

การพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ โดยใช้กิจกรรมเกม สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

Development of Emotional Quotient Assessment Inventories Through Games Activities for Early Childhood Students

เทิดศักดิ์ สุพันธุ์ (Terdsuk Supundee)* ดร. จริยา เสถบุตร (Dr. Chariya Sethaputra)**
ดร. ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (Dr. Yachai Pongboriboon)** พวงทอง อ่อนจำรัส (Puangthong Onchamrat)***

บทคัดย่อ

การศึกษาเพื่อพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นสื่อในการประเมินตามสถานการณ์จริง กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยคือ นักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับอนุบาล ปีการศึกษา 2543 ถึง 2544 จำนวน 63 คน ผลจากการวิจัยและพัฒนา ทำให้ได้แบบประเมินเชาวน์อารมณ์สำหรับใช้ควบคู่กับการจัดกิจกรรมเกม 13 ชุด งานวิจัยนี้ ได้ค้นพบว่า เกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินกิจกรรมและแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ที่ได้พัฒนานี้ สามารถประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน 6 คุณลักษณะ 1) ความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจ 2) การรักษาระเบียบวินัย 3) ความสามารถในการรอคอย 4) ความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับบุคคลอื่น 5) การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม และ 6) ความสามารถในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดแก่ตนเองและผู้อื่น

ABSTRACT

A study was to develop emotional quotient assessment inventories for early childhood students by relying on games as a medium for authentic performance assessment. The target group consisted of 63 kindergarten children. The results of the study was a complete set of emotional quotient assessment inventories to be used with the 13 games. It was found that the games and the emotional quotient assessment inventories as developed, together can very clearly assess the early childhood students on 6 constructs and the games which can be used best with each of the constructs are as follows: trustworthiness; discipline keeping; the capacity for waiting; fostering cordial relations with others; appropriate expression of one's emotion and the capacity to entertain one's self and others.

คำสำคัญ: แบบประเมินเชาวน์อารมณ์

Keywords: Emotional Quotient Assessment Inventory

* มหบัณฑิต หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

** รองศาสตราจารย์ ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์โรงเรียนสาธิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บทนำ

สภาพสังคมปัจจุบันเป็นที่ปรากฏว่าบุคคลแม้จะมีความรู้ความสามารถสูงเพียงใดก็ตาม มิได้หมายความว่า จะมีความสำเร็จในอาชีพ หน้าที่การงาน ทางครอบครัว และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขได้เสมอไป นักจิตวิทยาของไทย เช่น วีระวัฒน์ (2542) ได้กล่าวไว้ว่า คนเก่งที่ประสบความสำเร็จในการเรียน สามารถเข้าทำงานในตำแหน่งที่ต้องการในหน่วยงานหรือองค์การ ได้ก็ตาม ความเก่งเหล่านี้ก็มีข้อปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ประสบความสำเร็จในอาชีพ หรือความสำเร็จในชีวิตเสมอไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการบริหารจัดการองค์กร และบุคคล ผู้บริหารที่ประสบความสำเร็จไม่สามารถเข้าสู่ตำแหน่งสูงสุดในองค์การได้หรือต้องออกจากตำแหน่ง ก่อนกำหนดก็เนื่องจากมีปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ การบริหารตนเองและบุคคลให้สามารถทำงานได้อย่างมีความสุข

ในการจัดการศึกษาของไทยปัจจุบันนี้ ได้เห็นความสำคัญของการพัฒนาด้านอารมณ์ของบุคคลและมุ่งเน้นที่จะพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์และมีความพร้อมในทุก ๆ ด้าน ดังเช่น ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (2542) หมวดที่ 1 มาตราที่ 6 กล่าวว่า “การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” จะเห็นได้ว่าการศึกษาของไทย มุ่งเน้นให้ความสำคัญเรื่องการพัฒนา ผู้เรียน และบุคลากร ในด้านจิตใจ อารมณ์และสังคม ส่งผลให้ เป็นคนที่ เก่ง ดีและมีความสุข ซึ่งเป็นเรื่องที่กำลังให้ความสนใจและมีความสอดคล้องกับคำกล่าวที่นิยมใช้ในปัจจุบัน คือ การพัฒนาบุคคลในเรื่องของ “เชาวน์อารมณ์” (Emotional Quotient หรือ Emotional Quality หรือ Emotional Intelligence หรือ EQ) นั่นเอง

ในแวดวงวิชาการนั้น นักวิชาการมีความสนใจในเรื่องเชาวน์อารมณ์มาตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1973 คือ David C. McClelland ได้กล่าวไว้ว่า การทดสอบวัดสมรรถนะภายในตนนั้น ดีกว่าการวัดเชาวน์ปัญญาที่สามารถทำนาย

เพียงระดับผลการเรียนในโรงเรียนได้เท่านั้น แต่ไม่สามารถทำนายความสำเร็จในอาชีพการงานและในชีวิตได้ในการนี้ McClelland ได้เสนอคุณลักษณะของบุคคลที่จะส่งผลให้ ความสำเร็จในชีวิตการงาน ประกอบไปด้วยความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะอื่นๆ เช่น แรงจูงใจ ค่านิยม บุคลิกภาพ และทัศนคติ ซึ่งคุณลักษณะที่ได้เสนอไว้ข้างต้นนี้ เป็นสมรรถนะภายในตนที่มีความสำคัญในการทำงานและการดำรงชีวิตในโลกและมีความเกี่ยวข้องกับเชาวน์อารมณ์ที่กำลังได้รับความสนใจในปัจจุบัน (McClelland, 1973)

