

บทความวิจัย (Research Article)

การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กนักเรียน

ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง

EXPERIENCE-ENHANCEMENT ACTIVITY PROVISION FOR DEVELOPING EQ
OF STUDENTS IN CHILD DEVELOPMENT CENTER FOR PARENTS

Received: April 29, 2020

Revised: May 28, 2020

Accepted: June 8, 2020

นิพัทธา สังข์ยก^{1*} และเนรัญชลา จารุจิตร²

Niphattha Sangyok^{1*} and Neranchala Jarujit²

^{1,2}คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

^{1,2}Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University, Nakhon Sawan 60000, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: tb_poom@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง 2) เพื่อสร้างกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ปกครอง จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) กิจกรรมเสริมประสบการณ์: จิกซอร์ภาษาพัฒนา EQ 2) แบบประเมินคุณภาพของกิจกรรมเสริมประสบการณ์ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมและแบบวัดผลและประเมินผลตามจุดประสงค์ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่า IOC การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนา EQ ต้องพัฒนา 3 ด้าน คือ เก่ง ดี และสุข จึงสามารถกำหนดจุดประสงค์การสร้างกิจกรรม ได้ดังนี้ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (เก่ง) รู้จักอารมณ์ต่างๆ (ดี) กระตือรือร้น (เก่ง) สนุกสนานร่าเริง (สุข) ผูกการใช้มือกับตาให้สัมพันธ์กัน กระตุ้นการคิดและจินตนาการ และพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก 2) กิจกรรมเสริมประสบการณ์ 1 กิจกรรม คือ จิกซอร์ภาษาพัฒนา EQ มี 8 ชุดกิจกรรม โดยกิจกรรมเสริมประสบการณ์นี้ได้ผ่านการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยทุกข้อมีค่า IOC มากกว่า 0.5 ผลคือ สามารถนำไปใช้ได้ 3) ผู้ปกครองจำนวน 30 คน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเสริมประสบการณ์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.50

คำสำคัญ: ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก กิจกรรมเสริมประสบการณ์ จิกซอร์

Abstract

The purposes of this research were 1) to study experience-enhancement activity provision for developing EQ of students in child development center for parents, 2) to construct experience-enhancement activity provision for developing EQ of students in child development center for parents, and 3) evaluation of results; the parents satisfaction of experience-enhancement activity provision for developing EQ of students in child development center for parents in Aumphoe Mueang Nakhon Sawan. The sample used in the study was 30 parents by using random sampling. The instruments used in the study were 1) Experience-enhancement activity: jigsaw puzzle for developing EQ. 2) Quality evaluation form of experience-enhancement activity. 3) Observation form, measurement and evaluation form. 4) Parents' satisfaction evaluation form. The data were analyzed by IOC, mean and standard deviation. The finding showed that: 1) developing EQ should develop Intelligent, Goodness and Happiness so the objective of activities had students knew vocabulary (Intelligent), students knew emotions (Goodness), students were active (Intelligent), students had fun (Happiness), students had eye-hand coordination, students were stimulated about thinking and imagination, and students had fine motor development. 2) There was 1 activity is jigsaw puzzle for developing EQ. It consisted of 8 sections. There were 3 experts who evaluated Experience-enhancement activity, all sections had IOC more than 0.5 so the activity can be used. 3) 30 parents satisfaction in experience-enhancement activity were the highest level. The mean was 4.55. The standard deviation was 0.50.

Keywords: Child Development Center, Experience-Enhancement Activity, Jigsaw

บทนำ

พัฒนาการด้าน EQ (Emotional Quotient) หรือความฉลาดทางอารมณ์นั้น มีความสำคัญไม่แพ้ด้าน IQ เนื่องจาก EQ คือ ความฉลาดทางอารมณ์ ความสามารถในการจัดการกับอารมณ์และควบคุมความคิดของตนเองได้อย่างเหมาะสมตามวัย และสามารถปรับตัว เข้าใจอารมณ์ของคนอื่น โดยแสดงออกมาทางพฤติกรรม เช่น รู้จักมีความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น มีความคิดที่จะทำสิ่งดีๆ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข EQ จะทำให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมที่เหมาะสม EQ ในเด็กจะพัฒนาขึ้นอย่างช้าๆ ตั้งแต่อายุประมาณ 3 ขวบ หนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะมีผลบวกต่อ EQ นั้นก็คือ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ที่ถูกกระตุ้นได้ผ่านสมองซีกขวา ซึ่งเป็นสมองส่วนสำคัญที่ควบคุมด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ อารมณ์ ความรู้สึก และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การพัฒนา EQ สำหรับเด็กนั้น จึงเป็นหน้าที่ที่ผู้ปกครองจะช่วย ส่งเสริมจินตนาการเพื่อให้ลูกเป็นเด็กที่มีความสุขในการดำเนินชีวิตในสังคม และสามารถพัฒนาให้เป็นทักษะชีวิตของลูกต่อไปได้ ด้วยกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริม EQ สอดคล้องกับ Tapanadechopone (2012, p. 2) กล่าวว่า EQ คือ กุญแจสำคัญของความสำเร็จในการดำเนินการต่างๆ ทั้งทางสังคมและหน้าที่การงาน จะเป็นการทำงานของสมองในเชิงสังคมเชิงการตอบสนองต่อ

สิ่งแวดล้อมภายนอก เพราะการมีสติปัญญาอย่างเดียว ไม่สามารถนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิตได้ ควรเป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในสังคม ดำรงชีวิตได้อย่างดีและมีมีความสุข ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นผลมาจากการมี EQ

Goleman (1995, p. 259) กล่าวว่า ผู้ที่ประสบความสำเร็จในชีวิตนั้นมาจากปัจจัยความสามารถในการรับรู้อารมณ์ ควบคุมอารมณ์ และแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อความต้องการของตนเองได้อย่างเหมาะสมทุกกาลเทศะ สอดคล้องกับ Apiwattanasingha and Jampon (2008, p. 128) ที่กล่าวว่าคนที่มีความฉลาดทางสติปัญญาเพียงด้านเดียว อาจเป็นการไม่เพียงพอที่จะทำให้ชีวิตประสบผลสำเร็จ เห็นได้จากตัวอย่างจำนวนมากที่คนมี IQ สูงมีปัญหาในการปรับตัวไม่สามารถสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนฝูงหรือเพื่อนร่วมงาน โดยลักษณะดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของ EQ

