

การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



ปริญญานิพนธ์
ของ
ทัศนีย์ กรัณธรัตน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา)

มีนาคม 2560

การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา)

มีนาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



บทคัดย่อ
ของ
ทัศนีย์ กรัณทรรัตน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา)

มีนาคม 2560

ทัศนีย์ กรณ์พรรัตน์. (2560). การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE

เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.

ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม.(ศิลปศึกษา:ศิลปะการแสดงศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาณิพนธ์: อาจารย์ ดร.ปรวัน

แพทยานนท์.

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE ซึ่งทำการศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ที่ได้กลุ่มตัวอย่างจากการใช้แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ซึ่งได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE และแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต ผลการทดลองระหว่างก่อนและหลังการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1ของกลุ่มตัวอย่าง

ในการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้นาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME เท่ากับ 38.68 และ 43.25 ตามลำดับ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) เท่ากับ 1.69 และ 5.19 ตามลำดับเมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลองพบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME สูงกว่าก่อนการทดลองใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ได้

APPLYING DANCING ART ACTIVITY THROUGH SMILE LEARNING FOR DEVELOPING
EMOTIONAL QUOTIENT OF PRATOMSUKSA 1 STUDENTS

AN ABSTRACT
BY
THATSANEE GARANTARAT



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Arts Degree in Art Education (Performing Art Education)
at Srinakharinwirot University
March 2017

Thatsanee Garantharat. (2017) *Applying SMILE Approach through the Dancing Art*

Learning Activity for Developing EQ among Prathomsuksa 1 students. MA.D. (Art

Education: Performing Art Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot

University. Advisor Committee: Assist. Prof. Dr.Porawan Pattayanon.

The study aimed to develop Emotional Quotient (EQ) by applying the SMILE approach through dancing art learning activities among Prathomsuksa one students in the second semester of the 2016 academic year. The participants included twelve Prathomsuksa one students who were selected after taking EQ testing questionnaires by the Department of Mental Health and the Ministry of Public Health. The duration of the study was five weeks (twice a week and fifty minutes per day). The lesson plan of the SMILE approach through dancing art learning activities and EQ testing questionnaires of the Department of Mental Health were utilized as research instruments. The validity of the instruments were examined and improved according to the recommendation of the three experts. In addition, the researcher also tried out the instruments with the other students who were similar to the target group in this study.

The results revealed that before and after the participants took part in the SMILE dancing art learning activity, their average scores were 38.68 and 43.25, respectively. The standard deviation scores were at 1.69 and 5.19, respectively. In addition, the average score demonstrated higher and statistically significant levels of 0.5 after applying the SMILE approach to dancing art learning activities. It maybe concluded that SMILE approach through dancing art learning activities were appropriate for the development of EQ.

Keywords: SMILE approach, dancing art learning activities, EQ development

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ของ

ทัศนีย์ กรัณทรรัตน์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา)
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์จัตตชัย เอกปัญญาสกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษา

.....ประธาน

(อาจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ฉันทนา เอี่ยมสกุล)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ เกิดจากความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ ที่ได้กรุณาแนะนำและให้ข้อคิดที่เป็นสารประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย โดยเฉพาะการสละเวลาอันมีค่าของท่านในการช่วยตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ผู้วิจัยรู้สึกประทับใจและซาบซึ้งในน้ำใจเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ และเชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ความกรุณาในการตรวจ เครื่องมือการวิจัยและการแก้ไขภาษาทั้ง 3 ท่านคือ รองศาสตราจารย์ ดารกา วรรณวนิช อาจารย์ ดร. สุขสันติ แวงวรรณ และนางสาววรงค์กุล คงอนันต์

การก้าวมาเป็นมหาบัณฑิตในวันนี้ได้ ผู้วิจัยขอกราบมอบเป็นบูชาให้แก่คุณพ่อภักทรพล กรัณธรัตน์ ผู้ที่ได้จากโลกนี้ไปก่อนเห็นภาพความสำเร็จของลูก คุณแม่ธัญดา กรัณธรัตน์ ผู้ที่อบรมสั่งสอนและเลี้ยงดูให้เป็นคนดี เคียงข้างเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด รวมถึงญาติมิตรที่ให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยในทุกเรื่อง

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณครู อาจารย์ทุกท่านที่พร้อมสอนผู้วิจัยจนได้ดีและ พี่ๆเพื่อนๆทุกคนที่เป็นกัลยาณมิตร ให้กำลังใจในยามท้อแท้ รวมถึงพี่ๆน้องๆ ศิลปะการแสดงศึกษารุ่น 3 ทุกคนที่ร่วมทุกข์ ร่วมสุขกันมาในการศึกษาครั้งนี้ และขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการ อาจารย์ และเจ้าหน้าที่โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในงานวิจัยนี้เป็นอย่างดี

ทัศนีย์ กรัณธรัตน์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
สมมติฐานงานวิจัย	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางอารมณ์.....	6
ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์.....	6
แนวคิดการพัฒนาด้านอารมณ์.....	8
ความฉลาดทางอารมณ์ตามนิยามของกรมสุขภาพจิต	9
การสร้างแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการของเด็กวัยตอนกลาง	12
หลักของการพัฒนา.....	12
พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กวัย 6-9 ปี	13
ลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาทางสังคมเด็ก	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบ SMILE.....	23
กรอบแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบSMILE	23
ทฤษฎีการพัฒนาทางสติปัญญาของเพียเจต์.....	24
ทฤษฎีการพัฒนาทางสังคมของแบน	25
เอกสารเกี่ยวกับกิจกรรมนาฏศิลป์	25
ความหมายและที่มาของนาฏศิลป์ไทย.....	25
องค์ประกอบของนาฏศิลป์ไทย.....	28
การเคลื่อนไหวท่าทางตามแบบนาฏศิลป์ไทย	29
การเคลื่อนไหวและการแสดงออก	31
การเล่นของเด็กไทย	34
กิจกรรมนาฏศิลป์บำบัด	36
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	38

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย	40
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	40
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	40
รูปแบบการวิจัย	44
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	44
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	45
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	45
5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	59
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	59
สมมุติฐานในการวิจัย	59
ขอบเขตของการวิจัย.....	59
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	60
วิธีการดำเนินการวิจัย	60
การเก็บรวบรวมเครื่องมือ.....	60
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
สรุปผลการวิจัย.....	62
อภิปรายผล	63
บรรณานุกรม	72
ภาคผนวก	77
ประวัติย่อผู้วิจัย	129

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE	43
2 กิจกรรมนาฏศิลป์ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE ทั้ง 10 กิจกรรม.....	47
3 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE กับวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วย รูปแบบการจัดการเรียนรู้SMILE.....	49
4 ผลการวิเคราะห์การทดลองใช้ (Try out) กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง	51
5 ค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดลอง	53
6 ค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการทดลอง.....	54
7 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการทดลอง	55
8 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง	58

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ที่มาของนาฏศิลป์ไทย	26
2 ค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้านดี ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง	56
3 ค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้านเก่ง ก่อนการ ทดลองและหลังการทดลอง.....	57
4 ค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้านสุข ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง.....	57
5 เปรียบเทียบกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง	58

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัญหาของนักเรียนที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้เป็นปัญหาที่สำคัญมากและควรหาทางแก้ไขปัญหาโดยไว หากปล่อยไว้นาน จากปัญหาเล็ก ๆ อาจกลายเป็นปัญหาใหญ่ในอนาคตที่ไม่สามารถย้อนเวลากลับไปแก้ไขได้อีก หากเรามีการหยิบยกปัญหาที่เกิดขึ้น มาหาแนวทางการแก้ไขให้กับนักเรียน ก็จะทำให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียน พ่อแม่ผู้ปกครอง รวมไปถึงครูผู้สอนเองด้วย และปัญหาที่มีผลกระทบต่อการเรียนของนักเรียนคือ ปัญหาทางด้านอารมณ์ของนักเรียน อารมณ์เป็นอาการต่าง ๆ ที่นักเรียนมีตั้งแต่เกิด และนักเรียนจะรู้จักว่าอาการเหล่านั้นคืออาการอะไรก็เมื่อนักเรียนอายุ 3 – 5 ขวบ เช่น เมื่อพี่น้องทะเลาะแย่งของเล่นกัน พ่อกับแม่ก็จะถามว่า นี่หนูโกรธใช่ไหม ร้องไห้เพราะเจ็บใช่ไหม เด็กในวัยนี้จะรู้จักอารมณ์ต่าง ๆ มากขึ้น แต่ด้วยอายุน้อย ในบางครั้งจึงยังไม่สามารถจัดการกับอารมณ์ตนเองได้ เช่น ไม่พอใจอะไรก็จะร้องไห้ทันที ซึ่งการจัดการกับอารมณ์ได้นั้นต้องขึ้นอยู่กับพัฒนาการของเด็กด้วย

เด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น (6-9 ขวบ) เด็กวัยนี้จัดเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยเริ่มรับการเปลี่ยนแปลง เมื่อเข้าโรงเรียนเด็กต้องเรียนรู้การปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ เช่น ครู เพื่อน บทเรียน สถานที่ ตลอดจนระเบียบวินัย สิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ เหล่านี้ มีผลทำให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ เมื่อเด็กเกิดอารมณ์จะแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมแตกต่างกัน โดยทางหน้าตา หรือคำพูด (จันทมาศ ชื่นบุญ. 2515: 122)

