

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

วาทีตย์ สมุทรศรี

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนฤมิต

กรกฎาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

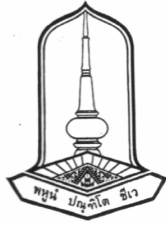


การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

วาทีตย์ สมุทรศรี

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนุมิต
กรกฎาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม





คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายวาทีตย์ สมุทรศรี
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่ออนุมัติ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... (ผศ.ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง)	ประธานกรรมการ (อาจารย์บัณฑิตศึกษาประจำคณะ)
..... (อาจารย์ ดร.คชาภุษา เหลี่ยมไธสง)	กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)
..... (อาจารย์ ดร.สฤติพงษ์ เอื้ออารีมิตร)	กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม)
..... (อาจารย์ ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์)	กรรมการ (กรรมการบัณฑิตศึกษาประจำคณะ)
..... (ผศ.ดร.อิทธิพล สิงห์คำ)	กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิ)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนุมัติ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(ผศ.ดร.สุจิน บุตรดีสุวรรณ)
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ

.....
(ศ.ดร.ประดิษฐ์ เทอดทูล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 31 เดือน ก.ค.พ.ศ. 2560



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก อาจารย์ ดร.คชาภุช เหลี่ยมไธสง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ ดร.สฤติพงษ์ เอื้ออารีมิตร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง ประธานกรรมการสอบ อาจารย์ ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์ กรรมการสอบ และอาจารย์ ผศ.ดร.อิทธิพล สิงห์คำ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ เสนอแนะและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องโดยตลอดจนการวิจัยครั้งนี้สำเร็จ ผู้วิจัยขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ อภิบาลศรี คณะครุศาสตร์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมร แสงอรุณ อาจารย์ประจำสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วนิดา เดชตานนท์ อดีตอาจารย์ประจำบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 4) รองศาสตราจารย์พินาลิน สาริยา อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ 5) อาจารย์สุธิดา วรรณะปกรณ อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์

ขอขอบพระคุณ นางสาวรัตติยา ภูมิสายตร ตำแหน่ง ครู คศ.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสัย อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์และอนุญาตให้เก็บรวบรวมข้อมูลและดำเนินการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ ครอบครัวและญาติพี่น้องทุกคน ที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือ เป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

วาทีตย์ สมุทรศรี



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6		
ผู้วิจัย	นายวาทีตย์ สมุทรศรี		
ปริญญา	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชา	สื่อมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ ดร.คชาภักษ์ เหลี่ยมไธสง อาจารย์ ดร.สฤติพงษ์ เอื้ออารีมิตร		
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2560

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ 3) เพื่อศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสัย จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย 3) แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ จำนวน 18 ข้อ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีองค์ประกอบดังนี้ ตัวอักษร เลือกใช้รูปแบบ TH SarabunPSK และ TH Mali Grade 6 ภาพนิ่งฉากพื้นหลังจะสีโทนอ่อน ตัวละคร วิดีทัศน์ เสียงบทสนทนาและเสียงบรรยาย การมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้ปุ่มเชื่อมโยง ความฉลาดทางอารมณ์ 2) ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์โดยผ่านให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน มีคุณภาพในระดับ ดี 3) ความฉลาดทางอารมณ์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น หลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์สูงขึ้น อยู่ที่ 67.54 คะแนน ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดียมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 57.94 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 40 สรุปได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นหลังจากได้ดูสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์และมีความฉลาดทางอารมณ์ดีขึ้น 4) ผลความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น ผลของความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.15$)

คำสำคัญ : สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์; ความฉลาดทางอารมณ์; สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์



TITLE	Multimedia Simulation for Child Emotional Intelligent Development in Prathomsuksa 6 Students		
AUTHOR	Mr.Watid Samutsri		
DEEGREE	Master Degree of Science Program	MAJOR	New Media
ADVISORS	Dr.Khachakrit Liamthaisong, Ph.D. Dr.Satitiphong Au-Areemit, Ph.D.		
UNIVERSITY	Maharakam University	YEAR	2017

ABSTRACT

Research The Development of Interactive Multimedia for Emotional Intelligence for Prathom Suksa 6 Students, 1) To develop interactive multimedia to promote emotional intelligence for prathom suksa six students. Interactive multimedia through the experts. 3) To study the emotional intelligence of Prathomsuksa 6 before and after using interactive multimedia to promote emotional intelligence for Prathomsuksa 6 students. 4) To study student satisfaction after Use interactive multimedia to promote emotional intelligence for Prathomsuksa 6 students who created the sample. In this research, 35 Prathomsuksa Six students, Kalasin Pitaya School, were selected from random sampling. The instruments used in the research were 1) multimedia interaction in order to promote emotional intelligence for elementary school students, 2) multimedia quality assessment model 3) Emotional Intelligence Assessment Form, 18 items. 4) Satisfaction Questionnaire Statistics used in data analysis were percentage, mean and standard deviation. 1) The results of interactive multimedia development to promote emotional intelligence of prathom suksa six students were as follows: TH SarabunPSK and TH Mali Grade. Color tone, character, video, audio, dialogue and voice. Interaction using the link button. Emotional Intelligence 2) The result of the evaluation of interactive multimedia quality through 5 experts with good quality. 3) Emotional intelligence of Prathomsuksa 6 before and after using multimedia created. After the use of interactive multimedia, the high score of 67.54 before the use of multimedia has an average score of 57.94 points, or 40 percent, concluded that students have improved after viewing the interactive multimedia and intelligent. 4) Student Satisfaction After Interactive Media to Promote Emotional Intelligence for Students In the sixth grade, the effect of satisfaction was at the high level ($\bar{X} = 4.15$).

Keyword : Interactive multimedia; Emotional intelligence; Interactive multimedia to promote emotional intelligence.



สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ภูมิหลัง.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ผลที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 สื่อมัลติมีเดีย.....	6
2.2 การจำลองสถานการณ์	9
2.3 ความฉลาดทางอารมณ์.....	13
2.4 ความพึงพอใจ.....	24
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	29
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	40
3.1 ขั้นที่ 1 การศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6.....	40
3.2 ขั้นที่ 2 พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6	49
3.3 ขั้นที่ 3 การศึกษาผลการใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6.....	53



บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
4.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทาง อารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	57
4.2 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	60
4.3 ผลทดสอบก่อนและหลังใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริม ความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	62
4.4 ผลการหาความพึงพอใจ เรื่อง สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความ ฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	64
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	67
5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	67
5.2 สรุปผล.....	67
5.3 อภิปรายผล.....	68
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	70
เอกสารอ้างอิง.....	71
ภาคผนวก.....	81
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	82
ภาคผนวก ข การประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบจำลองสถานการณ์ตามโครงสร้าง ความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	112
ภาคผนวก ค ภาพประกอบในการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาด ทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	155
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการ วิจัยหนังสือขอความอนุเคราะห์เข้าเก็บรวบรวมข้อมูล.....	160
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	167



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 หมวดและคุณลักษณะของ EQ ในทัศนะของ Bar-on.....	18
ตารางที่ 2.2 ตารางการแปลผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กอายุ 6-11 ปี	24
ตารางที่ 4.1 แบบประเมินคุณภาพของสื่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อ ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	60
ตารางที่ 4.2 ผลการสอบก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดีย.....	62
ตารางที่ 4.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียแบบ ปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6.....	65



สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบที่ 2.1 โมเดลของ EQ ตามแนวคิดของ Cooper & Sawaf.....	17
ภาพประกอบที่ 3.1 แผนผังการศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริม ความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6.....	40
ภาพประกอบที่ 3.2 แบบตัวอักษร.....	42
ภาพประกอบที่ 3.3 ภาพพื้นหลังทั้ง 4 แบบ.....	43
ภาพประกอบที่ 3.4 ภาพเคลื่อนไหวตัวการ์ตูนประกอบ.....	44
ภาพประกอบที่ 3.5 วิดีทัศน์.....	45
ภาพประกอบที่ 3.6 การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ แบบปุ่มทั้ง 3 แบบ.....	45
ภาพประกอบที่ 3.7 แบบผังการเดินทางเรื่องสถานการณ์จำลอง.....	47
ภาพประกอบที่ 3.8 นักแสดง.....	48
ภาพประกอบที่ 3.9 ทางเข้าโรงเรียน.....	48
ภาพประกอบที่ 3.10 สนามฟุตบอล และ โรงอาหาร.....	49
ภาพประกอบที่ 3.11 แบบผัง พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาด ทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6.....	50
ภาพประกอบที่ 3.12 นักแสดงกำลังถ่ายทำ.....	50
ภาพประกอบที่ 3.13 ลำดับภาพและบันทึกเสียง.....	51
ภาพประกอบที่ 3.14 สร้างปุ่มเพื่อเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์.....	51
ภาพประกอบที่ 3.15 สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6.....	52
ภาพประกอบที่ 3.16 การศึกษาผลการใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อ ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ปีที่ 6.....	53
ภาพประกอบที่ 4.1 ภาพพื้นหลัง.....	58
ภาพประกอบที่ 4.2 ตัวการ์ตูนประกอบ.....	58
ภาพประกอบที่ 4.3 วิดีทัศน์ นักแสดงกำลังนอนคิด.....	58
ภาพประกอบที่ 4.4 ปุ่มที่ใช้ในสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์.....	59
ภาพประกอบที่ 4.5 สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	59



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลัง

ปัจจุบันสถานการณ์เกี่ยวกับเด็กและเยาวชนไทย มีแนวโน้มด้านคุณภาพทางอารมณ์และพฤติกรรมรุนแรงบ่อยครั้งมากขึ้น ประกอบกับผลสำรวจติดตามสถานการณ์ระดับความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของเด็กนักเรียนไทย อายุระหว่าง 6-11 ปี ระดับประเทศ ครั้งที่ 2 ของสถาบันราชานุกูล ซึ่งสำรวจจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5,325 คน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร และอีก 9 จังหวัดใน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ปทุมธานี ระยอง สมุทรสาคร อุตรดิตถ์ นครสวรรค์ นครราชสีมา ร้อยเอ็ด กระบี่ และปัตตานี พบว่าแนวโน้มคะแนน EQ มีค่าเฉลี่ยลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยพบว่าปี 2554 มีคะแนน EQ เฉลี่ย ระดับประเทศที่อยู่ระดับต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ ที่ 45.12 โดยมีจุดอ่อนทั้ง 3 ด้าน คือ เก่ง ดี มีสุข ซึ่งถือว่า ปัญหาเป็นปัญหาที่ทุกภาคส่วนต้องตระหนัก และเร่งหาแนวทางป้องกัน โดยมุ่งสร้างและพัฒนา EQ แก่เด็กเพื่อให้ได้ผลในทางที่ดีในระยะยาว ทำให้กล่าวได้ว่า การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เป็นการพัฒนามิติด้านคุณภาพชีวิตที่แท้จริง ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันว่า บุคคลที่มีความฉลาดทางอารมณ์สามารถอยู่ในยุคปัจจุบันได้อย่างดี มีความสุขและมั่นคง รู้เท่าทันโลก โดยอยู่บนพื้นฐานของจิตใจและปัญญา ส่วนผู้ที่ไม่มีสติปัญญาจะแก้ปัญหาได้โดยไม่ขาดสติ ควบคุมอารมณ์ได้ดี มีแรงจูงใจ มีความอดทนไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น มีทักษะทางสังคมดี (ไพรัตน์ ฐานาเดโชพล, 2555: 2-3) ดัชนีวิจัยของ นงคณัฐ พัฒนพงศ์ (2550: 2-3) ที่พบว่า ในสังคมปัจจุบันเราต้องเผชิญกับโลกที่มีภาวะซับซ้อนมากขึ้น และต้องปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การปรับสภาวะทางอารมณ์ ทั้งนี้อาจพบว่าผู้ที่มีความสามารถทางสติปัญญาสูง แต่หากขาดความฉลาดทางอารมณ์ ก็อาจไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน การดำเนินธุรกิจและการบริหารงานต่างๆ เพราะคนที่เรียนสูงมุ่งเรียนเพียงอย่างเดียว ไม่คบเพื่อนและไม่ชอบเข้าสังคมจึงกลายเป็นคนที่มีนิสัยเห็นแก่ตัว ชอบดูถูกผู้อื่น มีนิสัยเย่อหยิ่ง ชอบคิดมาก วิตกกังวลง่าย กลัว ย้ำคิดย้ำทำ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง โดยเฉพาะเวลาทำงานร่วมกับผู้อื่นหรือเข้าสังคม จนกระทั่งเกิดปัญหาทางจิตหรือมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนด้วยเหตุนี้ การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ตั้งแต่เด็กจึงน่าจะเป็นทางออกที่ดีทางหนึ่งในการลดปัญหาด้านจิตใจและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเด็ก อีกทั้งเป็นการป้องกันการใช้ความรุนแรงในสังคมได้อีกทางหนึ่ง (กรมสุขภาพจิต, 2554: 12)

การพัฒนาเยาวชนของชาติถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างบุคคลที่มีคุณภาพ แต่การมีความฉลาดทางอารมณ์เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ จำเป็นต้องมีความฉลาดอีกด้านหนึ่งควบคู่ไปด้วย คือ ความฉลาดทางอารมณ์ หรือ เซวน์อารมณ์ เพราะคนที่มีฉลาดทางอารมณ์จะสามารถควบคุม



อารมณ์ได้ดี มีความยืดหยุ่นในการแก้ไขปัญหา มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่น มีทักษะในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นคนมองโลกในแง่ดี มีแรงจูงใจที่จะมุ่งไปสู่ความสำเร็จ ไม่ย่อท้อต่อปัญหาอุปสรรคในชีวิต และสามารถแสวงหาความสุขความเพลิดเพลินแก่ชีวิตอย่างเหมาะสมได้ (สุเทพ พงศ์ศรีวัฒน์, 2550: 12)

การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน เช่น ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีทัศน์ และระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) หรือสื่อมัลติมีเดียก็ได้รับการศึกษาวิจัยว่าสามารถสร้างความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้นได้ (ณัฐชน สุเมธธิดคม, 2554: 7) อีกทั้งยังเป็นการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิดโดยสื่อหลายชนิดนี้จะทำงานผสมผสานกัน เพื่อให้สื่อที่ออกมาเป็นสื่อที่มีการเรียนรู้ได้หลากหลาย สามารถสื่อความคิดไปสู่ผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบกันได้ เป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน (ศิริอร มโนมัยยา, 2546: 14)

ด้วยเหตุนี้ จึงมีการนำแนวคิดเรื่องมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ที่เน้นให้ผู้ใช้งานเป็นผู้ควบคุมการนำเสนอ เป็นผู้เลือกเส้นทางเดิน (Navigation) การโต้ตอบ การให้ความรู้และกิจกรรมที่มีในบทเรียน ซึ่งจะช่วยเหลือสิ่งเร้าให้กับผู้เรียนหรือผู้ชม รวมไปถึงการนำเสนอข้อมูลข่าวสารแบบไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ เช่น บทเรียนมัลติมีเดีย เป็นต้น (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2555: 2) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลัลลาลิต สิบประดิษฐ์ และคณะ (2551: 69) ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีสถานการณ์จำลองประกอบบทเรียน กับการสอนปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่มีสถานการณ์จำลองประกอบบทเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนปกติ

จากเหตุผลและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โดยนักเรียนสามารถเลือกการตอบสนองด้วยตนเองผ่านการสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่จะเสริมแรงจูงใจ ได้แก่ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ เสียง และการปฏิสัมพันธ์ ให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้นักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์ที่ดีขึ้นต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6



- 1.2.2 เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น
- 1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่สร้างขึ้น

1.3 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

- 1.3.1 ได้สื่อมัลติมีเดียที่สามารถใช้กับนักเรียนในระดับเดียวกับกลุ่มที่ศึกษาวิจัยในสถานศึกษาอื่น ๆ และสามารถเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาต่อยอดสำหรับการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เพื่อประเมินความฉลาดทางอารมณ์ในกลุ่มอายุอื่นๆ โดยศึกษาแนวทางการพัฒนาและการสร้างสื่อที่ผู้วิจัยศึกษาไว้เป็นแนวทาง
- 1.3.2 ได้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน รวมทั้งได้แนวทางในการใช้สื่อหลากหลายรูปแบบสำหรับการพัฒนาผู้เรียนให้มีความฉลาดทางอารมณ์ในระดับสูงยิ่งขึ้น

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

- 1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสัย อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 7 ห้องเรียน ทั้งหมด 207 คน
- 1.4.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสัย อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 35 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1.5.1 สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ความฉลาดทางอารมณ์
- 1.5.2 แบบประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย
- 1.5.3 แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์
- 1.5.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ



1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) มาผสมผสานเข้าด้วยกัน

1.6.2 สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ หมายถึง สื่อมัลติมีเดียที่นำเสนอทั้งภาพ เสียงและการปฏิสัมพันธ์มาผสมผสานกันอย่างเป็นระบบ สอดแทรกด้วยการสร้างสถานการณ์จำลอง โดยกำหนดข้อมูลและกติกาไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหา ปฏิบัติและตัดสินใจจากสถานการณ์ที่ตนกำลังเผชิญอยู่

1.6.3 ความฉลาดทางอารมณ์ หมายถึง ความสามารถในการรู้จัก เข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ สอดคล้องกับวัย มีการประพฤติปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีความสุข ทั้งยังเป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ทั้งด้านความคิด ด้านอารมณ์ และด้านพฤติกรรม ซึ่งสามารถกำหนดกรอบโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในเด็กที่สอดคล้องกับลักษณะของวุฒิภาวะอารมณ์ที่พึงประสงค์สำหรับผู้ใหญ่ในสังคมไทย องค์ประกอบตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต ที่แบ่งองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์เป็น 3 ด้าน คือ เก่ง ดี สุข ซึ่งประกอบด้วยความสามารถต่างๆ กล่าวคือ ดี หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง รู้จักเห็นอก เห็นใจผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม เก่ง หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเอง มีแรงจูงใจ สามารถตัดสินใจ แก้ปัญหาและแสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น และมีสุข หมายถึง ความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำเสนอเอกสารและสาระสำคัญของสื่อมัลติมีเดียแบบสถานการณ์จำลองตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และทฤษฎี แนวคิด ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและต่างประเทศตามหัวข้อ ต่อไปนี้

2.1 สื่อมัลติมีเดีย

2.1.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

2.1.2 ลักษณะของสื่อมัลติมีเดีย

2.1.3 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย

2.1.4 ขั้นตอนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย

2.2 การจำลองสถานการณ์

2.2.1 ความหมายของการจำลองสถานการณ์

2.2.2 ประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบการจำลองสถานการณ์

2.2.3 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลอง

2.2.4 ทฤษฎีการสอนสำหรับการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบจำลอง

สถานการณ์

2.3 ความฉลาดทางอารมณ์

2.3.1 ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์

2.3.2 องค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์

2.3.3 ความสำคัญและประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์

2.3.4 การประเมินความฉลาดทางอารมณ์

2.4 ความพึงพอใจ

2.4.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.4.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.4.3 การวัดความพึงพอใจ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ



2.1 สื่อมัลติมีเดีย

2.1.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

ศิริกา อมรรัตนานูเคราะห์ (2544: 12) ให้ความหมายของ สื่อมัลติมีเดีย ว่าหมายถึง การใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์นำเสนอสื่อต่างๆ ในลักษณะการผสมผสานระหว่างการทำงานของเสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งไฮเปอร์เท็กซ์และวีดิทัศน์ จึงเชื่อว่าช่วยทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

ศิริอร มโนมัยยา (2546: 14) ให้ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย ว่าหมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิดโดยสื่อหลายชนิดนี้จะทำงานผสมผสานกัน เพื่อให้สื่อที่ออกมาเป็นสื่อที่มีการเรียนรู้ได้หลากหลาย สามารถสื่อความคิดไปสู่ผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบกันได้ เป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน

ณัฐภณ สุขธอธิต (2554: 7) ให้ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย ว่าหมายถึง การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน เช่น ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง วีดิทัศน์ และระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) เพื่อสร้างความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น

สโลสส์ (Sloos, 1997: 25) ให้ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย ว่าหมายถึง การใช้สื่ออย่างหลากหลายโดยการมองเห็นและการฟัง โดยเน้นเพื่อการสื่อสารข้อมูล

ฮอลคอมบ์ (Holcomb, 1992: 12) ให้ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย ว่าหมายถึง เทคโนโลยีอย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่ในการผสมผสานสิ่งที่เป็นข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง ดนตรี วีดิทัศน์ในการนำเสนอ โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการควบคุม

วูก์ฮัน (Vaughan, 1993: 5) ให้ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย ว่าหมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายโดยผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ ภาพศิลป์ เสียง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ และภาพวีดิทัศน์ที่ถ่ายจากของจริง

สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดีย คือ การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น และเชื่อมโยงทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน

2.1.2 ลักษณะของสื่อมัลติมีเดีย

บุปผชาติ ทฬัทธิกรณ์ และคณะ (2544: 14) กล่าวถึงลักษณะของสื่อมัลติมีเดียว่า ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญๆ ได้แก่ อักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์และการ

มีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งต้องมีการนำความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาบูรณาการเข้ากับแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ และจิตวิทยาการเรียนรู้ เพื่อส่งทอดไปยังผู้เรียนให้สามารถควบคุมลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ เลือกเนื้อหา การเรียน กิจกรรมการเรียน ตรวจสอบความก้าวหน้า และทดสอบความรู้ได้ด้วยตนเอง

พรณิภา แก้วเกิดสี (2550: 9) กล่าวว่า ลักษณะของสื่อมัลติมีเดีย คือ การนำข้อมูล รูปแบบต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เสียง และข้อความ มาออกแบบและเชื่อมโยงให้สอดคล้อง ประสานกัน เพื่อเป็นองค์ประกอบในการสื่อสารและการให้ประสบการณ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ ซึ่งมีลักษณะเป็นการสื่อสารสองทางที่อาจใช้ช่วยในการสอนหรือสอนเสริมได้ โดยผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหรือเรียนเป็นกลุ่มย่อย 2-3 คนได้

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555: 3-5) กล่าวถึงลักษณะของสื่อมัลติมีเดียว่า มีอยู่ 2 ลักษณะคือ สื่อ มัลติมีเดียเชิงพื้นฐาน (Basic Multimedia) ที่เป็นการนำเอาสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกัน เช่น การ นำเอาวิดีโอ มาประกอบการบรรยายของผู้สอน โดยมีสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบด้วย หรือการสอนด้วยสื่อ ประสมในรูปของชุดการสอน (Instructional Package) และสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ (Interactive Multimedia) ที่เป็นการใช้คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ ทั้งตัวอักษร รูปภาพทั้ง ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ โดยจะกระทำใน 3 ลักษณะ คือ การนำเสนอสารสนเทศ การ ผลิตแฟ้มสื่อประสม และการเป็นสื่อเครือข่ายลักษณะ e-Learning

Frater และ Paulissen (1994: 14-16) กล่าวว่า ลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียที่สามารถเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติเข้าด้วยกัน คือต้องให้โอกาสผู้เรียนฝึกทดลองปฏิบัติใน บรรยากาศที่สบายใจ เปลี่ยนผู้เรียนจากสภาพเชิงรับ (Passive) มาเป็นเชิงรุก (Active) โดยการนำ อักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผ่านเมนูและเกมต่างๆ

Shon (1997: 5124) กล่าวว่าลักษณะของสื่อมัลติมีเดียควรมีลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. สรุปการนำเสนอในตอนท้ายของการสอน
2. กำหนดให้มีการป้อนกลับข้อมูลอย่างเพียงพอ
3. กำหนดให้มีภาพที่หลากหลาย เป็นภาพที่ปรากฏขึ้นพร้อมๆ กัน ทำให้การสอนมี ปฏิสัมพันธ์ กำหนดไอคอนให้เพียงพอสำหรับการใช้งานได้จริง
4. ใช้เสียงช่วยให้น่าสนใจ

สรุปได้ว่า ลักษณะของสื่อมัลติมีเดีย คือ การนำข้อมูลรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เสียง และข้อความ มาออกแบบและเชื่อมโยงให้สอดคล้องประสานกัน ใน 2 ลักษณะ คือ สื่อมัลติมีเดียพื้นฐาน กับสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ โดยให้โอกาสผู้เรียนฝึกทดลองปฏิบัติในบรรยากาศ ที่สบายใจ เปลี่ยนผู้เรียนจากสภาพเชิงรับ (Passive) มาเป็นเชิงรุก (Active) ผ่านเมนูและเกมต่างๆ ทั้งนี้



ควรมีการสรุปนำเสนอในตอนท้ายของการสอน มีการป้อนกลับข้อมูลอย่างเพียงพอ ใช้ภาพและไอคอนที่หลากหลาย รวมถึงการใช้เสียงช่วยให้เกิดความน่าสนใจ

2.1.3 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย

องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย มีส่วนสำคัญประกอบด้วย ตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์และการมีปฏิสัมพันธ์ (Holcomb, 1992: 26) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

2.1.3.1 ตัวอักษร เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์ส่วนมากจะมีตัวอักษรให้ผู้เขียนโปรแกรมสามารถเลือกได้หลายแบบและสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนี้ยังใช้ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์หรือที่เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) เช่น การคลิกที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปยังที่ต่างๆ การจัดเป็นลักษณะเมนู (Menu) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษา

2.1.3.2 เสียง ในสื่อมัลติมีเดียจะอยู่ในรูปข้อมูลดิจิทัลและสามารถเล่นซ้ำได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้เสียงในสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูลหรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงหัวใจเต้น เสียงน้ำไหล เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดีเสียง เทปเสียง และวิทยุได้

2.1.3.3 ภาพนิ่ง เป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทต่อสื่อมัลติมีเดียมาก เนื่องจากภาพจะให้ผลในการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะเป็นการดูโทรทัศน์ หนังสือ วารสาร เป็นต้น จะมีภาพนิ่งเป็นองค์ประกอบเสมอ

2.1.3.4 ภาพเคลื่อนไหว คือ การเคลื่อนไหวของภาพนิ่งในลักษณะต่างๆ เพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจหรือทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น การเต้นของหัวใจ การทำงานของลูกสูบ ภาพเคลื่อนไหวมีขอบเขตตั้งแต่การสร้างภาพนิ่งด้วยกราฟิกอย่างง่าย จากนั้นใช้โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวทำให้ภาพนิ่งนั้นเคลื่อนไหวได้ตามต้องการ

2.1.3.5 ภาพวีดิทัศน์ การใช้สื่อมัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพวีดิทัศน์ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้ากับโปรแกรมประยุกต์นำเสนอในลักษณะที่เรียกว่า ดิจิตอลวิดีโอ (Digital Video) โดยคุณภาพของดิจิทัลวิดีโอจะทัดเทียมกับภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้น ดิจิตอลวิดีโอและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้ากับการนำเสนอ และสามารถนำเสนอได้ทันทีผ่านจอคอมพิวเตอร์และเสียงออกทางลำโพงโดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

2.1.3.6 การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การที่ผู้ใช้สื่อมัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการโดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มในการเชื่อมโยง ซึ่งนับได้ว่าเป็นคุณสมบัติที่โดดเด่นกว่าสื่อประเภทอื่นๆ



2.1.4 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมีขั้นตอนตามส่วนผสม 3P คือ ขั้นตอนการเตรียมสร้างสื่อมัลติมีเดีย (pre-production) ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย (production) และขั้นตอนหลังการสร้างสื่อมัลติมีเดีย (post-production) (บัณฑิต พลเพียร, 2550: 20-21) ขั้นตอนการเตรียมสร้างสื่อมัลติมีเดีย เป็นขั้นตอนแรกในกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย เริ่มตั้งแต่การเตรียมเนื้อเรื่องให้เป็นภาพคร่าวๆ การวางแผนกลยุทธ์ การเตรียมงบประมาณและทรัพยากรต่างๆ ที่ต้องใช้ในการทำงาน การวางแผนคิดและการพัฒนาแนวคิด การวางหัวข้อเรื่อง การกำหนดเรื่องราว การเขียนบท การออกแบบลักษณะของตัวละคร การกำหนดทิศทางของศิลปะ และการสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เป็นขั้นตอนการลงมือสร้างจากสตอรี่บอร์ดที่เตรียมไว้ โดยเริ่มจากการจัดวางองค์ประกอบ การเตรียมและทดสอบเสียง การกำหนดลักษณะของภาพที่ปรากฏ และการสร้างสื่อตามบทและองค์ประกอบต่างๆ ที่กำหนดไว้จนครบขั้นตอนหลังการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เป็นขั้นตอนการปรับแต่งภาพและเสียง ตลอดจนใส่องค์ประกอบเพื่อความสมบูรณ์ เช่น ไตเติล เครดิต ปุ่มควบคุมการนำเสนอ เป็นต้น ขณะเดียวกันก็กำหนดรูปแบบว่าจะนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นทางอินเทอร์เน็ตหรือการนำเสนอในรูปแบบไฟล์วิดีโอตามวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้

สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายโดยผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ ภาพศิลป์ เสียง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ และภาพวิดีโอที่ถ่ายจากของจริง เป็นต้น โดยมีขั้นตอนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ขั้นตอนการเตรียมสร้างสื่อมัลติมีเดีย ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย และขั้นตอนหลังการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

2.2 การจำลองสถานการณ์

2.2.1 ความหมายของการจำลองสถานการณ์

มนต์ชัย เทียนทอง (2548) กล่าวว่า การจำลองสถานการณ์ในการเรียนการสอนเป็นวิธีการเลียนแบบหรือสร้างสถานการณ์เลียนแบบเพื่อทดแทนสภาพจริง หรือปรากฏจริงที่เป็นอยู่ โดยไม่สามารถเรียนรู้กับสภาพจริงเหล่านั้นได้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลอง ถูกออกแบบขึ้นมาเพื่อใช้กับสถานการณ์ดังกล่าวนำเสนอแก่ผู้เรียน โดยอาจมีการลดขั้นตอน หรือตัดทอนรายละเอียดบางส่วนลงไปบ้าง นอกจากนี้ยังอาจจะนำกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมานำเสนอเป็นบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนพบสภาพจำลองของเหตุการณ์เป็นการฝึกฝนทักษะการเรียนรู้โดยไม่เกิดอันตราย หรือเสียค่าใช้จ่ายไม่สูงมากเหมือนกับการศึกษาจากสภาพความเป็นจริงหรือเหตุการณ์จริง

Reigeluth และ Schwartz (1989: 9) กล่าวว่า การจำลองสถานการณ์ที่เป็นความหมายของการเรียนการสอน คือ การที่ผู้เรียนสามารถนำความสามารถที่มีอยู่มาใช้กับกระบวนการหรือ



ประยุกต์หลักการภายใต้สถานการณ์เงื่อนไขที่เป็นจริง โดยเฉพาะการการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบจำลองสถานการณ์ (Computer Based Simulation : CBS) จะช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนช่วยให้นักเรียนมีความชำนาญและเชี่ยวชาญในกระบวนการและการใช้ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงได้

Flaxman และ Stark (1987) กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยการจำลองสถานการณ์บนคอมพิวเตอร์เป็นการออกแบบสำหรับผู้เรียน เพื่อเป็นการฝึกปฏิบัติและทักษะความสามารถในสถานการณ์จริง โดยปราศจากความเสี่ยงที่จะเกิดความเสียหายหรือได้รับอันตรายจากเครื่องมือ ผู้เรียนเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องวิตกกังวล

Alessi และ Topllip (1991: 59) กล่าวว่า การจำลองสถานการณ์เป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ในคอมพิวเตอร์ได้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะการนำไปใช้ในการสอน การจำลองสถานการณ์จะปรับปรุงการเรียนรู้ ทบทวนและการฝึกไปเป็นการเพิ่มแรงจูงใจ การถ่ายโยงการเรียนรู้และประสิทธิภาพ ซึ่งมีประโยชน์ ปลอดภัยและควบคุมได้เหมือนได้ประสบการณ์จริง

สรุปได้ว่า การจำลองสถานการณ์ คือ วิธีการเลียนแบบหรือสร้างสถานการณ์เลียนแบบเพื่อทดแทนสภาพจริง หรือปรากฏการณ์ที่เป็นอยู่ โดยไม่สามารถเรียนรู้กับสภาพจริงเหล่านั้นได้ และยังอาจนำกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมานำเสนอเป็นบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนพบสภาพจำลองของเหตุการณ์เป็นการฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ปรับปรุงการเรียนรู้ ทบทวนและการฝึกไปเป็นการเพิ่มแรงจูงใจ การถ่ายโยงการเรียนรู้และประสิทธิภาพ

2.2.2 ประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบการจำลองสถานการณ์

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลอง มีหลายประเภท ดังนี้ (มนต์ชัย เทียนทอง, 2548: 27-29)

2.2.2.1 การจำลองสถานการณ์ทางกายภาพ (Physical Simulation) ส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อจำลองการทำงานของเครื่องมือเครื่องจักรหรือกลไกต่างๆ การจำลองรูปร่าง มิติ ขนาด ส่วนประกอบ ลักษณะการทำงาน เป็นต้น สภาพจริงเหล่านั้นอาจซับซ้อนเกินกว่าจะเรียนรู้ได้โดยตรง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบจำลองทางกายภาพจึงออกแบบมาโดยจำลองสภาพจริงเหล่านั้น แล้วตัดทอนรายละเอียดต่างๆ ที่ไม่จำเป็นออกไป แล้วนำเสนอกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับสภาพจริง เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาได้อย่างสะดวก ตัวอย่างเช่น การจำลองการทำงานของชุดเฟืองของเครื่องจักร การจำลองไมโครมิเตอร์ การจำลองรูปทรงพีระมิด เป็นต้น

2.2.2.2 การจำลองสถานการณ์ของขั้นตอนการทำงาน (Procedural Simulation) เน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนในกระบวนการทำงานหรือการดำเนินงานต่างๆ ที่นำไปสู่ผลลัพธ์ปลายทาง เน้นทักษะหรือการกระทำที่จำเป็นต่อการดำเนินการในแต่ละขั้นตอน เนื้อหาจึงเกี่ยวข้องกับด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นส่วนใหญ่ เช่น การจำลองระบบการบินที่นักบินทุกคนจะต้องผ่านการ



ฝึกฝนกับระบบจำลองเสียก่อนที่จะบังคับเครื่องบินจริง รวมไปถึงการจำลองการใช้เครื่องคิดเลข การจำลองการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

2.2.2.3 การจำลองสถานการณ์ของเหตุการณ์ (Situation Simulation) เกี่ยวข้องกับทัศนคติ ความคิดเห็นและพฤติกรรมของมนุษย์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นหาผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นเนื่องจากการใช้วิธีที่แตกต่างกันในเหตุการณ์หนึ่งๆ หรือให้ผู้เรียนแสดงบทบาท (Role Play) ที่แตกต่างกัน ผู้เรียนอาจเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์นั้นโดยเล่นเป็นบทบาทหนึ่ง ขณะที่ผู้เรียนคนอื่นเล่นในบทบาทตรงกันข้ามในเหตุการณ์เดียวกัน หรืออาจให้คอมพิวเตอร์เล่นบทบาทตรงกันข้ามก็ได้ วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของบทเรียนประเภทนี้คือ เพื่อทดลองการกระทำบางอย่าง หรือการตัดสินใจบางเรื่อง สภาพจริงอาจจะไม่เกิดขึ้น แต่ผู้เรียนจะได้เรียนจากสภาพการณ์จำลองว่าเป็นอย่างไร หากอยู่ในสถานการณ์เช่นนั้น มีปัจจัยอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจ รวมทั้งความคิดเห็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วย

2.2.2.4 การจำลองสถานการณ์ของกระบวนการ (Process Simulation) ในบทเรียนประเภทนี้ ผู้เรียนจะไม่มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ บทบาทจะเป็นเพียงผู้สังเกตกระบวนการต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยเลือกค่าขององค์ประกอบหรือพารามิเตอร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งจะส่งผลให้เหตุการณ์นั้นเปลี่ยนแปลงไปตามค่าขององค์ประกอบที่ผู้เรียนส่งค่าไป เช่น การจำลองการทำงานด้านความต้องการของสินค้าที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ที่สามารถเร่งหรือลดเวลาในการทำงานได้ โดยไม่ต้องเสียเวลารอคอยเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นจริงในอนาคต

ทั้งนี้หากพิจารณาตามรูปแบบของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลองสามารถแบ่งออกได้ ดังนี้ (มนต์ชัย เทียนทอง, 2548: 31)

1. แบบเชิงเส้น (Linear Type) คล้ายกับเชิงเส้นของบทเรียนสำเร็จรูป เนื่องจากมาจากแนวความคิดเดียวกัน โดยนำสถานการณ์ต่างๆ มาเรียงลำดับกันไป เป็นการนำเสนอเหตุการณ์โดยไม่มีกระบวนการตัดสินใจ

2. แบบวนรอบ (Loop Type) เป็นรูปแบบที่มีส่วนการกระทำและการตัดสินใจเพิ่มเติมเข้ามา เพื่อตรวจสอบปรับปรุงระบบให้ผู้เรียนทราบก่อนที่จะสิ้นสุดบทเรียน

3. แบบซับซ้อน (Complex Type) มีเหตุการณ์หลายเหตุการณ์ให้ผู้เรียนเลือกก่อนกระบวนการตัดสินใจ รูปแบบนี้จึงยุ่งยากกว่าสองรูปแบบแรก เหมาะสำหรับการจำลองสถานการณ์แบบหลายทางเลือกเพื่อให้ผู้เรียนเลือกเพียงทางเลือกเดียว

2.2.3 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลอง

การออกแบบสถานการณ์จำลองเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนมากที่สุด มีขั้นตอนที่ต้องให้ความสำคัญอยู่หลายขั้นตอน ทั้งเป้าหมายของการเรียนและการฝึกหัดที่ผู้เรียนจะต้องกระทำกับการจำลองสถานการณ์นั้นๆ ทูเรลเคอร์ (Turelker, 2004: 117) กล่าวถึงขั้นตอนการออกแบบการจำลองสถานการณ์ในการเรียนไว้ ดังนี้



- 2.2.3.1 กำหนดปัญหาต่างๆ ในการเรียนการสอนปกติว่ามีอะไรบ้าง
- 2.2.3.2 แยกรายละเอียดส่วนย่อยของระบบการดำเนินการเรียนการสอน
- 2.2.3.3 พิจารณาการดำเนินการเรียนการสอนว่ามีส่วนใดเกี่ยวข้องกับปัญหาต่างๆ
- ที่กำหนด
- 2.2.3.4 ตั้งวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในส่วนของบริษัทเรียนนั้นๆ
- 2.2.3.5 สร้างเกณฑ์สำหรับการวัดผล
- 2.2.3.6 เลือกส่วนที่จะจำลองสถานการณ์
- 2.2.3.7 เลือกรูปแบบของการจำลองสถานการณ์ที่ต้องการสร้าง
- 2.2.3.8 พัฒนารายละเอียดต่างๆ ของประสบการณ์จำลอง
- 2.2.3.9 พัฒนาระบบการจำลองสถานการณ์ต้นแบบ
- 2.2.3.10 ทดลองระบบการจำลองสถานการณ์ต้นแบบที่สร้างกับกลุ่มย่อย
- 2.2.3.11 แก้ไขปรับปรุงระบบการจำลองสถานการณ์ต้นแบบ
- 2.2.3.12 นำต้นแบบที่แก้ไขแล้วไปทดลองภาคสนาม
- 2.2.3.13 ปรับปรุงระบบการจำลองสถานการณ์ให้ดียิ่งขึ้นต่อไปจากการทดลอง

ภาคสนาม

- 2.2.4 ทฤษฎีการสอนสำหรับการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบจำลองสถานการณ์
- โชน (Shon, 1997: 5124) รวบรวมทฤษฎีการสอนสำหรับการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบจำลองสถานการณ์ เพื่อหาความสัมพันธ์ของเหตุผลในการสอน โดยเสนอทฤษฎีที่จะทำให้การใช้เครื่องมือออกแบบได้ดี จะต้องปรับปรุง ดังนี้
- 2.2.4.1 สรุปการนำเสนอในตอนท้ายของการสอน
- 2.2.4.2 การปฏิบัติสำหรับงานที่ง่าย กำหนดสิ่งที่คาดหวังไปสู่ประสบการณ์ที่จะได้ ให้มีตัวเลือกในการปฏิบัติหลากหลาย รวมทั้งการแยกสาขาของสถานการณ์ ไปสู่ผลลัพธ์ที่ทำให้นักเรียนพึงพอใจในการเรียนและกำหนดให้ยากกว่าระดับที่ปฏิบัติ
- 2.2.4.3 การป้อนกลับสำหรับการปฏิบัติงานง่ายๆ กำหนดให้มีการป้อนกลับข้อมูลอย่างเพียงพอดีกว่าการป้อนกลับโดยธรรมชาติ
- 2.2.4.4 วิธีการค้นพบกับวิธีการชี้แจงกำหนดการเข้าถึงการอธิบาย ในกรณีที่ประสบการณ์ของผู้เรียนยากในการหาความสัมพันธ์ของเหตุผล
- 2.2.4.5 รูปแบบการอธิบายเพื่อช่วยความเข้าใจของผู้เรียน กำหนดให้เห็นภาพหลากหลาย เป็นรูปแบบที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน แสดงการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์ของหลักการ ทำให้การสอนมีปฏิสัมพันธ์ให้มาก โดยการกำหนดสัญลักษณ์ไอคอนให้เพียงพอให้สามารถเข้าไปใช้งานได้จริง



2.2.4.6 การจูงใจ การใช้เสียงช่วยให้น่าสนใจ และเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ผู้เรียนชอบ ดังนั้น ทฤษฎีการสอนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลอง ได้แก่

1. การใช้กระบวนการค้นพบ ต้องร่วมกับการอธิบาย
2. การจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกระทำ
3. การประยุกต์ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้
4. การใช้รูปแบบอธิบายที่หลากหลาย
5. การประยุกต์ใช้การอธิบายของแผนการและคำแนะนำ

ทั้งนี้ ส่วนสำคัญอื่นๆ ยังประกอบด้วย การใช้คำชี้แจง การคาดการณ์ และลำดับขั้นตอน การแก้ปัญหา การควบคุมโดยผู้เรียนและการปฏิบัติ

กล่าวโดยสรุป สถานการณ์จำลอง หมายถึง วิธีการเลียนแบบหรือสร้างสถานการณ์เลียนแบบ เพื่อทดแทนสภาพจริง โดยอาจมีการลดขั้นตอน หรือตัดทอนรายละเอียดบางส่วนลงไปบ้าง เพื่อให้ผู้เรียนได้พบสภาพจำลองของเหตุการณ์เป็นการฝึกฝนทักษะการเรียนรู้โดยไม่เกิดอันตราย หรือเสียค่าใช้จ่ายไม่สูงมากเหมือนกับการศึกษาจากสภาพความเป็นจริง

2.3 ความฉลาดทางอารมณ์

2.3.1 ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์

มีผู้รู้หลายท่านได้พยายามให้ความหมายของคำว่าความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Quotient: EQ) ดังนี้