พัฒนาการทางอารมณ์ ระยะวัยเด็กตอนต้น เด็กมีอารมณ์หงุดหงิดง่ายกว่าเด็กในวัยทารก ที่อรรัน เขาแต่ใจตัวเอง เจ้าอารมณ์ ทั้งนี้ เพราะอยู่ในวัยช่วงปฏิเสธ (Negativistic Phase) ชีวิตประจำวันมีเรื่องยั่วอารมณ์ให้เด็กหงุดหงิด วุ่นวายไม่รู้จบสิ้นระหว่างความต้องการของเด็กกับท่าทีการปฏิบัติของผู้ใหญ่และเพื่อนเล่น ตลอดจนมีสิ่งต่างๆ มากมายที่อยู่แวดล้อมตัวเด็ก ซึ่งเด็กอยากรู้ อยากทดลองให้เข้าใจ บางครั้งก็เข้าใจง่าย บางครั้งก็เข้าใจยาก บางคราวก็เจ็บตัวหรือโดนทำโทษ เด็กเริ่มมีลักษณะอารมณ์ประเภทต่างๆ อย่างที่ผู้ใหญ่มี เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์อิจฉา อารมณ์อาทรเห็นใจ อารมณ์อยากรู้ อยากเห็น อารมณ์หรรษา อารมณ์ก้าวร้าว อารมณ์อวดดีถือดี Supakul (2007, p. 21) พ่อแม่หรือผู้ปกครองของเด็กวัยนี้จึงพบปัญหาในการเลี้ยงดู ซึ่งลักษณะปัญหาด้าน EQ เนื่องจาก EQ ของเด็ก เป็นความพร้อมทางอารมณ์ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น โดยรู้จักอารมณ์ตนเองและผู้อื่น แสดงถึงความเห็นใจหรือปลอบใจผู้อื่น ออดทนและรอคอย มีน้ำใจ รู้จักให้ รู้จักแบ่งปัน รู้ว่าทำผิดหรือยอมรับผิด มีความกระตือรือร้น สนใจใฝ่รู้ และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง พร้อมทั้งให้ตนเองเกิดความสุขโดยมีความพอใจ ความอบอุ่นใจและความสนุกสนานร่าเริง Chuawanlee (1999, p. 175) กล่าวว่า EQ หมายถึง ความสามารถทางอารมณ์ของบุคคลที่เป็นปัจจัยสำคัญของการทำงานให้ประสบความสำเร็จอย่างมีความสุข และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดี กล่าวว่า EQ เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้ตลอดชีวิต คือ การพัฒนาจิตของตนให้มีสติ มีระบบ และมีพลังก่อน เมื่อบุคคลสามารถรู้จักตนเองควบคุมตนเองได้ พัฒนาตนเองอยู่เสมอ บุคคลจะสามารถพัฒนาความสามารถในการทำงานและสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น

Department of Mental Health (2000, p. 85) กล่าวถึง EQ ว่ามีความจำเป็นที่บุคคลควรจะมีหรือพัฒนาให้มากขึ้น เพื่อชีวิตการทำงานทั้งในปัจจุบันและอนาคต คนทำงานที่อยู่ในองค์กรถูกคาดหวังว่าจะต้องมีคุณภาพมาก ไม่เพียงแต่มีความสามารถหรือทักษะที่จำเป็นในการทำงานหรือมีเชี่ยวชาญดีเท่านั้น แต่ต้องมีความสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีความรับผิดชอบ มีความเข้าใจและเอื้ออาทรต่อผู้ร่วมงาน มีความตื่นตัวที่จะเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ดังนั้น การพัฒนา EQ ของเด็กวัย 3 - 5 ปี ต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจของทุกฝ่าย พ่อแม่ ครู-อาจารย์จะต้องร่วมเรียนรู้และฝึกฝนด้วย เพราะ EQ เป็นผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมร่วมกัน การพัฒนา EQ ส่วนหนึ่งจะเกิดจากการชี้แนะจากบุคคลต่างๆ นับตั้งแต่การอบรมเลี้ยงดู

EQ ส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ ของเด็ก ผู้ปกครองสามารถทำกิจกรรมต่างๆ กับเด็กที่บ้าน เพื่อช่วยในการพัฒนา EQ ของเด็กได้ Tontipalacheewa (2004, p. 52) กล่าวว่า กิจกรรมเสริมประสบการณ์เป็นกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักการพูด การฟัง การสังเกต การคิด และการแก้ปัญหา โดยการจัดกิจกรรมด้วยวิธีต่างๆ เช่น สนทนา อภิปราย สาธิต เล่านิทาน เป็นต้น Rebecca (1998, p. 204) กล่าวถึง