นับเป็นวัยที่มีความพึงพอใจเกี่ยวกับวัยของตน เป็นวัยที่ใช้เวลาส่วนมากอยู่กับเพื่อน เด็กจึงเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ จากเพื่อน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและการมีเพื่อนสนิทจึงเป็นเรื่องสำคัญมากสำหรับเด็กวัยนี้ ในขณะที่เด็กบางคนอาจจะมีปัญหาไม่มีเพื่อน หรือเพื่อนไม่ยอมรับ นอกจากนี้ เด็กวัยประถมต้นเป็นวัยที่รู้จักเหตุและผล มีความคิดเป็นของตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาพร้อมที่จะเรียนรู้ระเบียบวินัย เริ่มเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือ รู้จักให้และรับ ดังนั้น การสอนให้เด็กวัยนี้รู้จักกับทุกอารมณ์ความรู้สึกที่ผ่านเข้ามา และช่วยให้เด็กสามารถแสดงออกที่เหมาะสม รู้จักเหตุและผล ส่งเสริมให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์และมีการปรับตัวที่ถูกต้อง จะเป็นการสร้างเสริมความฉลาดทางอารมณ์ที่เรารู้จักกันดีในนามของอีคิว ซึ่งเป็นทักษะหรือศิลปะการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข

Emotional Quotient (E.Q.) คือ ความฉลาดทางอารมณ์ เซาว์อารมณ์ หรือ Emotional Intelligence ซึ่งเป็นความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น มีแรงจูงใจในตนเอง และจัดการอารมณ์ต่าง ๆ ได้ อันจะมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตอย่างสร้างสรรค์และ

มีความสุข ทั้งชีวิตส่วนตัว ครอบครัว สังคม และชีวิตทำงานของเด็กในอนาคต อีกทั้ง เรายังสามารถเพิ่มพูนอิคิวให้กับเด็กได้ด้วยการฝึกฝน และการเสริมสร้างทักษะ

กระทรวงสาธารณสุข กรมสุขภาพจิต ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ว่า ความสามารถในการรับรู้และแสดงออกทางอารมณ์ รวมทั้งคุณลักษณะทางอารมณ์ที่เหมาะสมกับวัย และสังคม ความสามารถของบุคคลในการตระหนักถึงการใช้ปัญญากำกับอารมณ์ของตนเองและการใช้ปัญญาในการบริหารอารมณ์ของผู้อื่น โดยในส่วนของความสามารถในการใช้ปัญญากำกับอารมณ์ของตนเอง หมายถึงความสามารถในการรับรู้เข้าใจสามารถคุมและสร้างแรงกระตุ้นจากภายในให้กับตัวเองเพื่อให้เกิดเป็นแรงจูงใจในการทำงานต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมถูกต้องกับกาลเทศะ และถูกทำนองคลองธรรม พร้อมทั้งมีความสามารถในการแสดงออก ตลอดจนมีความสามารถในการบริหารอารมณ์ของผู้อื่นเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ดังนั้นประโยชน์ของความสามารถทางอารมณ์ จะทำให้เด็กเรียนหนังสือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลสัมฤทธิ์ต่อการเรียน รักการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ สามารถปรับอารมณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม จึงมีความสุขและสมควรตามอัตภาพ คือไม่จำเป็นต้องมีของเล่นมากมาย ไม่จำเป็นต้องไปเที่ยวบ่อยๆ เป็นต้น เมื่อเด็กเติบโตขึ้น เขาจะรู้ถึงเป้าหมายชีวิตตนเอง รู้จักปรับปรุงตนเองอยู่เสมอ รู้ว่าตนต้องการอะไร เปรียบเทียบกับศักยภาพของตนเองแล้วเลือกเรียน เลือกทำงานได้อย่างเหมาะสม จะทำงานให้ประสบความสำเร็จ ต้องอาศัยบุคลิกที่อ่อนน้อม เน้นการร่วมมือกันทำงาน หากเกิดความขัดแย้งหรือปัญหาขึ้นก็ต้องพูดคุยปรับความเข้าใจ ทักษะอุปนิสัยอย่างนี้พบได้ในผู้ที่มีความฉลาดทางอารมณ์

การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ SMILE เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้หนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ โดยผู้สร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้คือ อรรถกฤษณ์ ฤกษ์งามศรี ในคุณธิ นิพนธ์เรื่อง การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนในการสอน 5 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง(Singing)ใช้อักษรย่อคือ S ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)ใช้อักษรย่อคือ M ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ใช้อักษรย่อ คือ I ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together) ใช้อักษรย่อ คือ L ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) ใช้อักษรย่อ E ซึ่งในแต่ละขั้นได้รวมเอาทฤษฎีต่างๆมาใช้ในทุกๆขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กได้จริง

กิจกรรมนาฏศิลป์เป็นกิจกรรมทางการแสดงที่มีทั้ง การรำร่าย เสียงดนตรี การละครและการแสดง มีการเคลื่อนไหวอวัยวะต่างๆของร่างกาย ทั้งมือ แขน ขา ลำตัว ใบหน้า เพื่อถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่ากิจกรรมนาฏศิลป์มีความเหมาะสมในการที่จะสามารถช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ของนักเรียนตามพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้นได้เป็นอย่างดี และจะดียิ่งเมื่อได้นำกิจกรรมนาฏศิลป์มาถ่ายทอดในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อประโยชน์สูงสุดในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก ซึ่งเด็กในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์มาก ต้องให้รู้จักอยู่

ร่วมกับผู้อื่นเพราะเป็นวัยที่เพิ่งเริ่มเข้าโรงเรียน และอยู่ในภาวะเบี่ยงเบนมากขึ้น เด็กที่มีอารมณ์แปรปรวนง่ายในวัยนี้ ต้องให้เด็กได้แสดงความรู้สึกในรูปแบบดนตรีและจังหวะการร้องรำ (จันทมาศ ชื่นบุญ. 2515: 138) เพื่อช่วยให้นักเรียนได้รู้จักอารมณ์และสามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นอย่างมีเหตุและผล และเมื่อนักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์แล้ว เมื่อนักเรียนทำงานสิ่งใดก็จะประสบความสำเร็จทั้งปัจจุบันและอนาคตพร้อมกับอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์
3. เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการฝึกกิจกรรมนาฏศิลป์

ความสำคัญของการวิจัย

1. ผลการวิจัยเป็นแนวทางในการเสนอแนะส่งเสริมป้องกันและแก้ไขปัญหาให้บิดามารดาหรือผู้ปกครองและผู้เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนในสถานศึกษา
2. แนวทางในการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนประสบความสำเร็จทั้งในด้านการเรียน การอยู่ร่วมกันกับเพื่อน และสังคมอย่างมีความสุข
3. ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลพื้นฐานที่จะนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการวิจัยเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์
จำนวน 61 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์
จำนวน 12 คน เป็นนักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 2 คน ที่ได้จากการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ที่มีผลคะแนนต่ำกว่า 40 คะแนน

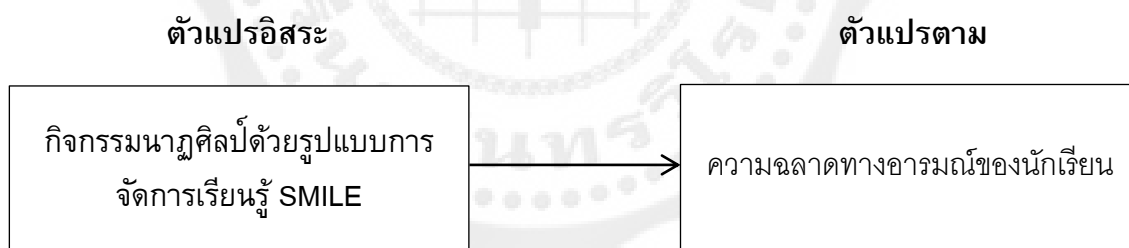
นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. **ความฉลาดทางอารมณ์ในเด็ก** หมายถึง ความสามารถในการรู้จักเข้าใจ และควบคุมอารมณ์ของตนเองให้สอดคล้องกับวัย มีการประพฤติปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีความสุข ในด้านดี คือ การรู้จักอารมณ์ การมีน้ำใจรู้จักแบ่งปัน การรู้ว่าอะไรถูกอะไรผิด ด้านเก่ง คือ การกล้าพูดกล้าบอกปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง และการสนใจใฝ่รู้ และด้านสุข คือ มีความพอใจ อบอุ่นใจและสนุกสนานร่าเริง ประเมินโดยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กวัย 6-9 ปี ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

2. **กิจกรรมนาฏศิลป์** หมายถึง การแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายที่เหมาะสมกับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เช่น การละเล่นของเด็กไทย การเคลื่อนไหวอย่างอิสระและการเคลื่อนไหวอย่างมีรูปแบบ

3. **เด็กประถมศึกษาปีที่ 1** หมายถึง เด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 6-7 ปี เด็กวัยนี้จัดเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยเริ่มรับการเปลี่ยนแปลง เมื่อเข้าโรงเรียนเด็กต้องเรียนรู้การปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ เช่น ครู เพื่อน บทเรียน สถานที่ ตลอดจนระเบียบวินัย สิ่งแวดล้อมใหม่ๆ เหล่านี้ มีผลทำให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ เมื่อเด็กเกิดอารมณ์จะแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมแตกต่างกัน โดยทางหน้าตา หรือคำพูด

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมุติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมนาฏศิลป์มีความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) เพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อ
ดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ (EQ)
 - 1.1 ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์
 - 1.2 แนวคิดการพัฒนาด้านอารมณ์
 - 1.3 ความฉลาดทางอารมณ์ตามคำนิยามของกรมสุขภาพจิต
 - 1.4 การสร้างแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์
2. เอกสารเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กวัยตอนกลางหลักของการพัฒนา
 - 2.1 พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กวัย 6-9 ปี
 - 2.2 ลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาทางสังคมของเด็ก
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบ SMILE
 - 3.1 กรอบแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ SMILE
 - 3.2 ทฤษฎีการพัฒนาทางสติปัญญาของเพียเจต์
 - 3.3 ทฤษฎีการพัฒนาทางสังคมของแบนดูรา
4. เอกสารเกี่ยวกับกิจกรรมนาฏศิลป์
 - 4.1 ความหมายและที่มาของนาฏศิลป์ไทย
 - 4.2 องค์ประกอบของนาฏศิลป์ไทย
 - 4.3 การเคลื่อนไหวท่าทางตามแบบนาฏศิลป์ไทย
 - 4.4 การเคลื่อนไหวและการแสดงออก
 - 4.5 การละเล่นของเด็กไทย
 - 4.6 นาฏกรรมบำบัด
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางอารมณ์