ต่อมาในปี ค.ศ. 1983 Howard Gardner ได้ดำเนินการศึกษาเพื่อค้นหาดัชนีภาพของมนุษย์ในโครงการ “The Project on Human Potential” พบว่า เชาวน์ปัญญาของมนุษย์เกี่ยวข้องกับความสามารถในการแก้ไข ปัญหาของการดำรงชีวิตในสถานการณ์ต่างๆ อีก 10 ปี ต่อมา Gardner ได้เสนอทฤษฎีพหุเชาวน์ปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) แบ่งออกเป็น 8 ด้าน ซึ่งพบว่า มี 2 ด้านที่เกี่ยวข้องกับเชาวน์อารมณ์ คือ เชาวน์ปัญญา ด้านการรับรู้ตนเอง (Intrapersonal Intelligence) และ ด้านความสัมพันธ์กับบุคคล (Interpersonal Intelligence) ปัจจุบันนี้นักวิชาการไทยและต่างประเทศได้พยายามกำหนด นิยาม องค์ประกอบและคุณลักษณะของเชาวน์อารมณ์ให้ ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า เชาวน์อารมณ์ คือ ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม ตามสถานการณ์การควบคุมอารมณ์ตนเองได้ มีความอดทน ความอดกลั้น มีระเบียบวินัยในตนเอง มีน้ำใจเอื้ออาทร ห่วงใยผู้อื่น และเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ส่งผลทำให้สามารถ อยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (Gardner, 1983)

เด็กนักเรียนในระดับปฐมวัยมีการเตรียมความพร้อม ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และเป็นวัยแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตนเองและแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่น ออกทางภาษาพูดและภาษาท่าทาง ทำให้เราสามารถศึกษาอารมณ์ความรู้สึกของเด็กจากการสังเกต พฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆ เช่น การเล่นเกมที่สามารถ กระตุ้นให้เด็กแสดงอารมณ์และพฤติกรรมที่แท้จริงและเป็นธรรมชาติออกมา

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการประเมินเชาวน์อารมณ์สำหรับเด็กระดับปฐมวัยที่แตกต่างจากแบบฉบับการรายงานตนเองทั่วไป โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นสื่อในการสังเกตพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกเพื่อพัฒนาเป็นแบบสำรวจรายการพฤติกรรมของเด็กขณะร่วมกิจกรรมเกมและใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินเชาวน์อารมณ์ของเด็ก รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการค้นหาข้อมูลเพื่อพัฒนาเชาวน์อารมณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ตลอดจนใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนาแบบประเมินและเทคนิควิธีการต่างๆ ในการประเมินเชาวน์อารมณ์สำหรับเด็กระดับปฐมวัยต่อไปในอนาคต

กระบวนการและวิธีการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาที่มีกรอบแนวคิดในการวิจัยและพัฒนา คือ เป็นการประเมินเชาวน์อารมณ์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมเป็นสื่อในการดำเนินงานประเมินตามลักษณะการประเมินในสถานการณ์จริง (Authentic Performance Assessment) ของ ส.วาสนา (2544) ร่วมกับการวัดทางจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการสังเกตพฤติกรรมของบุคคล ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์คุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ที่เสนอไว้โดย Bar-On, Goleman, Mayer and Salovey, Weisinger, วีระวัฒน์, และทศพร ได้จำนวน 29 คุณลักษณะ ดำเนินการพิจารณาความเหมาะสมและคัดเลือกคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ที่ใช้ในการประเมินสำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ปี จากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยและนักวิชาการด้านจิตวิทยาการศึกษา จำนวน 8 ท่าน พบว่ามีคุณลักษณะที่เหมาะสมในการประเมินในเด็กปฐมวัย 15 คุณลักษณะ และดำเนินการคัดเลือกเพื่อใช้ในการวิจัยและพัฒนาครั้งนี้จำนวน 9 คุณลักษณะ ดังรายละเอียดแสดงไว้ในตารางที่ 1

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาสภาพทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย สภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การสังเกต พฤติกรรมของเด็ก พบว่า กลุ่มเป้าหมาย

ที่ทำการศึกษานี้มีพฤติกรรมที่หลากหลาย อาชีพของผู้ปกครองของเด็ก ส่วนใหญ่รับราชการ การจัดกิจกรรมมีความหลากหลายและเป็นระเบียบแบบแผนที่ชัดเจน มีความพร้อมเรื่องอัตรากำลังของครูในแต่ละห้องเรียน มีสื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่พร้อมและมีความเหมาะสมกับเด็กในระดับปฐมวัย ผู้วิจัยเลือกนักเรียนชั้นอนุบาล 1/5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับอนุบาลปีการศึกษา 2543 และ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 คือ ตั้งแต่เดือน มิถุนายน 2543 ถึงเดือนกรกฎาคม 2544 จำนวน 63 คน แบ่งเป็น ชาย 35 คน หญิง 28 คน เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยและพัฒนาแบบประเมินครั้งนี้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานชั่วคราวของการดำเนินงานไว้ว่า เกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินกิจกรรมและแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ของเด็กนักเรียนระดับปฐมวัยอายุ 4-5 ปี ได้จำนวน 9 คุณลักษณะตามที่กำหนดไว้ในการศึกษาครั้งนี้

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาศึกษาเอกสารและเขียนขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกม การตรวจสอบความถูกต้องคุณลักษณะของเกมโดยผู้เชี่ยวชาญทางพลศึกษา รวมทั้งลงสนามเพื่อทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมายและทดลองจัดกิจกรรมเกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินงานประเมิน และการคัดเลือกเกมจากการศึกษาเอกสารและ คำแนะนำของนักวิชาการทางด้านจิตวิทยาการศึกษา ดังรายละเอียดที่แสดงไว้ในตารางที่ 2

จากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ โดยจัดกิจกรรมเกมและกำหนดกรอบการสังเกตพฤติกรรมเพื่อพัฒนาต้นแบบของแบบสำรวจรายการตามกรอบแนวคิดที่วางไว้ สังเกตพฤติกรรมของเด็กกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำข้อมูลพฤติกรรมไปวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปการประเมินเชาวน์อารมณ์คุณลักษณะต่างๆ ใช้ในการพัฒนาต้นแบบของแบบสำรวจรายการพฤติกรรมของเด็กขณะร่วมกิจกรรมเกม

ตารางที่ 1 สรุปคุณลักษณะของเขาวนอารมณ์ที่เหมาะสมกับพัฒนาการทางจิตใจอารมณ์และสังคมของเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี จากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยและนักวิชาการด้านจิตวิทยาการศึกษา

พัฒนาการทางอารมณ์และสังคม ของเด็กปฐมวัย 4- 5 ปี	คุณลักษณะของเขาวนอารมณ์
ความสามารถภายในตน - รู้จักช่วยเหลือตนเอง ควบคุมตัวเอง และดูแลตัวเองเพิ่มขึ้น - ปฏิบัติตามกฎหมาย หรือกติกาของกลุ่มที่มีผู้ใหญ่ให้ได้ - แสดงกิริยามารยาทที่สังคมยอมรับเมื่ออยู่ในที่สาธารณะ ด้านมนุษยสัมพันธ์ - เริ่มเข้าใจความต้องการของผู้อื่น - ผลัดเปลี่ยนกันเล่นกับเด็กอื่นในกลุ่ม - เริ่มต้นพูดคุยกับผู้ใหญ่ก่อน - ให้ความร่วมมือเมื่อผู้ใหญ่ขอร้อง การรู้จักตนเองและสภาวะทางอารมณ์	1. ความสามารถตระหนักรู้ภาวะอารมณ์ตน* 2. ความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและอารมณ์ตน 3. ความมั่นใจในตนเอง 4. ความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจ* 5. ความรับผิดชอบ 6. การรักษาระเบียบวินัย* 7. ความสามารถในการอดได้รอได้* 8. ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น* 9. ความน้ำใจเอื้ออาทรห่วงใยผู้อื่น 10. การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม* 11. การตอบสนองความต้องการของคนอื่นได้* 12. ความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี* 13. การจัดการกับความเครียดที่เกิดขึ้นกับตนเอง 14. การแสดงออกและมีความรู้สึกที่เป็นสุขที่สามารถสังเกตได้ 15. การสร้างความสนุกสนานให้เกิดแก่ตนเองและผู้อื่น*

หมายเหตุ คุณลักษณะที่มีเครื่องหมาย * คือคุณลักษณะที่ใช้ในการวิจัยและพัฒนา จำนวน 9 คุณลักษณะ

ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดการจำแนกประเภทของเกมที่ใช้ในการวิจัยและพัฒนาแบบประเมิน

เกมรอง (Minor Games)	เกมที่ใช้ในการวิจัย
เกมง่าย ๆ (Low-Level or Low-Organized Games) เกมผลัด (Relay Games) เกมนำ (Lead-Up Games) เกมพื้นเมืองประจำชาติไทย (Thai National Folk Games)	ผลึกให้ออก ชนไก่ ซูลมุน นายพรานล่าสัตว์ แย่งทางกระรอก มัดหมู วิ่งเปี้ยว ส่งลูกบอลลอดขา, ข้ามศีรษะ มอญซ่อนผ้า ชักคะเย่อ เสือข้ามห้วยหมู วัวแตกคอก แก้อั้วดนตรี

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมครั้งที่ 2 เพื่อสังเกตพฤติกรรมของเด็กขณะร่วมกิจกรรมเกมโดยการบันทึกพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้เพิ่มเติม เพื่อพัฒนาเป็นแบบสำรวจรายการพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกขณะร่วมกิจกรรมเกม ประกอบด้วยพฤติกรรมทางบวก และพฤติกรรมทางลบของเด็กที่สามารถสังเกตเห็นได้

ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมครั้งที่ 3 โดยคัดเลือกเด็กที่มีพฤติกรรมเด่นชัด เข้าร่วมกิจกรรมและใช้ แบบสำรวจรายการพฤติกรรมที่ได้จากการจัดกิจกรรมครั้งที่สอง

เป็นเครื่องมือในการบันทึกพฤติกรรม ทั้ง พฤติกรรมที่ปรากฏอยู่และพฤติกรรมเพิ่มเติม นำข้อมูลพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกในขณะเล่นเกมมาจัดเป็นหมวดหมู่ตามคุณลักษณะเขาวนอารมณ์ที่ใช้ในการประเมินอีกครั้ง เพื่อสรุปว่าเกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินงานประเมินมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงคุณลักษณะเขาวนอารมณ์ใด และพัฒนาเป็นแบบประเมินเขาวนอารมณ์ ที่มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการพฤติกรรม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

แบบสำรวจรายการพฤติกรรมที่แสดงออกขณะที่เด็กเข้าร่วมกิจกรรม

เกม ชนไก่ สถานที่ โรงเรียน

ชื่อนักเรียน (ค.ช. / ค.ญ.) อายุ ปี ชั้น

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา น.