การพัฒนา EQ สำหรับเด็ก ด้วยการใช้กิจกรรมที่เด็กได้แสดงออกทางกรรับรู้อารมณ์ตนเอง เช่นการเต้นรำ การใช้เพลงดนตรี การฟังนิทานและการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การใช้กิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหวร่างกายให้เด็กได้แสดงความรู้สึกตามจินตนาการของตนเองอย่างอิสระเสรี ทำให้มีอารมณ์ร่าเริงแจ่มใสและเกิดความสนุกสนาน Poomman (2008, p. 16) กล่าวถึงกิจกรรมเสริมประสบการณ์ไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่จัดเพื่อสร้างประสบการณ์สำคัญ เพื่อพัฒนาด้านสติปัญญา ขณะเดียวกันก็บูรณาการกับการสร้างประสบการณ์สำคัญ ด้านสังคม อารมณ์ จิตใจ และด้านร่างกาย กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับรอบสภาวะที่ควรรู้มากที่สุด แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็กด้วย กิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนานทั้งการเล่นแบบเดี่ยว แบบคู่ และเป็นกลุ่ม การเล่นจะทำให้เกิดการเรียนรู้ การเล่นเกมจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง และช่วยให้ทราบพฤติกรรมของเด็กด้วย จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาด้าน EQ สำหรับผู้ปกครองในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของเทศบาลตำบลหนองเบน จังหวัดนครสวรรค์ เนื่องจากปัญหาที่ผู้ปกครองปรึกษาครู คือ เด็กนักเรียนไม่สามารถบอกอารมณ์ของตนเองได้ ไม่ยอมรับข้อจำกัดของตนเอง คือ เมื่อตนเองทำกิจกรรมไม่ได้ก็จะไม่พอใจ หดหู่ทำทันที โดยจะแสดงออกด้วยการกรี๊ดร้อง ทำร้ายตนเองและทำลายข้าวของ ผู้วิจัยจึงได้สร้างกิจกรรมเสริมประสบการณ์สำหรับผู้ปกครอง โดยเป็นกิจกรรมที่สามารถช่วยในการพัฒนาสมองของเด็กๆ ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน กระตือรือร้น กระตุ้นการคิดและจินตนาการ อีกทั้งกิจกรรมนี้จะช่วยให้รู้จักอารมณ์ต่างๆ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสร้างกิจกรรมเสริมประสบการณ์สำหรับผู้ปกครอง 1 กิจกรรม คือ จิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ ที่ประกอบไปด้วยภาพและคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 8 ชุด ในแต่ละชุดจะมีระดับการพัฒนา EQ ที่ต่างกัน ประกอบกับคู่มือที่มีคำชี้แจงขั้นตอนของกิจกรรม และมีภาพอารมณ์ดีใจ เมื่อตอบถูก ภาพเสียใจเมื่อตอบผิด ให้ผู้ปกครองแสดงให้เด็กนักเรียนดูหลังจากที่เด็กนักเรียนทำกิจกรรมเพื่อให้เด็กนักเรียนรู้จักอารมณ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง
2. เพื่อสร้างกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาด้าน EQ ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาด้าน EQ ของเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง ผู้วิจัยได้แบ่งขอบเขตงานวิจัยตามกระบวนการ ดังนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ กิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง คือ กิจกรรมจิกซอร์ภาษาพัฒนา EQ มี 8 ชุด แต่ละชุดใช้เวลา 30 นาที ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์

ขอบเขตด้านพื้นที่ ได้แก่ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์

ขอบเขตด้านประชากร ได้แก่ ผู้ปกครองของเด็กนักเรียนที่มีช่วงอายุ 3 - 5 ปี จำนวน 2 ห้อง จำนวน 60 คน อ้างอิงจากเด็กนักเรียน 1 คน ต่อผู้ปกครอง 1 คน

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือผู้ปกครองของนักเรียน 1 ห้อง จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มแบบง่าย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

1.1 ศึกษารูปแบบจากคู่มือการจัดกิจกรรมเสริมสร้าง EQ นักเรียน สำหรับครูประถมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง จิกซอร์ภาษาพัฒนา EQ

1.2 ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับสื่อจิกซอร์ ดังนี้ การพัฒนาสื่อของเล่นจิกซอร์ภาพเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กพิเศษโรงเรียนบริบูรณ์ศิลป์ศึกษา กรุงเทพมหานคร

1.3 ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนา EQ ของเด็กปฐมวัย เรื่องการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรในการศึกษาครั้งนี้เป็นผู้ปกครองของเด็กนักเรียนอายุ 3 - 5 ปี จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน รวมจำนวน 60 คน อ้างอิงจากเด็กนักเรียน 1 คนต่อผู้ปกครอง 1 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการสุ่มกลุ่มห้องเรียน จำนวน 1 ห้องเรียน มีผู้ปกครองจำนวน 30 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 กิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก 1 กิจกรรม คือ จิกซอร์ภาษาพัฒนา EQ ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม ดังนี้ ชุดที่ 1-3 มีภาพจิกซอร์ 3 ภาพ ชุดที่ 4 มีภาพจิกซอร์ 1 ภาพ ชุดที่ 5 - 8 มีภาพจิกซอร์ 2 ภาพ

3.2 แบบประเมินคุณภาพของกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยการหาค่า IOC มีผลดังนี้ ชุดที่ 1 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 2 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 3 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 4 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 5 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 6 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 7 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 8 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ มีดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 รูปภาพมีสัตว์หลายชนิดอาจทำให้เด็กนักเรียนสับสน สัตว์บางตัวเด็กไม่รู้จักรูปภาพของผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 รูปภาพของชุดที่ 5 - 8 มีจำนวนสัตว์หลายชนิดจึงแนะนำให้ทำจิกซอร์ให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อจะมองเห็นรูปภาพและคำศัพท์ชัดเจน

3.3 แบบสังเกตพฤติกรรม แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมจำนวน 4 ข้อ ด้านความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) จำนวน 3 ข้อ และแบบวัดผลและประเมินผลตามจุดประสงค์เด็กนักเรียนขณะทำกิจกรรมสำหรับผู้ปกครอง มีจำนวน 4 ข้อ

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมจำนวน 4 ข้อ ด้านความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) จำนวน 3 ข้อ และข้อเสนอแนะ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 กิจกรรมเสริมประสบการณ์

4.1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่พัฒนา EQ ของเด็กปฐมวัย

4.1.2 สร้างกิจกรรม 1 กิจกรรม คือ จิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ มี 8 ชุด โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยการหาค่า IOC มีผลดังนี้ ชุดที่ 1 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 2 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 3 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 4 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 5 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 6 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 7 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 8 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ มีดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 รูปภาพมีสัตว์หลายชนิด อาจทำให้เด็กนักเรียนสับสน สัตว์บางตัวเด็กไม่รู้จัก ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 รูปภาพของชุดที่ 5 - 8 มีจำนวนสัตว์หลายชนิด จึงแนะนำให้ทำจิ๊กซอว์ให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อจะได้มองเห็นรูปภาพและคำศัพท์ชัดเจน

