรวมทุกด้านหาร 3)
	1.1 ความเคารพแก่	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับกตติ		2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดงออก		3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับใจ	3.3 รื่นเริงเบิกบาน		
คนที่ 8	25	33	28	86	24	23	20	67	24	24	24	72	75
คนที่ 9	27	36	27	90	26	24	23	73	22	23	24	69	77.33
คนที่ 10	28	33	27	88	26	23	21	70	24	24	24	72	76.66
คนที่ 11	26	34	28	88	27	23	24	74	24	24	24	72	78
คนที่ 12	27	34	28	89	27	23	24	74	23	24	24	71	78
คนที่ 13	28	36	25	89	28	24	20	72	24	22	24	70	77
คนที่ 14	28	36	27	91	28	24	24	76	24	24	24	72	79.66
คนที่ 15	25	36	28	89	27	24	23	74	24	24	24	72	78.33
คนที่ 16	23	33	28	84	25	20	22	67	21	22	22	65	72
คนที่ 17	25	36	27	88	27	23	23	73	23	23	24	70	77
คนที่ 18	27	33	26	86	25	23	22	70	23	21	24	68	74.66
คนที่ 19	25	32	27	84	26	24	21	71	23	23	21	67	74

ตารางที่ 6.3 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (ต่อ)

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ความฉลาด ทางอารมณ์ รวม (คะแนนรวม ทุกด้าน หาร 3)
	1.1 ความเคารพแก่	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับความคิดเห็น		2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดงออก		3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับใจ	3.3 รื่นเริงเบิกบาน		
คนที่ 20	24	33	23	80	27	24	22	73	23	23	24	70	74.33
คนที่ 21	27	36	26	89	27	24	24	75	22	22	24	68	77.33
คนที่ 22	25	36	28	89	26	24	22	72	24	22	24	70	77
คนที่ 23	24	36	26	86	27	24	20	71	23	24	23	70	75.66
คนที่ 24	28	33	28	89	27	22	17	66	22	24	24	70	75
คนที่ 25	26	34	27	87	26	23	22	71	24	24	24	72	76.66
คนที่ 26	28	33	28	89	28	23	19	70	24	24	24	72	77
คนที่ 27	27	32	28	87	27	24	20	71	24	24	24	72	76.66
คนที่ 28	25	36	27	88	26	24	23	73	23	23	24	70	77
คนที่ 29	26	35	27	88	25	22	33	80	22	22	23	67	78.33
คนที่ 30	23	32	25	80	26	22	21	69	23	22	24	69	72.66
คนที่ 31	23	33	26	82	27	24	22	73	22	18	21	61	72

ตารางที่ 6.3 ผลการวิเคราะห์การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (ต่อ)

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ความฉลาดทางอารมณ์ รวม (คะแนนรวมทุกด้านหาร 3)
	1.1 ความเคารพ	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับความคิดเห็น		2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดงออก		3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับใจ	3.3 รับฟังผู้อื่น		
คนที่ 32	24	31	25	80	24	22	24	70	23	22	23	68	72.66
คนที่ 33	27	32	25	84	26	23	19	68	23	24	21	68	73.33
คนที่ 34	23	31	23	77	25	21	21	67	24	21	24	69	71
คนที่ 35	18	28	23	69	27	18	24	69	23	19	24	66	68
คนที่ 36	24	36	27	87	27	24	20	71	24	24	24	72	76.66
คนที่ 37	28	36	28	92	28	24	24	76	24	24	24	72	80

จากตารางที่ 6.3 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพของเกมการเล่นที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ทดลองกับนักเรียนจำนวน 37 คน นักเรียนมีเกณฑ์คะแนนที่ 50 ขึ้นไปทั้งหมด การแปลผลเกณฑ์คะแนนที่ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี ผลการทดลองสรุปได้ว่ามีค่าเป็นไปตามสมมุติฐาน คือ เกมการเล่นที่บ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีคุณภาพ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์

การวิเคราะห์หาผลพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากการทดสอบแบบภาคสนาม จำนวน 37 คน โดยใช้แบบประเมินทางด้านอารมณ์ ประเมินโดยครูผู้ควบคุมการทดลอง ได้ผลดังแสดงในตารางที่ 6.4

ตารางที่ 6.4 ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ความฉลาดทางอารมณ์รวม (คะแนนรวมทุกด้านหาร 3)
	1.1 ความเคารพ	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับความคิดเห็น		2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวเองให้เข้ากับสถานการณ์	2.3 กล้าแสดงออก		3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับตัว	3.3 รื่นเริงสนุกสนาน		
คนที่ 1	27	32	26	85	26	23	22	71	23	24	24	71	75.66
คนที่ 2	28	34	27	89	28	24	22	74	24	24	24	72	78.33
คนที่ 3	25	36	28	89	27	24	24	75	24	24	24	72	78.66
คนที่ 4	28	34	27	89	27	24	23	74	24	23	24	71	78
คนที่ 5	25	34	28	87	28	24	23	75	24	24	24	72	78
คนที่ 6	28	35	28	91	26	24	24	74	23	24	24	71	78.66
คนที่ 7	27	33	26	86	28	24	21	73	24	24	24	72	77
คนที่ 8	25	33	28	86	24	23	20	67	24	24	24	72	75
คนที่ 9	27	36	27	90	26	24	23	73	22	23	24	69	77.33

ตารางที่ 6.4 ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ต่อ)

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ความฉลาดทางอารมณ์รวม (คะแนนรวมทุกด้านหาร 3)
	1.1 คาบเคาเรนจ์	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับความคิดเห็น		2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดงออก		3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับใจ	3.3 รับเรื่องกับงาน		
คนที่ 10	28	33	27	88	26	23	21	70	24	24	24	72	76.66
คนที่ 11	26	34	28	88	27	23	24	74	24	24	24	72	78
คนที่ 12	27	34	28	89	27	23	24	74	23	24	24	71	78
คนที่ 13	28	36	25	89	28	24	20	72	24	22	24	70	77
คนที่ 14	28	36	27	91	28	24	24	76	24	24	24	72	79.66
คนที่ 15	25	36	28	89	27	24	23	74	24	24	24	72	78.33
คนที่ 16	23	33	28	84	25	20	22	67	21	22	22	65	72
คนที่ 17	25	36	27	88	27	23	23	73	23	23	24	70	77
คนที่ 18	27	33	26	86	25	23	22	70	23	21	24	68	74.66
คนที่ 19	25	32	27	84	26	24	21	71	23	23	21	67	74
คนที่ 20	24	33	23	80	27	24	22	73	23	23	24	70	74.33
คนที่ 21	27	36	26	89	27	24	24	75	22	22	24	68	77.33