Bar-On (1992: 36) ให้ความหมายของ EQ ไว้ว่าเป็น “ชุดของความสามารถส่วนตัวด้านอารมณ์ และด้านสังคมของบุคคล ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของเขาในการต่อกรกับข้อเรียกร้อง และแรงกดดันจากสภาพแวดล้อมทั้งหลายได้เป็นอย่างดี” และ “เป็นชุดของขีดความสามารถ สมรรถนะ และทักษะทางจิตพิสัย (Affective domain) ที่ส่งผลต่อความสามารถที่จะประสบความสำเร็จในการต่อสู้กับข้อเรียกร้องและแรงกดดันต่างๆ ที่มาจากภาวะแวดล้อมที่มีผลต่อการมีสุขภาพจิตดี”

Cooper และ Sawaf (1997: 53) กล่าวว่า ความฉลาดทางอารมณ์ ยังหมายถึง ความสามารถของบุคคลในการที่จะรับรู้ เข้าใจ และประยุกต์ใช้พลังการรู้จักอารมณ์ อันเป็นรากฐานของพลังงาน ข้อมูล และการสร้างสายสัมพันธ์เพื่อการโน้มน้าวผู้อื่นได้

Goleman (1998: 17) ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ ไว้ว่า หมายถึง “ความสามารถในการตระหนักถึงความรู้สึกของตนเองและของผู้อื่น เพื่อการสร้างแรงจูงใจในตนเอง บริหารจัดการอารมณ์ต่างๆ ของตน และอารมณ์ที่เกิดจากความสัมพันธ์ต่างๆ ได้” โดยมีความเชื่อว่า เขาวุฒิอารมณ์นั้นแตกต่างจากเขาวุฒิปัญญาแต่เสริมเกื้อกูลกัน



Mayer และ Salovey (1997: 11) ให้นิยามเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ โดยได้ขยายความในส่วนของการคิดที่เกี่ยวกับความรู้สึกและอารมณ์เข้าไปด้วย โดยให้นิยามว่า เป็นความสามารถในการรับรู้ ประเมิน และแสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างเหมาะสม สามารถเข้าถึงหรือสร้างความรู้สึกที่ดี ที่ก่อเกิดความคิดได้ เข้าใจอารมณ์เข้าใจกระบวนการของอารมณ์ได้ดี คิดใคร่ครวญ สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีในทางส่งเสริมความเจริญงอกงามของสุขภาพจิตและเขาวนปัญญา

กรมสุขภาพจิต (2543: 3) ได้ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ว่า ประกอบด้วย เก่ง ดี มีสุข โดย เก่ง หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเอง มีแรงจูงใจ สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาและ แสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ดี หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเองรู้จักเห็นใจผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม และมีสุข หมายถึง ความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข

อุมาพร ตรังคสมบัติ (2544: 5) กล่าวว่าความฉลาดทางอารมณ์ คือ ความสามารถของบุคคลในอันที่จะจัดการกับอารมณ์และความรู้สึกทั้งของตนเองและของผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในที่นี้หมายถึง

1. รู้จักอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รู้จักแยกแยะว่าตนเองกำลังรู้สึกอย่างไร เช่น โกรธ เสียใจ หรือรู้สึกผิด เป็นต้น
2. เข้าใจสาเหตุและความเป็นไปของอารมณ์ความรู้สึก เช่น รู้ว่าทำไมตนจึงโกรธ หากโกรธแล้วตนเองยับยั้งอารมณ์ได้ง่ายหรือยาก
3. เข้าใจความเกี่ยวข้องของความคิด ความรู้สึกและการกระทำ คือรู้ว่าที่กระทำลงไปแบบนี้เพราะความรู้สึกอะไร และที่รู้สึกเช่นนี้เนื่องมาจากความคิดแบบไหน
4. มีใจกว้างยอมรับความรู้สึกทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ยอมรับว่าตนรู้สึกโกรธ รวมทั้งยอมรับความรู้สึกของคนอื่นด้วย เช่น ยอมรับว่าพ่อแม่เสียใจในสิ่งที่ตนกระทำลงไป
5. แสดงอารมณ์อย่างเหมาะสม เช่น เมื่อโกรธก็แสดงความรู้สึกโกรธอย่างเหมาะสม โดยเดินไปสงบสติอารมณ์เงียบๆ สักพัก แทนที่จะแสดงด้วยการทำลายข้าวของ
6. รู้จักเลือกว่าตนควรคิด รู้สึก หรือกระทำอย่างไร เช่น รู้ตัวว่าเมื่อคิดแบบนี้แล้วตนจะเศร้า ก็สามารถบังคับความคิดของตน เปลี่ยนจากการคิดเรื่องเศร้าๆ ไปคิดเรื่องอื่นที่ทำให้สบายใจกว่า
7. ตระหนักถึงอิทธิพลของอารมณ์ รู้ว่าอารมณ์นี้ก่อให้เกิดผลดีหรือผลเสียอย่างไร เช่น รู้ว่าตนเป็นคนโกรธมุกทะลุ และนิสัยเช่นนี้ทำให้ความสัมพันธ์กับลูกแย่ลง เป็นต้น
8. สามารถใช้อารมณ์ความรู้สึกให้เป็นประโยชน์ เช่น เมื่อรู้สึกผิดหวังที่สอบคะแนนไม่ดี ก็เปลี่ยนความรู้สึกนั้นมาเป็นความมุ่งมั่นมากขึ้น เป็นต้น



บุคคลที่มีความสามารถทั้ง 8 ประการนี้ จัดว่าเป็นคนที่มีประสิทธิภาพทางอารมณ์ หรือมี Emotional competence คือจะเป็นคนที่มีความสุข มีความกระตือรือร้น สามารถเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ได้ ประสิทธิภาพทางอารมณ์เป็นทักษะที่สำคัญของชีวิต ทักษะนี้จะไปเพิ่มพูนความสามารถ ด้านอื่น ที่บุคคลนั้นมีอยู่แล้วให้สูงขึ้น

จะสรุปได้ว่า ความฉลาดทางอารมณ์ เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ในปัจจุบัน คนที่มี ความฉลาดทางอารมณ์สูง จะเป็นคนที่สามารถรับรู้ เข้าใจและจัดการกับความรู้สึกของตนเองได้ดี รวมทั้งเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น จึงมักประสบความสำเร็จ มีความพึงพอใจในชีวิต สามารถสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ ออกมาได้เสมอตรงกันข้ามกับคนที่ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ มักจะเต็มไปด้วยความขัดแย้งภายในจิตใจ ทำให้ขาดสมาธิและมีความกังวล เกิดปัญหากับบุคคลรอบข้างได้ ดังนั้น จึงควรมีการพัฒนาให้มีความฉลาดทางอารมณ์สูงเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง และประเทศชาติต่อไป

2.3.2 องค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์

นักวิชาการหลายท่านได้เสนอองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ที่น่าสนใจสรุปพอสังเขปได้ ดังนี้

2.3.2.1 องค์ประกอบตามแนวคิดของแวกเนอร์และสเตอร์นเบิร์ก (Wagner and Sternberg, 1985: 437)

เสนอว่า พฤติกรรมของผู้ที่ชาญฉลาดในด้าน “Practical Intelligence” ที่จะเอื้อต่อความสำเร็จในวิชาชีพในการบริหารและในชีวิตประจำวัน สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. การครองตน (Managing Self) หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการตนเองในแต่ละวันให้บรรลุเป้าหมาย ได้ผลผลิตสูงสุด อาทิ การจัดลำดับกิจกรรมที่ต้องทำ การกระตุ้น ชี้นำตนให้มุ่งสู่ผลสัมฤทธิ์ การสร้างแรงจูงใจที่ดีให้แก่ตนเอง รู้ขีดความสามารถและศักยภาพของตนดี
2. การครองคน (Managing Others) ทักษะความรู้ในการบริหารผู้ใต้บังคับบัญชา และความสัมพันธ์ทางสังคม ความสามารถเข้ากับผู้อื่นได้ มอบหมายงานให้ทำตรงกับทักษะความรู้ความสามารถของผู้ปฏิบัติแต่ละคน ให้รางวัลตามผลงานที่ปฏิบัติ
3. การครองงาน (Managing Career) จะสร้างผลกระทบที่ดีแก่สังคม องค์การ และประเทศชาติได้ จะสร้างชื่อเสียง เกียรติภูมิของตน จัดความสำคัญและความจำเป็นของตนให้สอดคล้องกับสิ่งที่องค์การให้ความสำคัญ โน้มน้าวผู้ที่เกี่ยวข้องให้เห็นความสำคัญหรือเห็นดีเห็นงามด้วย

2.3.2.2 องค์ประกอบตามแนวคิดของ Salovey และ Mayer (1990: 185) ได้

บัญญัติศัพท์ความฉลาดทางอารมณ์ แสดงทัศนะว่า ความฉลาดทางอารมณ์เป็นเรื่องของทักษะการปรับตนใน 3 ลักษณะ กล่าวคือ

1. ขั้นรู้จักภาวะอารมณ์ของตน

การประเมินภาวะอารมณ์ได้อย่างถูกต้อง และแสดงออกได้อย่างเหมาะสม (Emotional Awareness) การที่บุคคลสามารถรับรู้ ระบุ และจำแนกภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับตนได้



จะเป็นปัจจัยน้ำที่เอื้อต่อความสามารถในการปรับตัวการแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างดี ตัวอย่างเช่น เด็กสามารถรับรู้ภาวะอารมณ์ที่แสดงออกทางสีหน้าได้อย่างถูกต้อง โดยผันตามระดับอายุ กล่าวคือ ยิ่งโต ยิ่งรับรู้อารมณ์ได้ถูกต้องมากขึ้น

2. ชั้นควบคุมอารมณ์

ชั้นควบคุมกำกับดูแลภาวะอารมณ์ (Regulation of Emotion) ของตนและของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามกาลเทศะทั้งในแง่ของกายกรรม วาจากรรม และมนโกรรม

3. ชั้นใช้เชียวอารมณ์

คนแต่ละคนจะมีความสามารถใช้ประโยชน์ (Utilization of Emotion) จากภาวะอารมณ์ของตนต่างกันในการแก้ไขปัญหาหรือช่วยในการปรับตัว หากอารมณ์ดีอาจมีส่วนช่วยให้เกิดภาวะสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีเหตุผลในการตอบข้อสอบหรือการคิดวิเคราะห์ ขณะที่อารมณ์เศร้าทำให้การคิดช้าลง

ในปี 1997 Salovey และ Mayer (1997) จึงเสนอโมเดลที่ปรับปรุงใหม่ โดยเน้นด้าน “ปัญญา” ของเชียวอารมณ์และพยายามอธิบายความฉลาดทางอารมณ์ ในนัยของศักยภาพ เพื่อความเติบโตด้านสติปัญญาและอารมณ์ ในบทความใหม่ในปี 1997 ได้เน้นย้ำบทบาทของอารมณ์ที่มีบทบาทเข้ามาจัดอันดับและขึ้นนำความคิดของมนุษย์ ให้มุ่งสู่ข้อมูลสำคัญที่เราใส่ใจ (Emotional prioritize thinking by directing us to important information) และยังเสนอว่า เชียวอารมณ์น่าจะประกอบด้วย 4 ขั้นตอนตามลำดับ กล่าวคือ

1. การรับรู้ (Perception) การประเมิน (Appraisal) และการแสดงออก (Expression) ซึ่งอารมณ์

2. การกำหนดการคิดของอารมณ์

3. การเข้าใจ การวิเคราะห์ และการใช้ความรู้สึกเกี่ยวกับอารมณ์

4. การคิดใคร่ครวญและการควบคุมอารมณ์ของตน เพื่อพัฒนาความงอกงามด้านสติปัญญาและอารมณ์ต่อไป ซึ่งถือว่าเป็นกระบวนการที่สูงสุด

2.3.2.3 องค์ประกอบตามแนวคิดของคูเปอร์และชาวาฟ Cooper and Sawaf (1997: 153-156) ได้เสนอโมเดลของความฉลาดทางอารมณ์ว่า ประกอบไปด้วยเหตุสำคัญ 4 หลักด้วยกัน ซึ่งในแต่ละหลักก็จะมี 4 องค์ประกอบย่อย ได้แก่

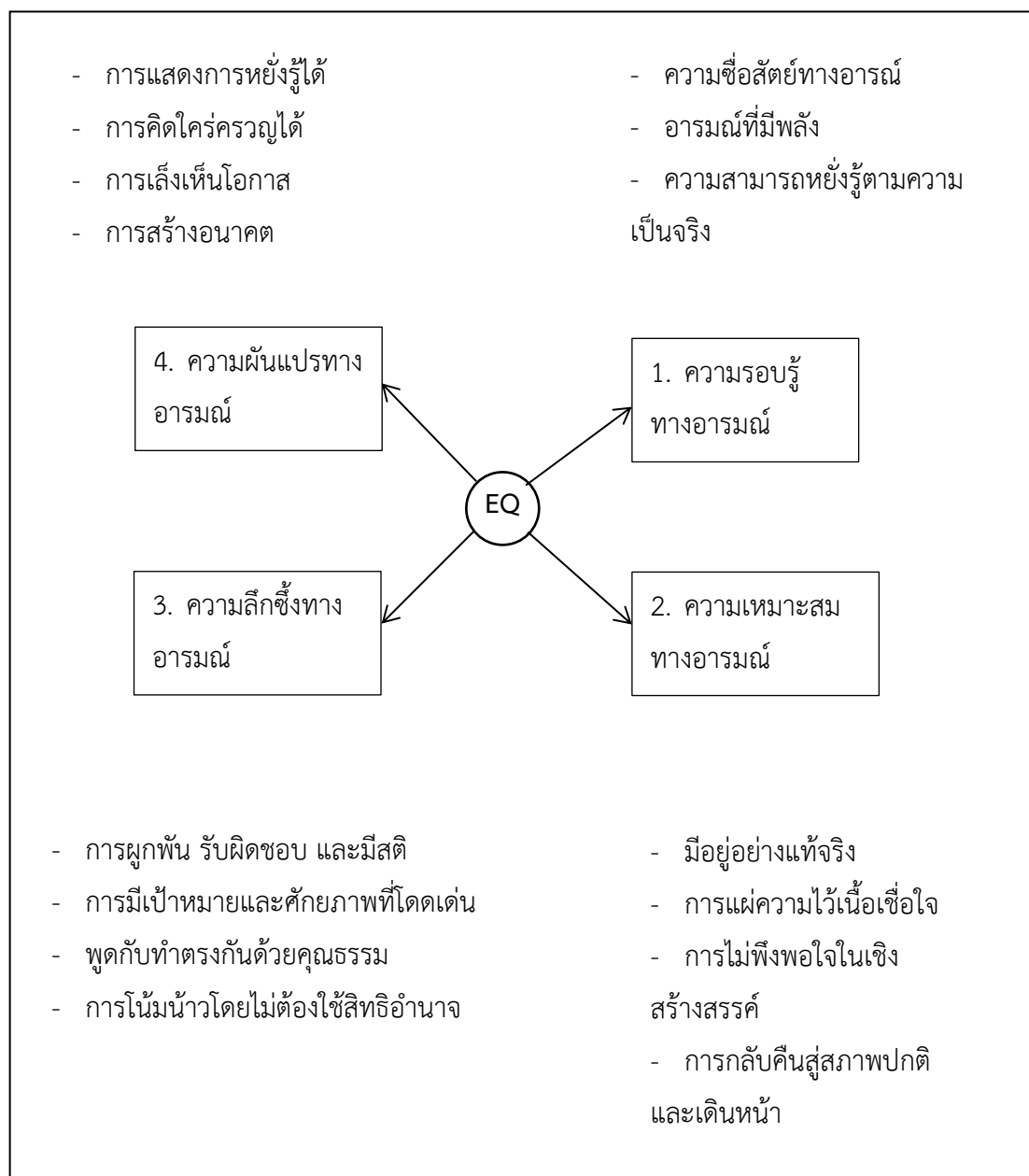
1. ความรอบรู้ทางอารมณ์ (Emotion Literacy) รู้จักอารมณ์ของตนเอง รู้และไหวพริ้วทันว่าอารมณ์ของตนผันแปรไปเช่นไร

2. ความเหมาะสมทางอารมณ์ (Emotion Fitness) ปรับวางอารมณ์ของตนได้อย่างยืดหยุ่น รู้กาลเทศะแม้เผชิญความลำบากใจ



3. ความลึกซึ้งทางอารมณ์ (Emotion Depth) ระดับความลึกซึ้งของอารมณ์ที่เอื้อต่อการพัฒนา

4. ความผันแปรทางอารมณ์ (Emotion Alchemy) ความสามารถในการใช้อารมณ์เพื่อความคิดสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 2.1 โมเดลของ EQ ตามแนวคิดของ Cooper and Sawaf (1997: 153)



2.3.2.4 องค์ประกอบตามแนวคิดของ Bar-On (1997: 45-49) ได้เสนอองค์ประกอบของ EQ โดยแบ่งเป็น 5 หมวด 16 คุณลักษณะสำคัญ ดังที่แสดงไว้ในตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 หมวดและคุณลักษณะของ EQ ในทัศนะของ Bar-on

หมวด	คุณลักษณะ
1. ความสามารถภายในตน	1.1 ตระหนักรู้จักตน 1.2 เข้าใจภาวะอารมณ์ของตน 1.3 กล้าแสดงความคิดและความรู้สึกของตน 1.4 การเป็นอิสระเอกเทศ 1.5 การประจักษ์แจ้งแห่งตน
2. ทักษะของความเก่งคน	2.1 ตระหนักรู้เท่าทันในความคิดความรู้สึกของผู้อื่นได้ดี 2.2 ความรับผิดชอบทางสังคม 2.3 สร้างสายสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดี
3. ความสามารถในการปรับ	3.1 ตีความเข้าใจจากสถานการณ์ ๆ ได้ดี 3.2 ยืดหยุ่นในความคิดความรู้สึกของตนได้ดี 3.3 แก้ไขปัญหาและสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี
4. กลยุทธ์ในการบริหารความเครียด	4.1 จัดการกับความเครียดได้ดี 4.2 ควบคุมอารมณ์ของตนได้ดี
5. ปัจจัยด้านแรงจูงใจและภาวะอารมณ์	5.1 มองโลกในแง่ดี 5.2 สร้างความสนุกสนานให้เกิดแก่ตนเองและผู้อื่นได้ดี 5.3 รู้สึกและแสดงออกซึ่งความสุขให้ปรากฏได้

2.3.2.5 องค์ประกอบตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต (2554: 5-7) ได้แบ่งองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์เป็น 3 ด้าน คือ เก่ง ดี สุข ซึ่งประกอบด้วยความสามารถต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ดี หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง รู้จักเห็นอก เห็นใจผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ประกอบด้วยความสามารถต่อไปนี้

1) ควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง

1.1) รู้อารมณ์และความต้องการของตนเอง

1.2) ควบคุมอารมณ์และความต้องการได้



- 1.3) แสดงออกอย่างเหมาะสม
- 2) เห็นใจผู้อื่น
 - 2.1) ใส่ใจผู้อื่น
 - 2.2) เข้าใจและยอมรับผู้อื่น
 - 2.3) แสดงความเห็นอกเห็นใจอย่างเหมาะสม
- 3) รับผิดชอบ
 - 3.1) รู้จักให้/รู้จักรับ
 - 3.2) รับผิดชอบ/ให้อภัย
 - 3.3) เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม

2. เก่ง หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเอง มีแรงจูงใจ สามารถตัดสินใจ แก้ปัญหาและแสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ประกอบด้วย ความสามารถต่อไปนี้

- 1) รู้จักและมีแรงจูงใจในตนเอง
 - 1.1) รู้ศักยภาพตนเอง
 - 1.2) สร้างขวัญและกำลังใจให้ตนเองได้
 - 1.3) มีความมุ่งมั่นไปสู่เป้าหมาย
 - 2) ตัดสินใจและแก้ปัญหา
 - 2.1) รับรู้และเข้าใจปัญหา
 - 2.2) มีขั้นตอนในการแก้ปัญหา
 - 2.3) มีความยืดหยุ่น
 - 3) มีสัมพันธภาพกับผู้อื่น
 - 3.1) สร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น
 - 3.2) กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม
 - 3.3) กล้าแสดงความเห็นที่ขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์
3. มีสุข หมายถึง ความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข ประกอบด้วย
- 1) ภูมิใจในตนเอง
 - 1.1) เห็นคุณค่าตนเอง
 - 1.2) เชื่อมั่นในตนเอง
 - 2) พึงพอใจในชีวิต
 - 2.1) มองโลกในแง่ดี
 - 2.2) มีอารมณ์ขัน



2.3) พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่

3) มีความสงบทางใจ

3.1) มีกิจกรรมที่เสริมสร้างความสุข

3.2) รู้จักผ่อนคลาย

3.3) มีความสงบทางจิตใจ

ดังนั้น ผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กจึงควรทำสิ่งเหล่านี้ให้สม่ำเสมอในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์แก่เด็ก (อนรรฆนิติ์ งามอุซาวรรณ, 2550: 24-25) ซึ่งผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต (2543: 5-7) มาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดขอบเขตของเนื้อหาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่

1. ด้านดี

1.1 ควบคุมอารมณ์ ควรสอนว่าอารมณ์ที่ไม่ดี เช่น โกรธ ไม่พอใจนั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ แต่ต้องรู้จักควบคุม เพราะหากไม่ควบคุมจะเกิดผลเสียตามมา เช่น โกรธแล้วทำร้ายผู้อื่น หรือทำลายข้าวของ ควรสอนให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์นั้น ให้เด็กรู้จักชะลอความพลุ่งพล่านโดยหันไปสนใจเรื่องอื่น หรือนับ 1-10 หากสามารถควบคุมอารมณ์ได้ ควรชมเชยว่าเป็นคนเก่ง เพื่อให้เด็กภูมิใจที่ควบคุมตนเองได้ หากในสถานการณ์นั้น ๆ เด็กยังควบคุมอารมณ์ไม่ได้ ให้เด็กเดินเลี้ยวไปก่อน จากนั้นให้เด็กระบายอารมณ์ในทางที่เหมาะสม เช่น เตะฟุตบอล วิ่งรอบบ้าน เป็นต้น

1.2 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น ควรฝึกเด็กให้รู้จักรับฟังผู้อื่น และให้กำลังใจหรือปลอบใจผู้อื่นเมื่อเขาไม่สบายใจ เพราะการรับฟังผู้อื่นจะทำให้รู้ว่าผู้อื่นคิดอย่างไร การเข้าใจผู้อื่นมากขึ้นจะทำให้มีเพื่อนมากขึ้น

1.3 การยอมรับผิด เมื่อเด็กทำผิด ควรบอกเด็กว่าทำอะไรผิด ทำให้เกิดความเสียหายอย่างไร ให้โอกาสเด็กชี้แจงเหตุผล ส่วนเกณฑ์การลงโทษเป็นเรื่องที่ตกลงกันว่าจะยอมรับโทษมากน้อยเพียงใด ควรพยายามหลีกเลี่ยงการลงโทษด้วยการเยี่ยงนตี เช่น อาจลงโทษด้วยการตัดค่าขนม งดออกไปเล่นนอกบ้านกับเพื่อนชั่วคราว งดดูรายการโทรทัศน์ หรือเล่นเกม เป็นต้น

2. ด้านเก่ง

2.1 มุ่งมั่นพยายาม ควรสอนให้เด็กมีความมุ่งมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้นานขึ้น และทำให้สำเร็จ เช่น การอ่านหนังสือ หรือการทำการบ้าน โดยอาจพูดว่า “ตั้งใจอ่านนะลูก” หรือ “ทำให้สำเร็จนะลูก” หรือสอนเด็กให้รู้จักให้กำลังใจตัวเอง เช่น “เกือบจะเสร็จแล้ว” “ทนอีกนิด” เพื่อเป็นการฝึกเด็กให้มีสมาธิอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งในนานขึ้นและทำงานสำเร็จ



2.2 ปรับตัวต่อปัญหา การฝึกให้เด็กแก้ปัญหาจะทำให้เด็กพึ่งตนเองได้ ควรให้เด็กมีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง สอนว่าการแก้ปัญหาเป็นเรื่องท้าทาย หัดให้เด็กหาสาเหตุของปัญหา หาทางออกของปัญหาหลายๆ ทาง และเลือกทางออกที่มีผลเสียต่อตนเองและผู้อื่นน้อยที่สุด

2.3 กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ควรเปิดโอกาสให้เด็กพูดถึงความรู้สึกและความคิดเห็น หรือความสามารถของตนเอง กระตุ้นหรือสนับสนุนเมื่อเด็กมีท่าทีต้องการการแสดงออก และความชื่นชม จะทำให้เด็กมีความมั่นใจ และมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น

3. ด้านสุข

3.1 พอใจในตนเอง ควรยกย่องชมเชย เมื่อเด็กทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จ เพื่อให้เด็กรู้สึกภูมิใจว่าตนมีความสามารถและมีคุณค่า หากเด็กรู้สึกว่ามีปมด้อย ผู้คนอื่นไม่ได้ ควรให้กำลังใจว่าแต่ละคนมีความสามารถเฉพาะตัวแตกต่างกันไป ไม่มีใครเก่งเหมือนคนอื่นทุกอย่าง

3.2 รู้จักปรับใจ ควรสอนให้เด็กรู้จักปรับใจเมื่อเด็กรู้สึกผิดหวัง ผู้ใหญ่ควรตั้งคำถามเพื่อให้เด็กทำความเข้าใจกับปัญหา ได้คิดและรู้จักทำใจบ้าง เช่น ถามว่า ถ้าไม่ได้เกมกตแล้วเสียอะไรบ้าง ถ้าเสียความสนุกสนานจะหาความสนุกสนานจากสิ่งอื่นทดแทนได้หรือไม่ หรืออาจให้เด็กรู้จักใช้เวลาที่จะได้สิ่งที่ต้องการ เช่น ให้สะสมเงินค่าขนม เพื่อซื้อของเล่น เป็นต้น

3.3 รื่นเริงเบิกบาน เวลาที่เด็กอารมณ์ไม่ดี ควรแนะนำให้เด็กรู้จักผ่อนคลายอารมณ์ของตนเอง เช่น อ่านการ์ตูนซ้ำๆ ดูหนังหรือฟังเพลงที่สนุกครึกครื้น วาดรูป พูดคุยหรือเล่นสนุกสนานกับเพื่อน เป็นต้น อาจหาสิ่งที่เด็กชอบเล่นแล้วสนุกสนานทำในยามว่างเพื่อมีความสุขร่วมกัน

2.3.3 ความสำคัญและประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์

ความฉลาดทางอารมณ์ ถือเป็นการเรียนรู้และรู้จักอารมณ์ ความรู้สึกของตนให้ตระหนัก มีสติ รู้เท่าทันสาเหตุและความแปรผันด้านอารมณ์ของตน เป็นการเรียนรู้ พูดคุยภายในตน (Intraindividual Talk) บริหารจัดการอารมณ์ ภาวะอารมณ์ อุปนิสัยใจคอของตนไปในทางที่สร้างประโยชน์แก่ทุกฝ่าย สร้างแรงจูงใจที่ดีให้แก่ตนเองในทางที่สร้างสรรค์ ความฉลาดทางอารมณ์จึงเป็นการนำเขาวรรณอารมณ์ของตนออกมาติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Relations) ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการสื่อสาร ความเก่งคน ความเข้าอกเข้าใจคน เอาใจเขามาใส่ใจเรา (Empathy) และเป็นการที่บุคคลมีการ A Sense of Proportion คือ การรักษาความได้ดุลของเหตุผลกับอารมณ์

จะเห็นได้ว่า ความเป็นผู้มีมีความฉลาดทางอารมณ์ผสมเข้ากับความฉลาดทางปัญญาของบุคคลนั้น นอกเหนือจากจะทำให้บุคคลตระหนักและรู้จักตนเองแล้ว ยังทำให้เข้าใจความคิด ความรู้สึกและความต้องการของผู้อื่นได้อีกด้วย ความฉลาดทางอารมณ์ก่อให้เกิดความร่วมมือที่สร้างสรรค์สนองเป้าหมายที่กำหนดไว้แต่แรกได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล ความฉลาดทางอารมณ์ทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นไปได้อย่างราบรื่น อุดหนุน เข้าใจต่อกัน เกื้อหนุนให้มีการใช้ศักยภาพของคนอย่างสูงสุด เมื่อนำไปประกอบกับภูมิปัญญา จะก่อให้เกิดการตัดสินใจที่เป็นประโยชน์ ความฉลาดทาง



อารมณ์ก่อให้เกิดการบริหารจัดการที่ให้เกิดยริติ ยอมรับ เกื้อหนุนแก่กันและกัน เพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์ กล้าเสี่ยง กล้าคิดริเริ่ม ลดการโจมตี การนินทา ก้าวร้าว และความไม่ยืดหยุ่นต่อกัน (วีระวัฒน์ ปันนิตามัย, 2551: 45)

กล่าวโดยสรุป ความฉลาดทางอารมณ์ หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ ประเมินและแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งรวมไปถึงความสามารถในการจัดการอารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกด้วย

2.3.4 การประเมินความฉลาดทางอารมณ์

กรมสุขภาพจิต (2546) กล่าวว่า การประเมินความฉลาดทางอารมณ์จะช่วยให้ทราบถึงจุดดีจุดเด่นของลักษณะความฉลาดทางอารมณ์ที่ควรส่งเสริม และจุดอ่อนที่ควรพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป รวมทั้งสามารถใช้ในการติดตามเพื่อพัฒนาการทางอารมณ์ว่ามีความก้าวหน้ามากน้อยเพียงใดเมื่ออายุเพิ่มขึ้น ซึ่งผู้วิจัยนำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต พร้อมรายละเอียดการแปลผลข้อมูลไว้ในภาคผนวกแล้ว

การประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ประเมินคุณลักษณะ 3 ด้าน คือ

1. ด้านดี เป็นความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยประเมินจากการควบคุมอารมณ์ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น และการยอมรับผิด
2. ด้านเก่ง คือความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยประเมินจากการมุ่งมั่นพยายาม การปรับตัวต่อปัญหา และการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม
3. ด้านสุข คือความพร้อมที่จะพัฒนาตนให้เกิดความสุข โดยประเมินจากการมีความพอใจในตนเอง การรู้จักปรับใจ และความรื่นเริงเบิกบาน

ความฉลาดทางอารมณ์ประเมินได้โดยการตอบข้อความที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกในลักษณะต่างๆ ในช่วง 4 เดือนที่ผ่านมา โดยมีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยค คือ ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง เป็นประจำ การประเมินใช้ความรู้สึกของผู้ประเมินเป็นหลัก แต่กรณีที่ไม่มีแนวโน้มให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการประเมิน

ไม่เป็นเลย	หมายถึง	ไม่เคยปรากฏ
เป็นบางครั้ง	หมายถึง	นานๆ ครั้ง หรือทำบ้างไม่ทำบ้าง
เป็นบ่อยครั้ง	หมายถึง	ทำบ่อยๆ หรือเกือบทุกครั้ง
เป็นประจำ	หมายถึง	ทำทุกครั้งเมื่อเกิดสถานการณ์นั้น

ทั้งนี้ ข้อความที่เป็นการอธิบายถึงอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กในแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต นั้น มีอยู่ทั้งสิ้น 60 ข้อความ อาทิ ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน ต้องการอะไรต้องได้ทันที เห็นอกเห็นใจ



เมื่อผู้อื่นเดือดร้อน เป็นที่พึงได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ มักสารภาพเมื่อทำผิด รู้จักขอโทษ เมื่อทำผิดมักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ เฉื่อยชา ไม่สนใจที่จะทำงานให้เสร็จ บ่นหรือต่อรองว่างานต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ลงมือทำ ร่วมกิจกรรมที่ตนไม่ชอบหรือไม่ถนัดกับผู้อื่นได้ ไม่เอะอะโวยวาย เมื่อพบปัญหาหรือความยุ่งยาก มีอารมณ์ขัน แม้เกมหรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจนาน น้อยใจง่าย รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่ได้ เมื่อถูกถาม ใช้วิธีนิ่งเฉย แทนการตอบว่าไม่รู้ เป็นต้น ซึ่งแบ่งการให้คะแนนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มแรก เป็นข้อความเชิงบวก เช่น มีอารมณ์ขัน ทักทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ เป็นต้น จะให้คะแนน ดังนี้

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

กลุ่มที่สอง เป็นข้อความเชิงลบ เช่น หงุดหงิดอยู่นานเมื่อไม่ได้ตั้งใจ น้อยใจง่าย รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่ได้ ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น เป็นต้น จะให้คะแนน ดังนี้

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

จากนั้นจึงนำคะแนนจากทุกข้อมาคิดเป็นคะแนนรวมแยกเป็นด้านย่อย ได้แก่ ด้านดี ประกอบด้วย ควบคุมอารมณ์ ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น ยอมรับถูกผิด ด้านเก่ง ประกอบด้วย มุ่งมั่นพยายาม ปรับตัวต่อปัญหา กล้าแสดงออก และด้านสุข ประกอบด้วย พอใจในตนเอง รู้จักปรับใจ รื่นเริงเบิกบาน ทั้งนี้ เมื่อรวมคะแนนดังกล่าวแล้วนำคะแนนที่ได้แปลงเป็นคะแนนมาตรฐาน คะแนนที่ (T-Score) ตามตารางเปรียบเทียบคะแนนที่ได้กับเกณฑ์ปกติคะแนนที่ (T-Score Norms) ของความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน แล้วรอกลงในตารางการแปลผลความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กอายุ 6-11 ปี ให้สอดคล้องกับช่วงคะแนนที่กำหนด จากนั้นจึงคิดคะแนนความฉลาดทางอารมณ์รวมโดยนำคะแนนที่ทั้ง 9 ด้าน มารวมกันแล้วหารด้วย 9 แล้วรอกคะแนนลงในตารางการแปลผล ดังตารางที่ 2.2



ตารางที่ 2.2 ตารางการแปลผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กอายุ 6-11 ปี (กรมสุขภาพจิต, 2546)

เกณฑ์คะแนนที่ (T-Score Norms) คะแนน	1. ดี			2. เก่ง			3. สุข			ความฉลาด ทางอารมณ์ รวม (คะแนนรวม ทุกด้าน ÷ 9)
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	
50-100										
40-49										
0-39										

ทั้งนี้ เกณฑ์คะแนนที่ คือ เกณฑ์ที่ทำให้ทราบว่าเด็กมีระดับพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์ระดับใด มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ มากน้อยเพียงใด กล่าวคือ

เกณฑ์คะแนนที่ ตั้งแต่ 50 ขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี ควรส่งเสริมและรักษาคูณลักษณะนี้ให้คงไว้

เกณฑ์คะแนนที่ 40-49 บ่งบอกว่าเด็กควรได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ควรร่วมกันส่งเสริมให้เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง

เกณฑ์คะแนนที่ต่ำกว่า 40 คะแนน บ่งบอกว่าเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่จำเป็นต้องช่วยกันเอาใจใส่พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอย่างจริงจังและสม่ำเสมอ

2.4 ความพึงพอใจ

2.4.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

ทฤษฎีทั่วไปเกี่ยวกับการจูงใจของมาสโลว์

พยุงค์ดี นามวรรณ (2537: 53-54) ได้ให้แนวคิดที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางคือ ทฤษฎีทั่วไปเกี่ยวกับการจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's general theory of human motivation) เป็นทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการของมนุษย์ โดยตั้งสมมติฐานว่า มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอไม่มีสิ้นสุด เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจอย่างหนึ่งอย่างใดแล้ว ความต้องการสิ่งอื่นๆ ก็จะเกิดขึ้นมาอีก ความต้องการของมนุษย์มีลักษณะเป็นลำดับขั้นจากต่ำสุดไปหาสูงสุด แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ



1. ความต้องการความสมหวังในชีวิต (Self-Actualization Needs)
2. ความต้องการชื่อเสียง ยกย่อง (Self-esteem Needs)
3. ความต้องการด้านสังคม ความรัก ความพอใจ (Belongingness and Love Needs)

4. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)
5. ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological Needs)

ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอด เช่น ความต้องการในเรื่องอาหาร น้ำ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ความต้องการพักผ่อน และความต้องการทางเพศ เป็นต้น ความต้องการทางด้านร่างกาย จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนก็ต่อเมื่อความต้องการทางด้านร่างกายยังไม่ได้รับการตอบสนองเลย

2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety need) ถ้าหากความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองตามสมควรแล้ว มนุษย์ยังมีความต้องการสูงในขั้นต่อไป คือ ความต้องการทางด้านความปลอดภัยหรือความมั่นคงต่างๆ ความต้องการทางด้านความปลอดภัยจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการป้องกันเพื่อให้เกิดความปลอดภัยจากอันตรายต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากร่างกาย ความสูญเสียทางด้านเศรษฐกิจ

3. ความต้องการทางด้านสังคม ความรัก ความพอใจ (Belongingness and love needs) ภายหลังจากที่ตนได้รับการตอบสนองในสองขั้นดังกล่าวแล้ว ก็จะมีความต้องการ ที่สูงขึ้น คือ ความต้องการทางด้านสังคม จะเริ่มเป็นสิ่งจูงใจที่สำคัญต่อพฤติกรรมของคน ความต้องการทางด้านนี้ เป็นความต้องการเกี่ยวกับการอยู่รวมกันและการได้รับการยอมรับ จากบุคคลอื่น และมีความรู้สึกว่าตนเองนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทางสังคมอยู่เสมอ

4. ความต้องการชื่อเสียงยกย่อง (Self-esteem needs) ความต้องการขั้นต่อมาจะเป็น ความต้องการที่ประกอบไปด้วยสิ่งต่างๆ คือ ความมั่นใจในตนเองในเรื่องความสามารถ ความรู้ และความสำคัญในตัวของตัวเอง รวมตลอดทั้งความต้องการที่จะมีฐานะเด่นเป็นที่ ยอมรับของบุคคลอื่น หรืออยากให้บุคคลอื่นยกย่องสรรเสริญในความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน การดำรงตำแหน่งที่สำคัญในองค์กร

5. ความต้องการความสมหวังในชีวิต (Self-actualization needs) ความต้องการสูงสุดของมนุษย์คือ ความสำเร็จในชีวิตตามความนึกคิดหรือความคาดหวังความทะเยอทะยาน ความใฝ่ฝัน ภายหลังจากที่มนุษย์ได้รับการตอบสนองความต้องการทั้ง 4 ขั้นอย่างครบถ้วนแล้ว ความต้องการใน ขั้นนี้จะเกิดขึ้นและมักจะเป็นความต้องการที่เป็นอิสระเฉพาะแต่ละคน ซึ่งต่างก็มีความนึกคิดใฝ่ฝันอยากที่จะประสบผลสำเร็จในสิ่งที่ตนคาดหวังไว้อย่างสูงส่งในทัศนะของตน



ทฤษฎีความต้องการ อีอาร์จี (E R G Theory)

ในช่วงปี 1969 เคลย์ตัน อัลเดอร์เฟอร์ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2535: 195-197) เสนอแนวความคิดที่สอดคล้องกับมาสโลว์ซึ่งได้แบ่งระดับความต้องการของมนุษย์เป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. ความต้องการที่จะมีชีวิตอยู่ (Existence Needs : E) ประกอบด้วยความต้องการที่จำเป็นในการอยู่รอดของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม
2. ความต้องการสัมพันธ์กับผู้อื่น (Relatedness Needs : R) เช่น ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน และผู้บังคับบัญชา
3. ความต้องการเจริญเติบโต (Growth Needs : G) เป็นความต้องการที่จะพัฒนาตนเอง และใช้ศักยภาพในตนเองที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งเป็นความต้องการสูงสุด จะเห็นได้ว่าทฤษฎีของอัลเดอร์เฟอร์มีความคล้ายคลึงกับทฤษฎีลำดับความต้องการของมนุษย์ของมาสโลว์แต่แตกต่างที่ความต้องการของมนุษย์อาจกลับไปกลับมาได้ เช่น กระบวนการความพึงพอใจ ความก้าวหน้า (Satisfaction–progression process) อาจทำให้อึดอัดใจในความพยายาม เพราะต้องเพิ่มความรู้สึกชอบจึงกลับมาสนใจความต้องการทางสังคม หรือความต้องการความเป็นอยู่อย่างสุขสบายแทน เรียกสภาพการณ์เช่นนี้ว่า Frustration regression process (นันทนา ประกอบกิจ, 2538: 37-38)

Alderfer (1972: 20) เห็นว่า ความสำคัญของความแตกต่างของบุคคลในความต้องการต่างๆ กัน ทั้งความแตกต่างของบุคคลในระดับพัฒนาและความแตกต่างของบุคคลในฐานะ สมาชิกของกลุ่ม เขานำทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ของมาสโลว์มาประยุกต์ใช้ในแง่ ที่ว่า แม่ผู้บริหารจะพยายามตอบสนองความต้องการระดับต่างๆ ของพนักงานโดยการดำเนินการด้วยวิธีต่างๆ แต่บางครั้งการตอบสนองเหล่านั้นอาจติดขัด หรือสิ่งที่จะพึงมอบให้อาจยังไม่มี การตอบสนองนั้นก็จะได้ผลดีตามต้องการ ผู้บริหารจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนการจูงใจหรือหันกลับไถ่ถามทางมิฉะนั้นการจูงใจอาจไม่เกิดประโยชน์ เทาที่ควรทฤษฎีสองปัจจัย (Two Factors Theory) ทฤษฎีสองปัจจัยเป็นทฤษฎีจูงใจของเฮอริชเบิร์ก (Frederick Herzberg) ซึ่งได้กล่าวถึงความพึงพอใจและไม่พึงพอใจในงานที่ทำ เฮอริชเบิร์ก เมาสเนอร์ และสไนเดอร์แมน (พรหมิล ฐสินธุ, 2538: 22- 25) ได้ศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่องานของวิศวกรและบัญชี 200 คน จากอุตสาหกรรม 11 แห่งในบริเวณเมือง Pittsburgh มลรัฐ Pennsylvania สหรัฐอเมริกา ได้ข้อสรุปว่า มีปัจจัยสำคัญ 2 ประการที่สัมพันธ์กับความรู้สึกพอใจหรือไม่ชอบงานของแต่ละคน ปัจจัยดังกล่าวเฮอริชเบิร์กเรียกว่า ปัจจัยจูงใจ (Motivation factor) และปัจจัยค้ำจุน (Maintenance factor) หรืออาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ปัจจัยสุขอนามัย (Hygienic factor) ปัจจัยจูงใจ (Motivation factor) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับงานโดยตรง เป็นปัจจัยที่จูงใจให้คนชอบและรักงาน เป็นตัวการสร้างความพึงพอใจให้บุคคลในองค์การปฏิบัติงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ปัจจัยดังกล่าวมีองค์ประกอบอยู่ 5 ประการ คือ



1. ความสำเร็จในการทำงานของบุคคล (Achievement) คือการที่บุคคลสามารถทำงานให้เสร็จสิ้นและประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดีมีความสามารถในการแก้ปัญหาต่างๆ การรู้จักป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้น ครั้นผลงานสำเร็จเขาจึงเกิดความรู้สึกพอใจและปลื้มใจในผลสำเร็จของงานนั้นเป็นอย่างดี

2. การได้รับการยอมรับนับถือ (Recognition) คือการได้รับการยอมรับนับถือไม่ว่าจากผู้บังคับบัญชา จากเพื่อน จากผู้มาขอรับคำปรึกษาหรือจากบุคคลในหน่วยงาน การยอมรับนี้อาจจะอยู่ในรูปของการยกย่องชมเชย การแสดงความยินดีการให้กำลังใจ หรือการแสดงออกอื่นใดที่บ่งถึงการยอมรับในความสามารถเมื่อใดทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งบรรลุผลสำเร็จ การยอมรับนับถือจะแฝงอยู่ในความสำเร็จของงานด้วย