4.2 ดำเนินการชี้แจงให้ครูประจำชั้นและผู้ปกครองทราบเกี่ยวกับการทำวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

4.2.1 กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (จิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ) จำนวน 8 ชุด ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม 4 สัปดาห์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม ชุดละ 30 นาที

4.2.2 แบบสังเกตพฤติกรรม ให้บันทึกพฤติกรรมที่สังเกตได้ขณะทำกิจกรรมแต่ละชุด จำนวน 8 ชุด

4.2.3 แบบวัดผลและประเมินผลตามจุดประสงค์ ให้บันทึกหลังทำกิจกรรมแต่ละชุด จำนวน 8 ชุด

4.2.4 แบบประเมินความพึงพอใจ ผู้ปกครองประเมินความพึงพอใจหลังจากเด็กนักเรียนทำกิจกรรมครบ 8 กิจกรรม จำนวน 1 แผ่น

5. การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

5.1 ข้อมูลที่ได้จากการประเมินคุณภาพของกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ด้วยการหาค่า IOC

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

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง A

R แทน คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

5.2 แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลผลโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ ดังนี้ (Srisa-ard, 2010, pp. 120-127)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด	ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง	ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด	

ผลการวิจัย

จากการศึกษากิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง พบว่า การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ประกอบด้วย 3 ด้าน และแบ่งเป็นคุณสมบัติย่อยๆ 9 ลักษณะ ดังนี้

1. ด้านดี ได้แก่ การรู้จักอารมณ์ มีน้ำใจ รู้ว่าจะไร้ถูกผิด
2. ด้านเก่ง ได้แก่ กระตือรือร้น/สนใจใฝ่รู้ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง กล้าพูดกล้าบอก
3. ด้านสุข ได้แก่ มีความพอใจ อบอุ่นใจ สนุกสนานร่าเริง

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้สร้างกิจกรรมเสริมประสบการณ์ คือ จิกซอร์ภาษาพัฒนา EQ ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม กิจกรรมจิกซอร์เป็นกิจกรรมที่เด็กเข้าใจวิธีการเล่นได้ง่าย มีกติกาไม่ซับซ้อน จึงเหมาะสำหรับเด็กวัยนี้ จิกซอร์มีรูปภาพและสีเส้นสวยงามดึงดูดความสนใจของเด็ก นอกจากนี้ การต่อจิกซอร์ยังมีประโยชน์อีกหลายอย่าง เช่น ช่วยให้เด็กได้ฝึกการใช้งานอวัยวะส่วนตาและมือให้สัมพันธ์กัน ฝึกความอดทน สร้างความพยายาม ฝึกพัฒนาความคิดแบบตรรกะ ฝึกพัฒนาความจำ ฝึกพัฒนาการด้านการแก้ปัญหา และฝึกพัฒนาการด้านอารมณ์ผู้ปกครองสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเด็กได้ด้วยการอธิบายหรือแนะนำ ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน โดยกำหนดจุดประสงค์เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ดังนี้ 1) เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) รู้จักอารมณ์ต่างๆ 3) กระตือรือร้น 4) สนุกสนานร่าเริง 5) ฝึกการใช้มือกับตาให้สัมพันธ์กัน 6) กระตุ้นการคิดและจินตนาการ 7) พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก นอกจากนี้ จิกซอร์ภาษาพัฒนา EQ ยังสามารถช่วยพัฒนาด้านเนื้อหาความรู้ คือ ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสัตว์

กิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครอง คือ จิกซอร์ภาษาพัฒนา EQ ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม ดังนี้

ชุดที่ 1 - 4 มี 3 ภาพ คือ วัว Cow ไก่ Chicken แกะ Sheep โดยชุดที่ 1 มีชิ้นส่วนจิกซอร์ 1 ชิ้น และมีรูปร่างของชิ้นส่วนแตกต่างกัน เช่น วงกลม สีเหลี่ยมและสามเหลี่ยม ชุดที่ 2 มีชิ้นส่วนของจิกซอร์ 2 ชิ้น แต่ละภาพมีรูปร่างของชิ้นส่วนต่างกัน ชุดที่ 3 มีชิ้นส่วนของจิกซอร์ 3 ชิ้น แต่ละภาพมีรูปร่างของชิ้นส่วนต่างกัน ชุดที่ 4 มีรูปภาพ วัว ไก่ และ แกะอยู่รวมกัน ชิ้นส่วนของจิกซอร์ 4 ชิ้น ชุดที่ 5 - 8 มีรูปภาพของสัตว์หลายชนิดอยู่รวมกัน มี 2 ภาพใหญ่ คือ สัตว์ป่า Wild Animals และ สัตว์ในฟาร์ม Farm Animals โดยความยากเพิ่มขึ้นจากรายละเอียดในรูปภาพมีมากขึ้น เด็กต้องใช้การสังเกตในรายละเอียดมากขึ้น จึงให้ชุดที่ 5 มีชิ้นส่วนของจิกซอร์ 1 ชิ้น ชุดที่ 6 มีชิ้นส่วนของจิกซอร์ 2 ชิ้น

ชุดที่ 7 มีชิ้นส่วนของจิกซอว์ 3 ชิ้น ชุดที่ 8 มีชิ้นส่วนของจิกซอว์ 4 ชิ้น แต่ละชิ้นส่วนจะมีรูปร่างแตกต่างกัน ตัวอย่างจิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ



ภาพ 1 จิกซอว์ชุดที่ 1

ผู้ปกครองนำภาพจิกซอว์เฉลยคำตอบที่เด็กต่อจิกซอว์ มี 2 ภาพคือ ตีใจ (คำตอบถูก) และเสียใจ (คำตอบผิด) ซึ่งเป็นภาพจิกซอว์ที่มี 2 ชิ้นส่วน ให้ต่อเช่นกัน