ตารางที่ 6.4 ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทาง
ด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ต่อ)

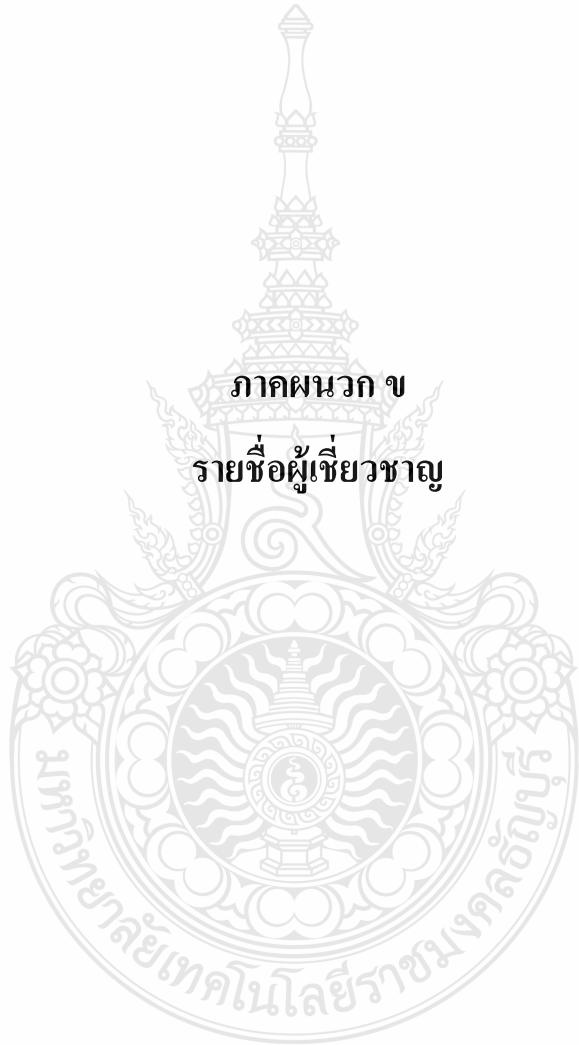
	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ความฉลาด ทางอารมณ์ รวม (คะแนนรวม ทุกด้านหาร 3)
	1.1 คาบเคาะแครก	1.2 ใส่ไข่และเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับความคิดเห็น		2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดงออก		3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับใจ	3.3 รับเรื่องกับงาน		
คนที่ 22	25	36	28	89	26	24	22	72	24	22	24	70	77
คนที่ 23	24	36	26	86	27	24	20	71	23	24	23	70	75.66
คนที่ 24	28	33	28	89	27	22	17	66	22	24	24	70	75
คนที่ 25	26	34	27	87	26	23	22	71	24	24	24	72	76.66
คนที่ 26	28	33	28	89	28	23	19	70	24	24	24	72	77
คนที่ 27	27	32	28	87	27	24	20	71	24	24	24	72	76.66
คนที่ 28	25	36	27	88	26	24	23	73	23	23	24	70	77
คนที่ 29	26	35	27	88	25	22	33	80	22	22	23	67	78.33
คนที่ 30	23	32	25	80	26	22	21	69	23	22	24	69	72.66
คนที่ 31	23	33	26	82	27	24	22	73	22	18	21	61	72
คนที่ 32	24	31	25	80	24	22	24	70	23	22	23	68	72.66
คนที่ 33	27	32	25	84	26	23	19	68	23	24	21	68	73.33

ตารางที่ 6.4 ผลพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนด้วยเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทาง
ด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ต่อ)

	ดี			รวม	เก่ง			รวม	สุข			รวม	ความฉลาด ทางอารมณ์ รวม (คะแนนรวม ทุกด้าน หาร 3)
	1.1 คาบเคาเตอร์	1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	1.3 ยอมรับกตติ		2.1 มุ่งมั่นพยายาม	2.2 ปรับตัวต่อปัญหา	2.3 กล้าแสดงออก		3.1 พอใจในตนเอง	3.2 รู้จักปรับใจ	3.3 เริ่มเรียงกับบน		
คนที่ 34	23	31	23	77	25	21	21	67	24	21	24	69	71
คนที่ 35	18	28	23	69	27	18	24	69	23	19	24	66	68
คนที่ 36	24	36	27	87	27	24	20	71	24	24	24	72	76.66
คนที่ 37	28	36	28	92	28	24	24	76	24	24	24	72	80

จากตารางที่ 6.4 พบว่า การทดสอบคุณภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนา
ทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ทดลองกับนักเรียนจำนวน 37 คน นักเรียนมี
เกณฑ์คะแนนที่ 50 ขึ้นไปทั้งหมด ผลการทดลองสรุปได้ว่า เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับที่
ดีมาก

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลและประเมินผล

1. ผศ.ดร.วิไลวรรณ ศรีสงคราม ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
2. อาจารย์ถาวรดา จันทะสุด หัวหน้าสาขาวิชาดุริยางค์สากล คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
3. ว่าที่เรือตรีอุทิศ บำรุงชีพ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

1. ดร.อังคณา กรัณหาธิกุล อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
2. รองศาสตราจารย์จกมล แก่นเพิ่ม รองศาสตราจารย์ 9 คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
3. นายการุณย์ พุดคล่อง ผู้ช่วยนักวิจัย คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐพงษ์ ชูทัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ระดับ 8 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
2. อาจารย์พีรณัฐ กัณหติลก นักวิชาการ 7
องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
3. รองศาสตราจารย์สุรชัย ประเสริฐสรวย ผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ที่ ศธ 0578.02 / 0401



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ว่าที่เรือตรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือนเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020



ที่ ศธ 0578.02 / 0401.2

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์สุรชัย ประเสริฐสรว

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.สุกัญญา แสงเดือนเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020

ที่ ศช 0578.02 / 0401.3



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์จंगกล แก่นเพิ่ม

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.สุกัญญา แสงเดือนเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020



ที่ ศธ 0578.02 / 0401.4

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณการุณย์ พุคค่อง

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือนเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020



ที่ ศธ 0578.02 / 0405

คณะกรรมการอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ไพโรจน์ กัณห์ดิลก

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน
เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือนเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง
จึงขอรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม เพื่อประโยชน์
ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020



ที่ ศษ 0578.02 / 0401.7

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.อังคณา กรัณยาธิกุล

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน
เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.สุกัญญา แสงเดือนเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง
จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม เพื่อประโยชน์
ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020