คุณลักษณะ	พฤติกรรมทางบวก	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	พฤติกรรมทางลบ	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ
การรักษาระเบียบวินัย	สนใจและตั้งใจฟังการอธิบายวิธีการเล่น			ไม่สนใจฟังวิธีการเล่น		
การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมและความอดทนอดกลั้น	ไม่ทำร้ายเพื่อนเมื่อเพื่อนชนตนเองล้มลง ไม่ร้องไห้เมื่อได้รับความเจ็บปวด			ทำร้ายเพื่อนเมื่อเพื่อนชนตนเองล้ม เมื่อถูกกระแทกล้มก็ลุกขึ้นมากระแทกเพื่อนล้มทันที กระแทกเพื่อนแรง ๆ		
ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับคนอื่น	ให้กำลังใจเพื่อนคู่ที่กำลังทำการชนอยู่ แสดงอาการยิ้มแย้มแจ่มใสในขณะที่กำลังชนอยู่ สามารถชนกับเพื่อนคนใดก็ได้			ชอบที่จะชนกับเพื่อนที่ตนเองสนิทเท่านั้น ต้องการชนเฉพาะเพื่อนที่ตัวเล็กกว่าตนเอง แยกออกจากกลุ่ม เพื่อชนกับเพื่อนที่ตนสนิทเพียงสองคน		
ความซื่อสัตย์	ใช้ไหล่และกระโดดชนเพื่อนอย่างถูกต้อง ยอมรับความพ่ายแพ้เมื่อตนเองถูกชนล้มลง			ลุกขึ้นยืนและใช้สะโพกชนเพื่อน ไม่ยอมรับความพ่ายแพ้ ต้องการที่จะชนอีกครั้ง		

พฤติกรรมอื่น ๆ ที่สามารถสังเกตได้

ลงชื่อ.....ผู้สำรวจพฤติกรรม

(.....)

ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบความตรงเชิงคุณลักษณะด้วยวิธีการ คุณลักษณะเดียว-วิธีการหลาย เป็นการตรวจสอบคุณลักษณะเขาวนอารมณ์จำนวน 1 คุณลักษณะ ด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรมเกม กับวิธีการรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย เช่น การสังเกตพฤติกรรมจากสถานการณ์อื่น การสัมภาษณ์ครูผู้สอน การสัมภาษณ์ผู้ปกครองเด็ก และการศึกษาเอกสารพัฒนาการของเด็กด้านจิตใจ อารมณ์และสังคม จากแฟ้มบันทึกของทางโรงเรียน เมื่อตรวจสอบข้อมูลพฤติกรรมที่แสดงคุณลักษณะเขาวนอารมณ์จากหลากหลายวิธี ข้างต้นแล้วพบว่า ข้อมูลที่ได้มีความสอดคล้องกันจึงสามารถสรุปได้ว่า แบบประเมินเขาวนอารมณ์มีความตรงเชิงคุณลักษณะ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ความสามารถในการรอคอย จากการดำเนินงานศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วย วิธีการต่างๆ พบว่า เกมวิ่งเปี้ยว สามารถประเมินคุณลักษณะเขาวนอารมณ์ด้านนี้ได้ดีที่สุด ซึ่งมีรายละเอียดการตรวจสอบความตรงเชิงคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากพฤติกรรมที่แสดงออกขณะเล่นเกม พบว่าคิวิเล็กและปิงปอนด์เป็นเด็กที่แทรกแถวเพื่อนมากที่สุด ในขณะที่เพื่อนคนอื่นๆ ไม่แทรกแถวเลย แต่มิคเป็นคนที่ไม่ยอมให้คิวิเล็กแทรกแถวจึงเกิดความขัดแย้งกันขึ้น ปิงปอนด์และคิวิเล็กจะยอมให้กันและกันแทรกแถวเป็นประจำ พจน์และหนองไม่แสดงอาการใดๆ เมื่อเพื่อนมาแทรกแถว ส่วนเพศหญิงนั้นเด็กหญิงหยกและแพรว ไม่แทรกแถวเพื่อนเลยมีเพียงน้ำฝนและบ่อมแบ่มเท่านั้นที่แทรกแถวเพื่อน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลการสังเกตในสถานการณ์อื่นๆ พบว่าคิวิเล็กและปิงปอนด์มักแทรกแถวเพื่อนเวลาที่ครูให้เข้าแถวเพื่อออกไปทำกิจกรรมนอกห้องเรียน ในขณะที่เข้าแถวรับช้อนและตาดอาหารตลอดจนการเล่นเครื่องเล่นสนาม ส่วนพจน์และหนองนั้นไม่แทรกแถวใครเลยรวมทั้งหยกและแพรวที่เป็นเด็กเรียบร้อยมีระเบียบและมักจะเข้าแถวตามลำดับก่อนหลังเสมอ

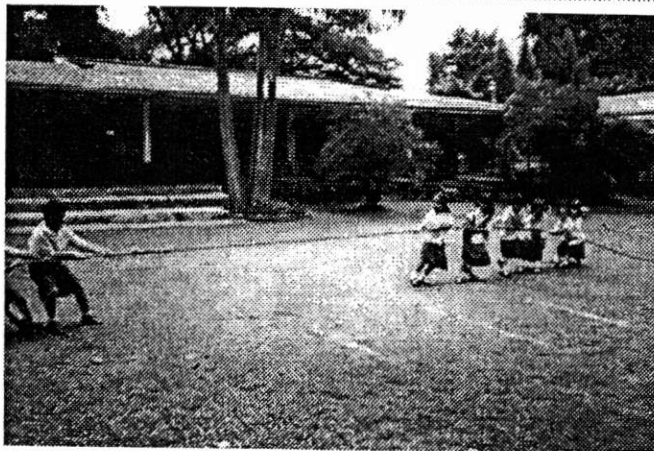
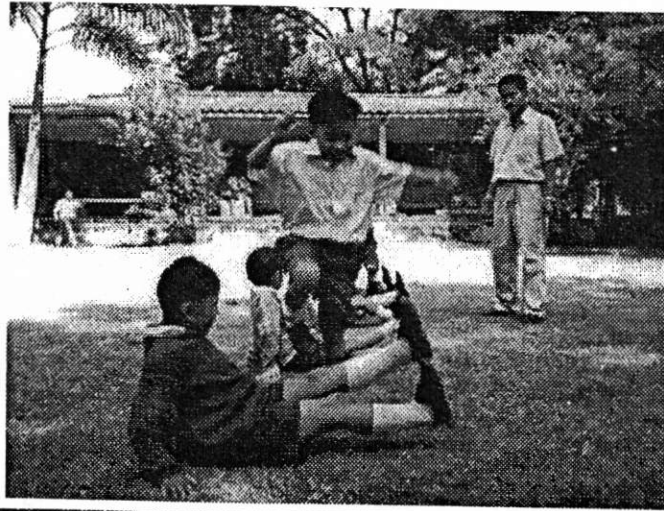
3. การสัมภาษณ์ครูผู้สอน คุณนายตาและอาจารย์สุพัตรา พบว่าคิวิเล็กเป็นเด็กที่ใจร้อน ขาดความสามารถในการรอคอย ส่วนปิงปอนด์นั้นสนิทกับคิวิเล็กมากจึงเกิดการเอาอย่างขึ้น ส่วนพจน์ หนอง มิค แพรว และหยกนั้นมีความสามารถในการรอคอยเป็นอย่างดี