ภาพ 2 จิกซอว์ ตีใจ (คำตอบถูก) และเสียใจ (คำตอบผิด)

จากนั้นนำกิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของกิจกรรม โดยมีผลการประเมินดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ชื่อกิจกรรมจิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ

ผลประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญ	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ค่า IOC	แปลผล
จิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ชุดที่ 1	1	1	1	1	ใช้ได้
จิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ชุดที่ 2	1	1	1	1	ใช้ได้
จิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ชุดที่ 3	1	1	1	1	ใช้ได้
จิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ชุดที่ 4	1	0	1	0.67	ใช้ได้
จิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ชุดที่ 5	1	1	1	1	ใช้ได้
จิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ชุดที่ 6	1	0	1	0.67	ใช้ได้
จิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ชุดที่ 7	1	1	0	0.67	ใช้ได้
จิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ชุดที่ 8	1	0	1	0.67	ใช้ได้

การประเมินคุณภาพของกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ชื่อกิจกรรมจิกซอว์ภาษาพัฒนา EQ ประกอบด้วย 8 เรื่อง ดังนี้ 1) กำหนดกิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์ 2) ความถูกต้องของการเขียนจุดประสงค์ 3) ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน 4) กำหนดวิธีการวัดผลได้ตรงจุดประสงค์การเรียนรู้และหลากหลาย 5) ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน 6) กำหนดเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัยและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 7) กำหนดอุปกรณ์

สื่อการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และ 8) ความเหมาะสมของการใช้ภาษา ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ผลการประเมิน คือ มีค่า IOC มากกว่า 0.5 ทุกข้อ และได้นำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข

การบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีผลดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและกิจกรรม

1.1 เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ: เด็กนักเรียน 20 คน จำคำศัพท์ได้ในชุดที่ 3 เด็กนักเรียน 10 คน จำคำศัพท์ได้ในชุดที่ 4

1.2 ฝึกการใช้มือกับตาให้สัมพันธ์กัน: เด็กนักเรียน 25 คน ใช้มือและนิ้วมือจับหมุดตัวต่อจิ๊กซอว์ได้คล่องในภาพชุดที่ 3 เด็กนักเรียน 5 คน ใช้มือและนิ้วมือจับหมุดตัวต่อจิ๊กซอว์ได้คล่องในภาพชุดที่ 5

1.3 กระตุ้นการคิดและจินตนาการ: เด็กนักเรียน 25 คน จินตนาการล่วงหน้าว่าเป็นรูปสัตว์อะไรก่อนต่อสำเร็จในภาพชุดที่ 2 เด็กนักเรียน 5 คน จินตนาการว่าเป็นรูปสัตว์อะไรก่อนต่อสำเร็จในภาพชุดที่ 5

1.4 พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก: เด็กนักเรียน 25 คน สามารถใช้มือในการจับตัวต่อจิ๊กซอว์แบบมั่นคงและคล่องแคล่วภาพชุดที่ 3 เด็กนักเรียน 5 คน สามารถใช้มือในการจับตัวต่อจิ๊กซอว์แบบมั่นคงและคล่องแคล่วในภาพชุดที่ 5

2. ด้านความฉลาดทางอารมณ์

2.1 ด้านดี: รู้จักอารมณ์ต่างๆ มีน้ำใจ/รู้ว่าอะไรถูกผิด เด็กนักเรียน 26 คน รู้จักอารมณ์และควบคุมอารมณ์ ยอมรับคำตบที่ตนเองตบถูกและตบผิด รู้จักรอคอย มีน้ำใจโดยที่ไม่เห็นแก่ความสุขหรือความสนุกส่วนตัว หรือทำกิจกรรมเฉพาะเรื่องของตัวเอง เอาใจใส่ ให้ความสนใจในความต้องการและความจำเป็นของผู้ปกครองที่ให้ทำกิจกรรม เสียสละเวลาเล่นหรือดูทีวีซึ่งเป็นความสุขส่วนตัว เพื่อฟังและปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ปกครอง ในภาพชุดที่ 6 เด็กนักเรียน 4 คน รู้จักอารมณ์และควบคุมอารมณ์ ยอมรับคำตบที่ตนเองตบถูกและตบผิด รู้จักรอคอย ในภาพชุดที่ 7

2.2 ด้านเก่ง: กระตือรือร้น/สนใจใฝ่รู้ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง กล้าพูดกล้าบอก เด็กนักเรียน 28 คน สนใจ กระตือรือร้นในการต่อจิ๊กซอว์ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของจิ๊กซอว์โดยไม่ไว้วางใจ หรือมีข้อสงสัย และกล้าพูดกล้าบอกว่าเป็นภาพสัตว์อะไรในภาพชุดที่ 3 เด็กนักเรียน 2 คน กระตือรือร้น สนใจในการต่อจิ๊กซอว์ในภาพชุดที่ 6

2.3 ด้านสุข: มีความพอใจ อบอุ่นใจ สนุกสนานร่าเริง เด็กนักเรียน 30 คน มีความพอใจ สนุกสนานร่าเริงและอบอุ่นใจ ในการต่อจิ๊กซอว์ไม่หวาดระแวง มีความรู้สึกสบายใจ ผ่อนคลายใจและไว้วางใจเมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้ปกครองในภาพชุดที่ 2

การวัดผลและประเมินผลหลังกิจกรรมแต่ละชุด มีผลดังนี้

1. ด้านเก่ง เด็กนักเรียนสามารถจำและตอบคำศัพท์ได้กึ่งคำหลังจากที่ต่อจิ๊กซอว์และผู้ปกครองสอนคำศัพท์แล้ว (เก่ง: กระตือรือร้น/สนใจใฝ่รู้ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง กล้าพูดกล้าบอก)