ที่ ศช 0578.02 / 0401.4



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไลวรรณ ศรีสงคราม

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020

ที่ ศช 0578.02 / 0741.2



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉัตรพงษ์ ชูทัย

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020

ที่ ศช 0578.02 / 0401.2



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ต.คลองหก อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12110

3 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ถาวรดา จันทนะสุด

เนื่องด้วย นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้าน
เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.สุกัญญา แสงเดือนเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง
จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวอุษณีย์ สื่อมโนธรรม เพื่อประโยชน์
ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 02 549 3210

โทรสาร 02 577 5020

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย





แบบประเมินเครื่องมือวิจัย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ
เรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับ
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินชุดนี้เป็นแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อใช้ในการประเมินข้อคำถามด้านสื่อ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เพื่อนำมาประกอบการวิจัยเรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2. ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านโปรดประเมินคุณภาพแบบประเมินด้านสื่อ แต่ละข้อต่อไปนี้ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ แล้วโปรดเขียนผลการพิจารณาของท่าน โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 คุณภาพแบบประเมิน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบประเมินในครั้งนี้ หากมีข้อประเด็นสงสัย ขอความกรุณาติดต่อผู้วิจัย หมายเลขโทรศัพท์ 086-5363100 หรือ okiikio@hotmail.com จักขอบพระคุณยิ่ง

(นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม)

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อความลงในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ตามความเป็นจริง

1. ชื่อ.....นามสกุล.....

2. ตำแหน่ง.....

3. สถานที่ทำงาน.....

4. วิชาที่สอน.....

5. ระดับชั้นที่สอน.....

6. ประสบการณ์การสอน.....ปี

7. วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปริญญาตรี สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาโท สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาเอก สาขา.....

คณะ.....

ตอนที่ 2 คุณภาพสื่อเกมการละเล่นพื้นบ้าน

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความของแบบประเมินสื่อเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พร้อมทั้งทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของงานวิจัย เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อความ ดังนี้

- ให้คะแนน +1 แน่ใจว่าแบบประเมินวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย
 ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าแบบประเมินวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย
 ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าแบบประเมินไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
1.	เนื้อหา			
	1.1 ความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์			
	1.2 ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับวัตถุประสงค์			
	1.3 ปริมาณของเนื้อหา มีความเหมาะสม			
	1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา			
	1.5 ลำดับชั้นในการนำเสนอเนื้อหา			
	1.6 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา			
	1.7 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน			

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
2. การดำเนินเรื่อง				
	2.1 ความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนนำเสนอเนื้อหา			
	2.2 ความชัดเจนในการดำเนินเรื่อง			
	2.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง			
	2.4 การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา			
3. การใช้ภาษา				
	3.1 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้			
	3.2 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับวัยของผู้เรียน			
	3.3 ความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย			
	รวม			

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



แบบประเมินเครื่องมือวิจัย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา
เรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินชุดนี้เป็นแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อใช้ในการประเมินข้อคำถามด้านเนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เพื่อนำมาประกอบการวิจัยเรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2. ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านโปรดประเมินคุณภาพแบบประเมินด้านเนื้อหาแต่ละข้อต่อไปนี้ ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ แล้วโปรดเขียนผลการพิจารณาของท่าน โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 คุณภาพแบบประเมิน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบประเมินในครั้งนี้ หากมีข้อประเด็นสงสัย ขอความกรุณาติดต่อผู้วิจัย หมายเลขโทรศัพท์ 086-5363100 หรือ okiikiio@hotmail.com จักขอบพระคุณยิ่ง

(นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม)

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อความลงในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ตามความเป็นจริง

1. ชื่อ..... นามสกุล.....

2. ตำแหน่ง.....

3. สถานที่ทำงาน.....

4. วิชาที่สอน.....

5. ระดับชั้นที่สอน.....

6. ประสบการณ์การสอน.....ปี

7. วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปริญญาตรี สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาโท สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาเอก สาขา.....

คณะ.....

ตอนที่ 2 คุณภาพสื่อเกมการละเล่นพื้นบ้าน

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความของแบบประเมินด้านเนื้อหาเกมการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พร้อมทั้งทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของงานวิจัย เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อความ ดังนี้

- ให้คะแนน +1 แน่ใจว่าแบบประเมินวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย
- ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าแบบประเมินวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย
- ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าแบบประเมินไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
1	เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง			
	1.1 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหามีความเหมาะสม			
	1.2 การอธิบายเนื้อหาที่มีความเหมาะสมชัดเจน			
	1.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม			
2	ภาพ ภาษา และเสียง			
	2.1 ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอมีความถูกต้อง			
	2.2 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม			
	2.3 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม			
	2.4 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม			

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
	2.5 เสียงที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม			
	2.6 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้มีความถูกต้องเหมาะสม			
3	ตัวอักษร และสี			
	3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้การนำเสนอมีความเหมาะสม			
	3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม			
	3.3 สีของตัวอักษร โดยภาพรวมมีความเหมาะสม			
	3.4 สีของพื้นหลังเกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสม			
	3.5 สีของภาพและกราฟิก โดยภาพรวมมีความเหมาะสม			
	รวม			

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



แบบประเมินเครื่องมือวิจัย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านแบบประเมิน
เรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินชุดนี้เป็นแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อใช้ในการประเมินข้อความของแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เพื่อนำมาประกอบการวิจัยเรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2. ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านโปรดประเมินคุณภาพแบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ แต่ละข้อต่อไปนี้ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ แล้วโปรดเขียนผลการพิจารณาของท่าน โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 คุณภาพแบบประเมิน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบประเมินในครั้งนี้ หากมีข้อประเด็นสงสัย ขอความกรุณาติดต่อผู้วิจัย หมายเลขโทรศัพท์ 086-5363100 หรือ okiikiio@hotmail.com จักขอบพระคุณยิ่ง

(นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม)

นิติศตปริญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อความลงในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ตามความเป็นจริง

1. ชื่อ..... นามสกุล.....

2. ตำแหน่ง.....

3. สถานที่ทำงาน.....

4. วิชาที่สอน.....

5. ระดับชั้นที่สอน.....

6. ประสบการณ์การสอน.....ปี

7. วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปริญญาตรี สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาโท สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาเอก สาขา.....

คณะ.....