3. ลักษณะของงานที่ปฏิบัติ(The work itself) คืองานที่น่าสนใจ งานที่ต้องอาศัยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ทลายไหลมือปฏิบัติเป็นงานที่สามารถทำตั้งแต่ต้นจนจบได้โดยลำพัง

4. ความรับผิดชอบ (Responsibility) คือความพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากการได้รับการมอบหมายให้รับผิดชอบงานใหม่ๆ และมีอำนาจในการรับผิดชอบได้อย่างเต็มที่โดยไม่มีการตรวจสอบหรือควบคุมอย่างใกล้ชิด

5. ความก้าวหน้า (Promotion) คือการได้รับการเลื่อนขั้น เลื่อนตำแหน่งให้สูงขึ้นของบุคคลในองค์กร การมีโอกาสศึกษาเพื่อหาความรู้เพิ่มเติมหรือได้รับการฝึกอบรม

ปัจจัยค้ำจุน (Maintenance factor) คือปัจจัยที่จะค้ำจุนให้แรงจูงใจในการทำงานของบุคคลมีอยู่ตลอดเวลา ถ้าไม่มี หรือมีในลักษณะที่ไม่สอดคล้องกับบุคคลในองค์กรก็จะเกิดความไม่ชอบงาน ปัจจัยค้ำจุนประกอบด้วย

1. เงินเดือน (Salary) เงินเดือนและการเลื่อนขั้นเงินเดือนในหน่วยงานเป็นที่พอใจของบุคลากรที่ทำงาน

2. โอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต (Possibility of growth) ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่บุคคลสามารถได้รับความก้าวหน้าในทักษะวิชาชีพ

3. ความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน (Interpersonal relations with superior, subordinate, peers) คือการติดต่อกันโดยทางกายหรือวาจาที่แสดงถึงความพันธอันดีต่อกัน สามารถทำงานรวมกัน มีความเข้าใจซึ่งกันและกันอย่างดี

4. สถานะทางอาชีพ (Status) คืออาชีพนั้นเป็นที่ยอมรับนับถือของสังคม มีเกียรติและมีศักดิ์ศรี

5. นโยบายและการบริหารงาน (Company policy and administration) คือการจัดการและการบริหารงานขององค์กร การติดต่อสื่อสารภายในองค์กร



6. สภาพการทำงาน (Working conditions) คือสภาพทางกายภาพของงาน เช่น แสง เสียง ชั่วโมงการทำงาน รวมทั้งลักษณะสิ่งแวดล้อมอื่นๆ เช่น อุปกรณ์เครื่องมือต่างๆ

7. ความเป็นอยู่ส่วนตัว (Personal life) คือ ความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดีขึ้น เป็นผลที่ได้รับจากงานในหน้าที่ของเขา เช่น การที่บุคคลถูกย้ายไปทำงานในแห่งใหม่ ซึ่งห่างไกลจากครอบครัวทำให้เขาไม่มีความสุขและไม่พอใจกับงานในที่แห่งใหม่

8. ความมั่นคงในงาน (Security) คือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อความมั่นคงในการทำงาน ความยั่งยืนของอาชีพหรือความมั่นคงขององค์กร

9. วิธีการปกครองบังคับบัญชา (Supervision technical) คือความสามารถของผู้บังคับบัญชาในการดำเนินงานหรือความยุติธรรมในการบริหารปจจัยคำจุนเป็นเพียงข้อกำหนดเบื้องต้นเพื่อป้องกันไม่ไห้คนไม่พอใจในงานที่ทำเท่านั้นเอง

2.4.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

คอตเลอร์ (Kotler, 1999: 40) กล่าวว่าระดับความพึงพอใจจะมีความสัมพันธ์กับความแตกต่างระหว่างผลงานที่รับรู้กับความคาดหวัง ซึ่งสามารถแยกระดับความพึงพอใจได้ 3 ระดับ คือ

1. ถ้าผลงานที่รับรู้ต่ำกว่าความคาดหวัง จะเกิดความรู้สึกไม่พึงพอใจ
2. ถ้าผลงานที่รับรู้เท่ากับความคาดหวัง จะเกิดความรู้สึกพึงพอใจ
3. ถ้าผลงานที่รับรู้เท่ากับสูงกว่าความคาดหวัง จะเกิดความรู้สึกพึงพอใจอย่างมากหรือ

ยินดี

พิทักษ์ ตรุษทิม (2538: 24) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งในเชิงการประเมินค่า

สุภาลักษณ์ ชัยอนันต์ (2540: 17) ให้ความหมายของคำว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกส่วนตัวที่รู้สึกเป็นสุขหรือยินดีที่ได้รับการตอบสนองความต้องการในสิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สมดุล ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมที่จะแสดงออกของบุคคล ซึ่งมีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมใดๆ

อรรถยพรพรณ สุตใจ (2545: 7) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาจจะเป็นไปในเชิงประเมินค่าว่าความรู้สึกหรือทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นเป็นไปในทางบวกหรือทางลบ

แอบเฟิล-ไวท์ (Apple-White, 1965: 6) ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความสุขความสบายที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เป็นความสุขความสบายที่เกิดจากการเข้าร่วม ได้รู้ได้เห็นในกิจกรรมใดๆ



2.4.3 การวัดความพึงพอใจ

ภนิดา ชัยปัญญา (2542: 29) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจ ทำได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถามต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้หลายลักษณะ กำหนดคำตอบให้เลือกหรือคำตอบอิสระ คำถามดังกล่าวอาจสอบถามความพอใจในด้านต่างๆ ได้ด้วย

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง

3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง ซึ่งวิธีนี้ต้องอาศัยการสังเกตอย่างจริงจังและมีแบบแผน

กล่าวโดยสรุป คือ ความพึงพอใจของบุคคลเป็นความรู้สึกที่บุคคลนั้นได้รับตามความคาดหวังหรือที่คาดหวังไว้ ดังนั้น ความพึงพอใจของนักเรียน ย่อมเป็นความรู้สึกในทางที่ดีที่ชื่นชอบพอใจ หรือประทับใจที่นักเรียนได้รับจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างเรียน ซึ่งเป็นไปตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยวิธีการต่างๆ คือ การใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการสังเกต

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

เทิดศักดิ์ สุพลดี (2544: 69) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาแบบประเมินเชาว์อารมณ์โดยใช้กิจกรรมเกมสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย พบว่า รูปแบบพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในการเล่นเกมนี้อาจสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ได้ตรวจสอบโดยวิธีการอื่นที่หลากหลาย เกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินกิจกรรม และแบบประเมินเชาว์อารมณ์ที่ได้พัฒนานี้ สามารถนำไปประเมินคุณลักษณะเชาว์อารมณ์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน 6 คุณลักษณะ โดยมีเกมที่ใช้ได้ดีที่สุดในแต่ละคุณลักษณะ ดังนี้ คือ

1. ความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจ ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี
2. การรักษาระเบียบวินัย ใช้เกมผลักไหออก
3. ความสามารถในการรอคอย ใช้เกมวิ่งเปี้ยว
4. ความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับบุคคลอื่น ใช้เกมชนไก่
5. การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ใช้เกมเสื่อข้ามห้วยหมู่
6. ความสามารถในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดแก่ตนเอง และผู้อื่น ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี



กัลยา นาคเพ็ชร และวรรณเพ็ญ อินทร์แก้ว (2545: 117) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษา หลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยพยาบาลสภากาชาดไทย พบว่า คะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษาโดยรวมและรายด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ปกติ ตามมาตรฐานของกรมสุขภาพจิต และค่าเฉลี่ยด้านดี ด้านเก่ง และด้านสุข มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ ($P < .01$) นักศึกษาชั้นปีที่ 2 มีค่าคะแนนความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 ($P < .01$) นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่มาจากครอบครัวขยายมีค่าคะแนนความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่านักศึกษาที่มาจากครอบครัวเดี่ยว ($P < .05$) แต่ไม่พบความแตกต่างในนักศึกษาชั้นปีที่ 1 กับ 2 และชั้นปีที่ 2 กับ 3 ส่วนอันดับที่เกิด จำนวนพี่น้อง อาชีพ รายได้ สถานภาพสมรสของบิดามารดา และผู้เลี้ยงดูใกล้ชิด พบว่าไม่มีอิทธิพลต่อคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษา รวมทั้งไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับคะแนนความฉลาดทางอารมณ์

วิสุทธิ์ อยู่ทรัพย์ (2547: 63) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบภาพยนตร์สั้นรูปแบบผสมคำและภาพ” พบว่า 1. รูปแบบการผสม ระบบคำและระบบภาพ สามารถผสมกันได้ 7 รูปแบบ 2. ระดับการตีความสื่อ ที่สร้างจากรูปแบบการผสมระบบคำและระบบภาพ ทั้ง 7 รูปแบบ ดังกล่าวนี สามารถแบ่งระดับการตีความได้เป็น 3 ระดับ คือ 2.1 ระดับการตีความ แบบปิด (Fixed Interpretation) ซึ่งไม่เปิด โอกาสให้ผู้รับสารไขข้อสงสัยรวมตีความ ไขข้อสงสัยเชิง “บอกเล่า” ให้เกิดการรับรู้ได้อย่างรวดเร็วเที่ยงตรง และชัดเจน 2.2 ระดับการตีความ แบบกึ่งเปิด (Partially - Fixed Interpretation) เปิดโอกาสให้ผู้รับสารไขข้อสงสัยรวมตีความ ภายในกรอบความคิดที่สร้างขึ้นโดยผู้ส่งสาร จึงเป็น “สื่อที่เราอารมณ์ และสร้างความรู้สึกรวม” ได้ดี 2.3 ระดับการตีความ แบบเปิดเสรี (Open Interpretation) เป็นการตีความโดย ผู้รับสาร เป็นศูนย์กลาง ผู้รับสารสามารถตีความโดยไขข้อสงสัยของตนอย่างเสรีจึงอาจทำให้เกิดการแปลความ “ผิดเพี้ยน” หรือ “ไม่รู้เรื่อง”

ณณาน์ พิบูลศิลป์ (2548: 104) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีพฤติกรรมทางคุณธรรมเปลี่ยนแปลงไปในเชิงบวกหรือในทางที่ดีขึ้น

ญาณิรัตน์ หาญประเสริฐ (2550: 75) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาและทดสอบประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเทอร์เน็ตแบบมัลติมีเดียด้วยเทคนิคสถานการณ์จำลอง วิชาการ



เขียนโปรแกรมและอัลกอริทึม พบว่า กลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเทอร์เน็ตแบบมัลติมีเดียด้วยเทคนิคสถานการณ์จำลองวิชาการเขียนโปรแกรมและอัลกอริทึมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น อยู่ในระดับมาก

นงคณัฐ พัฒนพงศ์ (2550: 142) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบทดสอบวัดความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ ในพื้นที่ภาคใต้ ตามแนวคิดของโกลแมน โดยการพัฒนาคุณภาพของแบบทดสอบด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา อำนาจจำแนก ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง ความเชื่อมั่น สร้างเกณฑ์ปกติ และคู่มือการใช้แบบทดสอบ ซึ่งแบบทดสอบมี 5 ด้าน คือ ด้านการตระหนักรู้ตนเอง ด้านการควบคุมตนเอง ด้านการสร้างแรงจูงใจ ด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา และด้านทักษะทางสังคม พบว่า แบบทดสอบวัดความฉลาดทางอารมณ์ มีอำนาจจำแนก โดยมีค่าที่ ตั้งแต่ 2.66 ถึง 14.08 มีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ตั้งแต่ 0.53 ถึง 0.77 ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.82 โดยมีที่ปกติตั้งแต่ T_{25} ถึง T_{76}

อนรรฆนิดี งามอุษารวรรณ (2550: 92) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมิน ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ขณะเดียวกัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย t -test พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

ลัลลลิต สืบประดิษฐ์ และคณะ (2551: 77) ได้ทำวิจัยเรื่อง เปรียบเทียบผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่มีสถานการณ์จำลองประกอบบทเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับการสอนปกติ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่มีสถานการณ์จำลองประกอบบทเรียนกับการสอนปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่มีสถานการณ์จำลองประกอบบทเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนปกติ



ศุภรัตน์ เอกอัศวิน (2551: 203) สรุปผลการสำรวจสถานการณ์และเกณฑ์ปกติ (Norms) ความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กไทย อายุ 3-5 ปี และ 6-11 ปี 2550 เพื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์ ความฉลาดทางอารมณ์เมื่อปี 2545 โดยศึกษาจากนักเรียนทั้งในกรุงเทพมหานครและจังหวัดอื่น ๆ อีก 15 จังหวัดในทุกภาคของประเทศ พบว่า เกณฑ์ปกติของความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กวัย 3-5 ปี และ 6-11 ปี ของปี 2550 คือ ค่าเฉลี่ย 125-198 และ 129-218 และค่ามาตรฐาน T เท่ากับ 45-71 และ 37-71 ตามลำดับ โดยเด็กทั้งสองกลุ่มวัยในกรุงเทพมหานครได้ค่าคะแนนสูงสุดและภาคตะวันออกต่ำสุด ด้านสังกัดการศึกษา เด็ก 3-5 ปี คะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่กรุงเทพมหานคร ต่ำสุดคือมหาวิทยาลัย ส่วนกลุ่ม 6-11 ปี คะแนนเฉลี่ยของสังกัดมหาวิทยาลัยสูงสุดและต่ำสุดที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ทั้งนี้ สถานการณ์และเกณฑ์ปกติที่ได้จากการสำรวจในปี 2550 เปรียบเทียบกับปี 2545 ทำให้ได้เกณฑ์ ปกติที่มีค่าเฉลี่ยความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ใหม่และความแตกต่างด้านสังกัดการศึกษาและภูมิภาคมี ผลต่อค่าคะแนนความฉลาดทางอารมณ์

ดุลยา จิตตะยโสธร (2552: 74) ได้ทำวิจัยเรื่อง รูปแบบการเลี้ยงดู พบว่า หนึ่งในปัจจัย สำคัญที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ คือ การอบรมเลี้ยงดูที่เด็กได้รับจากบิดา มารดาหรือผู้ปกครอง ซึ่ง Diana Baumrind (1971) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันแห่งมหาวิทยาลัย แคลิฟอร์เนีย, เบิร์คลีย์ เป็นผู้หนึ่งที่สนใจศึกษารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูอย่างจริงจัง โดย Baumrind ได้ เสนอมิตีสำคัญในการอธิบายพฤติกรรมของบิดามารดาในการอบรมเลี้ยงดูบุตรว่าประกอบด้วย 2 มิติ คือ 1) มิติควบคุมหรือเรียกร้องจากบิดามารดา และ 2) มิติการตอบสนองความรู้สึกเด็ก จากการผสมผสาน 2 มิติ ทำให้ Baumrind จัดรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบ เอาใจใส่ (ควบคุมและตอบสนองความรู้สึกเด็ก) 2) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม (ควบคุมแต่ไม่ ตอบสนองความรู้สึกเด็ก) และ 3) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (ไม่ควบคุมแต่ตอบสนอง ความรู้สึกเด็ก) ต่อมา Maccoby and Martin (1983) ได้เพิ่มเติมรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบที่ 4 คือ 4) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง (ไม่ควบคุมและไม่ตอบสนองความรู้สึกเด็ก) จากการประมวล งานวิจัยทั้งในและนอกประเทศพบสอดคล้องกันว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่มีประสิทธิภาพสามารถ หล่อหลอมให้เด็กและเยาวชนเป็นผู้มีความสามารถในการปรับตัว มีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม มี ความสามารถในการกำกับตนเอง และมีความฉลาดทางอารมณ์ คือ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจ ใส่

จุฬารัตน์ พรจิตลือชัย (2552: 95) ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตกับ ความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า นักศึกษาที่มี สถานภาพส่วนบุคคลและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัน มีความฉลาดทางอารมณ์แตกต่างกัน



บางประเด็นในเรื่องการตระหนักรู้ในตนเอง การควบคุมตนเอง การมีแรงจูงใจ การมีความรู้สึกรวม และการมีทักษะในการเขาสังคม

มณีกาญจน์ ไชยนนท์ (2552: 84) ได้ทำวิจัยเรื่อง การสร้างภาพยนตร์ทดลองตามแนวคิด หลังสตรีนิยม พบว่า ภาพยนตร์ทดลองชุดนี้สามารถทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องใหญ่ซมได้อย่างครบถ้วนทั้ง 4 ประการ ได้แก่ (1) หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (2) หน้าที่ทางอารมณ์ (3) หน้าที่ทางความคิด และ (4) หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ เนื่องจากวัตถุประสงค์ในการสร้างที่ต้องการเปิดพื้นที่ว่างในการตีความที่แตกต่างกัน จึงทำให้ผู้ชมบางส่วนเบี่ยงเบนความสนใจไปยังแนวทางอื่น ๆ ที่หลากหลาย อันเป็นแนวทางที่เฉพาะตัวและตามภูมิหลังของประสบการณ์ ในการชมภาพยนตร์ของแต่ละท่านแตกต่างกันไป ทำให้การชมภาพยนตร์ชุดนี้ขาดจุดสนใจรวมของผู้ชมและการปะติดปะต่อของเนื้อหาในส่วนต่างๆ ที่ไม่ได้เป็นไปตามขนบของภาพยนตร์ทั่วไป จึงเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ชุดนี้ไม่สามารถสร้างคำอธิบายความหมายของคำว่าหลังสตรีนิยมที่ชัดเจน แต่เป็นการแสดงถึงสถานการณ์หรือปรากฏการณ์ความเป็นหลังสตรีนิยมภายใต้วิถีของสังคมไทย

จรรยารัตน์ รอดเนียม และคณะ (2553: 107) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความฉลาดทางอารมณ์ ของวัยรุ่นช่วงอายุ 12-15 ปี ในโรงเรียนในเขตเทศบาลตำบลน้ำน้อย อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา พบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ของวัยรุ่นช่วงอายุ 12-15 ปี ในโรงเรียนในเขตเทศบาลตำบลน้ำน้อย อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา อยู่ในระดับปกติ ($X = 146.47$, $S.D. = 15.82$) วัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิง มีความฉลาดทางอารมณ์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .01$) โดยเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยคะแนนความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าเพศชายวัยรุ่น ที่มี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันจะมีความฉลาดทางอารมณ์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .01$) และวัยรุ่นที่มีสถานภาพของบิดามารดาต่างกัน จะมีความฉลาดทางอารมณ์ไม่แตกต่างกัน วัยรุ่นที่มีการอยู่อาศัยต่างกันจะมีความฉลาดทางอารมณ์ไม่แตกต่างกัน

วินัย บุญคง (2553: 110) ได้ทำวิจัยเรื่อง เกณฑ์การประเมินคุณค่าภาพยนตร์สั้นนักศึกษา รางวัลสุพรรณหงส์ และรางวัลช้างเผือก พบว่า ภาพยนตร์สั้นเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้น มีผู้หันมาผลิตภาพยนตร์สั้นและนำมาเผยแพร่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตหรือจำหน่ายในร้านทั่วไป ภาพยนตร์สั้นจึงกลายเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้ชมที่รักและชื่นชอบการชมภาพยนตร์ ความสำคัญของภาพยนตร์สั้น คือ มีความสำคัญต่อระบบการศึกษาทางด้านภาพยนตร์ โดยนักศึกษาที่เรียนรู้ทางด้านภาพยนตร์จำเป็นต้องศึกษาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติควบคู่กันไป ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสู่ความสำเร็จในการผลิตภาพยนตร์



บันเทิง และเป็นแบบฝึกหัดที่ดีสำหรับการเรียนรู้ทางด้านภาพยนตร์ บุคคลทั่วไปที่ไม่ได้เรียนด้านภาพยนตร์ หากอยากรู้ก็สามารถเริ่มต้นจากการผลิตภาพยนตร์สั้น ทำให้ได้ผลงานที่เป็นงานส่วนตัว แล้วนำไปฉายพร้อมทั้งรับฟังความคิดเห็นของผู้ชม นอกจากนี้ ภาพยนตร์สั้นยังเป็นโอกาสหนึ่งของการผลิตภาพยนตร์เผยแพร่แก่ผู้ชม ซึ่งมีช่องทางนำเสนอหลายช่องทาง โดยไม่จำเป็นต้องรอเป็นผู้กำกับ ภาพยนตร์ซึ่งไม่ทราบว่าจะมาจนถึงเมื่อใด ที่สำคัญ ภาพยนตร์สั้นเป็นสื่อสะท้อนสังคม เรื่องราวที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้นมีความหลากหลาย แตกต่างกันไปตามจินตนาการของผู้ผลิต ที่พบเห็นส่วนมากเป็นการนำปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์

วิชญ์ เพชรประวัติ (2554: 51) กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดีย สื่อประสม หรือสื่อหลายแบบ (Multimedia) หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) มาผสมผสานเข้าด้วยกัน

ณัฐณ สุเมธธิดา (2554: 18) กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียจะช่วยเสนอสิ่งเร้าให้กับผู้เรียนหรือผู้ชม ได้แก่ เนื้อหา คำถาม ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว รวมไปถึงการนำเสนอข้อมูลข่าวสารแบบไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ เช่น บทเรียนมัลติมีเดีย เป็นต้น และการนำเสนอเพื่อความบันเทิงหรือการโฆษณาประชาสัมพันธ์ อีกด้วย นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Movies) ภาพยนตร์มีข้อความประกอบ (Annotated Movies) ภาพแพนอรามา (Panorama Pictures) ภาพโมเดลสามมิติ (3 Dimensional Model Pictures) เป็นต้น ซึ่งจะช่วยสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียนหรือผู้ชมได้เป็นอย่างมาก โดยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สร้างความชัดเจนให้กับเรื่องราวที่นำเสนอ และยังมีคุณสมบัติสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนหรือผู้ชมได้ จึงกล่าวได้ว่าสื่อมัลติมีเดียมีประโยชน์ต่อการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น

สุธิพร ดำน้อย และคณิดา นิजरลกุล (2554: 89) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทสถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารรอบตัวเรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทสถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารรอบตัวเรา ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น นั้นพบว่า คะแนนที่ได้หลังเรียนสูงกว่า



คะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555: 2) กล่าวว่า สื่อประเภทมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive multimedia) เป็นสื่อมัลติมีเดียที่เน้นให้ผู้ใช้งานเป็นผู้ควบคุมการนำเสนอ เป็นผู้เลือกเส้นทางเดิน (Navigation) การโต้ตอบ การให้ความรู้และกิจกรรมที่มีในบทเรียน วัตถุประสงค์เพื่อการเรียนการสอน และการฝึกอบรมเป็นหลัก หรือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน การสอนในระบบนี้มีจุดเด่นที่การควบคุมกิจกรรมการเรียน การควบคุมเวลาเรียน และการได้มีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนที่จะส่งผลต่อผู้เรียนโดยเฉพาะการเรียนรายบุคคลซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner Center) ซึ่งในวงการศึกษามักจะเรียกสื่อประเภทนี้ว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนการสอน (Interactive Multimedia Instruction หรือ IMI)

วิจารณ์ พานิช (2555: 24-25) กล่าวถึงแนวคิดเรื่อง “สมองด้านสร้างสรรค์” (Synthesizing mind) ว่าเป็น ความสามารถในการรวบรวมสารสนเทศและความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง นำมาถ่วงน้ำหนักคัดเลือกเอาเฉพาะส่วนที่สำคัญและจัดระบบนำเสนอใหม่อย่างมีความหมาย คนที่มีความสามารถสังเคราะห์เรื่องต่าง ๆ ได้ดีเหมาะที่จะเป็นครู นักสื่อสาร และผู้นำ โดยครูต้องจัดให้ศิษย์ได้เรียนเพื่อพัฒนาสมองด้านสังเคราะห์ ซึ่งต้องเรียนจากการฝึกเป็นสำคัญ และครูต้องเสาะหาทฤษฎีเกี่ยวกับการสังเคราะห์มาใช้ในขั้นตอนของการเรียนรู้จากการทบทวนไตร่ตรอง (reflection) หรือ AAR หลังการทำกิจกรรมเพื่อฝึกหัด เพราะการฝึกสมองด้านสังเคราะห์ต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ ปฏิบัตินำ ทฤษฎีตาม ทั้งนี้ การสังเคราะห์และการนำเสนอ นั้น เป็นสิ่งที่ปรากฏคู่กันเสมอ การนำเสนอมีหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น การนำเสนอเป็นเรียงความ การนำเสนอด้วยสื่อมัลติมีเดีย (multimedia presentation) ภาพยนตร์สั้น ละคร เป็นต้น

ศราวุธ จิตพิไล (2551: 145-146) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพันธุ์ไทยไซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร พบว่า สื่อมัลติมีเดียพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพันธุ์ไทยไซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร อยู่ในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียแบบตอบโต้กับผู้ใช้นหรือมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) ที่จัดเก็บในรูปแบบ CD-ROM มัลติมีเดีย เพื่อติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานในศูนย์วัฒนธรรมไทยไซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร ของผู้เชี่ยวชาญที่ได้ประเมินสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในที่ระดับดี ส่วนรายด้านทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับดีมากเช่นกัน โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านเนื้อหา ประชาชนที่ได้ใช้งานสื่อมัลติมีเดีย



ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้นนั้น มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และในรายด้านทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านการใช้งาน

ปรีชา สาคร (2555: 140) ได้ทำวิจัยเรื่อง กระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นโดยการจัดกิจกรรมกลุ่มแบบมีส่วนร่วม พบว่า ในการใช้กิจกรรมกลุ่มแบบมีส่วนร่วมทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการ รับทราบ และเข้าใจในผู้พิการในด้านทัศนคติ การใช้ชีวิต ตลอดจนวิถีคิด ของผู้พิการ สังเกตได้จากบทภาพยนตร์ที่เข้าร่วมโครงการเป็นบทที่ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจาก สถาบันส่งเสริมสุขภาพคนพิการ (สสพ.) เป็นที่พอใจจากคณะกรรมการดังกล่าว ดังนั้น กระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นโดยการจัดกิจกรรมกลุ่ม แบบมีส่วนร่วมจึงถือว่าเกิดผลสัมฤทธิ์เป็นที่น่าพอใจอย่างยิ่ง

ทรงศิริ เหล่าทรัพย์เจริญ และคณะ (2556: 42) ได้ทำวิจัยเรื่อง การสังเคราะห์งานวิจัย เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในวัยรุ่น พบว่า การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์สามารถ แบ่งเป็น 4 รูปแบบ คือ 1) การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ตามแนวคิดจิตวิทยา 2) การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ตามแนวคิดศาสนา 3) การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ตามแนวคิดสังคม และ 4) การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ตามแนวคิดผสมผสาน ทั้ง 4 รูปแบบนี้สามารถเพิ่มความฉลาดทางอารมณ์ในผู้เข้ารับการฝึกได้ และยังส่งผลต่อการปรับตัวต่อความเครียดและผลการเรียนดีขึ้น ผลการสังเคราะห์งานวิจัยครั้งนี้ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในวัยรุ่นโดยเลือกรูปแบบให้เหมาะสมกับวัยรุ่นแต่ละกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภัทรพรรณ ปุยะติ (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย โดยเทคนิคภาพป๊อปอัพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า รูปแบบรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดียโดยเทคนิคภาพป๊อปอัพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบไปด้วย ความเป็นสื่อมัลติมีเดีย การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้และเทคนิคภาพป๊อปอัพ มีความเหมาะสมในระดับดีมาก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดียโดยเทคนิคภาพป๊อปอัพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.77/81.11 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6909 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 69.09 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดียโดยเทคนิคภาพป๊อปอัพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับ มากที่สุด

2.5.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

Lewis และคณะ (1993) ได้ทำวิจัย เรื่อง ผลของการใช้คอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อความเข้าใจ วิชาเทอร์โมไดนามิกเบื้องต้น การวิจัยเพื่อหาผลของคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ต่อ



ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง เป็นการศึกษาจากห้องเรียนนำไปสู่สถานการณ์ในโลกแห่งความจริง เนื่องจากผู้เรียนมักจะมีปัญหาในการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองเป็นนักเรียนเกรด 8 จำนวน 148 คน อายุระหว่าง 12-14 ปี ที่กำลังเรียนวิชาฟิสิกส์ เรื่องกลศาสตร์ของไหล ผู้เรียนใช้เวลา 8 สัปดาห์ การทดลองจำลองการทดลองทางวิทยาศาสตร์ด้วยคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ 12-13 ผลการทดลอง พบว่า การจำลองสถานการณ์ให้นักเรียนได้ทดลองทุกวัน ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องที่เรียนและเห็นได้ชัดว่ามีความเชื่อถือผลการทดลอง มีผลการเรียนรู้หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง สามารถอธิบายความแตกต่างเรื่องการไหลเวียนของความร้อน จำแนกความแตกต่างและอธิบายแนวคิดของฉนวนและตัวนำได้ การให้ผู้เรียนได้ทดลองในการจำลองสถานการณ์ในแบบเดียวกับที่ต้องพบสถานการณ์และเหตุการณ์จริงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้อย่างชัดเจน

Sook (1995) ได้ทำวิจัย เรื่อง การใช้คอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการสอนเพื่อเสริมสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เกรด 5 ของโรงเรียนเอกชนในเมืองแคมเปญ มลรัฐอิลลินอยส์ จำนวน 25 คน ทุกคนมีประสบการณ์ในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมาแล้ว เมื่อนำนักเรียนมาเรียนด้วยคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ มีการทดสอบการคิดทั้งก่อนและหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 เมื่อสำรวจเจตคติของผู้เรียน พบว่า เจตคติต่อโปรแกรมอยู่ในระดับดี และทุกคนชอบเรียนด้วยคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์

Sook (1996) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการจัดระเบียบความรู้ก่อนเรียนของนักเรียนโดยใช้การจำลองสถานการณ์เพื่อหาประสิทธิภาพที่แตกต่างกันของการจัดระเบียบความรู้ก่อนเรียน (Advance Organizer) ของระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน โดยศึกษาการจัดระเบียบความรู้ก่อนกับการไม่มีการจัดระเบียบความรู้ในคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ จะทำให้มีผลแตกต่างกันหรือไม่ อายุของผู้เรียนมีผลต่อระดับการเรียนรู้ที่แตกต่างกันอย่างไร และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการจัดระเบียบการเรียนรู้ก่อนกับอายุของผู้เรียนหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษา เกรด 5 ,6 และ 7 ชั้นละ 22 คน รวม 66 คน แบ่งออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 11 คน ใช้แบบแผนการทดลองแบบ 2×3 factorial โดยมีการวางแผนการจัดระเบียบการเรียนรู้ก่อนกับการไม่มีการจัดระเบียบความรู้ก่อน และระดับการศึกษา 3 ระดับ คือ 5, 6 และ 7 ทุกกลุ่มศึกษาด้วยคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยมีการจัดระเบียบความรู้ก่อนกับแบบไม่มีการจัดระเบียบความรู้ก่อน มีความแตกต่างกัน โดย



กลุ่มที่มีการจัดระเบียบความรู้ก่อน มีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่มีการจัดระเบียบความรู้ก่อน เรียงตามลำดับ คือ เกรด 7 , 6 และเกรด 5 ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างการจัดระเบียบความรู้ก่อนกับอายุของผู้เรียน ประสิทธิภาพของการจัดระเบียบความรู้ก่อนไม่เป็นเงื่อนไขกับอายุของผู้เรียน

Schulte และคณะ (1998) ได้พัฒนามาตรวัดเชาว์อารมณ์โดยใช้ทฤษฎีของซิโลเวย์และเมเยอร์ ใช้วิธีให้รายงานตนเองชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยใช้ 1 แทน ไม่เห็นด้วย จนถึง 5 แทน เห็นด้วยอย่างยิ่ง มีจำนวนทั้งหมด 33 ข้อ กลุ่มการประเมินค่าและการแสดงออกทางอารมณ์มีจำนวน 13 ข้อ กลุ่มการจัดระบบอารมณ์มีจำนวน 10 ข้อ และกลุ่มการใช้ประโยชน์ทางอารมณ์มีจำนวน 10 ข้อ มาตรการวัดเชาว์ปัญญาทางอารมณ์ที่สร้างขึ้นมีความเชื่อมั่นด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .90 และความเชื่อมั่นด้วยวิธีสอบซ้ำภายใน 2 สัปดาห์เท่ากับ .78 จากการตรวจสอบความเที่ยงตรงพบว่า มาตรวัดความฉลาดทางอารมณ์ฉบับนี้มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างที่เกี่ยวข้องทางทฤษฎี ได้แก่ การเอาใจใส่ความรู้สึก ความกระฉับกระเฉงในความรู้สึก การปรับปรุงสภาวะอารมณ์ การมองโลกในแง่ดี และการอดกลั้น

Goldman (1998) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับกลุ่มผู้นำและผู้ปฏิบัติในองค์กรต่างๆ จากบริษัทกว่า 200 แห่งในสหรัฐอเมริกา พบว่า ความฉลาดทางอารมณ์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้นำระดับสูงของบริษัท ผลการวิจัยชี้ว่าร้อยละ 67 ของความรู้ความสามารถที่บุคคลใช้เพื่อความสำเร็จในงาน คือ ความฉลาดทางอารมณ์ เช่น ความสามารถในการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น ความเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในองค์กร เป็นต้น ร้อยละ 33 เป็นความสามารถทางสติปัญญา (Cognitive Abilities) และความรู้ความชำนาญในงาน (Technical Skills) และยังพบว่ายี่งตำแหน่งในองค์กรสูงขึ้นเท่าไร ความรู้ความชำนาญในงานและความสามารถทางสติปัญญาจะลดความสำคัญลง และความฉลาดทางอารมณ์จะมีความสำคัญเพิ่มขึ้น

Curtis (2000) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับโครงการพิเศษของโปรแกรมแนะแนวระดับประถมศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence Skills) และพัฒนาอัตมโนทัศน์ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีความประสงค์จะเข้าร่วมโครงการพัฒนาดังกล่าว แบ่งเป็น 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มเข้าร่วมโครงการสัปดาห์ละ 1 ครั้ง รวม 6 ครั้ง ผลการศึกษาพบว่า จากการประเมินตนเองก่อนและหลังการเข้าร่วมโครงการ นักเรียนมีทักษะความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดอัตมโนทัศน์ดีขึ้น สำหรับทักษะความฉลาดทางอารมณ์ที่นักเรียนพัฒนาขึ้นนั้น ได้แก่ ทักษะเกี่ยวกับการรู้จักเข้าใจตนเองและผู้อื่น การแสดงความรู้สึกและอารมณ์ในการ



ติดต่อกับผู้อื่น การปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่น การจัดการความเครียด ตลอดจนความสามารถในการควบคุมและบริหารอารมณ์

Mayer (2001) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความฉลาดทางอารมณ์กับการแก้ปัญหาทางสังคมในวัยรุ่นที่มีความสามารถพิเศษ อายุ 12-18 ปี จำนวน 11 คน โดยใช้วิธี Peabody Picture Vocabulary Scale ของโครงการนำร่อง พบว่า วัยรุ่นที่มีความสามารถพิเศษที่มีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับสูงจะสามารถอธิบายถึงวิธีการแก้ปัญหาในสังคม และสามารถบริหารจัดการอารมณ์ของตนเองได้ดีกว่าวัยรุ่นที่มีความฉลาดทางอารมณ์ระดับต่ำ

Chu (2006) ศึกษาการใช้ตัวอักษรในสื่อมัลติมีเดียที่มีผลต่อความจำและความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาภาควิชา MIS จำนวน 224 คน แบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งใช้สื่อมัลติมีเดียที่ใช้ตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหวปรากฏพร้อมกัน และอีกกลุ่มหนึ่งใช้สื่อมัลติมีเดียที่ใช้ตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหวต่างเวลากัน ตามลำดับ ผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองมีผลความแตกต่างด้านสถิติในด้านความจำและการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยครั้งก่อนๆ ในเรื่องหลักความคิดความเข้าใจของ Mereno and Mayer ที่ให้ข้อเสนอแนะว่าการแยกสื่อตัวอักษรกับภาพเคลื่อนไหวให้มีลำดับห่างกันมากกว่า จะทำให้เกิดผลต่อความจำและทักษะในการแก้ปัญหาได้มากกว่า นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้ข้อความจะมีผลต่อผู้เรียนแตกต่างกันออกไป เช่น โครงสร้างของเนื้อหาบทเรียนและความรู้ก่อนเรียน เป็นต้น

Neo (2012) ศึกษากระบวนการทัศน์ใหม่ทางการศึกษา พบว่า นับตั้งแต่มีการนำเครื่องคอมพิวเตอร์แบบส่วนบุคคล (PC) มาใช้เป็นครั้งแรกในทศวรรษ 1970 ก็มีพัฒนาการที่ก้าวกระโดดและกว้างขวางมากขึ้นๆ ปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นทั้งเครื่องมือสื่อสารและเครื่องมือในการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย ขณะที่ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโดยเฉพาะเทคโนโลยีมัลติมีเดียเข้ามามีบทบาทด้านการศึกษามากขึ้นด้วยเช่นกัน ดังนั้น จึงต้องมีการการใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการสอนเชิงกลยุทธ์ โดยรวมเทคโนโลยีสารสนเทศกับรูปแบบการสอนดั้งเดิมไว้ด้วยกันในการศึกษาเพื่อสร้างผลกระทบสำคัญต่อกระบวนการสื่อสารการสอนแบบดั้งเดิมที่เคยปฏิบัติมา อันจะนำไปสู่กระบวนการทัศน์ใหม่และแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเนื้อหา รวมทั้งนวัตกรรมที่สามารถสื่อสารไปยังผู้เรียน ทั้งนี้ สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้มีผลโดยตรงต่อวิธีการสอนของครูและวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน

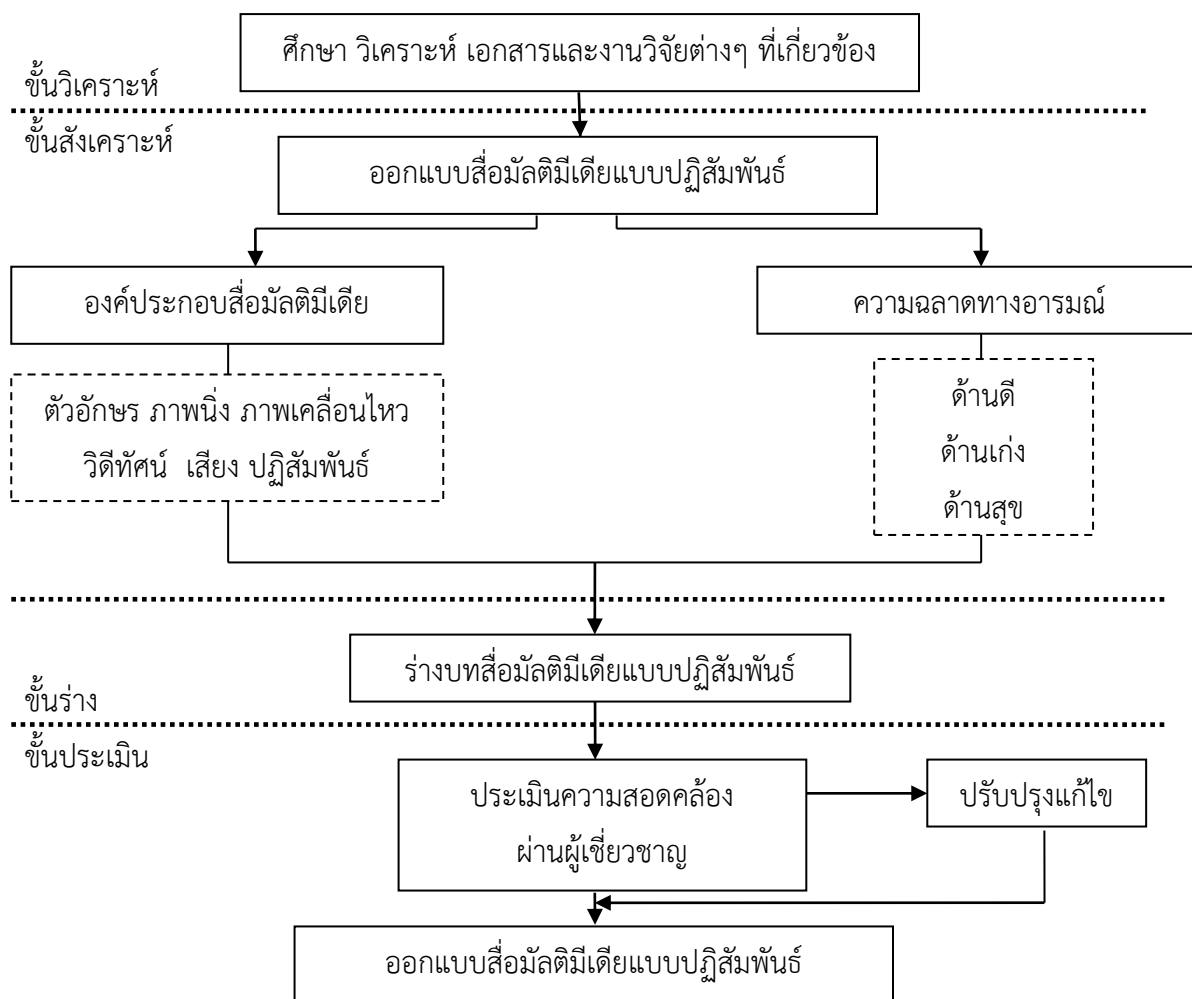


บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย มีขั้นตอนตามส่วนผสม 3P คือ ขั้นตอนการเตรียมสร้างสื่อมัลติมีเดีย (Pre-production) ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย (Production) และขั้นตอนหลังการสร้างสื่อมัลติมีเดีย (Post-production) (บัณฑิตพลเพียร, 2550: 20-21) ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6



ภาพประกอบที่ 3.1 แผนผังการศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6



1. ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของสื่อมัลติมีเดีย พบว่า สื่อมัลติมีเดียมีองค์ประกอบที่จะนำเสนอ การเข้าถึงผู้ใช้ได้ชัดเจนกว่าการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นแบบการเรียนการสอนทั่วไป สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555: 3-5) กล่าวถึงลักษณะของสื่อมัลติมีเดียว่า มีอยู่ 2 ลักษณะคือ สื่อมัลติมีเดียเชิงพื้นฐาน (Basic Multimedia) ที่เป็นการนำเอาสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกัน เช่น การนำเอาวีดิทัศน์ มาประกอบการบรรยายของผู้สอน โดยมีสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบด้วย หรือการสอนด้วยสื่อประสมในรูปของชุดการสอน (Instructional Package) และสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ (Interactive Multimedia) ที่เป็นการใช้คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ ทั้งตัวอักษร รูปภาพทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ โดยจะกระทำใน 3 ลักษณะ คือ การนำเสนอสารสนเทศ การผลิตแฟ้มสื่อประสม และการเป็นสื่อเครือข่ายลักษณะ e-learning องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย มีส่วนสำคัญประกอบด้วย ตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์และการมีปฏิสัมพันธ์ (Holcomb, 1992: 26)

2. ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร เอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางอารมณ์เด็ก พบว่า องค์ประกอบที่ได้จากการศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 องค์ประกอบตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต (2543: 5-7) ได้แบ่งองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์เป็น 3 ด้าน คือ ดี เก่ง สุข ซึ่งประกอบด้วยความสามารถต่างๆ ดังต่อไปนี้