1.1 ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์

ความฉลาดทางอารมณ์ หมายถึง การรับรู้ เข้าใจและปรับอารมณ์ให้เหมาะสมเพื่อเป็นแหล่งพลังงานของบุคคล การรู้ข้อมูล ความไว้วางใจ ความคิดสร้างสรรค์และอิทธิพลของความฉลาดทางอารมณ์

Bar-on ได้ประสบการณ์จากการทำงานทางคลินิก ซึ่งเริ่มตั้งคำถามว่าเหตุใดคนบางคนจึงมีสภาพอารมณ์ที่มั่นคงมากกว่าคนอื่น และเหตุใดคนบางคนจึงประสบความสำเร็จในชีวิตมากกว่าคนอื่นได้มีการทบทวนความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบ ความสามารถ ทักษะและสมรรถภาพที่นำไปสู่ความสำเร็จโดยทั่วไป ความสำเร็จในการมีและคงไว้ซึ่งสุขภาพอารมณ์ที่ดีและเป็นที่ยอมรับว่ากุญแจสำคัญในการทักทายความสำเร็จไม่ได้หรือไม่เกี่ยวข้องกับความฉลาดด้านเชาวน์ปัญญา เพราะคนที่ฉลาดบางคนไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต

นักจิตวิทยาพยายามให้คำจำกัดความของ “เชาวน์ปัญญา” มาเกือบศตวรรษและคำเชาวน์ปัญญายังไม่ปรากฏก่อนปี 1990 และไม่ปรากฏใน Dictionary of Philosophy และ Psychology ของ Baldwin ในปี 1902

ต่อมาจนถึงปี 1927 ก็ยังไม่มีการพูดถึงเชาวน์ปัญญาเนื่องจากความลำบากในการให้คำจำกัดความของเชาวน์ปัญญา แต่มีการสร้างแบบทดสอบเชาวน์ปัญญาขึ้นเป็นจำนวนมาก จึงดูเหมือนว่าเป็นการง่ายที่จะวัดเชาวน์ปัญญามากกว่าให้ความหมายของเชาวน์ปัญญา

คำจำกัดความของ David Wechsler ดูจะค่อนข้างมีประโยชน์และมีความหมายที่เกี่ยวข้องกับความสามารถอื่นๆ นอกเหนือจากการรับรู้ด้านเชาวน์ปัญญา (Cognitive intelligence)

เวสชเลอร์ (Wechsler. 1958) ได้ให้คำจำกัดความของเชาวน์ปัญญาว่าเป็นความสามารถหลายๆ ด้านรวมกันของบุคคลในการกระทำอย่างมีจุดมุ่งหมาย คิดอย่างมีเหตุผล และใช้ความสามารถในการจัดการกับสิ่งแวดล้อมอย่างได้ผล

เวสชเลอร์ (Wechsler. 1958) กล่าวว่า คำจำกัดความที่รวมความสามารถในการปรับตัวสถานการณ์และมีความสำเร็จในการเผชิญกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตในความหมายนี้เป็นไปได้ที่จะรวม non-cognitive intelligence (emotional, personal and social) ควบคู่ไปกับ Cognitive intelligence

ที่จริงแล้ว Wechsler ได้เคยอภิปรายเกี่ยวกับ non-intellective factors of intelligence มาตั้งแต่ตอนต้นปี 1940 แม้ว่าจะเน้นความสนใจในตัวด้าน Cognitive intelligence มาก่อน

ความสามารถด้านเชาวน์ปัญญาที่วัดเป็น IQ ซึ่งบ่งถึงความสามารถในการเข้าใจ เรียนรู้ จดจำ คิดอย่างมีเหตุผล แก้ปัญหาและให้ประสบการณ์จากการเรียนรู้ ส่วน non-cognitive intelligence ซึ่งวัดเป็น EQ ให้ความหมายที่ลึกซึ้งกว่า มีความหมายกว้างๆ เกี่ยวข้องกับ personal, emotional social+survival dimension of intelligence และมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวันมากกว่า cognitive intelligence พวก non-cognitive intelligence มีความหมาย

เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าใจตนเองและผู้อื่น การติดต่อสัมพันธ์กับบุคคล การปรับตัวหรือเผชิญกับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง ดังนั้น การวัดคุณภาพอารมณ์คือการวัดความสามารถของบุคคลในการจัดการกับสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพและดำเนินชีวิตได้อย่างสอดคล้องกับโลกภายนอก

โกลด์แมน(Goleman.1995) ได้พัฒนาหนังสือชื่อ Emotional intelligence ทำให้ non – cognitive intelligence เป็นที่รู้จักกันแพร่หลาย Goleman ได้ปรับปรุงรูปแบบที่เห็นว่า non – cognitive intelligence มีการเปลี่ยนแปลงตลอดชีวิต ทักษะทางอารมณ์และสังคมสามารถเพิ่มความสามารถของบุคคลในการกระทำได้ดีขึ้นและประสบความสำเร็จในชีวิต

เช่นเดียวกับ Bar-On Goleman ได้อ้างถึงแนวคิดของ Wechsler เกี่ยวกับ non – intelligence aspects ของ general intelligence ดังข้อเขียนของ Wechsler ที่ว่า “non – intelligence aspect” มีความสำคัญ เป็นความสามารถด้านอารมณ์และความรู้สึกเป็นองค์ประกอบจำเป็นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่จัดว่าเป็นความฉลาด” และถ้าข้อคิดเห็นดังกล่าวเป็นจริง ก็ไม่สามารถหวังที่จะวัดเชาวน์ปัญญาทั้งหมดได้ครบถ้วน นอกจากจะรวมการวัด non – intelligence factors เข้าไปด้วย (Wechsler 1940)

Wechsler เสนอแนะว่าแบบวัดเชาวน์ปัญญาที่สร้างขึ้นครั้งแรกใน 1939 เป็นความพยายามที่จะวัด Cognitive รวมทั้ง non – cognitive aspects of intelligence ซึ่ง Wechsler ได้พูดถึงข้อทดสอบย่อย Picture Arrangement และ Comprehension ซึ่งทดสอบความสามารถทางสังคม

ดอล(Doll. 1935, 1953) เป็นอีกคนหนึ่งที่ยพยายามจะวัด non – cognitive aspects ของเชาวน์ปัญญา โดยสร้าง Vineland Social Maturity scale เพื่อวัดความสามารถด้านสังคมซึ่งเป็นแบบวัดที่ให้ผลเป็น SQ หรือ Social Quotient จากกราฟของ Wechsler & Doll ทำให้เห็นว่าบุคคลทั้งสองพยายามที่ศึกษาเรื่อง non – cognitive intelligence ซึ่งเริ่มมาตั้งแต่ปี 1930

ลีเปอร์(Leeper. 1948) ได้เสนอว่าความคิดด้านอารมณ์เป็นส่วนหนึ่งและมีส่วนเสริมการคิดอย่างมีเหตุผลและเชาวน์ปัญญาโดยทั่วไป

เฮาเวิร์ด (Howard Gardner. 1983) ได้ขยายความคิดที่มีก่อนหน้านี้และเสนอว่าเชาวน์ปัญญา เป็นที่รวมขององค์ประกอบหลายด้าน มีทั้ง Cognitive และ non – cognitive intelligence หรือตามที่ Gardner เรียกว่า personal intelligence และองค์ประกอบสำคัญ 2 ด้านที่รวมอยู่ในความหมายของเชาวน์ปัญญาโดยรวมคือ intrapsychic และ capacities skill

มีการวิจัยที่ UCLA ซึ่งแสดงว่า 7% ของความสำเร็จในการเป็นผู้นำมีส่วนเกี่ยวข้องกับความฉลาดรู้ และ 93% เป็นผลจากคุณสมบัติอื่นได้แก่ ความไว้วางใจ ความสมดุล การรับรู้ความเป็นจริง ความซื่อสัตย์ ความเป็นอยู่ และการมีอำนาจเหนือ คุณสมบัติในด้านเชาวน์ปัญญาเหล่านี้เป็นความหมายที่มาของ EQ

การวิจัยทางวิทยาศาสตร์แสดงให้เห็นว่า EQ ไม่ใช่ IQ หรือความสามารถทางสมอง แต่เพียงอย่างเดียวที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจที่ดีที่สุดและเป็นส่วนที่นำไปสู่ความสำเร็จในชีวิต

นอกจากนี้ยังมีการวิจัยจำนวนมากที่ยืนยันว่า EQ มีส่วนผลักดันให้เกิดผลผลิตเพิ่มขึ้น มีการคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ รวมทั้งความสำเร็จของทีมและองค์กรและของบุคคล คนที่มี EQ สูงจะเพิ่มโอกาสและความสามารถในการใช้พลังเพื่อให้ได้ผลที่ดีกว่า

อารมณ์เป็นส่วนประกอบในธรรมชาติของมนุษย์ จากพื้นฐานด้านอารมณ์เราได้อัปตอบต่อเหตุการณ์ในชีวิตได้หลายวิธี เช่น ความโกรธ ความสุข ความกลัว ความรัก ความเจ็บปวด ว้าวุ่น

อารมณ์มีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของเรา มีอิทธิพลต่อความต้องการ มีผลต่อร่างกายและสัมพันธภาพของเรากับบุคคลอื่น อารมณ์ไม่ใช่สิ่งที่ควรปฏิเสธหรือเก็บกดไว้ แต่ถ้ารับรู้เข้าใจและมีเป้าหมายก็จะกลายเป็นผู้ช่วยที่ดีหรือเป็นเครื่องมือป้องกันในทางดี ความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ในทางบวกจะเป็นองค์ประกอบสำคัญของสุขภาพที่ดี เป็นพื้นฐานของความสุข ความกระตือรือร้นในชีวิตประจำวันและความสามารถในการรักผู้อื่น (เกียร์ติคุณ สมทรง. 2544: 14-16)