ตอนที่ 2 คุณภาพแบบประเมินพัฒนาการทางด้านอารมณ์

คำชี้แจง ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาแบบประเมินพัฒนาการทางด้านอารมณ์ พร้อมทั้งทำเครื่องหมาย

✓ ในช่องที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของงานวิจัย เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ให้คะแนน +1 แน่ใจว่าแบบประเมินวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าแบบประเมินวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าแบบประเมินไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
ดี				
การควบคุมอารมณ์				
1	ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ			
2	รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงเวลาของตน			
3	จะไม่ทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง			
4	ต้องการอะไรต้องได้ทันที			
5	เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลาานกว่าถึงจะหาย โกรธ			
6	หมกมุ่นกับการเล่นมากเกินไป			
7	ชี้แจงเหตุผลแทนการใช้กำลัง			
ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น				
8	ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า			
9	เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน			
10	ใส่ใจหรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร			
11	เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ			
12	ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือเสียใจ			
13	ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น			
14	ข้อ 14 รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น			

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
15	รู้จักรับฟังผู้อื่น			
16	รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น			
ยอมรับถูกผิด				
17	สารภาพเมื่อทำผิด			
18	ชอบแก่งเพื่อน			
19	ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม			
20	เมื่อทำผิด ชอบแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ			
21	ยอมรับกฎเกณฑ์ เช่น ยอมรับ การลงโทษเมื่อทำผิด			
22	รู้จักขอโทษ			
23	ยอมรับคำตำหนิหรือตักเตือนเมื่อทำผิด			
เก่ง				
มุ่งมั่นพยายาม				
24	มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่งต่างๆ ที่สนใจ			
25	มีสมาธิในการเล่นเกมส์			
26	พยายามเล่นเกมที่ยากให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง			
27	สนุกกับการแก้ปัญหาต่างๆ หรือท้าทาย เช่น ของเล่นที่แปลกๆ ใหม่ๆ			
28	เฉื่อยชา ไม่สนใจที่จะทำให้เสร็จ			
29	บ่นหรือต่อรองว่าเกมส์ต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ลงมือทำ			
30	เล่นเกมต่อไปจนเสร็จแม้ว่าเพื่อนๆ ไม่เล่นแล้วก็ตาม			
ปรับตัวต่อปัญหา				
31	ไม่ท้อใจเมื่อประสบกับความผิดหวัง			
32	หาทางตกลงกับเพื่อนหรือเด็กคนอื่นเมื่อเกิดขัดแย้ง			
33	ไม่เอะอะ โวยวายเมื่อพบปัญหาหรือความยุ่งยาก			

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
34	รู้จักรอจังหวะหรือรอคอยเวลาที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา			
35	เมื่อมีปัญหา จะคิดหาวิธีแก้หลายๆ ทาง			
36	ร่วมกิจกรรมที่ตนไม่ชอบ หรือไม่ถนัดกับผู้อื่นได้			
กล้าแสดงออก				
37	รู้จักทักทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่			
38	กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนหมู่มาก			
39	กล้าซักถามข้อสงสัย			
40	เมื่อถูกถาม ใช้วิธีนิ่งเฉย แทนการตอบว่าไม่รู้			
41	มักจะใช้ข้ออ้างเมื่อไม่กล้าทำอะไร			
42	ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น			
สุข				
พอใจในตนเอง				
43	เล่าถึงความสำเร็จของตนเองให้ผู้อื่นฟัง			
44	ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่นความสามารถของตนเอง			
45	ภูมิใจที่ตนเองมีจุดดีหรือความสามารถพิเศษบางอย่าง เช่น เล่นเกมเก่ง			
46	ภูมิใจที่ได้รับความไว้วางใจจากผู้อื่น			
47	น้อยใจง่าย			
48	รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่ได้			
รู้จักปรับตัว				
49	พอใจกับผลที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่นมากนัก			
50	เมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการก็รู้จักยอมรับสิ่งทดแทนอื่น			
51	แม้เกมแพ้ก็ไม่เสียใจนาน			
52	เรียกร้องที่จะเอาสิ่งของให้ได้ตามที่ต้องการ			

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	1
53	หงุดหงิดอยู่นานเมื่อไม่ได้ตั้งใจ			
54	เมื่อทำอะไรไม่ได้ตามต้องการจะรู้สึกผิดหวังมาก เช่น บ่น คร่ำครวญ หรือซึม			
	รื่นเริงเบิกบาน			
55	มีอารมณ์ขัน			
56	เล่นสนุกสนานหรือล้อกันเล่นสนุกๆ ได้			
57	เมื่ออยู่คนเดียวก็รู้จักนำเกมมาทำให้ตัวเองเพลิดเพลินได้			
58	รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการเล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง เล่นสนุก วาดรูป พูดคุยกับเพื่อน			
59	เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย			
60	สนุกกับการแข่งขันแม้จะรู้ว่าไม่ชนะ			
รวม				

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



แบบประเมินเครื่องมือวิจัย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ
เรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินชุดนี้เป็นแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ เพื่อใช้ในการประเมินเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เพื่อนำมาประกอบการวิจัยเรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2. ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านโปรดประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาแต่ละข้อต่อไปนี้ ผลการประเมินข้อมูลจะนำไปพัฒนาและปรับปรุงในภาพรวมเท่านั้น ดังนั้นการตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง จะทำให้สามารถปรับปรุงเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ
- ตอนที่ 2 คุณภาพสื่อเกมการละเล่นพื้นบ้าน
- ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบประเมินในครั้งนี้ หากมีข้อประเด็นสงสัย ขอความกรุณาติดต่อผู้วิจัย หมายเลขโทรศัพท์ 086-5363100 หรือ okiikio@hotmail.com จักขอบพระคุณยิ่ง

(นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม)

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อความลงในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ตามความเป็นจริง

1. ชื่อ..... นามสกุล.....

2. ตำแหน่ง.....

3. สถานที่ทำงาน.....

4. วิชาที่สอน.....

5. ระดับชั้นที่สอน.....

6. ประสบการณ์การสอน.....ปี

7. วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปริญญาตรี สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาโท สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาเอก สาขา.....

คณะ.....