ดี

1. ควบคุมอารมณ์
2. ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น
3. ยอมรับผิด

เก่ง

1. มุ่งมั่นพยายาม
2. ปรับตัวต่อปัญหา
3. กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม

สุข

1. พอใจในตนเอง
2. รู้จักปรับใจ
3. รื่นเริงเบิกบาน

3. จากการศึกษาเอกสารต่างๆ พบว่า องค์ประกอบของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบไปด้วย



ตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์ การมีปฏิสัมพันธ์และความฉลาดทางอารมณ์ ผู้วิจัย จึงได้สังเคราะห์องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย 2 องค์ประกอบ โดยการตรวจผ่านผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ดังนี้

3.1 มัลติมีเดีย

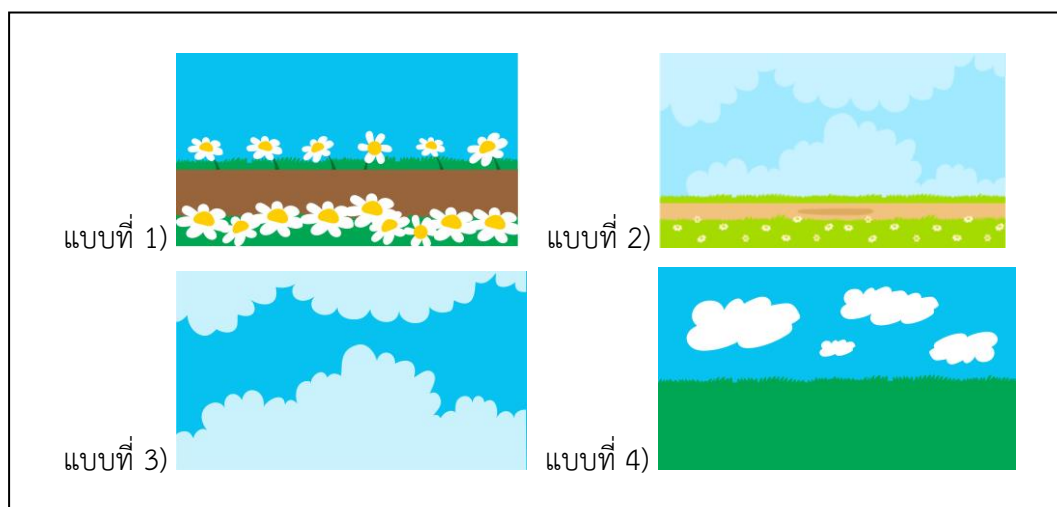
3.1.1 ตัวอักษร ตัวอักษรที่เลือกใช้รูปแบบตัวอักษรที่อ่านได้ง่าย ชัดเจน ตามลักษณะเด่นของแบบตัวอักษร จิรดา บุญอารยะกุล (2542) กล่าวว่า เนื้อหาข้อความภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ควรใช้ตัวห้วนกลม แบบธรรมดา (normal) ขนาด (size) ตั้งแต่ 10 ถึง 20 พอยท์ เช่น AngsanaUPC CordiaUPC BrowalliaUPC JasmineUPC Arial Helvetica ฯลฯ ในหนึ่งหน้าจอควรมีเนื้อหา ไม่เกิน 8 -10 บรรทัดและควรใช้ลักษณะเหมือนกันรูปแบบเดียวตลอดหนึ่งบทเรียน โดยได้สอบถามความคิดเห็นจากผ่านผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทั้งหมด 4 รูปแบบ ได้แก่ AngsanaUPC CordiaUPC TH Mali Grade 6 TH SarabunPSK โดยได้เลือกรูปแบบ TH SarabunPSK มากที่สุด TH Mali Grade 6 รองลงมา



ภาพประกอบที่ 3.2 แบบตัวอักษร

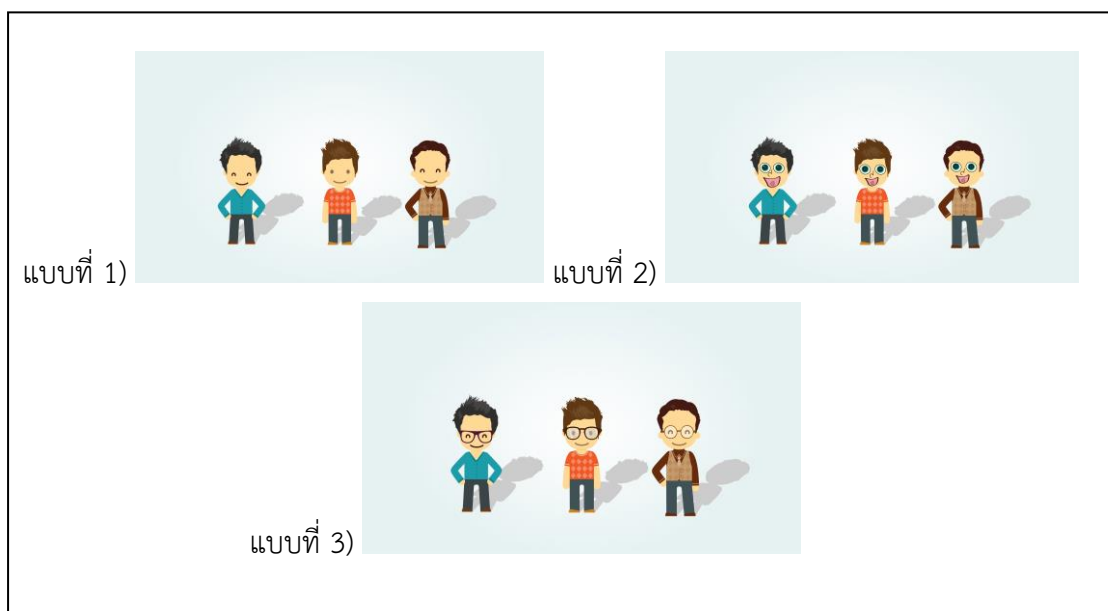
3.1.2 ภาพนิ่ง เป็นชนิดภาพแบบ JPEG และแบบ PNG ภาพที่นำมาใช้จะสอดคล้องกับเนื้อหา เหมาะสำหรับผู้ชม มีสีสันสดใสไม่ขัดต่อองค์ประกอบโดยรวม ฉากพื้นหลังจะสีโทนอ่อน ดูสบายๆ ตาไม่เด่นกว่าเนื้อหาอื่นๆ ภาพกราฟิกควรใช้ภาพการ์ตูน ภาพวีดิทัศน์ ภาพล้อเสมือนจริงที่เป็นภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (animation) และ 3 มิติ (3 D animation) โดยเลือกใช้ จำนวน 1 ถึง 3 ภาพภายในหนึ่งหน้าจอ และภาพพื้นหลัง (ถ้ามี) ควรใช้ภาพลายน้ำ สีสว่างลักษณะเดียวกันตลอดหนึ่งบทเรียน โดยได้สอบถามความคิดเห็นจากผ่านผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทั้งหมด 4 รูปแบบ โดยได้เลือกรูปแบบ แบบที่ 2





ภาพประกอบที่ 3.3 ภาพพื้นหลังทั้ง 4 แบบ

3.1.3 ภาพเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวของภาพนิ่งในลักษณะต่างๆ เพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจ ภาพเคลื่อนไหวอธิบายเนื้อหาบางส่วนให้มีความต่อเนื่อง ทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น (Holcomb, 1992: 26) กล่าวว่า การเคลื่อนไหวของภาพนิ่งในลักษณะต่างๆ เพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจหรือทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น การเดินของหัวใจ การทำงานของลูกสูบ ภาพเคลื่อนไหวมีขอบเขตตั้งแต่การสร้างภาพนิ่งด้วยกราฟิกอย่างง่าย จากนั้นใช้โปรแกรมสร้าง ภาพเคลื่อนไหวทำให้ภาพนิ่งนั้นเคลื่อนไหวได้ตามต้องการ โดยได้สอบถามความคิดเห็นจากผ่าน ผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทั้งหมด 3 รูปแบบ โดยได้เลือกรูปแบบ แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 3.4 ภาพเคลื่อนไหวตัวการ์ตูนประกอบ

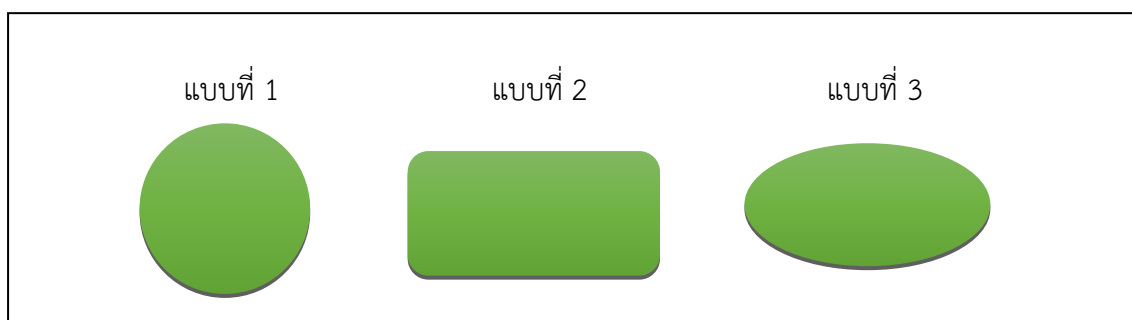
3.1.4 เสียง เสียงที่ใช้ประกอบไปด้วยเสียงบรรยาย เสียงสนทนา เสียงเพลงประกอบต่างๆ เพื่อช่วยกระตุ้นความรู้สึกให้กับผู้ใช้สนุกสนาน ตื่นเต้น รูปแบบไฟล์สกุล .MP3 เสียงในสื่อมัลติมีเดียจะอยู่ในรูปข้อมูลดิจิทัลและสามารถเล่นซ้ำได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้เสียงในสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูลหรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงหัวใจเต้น เสียงน้ำไหล เป็นต้น

3.1.5 ภาพวิดีโอ ภาพวิดีโอจะถูกรวบรวมเหตุการณ์ที่เสมือนให้ความรู้สึกที่ผู้ใช้เหมือนในเหตุการณ์นั้นจริงๆ ทำให้ผู้ใช้มีอารมณ์ร่วม คล้องตามเนื้อหา การใช้สื่อมัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพวิดีโอซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้ากับโปรแกรมประยุกต์นำเสนอในลักษณะที่เรียกว่า ดิจิตอลวิดีโอ (Digital Video) โดยคุณภาพของดิจิทัลวิดีโอจะทัดเทียมกับภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้น ดิจิตอลวิดีโอและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้ากับการนำเสนอ และสามารถนำเสนอได้ทันทีผ่านจอคอมพิวเตอร์และเสียงออกทางลำโพงโดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)



ภาพประกอบที่ 3.5 วิดีทัศน์

3.1.6 การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มในการเชื่อมโยง ตอบโต้ได้ ลักษณะจะดูเรียบง่าย เพื่อให้ผู้ใช้สามารถอ่านตัวอักษรได้ชัดเจน สีของปุ่มจะโทนสีอ่อนๆ ต้องการ โดยได้สอบถามความคิดเห็นจากผ่านผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทั้งหมด 3 รูปแบบ โดยได้เลือกรูปแบบ แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 3.6 การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ แบบปุ่มทั้ง 3 แบบ

3.2 ความฉลาดทางอารมณ์ โดยนำเนื้อหาที่ได้จากการศึกษามาทำเป็นสื่อมัลติมีเดียแบบ ปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีเนื้อหา สอดคล้องกัน โดยจะมีนักแสดงคอยเดินเรื่องเพื่อให้ผู้กำหนดทิศทางของเนื้อเรื่องตามผู้ใช้ต้องการได้

1. ควบคุมอารมณ์

- 1.1 ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ
- 1.2 รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน
- 1.3 ต้องการอะไรต้องได้ทันที



- 1.4 ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น
- 1.5 เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน
- 1.6 ใส่ใจหรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร
- 1.7 ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น

2 ยอมรับผิด

- 2.1 มักสารภาพเมื่อทำผิด
- 2.2 เมื่อทำผิด มักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ
- 2.3 รู้จักขอโทษ

เก่ง

1 มุ่งมั่นพยายาม

- 1.1 มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่งต่างๆ ที่สนใจ
- 1.2 บ่นหรือต่อรองว่างานต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ

ที่ยังไม่ได้ลงมือทำ

- 1.3 ทำงานต่อไปจนเสร็จแม้ว่าเพื่อนๆ ไปเล่นแล้วก็ตาม

2. ปรับตัวต่อปัญหา

- 2.1 ไม่ท้อใจเมื่อประสบกับความผิดหวัง
- 2.2 หาทางตกลงกับเพื่อนหรือเด็กคนอื่นเมื่อเกิดขัดแย้งกัน
- 2.3 ไม่เอะอะโวยวายเมื่อพบปัญหาหรือความยุ่งยาก

3. กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม

- 3.1 ทักทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่
- 3.2 กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนหมู่มาก
- 3.3 ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น

สุข

1. พอใจในตนเอง

- 1.1 ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ฐานะบ้าน อาชีพของพ่อแม่ รูปร่างหน้าตา

ความสามารถของตนเอง ฯลฯ

- 1.2 รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่ได้

- 1.3 มีใจที่ได้รับความไว้วางใจจากผู้ใหญ่ เช่น ดูแลน้อง ดูแลสัตว์เลี้ยงช่วยเหลืองาน

ผู้ใหญ่

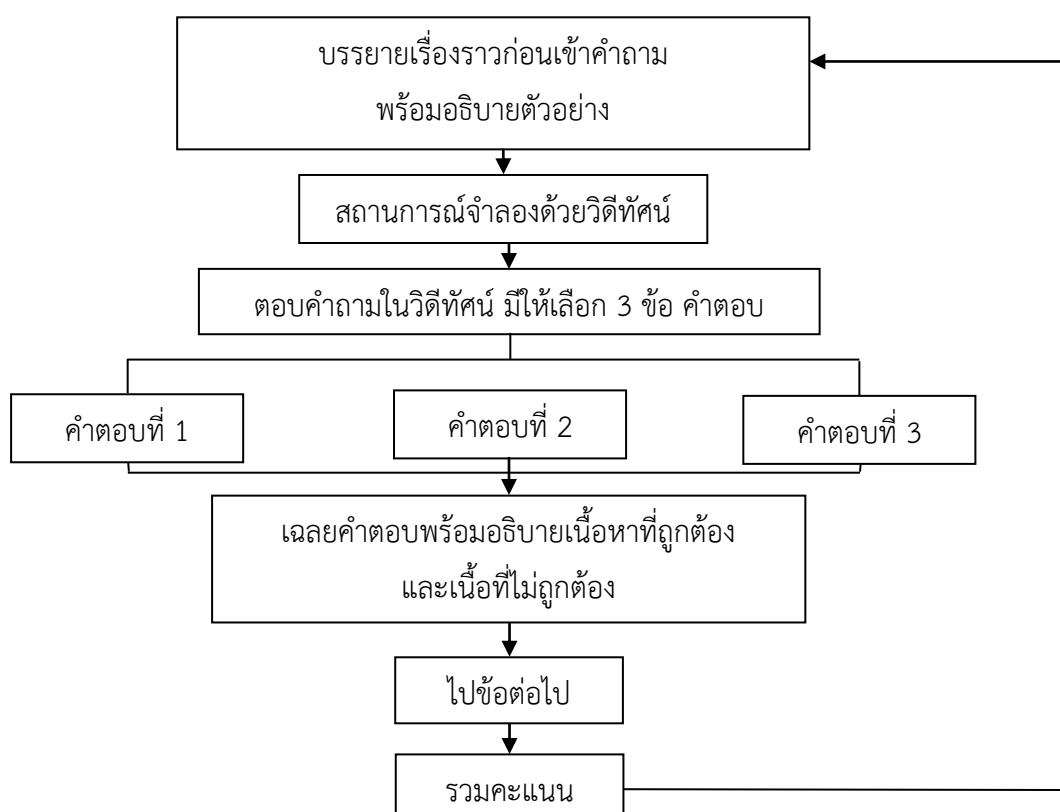


2. รู้จักปรับใจ

- 2.1 พอใจกับผลการเรียนที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่นมากนัก
- 2.2 แม้เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นก็เรียกร้องที่จะเอาให้ได้ตามที่ต้องการ
- 2.3 แม้เกมหรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจนาน
- 2.4 รื่นเริงเบิกบาน
- 2.5 มีอารมณ์ขัน
- 2.6 รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการดูหนัง ฟังเพลง เล่นสนุก วาดรูป พูดคุยกับเพื่อน
- 2.7 เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย

การออกแบบเนื้อหาความฉลาดทางอารมณ์ โดยเลือกเนื้อหาจัดทำจำนวน 3 ด้าน คือด้านดี ด้านเก่ง ด้านสุข โดยนำแต่ละด้านมาแบ่งเป็น ด้านละ 9 เนื้อหา เพื่อให้เหมาะสมกับเวลาในชั่วโมงเรียนของนักเรียน

4. ขั้นร่างบทสื่อนัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ เป็นขั้นตอนในการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดวาง โดยร่างรูปแบบบนกระดาษ นำเนื้อหาที่ได้แต่ละส่วนมากำหนด เขียนสตอรี่บอร์ด กำหนดมุมกล้อง กำหนดตัวละคร และ การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ ผู้ใช้สื่อนัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มในการเชื่อมโยง ซึ่งนับได้ว่าเป็นคุณสมบัติที่โดดเด่นกว่าสื่อประเภทอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 3.7 แบบผังการเดินเรื่องสถานการณ์จำลอง



5. ขั้นตอนการกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย เริ่มตั้งแต่การเตรียมเนื้อเรื่องให้เป็นภาพคร่าวๆ การวางแผนกลยุทธ์ การเตรียมงบประมาณและทรัพยากรต่างๆ ที่ต้องใช้ในการทำงาน การวางแผนแนวคิด และการพัฒนาแนวคิด

5.1 อุปกรณ์ประกอบฉาก กำหนดตัวละครและการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ ผู้ใช้สื่อมัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการโดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มในการเชื่อมโยง ซึ่งนับได้ว่าเป็นคุณสมบัติที่โดดเด่นกว่าสื่อประเภทอื่นๆ

5.2 คัดเลือกนักแสดง ที่ได้กำหนดไว้ตามเนื้อเรื่อง ซึ่งนักแสดงจะมีอายุที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงบทบาทของนักแสดงได้ง่ายขึ้น



ภาพประกอบที่ 3.8 นักแสดง

5.3 เลือกสถานที่ถ่ายทำ สถานที่เลือกตามเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ ดูน่าสนใจ



ภาพประกอบที่ 3.9 ทางเข้าโรงเรียน



ภาพประกอบที่ 3.10 สนามฟุตบอล และ โรงอาหาร

6. นำบทสื่อมัลติมีเดียและ Storyboard เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

7. นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประเมินแบบความเหมาะสมของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ เป็นแบบเลือก 2 คำตอบ คือเหมาะสมและไม่เหมาะสม ผลการประเมินเป็นที่ยอมรับหรือเหมาะสมร้อยละ 80 ขึ้นไป จึงสามารถนำมาพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ และประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาของบทสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

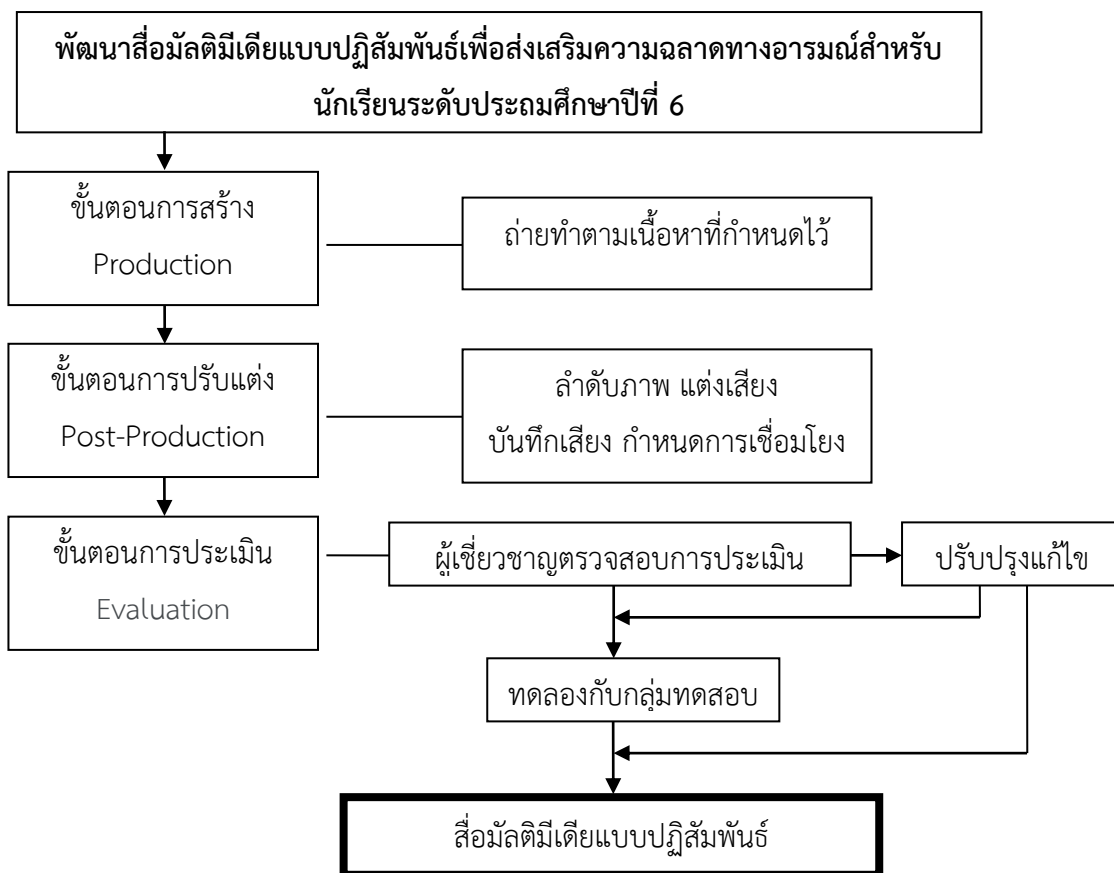
ผู้วิจัยได้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้มีองค์ประกอบคือ สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ โดยมีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 95 และด้านเนื้อหาของบทสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ผลตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา ปรากฏว่า เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

8. นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ขั้นที่ 2 พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยสร้างสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกำหนดขั้นตอน ดังนี้ (สุรพล บุญลือ, 2556: 22-29)





ภาพประกอบที่ 3.11 แบบผัง พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

1. ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

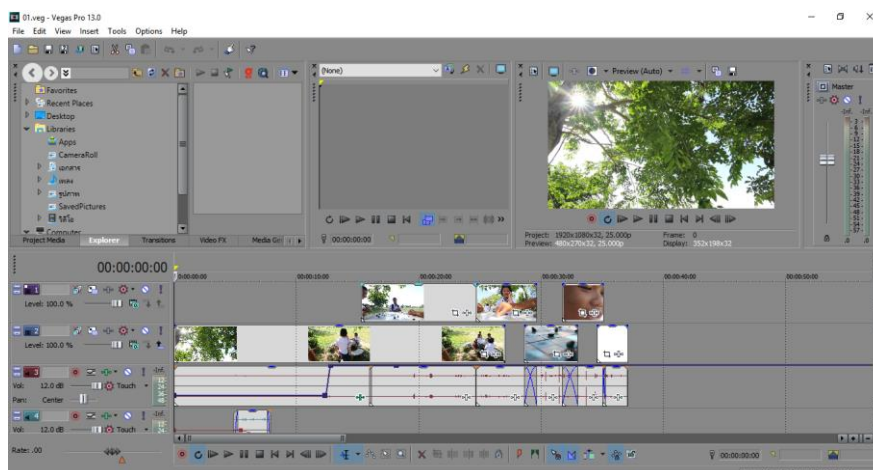
1.1 ถ่ายทำภาพยนตร์ตามเนื้อเรื่องสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์



ภาพประกอบที่ 3.12 นักแสดงกำลังถ่ายทำ

2. ขั้นตอนหลังการสร้างสื่อมัลติมีเดีย (Post-Production)

2.1 ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ลำดับภาพและบันทึกเสียง



ภาพประกอบที่ 3.13 ลำดับภาพและบันทึกเสียง

2.2 ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างปุ่มเพื่อเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์



ภาพประกอบที่ 3.14 สร้างปุ่มเพื่อเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์

2.3 ดำเนินการสร้างสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ และบันทึกไฟล์เป็น .exe เพื่อความสะดวกในการเปิดใช้งานในเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นได้

2.4 นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 คน เพื่อประเมินสื่อมัลติมีเดียโดยใช้แบบประเมินคุณภาพของสื่อที่มีลักษณะการประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีลิเคิร์ต (Likert) กำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535: 67-71) ผลจากการประเมินความเหมาะสมรูปแบบการจำลองสถานการณ์ด้วยสื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน



ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดี

2.5 นำไปทดลองกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสัย โดยนำไปทดสอบกับกลุ่มนักเรียนที่คัดเลือกมา ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย จากนั้นเรียนรู้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ หลังได้ใช้สื่อแล้วทำแบบทดสอบหลังใช้สื่อมัลติมีเดีย ข้อบกพร่องของสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น โดยให้คำแนะนำ ชี้แจงวัตถุประสงค์ให้นักเรียนทราบ จากนั้นสังเกตพฤติกรรมขณะใช้สื่อมัลติมีเดีย แล้วจึงให้นักเรียนทำแบบประเมินการใช้สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น

จากการสำรวจการใช้สื่อมัลติมีเดียควรปรับให้ตัวละครมีบทสนทนาที่ชัดเจนกว่านี้ ด้านเนื้อหาของบทสนทนามีน้อยเกินไป และไม่มีความต่อเนื่อง เสียงดนตรีประกอบดังกว่าเสียงของนักแสดงพูดกลบเสียงสนทนาของนักแสดง ทำให้ได้ยินเสียงของบทสนทนาไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ส่วนของเนื้อหา ไม่มีแรงจูงใจให้ติดตามอย่างต่อเนื่อง การแสดงของนักแสดงเล่นไม่สมบทบาท ส่วนด้านสื่อมัลติมีเดีย มีการดาวน์โหลดที่ช้าบ้างเป็นบางส่วน

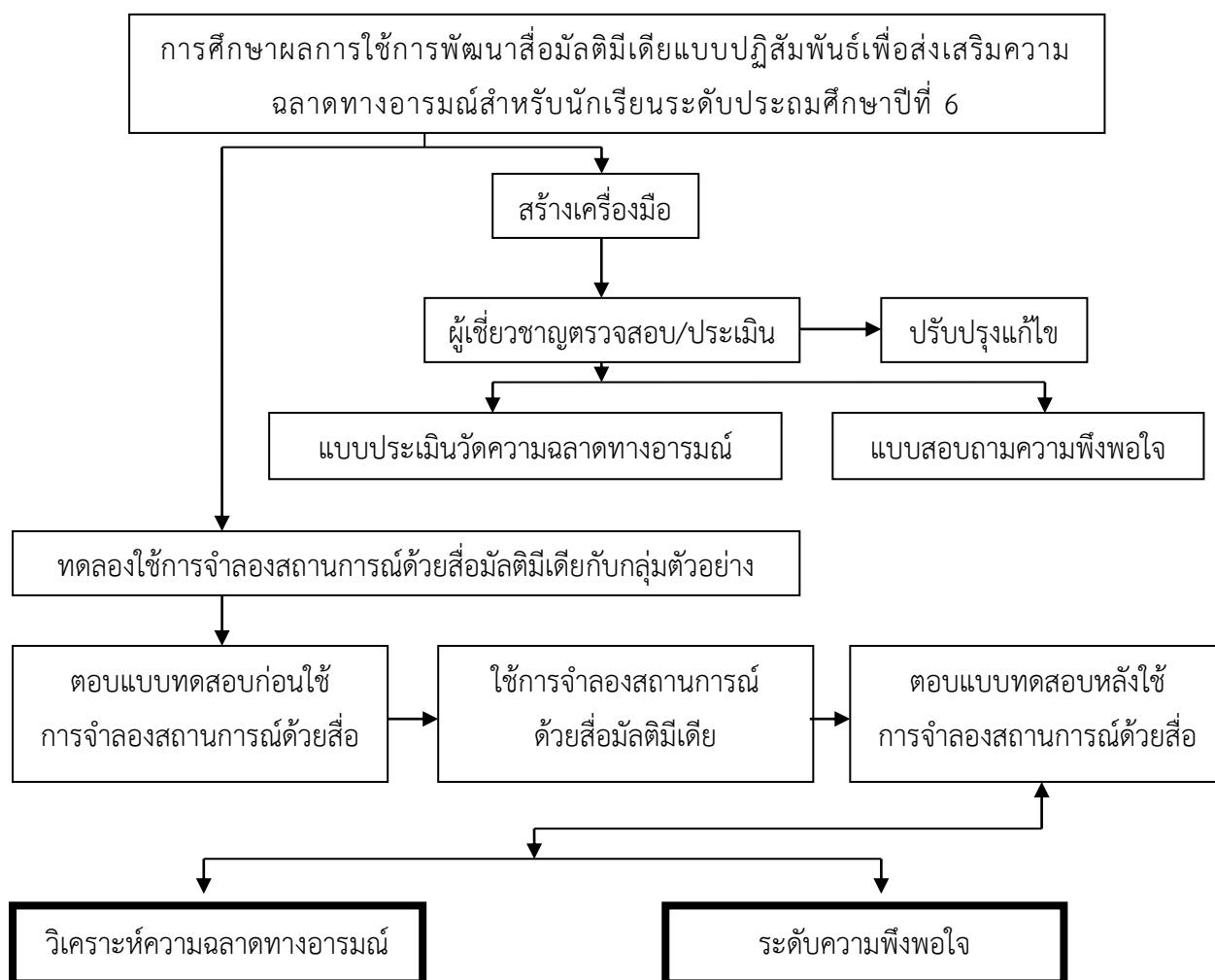
2.6 นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข ของสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น



ภาพประกอบที่ 3.15 สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6



ขั้นที่ 3 การศึกษาผลการใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทาง
อารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6



ภาพประกอบที่ 3.16 การศึกษาผลการใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อ
ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

1. การสร้างเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล

1.1 การสร้างแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนดังนี้

1.1.1 ศึกษาแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับครูแบบประเมินมีทั้งหมด 60 ข้อ และแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับครูแบบย่อมีทั้งหมด 15 ข้อ เพื่อใช้ในการทำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6



1.1.2 นำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านตรวจสอบรายการและหาค่าดัชนีความ สอดคล้องและเลือกข้อที่เข้าเกณฑ์จำนวน 18 ข้อ มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 0.65 ถึง 1.00

1.2 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อ ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

1.2.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนาแบบประเมินจากแบบประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบมัลติมีเดียด้วยเทคนิคภาพป๊อปอัพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของ ภัทรพรรณ ปุยะติ (2558) แล้วนำมาปรับปรุงให้เหมาะสมสำหรับสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

1.2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้แบบประเมิน ความพึงพอใจที่สร้างขึ้นตามเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจตามวิธีของลิเคอร์ท ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 67) เกณฑ์อยู่ในระดับ 3.51 ขึ้นไป

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

1.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูลในแบบประเมินโดยนำข้อมูลจากการประเมินมาแจกแจง ความถี่ ในแต่ละข้อคำถาม และหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)แล้วนำไปเทียบ เกณฑ์เพื่อแปลความหมายของค่าเฉลี่ยในแต่ละข้อคำถาม

2. ระยะเวลาในการศึกษา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ โดยใช้เวลาการในการทดสอบ 1 ชั่วโมง ทั้งนี้ รวมเวลาที่ใช้ ในการทำแบบสอบถามก่อนทดลอง หลังทดลอง และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.1 หลังจากนักเรียนใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ แล้วผลการประเมิน พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้คะแนนมากกว่าสอบก่อนเรียนแสดงว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียแบบ ปฏิสัมพันธ์ ช่วยพัฒนานักเรียนกลุ่มตัวอย่างให้มีความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มมากขึ้น ทำให้นักเรียนรับรู้ ได้เร็วขึ้นเข้าใจง่ายขึ้น

2.2 แจกแบบสอบถามความพึงพอใจให้นักเรียนเพื่อประเมิน และนำข้อมูลที่ได้ไป วิเคราะห์ต่อไป



2.3 เก็บข้อมูล ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่อรวมคะแนนดังกล่าวแล้วนำคะแนนที่ได้แปลงเป็นคะแนนมาตรฐาน คะแนนที่ (T-Score) ตามตารางเปรียบเทียบคะแนนที่ได้กับเกณฑ์ปกติคะแนนที่ (T-Score Norms) ของความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน แล้วกรอกลงในตารางการแปลผลความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กอายุ 6-11 ปี ให้สอดคล้องกับช่วงคะแนนที่กำหนด จากนั้นจึงคิดคะแนนความฉลาดทางอารมณ์รวมโดยนำคะแนนที่ทั้ง 9 ด้าน มารวมกันแล้วหารด้วย 9 แล้วกรอคะแนนลงในตารางการแปลผล ดังนี้

เกณฑ์คะแนนเชิงบวก

ควบคุมไม่ได้เลย	ให้	1	คะแนน
ควบคุมได้บางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ควบคุมได้บ่อยครั้ง	ให้	3	คะแนน
ควบคุมได้เป็นประจำ	ให้	4	คะแนน

เกณฑ์คะแนนเชิงลบ

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

ได้แก่ ข้อ 3,6,8,11,18,20,23

เกณฑ์คะแนนที่ ตั้งแต่ 50 คะแนนขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี ควรส่งเสริมและรักษาคุณลักษณะนี้ให้คงไว้

เกณฑ์คะแนนที่ 40-49 คะแนน บ่งบอกว่าเด็กควรได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ควรร่วมกันส่งเสริมให้เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง

เกณฑ์คะแนนที่ต่ำกว่า 40 คะแนน บ่งบอกว่าเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่จำเป็นต้องช่วยกันเอาใจใส่พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอย่างจริงจังและสม่ำเสมอ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 สถิติพื้นฐาน

การหาค่าร้อยละ โดยใช้สูตร P ดังนี้

$$P = \frac{f \times 100}{n}$$



เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	n	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

การหาค่าเฉลี่ย โดยคำนวณจากสูตรต่อไปนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนน
	n	แทน	จำนวนผู้ตอบแบบประเมิน

การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณได้จากสูตรต่อไปนี้

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	n	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความสอดคล้องของเครื่องมือ

3.2.1 การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence, IOC) ดังนี้

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้อง
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	n	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำเสนอตามลำดับดังนี้

4.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.2 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.3 ผลทดสอบก่อนและหลังใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.4 ผลการหาความพึงพอใจ เรื่อง สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

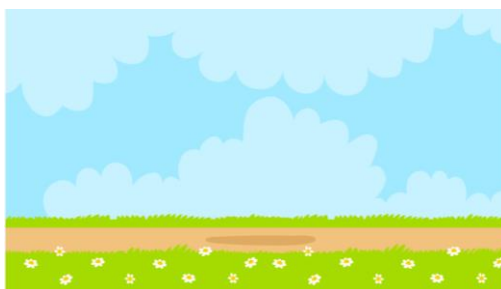
ผู้วิจัยเสนอการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.1.1 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ประกอบไปด้วย มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์และความฉลาดทางอารมณ์

4.1.1.1 ตัวอักษร ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นจากผ่านผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ทั้งหมด 4 รูปแบบ ได้แก่ AngsanaUPC CordiaUPC TH Mali Grade 6 TH SarabunPSK โดยได้เลือกรูปแบบ TH SarabunPSK และ TH Mali Grade 6

4.1.1.2 ภาพนิ่ง ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นจากผ่านผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ทั้งหมด 4 รูปแบบ โดยได้เลือกรูปแบบ แบบที่ 2





ภาพประกอบที่ 4.1 ภาพพื้นหลัง

4.1.1.3 ภาพเคลื่อนไหว ตัวการ์ตูนประกอบในสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ได้
สอบถามความคิดเห็นจากผ่านผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน
30 คน ทั้งหมด 3 รูปแบบ โดยได้เลือกรูปแบบ แบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 4.2 ตัวการ์ตูนประกอบ

4.1.1.4 เสียง เสียงที่ใช้ประกอบไปด้วยเสียงบรรยาย เสียงสนทนา เสียงเพลงประกอบ
ต่างๆ เพื่อช่วยกระตุ้นความรู้สึกให้กับผู้ใช้สนุกสนาน ตื่นเต้น รูปแบบไฟล์สกุล .MP3 เสียงในสื่อ
มัลติมีเดียจะอยู่ในรูปข้อมูลดิจิทัลและสามารถเล่นซ้ำได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์

4.1.1.5 วิดีทัศน์ ภาพวิดีโอจะถูกจำลองเหตุการณ์ที่เสมือนให้ความรู้สึกที่ผู้ใช้
เหมือนในเหตุการณ์นั้นจริงๆ ทำให้ผู้ใช้มีอารมณ์ร่วม คล้องตามเนื้อหา



ภาพประกอบที่ 4.3 วิดีทัศน์ นักแสดงกำลังนอนคิด

4.1.2 การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ โดยได้สอบถามความคิดเห็นจากผ่านผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทั้งหมด 3 รูปแบบ โดยได้เลือกรูปแบบ แบบที่ 2

แบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 4.4 ปุ่มที่ใช้ในสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

4.1.3 นำไปองค์ประกอบของสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ไปร่างบทสื่อนัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ และStoryboard ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาและตรวจสอบความเหมาะสมผ่านผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปผลิตเป็นสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยแบ่งออกเป็น ด้านเนื้อหาด้านข้อความ ตัวอักษร ด้านเทคนิคการผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวประกอบ ด้านวิทัศน์ ด้านการเชื่อมโยงเนื้อหา ด้านการจำลองสถานการณ์ ซึ่งการประเมินความเหมาะสมของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมร้อยละ 95 ผู้เชี่ยวชาญได้มีข้อเสนอแนะ ควรเพิ่มเนื้อหาให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ตัวอักษรให้เพิ่มขนาดที่ใหญ่ขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำไปปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความเหมาะสมในการพัฒนาต่อไป

ซึ่งสรุปได้ว่า ผลการประเมินการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาคิดเป็นร้อยละ 95



ภาพประกอบที่ 4.5 สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



4.2 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 4.1 แบบประเมินคุณภาพของสื่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
1.2 ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความถูกต้อง	4.8	0.447	คุณภาพดีมาก
1.3 ความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา	4.4	0.548	คุณภาพดี
1.4 ความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา	4.2	0.837	คุณภาพดี
1.5 ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับของผู้เรียน	4.2	0.447	คุณภาพดี
1.6 ความเหมาะสมของการเรียงลำดับเนื้อหา	4.4	0.548	คุณภาพดี
1.7 ความเหมาะสมในการใช้ภาษา	5	0.000	คุณภาพดี
รวม	4.5	0.482	คุณภาพดี
2. ด้านข้อความ ตัวอักษร			
2.1 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร สีพื้นหลังในแต่ละ กรอบการเรียนรู้	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	0.000	คุณภาพดีมาก
2.3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	5	0.000	คุณภาพดีมาก
2.4 ความเด่นชัดของตัวอักษร	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
รวม	4.8	0.274	คุณภาพดีมาก
3. ด้านเทคนิคการผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวประกอบ			
3.1 สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ	4.4	0.548	คุณภาพดี
3.2 สามารถสื่อความหมาย เข้าใจง่าย	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
3.3 มีความชัดเจน เหมาะสม	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
3.4 ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวมีสีสันสวยงามเหมาะสม	5	0.000	คุณภาพดีมาก
3.5 ตำแหน่งการจัดวางภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวเหมาะสม	5	0.000	คุณภาพดีมาก
รวม	4.72	0.329	คุณภาพดีมาก



ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
4. ด้านวิธีทัศน์			
4.1 ความเหมาะสมของวิธีทัศน์	4.4	0.548	คุณภาพดี
4.2 ความต่อเนื่องของวิธีทัศน์	4.4	0.548	คุณภาพดี
4.3 การสื่อความหมายในวิธีทัศน์	4.4	0.548	คุณภาพดี
4.4 ความสนใจในการนำเสนอวิธีทัศน์	4.2	0.447	คุณภาพดี
รวม	4.35	0.523	คุณภาพดี
5. ด้านเสียงดนตรีประกอบและภาษา			
5.1 ความเหมาะสมชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.2	0.447	คุณภาพดี
5.2 ความเหมาะสมและน่าสนใจของเสียงบรรยาย และ เสียงดนตรี ประกอบอื่นๆ	4	0.000	คุณภาพดี
รวม	4.1	0.224	คุณภาพดี
6. ด้านการเชื่อมโยงเนื้อหา			
6.1 ความน่าสนใจของไต่เต้านำเข้าสู่บทเรียน	4.4	0.548	คุณภาพดี
6.2 หน้าเมนูต่าง ๆ ใช้งานง่าย เหมาะสม	4.2	0.447	คุณภาพดี
6.3 ความสามารถในการโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เรียนกับบทเรียน	4.8	0.447	คุณภาพดีมาก
6.4 ความสะดวกและง่ายในการใช้งาน	4.4	0.548	คุณภาพดี
รวม	4.45	0.498	คุณภาพดี
7. ด้านการจำลองสถานการณ์			
7.1 ความเหมาะสมของการจำลองสถานการณ์	4.8	0.447	คุณภาพดีมาก
7.2 ความสมจริงของการจำลองสถานการณ์	4.8	0.447	คุณภาพดีมาก
7.3 การสื่อความหมายในการจำลองสถานการณ์	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
7.4 ความสนใจในการนำเสนอการจำลองสถานการณ์	4.4	0.548	คุณภาพดี
รวม	4.65	0.498	คุณภาพดีมาก
รวมทั้งสิ้น	4.12	0.404	คุณภาพดี



จากตาราง 4.1 พบว่าผลจากการประเมินคุณภาพของสื่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.12 โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ด้านข้อความตัวอักษร ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.8$) ด้านเทคนิคการผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวประกอบ ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดีมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.72$) ด้านการจำลองสถานการณ์ ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดีมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.65$)

ซึ่งสรุปได้ว่า ผลการประเมินการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคุณภาพของสื่อ ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.12$)

4.3 ผลทดสอบก่อนและหลังใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยใช้เวลาการในการทดสอบ 1 ชั่วโมง ทั้งนี้ รวมเวลาที่ใช้ในการทำแบบสอบถามก่อนทดลอง หลังทดลอง และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

ตารางที่ 4.2 ผลการสอบก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดีย

จำนวน นักเรียน	ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย (คะแนนเต็ม 72 คะแนน)	หลังใช้สื่อมัลติมีเดีย (คะแนนเต็ม 72 คะแนน)	คะแนนที่ (T-Score) ก่อนใช้สื่อ มัลติมีเดีย	คะแนนที่ (T-Score) หลังใช้สื่อ มัลติมีเดีย
1	56	68	38.35	59.13
2	64	68	52.20	59.13
3	60	70	45.28	62.59
4	58	70	41.81	62.59
5	60	69	45.28	60.86
6	60	65	45.28	53.93
7	62	66	48.74	55.66
8	53	70	33.16	62.59
9	58	67	41.81	57.40



ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

จำนวน นักเรียน	ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย (คะแนนเต็ม 72 คะแนน)	หลังใช้สื่อมัลติมีเดีย (คะแนนเต็ม 72 คะแนน)	คะแนนที่ (T-Score) ก่อนใช้สื่อ มัลติมีเดีย	คะแนนที่ (T-Score) หลังใช้สื่อ มัลติมีเดีย
10	60	69	45.28	60.86
11	63	70	50.47	62.59
12	57	64	40.08	52.20
13	59	70	43.54	62.59
14	56	66	38.35	55.66
15	54	66	34.89	55.66
16	56	70	38.35	62.59
17	52	68	31.43	59.13
18	65	69	53.93	60.86
19	59	64	43.54	52.20
20	61	65	47.01	53.93
21	62	67	48.74	57.40
22	53	69	33.16	60.86
23	50	66	27.96	55.66
24	58	69	41.81	60.86
25	64	63	52.20	50.47
26	53	70	33.16	62.59
27	60	66	45.28	55.66
28	55	70	36.62	62.59
29	52	68	31.43	59.13
30	60	70	45.28	62.59
31	58	68	41.81	59.13



ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

จำนวน นักเรียน	ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย (คะแนนเต็ม 72 คะแนน)	หลังใช้สื่อมัลติมีเดีย (คะแนนเต็ม 72 คะแนน)	คะแนนที่ (T-Score) ก่อนใช้สื่อ มัลติมีเดีย	คะแนนที่ (T-Score) หลังใช้สื่อ มัลติมีเดีย
32	52	64	31.43	52.20
33	59	65	43.54	53.93
34	62	66	48.74	55.66
35	56	69	38.35	60.86
ค่าเฉลี่ย	57.91	67.54	41.66	58.34

จากตารางพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 ชื่อ ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 57.91 หลังจากใช้ สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์อยู่ที่ 67.54 และค่าคะแนนที่ ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์อยู่ที่ 41.66 หลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพิ่มขึ้นอยู่ที่ 58.34 ความแตกต่างของคะแนนที่ อยู่ที่ 16.67 คิดเป็นร้อยละ 40 สรุปได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นหลังจากได้ดูสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

4.4 ผลการหาความพึงพอใจ เรื่อง สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าผลของความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก



ตารางที่ 4.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ลำดับ	หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความพอใจ
1.ด้านเนื้อหาความฉลาดทางอารมณ์				
1	อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย ชัดเจน	4.24	0.65	มาก
2	เนื้อหาสอดคล้องกับแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์	4.09	0.71	มาก
3	เนื้อหาที่ได้จากสื่อเป็นแนวทางไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์	4.29	0.76	มาก
4	เนื้อหามีความน่าสนใจ	4.18	0.67	มาก
5	คำอธิบายเครื่องมือชัดเจน	4.15	0.74	มาก
6	ตัวอย่างการใช้เครื่องมือชัดเจน	3.97	0.75	มาก
	รวมด้านเนื้อหาความฉลาดทางอารมณ์	4.15	0.71	มาก
2. ด้านสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์				
1	ขนาดของสื่อที่แสดงผลทางหน้าจอมีความเหมาะสม	3.85	1.13	มาก
2	เสียงบรรยายและเสียงประกอบเหมาะสม	3.88	0.97	มาก
3	ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในบทเรียน	4.15	1.04	มาก
4	ช่วยกระตุ้นการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	4.41	0.74	มาก
5	ช่วยในการทบทวนเนื้อหาด้วยตนเอง	4.12	0.68	มาก
6	การเข้าถึงเนื้อหาแต่ละส่วนมีความน่าสนใจ	4.00	1.07	มาก
7	ลักษณะปมเมนู การเชื่อมโยง มีความเหมาะสม	4.35	0.69	มาก
8	ความสะดวกในการเรียนบทเรียน	4.21	0.72	มาก
9	สี/ลักษณะของสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์มีความเหมาะสม	4.47	0.99	มาก
10	ตัวละครมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ	4.35	0.69	มาก
11	ทบทวนเนื้อหาบทเรียนเองได้	4.21	0.80	มาก
12	เข้า – ออก บทเรียนได้สะดวก	4.44	0.74	มาก
	รวมด้านสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์	4.20	0.86	มาก
	รวม	4.19	0.80	มาก



จากการสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการสำรวจพบว่า ภาพรวมจัดอยู่ในระดับ พอใจมาก ($\bar{X} = 4.19$) รายการที่จะประเมินความพึงพอใจเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ 1) สี/ลักษณะของสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.47$) 2) เข้า - ออก บทเรียนได้สะดวก ($\bar{X} = 4.44$) 3) สืบทเรียนสอดคล้องภาพประกอบที่ ($\bar{X} = 4.41$) ตามลำดับ



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัย การพัฒนารูปแบบสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ตามโครงสร้างความปลอดภัยทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอ ดังนี้

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

5.2 สรุปผล

5.3 อภิปรายผล

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

5.1.1 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความปลอดภัยทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

5.1.2 เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ

5.1.3 เพื่อศึกษาความปลอดภัยทางอารมณ์ของนักเรียนก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น

5.1.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่สร้างขึ้น

5.2 สรุปผล

5.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความปลอดภัยทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 1) ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความปลอดภัยทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีองค์ประกอบดังนี้ ตัวอักษร เลือกใช้รูปแบบ TH SarabunPSK และ TH Mali Grade 6 ภาพนิ่งฉากพื้นหลังจะสีโทนอ่อน ตัวละคร วิดีทัศน์ เสียงบทสนทนาและเสียงบรรยาย การมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้ปุ่มเชื่อมโยง ความปลอดภัยทางอารมณ์ ผู้วิจัยได้นำสื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างความปลอดภัยทางอารมณ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดียสร้างสถานการณ์จำลองตามโครงสร้างความปลอดภัยทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ผลความเหมาะสมร้อยละ 95 โดยได้องค์ประกอบของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความปลอดภัยทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบไปด้วย สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ความปลอดภัยทางอารมณ์



5.1.2 วิเคราะห์ผลประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพในระดับ คุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.12$)

5.1.3 วิเคราะห์ความฉลาดทางอารมณ์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สร้างขึ้นความฉลาดทางอารมณ์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น หลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์สูงขึ้นอยู่ที่ 67.54 คะแนน ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดียได้มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 57.94 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 40 สรุปได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นหลังจากได้ดูสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ แสดงว่าสื่อมัลติมีเดียนี้มีเนื้อหา และเสียงที่ให้นักเรียนประถมศึกษาสนใจ มีความรู้ความเข้าใจ และมีความฉลาดทางอารมณ์ดีขึ้น

5.1.4 ความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น ผลของความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.19$)

5.3 อภิปรายผล

5.3.1 พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 การศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ตัวอักษร เลือกใช้รูปแบบ TH SarabunPSK และ TH Mali Grade 6 ภาพนิ่งฉากพื้นหลังจะสีโทนอ่อน ตัวละคร วิดีทัศน์ เสียงบทสนทนาและเสียงบรรยาย การมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้ปุ่มเชื่อมโยง ความฉลาดทางอารมณ์ ได้มีการออกแบบเนื้อเรื่อง และนำไปร่างเป็นบทถ่ายทำกำหนดมุกกล้อง เขียนสตอรี่บอร์ด กำหนดมุกกล้อง อุปกรณ์ประกอบฉาก กำหนดดวงตัวละคร และการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ ผู้ใช้สื่อมัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการโดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มในการเชื่อมโยง ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดียสร้างสถานการณ์จำลองตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ผลความเหมาะสมร้อยละ 95 ต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป ซึ่งสอดคล้องกับ ภัทรพรรณ ปุยะติ (2558) ที่ได้รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดียโดยเทคนิคภาพป๊อปอัพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยแบ่งเป็นด้านความเหมาะสมของมัลติมีเดีย ความเหมาะสมของลักษณะของปฏิสัมพันธ์ และความเหมาะสมของเทคนิคป๊อปอัพ ซึ่งผลประเมินความเหมาะสมของรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดียโดยเทคนิคภาพป๊อปอัพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมสำหรับพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 96.8



5.3.2 วิเคราะห์ผลประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบสื่อมัลติมีเดียโดยใช้แบบประเมินคุณภาพของสื่อที่มีลักษณะการประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีลิเคอร์ท (Likert) กำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 67-71) ผลจากการประเมินคุณภาพของพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.12 โดยรวมผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดี ($\bar{X}=4.12$) โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ด้านข้อความ ตัวอักษร ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดี ($\bar{X}=4.8$) ด้านเทคนิคการผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวประกอบ ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดีมาก ($\bar{X}=4.72$) ด้านการจำลองสถานการณ์ ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดีมาก($\bar{X}=4.65$) สอดคล้อง สุรเชษฐ์ มีฤทธิ์ (2554) ได้การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ ภาษามือไทย เรื่อง ทฤษฎีสี สำหรับนักเรียนผู้บกพร่องทางการได้ยิน โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ($\bar{X}=4.92$) และด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับคุณภาพดี ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}=4.37$)

5.3.2 วิเคราะห์ความฉลาดทางอารมณ์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นทดสอบนักเรียนโดยไม่ใช้ใช้สื่อมัลติมีเดีย 1 คน ต่อ 1 แบบแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ทดสอบโดยใช้สื่อมัลติมีเดียใช้คอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง ต่อ 1 คน และทำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ หลังใช้สื่อมัลติมีเดีย และทำระหว่างที่ทดสอบผู้วิจัยจะสังเกตพฤติกรรมสำรวจความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิเคราะห์ข้อมูลผลการทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังใช้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 ข้อ ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 57.91 หลังจากใช้ สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์อยู่ที่ 67.54 และค่าคะแนนที่ ก่อนใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์อยู่ที่ 41.66 หลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพิ่มขึ้นอยู่ที่ 58.34 ความแตกต่างของคะแนนที่ อยู่ที่ 16.67 สรุปได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นหลังจากได้ดูสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ซึ่งสอดคล้องกับอนรรฆนิติ งามอุซารวรรณ (2550) การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา ผลคะแนนจากการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 82.8387 คะแนน สูงกว่าผลคะแนนจากการประเมินด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็ก 6-11 ปี (ด้านดี) สำหรับคุณครูประจำชั้น ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 76.7742 คะแนน

5.3.3 ความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้าง ผลการสำรวจพบว่า ภาพรวมจัดอยู่ในระดับพอใจมาก ($\bar{X}=4.19$) รายการที่จะประเมินความพึงพอใจเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 1) สี่/ลักษณะของสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์มีความเหมาะสม($\bar{X}=4.47$) 2) เข้า - ออก บทเรียนได้สะดวก



($\bar{X}$ 4.44) 3) สืบทเรียนสอดคล้องภาพประกอบที่ ($\bar{X}$ =4.41) ตามลำดับ เมื่อนำมาพิจารณาเป็นข้อในแต่ละด้านพบว่า ด้านสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ คือสี/ลักษณะของสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์มีความเหมาะสม($\bar{X}$ =4.47) และด้านเนื้อหาความฉลาดทางอารมณ์ คือ เนื้อหาที่ได้จากสื่อเป็นแนวทางในประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X}$ =4.29)

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษา การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้มีคุณภาพ ได้แก่ ความเหมาะสมของเนื้อหา ความสอดคล้องของเนื้อหาให้ตรงกับผู้ใช้หรือกลุ่มนักเรียน คุณภาพของสื่อ ต้องมีความน่าสนใจทั้งด้านเสียง ด้านวิทัศน์ ด้านเชื่อมโยงของข้อมูลให้สัมพันธ์กัน จะทำให้ผู้ใช้สนใจและสนุกไปกับการตอบคำถามในสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ การทดสอบต้องอธิบายการประเมินนี้ให้ผู้ใช้เข้าใจว่าไม่มีผลต่อคะแนนที่โรงเรียนหรือไม่มีการรายงานต่อครูหรือผู้ปกครองแต่อย่างใด เพื่อให้เด็กเรียนมีอิสระในการตอบแบบทดสอบอย่างซื่อสัตย์ ก่อนทำสื่อมัลติมีเดียไปนำเสนอควรมีการตรวจสอบไต่สวนอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการนำเสนอ เพื่อไม่ให้เกิดความบกพร่องด้านเสียง แสง การทำงานของเครื่องเล่นสื่อมัลติมีเดีย

5.4.2 จากการสังเกต พบว่า นักเรียนให้ความสนใจสื่อมัลติมีเดียมาก มีความสุขในการเรียนรู้ มีความสนุกและมีอารมณ์ร่วมกับสถานการณ์จำลองจากสื่อมัลติมีเดีย ทำให้เข้าใจง่ายขึ้นและจดจำได้ดีขึ้น ทำแบบทดสอบได้คะแนนมากขึ้น จึงเห็นสมควรว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้สอนควรสร้างสื่อประกอบการเรียนการสอนและพัฒนาให้ดียิ่งๆ ขึ้นไป



เอกสารอ้างอิง



เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2546). *แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ เด็กอายุ 6-11 ปี สำหรับครู*. กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข.
- . (2554). *คู่มือความรู้เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในเด็กอายุ 3-11 ปี สำหรับพ่อแม่*. กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข.
- . (2555). *กิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 3-11 ปี*. กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข.
- กัลยา นาคเพ็ชร และวรรณเพ็ญ อินทร์แก้ว. (2545). การศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยพยาบาลสภากาชาดไทย. *วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 10(1), 15-24.
- กิตติยา ปริติโลก. (2524). *การบริหารและการนิเทศการศึกษาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สุธิพร ดำน้อย และคณิดา นิจจรัลกุล. (2554). ผลของการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทสถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารรอบตัวเรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิทยบริการ*, 22(1), 16-29.
- จตุพร ตันติรังสี. (2554). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้หลักการของ ADDIE Model วิชาการใช้โปรแกรมกราฟฟิก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- จรรยารัตน์ รอดเนียม, เบญจวรรณ สิงห์กุล, พิชามญช์ ดันประดิษฐ์, พชรินทร์ อินทวงเงิน, จิตราภรณ์ ศิริวรรณท และปทุมทิพย์ นุ่มนวล. (2553). ความฉลาดทางอารมณ์ ของวัยรุ่นช่วงอายุ 12-15 ปี ในโรงเรียนในเขตเทศบาลตำบลน่าน้อย อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสงขลา. [ออนไลน์]. ได้จาก: http://1.179.130.165/ucontent3//_fulltext/20120913120309_4800/Asbtract.pdf [สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2559]
- จิรดา บุญอารยะกุล. (2542). *การนำเสนอลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. [ออนไลน์]. ได้จาก: <http://kobthapanee.blogspot.com/2007/08/addie-e-learning.html> [สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2559]



- จิณณ์ รามสูต. (2550). การสร้างสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับเด็กอนุบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- จุฑารัตน์ พรจิตลือชัย. (2552). พฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตกับความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหา
บัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ญาณิรัตน์ หาญประเสริฐ. (2550). การพัฒนาและทดสอบประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
บนอินเทอร์เน็ตแบบมัลติมีเดียด้วยเทคนิคสถานการณ์จำลอง วิชาการเขียนโปรแกรมและอัล
กอร์ทึม. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระ
จอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ณณาน พิบูลย์ศิลป์. (2548). การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เพื่อเสริมสร้าง
คุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตร
มหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ณัฐภณ สุเมธอติคม. (2554). การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การ
จัดแสงเพื่องานออกอากาศ ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
รายงานการงานวิจัย. กรุงเทพฯ: คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลพระนคร.
- ดุษยา จิตตะยโสธร. (2552). รูปแบบการเลี้ยงดู. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 29(4),
173-187.
- ทรงศิริ เหล่าทรัพย์เจริญ, โสภณ แสงอ่อน และพัชรินทร์ นินทจันทร์. (2556). การสังเคราะห์งานวิจัย
เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในวัยรุ่น. วารสารการพยาบาล โรงพยาบาล
รามธิบดี, 19(1), 39-47.
- เทิดศักดิ์ สุพันธุ์. (2544). การพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์โดยใช้กิจกรรมเกมสำหรับนักเรียน
ระดับปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธนพร ชุมวรรฐายี. (2539). ความพึงพอใจของผู้รับบริการต่อการบริการของสำนักงานสามัญศึกษา
จังหวัด : ศึกษาเฉพาะกรณีจังหวัดอุบลราชธานี. ภาคนิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
ราชนครินทร์.



ธีรภูมิ เอกะกุล. (2550). *ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 5.

กรุงเทพฯ: วิทยาออฟเซทการพิมพ์.

นงคณัฐ พัฒนพงศ์. (2550). *การพัฒนาแบบทดสอบวัดความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ พื้นที่ภาคใต้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยทักษิณ.

นพพร มานะ. (2542). *ผลการใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรมเรื่องเทคนิคการแก้ปัญหา ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บัณฑิต พลเพียร. (2550). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบปฏิสัมพันธ์โดยใช้มัลติมีเดีย วิชาเขียนแบบงานวิศวกรรมโยธา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยี วิศวกรรมโยธา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

บุปผา ทัพพิกรณ์, สุกีรี รอดโพธิ์ทอง, ชัยเลิศ พิษิตพรชัย และโสภภาพรณ แสงศัพท์. (2544). *ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ปรีชา สาคร. (2555). *กระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นโดยการจัดกิจกรรมกลุ่มแบบมีส่วนร่วม*. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 9(1), 134-144.

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2545). *คุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับ EQ*. กรุงเทพฯ: เดสทอร์ค.

พยุงค์ดี นามวรรณ. (5237). *ความพึงพอใจในการปฏิบัติหน้าที่สืบสวนของเจ้าหน้าที่ตำรวจชั้นประทวนในสถานีตำรวจภูธร จังหวัดขอนแก่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

พรพิมล ธาสินธุ์. (2538). *การบริหารงานสำหรับผู้บังคับบัญชาในระดับต้น*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

พรรณิภา แก้วเกิดสี, ศรประภา ปีเลียน และอัครวิรัช ศรีชนะ. (2550). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์เพื่อการศึกษา*. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- พิทักษ์ ตรุษทิม. (2538). ความพึงพอใจของประชาชน ต่อระบบและกระบวนการให้บริการ.
- วิทยานิพนธ์ปริญญา วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ไพรัตน์ ฐานาเดโชพล. (2555). EQ ซ่อมได้. *จุลสารธรรมศาสตร์*, 45(6), 2-3.
- ภนิดา ชัยปัญญา. (2541). ความพึงพอใจของเกษตรกรต่อกิจกรรมไร่นาสวนผสมภายใต้โครงการ
ปรับโครงสร้างและระบบการผลิตการเกษตรของจังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์ปริญญา
วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภัทรพรรณ ปุยะติ. (2558). รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดียโดยเทคนิคภาพป๊อปอัพ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2548). การออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.
กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- รติ หอมลา. (2553). การส่งเสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสามารถในการฟังของนักศึกษา
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงโดยการใช้ภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ลลันลลิต สืบประดิษฐ์, ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง และจิราภรณ์ บุญส่ง. (2551). เปรียบเทียบผลของการใช้
บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่มีสถานการณ์จำลองประกอบบทเรียนเรื่อง เศรษฐกิจ
พอเพียง ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับการสอนปกติ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3.
วารสารวิชาการคณะศึกษาศาสตร์, 9(2), 69-74.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.
- วินัย บุญคง. (2553). *เกณฑ์การประเมินคุณค่าภาพยนตร์สั้นนักศึกษารางวัลสุพรรณหงส์ และรางวัล
ช้างเผือก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต.
- วิชญ์ เพชรประวัติ. (2554). การผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ด้วย Adobe Flash. *วารสารวิทย
บริการ*, 22(2), 51-69.
- วิสิฐ จันมา. (2547). *การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลป
ศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิสุทธิ อยู่ทรัพย์. (2547). *การออกแบบภาพยนตร์สั้นรูปแบบผสม คำและภาพ*. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.



วีระวัฒน์ ปันนิตามัย. (2551). *เชาวน์อารมณ์ (EQ) : ดัชนีเพื่อความสุขและความสำเร็จของชีวิต*.

พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศราวุธ จิตพิไล. (2551). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียพิพิธภัณฑสถานกลุ่มชาติพันธุ์ไทยเชื้อ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัด สกลนคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ศิริอร มโนมัยยา. (2546). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การใช้ปีโปดต์*. สารนิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิริกา อมรรัตนานุเคราะห์. (2544). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกลุ่มวิชาสร้างเสริม ประสิทธิภาพชีวิต ชุดสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. สารนิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศุภรัตน์ เอกอัสวิน. (2551). *การสำรวจสถานการณ์และเกณฑ์ปกติ (Norms) ความฉลาดทางอารมณ์ ของเด็กไทย อายุ 3-5 ปี และ 6-11 ปี พ.ศ. 2550*. วารสารจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 53(2), 197-206.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2535). *เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สุเทพ พงศ์ศรีวัฒน์. (2550). *ผู้นำที่ฉลาดรู้ทางอารมณ์ ในภาวะความเป็นผู้นำ*. กรุงเทพฯ: เอ็กสปอร์ต เน็ต.

สุภาลักษณ์ ชัยอนันต์. (2540). *ความพึงพอใจของเกษตรกรที่มีต่อโครงการส่งเสริมการปลูกมะเขือเทศ แบบมีลักษณะผูกพันในจังหวัดลำปาง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุรเชษฐ์ มีฤทธิ์. (2554). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ภาษามือ ไทย เรื่อง ทฤษฎีสี่ สำหรับนักเรียนผู้บกพร่องทางการได้ยิน*. นิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุรพล บุญลือ. (2556). *การผลิตรายการโทรทัศน์และวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา*. ใน: *เอกสารประกอบการอบรมสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา หลักสูตร การผลิตรายการโทรทัศน์และวีดิทัศน์ เพื่อการศึกษา*. [ออนไลน์]. ได้จาก: <http://202.44.14.12/ectmoodle/> [สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2559].



- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2555). สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. ใน: *เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ สำหรับครู ICT ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ เขต 2*. บึงกาฬ: โรงเรียนโซ่พิสัยพิทยาคม. หน้า 14-17.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2551). *แนวการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาแห่งชาติ. (2552). การศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์ : ความฉลาดทางอารมณ์. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.
- อนรรฆณี งามอุซารวรรณ. (2550). *การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กชั้นประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัจฉรา สุขารมณ. (2542). อีคิวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็ก. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 5(1), 1-6.
- อมรรัตน์ เชาวลิต. (2541). *ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับมหาบัณฑิตต่อระบบการจัดบริการสารสนเทศ ของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกริก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อุทัยพรรณ สุดใจ. (2545). *ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่มีต่อการให้บริการขององค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย จังหวัดชลบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2544). *จิตบำบัดและการให้คำปรึกษาครอบครัว*. กรุงเทพฯ: ชันดำการพิมพ์.
- Alderfer, C.P. (1972). *Existence Relatedness and Growth*. New York : Free Press.
- Allissi, S. M. and Trollip, S. R. (1991). *Computer-Based Instruction : Methods and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Applewhite Philip B. (1965). *Organization Behavior Englewood Cliffs*. New York: Prentice Hall.
- Bar-on, R. (1988). *The development of a concept and test of psychological well-being*. Unpublished Manuscript. Unpublished Ph.D. Thesis Rhodes University.
- . (1997). *Emotional Quotient Inventory. Technical Manual*. Toronto: Multi-Health System.



- Chu, S.L. (2006). The Investigating the Effectiveness of Redundant Text and Animation in Multimedia Learning Environment. *Dissertation Abstracts International*, 67(01), 150-A.
- Cooper, R.K. and Sawaf, A. (1997). *Executive EQ : Emotional Intelligent in Leadership and Organizations*. New York: Grosset and Putnum.
- Curtis, L.S. (2000). Assessing the Attainment of Guidance Outcomes Relate the Development of Emotion Skill Improve Self-concept. *Dissertation Abstracts International*, 60(8), 2812-A.
- Flaxman, R. E., Stark, E. A. (1987). *Training Simulations” in G. Salvendy (Ed.). Handbook of Human Factors*. New York: John Wiley & Son, Inc.
- Frater, H. and Paulissen, D. (1994). *Multimedia Mania*. New York: Abacus Inc.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. London: Bloomsbury Publishing.
- Hall, T. (1996). *Utilizing Multimedia Tool Book 3.0*. New York: Boyd and Fraser Publishing.
- Holcomb, T. L. (1992). *Multimedia Encyclopedia of Computer. Volume 1*. New York: Macmillan.
- Lewis, E.L., Stern, J.L. and Linn, M.C. (1993). The Effect of Computer Simulations on Introductory Thermodynamics Understanding. *Educational Technology*, 1993(1), 45-58, January.
- Lindstrom, R. (1994). *The Business Week Guide to Multimedia Presentations: Create Dynamic Presentations That Inspire*. New York: McGraw-Hill.
- Mayer, J. and Salovey, P. (1997). *What is emotional intelligence? in Salovey, P. and Sluyter, D. (Eds), Emotional Development and Emotional Intelligence: Implications for Educators*. New York: Basic Books.



- Mayer, J.D., Salovey, P., Caruso, D., Sitarenios, G. (2001). *Emotional Intelligence as a Standard Intelligence Emotion*, 1, 232-242.
- Neo, N. and Neo, K. (2012). *Multimedia Learning : A New Paradigm in Education*.
[on-line]. available from: http://www.ictc.org/T01_Library/T01_103.PDF
[Cited 12 January 2014].
- Reigeluth, C., M. and Schwartz, E. (1989). An Instructional Theory in the Design of
Computer-based Simulation *Journal of Computer Based Instruction*, 16(1),
1-10.
- Salovey, P. and Mayer, J. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition and
Personality*. 9, 185-211.
- Schulte, N.S. (1998). Development and Validation of Measure of Emotional Intelligence.
Personality and Individual Difference, 25, 167-177.
- Shon, Mi. (1997). *Formative Research On an Instructional Theory for the Design of
Computer-Based Simulation for Teaching Causal Principles*. Pennsylvania:
Indiana University.
- Sook, H.K. (1995). Computer Simulations as a Framework for Critical Thinking
Instruction. *Journal of Educational Technology System*, 23(3), 233-239.
- . (1996) The Effects of Using an Advance Organizer on Student's Learning a
Computer Simulation Environment. *Journal of Educational Technology
System*, 25(1), 57-65.
- Torrance, E.P. (1963). *Education and the Creative Potential*. Minneapolis: The Lund
Press.
- Tuckman, B.W. (1999). *Conduction Educational Research*. New York: Harcourt Brace.
- Vaughan, T. (1993). *Multimedia Making It Work*. New York: McGraw-Hill.
- Vroom, V.H. (1967). *Methods of Organizational Research*. Pittsburgh: University of
Pittsburgh Press.



Wagner, R., K. and Sterberg, R., J. (1985). Practical Intelligence in Real-World Pursuits:
The Role of Tacit Knowledge *Journal of Personality and Social Psychology*,
49, 436-458.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบประเมินความเหมาะสมของเนื้อหาความฉลาดทางอารมณ์

สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง แบบประเมินความเหมาะสมของเนื้อหาของแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รายการประเมินเป็นแบบเลือกตอบจาก 2 ตัวเลือก คือ สอดคล้อง และไม่สอดคล้อง

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 โปรดใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องที่ต้องกับความคิดเห็นเพียงระดับเดียว

ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
1	ความฉลาดทางอารมณ์ ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ที่เราควรจะรู้จักและให้เหมาะสมกับวัยพฤติกรรมปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีความสุข ความฉลาดทางอารมณ์เป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ทางความคิดอารมณ์และพฤติกรรม ความฉลาดทางอารมณ์ ถูกแบ่งเป็น 3 ด้าน ด้านดี ในด้านนี้จะรวมไปด้วย 1 การควบคุมอารมณ์ 2 การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ 3 การยอมรับผิด ด้านเก่ง ก็จะรวมไปด้วย 1 มุ่งมั่นพยายาม 2 ปรับตัวต่อปัญหา 3 กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ด้านสุข ก็จะรวมไปด้วย 1 พอใจในตนเอง 2 รู้จักปรับใจ 3 รื่นเริงเบิกบาน			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
2	<u>ด้านดี</u> ควบคุมอารมณ์ เมื่อเรา โกรธ ไม่พอใจ อย่างแรกให้เรา สงบนิ่งแล้วนับหนึ่งถึงสิบ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 หรือเลือก ไปทำกิจกรรมอย่างอื่นทดแทน ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น เราจะต้องรู้จักรับฟังผู้อื่นและ รู้จักให้กำลังใจผู้ เข้าใจคนอื่นมากขึ้น เราก็จะมีเพื่อนมากขึ้น ยอมรับผิด เมื่อเราทำผิด เราควรยอมรับผิด ถ้าเราไม่ยอมรับ สิ่งที่จะตามมาคือ สังคมไม่ยอมรับ ไม่น่าเชื่อถือ เพื่อน อาจจะหายไปหมด			
3	(1) รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน (2) ต้องการอะไรต้องได้ทันที การรอ คือ การคอย เพื่อ ต้องการกระทำการสิ่งๆนั้น เมื่อถึงเวลาของตน เช่น การรอซื้อน้ำ การรอเข้าห้องน้ำ สถานการณ์ตัวอย่าง เมื่อนักเรียนต้องการจะซื้อน้ำ แต่มีเพื่อนนักเรียนคนอื่นๆ เข้าแถวรอซื้อน้ำอยู่ก่อนแล้ว นักเรียนควรจะทำอย่างไร สิ่งแรกที่นักเรียนจะต้องทำ คือ เดินไปต่อแถวพร้อมกับ เพื่อนนักเรียนคนอื่นๆ เพื่อที่จะให้ถึงคราวของตน การ กระทำของนักเรียนเช่นนี้จึงเรียนว่า การรอคอยเมื่อยังไม่ถึง คราวหรือเวลาของตน สถานการณ์ต่อไป เมื่อคุณครูมอบหมายให้นักเรียน เป็นตัวแทนในการรวบรวมการบ้านของเพื่อนๆ มาส่ง แต่มี เพื่อนนักเรียนบางคนมาส่งช้า รักเรียนจะทำอย่างไรกับ สถานการณ์นี้			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	1 รอเพื่อน จนกว่าถึงเวลาส่งการบ้าน 2 ไม่รอ ไปส่งการบ้านเลย... นักเรียนควรเลือกข้อ 1 รอเพื่อน จนกว่าถึงเวลาส่งการบ้าน เพราะ เราได้รับมอบหมายจากคุณครู เพื่อรวบรวมการบ้านของเพื่อนๆ ไปส่ง ในขณะเดียวกันเมื่อยังไม่ถึงเวลาที่จะไปส่งการบ้าน ควรจะรอเพื่อนๆ ให้มาส่งการบ้านให้ครบทุกคนก่อน แต่ถ้าถึงกำหนดเวลาส่งการบ้านแล้ว นักเรียนควรจะไปส่งการบ้านตามระยะเวลาที่กำหนด (เพื่อไปส่งการบ้านของเพื่อนๆ นักเรียนไม่ควรรีบร้อน เพื่อที่จะไปส่งการบ้านให้คุณครู แต่ควรตรวจทานการบ้านของเพื่อนๆ ให้เรียบร้อยเสียก่อน) (1) รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน (2) ต้องการอะไรต้องได้ทันที โดยสร้างสถานการณ์ให้ตัวละคร รอเพื่อนเพื่อรวบรวมการบ้านไปส่งคุณครู ณ โรงเรียนแห่งหนึ่ง นัทเดินเข้าตรงเข้าไปหากลุ่มเพื่อนที่นั่งรอที่โต๊ะม้านั่ง นัท เป้มาหรือยัง โจ ยังไม่เห็นเหมือนกัน เพชร สงสัยจะยังไม่มาั้ง นัท เอาใจจะดิ้นะ จะรอเป้หรือจะไปส่งการบ้านเลย คำถาม โห..คนยิ่งหิวๆ แลวกียาวอีก จะทำยังไงดิ้นะ 1 รอเพื่อนส่งพร้อมกัน คะแนน 3 2 ฝากเพื่อนส่งแทน คะแนน 2 3 ไม่รอเพื่อน คะแนน 1 คำตอบ 1 นัทไปเข้าแถวตามปกติ 2 นัทมองดูว่ามีเพื่อนต่อในแถวรีเปล่า (คิดในใจ – มีคนรู้จักไหมนะจะฝากซื้อชะหน่อย) แต่ก็ไม่มี นัทเลยจำเป็นต้องเลยไปต่อแถวตามปกติ			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	3 (คิดในใจ – แอบแซงคิดกลางๆ แลวกๆ ไม่มีใครว่าหรือกมั้ง) แล้วนัทก็เลยเข้าไปในแถวแต่เข้าไม่ได้เพราะคนในแถวไม่ยอมให้เข้าสุดท้ายก็ต้องเดินไปต่อที่แถวตามปกติ รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน และ ต้องการอะไรต้องได้ทันที - ถ้าเราไม่รอเพื่อนนั้น จะส่งผลเสียต่อเพื่อนเราทำให้เพื่อนไม่ได้ส่งงานตามที่ตกลงกันไว้และอาจจะเสียเพื่อนได้ - ฝากเพื่อนไปส่งแทน นั้นหมายความว่าเราไม่มีความอดทนและรู้จักควบคุมอารมณ์ หวังจะให้คนอื่นช่วยเหลือ - รอเพื่อนไปส่งพร้อมกัน ตอนนี้เราสามารถควบคุมความอดทนและอารมณ์ของเราได้ดีซึ่งจะส่งผลให้เราและเพื่อนๆ ภูมิใจเรา สรุป เราจะต้องรู้จักรอคอยเวลาอย่ารีบร้อนจนเสียงาน ควรตรวจเช็คความเรียบร้อยเพื่องานที่ตั้งใจไว้จะได้ไม่เสีย			
4	(3) ไม่ใช่กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ ควบคุมอารมณ์ / ไม่ใช่กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจและรู้จักยับยั้งที่จะทำเฉพาะในสิ่งที่ตนพอใจ จะต้องรู้จักควบคุมอารมณ์ ถ้าไม่รู้จักควบคุมอารมณ์ อาจจะทำให้เกิดเหตุการณ์ที่ไม่ดีเกิดขึ้นได้ เช่น การทำร้ายผู้อื่น การทำลายข้าวของเสียหาย สิ่งเหล่านี้มักเกิดจากอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจของนักเรียนเอง ถ้ารู้จักยับยั้งอารมณ์ของตนเอง ก็จะไม่เกิดเหตุการณ์เหล่านี้ สถานการณ์ตัวอย่าง ขณะที่นักเรียนกำลังเลี้ยงฟุตบอลอยู่ เพื่อนที่เล่นด้วยกันเกิดเข้ามาสกัดลูกฟุตบอลของนักเรียนไป จึงทำให้ไปพอใจ นักเรียนควรจะทำอย่างไร สิ่งแรกที่นักเรียนจะต้องทำ คือ นักเรียนไม่ควรใช้กำลังในขณะที่กำลังโกรธอยู่ ถ้าไม่รู้จักควบคุมอารมณ์ อาจจะทำให้เกิดเหตุการณ์ที่ไม่ดีเกิดขึ้นได้ และรู้จักยับยั้ง			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	อารมณ์ของตนเอง สถานการณ์ต่อไป ในขณะที่นักเรียนต่อแถวซื้อน้ำ แต่มีเพื่อนนักเรียนคนอื่นเข้าแทรกแถว ทำให้นักเรียนไม่พอใจมาก นักเรียนควรจะทำอย่างไร 1 นักเรียนต่อว่าเพื่อนและผลักออกจากแถวเลย 2 นักเรียนควรบอกเพื่อนที่มาแทรกแถวให้ไปต่อท้ายแถวด้วยคำพูดที่สุภาพ ... นักเรียนควรเลือกข้อ 2 นักเรียนควรบอกเพื่อนที่มาแทรกแถวให้ไปต่อท้ายแถวด้วยคำพูดที่สุภาพ เพราะ ถ้านักเรียนใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพจะทำให้เพื่อนมีอารมณ์โกรธซึ่งอาจจะทำให้เกิด การใช้กำลังกันเกิดขึ้นและทำให้เกิดบาดเจ็บทั้งสองฝ่าย เราควรรู้จักยับยั้งและไม่ใช้กำลังในการตัดสิน แต่เราควรบอกเพื่อนที่มาแทรกแถวให้ไปต่อท้ายแถวด้วยคำพูดที่สุภาพจะดีกว่า			
5	(2) ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ และ (3) ต้องการอะไรต้องได้ทันทีพอใจ โดยสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครตัดสินใจต่อแถวรอซื้อน้ำ แต่ต่อมาก็มีนักเรียนคนอื่นวิ่งมาแทรกแถว ตัวละครจึงเกิดความคิดว่าจะจัดการกับคนที่วิ่งมาแทรกแถวอย่างไร นัทยืนเข้าแถวรอซื้อน้ำ สักพักก็มีใครไม่รู้วิ่งมาแซงคิว คำถาม นัทจะอย่างไรเมื่อมีคนมาแซงคิว 1 คนทำผิดแบบนี้ ด่าซะหน่อยเถอะ คะแนน 2 2 เข้าไปผลักออกจากแถวไปเลย คะแนน 1 3 ชั่งมันเหอะ คิดซะว่าคนนั้นคงหิวมากกว่าเรา คะแนน 3			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	คำตอบ 1 นายทำไมทำแบบนี้ เห็นตัวแกว่าะ รู้จักต่อ แถวเหมือนคนอื่นบ้างสิ 2 นัทเดินเข้าไปปลักออกจากแถวเลยด้วย ความรู้สึกโมโห 3 คิดในใจ – ช่างเค้าเหอะ สงสัยจะหิว มากกว่าเรา หลังจากนั้นเพื่อนที่อยู่ในแถวก็มองหน้าคนที่แซงคิว จนในที่สุดเขาก็ออกจากแถวไปเลย ไม่ใช่กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ ต้องการอะไรต้องได้ทันที - ไม่เป็นไร แสดงว่า เราควบคุมอารมณ์และยับยั้ง ความโกรธของเราได้ดี และไม่เป็นผลเสียต่อเราและผู้อื่น ภายหลัง - ตักเตือน แสดงว่า บอกเตือนเพื่อนที่ทำในสิ่งที่ผิด บอกกล่าวให้เค้ารู้ถึงเรื่องที่ผิด - แย่งหนังสือคืน แสดงว่า เราเอาอารมณ์โกรธเป็น ที่ตั้งจะทำให้เรื่องเล็กกลายเป็นเรื่องใหญ่โตไปจะส่งผลเสียต่อ เราและผู้อื่นได้ - สรุปล การยับยั้งอารมณ์โกรธไม่พอใจ นั้นจะทำให้เรา ไตร่ตรองในสิ่งที่ทำนั้นดีหรือไม่ดีได้ แะไม่ส่งผลเสียต่อผู้อื่น (4) ใส่ใจและเข้าใจผู้อื่น รู้จักแสดงความเห็นอกเห็น ใจเมื่อผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน โดยสร้างสถานการณ์ให้ตัว ละครนำน้ำที่ซื้อได้แล้วมาแจกจ่ายเพื่อน ๆ แต่ก็สังเกตว่ามี เพื่อนในกลุ่มอยู่คนหนึ่งที่ไม่ได้สั่งน้ำ เมื่อสอบถามก็ทราบว่า เพื่อนคนนั้นลืมนำเงินมาจากบ้าน ตัวละครจึงเกิดความคิดว่า ควรจะพูดหรือทำอะไรเพื่อเป็นการแสดงความรู้สึกเห็นอก เห็นใจและเพื่อให้เพื่อนรู้สึกสบายใจขึ้น			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	นัทเดินกลับมาที่โต๊ะพร้อมกับแก้วน้ำที่เพื่อนฝากซื้อ นัท โจ้ น้ำอัดลม นาย เพชร เก็กฮอย แล้วนัทก็มองไปหาไท ไท ทำไมวันนี้ไม่สั่งน้ำ ทุกครั้งสั่ง ก่อนเพื่อนเลย ไท ไม่หิววะ (ทำหน้าเศร้าๆ) เพชร หรือนายลิ้มเองตั้งมา ไท (ทำหน้าเศร้าๆ) อืม ใช่ โจ (เสียงดูดนํ้าดังขึ้น) แล้วทุกคนก็มองมาที่โจ คำถาม นัทจะช่วยเหลือไทได้บ้างนะ 1 พุดปlopใจเพื่อน คะแนน 2 2 ก็ไม่รู้สิ ลิ้มเอง คะแนน 1 3 ไปซื้อน้ำให้ ไท ดีกว่า คะแนน 3 คำตอบ 1 นัท เอาน้ำ เดี่ยวเรากะเพื่อนเลี้ยงนาย เองวันนี้ 2 นิ่งเงียบ 3 นัทวิ่งไปซื้อน้ำมาให้ไท (5) เป็นที่ฟังได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ เมื่อเพื่อน นักเรียนต้องการความช่วยเหลือ นักเรียนควรยื่นมือเข้าไป ช่วยเหลือตามความสามารถของตน เพราะ การช่วยเหลือ เพื่อนหรือบุคคลอื่นนั้น เป็นสิ่งที่ควรกระทำและยังเป็นการ ผูกมิตรกับเพื่อนนักเรียนและบุคคลอื่นๆ อีกด้วย สถานการณ์ตัวอย่าง เมื่อเพื่อนของนักเรียนลืมพกเงิน ติดตัวมาด้วย จึงทำให้เพื่อนของนักเรียนไม่สามารถซื้ออาหาร กลางวันรับประทานได้ เพื่อนของนักเรียนจึงมาขอความ ช่วยเหลือ นักเรียนควรเข้าไปช่วยเหลือเพื่อนอย่างเต็มที่ โดย			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	ที่ไม่ทำให้ตัวเองเดือดร้อน สถานการณ์ต่อไป ในห้องเรียนวิชาภาษาไทย คุณครูได้ให้ทุกคนเขียนเรียงความ แต่เพื่อนของเราลืมนพกกล้องติดนอมาจากบ้าน เพื่อนจึงขอยืมปากกาจากเรา ในสถานการณ์นี้นักเรียนควรทำอย่างไร 1 ให้เพื่อนยืมปากการด้วยความเต็มใจ 2 ปฏิเสธ นักเรียนควรเลือก ข้อ 1 ให้เพื่อนยืมปากกาด้วยความเต็มใจ เพราะ การช่วยเหลือเพื่อนหรือบุคคลอื่น จะทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และทำให้เพื่อนเกิดความสนิทสนมมากยิ่งขึ้น (5) ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น โดยสร้างสถานการณ์ให้คุณครูวิชาภาษาไทยให้นักเรียนเขียนเรียงความแนะนำตัว แต่ปากกาของเพื่อนคนหนึ่งใช้การไม่ได้และมาขอยืมปากกาจากตัวละคร ซึ่งเพื่อนคนดังกล่าวมีนิสัยยืมของไปแล้วไม่เคยนำส่งคืนหรือจะคืนเมื่อถูกทวงถามเป็นประจำ ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจว่าควรจะให้เพื่อนคนดังกล่าวยืมปากกาสำหรับเขียนเรียงความส่งคุณครูดีหรือไม่ และควรพูดอย่างไรกับเพื่อนคนดังกล่าว ในห้องเรียน ครู วันนี้ครูจะให้ทุกคนเขียนเรียงความนะคะ โจ เฮ้อ นัท ยืมปากกาหน่อยดิ นัท อันที่แล้วยืมไป ยังไม่ได้คืนเลยนะ โจ เดี่ยวคืนๆ ขอยืมก่อนดิ			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	คำถาม ให้ยืมปากกาดีไหมนะ 1 ไม่ดีกว่า ปากกาที่ยืมไปแล้วยังไม่ได้คืนเลย คะแนน 1 2 ให้ยืมเหมือนเคย คะแนน 3 3 ชูไว้เดี๋ยวไม่ยอมคืน คะแนน 2 คำตอบ 1 นัท ไม่มีอะไจ วันนี้เอาปากกามาอันเดียว 2 ให้ยืมด้วยความเต็มใจ 3 วางปากกากระแทกกับโต๊ะเสียงดังแล้วบอกโจ ว่า ใช้เสร็จแล้วเอาคืนด้วยนะ (6) รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น โดยสร้างสถานการณ์ให้เมื่อหมดชั่วโมงเรียน เพื่อนยังไม่ได้เขียนงานที่ครูมอบหมายเลย ตัวละครจะเกิดความคิดว่าควรพูดหรือทำอะไรต่อ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ระหว่างพูดให้กำลังใจเพื่อนหรือเยาะเย้ย ที่เพื่อนทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จทันตามกำหนด เสียงออกดังหมดชั่วโมงเรียน ไทกำลังใจเขียนเรียงความ แต่ในกระดาชกลับไม่มีอะไรในกระดาชเลย คำถาม นัทจะช่วยไทอย่างไร 1 ขึ้นชม คะแนน 3 2 นั่งมอง คะแนน 1 3 ยืมให้ คะแนน 2 คำตอบ 1 เขียนเลยเรว่านายต้องเขียนออกมาได้ดีมาก 2 มองไปที่กระดาชแล้วก็หันหน้ากลับ 3 มองแล้วก็ยืมให้กำลังใจ ยอมรับผิด (7) มักสารภาพเมื่อทำผิด (8) เมื่อทำผิด มักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ และ (9) รู้จักขอโทษ โดยสร้างสถานการณ์ว่าใน			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	เวลาเที่ยงวัน เพื่อนไปซื้อข้าวโดยเพื่อนอีกคนหนึ่งฝากซื้อด้วย ปรากฏว่าเพื่อนหาทางแก้งด้วยการสั่งกับข้าวที่มีรสชาติเผ็ดมาก ๆ มาให้เพื่อนที่ฝากซื้อ จนเพื่อนคนนั้นกินข้าวไม่ได้ และรู้จักโกรธ ตัวละครจึงเกิดความคิดว่าจะจัดการกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนทั้งสองคนอย่างไร ณ โรงอาหาร เพชร เดี่ยวเราไปห้องก่อนเดี๋ยวมา ไท ไปด้วยๆ นัทเราขอข้าวผัดหมูนะ นัท เพชรจะกินไร เดี่ยวเราจะไปสั่งไว้ให้ เพชร เหมือนเดิมนะ นัท โอเค นัทไปสั่งอาหารที่ร้านอาหาร นัท กระเพาหมูขอเผ็ดๆ เลยนะครับ (พร้อมกับแอบหัวเราะเบาๆ) ระหว่างเดินไปห้องน้ำ ไท เพชร สั่งไร เหมือนเดิม เหมือนเดิม ตลอดเลย เพชร ก็กระเพาหมูไง นัทกำลังถือจานกับข้าวที่เพื่อนส่งกลับมา นัท มาแล้วๆ ปล่อยให้เรถือมาคนเดียวเลยนะ เพชร อันนี้ขอเราใช้ปะ กระเพาหมูๆ หิวๆ (พร้อมกับยื่นมือไปหยิบจานกับข้าวของตัวเองที่สั่งไว้ เพชร กินข้าวไปหนึ่งคำ เพชรอ้าปากกว้าง เหมือนกันว่าเผ็ดมาก เพชร ทำไมวันนี้กระเพาเผ็ดมากกก ไท นัท แก่แล้วเพชรรีเปลา คำถาม นัทจะบอกเพื่อนอย่างไร 1 แก่แล้ว บอกว่าเพื่อนจะชอบ คะแนน 2 2 ยอมรับผิด คะแนน 3			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	3 กำลังทำเป็นไม่รู้เรื่อง คะแนน 1 คำตอบ 1 เราคิดว่านายชอบเผ็ดๆ นะ 2 ยอมรับเราแก้งนายเองแหละ ขอโทษนะ 3 ไม่รู้ เราไม่ได้ทำ			
6	ด้านเก่ง มุ่งมั่นพยายาม เราควรมีความมุ่งมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้นานขึ้นและทำให้สำเร็จ เราฝึกการอ่านหนังสือ การทำการบ้าน ฝึกทำสมาธิ ปรับตัวต่อปัญหา เราจะต้องฝึกแก้ไขปัญหาและสามารถพึ่งตนเองได้ วิธีคิด เมื่อเจอปัญหา สิ่งแรก ดันสายปลายเหตุเป็นอย่างไร จะแก้ปัญหาดตรงไหนได้บ้าง หาทางทางออกหลายๆทางและเลือกทางออกที่ดีที่สุด และไม่มีผลเสียต่อตนเองและผู้อื่นน้อยที่สุด กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม เราควรหาโอกาสพูดถึงความรู้สึก และความคิดเห็นหรือความสามารถ ซึ่งจะทำให้เรามีความมั่นใจและความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น			
7	นักเรียนควรรู้จักรับฟังผู้อื่น และกล่าวให้กำลังใจหรือปลอบใจผู้อื่น เพราะการรับฟังจากเพื่อน จะทำให้นักเรียนรู้ว่าเพื่อนคิดอย่างไร เข้าใจเพื่อนมากขึ้นเหมือนกับการผูกมิตร เช่น เวลาที่เพื่อนเราไม่สบายใจ เราควรปลอบใจเพื่อน นั่งพูดคุย จนทำให้เพื่อนรู้สึกดีขึ้น สถานการณ์ตัวอย่าง ในขณะที่เพื่อนกำลังวิ่งมาหาค้นหาแล้วเพื่อนเกิดสะดุดล้มลงที่โรงอาหาร ทำให้นักเรียนคนอื่นๆในโรงอาหารหัวเราะ เพื่อนของนักเรียนจึงรู้สึกอับอายมาก			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	นักเรียนควรรีบเข้าไปช่วยเหลือและปลอบใจเพื่อน เพื่อให้เพื่อนรู้สึกสบายใจขึ้น สถานการณ์ต่อไป ในห้องเรียนวิชาคณิตศาสตร์ คุณครูได้เรียนเพื่อนของนักเรียนออกไปแก้โจทย์คณิตศาสตร์หน้าชั้นเรียน แต่เพื่อนของนักเรียนได้คำตอบผิด จึงทำให้เพื่อนในห้องเรียนหัวเราะ เพื่อนของนักเรียนจึงเดินกลับมานั่งและได้นิ่งเงียบไป นักเรียนควรจะทำอย่างไร 1 เข้าไปปลอบใจเพื่อนที่โต๊ะ 2 หัวเราะตามเพื่อนคนอื่น ... นักเรียนควรเลือก ข้อ 1 เข้าไปปลอบใจเพื่อน เพราะการให้กำลังใจเพื่อน ปลอบใจเพื่อน จะทำให้เพื่อนของเรามีกำลังใจ ทำให้เราเข้าอกเข้าใจผู้อื่นมากขึ้นและได้เรียนรู้การใส่ใจและเข้าใจผู้อื่น แต่เราไม่ควรหัวเราะเพื่อน เยาะเย้ยเพื่อน หรือกระทำใดที่จะทำให้เพื่อนรู้สึกเสียใจ			
	มุ่มมันพยายาม (10) มุ่มมันพยายาม (11) บ่นหรือต่อรองว่างานต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ลงทำและ (12) ทำงานที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ โดยสร้างสถานการณ์ให้เมื่อเข้าชั้นเรียนคุณครูให้นักเรียนทำโจทย์คณิตศาสตร์ หากใครทำเสร็จก็ให้ไปพักได้ ตัวละครไม่ค่อยเก่งคณิตศาสตร์ ทำให้ใช้เวลานานกว่าเพื่อนกลุ่มเดียวกันที่ทำเสร็จและออกไปเล่นนอกห้องแล้ว ตัวละครก็เกิดความคิดว่าจะเลือกกระหว่างตั้งใจทำต่อไปให้เสร็จ หรือส่งงานครูไปเท่าที่ทำได้แล้วไปเล่นกับเพื่อน ณ ห้องเรียน ครู ชั่วโมงเรียนนี้ ครูมีโจทย์ คณิตศาสตร์ มาให้ทำส่งในชั่วโมงเรียน นัท งานเข้าแล้วไม่ละ (คิดในใจ)			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	เวลาผ่านไป ครู นักเรียนทุกคน ใครทำไมทันในชั่วโมง ให้ทำในชั่วโมงอิสระให้เสร็จแล้วเอาไปส่งให้ครูที่ห้องพักครูนะคะ นักเรียน ครีบ/คะ โจ นัทเสร็จยัง นัท ยังเลย คิดไม่ออกเลย เพชร ไปเล่นกัน เดี่ยวค่อยมาทำ เสียเวลาชั่วโมงอิสระ ไท นั้นสิ นัทไปเล่นก่อนค่อยมาทำก็ได้ คำถาม นัทจะอย่างไรในสถานการณ์นี้ 1 ขอทำสักข้อก่อนนะแล้วค่อยไปกับเพื่อน คะแนน 2 2 ทำงานที่ค้างให้เสร็จก่อน คะแนน 3 3 ไปเล่นกับเพื่อนก่อนดีกว่า คะแนน 1 คำตอบ 1 ทำข้อนี้ก่อนเดี๋ยวตามไปเพื่อน 2 ไปกันก่อนเลยขอทำงานก่อนเพื่อน 3 ไปเล่นด้วยสิ เดี่ยวค่อยมาทำส่งทีหลังก็ได้ (ต่อฉากปรับตัวต่อปัญหา 1)			
	มุ่งมั่นพยายาม บ่นหรือต่อรองว่างานต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ลงทำงานที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ - ทำงานสักข้อแล้วค่อยไป แสดงว่า เรายังห่วงเล่นอยู่จนงานที่ตั้งใจไว้ไม่เสร็จ - ไปเล่นกับเพื่อนดีกว่า แสดงว่า เราไม่สนใจทำงานเลย งานที่ตั้งใจไว้ก็ไม่เสร็จกลายเป็นดินพองหางหมูไม่เลย - ทำงานเสร็จก่อนแล้วค่อยไป แสดงว่า เราเป็นคนที่มีสมาธิในการทำงาน จะทำให้งานที่ตั้งใจไว้สำเร็จไปด้วยดี - สรุป ความมุ่งมั่นพยายาม จะทำให้เรามีสมาธิและจะทำให้งานที่เราตั้งใจไว้สำเร็จได้อย่างดีเยี่ยม			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
8	มุ่งมั่นพยายาม (10) มุ่งมั่นพยายาม (11) มีความตั้งใจ และ (12) ทำงานที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ โดยสร้างสถานการณ์ให้เมื่อเข้าชั้นเรียนคุณครูให้นักเรียนทำโจทย์คณิตศาสตร์ หากใครทำเสร็จก็ให้ไปพักได้ ตัวละครไม่ค่อยเก่งคณิตศาสตร์ ทำให้ใช้เวลานานกว่าเพื่อนกลุ่มเดียวกันที่ทำเสร็จและออกไปเล่นนอกห้องแล้ว ตัวละครก็เกิดความคิดว่าจะเลือกระหว่างตั้งใจทำต่อไปให้เสร็จ หรือส่งงานครูไปเท่าที่ทำได้แล้วไปเล่นกับเพื่อน ณ ห้องเรียน ครู ชั่วโมงเรียนนี้ ครูมีโจทย์ คณิตศาสตร์ มาให้ทำส่งในชั่วโมงเรียน นัท งานเข้าแล้วไม่ละ (คิดในใจ) เวลาผ่านไป ครู นักเรียนทุกคน ใครทำไม่ทันในชั่วโมง ให้ทำในชั่วโมงอิสระให้เสร็จแล้วเอาไปส่งให้ครูที่ห้องพักครูนะคะ นักเรียน ครับ/คะ โจ นัทเสร็จยัง นัท ยังเลย คิดไม่ออกเลย เพชร ไปเล่นกัน เดี่ยวค่อยมาทำ เสียตายชั่วโมงอิสระ ไท นั่นสิ นัทไปเล่นก่อนค่อยมาทำก็ได้ คำถาม นัทจะอย่างไรในสถานการณ์นี้ 1 ขอทำสักข้อก่อนนะแล้วค่อยไปกับเพื่อน คะแนน 2 2 ทำงานที่ค้างให้เสร็จก่อน คะแนน 3 3 ไปเล่นกับเพื่อนก่อนดีกว่า คะแนน 1 คำตอบ 1 ทำข้อนี้ก่อนเดี๋ยวตามไปเพื่อน 2 ไปกันก่อนเลยขอทำงานก่อนเพื่อน 3 ไปเล่นด้วยสิ เดี่ยวค่อยมาทำส่งทีหลังก็ได้ (ต่อฉากปรับตัวต่อปัญหา 1)			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	มุ่งมั่นพยายาม บนหรือต่อรองว่างานต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ลงมือทำ ทำงานที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ - ทำงานสักข้อแล้วค่อยไป แสดงว่า เรายังห่วยเล่นอยู่จน ทำงานที่ตั้งใจไว้ไม่เสร็จ - ไปเล่นกับเพื่อนดีกว่า แสดงว่า เราไม่สนใจทำงานเลย งานที่ตั้งใจไว้ก็ไม่เสร็จกลายเป็นดินพองหางหมูไม่เลย - ทำงานเสร็จก่อนแล้วค่อยไป แสดงว่า เราเป็นคนที่มีความสามารถในการทำงาน จะทำให้งานที่ตั้งใจไว้สำเร็จไปด้วยดี - สรุป ความมุ่งมั่นพยายาม จะทำให้เรามีสมาธิและจะทำให้งานที่เราตั้งใจไว้สำเร็จได้อย่างดีเยี่ยม			
9	(14) หาทางตกลงกับเพื่อนเมื่อมีความขัดแย้ง และ (15) ไม่เอะอะโวยวายเมื่อประสบปัญหา เมื่อเกิดปัญหา นักเรียนควรใช้สติในการแก้ปัญหา นั้นๆ ไม่ควรเอะอะโวยวาย หรือเมื่อเกิดความขัดแย้ง ควรหาวิธีแก้ปัญหาหรือหาข้อตกลงในความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยควรแก้ปัญหาอย่างมีเหตุและผลและหาวิธีแก้ปัญหา หาทางออกของปัญหาหลายๆทาง เพื่อเลือกหาทางออกที่ดีที่สุดและมีผลเสียต่อผู้อื่นน้อยที่สุด สถานการณ์ตัวอย่าง งานกลุ่มของนักเรียน เกิดความขัดแย้งในการเสนอเนื้อหารายงาน ทำให้เพื่อนในกลุ่มรู้สึกไม่พอใจเลยทำให้เอะอะโวยวาย จากเรื่องเล็กกลายเป็นเรื่องใหญ่ นักเรียนควรจะปรึกษาเพื่อนๆในกลุ่มเพื่อหาทางออกเกี่ยวกับเนื้อหาในรายงานว่า เนื้อหาส่วนไหนมีความสำคัญที่สุด จัดเรียงลำดับความสำคัญของเนื้อหา เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มได้เข้าใจ มีความชัดเจนเข้าใจตรงกัน สถานการณ์ต่อไป เกิดเหตุทะเลาะวิวาทในกลุ่มเพื่อน มีการชกต่อยกัน และได้รับบาดเจ็บ นักเรียนควรทำ			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	อย่างไรกับสถานการณ์นี้ 1 ร่วมชกต๋อยกับเพื่อน 2 เข้าไปห้ามเพื่อยุติปัญหา ... นักเรียนควรเลือก ข้อ 2 เข้าไปห้ามเพื่อยุติปัญหา เพราะ การทะเลาะวิวาทอะอะโวยวายต่อปัญหา จะทำให้เกิดความขัดแย้ง บานปลาย ไม่ได้ยุติปัญหาที่เกิดขึ้นเลย นักเรียนควรหาวิธีแก้ปัญหหรือหาข้อตกลงในความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยการหาวิธีแก้ปัญหาย่อมมีเหตุผลและหาทางออกของปัญหาหลายๆทาง เพื่อเลือกหาทางออกที่ดีที่สุดและมีผลเสียต่อผู้อื่นน้อยที่สุด			
10	(14) หาทางตกลงกับเพื่อนเมื่อมีความขัดแย้ง และ (15) ไม่อะอะโวยวายเมื่อประสบปัญหา โดยสร้างสถานการณ์ว่าเพื่อน ๆ ของตัวละครไปพบกับนักเรียนที่มาแทรกแถวขณะรอซื้อน้ำ (ข้อ 1) ซึ่งเป็นนักเรียนที่เพิ่งย้ายมาจากที่อื่น กลุ่มเพื่อน ๆ จึงไปหาเรื่องทำชกต๋อยกับนักเรียนคนนั้น ทำให้ตัวละครต้องหาทางจัดการกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฐานะคนกลาง เสียงออกหมดชั่วโม่งอิสระ นัท (คิดในใจ) เสียตายจิงไม่ได้ไปเล่นกับเพื่อนเลย ไท นัทๆ โจมันมีเรื่องกับใครก็ไม่รู้ ไม่คั่นหน้าเลย 1 นัทรีบวิ่งไปหากลุ่มเพื่อนที่กำลังทะเลาะกันอยู่ คำถาม นัทจะช่วยเพื่อนอย่างไร 1 แยกทั้งสองออกจากกันแล้วปรับความเข้าใจ คะแนน 3 2 เอาเรื่องที่ทะเลาะไปฟ้องครู คะแนน 2			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	3 ทะเลาะกับเพื่อนด้วย คะแนน 1 คำตอบ 1 นัทเข้าไปแยกทั้งสองฝ่ายออกจากกัน นัท หยุดทั้งทั้งหมดนะ ยังไม่ทันจะได้ คุยกันเลยจะมีเรื่องกันทำไมละเนี่ย เพชร ก็มันมองหน้า ไม่ชอบคนมองหน้าแบบนี้ ทัน ใครจะเรื่องเรารู้หมดแหละ นัท โอเคเข้าใจแล้ว สรุป คนหนึ่งไม่ยอมอีกคนก็สู้ไม่ถอย ถ้ามั่นใจรีบลำมาทำไมไม่ชอบ คุยกันบ้างสิ ไม่ใช่มาถึงไม่ชอบก็ไม่ชอบเลย 2 หยุดๆๆ ไม่จิ้นไปฟ้องครูนะ 3 วิ่งเข้าช่วยเพื่อนทะเลาะ ไท เฮ้ยๆครูมาเข้าห้องแล้ว ไว้ย โจ รีบเลยๆ ทุกรีบวิ่งเข้าไปห้องเรียนของตัวเอง			
	หาทางตกลงกับเพื่อนเมื่อมีความขัดแย้ง ไม่เอะอะโวยวายเมื่อประสบปัญหา - ส่งเสริมเพื่อน แสดงว่าเราเป็นคนที่ทำให้เรื่องเล็กเป็นเรื่องใหญ่ สร้างความแตกแยกในกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ดี ความปรับปรุงตัว - พูดคุยปรับความเข้าใจ แสดงว่า เราเป็นคนค่อยๆขัดขวางในสิ่งที่ไม่ดี และยังทำให้ให้เรื่องบาดหมางนั้นกลายเป็นเพื่อนที่พูดคุยกันได้ จากเรื่องใหญ่ก็กลายเป็นเรื่องเล็ก - วิ่งไปฟ้องคุณครู แสดงว่า เรายังไม่พร้อมที่จะค่อยปรับความเข้าใจในกลุ่มเพื่อนจึงต้องให้ผู้ใหญ่มาช่วยในเรื่องนี้ ซึ่งเป็นเรื่องที่ดีแต่ถ้าเราตกลงเข้าใจกันในกลุ่มเพื่อนจะมีความ			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	สบายใจกว่าที่จะต้องให้ผู้ใหญ่มาเกี่ยงข้อง - สรุป ถ้าเราสามารถคลายปมปัญหาในกลุ่มเพื่อนได้จะกลายเป็นเรื่องที่ดีและจะทำให้มิตรภาพความเป็นเพื่อนนั้นอบอุ่นมากยิ่งขึ้น			
11	(13) ไม่ท้อเมื่อประสบความผิดหวัง เมื่อเราคาดหวังกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ เราควรทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย แต่ถ้าสิ่งที่คาดหวังไว้ไม่ประสบความสำเร็จ นักเรียนไม่ควรที่จะผิดหวังมากเกินไป ไม่หมกมุ่น ควรจะให้กำลังใจตัวเอง ให้ตัวเองรู้สึกดี หรือ หากิจกรรมอื่นๆทำ เช่น วาดรูป ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น สถานการณ์ตัวอย่าง วันประกาศผลคะแนนสอบคะแนนของนักเรียนไม่ได้เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ นักเรียนได้ทำสุดความสามารถของตนแล้ว นักเรียนไม่ควรท้อเมื่อประสบความผิดหวัง ควรให้กำลังใจตัวเอง เพื่อที่จะให้ตัวเองรู้สึกดีขึ้น สถานการณ์ต่อไป วันแข่งขันฟุตบอล ทีมของนักเรียนแข่งขันแพ้ ทั้งที่ก่อนหน้านี้ ทีมของนักเรียนได้ทำการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ จึงทำให้นักเรียนรู้สึกท้อ นักเรียนควรจะทำอย่างไร 1 ไม่ท้อเมื่อประสบความผิดหวัง 2 เสียใจและหมกมุ่นต่อความผิดหวัง ... นักเรียนควรเลือก ข้อ 1 ไม่ท้อเมื่อประสบความผิดหวัง เพราะ เมื่อนักเรียนคาดหวังกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ เราควรทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย เป็นสิ่งที่ดี แต่ถ้าสิ่งที่คาดหวังไว้ไม่ประสบความสำเร็จ นักเรียนไม่ควรที่จะผิดหวังหรือท้อมากเกินไป ไม่หมกมุ่นกับความผิดหวังนั้นๆ ควรจะให้กำลังใจตัวเอง ให้ตัวเองรู้สึกดี หรือ หากิจกรรมอื่นๆทำ เช่น วาดรูป ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
12	(16) ทักทายทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ มิตรภาพ เริ่มต้นด้วยการทักทาย ยิ้มแย้ม แจ่มใส ร่าเริง เบิกบาน เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความมนุษยสัมพันธ์อันดีงามต่อเพื่อนและผู้อื่น การทำความรู้จักยังสามารถทำให้นักเรียนได้สนิทสนมกับเพื่อนใหม่ๆ อีกด้วย สถานการณ์ตัวอย่าง มีเพื่อนข้างบ้านย้ายมาใหม่ นักเรียนควรจะเข้าไปกล่าวคำทักทาย เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีงาม เป็นเพื่อนบ้านที่ดีต่อกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เช่น การกล่าวคำทักทายเมื่อเจอหน้ากัน การแบ่งปันสิ่งของต่างๆ ให้กันและกัน สถานการณ์ต่อไป มีเพื่อนนักเรียนใหม่ย้ายมาอยู่ในห้องของนักเรียน ซึ่งคุณครูได้ให้เพื่อนนักเรียนใหม่มานั่งข้างๆ นักเรียน นักเรียนควรจะทำอย่างไร 1 กล่าวคำทักทายเพื่อนนักเรียนใหม่ 2 นั่งเฉย ... นักเรียนควรเลือก ข้อ 1 กล่าวคำทักทายเพื่อนนักเรียนใหม่ เพราะ การสร้างมิตรภาพจะทำให้เรารู้จักเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้น สิ่งแรกที่นักเรียนควรทำ คือ การทักทายด้วยรอยยิ้มที่สดใส			
	(16) ทักทายทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ โดยสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนที่ย้ายมาใหม่คนนั้น มาเรียนห้องเดียวกับตัวละคร และนั่งในที่นั่งติดกันกับตัวละคร ทำให้ต้องเกิดความคิดว่าควรจะทักทายทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่คนนี้หรือไม่ อย่างไร ห้องเรียน ครู วันนี้ครูมีเพื่อนใหม่มาให้รู้จักกันนะ ทัน ผมนายอิสระ ปราบชัย ชื้อเล่น ทัน ครับ ครู ครูก็งั้นนะ ว่าเธอหายไปไหน เพราะว่าผอ. บอกว่ามีนักเรียนใหม่ที่ห้องครู ทัน มองหน้าครูแล้วถามแบบตบตบ ผมนั่งตรงไหนครับครู			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	ครู เออๆ (มองหาที่นั่ง) ไปนั่งข้างนี้รัฐพงศ์ แล้วกันนะยังว่างอยู่ จากนั้นทันทีก็โตะกับเก้าอี้ไปนั่งข้างๆนัท ด้วยสายตาที่ทุกคนในห้องมองเป็นตาเดียวกัน เพชร ระวังตัวไว้นะ (ระหว่างทันเดินผ่าน) คำถาม นัทจะทำอย่างไรเมื่อเจอเพื่อนใหม่ 1 ทักทาย คะแนน 3 2 มองหน้าเฉยๆ คะแนน 2 3 ไม่ทักทาย คะแนน 1 คำตอบ 1 นัทมองหาที่นั่งข้างๆ นัท เรานัทนะ พร้อมกับยิ้มให้ 2 มองหน้าเฉยๆ 3 ไม่มอง นิ่งๆ			
	ทักทายทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ - ไม่ทักทาย แสดงว่า เราเป็นคนไม่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีเลย เราควรปรับปรุงในด้านนี้มากขึ้น - มองหน้าเฉยๆ แสดงว่า เราอยากจะทำรู้จักเพื่อนใหม่แต่ก็ยังอายที่จะพูดคุยกับเพื่อนใหม่ ลองสุดลมหายใจแล้วเดินไปหาเพื่อนคนนั้นแล้วลองทักทายเพื่อนใหม่ด้วยหน้าที่ยิ้มแย้ม - ทักทายเพื่อนใหม่ แสดงว่าตอนนี้เราได้สร้างมิตรภาพอันยิ่งใหญ่และมีเพื่อนใหม่เพิ่มมาอีกคนแล้วละ - สรุป การทักทายเพื่อนใหม่ไม่ใช่เรื่องหน้าอายแต่กลับสร้างมิตรภาพอันดีต่อผู้อื่น และได้เพื่อนใหม่มาเพิ่มอีกคนด้วยละ			
	ไม่ท้อเมื่อประสบความผิดหวัง - ท้อใจไม่สู้ดีกว่า แสดงว่า เราเป็นคนหมดหวังไร้ทางต่อสู้ สิ่งนี้อาจจะทำให้เราไม่สู้ดีนักในอนาคต - สู้สักตั้งเป็นใจเป็นกัน แสดงว่า เรายังมีหวังที่จะสู้ต่อไป แม้			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	จะเจอเรื่องที่ไม่ดีมา มันก็จะกลายเป็นอุปสรรคเล็กๆให้เราก้าวผ่านไปได้ - สู้เท่าที่ไหว อุปสรรคจะเล็กเราอาจจะผ่านไปได้ แต่ถ้าเราเจออุปสรรคที่ใหญ่กว่านี้เราคงไม่ไหวแน่ แต่ก็ต้องสู้ต่อไป - สรุป อุปสรรคมันจะมาเล็กหรือเจออุปสรรคที่ใหญ่ เรา ก็ความจะต้องสู้อย่าท้อในอุปสรรค แล้วมันก้าวผ่านจุดนั้นไปได้ เมื่อผ่านไปมันก็จะกลายเป็นแค่อุปสรรคเล็กๆเท่านั้น			
13	(17) ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น การแสดงความสามารถของตนเองต่อหน้าผู้อื่นนั้น ทำให้เรากล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงความคิดเห็นต่อหน้าผู้คน หมุ่มมากในทางที่ถูกที่ควร สร้างความมั่นใจให้ตัวเอง ความเป็นตัวของตัวเอง และยังทำให้ผู้อื่นเห็นความสามารถของตนเอง ทำให้เรามีวุฒิภาวะการเป็นผู้นำ เช่น การกล่าวสุนทรพจน์ การโต้วาที เป็นต้น สถานการณ์ตัวอย่าง คุณครูได้มอบหมายให้นักเรียนออกมารายงานหน้าชั้นเรียน นักเรียนควรเตรียมตัวสร้างความมั่นใจให้กับตัวเอง เตรียมความพร้อมด้านเนื้อหา การแต่งกายให้พร้อมก่อนจะออกไปหน้าชั้นเรียน สถานการณ์ต่อไป ค่ายวิชาการ นักเรียนที่เข้าค่ายจะต้องทำการแนะนำตัวต่อหน้าเพื่อนๆในค่าย นักเรียนควรจะทำอย่างไร ข้อ 1 ไม่เตรียมตัว ไม่มั่นใจในตัวเอง ตื่นเต้น ข้อ 2 เตรียมความพร้อม สร้างความมั่นใจให้กับตัวเอง นักเรียนควรเลือก ข้อ 2 เตรียมความพร้อม สร้างความมั่นใจให้กับตัวเอง เพราะ การสร้างความพร้อมและการสร้างความมั่นใจให้กับตัวเองจะทำให้เรา จะทำให้เรากล้าแสดงออก กล้าคิดกล้าทำ และยังทำให้ผู้อื่นเห็นความสามารถของตนเอง			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
	(17) ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่นโดยสร้างสถานการณ์ให้คุณครูให้เพื่อนที่ย้ายมาใหม่แนะนำตัวเอง จากนั้นคุณครูให้นักเรียนในห้องมาแนะนำตัวเองให้เพื่อนใหม่ รู้จักทีละคน ตัวละครจึงเกิดความคิดว่าควรจะลุกขึ้นแนะนำตัวเป็นคนแรก หรือรอให้เพื่อนๆ แนะนำตัวกันไปก่อนแล้วตนจึงแนะนำตัวเองเป็นลำดับท้ายๆ ครู วันนี้เราทุกคนในห้อง มาแนะนำตัวให้เพื่อนใหม่ให้รู้จักกัน ใครจะเริ่มก่อนดี คำถาม นัทจะทำอะไรในเหตุการณ์นี้ 1 ออกไปคนแรก คะแนน 4 2 รอครูเรียกค่อยไป คะแนน 2 3 ไม่ออกไปเลย คะแนน 1 คำตอบ 1 นัทเสนอครูขอออกไปแนะนำตัวคนแรก 2 ครูเรียก นายนัฐพงศ์ ออกมาแนะนำตัวด้วย 3 ไม่ออกไป ขอตัวไปห้องน้ำ			
	กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนหมู่มาก - ไม่ออกไปเลย แสดงว่าเรายังอายต่อคนหมู่มากอยู่ เราลองตั้งใจให้มันแล้วเดินออกไปเจอเพื่อนๆ เราดูสิ เราก็จะได้เจอเพื่อนๆ เยอะแยะไปหมดเลยนะ - ให้เพื่อนคนอื่นออกไปก่อน แสดงว่าเรา เรายังอายแต่ขอตั้งสติก่อนซึ่งไม่แปลกถ้าจะให้เพื่อนออกไปก่อน แต่ถ้าเราออกไปก่อนก็อาจจะเป็นที่จดจำขอเพื่อนๆ ได้สินะ - ออกไปคนแรกเลย แสดงว่าเรา พร้อมกับการได้เจอเพื่อนๆ ที่หน้าห้องแล้วละ เยี่ยมไปเลย - สรุป การที่เรากล้าแสดงออกนั้นมันเป็นเรื่องที่ดี เราจะได้พูด กล้าทำในสิ่งที่ถูกต้อง กล้าสู้หน้าคนอื่น ไม่อาย นั่นเป็นผลดีต่อตัวเรา			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
14	(18) กล้าซักถามเมื่อสงสัย การถาม คือ การพูดเพื่อรับคำตอบเมื่อเกิดข้อสงสัย และเข้าใจในข้อสงสัยที่นักเรียนถาม ได้รับคำตอบจากสิ่งที่ถาม เช่น นักเรียนสงสัยในสิ่งที่คุณครูสอน นักเรียนจึงยกมือถามคุณครู สถานการณ์ตัวอย่าง ในห้องเรียนวิชาเรียนวิชาคณิตศาสตร์ คุณครูได้ยกตัวอย่างโจทย์และได้อธิบายวิธีแก้โจทย์ แต่นักเรียนเกิดข้อสงสัย จึงยกมือถามคุณครู เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องที่สุด สถานการณ์ต่อไป แม่ของนักเรียนได้ให้นักเรียนไปซื้อของที่ร้านสะดวกซื้อ แต่นักเรียนหาของที่ที่ต้องการซื้อไม่เจอ นักเรียนควรจะทำอย่างไร 1 เดินทางจนกว่าจะเจอ 2 สอบถามจากพนักงานในร้านสะดวกซื้อ ... นักเรียนควรเลือก ข้อ 2 สอบถามจากพนักงานในร้านสะดวกซื้อ เพราะ จะทำให้นักเรียนไม่เสียเวลากับการหาของและยังได้ของที่ที่ต้องการเร็วขึ้น			
	(18) กล้าซักถามเมื่อสงสัย โดยสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครซึ่งนั่งติดกันกับเพื่อนที่ย้ายมาใหม่ อยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับเพื่อนใหม่คนนี้ แต่เนื่องจากเพื่อนของตนเคยมีเรื่องทะเลาะกันมาก่อน ตัวละครจึงรู้สึกอึดอัดและลำบากใจที่จะซักถาม ทำให้ตัวละครต้องคิดว่าจะจัดการกับสถานการณ์ดังกล่าวอย่างไร ห้องเรียน ครู โจทย์คณิตศาสตร์ที่ส่งไปเป็นยังงัยทำได้รีเปล่า ใครมีอะไรจะถามไหมเดี๋ยวครูจะได้อธิบาย คำถาม นัทจะทำอย่างไรในเหตุการณ์นี้ 1 รอฟังครูอธิบายเอง คะแนน 2 2 ไม่ถาม คะแนน 1			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	3 ถามครูข้อที่ไม่เข้าใจ คะแนน 4 คำตอบ 1 ครู มีใครจะถามอะไรไหมคะ ไม่มี นะ แล้วครูก็ไม่อธิบาย 2 ครู ไม่ถามเลย แสดงว่าเข้าใจ 3 นัท ผมไม่เข้าใจข้อ 3 ครับ คุณครู			
	กล้าซักถามเมื่อสงสัย - ถามข้อที่ไม่เข้าใจ เราไม่เข้าใจตรงไหนให้ถามไปเลยซึ่งเป็น สิ่งที่ดี เราจะได้ไม่มีข้อข้องใจในสิ่งนั้นๆ - ไม่ถาม การไม่ถามมันจะทำให้เราต้องใจคิดเป็นอย่างอื่น ไม่ เข้าใจ งง แล้วจะกลายทำให้เราไม่สนใจในสิ่งนั้นๆไปเลย - รอฟังคุณครูอธิบายเอง รอคุณครูบอก อาจจะกลายเป็น การอธิบายในสิ่งที่เรารู้อยู่แล้วก็กลายเป็นว่า บอกในสิ่งที่ไม่ ตรงตามที่เราต้องการก็ได้ ถามเลยดีกว่าอย่ารอเลยนะ - สรุป กล้าซักถามเมื่อสงสัย เราก็จะได้คำตอบที่ตรงตาม ต้องการของเรา ถ้าเรามัวแต่รอคนอื่นบอก มันอาจจะ ผิดพลาดก็ได้ หรืออาจจะอธิบายไม่ถูกเลย			
15	(19) พอใจในตนเอง (20) รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่ได้ (21) ภูมิใจที่ได้รับควมไว้วางใจจากผู้ใหญ่ เช่น ดูแลน้อง ดูแลสัตว์เลี้ยงช่วยเหลืองานผู้ใหญ่ นักเรียนควรภาคภูมิใจในตนเอง เรามี ความสามารถ มีคุณค่า เมื่อรู้สึกมีปมด้อยผู้อื่นไม่ได้ นักเรียนควรมองว่า ความสามารถของแต่ละบุคคลมีความเด่น ไม่เหมือนกัน และเราควรภาคภูมิใจในความสามารถที่เรามี สถานการณ์ตัวอย่าง ในห้องเรียนวิชาศิลปะ คุณครูได้ให้วาดรูป บ้านของฉัน ท้ายชั่วโมงเรียนได้นำผลงาน ออกมาแสดงหน้าห้องเรียน ทำให้เห็นความสามารถในการ วาดรูปของเพื่อนๆแต่ละคน เราควรภูมิใจความสามารถใน การวาดรูปของตนเอง ถึงแม้ว่าจะไม่สวยเท่าเพื่อนคนอื่น			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	สถานการณ์ต่อไป ในชั่วโมงเรียนวิชาพละ ได้มีการทดสอบสมรรถภาพทางร่างกาย โดยการวิ่ง และจับ เวลา นักเรียนทำเวลาไม่ดีเท่ากับเพื่อนๆในห้อง นักเรียนควร จะอย่างไร 1 ภูมิใจในความสามารถของตนเอง 2 ไม่ภูมิใจในความสามารถของตนเอง ... นักเรียนควรเลือก ข้อ 1 ภูมิใจใน ความสามารถของตนเอง เพราะ ความสามารถของแต่ละคน มีไม่เท่ากัน เราควรเห็นคุณค่าในความสามารถของตนและยัง สามารถพัฒนาความสามารถของตนในด้านอื่นๆอีกด้วย			
	พอใจในตนเอง โดยสร้างสถานการณ์ให้หลังจากพูดคุยกับ เพื่อนใหม่แล้ว ก็ทราบเรื่องราวของเพื่อนคนนี้น่าขึ้น โดยเฉพาะความน้อยเนื้อต่ำใจของเพื่อนที่ย้ายมาใหม่ด้วย สาเหตุหลาย ๆ อย่าง ทำให้ตัวละครรู้สึกอยากจะพูดหรือทำ ในสิ่งที่เป็นการแสดงความเห็นอกเห็นใจและแสดงให้เห็นว่า คนเราควรพอใจในตนเอง ห้องเรียนระหว่างเรียนคาบสุดท้าย นัท หันเมื่อก็มีเรื่องกันเราขอโทษแทนเพื่อนเรานะ ทัน ไม่เป็นไรหรอก เราชินแล้ว เจอบ่อยๆ นัท เจอบ่อยๆ ทัน ใช่เราเจอเรื่องแบบนี้บ่อยๆ ตั้งแต่ที่พ่อแม่ย้ายบ้าน บ่อยๆ นะ นัท ย้ายบ้านมันเกี่ยวอะไรกับการทะเลาะ นายน่าจะมี เพื่อนเยอะมากกว่านะ น่าอิจฉาได้ไปหลายๆที่ ทัน เราต่างหากต้องอิจฉานายที่มีเพื่อนสนิท ยอม เสียสละ ไม่ทิ้งกัน ต่างจากเราที่ไม่มีเพื่อนเลย เรากลับไปถึงบ้าน พ่อแม่ก็ ยังไม่กลับจากที่ทำงาน แทบไม่ได้เจอหน้ากันเลย คำถาม นัทจะอย่างไรเมื่อเจอเหตุการณ์นี้			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	สถานการณ์ตัวอย่าง การแข่งขันฟุตบอลของทีม นักเรียนนั้น ได้รองชนะเลิศลำดับที่หนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียน ไม่ได้คาดหวังไว้ จากที่นักเรียนได้ฝึกซ้อมกันมา นักเรียนควร จะพอใจกับผลการแข่งขันถึงแม้จะไม่ได้ดีมากนั้น แต่สิ่งที่ ได้รับมานั้นก็คือ ประสบการณ์ การเรียนรู้เพื่อไปปรับปรุง ฝึกฝน แก่ใช้ในสิ่งที่พลาดไป สถานการณ์ต่อไป ในการสอบแข่งขันกีฬาวีชาการ นักเรียนได้ผลคะแนนสอบออกมาที่ไม่ได้คาดหวังไว้ นักเรียน ควรจะทำอย่างไร 1 นักเรียนควรจะยอมรับ 2 เสียใจ ... นักเรียนควรจะเลือก ข้อ 1 นักเรียนควรจะยอมรับ เพราะ เราก็ควรจะยอมรับในสิ่งที่เป็นอย่างนี้ และยอมรับในสิ่งที่ จะมาทดแทนได้ ในเกมกีฬาที่เช่นกัน รู้จักแพ้ รู้จักชนะและ รู้จักถอย เราควรภูมิใจในความสามารถที่ตนมี ไม่ กอดตัวเอง			
16	(22) พอใจกับผลการเรียนที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่มากนัก (23) เมื่อไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการ ก็จะยอมรับสิ่งทดแทนอย่างอื่นได้ และ (24) เมื่อเกมหรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจ โดยสร้าง สถานการณ์ให้ต่อมามีการประกาศผลคะแนนสอบ คณิตศาสตร์ ตัวละครได้คะแนนน้อยกว่าที่ตั้งความคาดหวัง ไว้ จนรู้สึกผิดหวังกับผลที่ปรากฏ ทำให้คิดไปว่าคงจะไม่ได้ใน สิ่งที่ตนตั้งใจไว้ ดังนั้น ตัวละครจึงมีความคิดว่าจะทำอย่างไร ในการจัดการกับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ห้องเรียน ครู ก่อนจะเลิกเรียนครูจะเอา คะแนนสอบกลางภาคให้ ทุกคนกลับบ้านไปให้พ่อแม่ดูนะ นัท (คิดในใจ) รอบนี้จะได้คะแนนเท่าไรนะ ขอให้ คะแนนเต็มด้วยเถอะ พ่อจะได้ซื้อของให้			



ลำดับ	หัวข้อประเมิน	เหมาะสม	ไม่ เหมาะสม	หมายเหตุ
	พอใจกับผลการเรียนที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่นมากนัก เมื่อไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการ ก็จะยอมรับสิ่งทดแทนอย่างอื่นได้ เมื่อเกมหรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจ - ผ่อนคลาย เราควรผ่อนคลายบ้างพักสมองจะได้พร้อมกับการเริ่มสิ่งใหม่ - เล่นเกม เกมทำให้เราผ่อนคลายก็จริงแต่การเล่นมากเกินไป อาจจะทำให้เราลืมทำสิ่งอื่นไป เกมเล่นได้แต่เล่นให้พอเหมาะ - ดิวเข้มกว่านี้ เราควรผ่อนคลายให้มากกว่านี้ อย่าสร้างความเครียดให้ตัวเองเลยนะ พักบ้างแล้วค่อยเริ่มใหม่กับสิ่งที่สบายใจมากขึ้น สรุป เรารู้จักความพักผ่อนอารมณ์ให้มากกว่านี้ มีอารมณ์ขัน เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย อย่าเครียดกับงานมากเกินไป การนั่งสมาธิเป็นสิ่งที่ดีนะจ๊ะ			
17	(25) มีอารมณ์ขัน (26) รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ และ (27) เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย โดยสร้างสถานการณ์ว่าเมื่อประสบปัญหาอย่างกรณีผลคะแนนสอบคณิตศาสตร์แล้ว ตัวละครตนควรจะทำอย่างไรต่อไป			
	การทดสอบความฉลาดทางอารมณ์นั้น จะค่อยเตือนให้เรา มีสติ ไม่ให้เราโกรธ เข้าใจเพื่อน รู้จักกล้าแสดงออก สร้างความไว้วางใจกับผู้อื่น และยังสร้างมิตรภาพอันดีงามในกลุ่มเพื่อนอีกด้วย จงอย่าลืมที่จะเป็นคนดี จงอย่าลืมที่จะสร้างมิตรภาพ จงอย่าลืมคอยช่วยเหลือผู้อื่น และจงอย่าลืมผ่อนคลายอารมณ์ให้ต่อสู้กับอุปสรรคข้างหน้าในอนาคตต่อไปนะ ท้อได้แต่อย่าถอย			