ชุดที่ 1 - 4 จำและตอบได้ 2 - 3 คำ หมายถึง ผ่าน จำนวน 30 คน

ชุดที่ 5 - 8 จำและตอบได้ 3 คำขึ้นไป หมายถึง ผ่าน จำนวน 30 คน

ถ้าไม่ผ่านให้ฝึกทบทวนจนจะผ่าน

2. ด้านดี เด็กนักเรียนรู้จักและเลือกอารมณ์ได้ถูกต้องเมื่อตอบถูก/ตอบผิด (ดี: รู้จักอารมณ์ต่างๆ มีน้ำใจ/รู้ว่าอะไรถูกผิด) ผลคือ เลือกตอบได้ถูกต้อง จำนวน 5 - 8 ชุด จำนวน 30 คน

3. ด้านสุข เด็กนักเรียนมีความสุข สนุกสนานร่าเริง (สุข: มีความพอใจ อบอุ่นใจ สนุกสนานร่าเริง) ผลคือ มีความพอใจสนุกสนานร่าเริง จำนวน 5 - 8 ชุด จำนวน 30 คน

การทดลองใช้กิจกรรมโดยผู้ปกครอง จำนวน 30 คน ระยะเวลา 1 เดือน ผู้วิจัยได้ประเมินความพึงพอใจในการทดลองใช้กิจกรรม โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครอง

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหาและกิจกรรม			
1.1 เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.60	0.50	มากที่สุด
1.2 ฝึกการใช้มือกับตาให้สัมพันธ์กัน	4.56	0.50	มากที่สุด
1.3 กระตุ้นการคิดและจินตนาการ	4.56	0.50	มากที่สุด
1.4 พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก	4.66	0.47	มากที่สุด
2. ด้านความฉลาดทางอารมณ์			
2.1 ด้านดี: รู้จักอารมณ์ต่างๆ มีน้ำใจ/รู้ว่าอะไรถูกผิด	4.46	0.51	มาก
2.2 ด้านเก่ง: กระตือรือร้น/สนใจใฝ่รู้ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง กล้าพูดกล้าบอก	4.53	0.51	มากที่สุด
2.3 ด้านสุข: มีความพอใจ อบอุ่นใจ สนุกสนานร่าเริง	4.46	0.51	มากที่สุด
รวม	4.55	0.50	มากที่สุด

จากตาราง 2 การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาและกิจกรรม และ 2) ด้านพฤติกรรมของเด็กนักเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.50) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเนื้อหาและกิจกรรม ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.47) และรองลงมาตามลำดับ คือ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.50) ฝึกการใช้มือกับตาให้สัมพันธ์กันและกระตุ้นการคิดและจินตนาการ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.50) ส่วนด้านความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กนักเรียนด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านเก่ง ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.51) และรองลงมาตามลำดับ คือ ด้านดีและด้านสุข ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.51)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย พบว่า กิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนา EQ ของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสำหรับผู้ปกครองนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทั้ง 3 ด้าน คือ ดี เก่ง และสุข โดยสร้างเป็นกิจกรรม 1 กิจกรรม คือ จิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม แต่ละชุดจะมีระดับความยากง่ายแตกต่างกัน ซึ่งกิจกรรมนี้ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยการหาค่า IOC มีผลดังนี้ ชุดที่ 1 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 2 มีค่า IOC = 1

(ใช้ได้) ชุดที่ 3 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 4 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 5 มีค่า IOC = 1 (ใช้ได้) ชุดที่ 6 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 7 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) ชุดที่ 8 มีค่า IOC = 0.67 (ใช้ได้) จึงได้ทำกิจกรรมให้ผู้ปกครองไปทดลองใช้ หลังจากที่ได้ผู้ปกครองทดลองใช้กิจกรรมแล้วได้ประเมินความพึงพอใจ โดยผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครองโดยรวม คือ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.50)

อภิปรายผล

1. ความฉลาดทางอารมณ์ไม่ใช่สิ่งเกิดขึ้นเอง แต่เป็นสิ่งที่ผู้ปกครองสามารถสร้างให้เด็กได้ โดยให้ความใกล้ชิดที่สำคัญ คือ ผู้ปกครองต้องมีวิธีการที่ชาญฉลาดในการเลี้ยงดูเด็ก แต่ละวัยซึ่งมีความแตกต่างกัน มีเด็กเป็นจำนวนมากที่มีพัฒนาการทางอารมณ์ที่ไม่ดี ผู้ปกครองมีการเลี้ยงดูหลายแบบที่ทำไปด้วยความรัก แต่กลับทำให้เด็กนิสัยเสีย เจ้าอารมณ์ เอาแต่ใจตัวเอง ขาดวินัยการเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก ดังนั้น ผู้ปกครองควรมีการปรับเปลี่ยนวิธีการเลี้ยงดูเด็กให้เหมาะสมยิ่งขึ้น การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ผู้ปกครองจึงมีส่วนช่วยในการพัฒนาได้ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันกับเด็กนักเรียน ซึ่งผู้ปกครองต้องมีความเข้าใจในเรื่องของความฉลาดทางอารมณ์ก่อน ซึ่งประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ดี เก่ง และสุข ดังนั้น กิจกรรมเสริมประสบการณ์ที่ใช้ในการพัฒนาด้านความฉลาดทางอารมณ์ต้องมีวัตถุประสงค์ที่ช่วยพัฒนา 3 ด้านนี้ โดยกิจกรรมเสริมประสบการณ์นี้ คือ จิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ ประกอบ 8 ชุดกิจกรรม มีวัตถุประสงค์ของกิจกรรม คือ 1) เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) รู้จักอารมณ์ต่างๆ 3) กระตือรือร้น 4) สนุกสนานร่าเริง 5) ฝึกการใช้มือกับตาให้สัมพันธ์กัน 6) กระตุ้นการคิดและจินตนาการ และ 7) พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ทั้งนี้ เนื่องจากกิจกรรมเสริมประสบการณ์: จิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ ช่วยให้เด็กจะสนุกไปพร้อมกับการเล่นฝึกฝนและพัฒนาทักษะด้านการจดจำด้วยภาพ รู้จักแยกแยะสีและลักษณะ รู้จักแก้ปัญหา ในการจับคู่ทดลองเปลี่ยนทางเลือก และสิ่งสำคัญคือได้เรียนรู้เรื่องสัตว์และคำเรียกทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย จิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ ออกแบบให้มีขนาด สี สีสัน และความยากง่ายในการเล่น เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็ก ทำให้เกิดสนุกเพลิดเพลินพร้อมได้เรียนรู้เพราะไม่ยากหรือง่ายเกินความสามารถ ซึ่งจะช่วยให้ฝึกเรื่องของทักษะความจำด้วยภาพ การประสานระหว่างตากับมือที่ดี และฝึกสมาธิ พร้อมกับส่งเสริมการคิดอย่างเป็นตรรกะ (มีเหตุและผล)