กล่าวโดยสรุป ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์หรือ อีคิว นั้นเป็นการรับรู้เข้าใจและการปรับอารมณ์ให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ต่างๆที่พบเจอ ถ้ามีการจัดการกับอารมณ์ได้ดีหรือมีความฉลาดทางอารมณ์ในระดับดีก็จะสามารถนำไปสู่ความสำเร็จในด้านต่างๆ ได้ง่ายขึ้น และถือเป็นฐานสำคัญในการดำรงชีวิต และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

1.2 แนวคิดการพัฒนาด้านอารมณ์

วีซิงเกอร์(Weisinger. 1998) ให้แนวทางช่วยเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ ว่า

- ให้โอกาสได้รับรู้ ตีความหมายและแสดงอารมณ์ได้ถูกต้อง
- ให้ใช้อารมณ์นั้นๆ กับตนเองและผู้อื่น
- ให้เข้าใจอารมณ์และความรู้สึกที่ได้รับ
- ควบคุมอารมณ์และเอาชนะสร้างพฤติกรรมในทางบวก

แนวคิดทางประสาทวิทยา

การศึกษากาลไกลทางสมองเพื่ออธิบายที่มาของอารมณ์

Joseph Ledoux ประสาทแพทย์จากมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก พบว่า สมองส่วน Lymbic จะมีวงจรถูกและเป็นสมองที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์โดยเฉพาะมีวงจรถัดเจน ส่วน Hippocampus เป็นตัวสำคัญในการรับรู้ทางอารมณ์ ทำให้ร่างกายตอบสนองในรูปแบบต่าง ๆ

สมองส่วน Lymbic มีวงจรถูกประสานกับ Neocortex ซึ่งพบในสัตว์ชั้นสูงเท่านั้น ทำหน้าที่ในการเรียนรู้ วางแผนและจดจำ ถ้า Lymbic ทำงานอย่างเดียว เช่น เจองู-หนี ไม่พอใจ-ต้อย แต่ถ้ามี neocortex ด้วยจะใช้เหตุผลประกอบและตอบสนองอย่างเหมาะสม

แนวคิดทางจิตวิทยา

คนเราตอบสนองต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ โดย emotion และ cognition ประสานกันเสมอ กับเหตุผล (rational mind) ถ้าทั้งสองอย่างทำงานอย่างสมดุล คนจะมีความสุข ถ้าไม่สมดุลก็จะมี ความทุกข์และเกิดปัญหา ความฉลาดทางอารมณ์ขึ้นกับอะไร สามารถเปลี่ยนแปลงได้หรือไม่

- เป็นความฉลาดและความสามารถทางสมองอย่างหนึ่ง
- จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับพันธุกรรม พื้นอารมณ์ สิ่งแวดล้อมและการเลี้ยงดู
- ได้รับการสอนและเปลี่ยนแปลงได้

การสอนความฉลาดทางอารมณ์

- พ่อแม่
- ให้เด็กรับรู้ตนเอง
 - สอนให้เด็กจัดการกับอารมณ์ตนเอง
 - สอนให้รู้จักรอคอย มีวินัย รู้จักตนเอง
 - รู้จักเข้าใจคนอื่น เห็นอกเห็นใจคนอื่น
 - ให้อารมณ์สร้างสัมพันธภาพและผูกมิตรกับผู้อื่น
- โรงเรียน
- จำลองประสบการณ์ด้านต่างๆ
 - กิจกรรมกลุ่ม

สรุปเป็นการเรียนรู้และเกิดทักษะทางอารมณ์ (เกียรติกุล สมทรง. 2544: 24-25)

1.3 ความฉลาดทางอารมณ์ตามคำนิยามของกรมสุขภาพจิต

ความฉลาดทางอารมณ์ หมายถึง ความสามารถทางอารมณ์ในการดำเนินชีวิตร่วมกับ ผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข

องค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์

1. ดี หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง รู้จัก เห็นใจผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อส่วนร่วม ประกอบด้วยความสามารถต่อไปนี้

1.1 ควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง

- 1.1.1 รู้อารมณ์และความต้องการของตนเอง
- 1.1.2 ควบคุมอารมณ์และความต้องการได้
- 1.1.3 แสดงออกอย่างเหมาะสม

1.2 เห็นใจผู้อื่น

- 1.2.1 ใส่ใจผู้อื่น
- 1.2.2 เข้าใจและยอมรับผู้อื่น
- 1.2.3 แสดงความเห็นใจอย่างเหมาะสม

1.3 รับผิดชอบ

- 1.3.1 รู้จักให้ / รู้จักรับ

1.3.2 รับผิด / ให้อภัย

1.3.3 เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม

2. เก่ง หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเอง มีแรงจูงใจ สามารถตัดสินใจ แก้ปัญหาและแสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ประกอบด้วย

2.1 ความสามารถต่อไปนี้จะรู้จักและมีแรงจูงใจในตนเอง

2.1.1 รู้จักศักยภาพตนเอง

2.1.2 สร้างขวัญและกำลังใจให้ตนเองได้

2.1.3 มีความมุ่งมั่นไปสู่เป้าหมาย

2.2 ตัดสินใจและแก้ปัญหา

2.2.1 รับรู้และเข้าใจปัญหา

2.2.2 มีขั้นตอนในการแก้ปัญหา

2.2.3 มีความยืดหยุ่น

2.3 มีสัมพันธภาพกับผู้อื่น

2.3.1 สร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

2.3.2 กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม

2.3.3 แสดงความเห็นที่ขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์

3. สุข หมายถึง ความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข ประกอบด้วย

3.1 ภูมิใจในตนเอง

3.1.1 เห็นคุณค่าตนเอง

3.1.2 เชื้อมั่นในตนเอง

3.2 พึงพอใจในชีวิต

3.2.1 มองโลกในแง่ดี

3.2.2 มีอารมณ์ขัน

3.2.3 พึงพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่

3.3 มีความสงบทางใจ

3.3.1 มีกิจกรรมที่เสริมสร้างความสุข

3.3.2 รู้จักผ่อนคลาย

3.3.3 มีความสงบทางจิตใจ

1.4 การสร้างแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์

ขั้นตอนการสร้าง

- 1) สร้างหรือวางแผนองค์ประกอบที่ต้องการประเมิน
- 2) พิจารณาว่าอะไรสำคัญที่สุดและอะไรสำคัญรองลงมา
- 3) พิจารณาวัตถุประสงค์ในการประเมินว่า
 - ประเมินเพื่อพัฒนา
 - ประเมินเพื่อดูความผิดปกติ
- 4) ควรพิจารณา Faking good/bad ในการสร้าง self-report inventory
 - มีวิธีแยกอย่างไรระหว่างรู้และปฏิบัติจริง

การหาเกณฑ์

- 1) อาจให้กลุ่มที่มีความฉลาดทางอารมณ์สูงเปรียบเทียบกับกลุ่มที่มีความฉลาดทางอารมณ์ต่ำ
- 2) การแยกเกณฑ์ระหว่างวัยต่าง ๆ
 แนวทางการศึกษาวิจัยและการประยุกต์ใช้แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์
 - 1) สร้างแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ทั้งแบบประเมินกลาง ๆ ใช้ได้กับคนทั่วไป หรือวัดเฉพาะกลุ่มเป้าหมายโดยกำหนดเป้าหมายของการประเมินไว้
 - 2) ศึกษาวิจัยเชิงสำรวจถึงองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ที่มีความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ เช่น นักเรียน ผู้บริหารองค์กร ฯลฯ
 - 3) การศึกษาวิจัยเชิงยืนยันถึงแบบจำลอง แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์เฉพาะกลุ่มเป้าหมายและแนวการส่งเสริมและเพิ่มพูนความฉลาดทางอารมณ์
 - 4) การวิจัยเชิงผลกระทบและบทบาทของบุคลิกภาพ อารมณ์ต่อกระบวนการทางสมองและสติปัญญา
 - 5) การศึกษาเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ข้ามวัฒนธรรม
 - 6) การออกแบบพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ให้แก่กลุ่มเป้าหมายระดับต่าง ๆ
 - 7) การศึกษาขยายผลเพื่อนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ไปใช้ในการต่าง ๆ
- แนวทางการประเมินความฉลาดทางอารมณ์แบบประเมินปัญหา
 การประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ซึ่งเป็น Affective domain สามารถทำได้หลายประการ อาจใช้หลายวิธีประกอบกันเพื่อตรวจสอบความเชื่อถือได้และความเที่ยงตรง
 - 1) แนวทางด้านแรงจูงใจภายใน (Motivational approach) ประเมินแรงจูงใจที่นำไปสู่พฤติกรรม
 - ให้เล่าสาเหตุความรู้สึก
 - แรงบันดาลใจให้แสดงออก

- เขียน essay tests, in depth interview

2) การใช้เทคนิคเหตุการณ์สำคัญ (Critical incident approach)

- วิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยเหตุการณ์นี้บ่งชี้ถึงการมความฉลาดทางอารมณ์

ระดับต่าง ๆ

- เรียงลำดับพฤติกรรมที่ผู้ตอบเคยปฏิบัติและประสงค์จะทำ

2. เอกสารเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กวัยตอนกลาง

2.1 หลักของการพัฒนา

คำที่หมายถึงพัฒนาการ มีอยู่ 2 คำ คือ ความเจริญเติบโต (Growth) และคำพัฒนาการ (Development) คำสองคำนี้ใช้ปะปนกันไป ว่าความเจริญงอกงามบ้าง พัฒนาการบ้าง ซึ่งความจริงน่าจะมีความหมายแตกต่างกัน ดังนั้นความเจริญเติบโตคืออะไร (Growth)