ภาคผนวก ข
การประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบจำลองสถานการณ์
ตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



แบบประเมินความเหมาะสม

ผลประเมินความเหมาะสมการพัฒนาารูปแบบสื่อมัลติมีเดียแบบจำลองสถานการณ์ตาม
โครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่องที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					เหมาะสม (ความถี่)	ร้อยละ
	1	2	3	4	5		
1. ด้านเนื้อหา							
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	1	1	1	1	1	5	100
1.2 ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความถูกต้อง	1	1	1	1	1	5	100
1.3 ความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา	1	1	1	1	1	5	100
1.4 ความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา	1	0	1	1	1	4	80
1.5 ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับของผู้เรียน	1	1	1	0	1	4	80
1.6 ความเหมาะสมของการเรียงลำดับเนื้อหา	1	1	1	1	1	5	100
1.7 ความเหมาะสมในการใช้ภาษา	1	1	1	1	1	5	100
2. ด้านข้อความ ตัวอักษร							
2.1 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร สีพื้นหลังในแต่ละกรอบการเรียนรู้	0	1	1	1	1	4	80
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	1	0	1	0	1	3	60
2.3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	1	1	1	1	1	5	100
2.4 ความเด่นชัดของตัวอักษร	1	1	1	1	1	5	100
3. ด้านเทคนิคการผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวประกอบ							
3.1 สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ	1	1	1	1	1	5	100
3.2 สามารถสื่อความหมาย เข้าใจง่าย	1	1	1	1	1	5	100
3.3 มีความชัดเจน เหมาะสม	1	0	1	1	1	4	80
3.4 ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวมีสีสันสวยงามเหมาะสม	1	1	1	1	1	5	100



เรื่องที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					เหมาะสม (ความถี่)	ร้อยละ
	1	2	3	4	5		
3.5 ตำแหน่งการจัดวางภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวเหมาะสม	1	1	1	1	1	5	100
4. ด้านวิทัศน์							
4.1 ความเหมาะสมของวิทัศน์	1	1	1	1	1	5	100
4.2 ความต่อเนื่องของวิทัศน์	1	1	1	1	1	5	100
4.3 การสื่อความหมายในวิทัศน์	1	1	1	1	1	5	100
4.4 ความสนใจในการนำเสนอวิทัศน์	1	1	1	1	1	5	100
5. ด้านการเชื่อมโยงเนื้อหา							
5.1 ความน่าสนใจของไต่เต้านำเข้าสู่ บทเรียน	1	1	1	1	0	4	80
5.2 หน้าเมนูต่าง ๆ ใช้งานง่าย เหมาะสม	1	1	1	1	1	5	100
5.3 ความสามารถในการโต้ตอบหรือมี ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน	1	0	1	1	1	4	80
5.4 ความสะดวกและง่ายในการใช้งาน	1	1	1	1	1	5	100
6. ด้านการจำลองสถานการณ์							
6.1 ความเหมาะสมของการจำลองสถานการณ์	1	1	1	1	1	5	100
6.2 ความสมจริงของการจำลองสถานการณ์	1	1	1	1	1	5	100
6.3 การสื่อความหมายในการจำลองสถานการณ์	1	1	1	1	1	5	100
6.4 ความสนใจในการนำเสนอการจำลอง สถานการณ์	1	1	1	1	1	5	100
เฉลี่ยร้อยละ							94.2



แบบประเมินคุณภาพของสื่อที่มีลักษณะการประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีลิเคิร์ต (Likert) กำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535: 67-71)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
1.2 ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความถูกต้อง	4.8	0.447	คุณภาพดีมาก
1.3 ความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา	4.4	0.548	คุณภาพดี
1.4 ความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา	4.2	0.837	คุณภาพดี
1.5 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	4.2	0.447	คุณภาพดี
1.6 ความเหมาะสมของการเรียงลำดับเนื้อหา	4.4	0.548	คุณภาพดี
1.7 ความเหมาะสมในการใช้ภาษา	5	0.000	คุณภาพดี
รวม	4.5	0.482	คุณภาพดี
2. ด้านข้อความ ตัวอักษร			
2.1 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร สีพื้นหลังในแต่ละกรอบการเรียนรู้	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	0.000	คุณภาพดีมาก
2.3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	5	0.000	คุณภาพดีมาก
2.4 ความเด่นชัดของตัวอักษร	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
รวม	4.8	0.274	คุณภาพดีมาก
3. ด้านเทคนิคการผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวประกอบ			
3.1 สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ	4.4	0.548	คุณภาพดี
3.2 สามารถสื่อความหมาย เข้าใจง่าย	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
3.3 มีความชัดเจน เหมาะสม	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
3.4 ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวมีสีสันสวยงามเหมาะสม	5	0.000	คุณภาพดีมาก
3.5 ตำแหน่งการจัดวางภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวเหมาะสม	5	0.000	คุณภาพดีมาก
รวม	4.72	0.329	คุณภาพดีมาก
4. ด้านวิทัศน์			
4.1 ความเหมาะสมของวิทัศน์	4.4	0.548	คุณภาพดี
4.2 ความต่อเนื่องของวิทัศน์	4.4	0.548	คุณภาพดี
4.3 การสื่อความหมายในวิทัศน์	4.4	0.548	คุณภาพดี



รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
4.4 ความสนใจในการนำเสนอวีดิทัศน์	4.2	0.447	คุณภาพดี
รวม	4.35	0.523	คุณภาพดี
5. ด้านเสียงดนตรีประกอบและภาษา			
5.1 ความเหมาะสมชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.2	0.447	คุณภาพดี
5.2 ความเหมาะสมและน่าสนใจของเสียงบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบอื่นๆ	4	0.000	คุณภาพดี
รวม	4.1	0.224	คุณภาพดี
6. ด้านการเชื่อมโยงเนื้อหา			
6.1 ความน่าสนใจของไต่เต้านำเข้าสู่บทเรียน	4.4	0.548	คุณภาพดี
6.2 หน้าเมนูต่าง ๆ ใช้งานง่าย เหมาะสม	4.2	0.447	คุณภาพดี
6.3 ความสามารถในการโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน	4.8	0.447	คุณภาพดีมาก
6.4 ความสะดวกและง่ายในการใช้งาน	4.4	0.548	คุณภาพดี
รวม	4.45	0.498	คุณภาพดี
7. ด้านการจำลองสถานการณ์			
7.1 ความเหมาะสมของการจำลองสถานการณ์	4.8	0.447	คุณภาพดีมาก
7.2 ความสมจริงของการจำลองสถานการณ์	4.8	0.447	คุณภาพดีมาก
7.3 การสื่อความหมายในการจำลองสถานการณ์	4.6	0.548	คุณภาพดีมาก
7.4 ความสนใจในการนำเสนอการจำลองสถานการณ์	4.4	0.548	คุณภาพดี
รวม	4.65	0.498	คุณภาพดีมาก
รวมทั้งสิ้น	4.12	0.404	คุณภาพดี

ผลการประเมินความคุณภาพของสื่อการพัฒนารูปแบบสื่อมัลติมีเดียแบบจำลองสถานการณ์ตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลประเมินอยู่ในระดับ คุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.12$



แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์

สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รายการประเมินเป็นแบบเลือกตอบจาก 2 ตัวเลือก คือ สอดคล้อง และไม่สอดคล้อง

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 โปรดใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องที่ต้องกับความคิดเห็นเพียงระดับเดียว

ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	หมายเหตุ
1	รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน	เมื่อเราเห็นร้านขายเครื่องดื่มลูกค้าต่อแถวยาวมากควรปฏิบัติอย่างไร 1. รอต่อแถว 2. ฝากเพื่อนในแถวซื้อให้ 3. หาจังหวะแทรกแถว 4. แทรกแถวคนแรกเลย			
2	ไม่ใช่กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจต้องการอะไรต้องได้ทันที	เมื่อระหว่างเราเข้าแถวซื้อเครื่องดื่มปรากฏว่ามีคนเข้าแทรกแถวเราควรทำอย่างไร 1. ตอว่าคนแทรกแทนแถว 2. ผลักออกจากแถว 3. พุดบ่นลอยๆ 4. ไม่ใส่ใจอะไร			
3	เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือนร้อน	เมื่อเราจะไปซื้อเครื่องดื่มให้เพื่อนแต่เราสังเกตว่ามีเพื่อนในกลุ่มอยู่คนหนึ่งทำกระเป๋าเงินหายจึงทำให้ไม่มีเงินชื้อน้ำ เราควรทำอย่างไร 1. ปลอบใจ 2. แบ่งน้ำให้			



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	หมายเหตุ
		3. ไม่สนใจ 4. ซื้อให้เพื่อน			
4.	ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือ	เมื่อนักเรียนให้เพื่อนยืมปากกาไปนานแต่วันนี้นักเรียนจะขอปากกาคืน นักเรียนจะอย่างไร 1. ถามเพื่อนก่อนว่าสะดวกคืนรีเปล่า 2. ไปคืนในกระเป๋ เพื่อนเลยไม่ต้องบอกหรือ 3. บอกเพื่อนจะขอคืนปากกาเดี๋ยวนี้ 4. ข่มขู่เพื่อจะเอาปากกาคืน			
5	เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ	เมื่อคุณครูให้นักเรียนเขียนเรียงความแต่เพื่อนที่นั่งกับเราไม่มีปากกาเราจะอย่างไร 1. ไม่ให้ยืม 2. ต่อกว่าแล้วค่อยให้ยืม 3. ให้ยืม 4. ข่มขู่เดี๋ยวไม่ได้ของคืน			
6	มักสารภาพเมื่อทำผิดเมื่อทำผิดมักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจรู้จักขอโทษ	ฝากซื้อข้าวด้วยปรากฏว่าแกล้งเพื่อน โดยสั่งกับข้าวครบรสชาติเผ็ดมากๆให้เพื่อนจะจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร 1. แกล้งบอกว่าเพื่อนชอบ 2. แกล้งบอกว่าไม่เคยทำอะไรแบบนี้ 3. ยอมรับผิด 4. แกล้งทำเป็นไม่รู้			



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	หมายเหตุ
7	มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่งต่างๆที่สนใจ ทำงานต่อไปจนเสร็จแม้ว่าเพื่อนๆไปเล่นแล้วก็ตาม	เมื่อเข้าชั้นเรียนคุณครูให้นักเรียนทำโจทย์คณิตศาสตร์ใครทำเสร็จให้ไปพักได้ระหว่างนั้นเพื่อนๆชวนเราไปเล่นนอกห้องเราควรทำอย่างไร 1. ขอทำสักข้อก่อนแล้ว กันค่อยไปเล่นกับเพื่อน 2. ทำงานที่ค้างให้เสร็จก่อน 3. ไปเล่นกับเพื่อนก่อนดีกว่า 4. ทำซักสองสามข้อแล้ว ค่อยตามเพื่อนไปเล่น			
8	หาทางตกลงกับเพื่อนหรือเด็กคนอื่นเมื่อเกิดการขัดแย้ง ไม่เอะอะไว้วายเมื่อพบกับปัญหาหรือความยุ่งยาก	เมื่อเพื่อนในกลุ่มของเราไปหาเรื่องถ้าชกต่อยกับนักเรียนคนอื่นเราควรทำอย่างไรกับเหตุการณ์นี้ 1. คุยกับกลุ่มเพื่อนปรับความเข้าใจ 2. แยกทั้งสองออกจากกันแล้วปรับความเข้าใจ 3. เอาเรื่องที่ถามออกไปฟ้องคุณครู 4. ทะเลาะกับเพื่อนด้วย			
9	ไม่ท้อเมื่อประสบกับความผิดหวัง	เมื่อเราพยายามตักเตือนเพื่อน เพื่อนเกี่ยวกับการก่อเหตุทะเลาะวิวาทในโรงเรียนแต่เพื่อนไม่ฟัง เราจะจัดการกับความรู้สึกผิดหวังนี้อย่างไร			



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	หมายเหตุ
		1. ท้อใจไม่สู้ดีกว่า 2. สู้กันนิดแล้วกัน 3. สู้สักตั้งเป็นไงเป็นกัน 4. สู้ได้เท่าไหนก็เท่านั้น พอ			
10	ชักทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่	นักเรียนที่ย้ายมาใหม่คนนั้นมานั่งติดกันกับเราและเราควรชักทายทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่คนนี้อย่างไร 1. ชักทาย 2. ยิ้มให้ 3. มองหน้าเฉยๆ 4. ไม่ชักทาย			
11	กล้าแสดงความสามารถที่มีต่อหน้าคนหมู่มาก	เมื่อคุณครูให้เพื่อนที่ย้ายมาใหม่แนะนำตัวเองจากนั้นคุณครูให้นักเรียนในห้องแนะนำตัวเองให้เพื่อนใหม่รู้จักทีละคนเราควรทำอย่างไรกับเหตุการณ์นี้ 1. ออกไปคนแรก 2. รอคุณครูเรียกค่อยไป 3. ไม่ออกไปเลย			
12	บ่นหรือต่อรองว่างานต่างๆยากเกินกว่าจะทำได้ ทั้งที่ยังไม่ลงมือทำ	เมื่อคุณครูให้โจทย์คณิตศาสตร์เพื่อทำในห้องเรียนแต่นักเรียนทำไม่เป็นบางข้อ บางข้อก็ไม่ได้ นักเรียนจะอย่างไร 1. บ่นอยู่คนเดียวทั้งๆที่ยังไม่ทำโจทย์			



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	หมายเหตุ
		2. บ่นกับเพื่อนเพื่อหาวิธี ลดข้อที่ทำไมได้ 3. ลองผิดลองถูกเพื่อทำ โจทย์ 4. ทำข้อที่ทำได้ก่อนแล้ว ค่อยถามเพื่อน			
13	กล้าแสดงความคิดเห็น เมื่ออยู่กับคนอื่น	เมื่อคุณครูถามโจทย์คณิตศาสตร์ที่ สั่งไปเป็นอย่างไรบ้างทำได้รึเปล่า มีใครจะถามไหม เดี่ยวอธิบาย เรา จะจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร 1. รอฟังครูอธิบายเอง 2. ถามข้อที่ไม่เข้าใจ 3. บอกให้เพื่อนถามให้			
14	รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่น อื่นไม่ได้ ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ฐานะบ้าน อาชีพของพ่อ แม่ รูปร่างหน้าตา ความสามารถของตนเอง ฯลฯ	เมื่อพูดคุยกับเพื่อนใหม่พอทราบ เรื่องของเพื่อนคนนี้ว่าเรียนเก่ง มาก ทั้งฐานะดีกว่า จึงทำให้เรา รู้สึกว่าเราเรียนเก่งไม่เท่าเพื่อน เลย ฐานะไม่ดี เราจะทำอย่างไร กับเหตุการณ์นี้ 1. ขวนเป็นเพื่อน 2. ขวนให้มาเป็นเพื่อน ในกลุ่ม 3. ขวนเพื่อนไปเดินเล่น แก่เครียด			
15	ภูมิใจที่ได้รับความ ไว้วางใจจากผู้ใหญ่ เช่น ดูแลน้อง ดูแลสัตว์เลี้ยง ช่วยเหลืองานผู้ใหญ่	เมื่อคุณครูมอบหมายให้เรา พา เพื่อนใหม่ไปรู้จักสถานที่ใน โรงเรียนเราควรทำอย่างไรกับ เหตุการณ์นี้			



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	หมายเหตุ
		1. ตอบรับคุณครู 2. บอกคุณครูให้ใช้คนอื่น 3. ตอบรับคุณครูแต่ไม่ทำ 4. ตอบกลับคุณครูแต่พาเดินไปนิดเดียว			
16	พอใจกับผลการเรียนที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่นมากนัก แม้เกมส์หรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจนาน	เมื่อมีการประกาศผลคะแนนสอบ คณิตศาสตร์เราได้คะแนนน้อยกว่าที่ตั้งใจไว้ เราจะจัดการกับความรู้น้อยอย่างไร 1. รอบหน้าเอาใหม่ 2. พักผ่อนบ้างจะได้ไม่เครียด 3. หางานอดิเรกทำ			
17	แม้เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็น ก็จะเรียกร้องที่จะเอาให้ได้ตามต้องการ	ถ้าเราทำคะแนนสอบได้ดีเราจะได้ของที่เราต้องการแต่ผลสอบคะแนนออกไม่ได้ตามที่คาดไว้ เราจะจัดการความรู้อย่างไรถ้าไม่ได้ของที่เราต้องการ 1. คิดวางแผนเพื่อให้ได้มา 2. ของที่ไม่จำเป็นก็เก็บไว้ก่อน คราวหน้ายังมีอีก 3. ขอกันกว่าจะได้ของชิ้นนั้น 4. บอกกำลังใจตัวเอง			
18	มีอารมณ์ขัน รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ ด้วยการดูหนัง ฟังเพลง	หลังจากประสบปัญหาจากสถานการณ์ต่างๆควรจัดการ			



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	หมายเหตุ
	เล่นสนุก วาดรูป พูดคุย กับเพื่อน เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย	ความรู้สึกเราอย่างไร 1. กตสันต์ตัวเอง 2. คุยกับคนรอบข้างมาก ขึ้น 3. คลายเครียดพักผ่อน 4. เป็นคนแจ่มใสยิ้มโง่มี อารมณ์ขึ้น			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(.....)



**ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6**

ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ผล พิจารณา
			1	2	3	4	5	
1	รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน	เมื่อเราเห็นร้านขายเครื่องดื่มลูกค้าต่อแถวยาวมากควรปฏิบัติอย่างไร 1. รอต่อแถว 2. ฝากเพื่อนในแถวซื้อให้ 3. หาจังหวะแทรกแถว 4. แทรกแถวคนแรกเลย	1	1	1	1	1	1
2	ไม่ใช่กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจต้องการอะไรต้องได้ทันที	เมื่อระหว่างเราเข้าแถวซื้อเครื่องดื่มปรากฏว่ามีคนเข้าแทรกแถวเราควรทำอย่างไร 1. ต่อกับคนแทรกแทนแถว 2. ผลักออกจากแถว 3. พุดบ่นลอยๆ 4. ไม่ติดใจอะไร	1	1	1	1	1	1
3	เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน	เมื่อเราจะไปซื้อเครื่องดื่มให้เพื่อนแต่เราสังเกตว่ามีเพื่อนในกลุ่มอยู่คนหนึ่งทำกระเป๋าเงินหายจึงทำให้ไม่มีเงินซื้อน้ำ เราควรทำอย่างไร	1	1	1	1	1	1



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ผล พิจารณา
			1	2	3	4	5	
		1. ปลอบใจ 2. แบ่งน้ำให้ 3. ไม่สนใจ 4. ซื้อให้เพื่อน						
4.	ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือ	เมื่อนักเรียนให้เพื่อนยืมปากกาไปนานแต่วันนี้ นักเรียนจะขอปากกาคืน นักเรียนจะอย่างไร 1. ถามเพื่อนก่อนว่าสะดวกคืนรีเปล่า 2. ไปคืนในกระเป๋เพื่อนเลยไม่ต้องบอกหรอก 3. บอกเพื่อนจะขอคืนปากกาเดี๋ยวนี้ 4. ข่มขู่เพื่อจะเอาปากกาคืน	1	1	1	1	1	1
5	เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ	เมื่อคุณครูให้นักเรียนเขียนเรียงความแต่เพื่อนที่นั่งกับเราไม่มีปากกาเราจะทำอย่างไร 1. ไม่ให้ยืม 2. ต่อกว่าแล้วค่อยให้ยืม 3. ให้ยืม 4. ข่มขู่เดี๋ยวไม่ได้ของคืน	1	1	1	1	1	1
6	มักสารภาพเมื่อทำผิดเมื่อทำผิดมักแก้ตัวว่า	ฝากซื้อข้าวด้วยปรากฏว่า แก่ลิงเพื่อน โดยสั่งกับข้าว	1	0	1	1	1	0.8



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ผล พิจารณา
			1	2	3	4	5	
	ไม่ได้ตั้งใจ รู้จักขอโทษ	ครบรสชาติเผ็ดมากๆให้ เพื่อนจะจัดการกับ เหตุการณ์นี้อย่างไร 1. แกล้งบอกว่า เพื่อนชอบ 2. แกล้งบอกว่าไม่ เคยทำอะไรแบบนี้ 3. ยอมรับผิด 4. แกล้งทำเป็นไม่รู้						
7	มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่ง ต่างๆที่สนใจ ทำงานต่อไปจนเสร็จ แม้ว่าเพื่อนๆไปเล่น แล้วก็ตาม	เมื่อเข้าชั้นเรียนคุณครูให้ นักเรียนทำโจทย์ คณิตศาสตร์ใครทำเสร็จให้ ไปพักได้ ระหว่างนั้น เพื่อนๆชวนเราไปเล่นนอก ห้องเราควรทำอย่างไร 1. ขอทำสักข้อ ก่อนแล้วกันค่อยไปเล่นกับ เพื่อน 2. ทำงานที่ค้างให้ เสร็จก่อน 3. ไปเล่นกับเพื่อน ก่อนดีกว่า 4. ทำซักสองสาม ข้อแล้วค่อยตามเพื่อนไป เล่น	1	1	1	0	1	0.8
8	หาทางตกลงกับเพื่อน หรือเด็กคนอื่นเมื่อเกิด การขัดแย้ง ไม่เอะอะไว้วายเมื่อ	เมื่อเพื่อนในกลุ่มของเราไป หาเรื่องถ้าชกต่อยกับ นักเรียนคนอื่นเราควรทำ อย่างไรกับเหตุการณ์นี้	1	1	1	1	1	1



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ผล พิจารณา
			1	2	3	4	5	
	พบกับปัญหาหรือ ความยุ่งยาก	1. ค่อยกับกลุ่ม เพื่อนปรับความเข้าใจ 2. แยกทั้งสอง ออกจากกันแล้วปรับความ เข้าใจ 3. เอาเรื่องที่ถาม ออกไปฟ้องคุณครู 4. ทะเลาะกับ เพื่อนด้วย						
9	ไม่ท้อเมื่อประสบกับ ความผิดหวัง	เมื่อเราพยายามตกเตือน เพื่อนเพื่อนเกี่ยวกับการก่อ เหตุทะเลาะวิวาทใน โรงเรียนแต่เพื่อนไม่ฟัง เรา จะจัดการกับความรู้สึก ผิดหวังนี้อย่างไร 1. ท้อใจไม่สู้ ดีกว่า 2. สู้จนคิดแล้ว กัน 3. สู้สักตั้ง เป็นไงเป็นกัน 4. สู้ได้เท่าไหนก็ เท่านั้นพอ	1	1	1	1	1	1
10	หักทลายหรือทำความรู้ จักกับเพื่อนใหม่	นักเรียนที่ย้ายมาใหม่คน นั้นมานั่งติดกันกับเราและ เราควรหักทลายทำความ รู้จักกับเพื่อนใหม่คนนี้ อย่างไร 1. หักทลาย	1	1	1	1	1	1



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ผล พิจารณา
			1	2	3	4	5	
		2. ยืมให้ 3. มองหน้าเฉยๆ 4. ไม่ทักทาย						
11	กล้าแสดง ความสามารถที่มีต่อ หน้าคนหมู่มาก	เมื่อคุณครูให้เพื่อนที่ย้าย มาใหม่แนะนำตัวเอง จากนั้นคุณครูให้นักเรียน ในห้องแนะนำตัวเองให้ เพื่อนใหม่รู้จักทีละคนเรา ควรทำอย่างไรกับ เหตุการณ์นี้ 1. ออกไปคนแรก 2. รอซักสองสาม คนแล้วค่อยออกไป 3. รอคุณครูเรียก ค่อยไป 4. ไม่ออกไปเลย	1	1	1	1	1	1
12	บ่นหรือต่อรองว่างาน ต่างๆยากเกินกว่าจะ ทำได้ทั้งที่ยังไม่ลงมือ ทำ	เมื่อคุณครูให้โจทย์ คณิตศาสตร์เพื่อทำใน ห้องเรียนแต่นักเรียนทำได้ เป็นบางข้อ บางข้อก็ไม่ได้ นักเรียนจะ ทำอย่างไร 1. บ่นอยู่คนเดียว ทั้งๆที่ยังไม่ทำโจทย์ 2. บ่นกับเพื่อน เพื่อหาวิธีลดข้อที่ทำไม่ได้ 3. ลองผิดลองถูก เพื่อทำโจทย์ 4. ทำข้อที่ทำได้	1	1	1	1	1	1



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ผล พิจารณา
			1	2	3	4	5	
		ก่อนแล้วค่อยถามเพื่อน						
13	กล้าแสดงความคิดเห็น เมื่ออยู่กับคนอื่น	เมื่อคุณครูถามโจทย์ คณิตศาสตร์ที่ส่งไปเป็น อย่างไรบ้างทำได้รึเปล่ามี ใครจะถามไหมเดี๋ยว อธิบาย เราจะจัดการกับ เหตุการณ์นี้อย่างไร 1. รอฟังครู อธิบายเอง 2. ไม่ถาม 3. ถามข้อที่ไม่ เข้าใจ 4. บอกให้ เพื่อนถามให้	1	1	1	1	1	1
14	รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่สู้ คนอื่นไม่ได้ ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ฐานะบ้าน อาชีพ ของพ่อแม่ รูปร่าง หน้าตาความสามารถ ของตนเอง ฯลฯ	เมื่อพูดคุยกับเพื่อนใหม่พอ ทราบเรื่องของเพื่อนคนนี้ ว่าเรียนเก่งมาก ทั้งฐานะ ดีกว่าจึงทำให้เรารู้สึกว่า เราเรียนเก่งไม่เท่าเพื่อน เลย ฐานะไม่ดี เราจะทำ อย่างไรกับ เหตุการณ์นี้ 1. ขวนเป็น เพื่อน 2. ขวนหาเรื่อง ทะเลาะ 3. ขวนให้มา เป็นเพื่อนในกลุ่ม 4. ขวนเพื่อนไป เดินเล่นแก้เครียด	1	1	0	1	1	0.8



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ผล พิจารณา
			1	2	3	4	5	
15	ภูมิใจที่ได้รับความไว้วางใจจากผู้ใหญ่ เช่น คุณเล่าน้อง คุณแลสัตว์เลี้ยงช่วยเหลืองานผู้ใหญ่	เมื่อคุณครูมอบหมายให้เรา พาเพื่อนใหม่ไปรู้จักสถานที่ในโรงเรียนเราควรทำอย่างไรกับเหตุการณ์นี้ 1. ตอบรับ คุณครู 2. บอกคุณครูให้ใช้คนอื่น 3. ตอบครับ คุณครูแต่ไม่ทำ 4. ตอบกลับ คุณครูแต่พาเดินไปนิดเดียว	1	1	1	1	1	1
16	พอใจกับผลการเรียนที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่นมากนัก แม้เกมส์หรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจนาน	เมื่อมีการประกาศผลคะแนนสอบคณิตศาสตร์ เราได้คะแนนน้อยกว่าที่ตั้งใจความ คาดหวังไว้เราจะจัดการกับความรู้สึกนี้อย่างไร 1. รอบหน้าเอาใหม่ 2. ฝึกทำโจทย์เยอะๆ 3. พักผ่อนบ้างจะได้ไม่เครียด 4. หางานอดิเรกทำ	1	0	1	1	0	0.6
17	แม้เป็นสิ่งที่เราไม่จำเป็นก็จะเรียกร้องที่	ถ้าเราทำคะแนนสอบได้ดี เราจะได้ของที่เรากำลังต้องการ	1	1	1	1	1	1



ลำดับ	แบบประเมิน	สถานการณ์จำลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ผล พิจารณา
			1	2	3	4	5	
	จะเอาให้ได้ตาม ต้องการ	แต่ผลสอบคะแนนออก ไม่ได้ตามที่คาดไว้ เราจะ จัดการความรู้สึกอย่างไร ถ้าไม่ได้ของที่เราต้องการ 1. คิดวางแผน เพื่อให้ได้มา 2. ของที่ไม่จำเป็น ก็เก็บไว้ก่อน คราวหน้ายังมีอีก 3. ขอจนกว่าจะได้ ของชิ้นนั้น 4. บอกกำลังใจ ตัวเอง						
18	มีอารมณ์ขัน รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ ด้วยการดูหนัง ฟัง เพลง เล่นสนุก วาดรูป พูดคุยกับเพื่อน เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย	หลังจากประสบปัญหาจาก สถานการณ์ต่างๆควร จัดการความรู้สึกเรา อย่างไร 1. กดดันตัวเอง 2. คุยกับคนรอบ ข้างมากขึ้น 3. คลายเครียด พักผ่อน 4. เป็นคนแจ่มใส ยิ้มไม่มีอารมณ์ขัน	1	1	1	1	1	1



ตารางคะแนน ก่อนการใช้อัลกอริทึมแบบปฏิบัติสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6

ลำดับ ชื่อ/ นักเรียน	ด้านดี (คะแนนเต็ม 28)							ด้านเก่ง(คะแนนเต็ม 28)							ด้านสุข(คะแนนเต็ม16)				คะแนน รวม	Z-score	T-score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
1	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	1	4	3	3	1	3	56	-1.16	38.35
2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	64	0.22	52.20
3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	1	4	60	-0.47	45.28
4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	2	4	3	1	4	2	4	4	3	58	-0.82	41.81
5	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	1	3	60	-0.47	45.28
6	4	2	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	1	4	60	-0.47	45.28
7	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	2	3	62	-0.13	48.74
8	4	1	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	1	4	3	2	1	3	53	-1.68	33.16
9	4	4	3	4	4	2	4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	1	2	58	-0.82	41.81
10	4	3	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	1	4	60	-0.47	45.28
11	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	63	0.05	50.47
12	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	1	4	3	4	1	4	57	-0.99	40.08
13	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	4	2	3	59	-0.65	43.54
14	4	3	2	4	4	1	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	2	3	56	-1.16	38.35
15	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	2	2	2	3	4	2	2	54	-1.51	34.89
16	4	2	3	4	4	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	2	2	3	56	-1.16	38.35
17	3	3	3	4	4	1	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	1	4	52	-1.86	31.43
18	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	65	0.39	53.93
19	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	1	3	59	-0.65	43.54
20	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	61	-0.30	47.01
21	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4	4	2	4	62	-0.13	48.74
22	4	4	3	4	4	3	1	3	4	3	3	2	1	4	3	2	2	3	53	-1.68	33.16
23	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	1	2	2	4	2	4	50	-2.20	27.96
24	4	4	3	3	4	2	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	1	3	58	-0.82	41.81
25	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	2	64	0.22	52.20
26	2	1	1	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	1	2	53	-1.68	33.16
27	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	1	3	60	-0.47	45.28
28	4	2	4	4	4	2	1	2	4	4	4	4	3	4	2	3	1	3	55	-1.34	36.62
29	3	3	1	4	4	1	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	4	52	-1.86	31.43
30	4	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	60	-0.47	45.28
31	4	4	1	4	4	3	4	4	4	1	4	3	3	4	4	4	2	1	58	-0.82	41.81
32	4	4	2	4	4	3	3	2	2	1	4	2	1	2	2	4	4	4	52	-1.86	31.43
33	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	2	4	59	-0.65	43.54
34	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	1	4	3	3	1	3	56	-0.13	48.74
35	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	64	-1.16	38.35
																					41.66

คะแนนเฉลี่ยรวมแต่ละด้าน

ด้านดี	ด้านเก่ง	ด้านสุข
23.48	22.79	11.58



ตารางคะแนนหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับ
นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6

ลำดับ ชื่อ/ นักเรียน	ด้านดี (คะแนนเต็ม 28)							ด้านเก่ง(คะแนนเต็ม 28)							ด้านสุข(คะแนนเต็ม16)				คะแนน รวม	Z-score	T- score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
1	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	1	4	3	3	1	3	56	-1.16	38.35
2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	64	0.22	52.20
3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	1	4	60	-0.47	45.28
4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	2	4	3	1	4	2	4	4	3	58	-0.82	41.81
5	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	1	3	60	-0.47	45.28
6	4	2	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	1	4	60	-0.47	45.28
7	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	2	3	62	-0.13	48.74
8	4	1	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	1	4	3	2	1	3	53	-1.68	33.16
9	4	4	3	4	4	2	4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	1	2	58	-0.82	41.81
10	4	3	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	1	4	60	-0.47	45.28
11	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	63	0.05	50.47
12	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	1	4	3	4	1	4	57	-0.99	40.08
13	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	4	2	3	59	-0.65	43.54
14	4	3	2	4	4	1	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	2	3	56	-1.16	38.35
15	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	2	2	2	3	4	2	2	54	-1.51	34.89
16	4	2	3	4	4	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	2	2	3	56	-1.16	38.35
17	3	3	3	4	4	1	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	1	4	52	-1.86	31.43
18	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	65	0.39	53.93
19	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	1	3	59	-0.65	43.54
20	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	61	-0.30	47.01
21	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4	4	2	4	62	-0.13	48.74
22	4	4	3	4	4	3	1	3	4	3	3	2	1	4	3	2	2	3	53	-1.68	33.16
23	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	1	2	2	4	2	4	50	-2.20	27.96
24	4	4	3	3	4	2	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	1	3	58	-0.82	41.81
25	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	2	64	0.22	52.20
26	2	1	1	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	1	2	53	-1.68	33.16
27	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	1	3	60	-0.47	45.28
28	4	2	4	4	4	2	1	2	4	4	4	4	3	4	2	3	1	3	55	-1.34	36.62
29	3	3	1	4	4	1	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	4	52	-1.86	31.43
30	4	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	60	-0.47	45.28
31	4	4	1	4	4	3	4	4	4	1	4	3	3	4	4	4	2	1	58	-0.82	41.81
32	4	4	2	4	4	3	3	2	2	1	4	2	1	2	2	4	4	4	52	-1.86	31.43
33	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	2	4	59	-0.65	43.54
34	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	1	4	3	3	1	3	56	-0.13	48.74
35	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	64	-1.16	38.35
																					41.66

คะแนนเฉลี่ยรวมแต่ละด้าน

ด้านดี	ด้านเก่ง	ด้านสุข
26.29	26.54	14.71



Average T score ก่อนเรียน	41.66
Average T score หลังเรียน	58.34
ความแตกต่างค่า Average T score ก่อนเรียนและหลังเรียน	16.67
ร้อยละ	40.01



ผลทดสอบก่อนและหลังใช้การจำลองสถานการณ์ด้วยสื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างความฉลาดทาง อารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ ด้านความอดทน การรู้จักรอคอยและความมีระเบียบวินัย
ของนักเรียนในช่วงก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ ด้านความอดทน การรอคอย ความมีระเบียบวินัย
ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในช่วงการสอน ก่อนและหลังใช้รูปแบบการจำลองสถานการณ์ด้วยสื่อ
มัลติมีเดีย พบว่า หลังจากดูสื่อมัลติมีเดียแล้ว นักเรียนเกือบทั้งหมดมีอารมณ์ดีขึ้น มีความรู้สึก และ
พฤติกรรมดีขึ้นกว่าที่ตอนยังไม่ได้ดูสื่อมัลติมีเดีย โดยก่อนดูสื่อมัลติมีเดียนักเรียนร้อยละ 77.10 มี
พฤติกรรม รู้จักการรอต่อแถวเพื่อซื้อเครื่องดื่ม แต่หลังจากดูสื่อมัลติมีเดียแล้วพบว่า รอต่อแถวซื้อ
เครื่องดื่มเพิ่มมากขึ้นเป็นร้อยละ 91.40 ,ฝากเพื่อนในแถวซื้อให้ลดลงจากร้อยละ 17.10 เหลือเพียง ร้อย
ละ 8.60 และกลุ่มที่หาจังหวะแทรกแถว ก่อนดูสื่อมัลติมีเดียมีอยู่ร้อยละ 5.70 หลังจากดูสื่อมัลติมีเดีย
แล้ว กลุ่มหายไป

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ตัวอย่างที่จำลองสถานการณ์ทางอารมณ์จากสื่อมัลติมีเดีย
ที่นำมาใช้ประกอบการสอนในครั้งนี้มีส่วนช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกนึกคิดดีขึ้นจากเดิม โดยรู้จักรอคอย
,การอดทน และพฤติกรรมในทางที่ดีด้วยการต่อแถวเพิ่มมากขึ้น ส่วนกลุ่มที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม คือ
ฝากเพื่อนในแถวซื้อ มีจำนวนลดลง และกลุ่มที่มีพฤติกรรมเอาเปรียบคนอื่นคือ หาจังหวะแทรกแถว
หมดไป ไม่มีใครทำอีก แสดงว่า รู้จักยังยั้งที่จะทำอะไร ตามอำเภอใจตนเอง

ตารางทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ ด้านความอดทน การรอคอยและความมีระเบียบวินัยของนักเรียน
ช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
1. เมื่อเราเห็นร้านขายเครื่องดื่มลูกค้าต่อแถวยาวมาก ควรปฏิบัติอย่างไร					
1. รอต่อแถว	27	32	77.1	91.4	4
2. ฝากเพื่อนในแถวซื้อให้	6	3	17.1	8.6	3
3. หาจังหวะแทรกแถว	2	0	5.7	0	2
4. แทรกแถวคนแรกเลย	0	0	0	0	1
รวม	35		100		



ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ทางอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมของนักเรียน ป.6

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.94	1.13	15.32	.001*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.48	0.98	21	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

จากการศึกษาทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้น ป.6 ทางด้านการรู้จักระงับอารมณ์ การมีสติด้วยการทดสอบทั้งก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า คะแนนทดสอบในช่วงหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย สูงกว่าคะแนนช่วงก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย จากแบบทดสอบที่ถามว่าในระหว่างการเข้าแถวซื้อเครื่องดื่มปรากฏว่ามีคนมาแทรกแถว นักเรียนจะมีความรู้สึกอย่างไร ผลปรากฏว่า คะแนนก่อนการดูสื่อมัลติมีเดีย นักเรียน ร้อยละ 40 ตอบว่าไม่ติดใจอะไร แต่หลังจากดูสื่อมัลติมีเดีย เสร็จเรียบร้อยแล้วนักเรียนร้อยละ 71.40 ตอบว่าไม่ติดใจอะไร แสดงให้เห็นว่าหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียแล้ว นักเรียนมีสติรู้จักระงับอารมณ์เพิ่มมากขึ้น มีความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มมากขึ้น ในขณะที่คะแนนของคนพูดบนลอยๆ ลดลง และพฤติกรรมการต่อว่าคนแทรกแถวลดลง พฤติกรรมก้าวร้าวด้วยการผลักคนแทรกแถวออกจากแถวไปไม่หลงเหลืออยู่ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มากขึ้น

จากการวิเคราะห์ความแตกต่างทางสถิติด้านการมีสติรู้จักระงับอารมณ์ของนักเรียน ป. 6 ช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย ผลปรากฏว่า ภายหลังการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าก่อนใช้สื่อฯ มีสติและรู้จักระงับอารมณ์มากกว่าก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย ระดับความเชื่อมั่น 99.99 %

ตารางทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการมีสติรู้จักระงับอารมณ์ของนักเรียนชั้น ป.6 ช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
2. เมื่อระหว่างเราเข้าแถวซื้อเครื่องดื่มปรากฏมีคนเข้าแทรกแถวเราควรทำอย่างไร					
1. ต่อว่าคนแทรกแถว	7	4	20.0	11.4	3
2. ผลักออกจากแถว	2	0	5.7	0	1
3. พูดบนลอยๆ	12	6	34.3	17.1	2
4. ไม่ติดใจอะไร	14	25	40.0	71.4	4
รวม	35		100		



ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ มีสติรู้จักระงับอารมณ์ของนักเรียน ป.6

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.94	1.13	15.32	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.48	0.98	21.01	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีน้ำใจ เห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนชั้น ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากข้อมูลผลการศึกษาอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมของนักเรียนชั้น ป.6 ทางด้านความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความมีน้ำใจ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ในช่วงก่อนและหลังการเรียนการสอนโดยจำลองสถานการณ์ด้วยการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า ภายหลังจากเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนในข้อรู้จักแบ่งปัน มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ผู้อื่นเพิ่มมากขึ้นจากร้อยละ 62.90 เป็นร้อยละ 74.30 มีความเห็นอกเห็นใจเป็นที่พึ่งให้กับคนอื่นมากขึ้นจากร้อยละ 5.70 เป็นร้อยละ 11.40 มีความเห็นแก่ตัวลดลงจากร้อยละ 22.90 เป็นร้อยละ 14.30 และพวกเขาไม่มีความรู้สึกทุกขร้อนกับความลำบากของคนอื่นหมดไป จากร้อยละ 8.36 เป็น 0.00 แสดงว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ทำให้เกิดความฉลาดทางอารมณ์ได้มากขึ้น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่จะมีความเห็นอกเห็นใจ มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่คนอื่นที่กำลังเดือดร้อนมากขึ้น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่จะมีความเห็นอกเห็นใจ มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่คนอื่นที่กำลังเดือดร้อนมากขึ้นกว่าตอนก่อนการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย มีพฤติกรรมการแสดงออกด้วยการแบ่งปันเพิ่มมากขึ้น มีความเห็นแก่ตัวลดลงและพฤติกรรมการเพิกเฉยไม่สนใจความเดือดร้อนของผู้อื่นหายไป เมื่อวิเคราะห์ค่าทางสถิติ พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < 0.01$)



ตารางอารมณ์ ความรู้สึก พฤติกรรมด้านความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
3. เมื่อเราจะไปซื้อเครื่องดื่มให้เพื่อนแต่เราสังเกตว่ามีเพื่อนในกลุ่มอยู่คนหนึ่งทำกระเป๋าเงินหายจึงทำให้ไม่มีเงินซื้อน้ำ เราควรทำอย่างไร					
1. ปลอดภัย	8	5	22.9	14.3	2
2. แบ่งน้ำให้	22	26	62.9	74.3	3
3. ไม่สนใจ	3	0	8.36	0	1
4. ซื้อให้เพื่อน	2	4	5.7	11.4	4
รวม	35		100		

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ การมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	1.97	0.746	15.61	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.08	0.781	15.79	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการถนอมน้ำใจ ความเกรงใจผู้อื่น ของนักเรียน ป.6

ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการศึกษาทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้น ป.6 ด้านการถนอมน้ำใจ ความเกรงใจผู้อื่น ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า ภายหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่มีความฉลาดทางอารมณ์และความรู้สึกเพิ่มมากขึ้น มีพฤติกรรมพึงประสงค์เพิ่มมากขึ้นจากร้อยละ 86.20 เป็นร้อยละ 88.90% มีอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ลดลงจากร้อยละ 13.90 เป็นร้อยละ 11.10 แสดงว่าการใช้สื่อมัลติมีเดีย ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น เมื่อวิเคราะห์ค่าทางสถิติของอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมด้านการถนอมน้ำใจ ความเกรงใจผู้อื่น ในช่วงก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดีย และภายหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < 0.01$)



ตารางทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการถนอมน้ำใจ ความเกรงใจผู้อื่น

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
4.เมื่อนักเรียนให้เพื่อนยืมปากกาไปนานแต่นั้นนักเรียนจะขอปากกาคืน นักเรียนจะอย่างไร					
1. ถามเพื่อนก่อนว่าสะดวกคืนรีเปล่า	30	33	86.2	88.9	4
2. ไปคืนในกระเป๋าเพื่อนเลยไม่ต้องบอกหรือ	0	0	0	0	1
3. บอกเพื่อนจะขอคืนปากกาเดี๋ยวนี้	5	2	13.9	11.1	3
4. ข่มขู่เพื่อจะเอาปากกาคืน	0	0	0	0	2
รวม	35		100		