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของคิวิเล็ก หยก และมิก พบว่า พี่สาวของคิวิเล็กกล่าวว่า คิวิเล็กเป็นเด็กที่ถูกตามใจมากขาดความสามารถในการรอคอย ส่วนผู้ปกครองของหยก และมิกกล่าวว่าหยกและมิกมีความสามารถในการรอคอยที่ดีมาก เช่น รอคอยให้แม่มารับ

5. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารบันทึกพัฒนาการ พบว่าคิวิเล็กมีความสามารถในการรอคอยอยู่ในระดับพอใช้ ส่วนหยก แพรว และมิกนั้นมีความสามารถในการรอคอยอยู่ในระดับดี

ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาด้วยวิธีการต่างๆ ในคุณลักษณะเขาวนอารมณ์ด้านความสามารถในการรอคอยดังกล่าวข้างต้นนี้ พบว่า ข้อมูลที่ได้มีความสอดคล้องกันจึงสามารถยืนยันได้ว่าแบบประเมินเขาวนอารมณ์ที่ใช้เกมวิ่งเปี้ยวเป็นสื่อในการดำเนินงานประเมิน มีความตรงเชิงคุณลักษณะในการประเมินเขาวนอารมณ์ในด้าน ความสามารถในการรอคอย

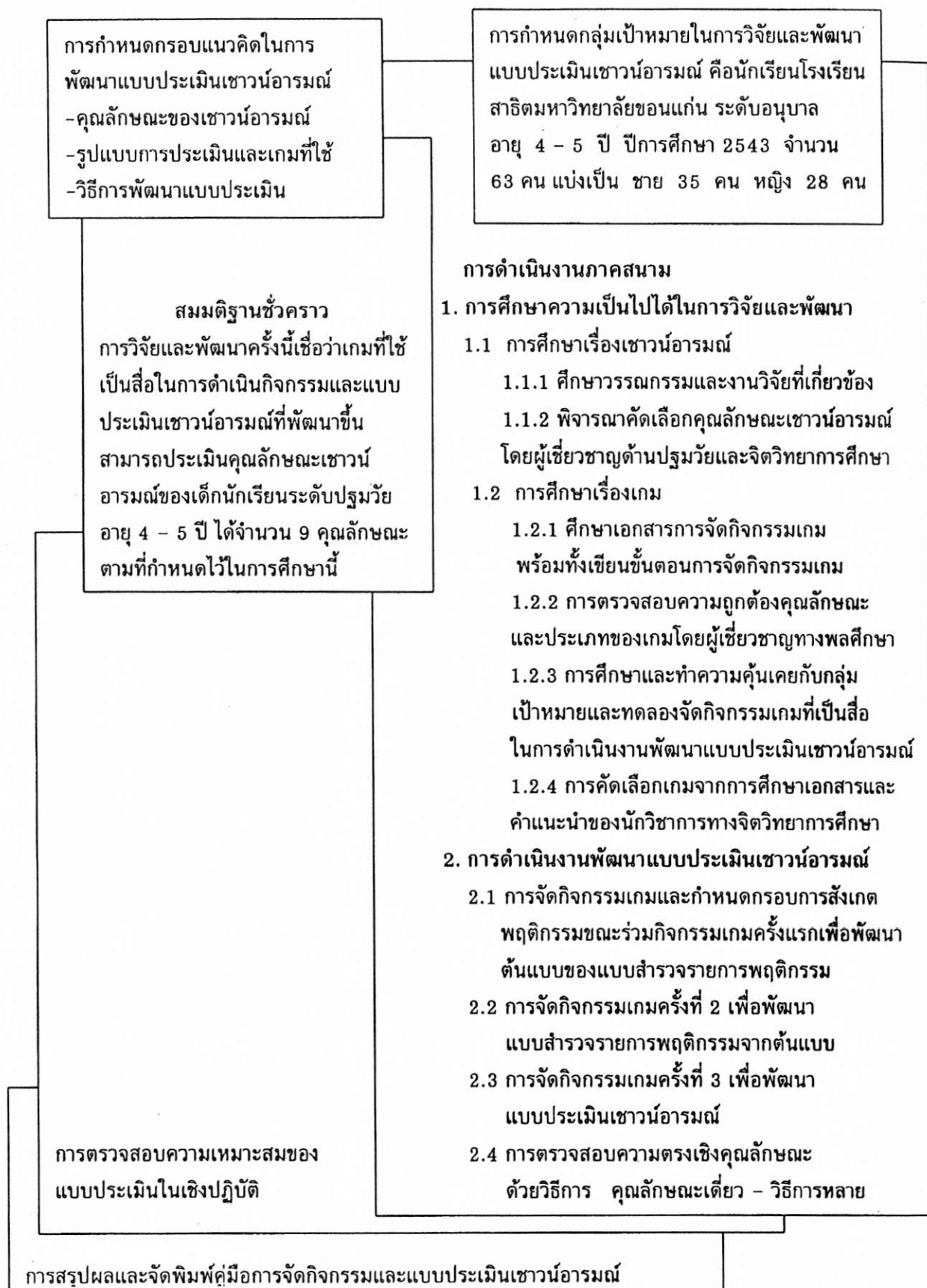
จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบประเมินไปใช้เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแบบประเมินในเชิงปฏิบัติ และดำเนินการสรุปและจัดพิมพ์คู่มือการจัดกิจกรรมและแบบประเมินเขาวนอารมณ์ ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมและแบบประเมินเขาวนอารมณ์ไปใช้ในการประเมินเขาวนอารมณ์ของเด็ก รวมทั้งใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแบบประเมินเขาวนอารมณ์และการพัฒนาเขาวนอารมณ์ของเด็กในโอกาสต่อไป