ความเจริญเติบโต คือการเปลี่ยนแปลงทางด้านปริมาณ กล่าวคือการเปลี่ยนแปลงของขนาดรูปร่าง สัดส่วน เช่น รูปร่างโตขึ้น สูงขึ้น ใหญ่ขึ้น ยาวออก การเปลี่ยนแปลงของกล้ามเนื้อ กระดูก ผม ผิวพรรณ และอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นต้น เช่นเรารู้สึกเด็กคนหนึ่งอย่างใกล้ชิดตั้งแต่เด็ก ๆ จะพบว่าเมื่ออายุมากขึ้น ก็จะมี ความเจริญเติบโตมากขึ้นเป็นเงาตามตัว คือมีร่างกายใหญ่โตขึ้น มีน้ำหนักเพิ่มขึ้น ผุดผ่องมากขึ้น เป็นต้น

การเจริญเติบโตไม่ได้จะหมายถึงแค่ร่างกายภายนอกเท่านั้น ยังหมายรวมถึงการเพิ่มขนาดรูปร่างของอวัยวะภายในร่างกายด้วย อันได้แก่ หัวใจ ปอด ลำไส้ ตับและขนาดสมอง ฯลฯ ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงปริมาณและสัดส่วนของความสามารถทางสมอง เช่น จำได้มากขึ้น เรียนรู้ได้มากขึ้น เป็นต้น ดังนั้นการเจริญเติบโตจึงเกิดขึ้นทั้งทางด้านร่างกายและสมอง นอกจากนั้นแล้วการเจริญเติบโตยังหมายรวมไปถึงการแบ่งเซลล์สืบพันธุ์ ซึ่งทำให้มีการเปลี่ยนแปลงเป็นตัวอ่อนเป็นร่างกายขึ้นภายในร่างกายอีกด้วย ลักษณะการเจริญเติบโตเช่นนี้ แม้จะไม่สามารถเห็นด้วยตาเปล่า แต่ก็ต้องนับว่าเป็นความเจริญเติบโตไปในทางเพิ่มพูนด้วยเช่นเดียวกัน ยิ่งกว่านั้น ยังมีลักษณะแห่งความเจริญเติบโตอีกอย่างหนึ่งที่เป็นไปในทางตรงกันข้ามกับทางตรงกันข้ามกับทางเพิ่มพูน แต่เป็นไปในทางลดน้อย เช่น น้ำหนักตัวที่ลดลง ความสูงไม่เพิ่มขึ้น สายตาปกติเปลี่ยนเป็นสายตาวายขึ้น ฟันน้ำนมหลุด ผมเปลี่ยนจากสีดำเป็นสีขาว เป็นความเสื่อมโทรมของสังขารที่เป็นไปตามวุฒิภาวะ ฯลฯ อาการเปลี่ยนแปลงในทางที่ลดจำนวนหรือปริมาณดังกล่าวนี้ ในหลักของการพัฒนาการต้องถือว่าเป็นลักษณะแห่งความเจริญเติบโตอย่างหนึ่งด้วยเหมือนกัน

ความเจริญเติบโตนั้น นอกจากสิ่งที่อธิบายมาแล้วยังกินความไปถึงการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมของอินทรีย์ด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น พฤติกรรมทางประสาท กล้ามเนื้อที่เปลี่ยนแปลงไปตามลำดับวุฒิภาวะ ทำให้เด็กสามารถคว้าได้ คลานได้ นั่งได้ ยืนได้และเดินได้ ไปตามลำดับ เป็นต้น ที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจนทำให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้ ซึ่งถือว่าเป็นความเจริญเติบโตทางสังคมของเด็ก เช่น เด็กเล็กไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนได้

เมื่อโกรธก็ร้องไห้ ตีอกชกหัว ทิ้งเผ้าทิ้งผม กระเทียมทำ เป็นต้น พอเจริญขึ้นมาอีกรายหนึ่ง ก็สามารถหักห้ามอารมณ์ร้าย ๆ ดังกล่าวแล้วได้ เช่นนี้เราเรียกว่ามีความเจริญเติบโตทางอารมณ์ ในด้านสติปัญญาก็เช่นเดียวกันเด็กยังไม่สามารถใช้สติปัญญา คิดถึงสิ่งที่ป็นนามธรรมหรือทักษะในการใช้ภาษายังน้อย มักจะใช้คำผิดพลาดบ่อย ๆ เมื่อเจริญถึงอีกรายหนึ่ง เด็กคนนั้นก็สามารรถคิดสิ่งที่ป็นนามธรรมได้ ใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วทั้งการพูด การอ่าน และการเขียน เป็นต้น เช่นนี้ป็นการเจริญเติบโตทางด้านจิตใจ(สติปัญญา)

สรุปแล้วพฤติกรรมทางอินทรีย์ที่แสดงให้เห็นความเจริญเติบโตมี 4 อย่างคือ

1. ความเจริญเติบโตทางกาย
2. ความเจริญเติบโตทางจิตใจ
3. ความเจริญเติบโตทางอารมณ์
4. ความเจริญเติบโตทางสังคม

ความเจริญเติบโตทั้ง 4 ทางนี้ จะปรากฏในตัวเด็กทุกคนเริ่มแต่คลอดป็นทารก ป็นเด็ก ป็นวัยรุ่น ป็นผู้ใหญ่ตามลำดับจนถึงวัยชรา ป็นการเปลี่ยนแปลง หรือ เรียกว่าความเจริญเติบโตตามธรรมชาติ คือ เมื่อเด็กเจริญวัยถึงอายุป็นั้น เดือนนั้น วันนั้น จะต้องมึลักษณะบางอย่าง หรือมีพฤติกรรมอย่างนั้นแสดงให้เห็นว่เด็กมีความเจริญเติบโตในทุกด้าน อย่างนั้นๆ ปรากฏออกมา เช่น ร่างกายโตขึ้น (ความเจริญเติบโตทางกาย) รู้จักคิดแก้ปัญหาต่างๆ ได้ตามวัยและความสามารถของตน (ความเจริญเติบโตทางจิตใจ) ต้องการให้ผู้อื่นรักใคร่และเอาใจใส่ตน (ความเจริญเติบโตทางอารมณ์) ต้องการรวมกลุ่มและเล่นกับเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน (ความเจริญเติบโตทางสังคม) เป็นต้น (ประสาร ทิพย์ธารา. 2521: 4-5)

2.2 พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กวัย 6-9 ปี

พัฒนาการทางอารมณ์

เมื่อยังไม่เข้าเรียนเด็กต้องการความรัก ความอบอุ่น มั่นคงปลอดภัย ความเอาใจใส่จากพ่อแม่ หรือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดตนมากเพียงใด เมื่อมาเข้าเรียนก็คงมีความต้องการดังกล่าวมากเพียงนั้น ผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กในวัยนี้ก็คือครูและเพื่อน เด็กเห็นความสำคัญของครูมากกว่าเพื่อน เด็กวัย 6 ปี ได้ชื่อว่ป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ ซึ่งหมายความว่าเมื่อเข้าโรงเรียนเด็กต้องเรียนรู้การปรับตัวจากประสบการณ์เก่าให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่เช่น ครู บทเรียน สถานที่ ตลอดจนระเบียบวินัย ป็นวัยที่เริ่มรับการเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ เมื่อเด็กไปโรงเรียนจะรู้สึกว่หว่หรือถูกทอดทิ้ง โดยเฉพาะเมื่ออยู่ในระหว่างเพื่อนที่โตกว่า สิ่งแวดล้อมใหม่นี้ทำให้เด็กมีประสบการณ์ทางอารมณ์ อารมณ์คือการแสดงออกของความต้องการที่ซ่อนเร้นอยู่ อันเกิดจากความเครียดที่ซับซ้อน เมื่อเด็กเกิดอารมณ์จะแสดงออกในรูปพฤติกรรมที่แตกต่างกัน โดยทางหน้าตาท่าทางหรือคำพูด อารมณ์มีความเจริญเหมือนกัน กล่าวคือเด็กคนใดรู้จักยับยั้งใจ ไม่แสดงความรู้สึกออกมาป็นพฤติกรรมไม่ดีทันที แสดงว่เด็กคนนั้นมีพัฒนาการทางอารมณ์

แรก ๆ เด็กวัยเข้าเรียนตอนต้นแสวงหาความอบอุ่น ความยอมรับจากผู้ใหญ่และจากเพื่อนด้วยวิธีการที่ไม่นุ่มนวล เพราะยังไม่รู้จักยังคิด ควบคุมความรู้สึกยังไม่ได้เหมือนผู้ใหญ่ ฉะนั้นจึงแสดงความเอาใจตัว ต้องการเป็นผู้ชนะ ต้องการได้ทำอะไรก่อนคนอื่น พูดถึงแต่ตัวเอง และเรื่องครอบครัวของตน เด็กวัยนี้ยังคงอยู่ในระยะถือตัวเองเป็นจุดศูนย์กลางอยู่ (Self-centered) ต่อเมื่อเด็กเจริญวัยขึ้น ได้เรียนรู้มากขึ้น เด็กสามารถปรับตัวได้ดีขึ้นเป็นลำดับ เปลี่ยนความรู้สึกว่าต้องการให้ผู้อื่นรักใคร่สนใจตัวเองผู้เดียว หรือต้องการหรือทำกิจกรรมก่อนผู้อื่น เป็นความรู้สึกว่าเขาต้องการทำให้คนอื่นพอใจในตัวเขาด้วย เพื่อเขาจะได้มีเพื่อน มีคนรัก ไม่เจ็บปวด เมื่อเด็กพัฒนามาถึงขั้นนี้ เด็กจะรู้สึกยับยั้งใจได้ดีขึ้น ไม่ทำตามแต่ใจตัวเองรู้สึกระแวงความรู้สึกที่ผู้อื่นมีต่อตน ทำให้เป็นคนไวต่อความรู้สึก ไม่ชอบคำวิจารณ์หรือการเปรียบเทียบ ทำให้เด็กกลายเป็นคนหลบซ่อน ไม่ใคร่แสดงคนอยู่ระยะหนึ่ง แต่ต่อไปก็จะมีเชื่อมั่นขึ้นและเลิกพฤติกรรมหลบซ่อน ดังกล่าว อารมณ์โกรธของเด็กจะพัฒนาจากการลงมือลงเท้าร้องกรี๊ดๆ เป็นรู้จักควบคุมความรู้สึกได้ดีขึ้น ทั้งยังรู้จักหาวิธีระงับอารมณ์โกรธได้ด้วย เช่น คิดแก้แค้นเงียบๆ อยู่ในใจ แต่ไม่ทำจริงดังคิด อารมณ์กลัวดีขึ้นตามวัยที่ผ่านไป คือเลิกกลัวสิ่งที่ไม่มีความอันตรายและปรากฏการณ์ธรรมชาติมากแล้ว สิ่งที่จะเกิดขึ้นได้จริง เช่น กลัวความอดอยาก กลัวไม่มีเพื่อน กลัวเรียนไม่ดี หรือกลัวอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับครอบครัวของตน เป็นต้น