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ด้านการถนอมน้ำใจ ความเกรงใจ

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	1.28	0.71	10.71	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	1.11	0.47	13.99	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความมีเมตตา ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการศึกษาด้านความมีเมตตา สงสารผู้อื่นของนักเรียนชั้น ป.6 ทั้งช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า นักเรียนทั้งหมด (ร้อยละ 100.00) มีความเมตตาสงสารผู้อื่นสูงมากไม่แตกต่างกันทั้งช่วงก่อนและหลังใช้สื่อ (ร้อยละ 100.00 เท่ากัน) มีพฤติกรรมรู้จักแบ่งปันให้เพื่อนยืมปากกา เมื่อมองเห็นเพื่อนเดือดร้อน ไม่มีปากกาใช้เขียนหนังสือ แสดงให้เห็นว่าโดยพื้นฐานแล้ว นักเรียนมีเมตตากรณา เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ยิ่งได้มาเห็นในสื่อมัลติมีเดีย ยิ่งทำให้มีความฉลาดทางอารมณ์และความรู้สึกเพิ่มมากขึ้น พฤติกรรมที่ดีในการรู้จักแบ่งปันให้หยิบยืมจึงเกิดขึ้น เมื่อวิเคราะห์ค่าทางสถิติทั้งก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า ความมีเมตตากรณา ของนักเรียนไม่แตกต่างกัน ทางสถิติ ($P < 0.0$)



ตารางที่ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความมีเมตตา

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
5. เมื่อคุณครูให้นักเรียนเขียนเรียงความแต่เพื่อนที่นั่งกับเราไม่มีปากกาเราจะทำอย่างไร					
1. ไม่ให้ยืม	0	0	0	0	1
2. ต่อว่าแล้วค่อยให้ยืม	0	0	0	0	3
3. ให้ยืม	35	35	100	100	4
4. ข่มขู่แต่ยืมไม่ได้ของคืน	0	0	0	0	2
รวม	35		100		

ตารางที่ผลก่อนและหลังใช้สื่อ ความฉลาดทางอารมณ์ด้านความมีเมตตา

คะแนน	n	Mean	S.D	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.00 ^a	0.00	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35			

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความจริงใจ การแสดงความห่วงใยผู้อื่น การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากแบบทดสอบที่ถามว่า ถ้าเพื่อนทำงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนดเราจะช่วยเพื่อนอย่างไร ผลการตอบแบบทดสอบของนักเรียน ป.6 ก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า ส่วนใหญ่ ร้อยละ 42.90 ตอบว่า ยืมให้กำลังใจ รองลงมาร้อยละ 40.00 ตอบว่า ถ้ามเพื่อน ส่วนน้อยร้อยละ 11.4 และ 5.70 ตอบว่า ชื่นชมให้กำลังใจและนั่งเฉย แต่ภายหลังจากการดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า ถ้ามเพื่อน ให้คำแนะนำเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 57.10 รองลงมาตอบว่า ยืมให้กำลังใจ คิดเป็นร้อยละ 37.10 กลุ่มเพื่อนที่นั่งเฉยหรือชื่นชมให้กำลังใจ ซึ่งแสดงว่าไม่จริงใจนั้นหมดไป จากร้อยละ 11.40 เป็นร้อยละ 0.00 แสดงให้เห็นว่า การจำลองสถานการณ์โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย ประกอบการเรียนการสอน มีผลทำให้นักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์และความรู้สึกจริงใจเพิ่มมากขึ้น ส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรม การแสดงออกด้วยการถามเพื่อน ให้คำแนะนำเพื่อนเป็นการแสดงความห่วงใยผู้อื่นอย่างจริงใจเพิ่มมากขึ้น ส่วนกลุ่มที่ไม่มีความทุกข์ร้อนและไม่จริงใจลดลง เมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างทางสถิติระหว่างก่อนใช้สื่อและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99.99% หรือร้อยละ 99.99 ($P < 0.01$)



ตารางความจริงใจ ความห่วงใยผู้อื่น*

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
6. เมื่อเพื่อนเราทำงานไม่เสร็จตามเวลาเรามีวิธีการช่วยเพื่อนอย่างไร					
1. ถ้ามเพื่อน	14	20	40	57.1	3
2. ชื่นชมให้กำลังใจ	4	0	11.4	0	4
3. นิ่งเฉย	2	2	5.7	5.7	1
4. ยืมให้กำลังใจ	15	13	42.9	37.1	2
รวม	35		100		

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ การวิเคราะห์ ความจริงใจ ความห่วงใยผู้อื่น*

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.51	1.40	10.61	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.22	1.45	9.04	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความกล้าหาญ การยอมรับผิด ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากแบบทดสอบที่ถามว่าถ้าถูกจับได้ว่าแกล้งเพื่อนจะทำอย่างไร ผลปรากฏว่า ก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 85.70) ตอบว่ายอมรับผิด แต่ภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 91.40) ตอบว่ายอมรับผิด แสดงว่า มีการกล้ายอมรับผิดเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่กลุ่มที่ตอบว่า แกล้งทำเป็นไม่รู้ (ไม่กล้ารับผิด) ลดลงจากร้อยละ 8.60 เป็น 5.70 และพวกที่ตอบว่า ไม่เคยทำอะไรแบบนี้ (ปฏิเสธไม่ยอมรับผิด) ลดลงจากร้อยละ 5.70 เป็น 2.90 แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากการเรียนการสอนโดยจำลองสถานการณ์ด้วยสื่อมัลติมีเดียมีผลทำให้นักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์และความรู้สึกเพิ่มมากขึ้น มีพฤติกรรมแสดงออกด้วยความกล้าหาญ ด้านการยอมรับผิดเพิ่มมากขึ้น พวกไม่กล้ายอมรับผิดและพวกปฏิเสธไม่รับผิดลดจำนวนลง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99.99



ตารางการยอมรับผิด

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
7. ฝากข้อข้าวด้วยปรากฏว่าแก๊งเพื่อน โดยส่งกับข้าว ครั้บรสชาติเผ็ดมากๆให้เพื่อนจะจัดการกับเหตุการณ์นี้ อย่างไร					
1 แก๊งงบอกว่า เพื่อนชอบ	0	0	0	0	3
2 แก๊งบอกว่าไม่เคยทำอะไรแบบนี้	2	1	5.7	2.9	2
3 ยอมรับผิด	30	32	85.7	91.4	4
4 แก๊งทำเป็นไม่รู้	3	2	8.6	5.7	1
รวม	35		100		

ตารางที่ผลก่อนและหลังใช้สื่อ การยอมรับผิด

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.02	0.38	46.85	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.02	0.29	60.60	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการมีสมาธิ มีความพยายาม ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลัง การใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากแบบทดสอบที่สอบถามถึงความพยายามและการมีสมาธิในการทำงานให้แล้วเสร็จตามที่ ได้รับมอบหมาย พบว่า ก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนมากตอบว่า ทำงานที่ค้างให้เสร็จก่อน ค่อยไปทำอย่างอื่น คิดเป็นร้อยละ 82.90 แต่ภายหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย คะแนนเพิ่มมากขึ้นเป็น ร้อยละ 88.60 แสดงว่า ภายหลังจากใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์และความรู้สึก เพิ่มมากขึ้นเกิดพฤติกรรมด้านการมีสมาธิในการทำงานเพิ่มมากขึ้น มีความพยายามเพิ่มมากขึ้นใน ขณะที่การไม่มีสมาธิและการไม่มีความพยายามลดลงจากร้อยละ 11.40 เป็น 5.70 เมื่อวิเคราะห์ข้อมูล ทางสถิติด้านสมาธิและความพยายาม ระหว่างก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย และหลังใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99.99 ($P < 0.01$)



ตารางสมาธิ ความพยายาม

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
8. เมื่อเข้าชั้นเรียนคุณครูให้นักเรียนทำโจทย์คณิตศาสตร์ใครทำเสร็จให้ไปพักได้เรา ระหว่างนั้นเพื่อนๆชวนเราไปเล่นนอกห้องเราควรทำอย่างไร					
1 ขอทำสักข้อก่อนแล้วกันค่อยไปเล่นกับเพื่อน	2	2	5.7	5.7	2
2 ทำงานที่ค้างให้เสร็จก่อน	29	31	82.9	88.6	4
3 ไปเล่นกับเพื่อนก่อนดีกว่า	0	0	0	0	1
4 ทำซักสองสามข้อแล้วค่อยตามเพื่อนไปเล่น	4	2	11.4	5.7	3
รวม	35		100		

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ สมาธิ ความพยายาม

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.17	0.70	18.183	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.05	0.53	22.570	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านไหวพริบ ปฏิภาณ การรู้จักหาทางแก้ไขปัญหา ของนักเรียน
ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการศึกษาด้านไหวพริบ ปฏิภาณในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้น ป.6 ทั้งในช่วงก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดียและภายหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 60) มีไหวพริบ ปฏิภาณในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าไม่แตกต่างกันระหว่างก่อนและหลังการดูสื่อมัลติมีเดีย คือ เมื่อเกิดความขัดแย้งชกต่อยทำร้ายร่างกายกัน ก่อนอื่นต้องแยกคู่กรณีออกจากกัน (ร้อยละ 60 เท่ากัน) หลังจากนั้น จึงเริ่มสอบถามพูดคุยกับทั้งสองฝ่ายแล้วให้ปรับความเข้าใจกัน ซึ่งก่อนใช้สื่อมีผู้ตอบร้อยละ 28.60 แต่ภายหลังใช้สื่อเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 34.30 ในกลุ่มที่ไม่กล้าตัดสินใจ ตอบว่า เอาเรื่องไปฟ้องคุณครู มีจำนวนลดลงจากร้อยละ 11.40 เหลือเพียงร้อยละ 5.70 แสดงให้เห็นว่า การเรียนการสอนโครงการจำลองสถานการณ์ด้วยสื่อมัลติมีเดีย มีผลทำให้นักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์และความรู้สึกเพิ่มมากขึ้น มีสติปัญญาเพิ่มมากขึ้น มีพฤติกรรมการแสดงออกด้วยการมีไหวพริบปฏิภาณ รู้จักหาวิธีการแก้ไขปัญหามากขึ้น กลุ่มพวกไม่กล้าตัดสินใจมีมีไหวพริบปฏิภาณไม่รู้จักหาวิธีแก้ไขปัญหามีจำนวน



ลดลง เมื่อเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ค่าทางสถิติด้านไหวพริบปฏิภาณ การแก้ปัญหาระหว่างก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย และหลังใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99.99 หรือที่ระดับ $P < 0.01$

ตารางความรู้สึกและพฤติกรรมด้านไหวพริบ ปฏิภาณ การรู้จักหาทางแก้ไขปัญหา

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
9.เมื่อเพื่อนในกลุ่มของเราไปหาเรื่องถ้าชกต่อยกับนักเรียนคนอื่นเราควรทำอย่างไรกับเหตุการณ์นี้					
1 คุยกับกลุ่มเพื่อนปรับความเข้าใจ	10	12	28.6	34.3	3
2 แยกทั้งสองออกจากกันแล้วปรับความเข้าใจ	21	21	60	60	4
3 เอาเรื่องที่ถามออกไปฟ้องคุณครู	5	2	11.4	5.7	2
4 ทะเลาะกับเพื่อนด้วย	0	0	0	0	1
รวม	35		100		

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ความรู้สึกและพฤติกรรมด้านไหวพริบ ปฏิภาณ การรู้จักหาทางแก้ไขปัญหา

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	1.82	0.61	17.51	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	1.71	0.57	17.71	

*Sig แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความมุ่งมั่น ความพยายาม ของนักเรียนของนักเรียน ป.6

ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในกรณีเกิดความขัดแย้งทะเลาะวิวาทในโรงเรียน ตักเตือนเพื่อนแล้วไม่ฟัง จะรู้สึกอย่างไร ผลการทดสอบ พบว่า ก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่ ตอบว่า ไม่ท้อใจ เมื่อพบกับความผิดหวัง (ร้อยละ 42.90) รองลงมาตอบว่าไม่เป็นไร ได้แค่ไหนก็แค่นั้น (ร้อยละ 31.40) และสู้่อีกนิตแล้วกัน หาทางหลายๆ วิธีที่จะแก้ไข้ปัญหา (ร้อยละ 14.30) มีเพียงส่วนน้อยที่รู้สึกท้อใจ ไม่คิดแก้ไขอะไรอีกต่อไป (ร้อยละ 11.40) แต่หลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว พบว่า ทั้ง 3 กลุ่มมีคะแนนเพิ่มขึ้น ยกเว้น พวกใจไม่สู้ มีคะแนนลดลง โดยกลุ่มที่ 1 ที่ไม่ท้อใจคะแนนเพิ่มขึ้น จากร้อยละ 42.90 เป็นร้อยละ 45.70 กลุ่มที่ 2 พวกที่พอใจได้แค่ไหนก็แค่นั้น คะแนนเพิ่มขึ้น จากร้อยละ 31.40 เป็นร้อยละ 34.30 และกลุ่มที่ 3 พวกที่ฮึดสู้่อีกครั้ง โดยหาวิธีการหลากหลายวิธีเพื่อแก้ไข้ปัญหาเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 14.30 เป็น 17.10 ส่วนกลุ่มที่ 4 พวกท้อใจ ถอดใจลดจำนวนลงจากร้อยละ 11.40 เหลือเพียงร้อยละ 2.90



ตารางทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความมุ่งมั่น ความพยายาม

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
10. เมื่อเราพยายามตกเตือนเพื่อนๆเกี่ยวกับการก่อเหตุทะเลาะวิวาทในโรงเรียนแต่เพื่อนไม่ฟังเราจะจัดการกับความรู้สึกผิดหวังนี้อย่างไร					
1 ท้อใจไม่สู้ดีกว่า	4	1	11.4	2.9	1
2 สู้กันจนสุดแล้วกัน	5	6	14.3	17.1	2
3 สู้กันจนตั้งเป็นเงาเป็นกัน	15	16	42.9	45.7	4
4 สู้ได้เท่าไหนก็เท่านั้นพอ	11	12	31.4	34.3	3
รวม	35		100		

จากตารางแสดงให้เห็นว่า สื่อมัลติมีเดีย มีส่วนช่วยในการสร้างความฉลาดทางอารมณ์ ความรู้สึกของนักเรียน ให้เพิ่มสูงขึ้น ส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่ท้อแท้ พยายามหาวิธีการแก้ไขปัญหามาให้สำเร็จจุล่ง และช่วยลดความท้อแท้ถอดใจไม่คิดแก้ไขปัญหานั้นน้อยลง เมื่อเปรียบเทียบผลในช่วงก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดีย และภายหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99.99

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ความฉลาดทางอารมณ์ด้านความมุ่งมั่น ความพยายาม

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.94	0.96	17.97	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.11	0.79	23.14	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านมนุษยสัมพันธ์ ความมีไมตรี ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการทดสอบด้านมนุษยสัมพันธ์ความมีไมตรีจิตต่อผู้อื่นหรือคนไม่รู้จักหรือเพื่อนใหม่ ของนักเรียนชั้น ป.6 กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า จะทักทายทำความรู้จักเพื่อนใหม่ คิดเป็นร้อยละ 85.70 รองลงมาตอบว่าจะยิ้มให้ แสดงความมีไมตรีที่ดีต่อกัน คิดเป็นร้อยละ 14.30 แต่ภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว คะแนนที่นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า จะทักทายทำความรู้จักคนแปลกหน้าหรือเพื่อนใหม่ได้เพิ่มมากขึ้น จากร้อยละ 85.70 เป็นร้อยละ 91.40 ในขณะที่คะแนนของนักเรียนกลุ่มที่ตอบว่า แค่อยิ้มให้ลดลงจากร้อยละ 14.30 เหลือเพียงร้อยละ 8.60



ตารางทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านมนุษยสัมพันธ์ ความมีเมตตา

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
11. นักเรียนที่ย้ายมาใหม่คนนั้นมานั่งติดกันกับเราและเราควรทักทายทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่คนนี้อย่างไร					
1 ทักทาย	30	32	85.7	91.4	4
2 ยิ้มให้	5	3	14.3	8.6	3
3 มองหน้าเฉยๆ	0	0	0	0	2
4 ไม่ทักทาย	0	0	0	0	1
รวม	35		100		

จากตารางแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย มีส่วนช่วยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความฉลาดทางอารมณ์ความรู้สึกเพิ่มมากขึ้น ดูได้จากพฤติกรรมการแสดงออกด้วยการทักทายเพื่อนใหม่ คนแปลกหน้าแสดงความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีเพิ่มสูงขึ้น และลดพฤติกรรมการยิ้มให้เฉยๆ คือ มีเมตตาแต่ไม่มีมนุษยสัมพันธ์ลดได้มาก แตกต่างกันระหว่างก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย และหลังดูสื่อมัลติมีเดีย อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99.99 ($P < 0.01$)

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ความฉลาดทางอารมณ์ด้านมนุษยสัมพันธ์ ความมีเมตตา

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	1.14	0.35	19.04	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	1.08	0.28	22.615	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านภาวะผู้นำการกล้าแสดงออก กล้าแสดงความสามารถ ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการทดสอบความกล้าแสดงออก กล้าแสดงความสามารถของนักเรียนชั้น ป.6 ในช่วงก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดียและภายหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า ก่อนการดูสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่จะรอให้คุณครูเรียกค่อยออกไป คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาเป็นกลุ่มที่ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง รอโอกาสให้คนอื่นทำก่อนแล้วค่อยทำตาม คิดเป็นร้อยละ 31.40 และกลุ่มที่มีความกล้าแสดงออก กล้าแสดงความสามารถ มีภาวะผู้นำมีเพียงร้อยละ 28.60 แต่ภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว นักเรียนในกลุ่มที่กล้าแสดงออกซึ่งแสดงถึงความมีภาวะการเป็นผู้นำไม่เพิ่มสูงขึ้นจากร้อยละ 28.60 เป็นร้อยละ



31.40 และนักเรียนกลุ่มที่ไม่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง ได้มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงขึ้น จากร้อยละ 31.40 เป็นร้อยละ 34.30 ส่วนนักเรียนในกลุ่มที่ขาดภาวะผู้นำไม่กล้าแสดงออก รอทำตามคำสั่งหลังจากดูสื่อ มัลติมีเดีย แล้วได้ลดจำนวนลงจากร้อยละ 40.00 เหลือเพียงร้อยละ 34.30 เท่านั้น

ตารางทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านภาวะผู้นำการกล้าแสดงออก กล้าแสดงความสามารถ

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
12. เมื่อคุณครูให้เพื่อนที่ย้ายมาใหม่แนะนำตัวเองจากนั้นคุณครูให้นักเรียนในห้องแนะนำตัวเองให้เพื่อนใหม่รู้จักทีละคนเราควรทำอย่างไรกับเหตุการณ์นี้					
1 ออกไปคนแรก	10	11	28.6	31.4	4
2 รอซักสองสามคนแล้วค่อยออกไป	11	12	31.4	34.3	3
3 รอคุณครูเรียกค่อยไป	14	12	40	34.3	2
4 ไม่ออกไปเลย	0	0	0	0	1
รวม	35		100		

เมื่อเปรียบเทียบค่าทางสถิติด้านความมีภาวะผู้นำการกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้น ป.6 ระหว่างก่อนดูสื่อมัลติมีเดียและภายหลังการดูสื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99.99 ($P < 0.01$)

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ค่าทางสถิติด้านความมีภาวะผู้นำการกล้าแสดงออก

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.11	0.83	15.03	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.02	0.82	14.60	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการกล้าแสดงความคิดเห็น กล้าถาม ของนักเรียน ป.6

ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการทดสอบด้านความกล้าแสดงความคิดเห็น กล้าซักถามของนักเรียนชั้น ป.6 ในช่วงก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย และภายหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า ภายหลังจากการดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว นักเรียนมีความกล้าซักถามเพิ่มมากขึ้น โดยก่อนดูสื่อ นักเรียนส่วนใหญ่กล้าซักถามข้อที่ไม่เข้าใจ คิดเป็น



ร้อยละ 68.60 รองลงมาเป็นกลุ่มนักเรียนพวกหนึ่งเคยไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นเมื่ออยู่ในกลุ่มเพื่อนหรือคนอื่น ร้อยละ 20.00 ส่วนนักเรียนพวกที่มักใช้ข้ออ้างเมื่อไม่กล้าแสดงออกโดยบอกให้เพื่อช่วยถามแทน และพวกหนึ่งเคย ไม่ยอมคิดไม่ยอมทำอะไร มีจำนวนร้อยละ 5.70 เท่ากัน แต่ภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้วปรากฏว่า นักเรียนมีความกล้าแสดงออกกล้าซักถามได้เพิ่มมากขึ้นเป็นร้อยละ 80.00 พวกที่ขอให้เพื่อนถามแทนยังมีจำนวนเท่าเดิม (ร้อยละ 5.70) ส่วนพวกที่ไม่กล้าแสดงออกมีจำนวนลดลงจากร้อยละ 20 เหลือเพียงร้อยละ 11.40 และพวกไม่ยอมคิดไม่ยอมทำอะไรหนึ่งเคยอย่าง เดียวลดลงจากร้อยละ 5.70 เหลือเพียงร้อยละ 2.90

ตารางด้านการกล้าแสดงความคิดเห็น กล้าถาม

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
13. เมื่อคุณครูถามโจทย์คณิตศาสตร์ที่ส่งไปเป็นอย่างไรบ้าง ทำได้หรือไม่ใครจะถามไหมเดี๋ยวยธิบาย เราจะจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร					
1 รอฟังครูอธิบายเอง	7	4	20	11.4	2
2 ไม่ถาม	2	1	5.7	2.9	1
3 ถามข้อที่ไม่เข้าใจ	24	28	68.6	80	4
4 บอกให้เพื่อนถามให้	2	2	5.7	5.7	3
รวม	35		100		

จากตารางแสดงให้เห็นว่า เรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดียมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีความฉลาดทางทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการกล้าแสดงออก กล้าซักถามเพิ่มมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบค่าทางสถิติระหว่างก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $P < 0.01$

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ การกล้าแสดงออก กล้าซักถาม

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.60	0.88	17.45	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.80	0.71	23.02	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001



ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง กล่าวแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนอื่น ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการทดสอบอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมด้านความเชื่อมั่นในตนเองกล่าวแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนอื่นเป็นจำนวนมากของนักเรียนชั้น ป.6 ระหว่างก่อนการดูสื่อมัลติมีเดียและภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว นักเรียนมีความกล้าซักถามเพิ่มมากขึ้น มีความเชื่อมั่นในตนเองกล้าออกความคิดเห็นเพิ่มมากขึ้น ส่วนพวกไม่กล้าซักถาม ไม่กล้าแสดงออกไม่กล้าทำมีจำนวนลดลง โดยก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 42.90) จะทำงานมอบหมายในส่วนที่ทำได้ก่อนแล้วค่อยถามเพื่อนหรือปรึกษาคนอื่นในส่วนที่ทำได้ ร้องลงมา (ร้อยละ 31.40) จะใช้วิธีลองผิดลองถูกด้วยตนเองเพื่อทำงานมอบหมายให้แล้วเสร็จ ส่วนที่เหลืออีกร้อยละ 14.30 จะใช้วิธีบ่นกับเพื่อนเพื่อหาวิธีลดข้อที่ทำได้ ไม่กล้าถามแต่บ่นให้คนอื่นสงสัยแล้วอื่นยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือเป็นพวกที่ขาดความเชื่อมั่นในตนเองและอีกร้อยละ 11.40 เป็นพวกที่บ่นอยู่คนเดียวโดยที่ยังไม่ได้ทำอะไรเลย แต่ภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว พบว่า นักเรียนที่มีความเชื่อมั่นในตนเองกล้าตัดสินใจทำในส่วนที่ทำได้ก่อนแล้วค่อยซักถามขอความช่วยเหลือจากคนอื่นในส่วนที่ทำได้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 42.90 เป็นร้อยละ 54.30 พวกที่เชื่อมั่นในตนเองด้วยการทำเองแบบลองผิดลองถูกเพิ่มขึ้น จากร้อยละ 31.40 เป็นร้อยละ 40.00 ส่วนพวกที่ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ชอบบ่นสร้างความน่าสงสัยให้คนอื่นหันมาช่วยเหลือลดลงจากร้อยละ 14.30 เหลือเพียงร้อยละ 5.70 และพวกไม่ทำอะไรเลยเอาแต่บ่นอยู่คนเดียวจากที่มีอยู่ร้อยละ 14.00 นั้น หดไป

ตารางด้านความเชื่อมั่นในตนเอง กล่าวแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนอื่น

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
14. เมื่อคุณครูให้โจทย์คณิตศาสตร์เพื่อทำในห้องเรียน แต่นักเรียนทำได้เป็นบางข้อ บางข้อก็ไม่ได้ นักเรียนจะ ทำอย่างไร					
1. บ่นอยู่คนเดียวทั้งๆที่ยังไม่ทำโจทย์	4	0	11.4	0	1
2. บ่นกับเพื่อนเพื่อหาวิธีลดข้อที่ทำได้	5	2	14.3	5.7	2
3. ลองผิดลองถูกเพื่อทำโจทย์	11	14	31.4	40.0	3
4. ทำข้อที่ทำได้ก่อนแล้วค่อยถามเพื่อน	15	19	42.9	54.3	4
รวม	35		100		



เมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังจากใช้สื่อมัลติมีเดีย แล้วพบว่า มีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < 0.01$

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนอื่น

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.05	1.02	17.60	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.48	0.61	33.68	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความมีน้ำใจ การแก้ไขปัญหา การสร้างความสามัคคี ของ นักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการทดสอบอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมด้านความมีน้ำใจการแก้ไขปัญหา การสร้างความสามัคคีของนักเรียนชั้น ป.6 ระหว่างก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า ก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 51.40) มีน้ำใจด้วยการชวนเพื่อนใหม่ที่มีเรื่องน้อยเนื้อต่ำใจ มีภาวะทางอารมณ์ไม่คงที่ ให้มาเป็นเพื่อนตัวเอง และร้อยละ 25.7 ชวนให้มาเป็นเพื่อนในกลุ่ม อีกร้อยละ 22.90 ชักชวนไปเดินเล่นแกล้งแหย่แต่ภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว พบว่า คะแนนเปลี่ยนไป โดยการชวนให้มาเป็นเพื่อนกับตัวเองลดลง จากร้อยละ 51.40 เหลือเพียงร้อยละ 42.90 แต่การชวนให้เข้าเป็นเพื่อนในกลุ่มและชวนไปเดินเล่นเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 28.60 และร้อยละ 28.60 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดียมีส่วนช่วยให้เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ ความรู้สึกเพิ่มมากขึ้น ทำให้พฤติกรรมแสดงออกเปลี่ยนแปลงไปจากการทำเพื่อตัวเองเป็นการทำเพื่อกลุ่มมากขึ้นเป็นการแก้ไขปัญหา การมีน้ำใจ การสร้างความรักความสามัคคีในกลุ่ม ทำให้เกิดความเข้มแข็งยิ่งขึ้น เมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 99.99%

ตารางที่ด้านความมีน้ำใจ การแก้ไขปัญหา การสร้างความสามัคคี

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
15. เมื่อพูดคุยกับเพื่อนใหม่อยากทราบเรื่องเพื่อนคนนี้มาก แต่เนื่องจากเพื่อนคนนี้มีเรื่องน้อยเนื้อต่ำใจเราจะทำอย่างไรกับเหตุการณ์นี้					
1. ชวนเป็นเพื่อนเรา	18	15	51.4	42.9	3



รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
2. ชวนหาเรื่องทะเลาะ	0	0	0	0	1
3. ชวนให้มาเป็นเพื่อนในกลุ่ม	9	10	25.7	28.6	4
4. ชวนไปเดินเล่นแก้เครียด	8	10	22.9	28.6	2
รวม	35		100		

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ด้านความมั่นใจ การแก้ไขปัญหา การสร้างความสามัคคี

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.20	1.30	10.00	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.42	1.31	10.94	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความรับผิดชอบ ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการศึกษาทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านความรับผิดชอบ นักเรียนชั้น ป.6 ระหว่างก่อนและหลังการเรียนรู้โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความภูมิใจที่ได้รับคำไว้วางใจจากผู้ใหญ่ (คุณครู) เต็มใจให้ความช่วยเหลืองานผู้ใหญ่ (คุณครู) ตามที่ได้รับการมอบหมาย ทั้งก่อนใช้สื่อมัลติมีเดีย และภายหลังการดูสื่อมัลติมีเดีย คิดเป็นร้อยละ 86.10 และ 83.30 ตามลำดับ มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้น ที่ตอบรับทำงานตามมอบหมายแบบเสียไม่ได้ คือ ทำเพียงเล็กน้อยไม่ทั้งหมด ทั้งก่อนและหลังดูสื่อมัลติมีเดีย คิดเป็นร้อยละ 8.30 เท่ากัน และมีอีกจำพวกหนึ่งที่หลีกเลี่ยงงานไม่มีน้ำใจ เกี่ยงงานไม่ทำตามที่ได้รับมอบหมาย ไม่ว่าจะเป็นช่วงก่อนหรือหลังดูสื่อมัลติมีเดีย คิดเป็นร้อยละ 5.60 เท่ากัน และอีกหนึ่งซึ่งน้อยมาก เป็นพวกไม่มีความรับผิดชอบ คือ รับปากแล้วไม่ทำรับคำสั่งแล้วไม่ปฏิบัติตามที่ไม่รับมอบหมาย คือเป็นร้อยละ 2.80

ตารางด้านความรับผิดชอบ

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
16. เมื่อคุณครูมอบหมายให้เรา พาเพื่อนใหม่ไปรู้จักสถานที่ในโรงเรียนเราควรทำอย่างไรกับเหตุการณ์นี้					
1. ตอบรับคุณครู	30	29	86.1	83.3	4



รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
2. บอกคุณครูให้ใช้คนอื่น	2	2	5.6	5.6	2
3. ตอบรับคุณครูแต่ไม่ทำ	0	1	0	2.8	1
4. ตอบรับคุณครูแต่พาเดินไปนิตเดียว	3	3	8.3	8.3	3
รวม	35		100		

เมื่อเปรียบเทียบค่าทางสถิติด้านความรับผิดชอบของนักเรียนชั้น ป.6 ระหว่างก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียแล้ว พบว่า ไม่แตกต่างกันทางสถิติ ($P > 0.01$)

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ด้านความรับผิดชอบ

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.17	0.78	23.89	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.22	0.73	26.12	

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการทำใจ การยอมรับความจริง การมีเหตุผล ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการศึกษาทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในด้านการทำใจ การยอมรับความจริง การมีเหตุผล ระหว่างก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย พบว่า ก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 60.00) เมื่อไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการรู้จักยอมรับแล้วฝึกฝนใหม่ให้มากขึ้นไม่ท้อถอยไม่ยอมแพ้ อีกร้อยละ 27.80 บอกว่าไม่เสียใจนาน แล้วเกิดความรู้สึกฮึดสู้เพื่อให้ครั้งต่อไปดีขึ้นกว่าเดิม และอีกร้อยละ 11.40 ตอบว่าไม่เป็นไร พอใจกับผลการเรียน (ผลงาน) ที่ได้แม้จะไม่ดีเด่นมากนัก มีการพักผ่อนเพื่อคลายเครียดบ้าง แต่ภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว พวกที่ตอบว่ายอมรับได้ แต่ไม่ยอมแพ้ลดลง จากร้อยละ 60.00 เหลือเพียงร้อยละ 42.90 ส่วนพวกที่ตอบว่าไม่เสียใจนานทำใจได้แล้วฮึดสู้ใหม่กับพวกที่ตอบไม่เป็นไร พอใจกับสิ่งที่ทำได้ มีการพักผ่อนเพื่อคลายเครียดบ้าง มีจำนวนเพิ่มขึ้น จากร้อยละ 27.80 เป็นร้อยละ 28.60 และจากร้อยละ 11.40 เป็นร้อยละ 28.60 ตามลำดับ



ตารางด้านการทำใจ การยอมรับความจริง การมีเหตุผล

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
17. เมื่อมีการประกาศผลคะแนนสอบคณิตศาสตร์เราได้คะแนนน้อยกว่าที่ตั้งใจความคาดหวังไว้เราจะจัดการกับความรู้สึกนี้อย่างไร					
1. รอบหน้าเอาใหม่	10	10	27.8	28.6	3
2. ฝึกทำโจทย์เยอะๆ	21	15	60	42.9	1
3. พักผ่อนบ้างจะได้ไม่เครียด	4	10	11.4	28.6	4
4. หางานอดิเรกทำ	0	0	0	0	2
รวม	35		100		

เมื่อนำข้อมูลก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย และหลังดูสื่อมัลติมีเดีย มาวิเคราะห์ค่าทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบกันแล้วพบว่า การยอมรับความจริง การทำใจและการมีเหตุผลของนักเรียน ก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย และหลังดูสื่อมัลติมีเดีย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99.99

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ด้านการทำใจ การยอมรับความจริง การมีเหตุผล

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	1.82	0.61	17.51	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	2.00	0.76	15.42	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการรู้จักหาวิธี ผ่อนคลายอารมณ์ ของนักเรียน ป.6 ในช่วงก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย

จากการทดสอบทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการรู้จักผ่อนคลายเป็นอารมณ์ ของนักเรียนชั้น ป.6 กลุ่มตัวอย่าง ในช่วงก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย และภายหลังดูสื่อมัลติมีเดีย เสร็จแล้ว พบว่า ภายหลังจากดูสื่อมัลติมีเดีย แล้ว นักเรียนรู้จักหาสิ่งๆ ที่มาทำให้ตัวเองเพลิดเพลินได้เพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนดูสื่อ ส่วนพวกคุยกับคนรอบข้าง มีจำนวนลดลง โดยที่ก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนร้อยละ 45.70 รู้จักหาเวลาคลายเครียดพักผ่อน หลังดูสื่อเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 51.40 พวกที่เป็นคนแจ่มใสยิ้มแย้มมีอารมณ์ขัน มีร้อยละ 37.10 เท่าเดิมทั้งก่อนและหลังดูสื่อ พวกคุยกับคนรอบข้างมากขึ้นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ จากร้อยละ 14.30 ลดลงเหลือเพียงร้อยละ 8.60 และพวกกอดตัวเองเป็นพวกที่เมื่อทำอะไรไม่ได้ตาม



ต้องการจะผิดหวังมาก มีร้อยละ 2.90 เท่าเดิมทั้งก่อนและหลังดูสื่อมัลติมีเดีย (ข้อมูลตารางที่ 4.37) แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย มีส่วนช่วยให้นักเรียน มีความฉลาดทางทดสอบความฉลาดทางอารมณ์ด้านการรู้จัก หาวีธีผ่อนคลายอารมณ์เพิ่มมากขึ้น

ตารางด้านการรู้จักหาวิธี ผ่อนคลายอารมณ์

รายการประเมิน	จำนวน		ร้อยละ		คะแนน
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
18. หลังจากประสบปัญหาจากสถานการณ์ต่างๆควรจัดการความรู้สึกเราอย่างไร					
1. กดดันตัวเอง	1	1	2.9	2.9	1
2. คุยกับคนรอบข้างมากขึ้น	5	3	14.3	8.6	2
3. หาเวลาคลายเครียดพักผ่อน	16	18	45.7	51.4	3
4. เป็นคนแจ่มใสยิ้มให้มีความสุข	13	13	37.1	37.1	4
รวม	35		100		

เมื่อนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อนดูสื่อและหลังดูสื่อมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติเปรียบเทียบการรู้จักหาวิธีผ่อนคลายอารมณ์ของนักเรียน ป.6 กลุ่มเป้าหมาย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99.99

ตารางผลก่อนและหลังใช้สื่อ ด้านการรู้จักหาวิธี ผ่อนคลายอารมณ์

คะแนน	n	Mean	S.D	t	Sig.
ทดสอบก่อนดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.17	0.78	23.89	.000*
ทดสอบหลังดูสื่อมัลติมีเดีย	35	3.22	0.73	26.12	

*Sig. แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างภาพประกอบในการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์
เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6





นักเรียนกำลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



นักเรียนกำลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



นักเรียนทำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

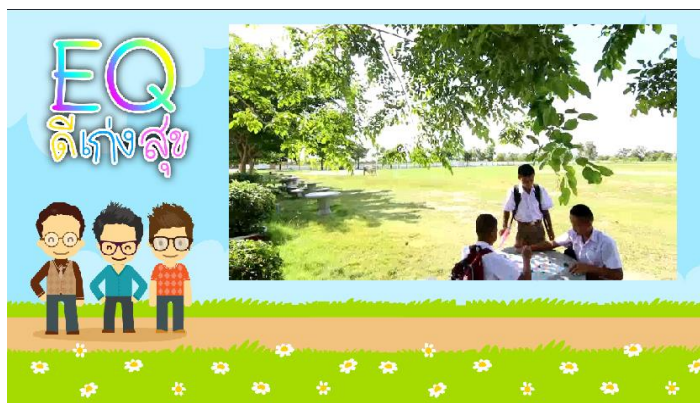




หน้าแรก



หน้าแสดงคำอธิบาย



หน้าแสดงสถานการณ์เนื่องเรื่อง





หน้าคำอธิบายเนื้อหา

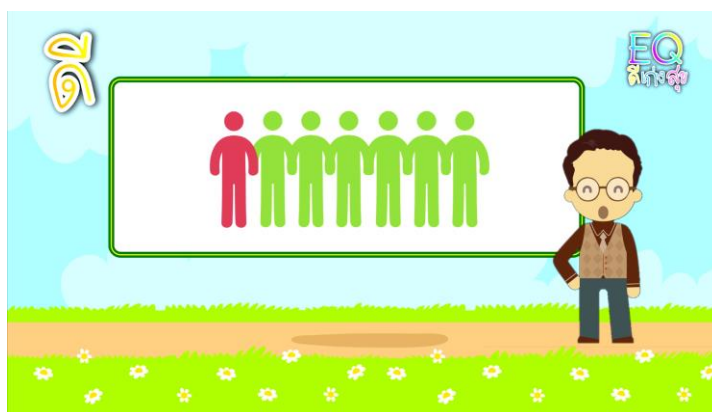


หน้าแสดงคำอธิบายใจหุ



หน้าแสดง ให้อตอบคำถาม





หน้าแสดงคำอธิบายเฉลย



หน้าแสดงคะแนนรวม



ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ
ที่ใช้ในการวิจัยและหนังสือขอความอนุเคราะห์
เข้าเก็บรวบรวมข้อมูล





ที่ ศธ 0530.13/9356

คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

16 พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมร แสงอรุณ

ด้วยนายวาทีชัย สมุทรศรี รหัสประจำตัวนิสิต 55011289001 นิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตร วท.ม. สื่อณฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการสื่อสารมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ตามโครงสร้างความปลอดภัยทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยมี อาจารย์ ดร.ศุภกฤต เหลี่ยมโรสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้ศึกษาจะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาวัลย์)

รองคณบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและกิจการพิเศษ รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สำนักงานเลขานุการ คณะวิทยาการสารสนเทศ

โทรศัพท์/โทรสาร 0 4375 4359





ที่ ศธ 0530.13/ ๑๕๕๐

คณะวิทยาการสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย

จังหวัดมหาสารคาม 44150

16 พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ อภิบาลศรี

ด้วยนายวาทิตย์ สมุทรศรี รหัสประจำตัวนิสิต 55011289001 นิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตร วท.ม. สื่อณัฐ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการสื่อสารมิติเดียวแบบปฏิสัมพันธ์ตามโครงสร้างความปลอดภัยทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยมี อาจารย์ ดร.คชาภุช เหลี่ยมไธสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้ศึกษาจะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์รัชวงศ์ ลาวัลย์)

รองคณบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและกิจการพิเศษ รักษาการแทน

คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สำนักงานเลขานุการ คณะวิทยาการสารสนเทศ

โทรศัพท์/โทรสาร 0 4375 4359





ที่ ศธ 0530.13/ก35๑

คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

16 พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน อาจารย์สุจิตา วรรณะปกรณ์

ด้วยนายวาทีชัย สมุทรศรี รหัสประจำตัวนิสิต 55011289001 นิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตร วท.ม. สื่ออนุมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารูปแบบการสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่6" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยมี อาจารย์ ดร.ศษากฤษ เหลี่ยมโรสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้ศึกษาจะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาวัลย์)

รองคณบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและกิจการพิเศษ รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สำนักงานเลขานุการ คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์/โทรสาร 0 4375 4359





ที่ ศธ 0530.13/ว.360

คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

16 พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์พินาสิน สาริยา

ด้วยนายวาทิตย์ สมุทรศรี รหัสประจำตัวนิสิต 55011289001 นิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตร วท.ม. สื่อณฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการสื่อสารมิติเดียวแบบปฏิสัมพันธ์ตามโครงสร้างความปลอดภัยทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่6” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยมี อาจารย์ ดร.คชาภุช เหลี่ยมโรสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้ศึกษาจะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาวัลย์)

รองคณบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและกิจกรรมพิเศษ รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สำนักงานเลขานุการ คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์/โทรสาร 0 4375 4359





ที่ ศธ 0530.13/ ๑๖๕๐

คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

16 พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์วนิดา เดชตานนท์

ด้วยนายวาทีศย์ สมุทรศรี รหัสประจำตัวนิสิต 55011289001 นิสิตระดับปริญญาโท
หลักสูตร วท.ม. สื่อณฤมิตร คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง "การพัฒนารูปแบบการสื่อสารมิติเดียวแบบปฏิสัมพันธ์ตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตร โดยมี
อาจารย์ ดร.ศุภกฤต เหลี่ยมไธสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์
ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ
ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ก่อนที่ผู้ศึกษาจะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาวัลย์)

รองคณบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและกิจการพิเศษ รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สำนักงานเลขานุการ คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์/โทรสาร 0 4375 4359



ที่ ศธ 0530.13/ ๖๒๕๐



คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

16 พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เข้าเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน คุณรัตติยา ภูมิสายคร

ด้วยนายวาทีศย์ สมุทรศรี รหัสประจำตัวนิสิต 55011289001 นิสิตระดับปริญญาโท
หลักสูตร วท.ม. สื่อณฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการสื่อสารมีลติเมเดียแบบปฏิสัมพันธ์ตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยมี
อาจารย์ ดร.คชาภุช เหลี่ยมไธสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะฯ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน ให้นิสิตเข้าเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อเป็นข้อมูล
ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพ ทั้งนี้ นิสิตจะประสานงานวัน เวลา ในการ
เข้าเก็บรวบรวมข้อมูลอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาวัลย์)

รองคณบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและกิจการพิเศษ รักษาการแทน
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สำนักงานเลขานุการ คณะวิทยาการสารสนเทศ
โทรศัพท์ /โทรสาร 0 4375 4359



ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ นามสกุล	นายวาทีตย์ สมุทรศรี
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 16 เมษายน พ.ศ. 2529
จังหวัด และประเทศที่เกิด	จังหวัดกาฬสินธุ์ ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2544 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนอนุกุลนารี อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ พ.ศ. 2547 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอนุกุลนารี อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ พ.ศ. 2551 ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) ศิลปกรรม (แขนงวิชาออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม พ.ศ. 2560 ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชา สื่อณฤมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้	บ้านเลขที่ 449/1 ถ.อนรรฆนาถ ตำบลกาฬสินธุ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ 46000