ภาพการจัดกิจกรรมเกมและภาพในสถานการณ์อื่นๆ

วิธีการดำเนินงานวิจัยและพัฒนาแบบประเมิน
เชาวน์อารมณ์ตามขั้นตอนและกระบวนการดังกล่าวข้าง

ต้นนี้ ผู้วิจัยได้แสดงลำดับขั้นตอนไว้ในแผนภาพในหน้า
ถัดไป



เครื่องมือและเทคนิคในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา ผู้วิจัยจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการเก็บรวบรวมข้อมูล การตรวจสอบข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลที่ต้องเพื่อความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและถูกต้องตรงตามความเป็นจริง ส่วนผู้ช่วยวิจัยนั้นก็เป็นผู้บุคคลสำคัญที่ช่วยในการจัดกิจกรรมเกมและการสังเกตพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ช่วยวิจัย คือ อาจารย์ผู้สอน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับอนุบาลจำนวน 3 ท่าน ผู้วิจัยใช้เทคนิคการสังเกตแบบมีส่วนร่วม เทคนิคการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ การจัดกิจกรรมเกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ และการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารบันทึกพัฒนาการด้านจิตใจอารมณ์และสังคมของเด็กปฐมวัย รวมทั้งใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย คือ แบบสำรวจรายการพฤติกรรมที่แสดงออกในขณะที่เล่นเกม เครื่องบันทึกเสียง และกล้องถ่ายรูป

สรุปผลการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นสื่อในการดำเนินงานประเมินสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัยอายุ 4-5 ปี ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยและพัฒนา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ผลจากการวิจัยและพัฒนา ทำให้ได้แบบประเมินเชาวน์อารมณ์สำหรับใช้ควบคู่กับการจัดกิจกรรมเกม 13 ชุด ส่วนในการตรวจสอบความตรงเชิงคุณลักษณะนั้น

ปรากฏว่า รูปแบบพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในการเล่นเกมนั้นมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ได้ตรวจสอบโดยวิธีการอื่นที่หลากหลาย งานวิจัยนี้ ได้ค้นพบว่า เกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินกิจกรรมและแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ที่ได้พัฒนานี้ สามารถประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน 6 คุณลักษณะ โดยมีเกมที่ใช้ได้ดีที่สุดในแต่ละคุณลักษณะดังนี้ คือ 1) ความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจ ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี 2) การรักษาระเบียบวินัย ใช้เกม ผลักให้ออก 3) ความสามารถในการรอคอย ใช้เกมวิ่งเปี้ยว 4) ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลอื่น ใช้เกมชนไก่ 5) การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ใช้เกมเสื่อข้ามห้วยหมู และ 6) ความสามารถในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดแก่ตนเองและผู้อื่น ใช้เกมเก้าอี้ดนตรี ซึ่งการค้นพบนี้มีความสอดคล้องกับสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ ในส่วนของคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ 3 คุณลักษณะ คือ ความสามารถในการตระหนักและเข้าใจอารมณ์ตน การตอบสนองความต้องการของผู้อื่นได้ และความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี นั้น ปรากฏไม่เด่นชัดและเกมเหล่านี้ไม่สามารถดึงพฤติกรรมที่แสดงคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ออกมาได้ชัดเจน นอกจากนี้ยังพบว่า มีเกมชักคะเย่อและเกมส่งลูกบอลลอดขา สามารถประเมินคุณลักษณะความสามัคคีได้เพิ่มเติม

จากการที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ โดยใช้กิจกรรมเป็นสื่อในการดำเนินงานประเมิน พบว่า ความชัดเจนในการประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ โดยใช้เกมเป็นสื่อ ของแบบประเมินทั้ง 13 ชุด มีรายละเอียด ดังแสดงไว้ในตารางสรุปในหน้าถัดไป

ตาราง สรุปผลความชัดเจนในการประเมินคุณลักษณะเขาวนอารมณ์โดยใช้เกมเป็นสื่อของแบบประเมินทั้ง 13 ชุด

ชุดที่	ชื่อเกม	คุณลักษณะเขาวนอารมณ์ที่ประเมินได้ชัดเจน
1	เกมผลักให้ออก	1. การรักษาระเบียบวินัย
2	เกมมอญซ่อนผ้า	1. การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม
3	เกมวิ่งเปี้ยว	1. ความสามารถในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดแก่ตนเองและผู้อื่น
4	เกมเก้าอี้ดนตรี	2. ความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับบุคคลอื่น
5	เกมวัวเหกคอก	1. ความสามารถในการรอคอย 2. ความซื่อสัตย์
6	เกมชนไก่	1. การรักษาระเบียบวินัย 2. ความซื่อสัตย์
7	เกมแย่งทางกระรอก	1. การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม 2. ความซื่อสัตย์
8	เกมชักคะเย่อ	1. การรักษาระเบียบวินัย 2. ความซื่อสัตย์
9	เกมเลื้อยข้ามห้วยหมู	1. การรักษาระเบียบวินัย 2. การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมและความอดทนอดกลั้น
10	เกมส่งลูกบอลลอดขา	1. การรักษาระเบียบวินัย 2. ความซื่อสัตย์
11	เกมมัดหมู	1. การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมและความอดทนอดกลั้น
12	เกมซูลมุน	2. ความซื่อสัตย์
13	เกมนายพรานล่าสัตว์	1. การรักษาระเบียบวินัย 2. ความซื่อสัตย์