ตอนที่ 2 คุณภาพสื่อเกมการละเล่นพื้นบ้าน

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ พิจารณาเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พร้อมทั้งทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ระดับคะแนน 5 มากที่สุด

ระดับคะแนน 4 มาก

ระดับคะแนน 3 ปานกลาง

ระดับคะแนน 2 น้อย

ระดับคะแนน 1 น้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1. เนื้อหา						
	1.1 ความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์					
	1.2 ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับวัตถุประสงค์					
	1.3 ปริมาณของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม					
	1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา					
	1.5 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา					
	1.6 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
	1.7 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน					
2. การดำเนินเรื่อง						
	2.1 ความเหมาะสมของลำดับขั้นการนำเสนอเนื้อหา					
	2.2 ความชัดเจนในการดำเนินเรื่อง					
	2.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	2.4 การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา					
3. การใช้ภาษา						
	3.1 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้					
	3.2 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับวัยของผู้เรียน					
	3.3 ความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย					
รวม						

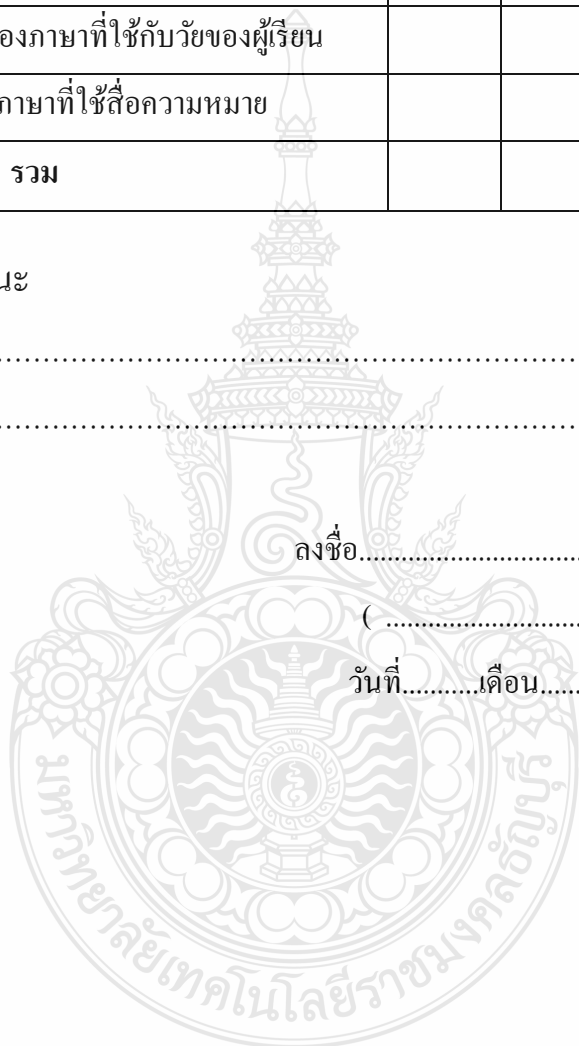
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....





แบบประเมินเครื่องมือวิจัย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

เรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินชุดนี้เป็นแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อใช้ในการประเมินเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เพื่อนำมาประกอบการวิจัยเรื่องเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2. ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านโปรดประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาแต่ละข้อต่อไปนี้ ผลการประเมินข้อมูลจะนำไปพัฒนาและปรับปรุงในภาพรวมเท่านั้น ดังนั้นการตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง จะทำให้สามารถปรับปรุงเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ
- ตอนที่ 2 คุณภาพเนื้อหาเกมการละเล่นพื้นบ้าน
- ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบประเมินในครั้งนี้ หากมีข้อประเด็นสงสัย ขอความกรุณาติดต่อผู้วิจัย หมายเลขโทรศัพท์ 086-5363100 หรือ okiikio@hotmail.com จักขอบพระคุณยิ่ง

(นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม)

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อความลงในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ตามความเป็นจริง

1. ชื่อ..... นามสกุล.....

2. ตำแหน่ง.....

3. สถานที่ทำงาน.....

4. วิชาที่สอน.....

5. ระดับชั้นที่สอน.....

6. ประสบการณ์การสอน.....ปี

7. วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปริญญาตรี สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาโท สาขา.....

คณะ.....

ปริญญาเอก สาขา.....

คณะ.....

ตอนที่ 2 คุณภาพเนื้อหาเกมการละเล่นพื้นบ้าน

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พิจารณาการพัฒนาเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พร้อมทั้งทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ระดับคะแนน 5 มากที่สุด

ระดับคะแนน 4 มาก

ระดับคะแนน 3 ปานกลาง

ระดับคะแนน 2 น้อย

ระดับคะแนน 1 น้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
	1.1 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหาที่มีความเหมาะสม					
	1.2 การอธิบายเนื้อหาที่มีความเหมาะสมชัดเจน					
	1.3 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม					
2	ภาพ ภาษา และเสียง					
	2.1 ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอมีความถูกต้อง					
	2.2 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม					
	2.3 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม					
	2.4 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม					
	2.5 เสียงที่ใช้ประกอบเกมมีความเหมาะสม					
	2.6 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้มีความถูกต้องเหมาะสม					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
3	ตัวอักษร และสี					
	3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้การนำเสนอมีความเหมาะสม					
	3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม					
	3.3 สีของตัวอักษร โดยภาพรวมมีความเหมาะสม					
	3.4 สีของพื้นหลังเกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสม					
	3.5 สีของภาพและกราฟิก โดยภาพรวมมีความเหมาะสม					
รวม						

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....





แบบประเมินเครื่องมือวิจัย สำหรับอาจารย์ประจำชั้น

เรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินชุดนี้เป็นแบบประเมินสำหรับอาจารย์ เพื่อให้อาจารย์ประจำชั้นประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี หลังจากทดลองเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้าน ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เพื่อนำมาประกอบการวิจัยเรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2. ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านโปรดประเมินนักเรียนแต่ละข้อต่อไปนี้ ให้ตรงกับความคิดเห็น แล้วโปรดเขียนผลการพิจารณาของท่าน โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน

ตอนที่ 2 แบบประเมินพฤติกรรม

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบประเมินในครั้งนี้ หากมีข้อประเด็นสงสัย ขอความกรุณาติดต่อผู้วิจัย หมายเลขโทรศัพท์ 086-5363100 หรือ okiikiio@hotmail.com จักขอบพระคุณยิ่ง

(นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม)

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อความลงในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ตามความเป็นจริง

1. ชื่อ.....นามสกุล.....

2. เพศ

ชาย

หญิง

3. ระดับชั้น.....

4. ห้อง.....