2. กิจกรรมเสริมประสบการณ์: จิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ ที่สร้างขึ้น โดยนำผลการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 มาสร้างเป็นจุดประสงค์ของกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ประกอบด้วย จุดประสงค์ของกิจกรรมที่สอดคล้องกับ 3 ด้าน คือ ดี เก่ง และมีสุข เมื่อสร้างกิจกรรมได้แล้วผู้วิจัยนำกิจกรรมเสริมประสบการณ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินผลคุณภาพของกิจกรรม ผลการประเมินคือ มีค่า IOC มากกว่า 0.5 ทุกข้อ จึงได้ทำกิจกรรมให้ผู้ปกครองไปทดลองใช้ ทั้งนี้ เนื่องจากกิจกรรมจิ๊กซอว์ภาษาพัฒนา EQ ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม แต่ละชุดจะมีระดับความยากง่ายแตกต่างกัน โดยชุดที่ 1 จะเป็นชุดที่ง่ายที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากการเริ่มทำกิจกรรมที่ง่ายจะทำให้เด็กนักเรียนมีกำลังใจในการทำกิจกรรมต่อไป อย่างไม่ท้อเมื่อทำได้ถูกต้องและสำเร็จจะทำให้เกิดความสนใจและอยากทำกิจกรรมต่อไป ดังนั้น เมื่อเด็กนักเรียนทำกิจกรรมชุดที่ 1 ผ่านและถูกต้องแล้วจึงจะสามารถทำกิจกรรมชุดต่อไปได้ เนื่องจากชุดที่ 1 เป็นชุดที่ง่ายที่สุดและไล่ลำดับความยากจนถึงชุดที่ 8 หากยังไม่ผ่านให้ผู้ปกครองช่วยหรืออธิบายเพิ่มเติมจนกว่าจะผ่าน ผู้ปกครองต้องให้เด็กนักเรียนทำกิจกรรมให้ครบทั้ง 8 ชุด ในระยะเวลา 4 สัปดาห์ แต่ละชุดใช้เวลาในการทำกิจกรรม 30 นาที

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครองโดยรวม คือ มากที่สุด โดยผู้ปกครองเห็นว่าด้านเนื้อหาและ กิจกรรมได้ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เนื่องจากการต่อจิ๊กซอร์เด็กนักเรียนต้องใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กใช้นิ้วมือและมือในการจับและหมุนให้ตัวต่อจิ๊กซอร์ตรงตามช่องและได้รูปภาพที่ถูกต้อง ผู้ปกครองจึงมองเห็นประโยชน์ชัดเจนมากที่สุด รองลงมา คือ เด็กได้เรียนรู้คำศัพท์ ส่วนด้านความฉลาดทางอารมณ์ ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านเก่ง ซึ่งผู้ปกครอง สังเกตได้จากการทำกิจกรรมของเด็ก โดยพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ คือ มีความกระตือรือร้น สนใจในการทำกิจกรรม เนื่องจากจิ๊กซอร์เป็นเกมหนึ่งที่เด็กชื่นชอบ เป็นเกมที่สร้างความตื่นเต้นท้าทายและสร้างจินตนาการให้กับเด็ก เด็กจะเกิดความสงสัยอยากรู้ว่าเมื่อต่อแล้วจะได้ภาพอะไร มีรูปร่างที่สมบูรณ์เป็นอย่างไร กล่าวพูดคำถามและอธิบายคำตอบของตนเองได้ รองลงมา คือ ด้านสุข โดยผู้ปกครองสังเกตได้จากเด็กมีความสุขสนุกสนานว่าเริ่มขณะทำกิจกรรม เนื่องจากมีสีสัน และรูปภาพที่เด็กชอบ และด้านสุดท้าย คือ ด้านดี ผู้ปกครองจะเป็นผู้ยื่นภาพจิ๊กซอร์ที่เป็นภาพเฉลยคำตอบว่าถูกหรือ ผิด ถ้าเด็กนักเรียนต่อจิ๊กซอร์และบอกรูปภาพได้จะเป็นภาพดีใจ ถ้าผิดหรือบอกรูปภาพไม่ได้จะได้ภาพเสียใจ โดยให้เด็กเป็นผู้ต่อเป็นภาพนั่นเอง เพื่อให้ตนเองรู้ว่าตนเองต่อถูกหรือผิด นอกจากนี้ ผู้ปกครองได้ให้คำแนะนำว่าเป็นกิจกรรม ยามว่างสำหรับเด็กที่ให้ความรู้และความสนุกสนาน

โดยผลวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sayorwan et al. (2017, p. 46) พบว่า ผลการประเมิน การสัมภาษณ์ความพึงพอใจของครูผู้ดูแลเด็กพิเศษ ที่ทดลองใช้สื่อของเล่นจิ๊กซอร์ภาพ พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กพิเศษมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อของเล่นจิ๊กซอร์ ภาพในเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่าขนาดและวัสดุของสื่อมีความเหมาะสม มีความคงทน ขำรุดยาก และขนาดของสื่อยังสามารถให้เด็กพิเศษเล่นร่วมกันเป็นกลุ่ม ภาพประกอบ ของสื่อมีความเหมาะสม และเสียงบรรยายมีความชัดเจน