อภิปรายผล

พฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกในขณะที่เล่นเกม ทั้งพฤติกรรมทางบวกและทางลบ ล้วนเป็นพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกตและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็กที่แสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ จะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกับแนวความคิดของ วิลสลักษณะ (2543) กล่าวว่า เด็กวัยก่อนเรียนและช่วงประถมต้น จะแสดงออกถึงความคิดความรู้สึกจากภาษาพูดและภาษาท่าทาง ซึ่งการจัดกิจกรรมเกมนั้นเป็นการให้เด็กได้ร่วมปฏิบัติในสถานการณ์จริง ให้เด็กได้เล่นภายใต้กฎและกติกาของเกม เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมออกมาอย่าง

เต็มที่ ภายใต้ความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมนั้นๆ

การประเมินเขาวนอารมณ์โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นสื่อในการดำเนินงานประเมินนี้ เป็นการประเมินที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กในระดับปฐมวัย เพราะเด็กจะแสดงพฤติกรรมออกมาจากการได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอกและอีกประการหนึ่งคือเด็กในระดับนี้ยังสามารถอ่านออกเขียนได้ในระดับหนึ่งเท่านั้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและข้อจำกัดของการทดสอบเขาวนอารมณ์ที่มีลักษณะเป็นแบบรายงานตนเอง จากการประเมินในรูปแบบดังกล่าวพบว่ามีความสอดคล้องกับ แนวความคิดของ กาญจนนา (2542) กล่าวว่าหลักการทดสอบเขาวนอารมณ์ของเด็กคือการตรวจสอบอารมณ์หรือสภาพจิตใจของเด็กในสภาวะ

หรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาวะที่ท้าทาย อารมณ์ความรู้สึกของเด็ก เด็กที่มีเชาวน์อารมณ์สูงจะสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองให้อยู่ในเกณฑ์ที่ดีในการเล่นหรือทำกิจกรรม

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ จากการจัดกิจกรรมเกมให้เด็กได้ร่วมเล่น เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมออกมาอย่างเต็มที่ โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้คอยสังเกตพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออก จากนั้นดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและการตรวจสอบความตรงเชิงคุณลักษณะของเกม เพื่อเป็นการยืนยันความชัดเจนและสรุปได้ว่าพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกนั้นเป็นพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก ซึ่งวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์นี้สอดคล้องกับแนวทางการประเมินของ ส.วาสนา (2544) ซึ่งได้เสนอแนวทางการประเมินการปฏิบัติในสถานการณ์จริง (Authentic Performance Assessment) และยังเป็นวิธีการเดียวกับแนวทางการประเมินเชาวน์อารมณ์ของ กิตติกร (2543) ที่กล่าวว่า การวัดระดับอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลที่ต้องการวัด โดยการสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ตามสภาพจริงเป็นหลัก

จากผลการวิจัย จะเห็นได้ว่า เกมแต่ละเกมสามารถกระตุ้นให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เป็นตัวบ่งชี้คุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ที่แตกต่างกัน จากความสามารถในการประเมินเชาวน์อารมณ์ดังกล่าวนี้ มีความสอดคล้องกับคุณค่าและประโยชน์ของเกมที่เสนอโดย วีระ (2539) ที่กล่าวว่า เกมสามารถพัฒนาคุณลักษณะทางเชาวน์อารมณ์ของเด็กได้ เช่น เมื่อเด็กได้เล่นเกมกับบุคคลอื่นด้วยความสนใจ จะก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การเรียนรู้วิธีการทำงานและการเล่นกับคนอื่น การยอมรับความสามารถของตนเองและผู้อื่น การรู้จักปรับปรุงตนเองและเคารพในกติกาการเล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นการสร้างมนุษยสัมพันธ์ คุณธรรมและวินัยในตนเองได้เป็นอย่างดี

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานชั่วคราวของการดำเนินงานไว้ว่า เกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินกิจกรรมและแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ของเด็กนักเรียน

ระดับปฐมวัย อายุ 4-5 ปี ได้จำนวน 9 คุณลักษณะ ตามที่กำหนดไว้ในการศึกษาครั้งนี้ แต่จากผลการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ครั้งนี้ พบว่า เกมที่ใช้ในการดำเนินงานประเมินและแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ สามารถประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ของเด็กปฐมวัยได้ชัดเจนจำนวน 6 คุณลักษณะคือ 1) ความซื่อสัตย์เป็นที่ไว้วางใจ 2) การรักษาระเบียบวินัย 3) ความสามารถในการรอคอย 4) ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับคนอื่น 5) การแสดงอารมณ์ต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม 6) ความสามารถในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดแก่ตนเองและผู้อื่น กิจกรรมเกมที่ใช้เป็นสื่อในการดำเนินงานประเมินในการวิจัยครั้งนี้ สามารถประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์ได้ไม่ชัดเจน จำนวน 3 คุณลักษณะ คือ การตอบสนองความต้องการของผู้อื่นได้ ความสามารถในการตระหนักและเข้าใจอารมณ์ตน และความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

กิจกรรมเกม ประกอบด้วย กฎ กติกาและมารยาทในการเล่น ผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมควรอธิบายให้เด็กเข้าใจก่อนที่จะเล่น แต่ถ้าเด็กไม่ปฏิบัติตามก็แสดงว่าเด็กได้แสดงพฤติกรรมทางลบออกมา ส่งผลให้สามารถสังเกตพฤติกรรมของเด็กได้อย่างชัดเจน ทั้งพฤติกรรมทางบวกและพฤติกรรมทางลบ และเป็นตัวบ่งชี้ถึงสถานภาพทางเชาวน์อารมณ์ของเด็ก เด็กในระดับปฐมวัยนั้นมีการแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่มีการปรุงแต่ง ยกเว้นเมื่อเด็กได้ร่วมกิจกรรมหลายๆ ครั้ง เด็กจะเกิดการเรียนรู้ ในสิ่งที่ถูกต้องทำให้มีพฤติกรรมที่ดีขึ้นเพื่อเป็นการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของเด็กได้

จากผลการวิจัยและพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ครั้งนี้ ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถนำแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ไปใช้ได้ในการปฏิบัติจริง และยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์จากการจัดกิจกรรมเกมหรือกิจกรรมอื่นๆ รวมทั้งเป็นการส่งเสริมและพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของเด็กปฐมวัย เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาจิตใจอารมณ์และสังคมของเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการพัฒนาการศึกษาของเด็กต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะสำหรับการดำเนินงานวิจัยครั้งต่อไป ควรนำกิจกรรมเกมและแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ที่พัฒนาขึ้นมานี้ ไปใช้ในการวิจัยเชิงทดลอง เนื่องด้วยเกมเป็นกิจกรรมที่มี กฎ กติกา มารยาท ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้ได้จากการที่ได้อบรมปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของเด็ก ควรศึกษากิจกรรมเกมและกำหนดคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์เพิ่มเติม เพื่อเป็นการพัฒนาแบบประเมินที่มีความแตกต่าง เพื่อจะได้มีคู่มือในการประเมินคุณลักษณะเชาวน์อารมณ์มากขึ้น และควรนำระเบียบวิธีการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์จากการวิจัยครั้งนี้ไปใช้ในการพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์สำหรับนักเรียนวัยเด็กตอนต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่มีคู่มือไปใช้ ควรศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเชาวน์อารมณ์ จากหนังสือ ตำรา เอกสาร และวารสารต่าง ๆ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ เป็นพื้นฐานสำคัญในการใช้แบบประเมินเชาวน์อารมณ์ และควรศึกษาแนวทางการดำเนินการจัดกิจกรรมในคู่มือการจัดกิจกรรมให้ละเอียด ตลอดจนควรมีผู้ช่วยในการจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง เพื่อช่วยเหลือในการสังเกตพฤติกรรม การบันทึกพฤติกรรมในแบบประเมินและให้ความช่วยเหลือในการจัดกิจกรรม

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการดำเนินงานพัฒนาเชาวน์อารมณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ควรนำข้อมูลพฤติกรรมทางลบของเด็กแต่ละคน ไปใช้ในการแก้ไขพฤติกรรม โดยการให้คำแนะนำและคำสั่งสอน รวมทั้งการปลุกฝังให้เด็กมีพฤติกรรมทางบวกในการจัดกิจกรรมเกมในครั้งต่อไป เพราะเกมแต่ละเกมสามารถที่จะพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของเด็กคุณลักษณะต่างๆ ได้ และควรนำแบบประเมินเชาวน์อารมณ์ไปใช้ในการประเมินพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมของทางโรงเรียนในระยะปลายภาคเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ไชยพันธุ์. (2542). การสร้างและพัฒนา E.Q. เพื่อความสำเร็จในชีวิต. ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (เอกสารอัดสำเนา)
- กิติกร มีทรัพย์. 2543. ติดตามกระแส. วารสารรักลูก, 17 (204), 158.
- จริยา เสถบุตร. 2535. การวิจัยเชิงคุณภาพ. วารสารการวัดผลการศึกษา, 14(41), 36.
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. 2542. เกมเบ็ดเตล็ด. พิมพ์ครั้งที่ 2. ภาควิชาพลศึกษาและสันทนาการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทศพร ประเสริฐสุข. 2542. ความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์กับการศึกษา. วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 5(1), 19-35.
- วิลาสลักษณ์ ชวัลลี. (2543). ความสามารถทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง. รวมบทความทางวิชาการ EQ. ชมรมผู้สนใจ EQ. กรุงเทพมหานคร : DESKTOP.
- วีระ มนัสวานิช. (2539). เทคนิคและทักษะการสอนเกม. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- วีระวัฒน์ ปันนิตมัย. 2542. เชาวน์อารมณ์ (EQ) ดัชนีวัดความสุข และความสำเร็จในชีวิต. กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.
- ส.วาสนา ประवालพุกษ์. 2544. การออกแบบและการพัฒนาเครื่องมือประเมินการวัดการปฏิบัติ. (<http://www.watpon.com>). 3 สิงหาคม 2544.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎามนตรี. 2542. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพมหานคร: ศึกษาภัณฑ์พานิช.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2540. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. พิมพ์ครั้งที่ 7, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- สุภารัตน์ วรทอง. 2540. ร้องรำทำเกม. กรุงเทพมหานคร: ดันอ้อ แกรมมี่.
- Campbell, L. 1996. **Teaching & learning Through Multiple Intelligences**. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Gardner, H. 1983. **Frame of Mind**. New York: Basic Books.
- _____. 1993. **Multiple Intelligences The Theory in Practice**. New York: Basic Books.
- Goleman, D. 1995. **Emotional Intelligence**. New York: Bantam Books.
- Mcclelland, David C. 1973. Testing for Competence Rather Than for "Intelligence" **Journal of American Psychologist**, 1973, 1-14.
- Murphy, K. R. & Davidshofer, C. O. 1998. **Psychological Testing: Principle and Applications**. 2nd ed. London: Prentice - Hall International.
- Salovey, P., Mayer, J.D. & Caroso D. 1997. **Completing Model of Emotional Intelligence**. Newyork. Cambridge.
- _____. 1997. **Emotional Development and Emotional intelligence: Educational Implications**. (<http://eqi.org/salovey.htm>). January 11 2000.