ตอนที่ 2 แบบประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์

คำชี้แจง ให้อาจารย์ประจำชั้นประเมินพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี หลังจากทดลองเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้าน พร้อมทั้งทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดเห็น มีเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

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

กลุ่มที่ 2 ได้แก่วัด

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

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ	คะแนน
1	ไม่ใช่กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ					
2	รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงเวลาของตน					
3	จะไม่ทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง					
4	ต้องการอะไรต้องได้ทันที					
5	เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลานานกว่าถึงจะหายโกรธ					
6	หมกมุ่นกับการเล่นมากเกินไป					
7	ชี้แจงเหตุผลแทนการใช้กำลัง					
รวมข้อ 1-7						
8	ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า					
9	เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน					
10	ใส่ใจหรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร					
11	เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ					
12	ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือเสียใจ					
13	ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น					
14	รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น					
15	รู้จักรับฟังผู้อื่น					

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ	คะแนน
16	รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น					
รวมข้อ 8-16						
17	สารภาพเมื่อทำผิด					
18	ไม่ชอบแก๊งเพื่อน					
19	ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม					
20	เมื่อทำผิด ชอบแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ					
21	ยอมรับกฎเกณฑ์ เช่น ยอมรับ การลงโทษเมื่อทำผิด					
22	รู้จักขอโทษ					
23	ยอมรับคำตำหนิตักเตือนเมื่อทำผิด					
รวมข้อ 17-23						
24	มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่งต่างๆ ที่สนใจ					
25	มีสมาธิในการเล่นเกมส์					
26	เล่นเกมที่ยากให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง					
27	สนุกกับการแก้ปัญหายากๆ หรือทำ ทาย เช่น ของเล่นที่แปลกๆ ใหม่ๆ					
28	เฉื่อยชา ไม่สนใจที่จะทำให้เสร็จ					
29	บ่นหรือต่อรองว่าเกมส์ต่างๆ ยากเกิน กว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ลงมือทำ					
30	เล่นเกมต่อไปจนเสร็จแม้ว่าเพื่อนๆ ไม่ เล่นแล้วก็ตาม					
รวมข้อ 24-30						
31	ไม่ท้อใจเมื่อประสบกับความผิดหวัง					

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ	คะแนน
32	หาทางตกลงกับเพื่อนหรือเด็กคนอื่น เมื่อเกิดขัดแย้งกัน					
33	ไม่เอะอะ โวยวายเมื่อพบปัญหาหรือ ความยุ่งยาก					
34	รู้จักรอจังหวะหรือรอคอยเวลาที่ เหมาะสมในการแก้ปัญหา					
35	เมื่อมีปัญหา จะคิดหาวิธีแก้หลายๆ ทาง					
36	ร่วมกิจกรรมที่ตนไม่ชอบ หรือไม่ ถนัดกับผู้อื่นได้					
รวมข้อ 31-36						
37	รู้จักหักทายเป็นหรือทำความรู้จักกับเพื่อน					
38	กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้า คนหมู่มาก					
39	กล้าซักถามข้อสงสัย					
40	เมื่อถูกถาม ใช้วิธีนิ่งเฉย แทนการตอบ ว่าไม่รู้					
41	มักจะใช้ข้ออ้างเมื่อไม่กล้าทำอะไร					
42	ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น					
รวมข้อ 37-42						
43	เล่าถึงความสำเร็จของตนเองให้ผู้ใหญ่ฟัง					
44	ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ความสามารถของตนเอง ฯลฯ					

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ	คะแนน
45	ภูมิใจที่ตนเองมีจุดดีหรือ ความสามารถพิเศษบางอย่าง เช่น เล่น เกมเก่ง					
46	ภูมิใจที่ได้รับความไว้วางใจจากผู้ใหญ่					
47	น้อยใจง่าย					
48	รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่ได้					
รวมข้อ 43-48						
49	พอใจกับผลที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่นมาก นัก					
50	เมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการก็รู้จักยอมรับสิ่ง ทดแทนอย่างอื่นได้					
51	แม้เกมแพ้ก็ไม่เสียใจนาน					
52	เรียกร้องที่จะเอาสิ่งของให้ได้ตามที่ ต้องการ					
53	หงุดหงิดอยู่นานเมื่อไม่ได้ตั้งใจ					
54	เมื่อทำอะไรไม่ได้ตามต้องการจะรู้สึก ผิดหวังมาก เช่น บ่น หรือซึม					
รวมข้อ 49-54						
55	มีอารมณ์ขัน					
56	เล่นสนุกสนานหรือล้อกันเล่นสนุกๆ ได้					
57	เมื่ออยู่คนเดียวก็รู้จักนำเกมมาทำให้ ตัวเองเพลิดเพลินได้					

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ	คะแนน
58	รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการเล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง เล่นสนุก วาดรูป พูดคุยกับเพื่อน					
59	เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย					
60	สนุกกับการแข่งขันแม้จะรู้ว่าไม่ชนะ					
รวมข้อ 55-60						

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

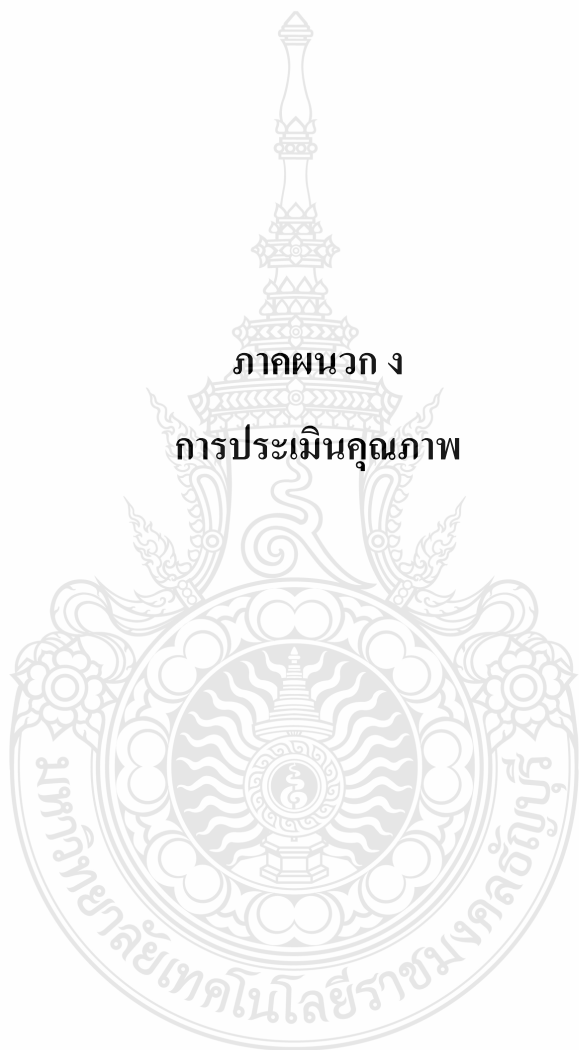
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ภาคผนวก ง
การประเมินคุณภาพ