ระหว่างที่ผู้ปกครองได้จัดกิจกรรมจิ๊กซอร์ภาษาพัฒนา EQ ได้บันทึกการสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตได้ว่าพฤติกรรมด้านเนื้อหาและกิจกรรม เด็กนักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถทำพฤติกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในภาพ ชุดที่ 1 ได้ แต่มีพฤติกรรมในด้านการคิดและจินตนาการได้เร็วที่สุดในภาพชุดที่ 2 เนื่องจากเด็กนักเรียนได้ทำซ้ำจนสามารถเรียนรู้ได้ว่าหลังจากต่อจิ๊กซอร์จะเกิดภาพสัตว์ จึงได้เกิดความคิดและจินตนาการหรือคาดเดารูปภาพสัตว์ ล่วงหน้าและขณะต่อจิ๊กซอร์ว่าเป็นสัตว์อะไร จึงส่งผลให้สมองเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อเด็กนักเรียนสนใจจิ๊กซอร์ เกิดกระบวนการคัดเลือกเข้าสู่การรับรู้ของสมอง จึงสามารถเรียนรู้คำศัพท์โดยสามารถจำคำศัพท์ได้ดีในภาพชุดที่ 3 และส่งผลให้กล้ามเนื้อมัดเล็กพัฒนาขึ้นเพราะเด็กนักเรียนกล้าจับตัวต่อจิ๊กซอร์และจับด้วยความมั่นคงในภาพชุดที่ 3 ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการฝึกใช้มือกับตาให้สัมพันธ์กันในภาพชุดที่ 3 ด้วย ส่วนในด้านความฉลาดทางอารมณ์ ด้านสุขเป็นด้านที่เด็กนักเรียนทั้งหมด 30 คน มีความพอใจ สนุกสนานร่าเริงเร็วที่สุด คือ ในภาพชุดที่ 2 เนื่องจากจิ๊กซอร์เป็นเกมที่มีภาพ สัตว์ที่มีสีสันสวยงาม และเมื่อเด็กนักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการต่อจิ๊กซอร์จึงเกิดความสนใจใฝ่รู้ (ด้านเก่ง) เด็กนักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจ กระตือรือร้นในการต่อจิ๊กซอร์ ซึ่งเกิดขึ้นในภาพชุดที่ 3 ส่วนด้านดี คือ รู้จักอารมณ์ และควบคุมอารมณ์ได้ สามารถยอมรับคำตอบที่ต่อถูกและผิดได้ รู้จักการรอคอยเป็นด้านที่เด็กนักเรียนส่วนใหญ่เกิดขึ้น ข้างที่สุดคือเกิดขึ้นในภาพชุดที่ 6

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้ปกครองควรต่อจิ๊กซอว์เป็นรูปภาพที่สมบูรณ์ให้เด็กนักเรียนดูก่อนแล้วนำชิ้นส่วนออกเพื่อให้เด็กฝึกการสังเกตและรู้จักวิธีการเล่นจากนั้นให้เด็กต่อด้วยตนเอง
2. ปัญหาที่พบคือผู้ปกครองบางท่านไม่สามารถทำกิจกรรมกับเด็กนักเรียนได้เนื่องจากกังวลว่าคือการสอนหนังสือ จึงเครียดและทำกิจกรรมไม่ได้ ดังนั้นควรให้ให้กำลังใจและคำแนะนำแก่ผู้ปกครองว่าเป็นการทำกิจกรรมคล้ายการเล่นเกมส์กับเด็กนักเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษากิจกรรมที่พัฒนา EQ ของเด็กนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เช่น ระดับประถมต้น ประถมปลาย จนถึงระดับมหาวิทยาลัย
2. จากผลความพึงพอใจของผู้ปกครอง พบว่ามีความพึงพอใจในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ในระดับมากที่สุด จึงควรพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมในรูปแบบอื่นๆ เช่น กิจกรรมสร้างสรรค์เกี่ยวกับงานศิลปะ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นต้น เพื่อนำมาใช้พัฒนาการด้าน EQ ของเด็กนักเรียน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ให้ข้อมูล ครูประจำชั้น และบุคลากรในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก เทศบาลตำบลหนองเบน อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ รวมทั้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่กรุณาให้ความร่วมมือในการศึกษาวิจัย ทำให้การวิจัยครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์และราบรื่น

References

- Apiwattanasingha, D., & Jampon, O. (2008). The relationship between the emotional quotient and work success of the school administrator the office of the education service area of Kamphaengphet 1. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal*, 14(2), 124-142. [in Thai]
- Chuawanlee, W. (1999). *Self-efficacy in encyclopedia of education*. Bangkok: Faculty of Education Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Department of Mental Health. (2000). *Emotional intelligence*. Bangkok: Ro So Pho Printing House. [in Thai]
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. New York: Bantam Books.
- Poomman, P. (2008). *Early childhood education development for academic work productivity*. Chonburi: Chonburi Printing. [in Thai]
- Rebecca, N. (1998). The Comfort corner: Fostering resiliency and emotional intelligence. *Childhood Education*, 7(4), 200-204.

- Sayorwan, W., Yantarapakorn, A., Jirasintipok, S., & angkum, K. (2017). The development of jigsaw puzzles image of English vocabulary for special need children at Boriboonsiluksa School, Bangkok Province. *Journal of Nursing and Education*, 10(2), 46-57. [in Thai]
- Srisa-ard, B. (2010). *Introduction to research* (8th ed). Bangkok: Suwiryasan. [in Thai]
- Supakul, J. (2007). *Effects of participatory learning process on families' knowledge and behaviors to promote emotional intelligence among children aged 3 – 5* (Independent study). Khon Kaen: Khon Kaen University. [in Thai]
- Tapanadechopone, P. (2012). EQ repair. *Thammasat University Pamphlet*, 45(6), 2. [in Thai]
- Tontipalacheewa, K. (2004). *Teaching and learning in early childhood education*. Bangkok: Edison Press Products. [in Thai]