การสนองความต้องการจำเป็นของเด็ก พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กขึ้นอยู่กับ การที่ความต้องการจำเป็นของเขาได้รับการสนองจากผู้ที่อยู่แวดล้อมเขา ความต้องการของเด็กวัยเข้าเรียนกว้างออกไปจากเดิม เมื่อมีความต้องการเกิดขึ้นมนุษย์ย่อมหาทางให้ได้ซึ่งความต้องการ เมื่อยังไม่ได้มา ก็เกิดอารมณ์เครียด มีความขัดข้องใจ ตรงกันข้าม เมื่อได้มาแล้วย่อมแจ่มใสเบิกบานเป็นสุข มีแรงจูงใจที่จะคิดสร้างสรรค์ทำกิจกรรมอื่นๆ ต่อไป ความต้องการจำเป็นของเด็กวัยเรียนก็คือ การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ จะเห็นว่าเด็กวัยนี้ถือความคิดของครูเป็นใหญ่ เขาอยากให้เพื่อนๆ ร่วมชั้นรับรองว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของคณะ ต้องการมีส่วนร่วมความสนใจกับเพื่อนๆ ต้องการที่จะรู้สึกว่าเขานั้นมีเจ้าของและเป็นเจ้าของ เด็กที่ถนัดซ้ายอาจจะพยายามเขียนด้วยมือขวาเพราะไม่อยากให้ตนแปลกกว่าเพื่อน กล่าวโดยทั่วไปความต้องการจำเป็นของเด็กวัยเรียนตอนต้นมีดังนี้ คือ

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------|
| - การเล่นและการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ | - การทำกิจกรรมร่วมกัน |
| - อาหารที่มีประโยชน์ | - ความสนุกสนานเพลิดเพลิน |
| - การพักผ่อน | - ให้บริการใช้แก่บุคคลใกล้ชิด |
| - ความปลอดภัย | - คำแนะนำไปสู่ความงอกงาม |
| - ความรักและความอบอุ่นใจ | - ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ |
| - ความสำเร็จ | - การกระทำด้วยตนเอง |

พัฒนาการทางอารมณ์ที่มีสูงขึ้นของเด็กวัยเข้าเรียนตอนต้นพอจะกล่าวได้ว่าเป็นผลจากมีความต้องการเพิ่มขึ้น ความต้องการทางอารมณ์ที่สำคัญของเด็กวัย 6 ปี ก็คืออยากเป็นที่

หนึ่งหรือเป็นคนแรกไม่ว่าจะทำสิ่งใด ต้องการแสดงตนให้เป็นที่ชื่นชมของครู และให้ครูสนใจ เอาใจใส่เฉพาะตนแต่ผู้เดียว จะพบเสมอว่าเด็กวัยนี้ชอบคุยโอ้อวดและเปรียบเทียบสิ่งของที่ตนมีหรือเปรียบความสูงกันเสมอ ก็เพราะต้องการแสดงตนต่อผู้อื่น เพื่อเรียกร้องการยอมรับให้ตนมีสิทธิในกลุ่มด้วย หลังจากอายุ 6 ปีไปแล้วเด็กจึงจะค่อย ๆ เรียนรู้การเอาใจผู้อื่นได้ดีขึ้น ความต้องการอารมณ์ที่สำคัญอื่น ๆ ของเด็กวัยนี้ก็คือ ต้องการเป็นอิสระจากผู้ใหญ่ ต้องการพึ่งตนเองและต้องการให้มีผู้ยอมรับคนเข้าในหมู่คณะ หรือต้องการรู้สึกว่าเป็นเจ้าของและมีเจ้าของเพื่อตนจะได้รับความรู้สึกอบอุ่นใจ ไม่ว่าเหว และรู้สึกว่าคุณมีความมั่นคง มีเพื่อนที่จะร่วมทำกิจกรรมด้วยความต้องการเหล่านี้ทำให้เด็กพยายามแสวงหากิจกรรมใหม่และแปลกทำอยู่เรื่อยไป สนใจกิจกรรมที่ผู้ใหญ่ทำและพยายามมีส่วนร่วมด้วย เพื่อให้มีประสบการณ์ เด็กจะมีความกระวนกระวายใจอยู่เสมอ เพราะกลัวว่าตนจะไม่สามารถทำได้สำเร็จเท่ามาตรฐานที่ผู้ใหญ่วางไว้ กลายเป็นคนที่รู้จักวิจารณ์ตนเองและไวต่อความรู้สึก ไม่ชอบรับคำวิจารณ์ของผู้ใหญ่ ฉะนั้นผู้ใหญ่ต้องให้โอกาสเด็กได้ลงมือทำเอง และหาทางแนะนำปลุกปลอบใจให้เด็กได้สำเร็จ ถ้าผู้ใหญ่ควบคุมเด็กมากเกินไป เด็กก็จะมีปฏิกิริยาต่อต้าน

การเพิ่มทักษะในการใช้อวัยวะเคลื่อนไหว การมีวุฒิภาวะทางกายเพิ่มขึ้นทำให้เด็กมีความสนใจ มีความต้องการ และมีความสามารถอย่างใหม่เกิดขึ้น ทำให้เด็กมีโอกาสเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับหมู่คณะได้ ทำให้อารมณ์แจ่มใสเบิกบาน ทำกิจกรรมที่มีอย่างสนุก และทำให้เรียนรู้ที่ยั่งยืน ไม่แสดงความรู้สึกที่กระตือรือร้นเหมือนผู้อื่นได้ดีขึ้น

การให้เรียนรู้กว้างขวางขึ้น และมีความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเองชัดเจนขึ้น เมื่อเด็กอ่านหนังสือได้คล่องขึ้น ได้มีโอกาสอยู่ร่วมและทำกิจกรรมกับหมู่คณะอยู่เสมอเด็กจะมีความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเองถูกต้องขึ้น เด็กจะสำนึกได้ว่าการอยู่ร่วมกับผู้อื่นหรือการที่ต้องให้ผู้อื่นยอมรับว่า ตนเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะนั้นจะต้องไม่ทำความเดือดร้อนให้เขา ทั้งยังมีความเข้าใจขึ้นว่า แต่ละคนมีความสามารถไม่เท่ากัน ความเข้าใจเช่นนี้ทำให้สามารถควบคุมความรู้สึกไว้ได้ดีขึ้น เมื่อตนทำสิ่งใดพลาดพลั้งลง และในเวลาเดียวกันก็มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นด้วย อย่างไรก็ตามเด็กจะมีความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเองได้ถูกต้องมากขึ้นเพียงใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับวิธีการที่ผู้ใหญ่แสดงต่อเด็กด้วย เด็กคิดหรือมองเห็นว่าตนเป็นอย่างไร จากผลที่ตนได้รับจากการปฏิบัติของผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ที่ทำตัวขัดขวางเด็กก็ไม่ยอมรับ ไม่ให้ความช่วยเหลือแก่เด็กเลย หรือให้เพียงเล็กน้อย จะทำให้เด็กช่วยตัวเองไม่ได้ ยับยั้งซึ่งใจหรือควบคุมอารมณ์ไม่ได้ ประพฤติก้าวร้าว เอาแต่ใจตัวเอง ที่เป็นเช่นนี้เพราะเด็กรู้สึกว่าตนขาดความอบอุ่นมั่นคงปลอดภัย ทำให้แสวงหาทางอื่นที่ไม่ถูกต้องมาชดเชยความรู้สึกที่ขาดไป (ทวิรัตน์ ธนาคม. 2518: 156-160)

2.3 ลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาทางสังคมของเด็ก

พฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็ก (The Characteristic of the Behavior of the Problem Child) เด็กทุกวัย ย่อมมีพฤติกรรมที่ทำให้บิดา มารดา ผู้ปกครองรู้สึกเดือดร้อน กังวลใจไม่มากนักด้วยเกรงว่าเด็กจะผิดแปลกไปจากเด็กอื่นในวัยเดียวกัน พฤติกรรมใด ๆ ที่เด็กแสดงออก

ย่อมมีสาเหตุทั้งสิ้น ความสลับซับซ้อนของพฤติกรรมมากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับระดับของวุฒิภาวะของเด็ก แม้ว่าพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกจะแตกต่างกันไปว่าที่ใจ แต่ก็อาจออกมาในรูปลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปกติ ผู้ใหญ่ที่มีความเข้าใจลักษณะธรรมชาติของเด็กเป็นอย่างดี ก็ย่อมสามารถปฏิบัติต่อเด็กได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ตรงกันข้ามกับผู้ใหญ่ที่ไม่มีความเข้าใจเด็กอย่างดีเพียงพอ พฤติกรรมที่เด็กแสดงออกมานั้น เป็นไปในรูปของปัญหาที่ต้องแก้ไข

พฤติกรรมโดยทั่วไปแล้ว ถ้าเป็นพฤติกรรมปกติ มักเกิดขึ้น และอยู่ไม่นานและส่วนใหญ่แล้วจะไม่ขัดขวางความเจริญของเด็ก ทั้งนี้เพราะเด็กมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แต่พฤติกรรมนั้นคงอยู่ และเพิ่มความรุนแรงขึ้น เนื่องจากไม่ได้รับการแก้ไข พฤติกรรมนั้นย่อมเป็นปัญหา อย่างไรก็ดี เป็นการลำบากอย่างยิ่งที่จะชี้บ่งให้แน่นอนลงไปว่า พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมผิดปกติ หรือพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็ก