ตารางที่ 6.5 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล เพื่อหาดัชนี
ความสอดคล้อง (IOC)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	0	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	0	0.67	ใช้ได้
4	1	0	1	0.67	ใช้ได้
5	1	0	1	0.67	ใช้ได้
6	1	1	0	0.67	ใช้ได้
7	1	1	0	0.67	ใช้ได้
8	1	0	1	0.67	ใช้ได้
9	1	0	1	0.67	ใช้ได้
10	1	0	1	0.67	ใช้ได้
11	1	1	1	1.00	ใช้ได้
12	1	0	1	0.67	ใช้ได้
13	1	0	1	0.67	ใช้ได้
14	1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	0	1	1	0.67	ใช้ได้
19	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	0	1	0.67	ใช้ได้
21	1	1	1	1.00	ใช้ได้
22	1	1	1	1.00	ใช้ได้
23	1	0	1	0.67	ใช้ได้
24	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 6.5 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล เพื่อหาดัชนี
ความสอดคล้อง (IOC) (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
25	1	1	1	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	1.00	ใช้ได้
28	1	0	1	0.67	ใช้ได้
29	1	0	1	0.67	ใช้ได้
30	1	0	1	0.67	ใช้ได้
31	1	1	1	1.00	ใช้ได้
32	1	0	1	0.67	ใช้ได้
33	1	1	1	1.00	ใช้ได้
34	1	1	1	1.00	ใช้ได้
35	1	1	1	1.00	ใช้ได้
36	1	0	1	0.67	ใช้ได้
37	1	1	1	1.00	ใช้ได้
38	1	1	1	1.00	ใช้ได้
39	1	1	1	1.00	ใช้ได้
40	1	0	1	0.67	ใช้ได้
41	1	0	1	0.67	ใช้ได้
42	1	0	1	0.67	ใช้ได้
43	1	1	1	1.00	ใช้ได้
44	1	0	1	0.67	ใช้ได้
45	1	1	1	1.00	ใช้ได้
46	1	1	1	1.00	ใช้ได้
47	1	0	1	0.67	ใช้ได้

ตารางที่ 6.5 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล เพื่อหาดัชนี
ความสอดคล้อง (IOC) (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
48	1	0	1	0.67	ใช้ได้
49	1	1	1	1.00	ใช้ได้
50	1	1	1	1.00	ใช้ได้
51	1	1	1	1.00	ใช้ได้
52	1	0	1	0.67	ใช้ได้
53	1	0	1	0.67	ใช้ได้
54	1	0	1	0.67	ใช้ได้
55	1	1	1	1.00	ใช้ได้
56	1	1	1	1.00	ใช้ได้
57	1	1	1	1.00	ใช้ได้
58	1	1	1	1.00	ใช้ได้
59	1	1	1	1.00	ใช้ได้
60	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 6.6 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ เพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1					
1.1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.5	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.6	1	1	0	0.67	ใช้ได้
1.7	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2					
2.1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3					
3.1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.3	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 6.7 แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1					
1.1	1	0	1	0.67	ใช้ได้
1.2	1	1	0	0.67	ใช้ได้
1.3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2					
2.1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.5	1	0	1	0.67	ใช้ได้
2.6	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3					
3.1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.5	1	1	1	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก จ

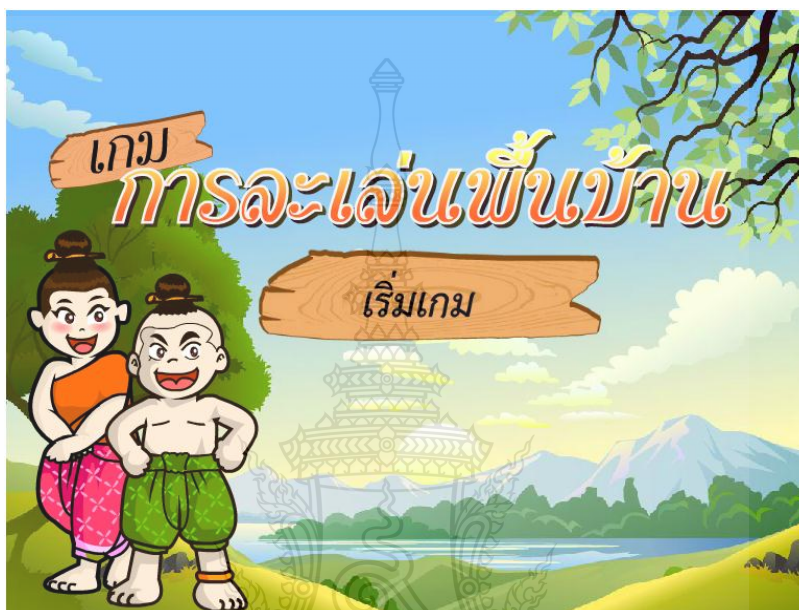
เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คู่มือผู้ใช้

เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ภาพที่ 6.1

พิมพ์ Url : http://www.satit_innovate.rmutt.ac.th/Game/Game.html

จะแสดงหน้าแรกของเกมขึ้นมา

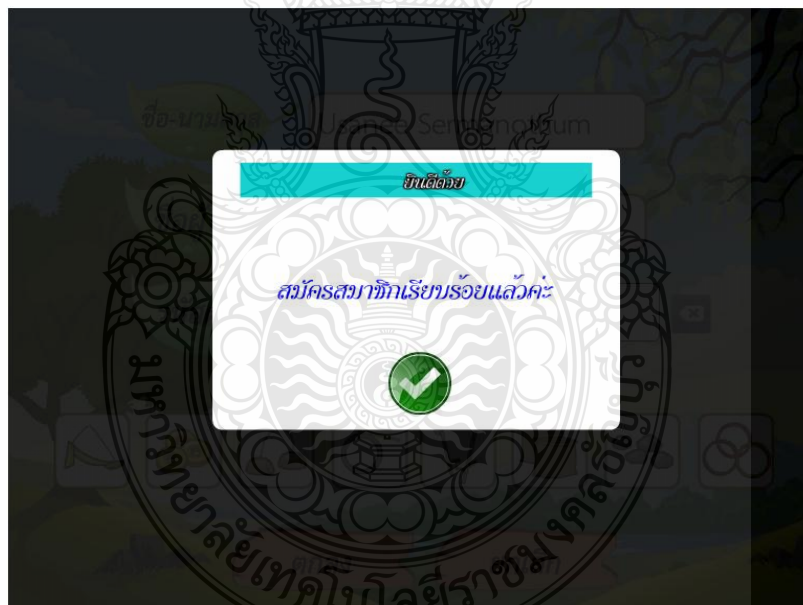


ภาพที่ 6.2

แสดงส่วนของการใส่ชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านของเกม



ภาพที่ 6.3 แสดงส่วนของการสมัครสมาชิก โดยการใส่ชื่อนามสกุล ชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน



ภาพที่ 6.4 แสดงการสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว พร้อมเข้าเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ภาพที่ 6.5 หน้าเริ่มเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทางด้านอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ภาพที่ 6.6 เลือกตัวละครเพศชาย พร้อมทั้งให้เลือกสีผิว ทรงผม และสีของเสื้อผ้า



ภาพที่ 6.7 เลือกตัวละครเพศหญิง พร้อมทั้งให้เลือกสีผิว ทรงผม และสีของเสื้อผ้า



ภาพที่ 6.8 แสดงหน้าหลักในการเลือกเล่นเกม มีเกมตีคตี เกมทอยเส้น เกมอีตัก และเกมกระโดดยาง ยังมีส่วนของของรางวัล และดูยศทั้งหมด



ภาพที่ 6.9

หน้าจอเกมตีคลี จะบอกวิธีการเล่นเกมตีคลี

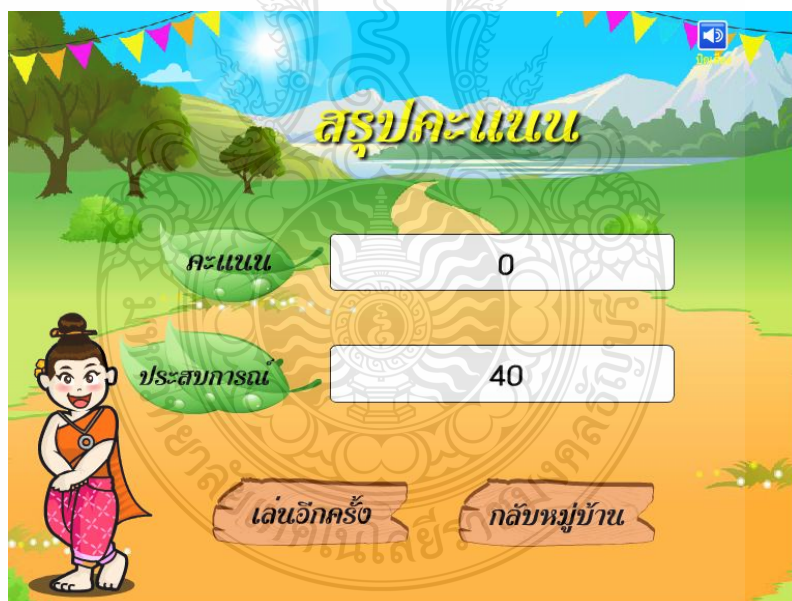


ภาพที่ 6.10

หน้าก่อนเริ่มเล่นเกมตีคลี



ภาพที่ 6.11 หน้าขณะกำลังเล่นเกมตีคลี



ภาพที่ 6.12 หน้าสรุปคะแนน ในแต่ละครั้งหลังจากการเล่นเกมที่แต่ละเกมจะมีหน้าสรุปคะแนน
แสดงขึ้นมา



ภาพที่ 6.13 หน้าของเกมทอยเส้น จะบอกวิธีการเล่นเกมทอยเส้น



ภาพที่ 6.14 หน้าก่อนเริ่มเล่นเกมทอยเส้น



ภาพที่ 6.15 หน้าขณะกำลังเล่นเกมทอยเส้น



ภาพที่ 6.16 หน้าของเกมอีตัก จะบอกวิธีการเล่นเกมอีตัก



ภาพที่ 6.17 หน้าก่อนเริ่มเล่นเกมอีตัก



ภาพที่ 6.18 หน้าขณะกำลังเล่นเกมอีตัก



ภาพที่ 6.19 หน้าของเกมกระโดดยาง จะบอกวิธีการเล่นเกมกระโดดยาง



ภาพที่ 6.20 หน้าก่อนเริ่มเล่นเกมกระโดดยาง



ภาพที่ 6.21 หน้าขณะกำลังเล่นเกมกระโดดยาง



ภาพที่ 6.22 หน้าเลื่อนขั้นขึ้นสู่ยศ เมื่อทำคะแนนเพิ่มขึ้น



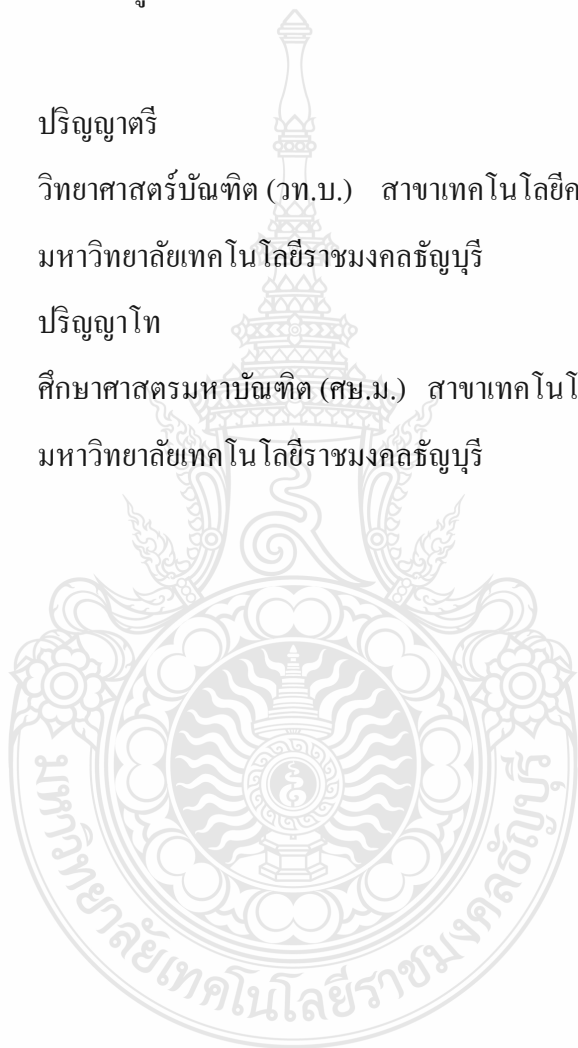
ภาพที่ 6.23 หน้ารางวัลที่เคยได้รับ หลังจากเล่นเกมสะสมค่าประสบการณ์ จะปลดล๊อครางวัลในแต่ละระดับ



ภาพที่ 6.24 หน้ายศที่เคยได้รับมีทั้งหมด 12 ยศ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม
วัน เดือน ปีเกิด	5 มีนาคม 2530
ที่อยู่	285/1 หมู่ 3 ตำบลคลองปราบ อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี
การศึกษา	
พ.ศ.2551	ปริญญาตรี วิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
พ.ศ.2556	ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวอุษณีย์ ส้อมโนธรรม
วัน เดือน ปีเกิด	5 มีนาคม 2530
ที่อยู่	285/1 หมู่ 3 ตำบลคลองปราบ อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี
การศึกษา	
พ.ศ.2551	ปริญญาตรี วิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
พ.ศ.2556	ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