พฤติกรรมที่จัดว่าเป็นปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้เด็กมีการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม หรือชีวิตภายนอกได้ลำบากยิ่ง เป็นพฤติกรรมที่ทำให้เด็กขาดความสุขในขณะนั้นหรือในเวลาต่อมา เป็นพฤติกรรมที่ทำให้เด็กมีสภาพเลวลงทุกที แม้จะช่วยเหลือก็ยังปรับปรุงตนเองไม่ได้ หรือเป็นพฤติกรรมที่เป็นที่หนักใจ หรือขัดต่อบุคคลและสภาพแวดล้อม

พฤติกรรมใดก็ตามเมื่อเกิดขึ้นกับเด็กแล้ว ผู้ใหญ่ไม่ควรด่วนตัดสินว่า เป็นพฤติกรรมที่ผิดปกติหรือมีปัญหาซึ่งต้องแก้ไข เพราะอาจทำให้สถานการณ์เลวลงกว่าเดิมก็ได้ ควนใช้เวลาสำรวจดูว่า พฤติกรรมที่เด็กแสดงออกมานั้นๆ คล้ายคลึงกับพฤติกรรมของเด็กวัยเดียวกันหรือไม่ การที่เด็กทำอะไรนั้น ไม่ใช่สิ่งสำคัญเท่ากับเด็กทำอย่างไร

ผู้ใหญ่ควรพิจารณาว่าพฤติกรรมใดปกติหรือไม่ แล้วปฏิบัติต่อเด็กให้ถูกต้องเหมาะสม ด้วยการให้ความรัก ความเข้าใจ และหลีกเลี่ยงสาเหตุที่ทำให้เด็กมีความเครียด ความกังวลใจ พฤติกรรมที่เป็นปัญหาก็จะไม่เกิดเป็นนิสัยขึ้นได้

หากผู้ใหญ่แก้ไขเองแล้ว แต่ไม่ดีขึ้น หรือไม่แน่ใจในสิ่งที่ตนทำไปนั้นถูกต้องหรือไม่ ควรปรึกษา บริการการแนะแนวปัญหาเด็ก ครู หรือผู้ชำนาญทางจิตวิทยา เช่น นักจิตวิทยา ผู้ให้คำปรึกษา จิตแพทย์ เป็นต้น

ต้นเหตุแห่งพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

ถ้าพิจารณาโดยละเอียดแล้ว ต้นเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหามีมากมาย แต่จะขอกกล่าวแต่เพียงย่อๆ ดังนี้

1. บ้านไม่สมบูรณ์

ผลของการวิจัยทางจิตวิทยาชี้ให้เห็นความจริงว่า บ้านไม่สมบูรณ์ เช่น กรณีบิดามารดาหย่ากัน กรณี บิดดาตาย มารดาอยู่ หรือมารดาตาย บิดาอยู่ กรณีบิดามารดาแยกกันอยู่ กรณีบิดามารดาทะเลาะวิวาทกันเสมอ ๆ บ้านดังกล่าวเป็นต้นเหตุให้เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้มาก เด็กที่มาจากบ้านชนิดนี้ ส่วนมากเป็นเด็กที่สร้างปัญหาทางวินัยให้แก่โรงเรียนเป็นอันมาก ครูมี

ส่วนช่วยโดยการไปสังเกตดูที่บ้าน การได้รู้จักสภาพทางบ้านของเด็ก ครูจะเข้าใจความต้องการของเด็กได้ดีขึ้น

2. ความบกพร่องในทางส่วนตัว

ความบกพร่องในทางส่วนตัว อันได้แก่ ความบกพร่องที่เกิดขึ้นเนื่องจากความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ ช้ากว่าหรือเร็วกว่าปกติ ความบกพร่องของอวัยวะสัมผัสความบกพร่องในการพูด ความพิการต่าง ๆ และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม อันเนื่องมาจากอารมณ์และความเป็นไปทางบ้าน เด็กที่มีความบกพร่องในทางกายหรือทางจิตใจได้กล่าวมานี้ ย่อมไม่สามารถประกอบการเรียน การทำกิจกรรมได้ดีเท่ากับเด็กที่มีความสมบูรณ์ทางกายและทางจิตใจ ถ้าผู้ใหญ่มุ่งหวังจะให้เด็กเช่นนี้ประกอบการเรียนการทำงานได้ดีเท่าเด็กปกติ เด็กย่อมมีความคับข้องใจ เพราะรู้ตัวว่าทำเช่นนั้นไม่ได้ ถ้าเด็กขจัดความคับข้องใจของตนไม่สำเร็จ เด็กอาจมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้

3. การถูกทอดทิ้ง

เด็กที่ถูกบิดามารดาทอดทิ้ง ไม่เอาใจใส่ดูแล เด็กประเภทนี้ต้องการความรักจากบิดามารดาเป็นอันมากแต่ก็ไม่ได้ได้รับความรักดังที่ต้องการ จึงมักกลายเป็นผู้วางตนในสังคมได้ ซึ่งส่วนมากจะเป็นผู้มีพฤติกรรมที่ปัญหาในภายหลัง

อาการที่เด็กพวกนี้แสดงออกมามีส่วนมาก คือพยายามเรียกร้องความใจจากผู้อื่นด้วยวิธีต่าง ๆ โดยมากมักจะเป็นผู้อยู่ไม่สุข เทียบรวบคนคนอื่นอยู่ไม่ขาด หรือเด็กบางคนอาจจะแยกตัวเองจากสังคมโดยสิ้นเชิง ถ้าครูทราบสาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาเนื่องจากถูกทอดทิ้ง ครูอาจช่วยเหลือได้ด้วยการให้ความรัก ความเมตตาสงสาร ความเอาใจใส่ แก่เด็กเป็นการทดแทนที่บิดามารดาของเด็กไม่ได้ให้

4. การถนอมมากเกินไป

เด็กที่บิดามารดารักและถนอมมากเกินไปนั้น มักมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้มาก เหมือนกับเด็กที่ถูกทอดทิ้ง เด็กประเภทนี้มักแสดงออกด้วยการเห็นแก่ตัว ชอบเกะกะระรานผู้อื่น ไม่ยอมรับผิดชอบต่อภาระงาน และมักดูถูกคนอื่น เด็กประเภทนี้ต้องได้รับการฝึกฝนทางสังคมให้มาก ผู้ใหญ่หรือครู ต้องคอยแนะนำให้เด็กรู้ว่าการที่เด็กจะอยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุขนั้น เด็กจะต้องรู้จักผ่อนสั้นผ่อนยาว และร่วมมือกับคนอื่น ในการแก้นิสัยเด็กประเภทนี้ต้องค่อยทำไปทีละน้อย เพราะการเปลี่ยนนิสัยชนิดนี้จะเปลี่ยนโดยรวดเร็วไม่ได้

5. การสอนในโรงเรียนไม่ดี

เด็กอาจมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้ เนื่องมาจากโรงเรียนและครู กล่าวคือ โรงเรียนบางแห่งไม่เอาใจใส่ ปลอมให้ครูที่ไม่เชี่ยวชาญในการสอน ไม่รักไม่เข้าใจเด็กเข้ามาเป็นผู้อบรมสั่งสอนเด็ก ครูประเภทนี้ไม่รู้จักรักษาระเบียบวินัย ไม่รู้จักวางตัวในฐานะที่เป็นครู ชอบเลือกที่รักมักที่ชัง ไม่ให้ความยุติธรรมเสมอหน้ากัน ทำอะไรก็มักทำด้วยอารมณ์ของตนเป็นใหญ่ ครูประเภทนี้มักสร้างปัญหาให้เกิดขึ้นกับเด็กได้มาก อาจทำให้เด็กมีการปรับตัวต่อสังคมมากขึ้น มีประสาทไม่ปกติ และมีอารมณ์ไม่มั่นคงได้ และถ้าครูประเภทนี้จำต้องสอนเด็กชั้นเดียวกัน ติดต่อกันหลายปีด้วยแล้ว จะยิ่งสร้างปัญหาทางพฤติกรรมให้เด็กมากขึ้นเป็นลำดับ

ลักษณะของปัญหาทางสังคมของเด็ก

การที่เด็กปรับตัวได้ หมายถึงว่า เด็กผู้นั้นสามารถจะแก้ไขปรับปรุงบุคลิกภาพ และพฤติกรรมของเขาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม หรือสามารถปรับปรุงสิ่งแวดล้อมให้เข้ากับบุคลิกภาพของเขาได้ โดยที่พฤติกรรมของเด็กเป็นที่ยอมรับของสังคม ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้นเกิดจากความขี้ใจ และข้อขัดแย้งทั้งปวง โดยวิธีที่สังคมยอมรับได้ เด็กคนนั้นจะปรับตัวไม่ได้ และจะมีอาการของความบกพร่องทางบุคลิกภาพ และมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาเกิดขึ้น

ลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาทางสังคมของเด็ก ที่จะนำมากล่าวต่อไปนี้ได้ เลือกคัดเอามาจากเรื่อง “ความบกพร่องทางบุคลิกลักษณะของเด็ก” เรียบเรียงโดย จำเนียร ช่วงโชติ จากเอกสารแนะแนวทางการศึกษาและอาชีพ ฉบับที่ 6 ของศูนย์ประสานงานแนะแนวการศึกษาและอาชีพ กองเผยแพร่การศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ โรงพิมพ์การศาสนา 2513

ในการเขียนถึงรายละเอียดความบกพร่องทางบุคลิกลักษณะของเด็กไว้ในรูปแบบต่าง ๆ รวม 18 แบบด้วยกันนั้น ผู้วิจัยได้นำปัญหาของเด็กที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ของเด็กทั้งหมด 2 แบบ ซึ่งผู้เขียนได้วางรูปการเขียนเกี่ยวกับปัญหาในทางบุคลิกลักษณะของเด็กแต่ละแบบภายใน 4 หัวข้อด้วยกัน คือ

1. อาการแสดงออก (Symptoms) เป็นการบรรยายอย่างสั้น ๆ เกี่ยวกับพฤติกรรมเฉพาะของเด็กแบบนั้น
2. เหตุผลซึ่งอาจเป็นไปได้สำหรับพฤติกรรมที่แสดงออก (Possible reasons for behavior) เป็นการบรรยายถึงสาเหตุที่อาจเป็นไปได้ของกระบวนแห่งพฤติกรรมของเด็กชนิดนั้น ๆ
3. วิธีการแก้ไข (Try This) เป็นการอธิบายขั้นตอนต่าง ๆ ของการนำไปใช้ในการช่วยแก้ปัญหาเด็ก
4. สิ่งที่ต้องระลึก (Things to Remember) เป็นการแสดงออกถึงความคิดเห็นเพิ่มเติมที่ผู้อ่านควรเก็บไว้ในใจ เพื่อประกอบการพิจารณาการช่วยเด็ก

แบบที่ 1 เด็กที่มีอารมณ์ฉุนเฉียว โกรธง่าย อาการแสดงออก เด็กที่มีอารมณ์ฉุนเฉียว โกรธง่ายมักเป็นเด็กที่

- มีความรู้สึกไม่ปลอดภัย มันคง ทั้งจากทางบ้านและทางโรงเรียน
- มักกลัวและกังวลใจอยู่เสมอ
- มีทัศนคติที่เป็นที่ไม่พึงปรารถนา
- มักล้มเหลวในด้านการเรียน ด้วยเหตุผลที่ไม่ปรากฏชัด
- มีภาวะทางอารมณ์รุนแรง ซึ่งมีผลต่อการเรียน
- จดจำบางสิ่งบางอย่างได้ในวันนี้และลืมในวันต่อไป
- มักคิดว่าตนเองมีอาการป่วยอยู่เสมอ ทั้งๆ ที่ไม่ได้เป็นอะไร
- ไม่ชอบโรงเรียน
- ไม่ยอมตอบสนองใดๆ จนกว่าจะแน่ใจว่าคิดถูกต้อง

เหตุผลที่อาจเป็นไปได้สำหรับพฤติกรรมของเด็กฉุนเฉียว เด็กฉุนเฉียวโกรธง่าย
เนื่องมาจากสาเหตุดังนี้

- มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างกะทันหันในชีวิตเด็ก เช่น อุบัติเหตุการสูญเสีย
บิดามารดา เป็นต้น
- ความเจริญเติบโตทางร่างกายเป็นไปอย่างช้ามาก
- วุฒิภาวะทางร่างกายของเด็กเจริญรวมเร็วเกินไป
- ความอึดทนทางสังคมเป็นไปอย่างช้ามาก
- ขาดความรัก ความอบอุ่น และการกระตุ้นเตือนจากบิดามารดา
- บิดามารดามีความต้องการและหวังมากเกินไปในบุตรของตน
- บิดามารดาทำงานและมีเวลาอยู่บ้านน้อยมาก
- มักมีปัญหาขัดแย้งกับพี่และน้อง
- มีความพิการทางสมอง

วิธีการแก้ไข

- สังเกตและสอบถามสภาวะทางสุขภาพของเด็กจากพยาบาลของโรงเรียนหรือ
ครูที่เกี่ยวข้อง
- สอบดูความสามารถและสติปัญญาโดยกำหนดดูว่าเด็กจะสามารถทำงานใน
ระดับที่เด็กถูกหวังว่าจะทำได้หรือไม่

- ยินยอมให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึกและอารมณ์ต่างๆ
- จัดกิจกรรมที่ต้องการออกกำลังกายให้ เช่น การเล่นเกมดินตั้น การวิ่ง เป็นต้น
- จัดหาหนังสือที่น่าสนใจและแมกกาซีนที่มีเรื่องกว้างขวางให้อ่าน
- แนะนำเพื่อนที่สุขุมเยือกเย็นให้ทำงานร่วมด้วย เพื่อที่จะสามารถช่วยเขาได้
- ให้เด็กได้แสดงความรู้สึกออกมาในรูปดนตรีและจังหวะการร้องรำ
- จัดหาอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ให้และกระตุ้นเตือนเด็กให้สนใจทำการทดลอง
- ให้เด็กได้มีเวลาพักผ่อน เพื่อให้จิตใจสงบ
- หาโอกาสไปเยี่ยมเยียนเด็กที่บ้านเป็นครั้งคราว
- แนะนำบิดามารดาให้หาความช่วยเหลือจากจิตแพทย์ ในกรณีที่พบว่ามีปัญหา

อย่างรุนแรง

สิ่งที่ควรระลึก

- เด็กที่มีอารมณ์ฉุนเฉียว โกรธง่าย ต้องการปลดปล่อยอารมณ์ที่ตึงเครียดและขณะเดียวกันก็ต้องการระบายอารมณ์ของตนออกมา

- การกักตุนอารมณ์ที่ไม่พึงปรารถนาเอาไว้ อาจสร้างสถานการณ์อันเลวร้ายให้แก่เด็กได้

- การต่อสู้อาจช่วยเด็กผ่อนคลายอารมณ์ได้

- ความฉุนเฉียว โกรธง่ายของเด็กย่อมมีสาเหตุซึ่งอาจเนื่องมาจากสาเหตุทางร่างกายและทางจิตใจ

- อาจารย์ใหญ่สามารถช่วยได้
- นักจิตวิทยาเป็นบุคคลที่เหมาะสมมากในการช่วยเหลือ

แบบที่ 2 เด็กที่มีความกลัว อาการแสดงออก

เด็กที่มีความกลัวมักเป็นเด็กที่

- มีความหวาดกลัว ระแวง และตื่นตกใจง่าย
- แสดงความกังวล กลุ้มใจ เป็นทุกข์ร้อนตลอดเวลา
- กลัว ซื่อๆ นิ่งเฉย ไม่กล้าเข้าหาผู้อื่น
- มีอาการตัวสั่น ใจสั่น เมื่อถูกยั่วให้โกรธ
- มักมีอาการเศร้าหมอง เหม่อ ซึมเศร้า
- กลัวต่อการบาดเจ็บ

- ไม่กล้าคิดหรือลงมือทำอะไรมักลังเลกลัวจะไม่สำเร็จ
 - มีอารมณ์มีสั่นสะเทือนง่ายมาก
 - ต้องการการสนับสนุนด้วยคำพูดที่ทำให้เกิดความมั่นใจในสิ่งที่กระทำ เหตุผลที่อาจเป็นไปได้สำหรับพฤติกรรมของเด็กที่มีความกลัว
 - สภาพการณ์ในสังคมทุกวันนี้เป็นสาเหตุหนึ่ง
 - บิดามารดาผู้ซึ่งมีความวิตกกังวล กลัวต่อเหตุการณ์ มักจะระบายความรู้สึกเช่นนี้
- อย่างเปิดเผยต่อเด็ก

- ญาติหรือพี่น้องที่ใกล้ชิดเด็กเผชิญประสบการณ์อุบัติเหตุ บาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย

กะทันหัน

- บิดามารดาพะเน้าพะนอเอาใจใส่เด็กมากเกินไป
- มีนิสัยขี้อาย ขี้เขิน และไม่กล้าเข้าหาผู้อื่น
- มีประวัติของการได้รับประสบการณ์อันน่าเศร้า และความเคราะห์ร้าย
- ได้รับความตกใจกลัวทางอารมณ์สุดขีดจากทางโรงเรียนและทางบ้าน
- ได้รับการลงโทษอย่างรุนแรงบ่อยๆ
- ได้รับการชมเชยหรือแกล้งจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน
- ความเจริญเติบโตทางร่างกายช้าผิดปกติ

วิธีการแก้ไข

- ให้ความรักและความเอาใจใส่ที่จริงใจแก่เด็ก
 - ตรวจสอบดูระดับสุขภาพเด็ก
 - จัดหากิจกรรมอย่างกว้างขวางให้เด็กได้มีโอกาสเลือก เพื่อที่จะเป็นทางระบาย
- ความหวาดกลัวให้ลดน้อยลง

- อธิบายว่าเด็กอื่นมีความกลัวเหมือนกัน แต่ทุกคนจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้นโดยปราศจากความกลัว หรือโดยให้กลัวน้อยที่สุด

- เรียกเด็กมาพูดเป็นส่วนตัว แสดงให้เด็กเข้าใจว่าความกลัวส่วนมากเป็นเรื่องของจินตนาการความคิดฝันเอง

- ให้เด็กเขียนเรียงความบนหัวข้อเรื่อง “อะไรทำให้ข้าพเจ้ากลัว”
- แนะนำให้บิดามารดาหาจิตแพทย์ เพื่อช่วยเด็กในกรณีที่มีความกลัวอย่างรุนแรง
- พยายามสร้างความอบอุ่นใจให้เด็ก โดยหางานที่เหมาะสมกับ

ความสามารถซึ่งเด็กสามารถทำได้เป็นผลสำเร็จ

สิ่งที่ควรระลึก

- ความกลัวอาจเป็นเรื่องจินตนาการและความคิดฝัน
- ท่าทางและอาการแสดงออกของครูมีความสำคัญมากต่อเด็กประเภทนี้
- เป็นธรรมชาติของมนุษย์ส่วนมากที่รู้สึกกลัวในบางสิ่งบางอย่าง
- ความกลัวทำให้บุคลิกภาพของบุคคลลดน้อยลง
- เด็กที่มีความสุขได้รับความสำเร็จในงานและได้รับความยกย่องจากเพื่อนและครูจะไม่กลัวต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด
- การให้ความรักที่จริงใจจะช่วยขจัดความกลัวของเด็กได้

ในวัยเด็กเข้าโรงเรียน การสังคมของเด็กกว้างขวางมากกว่าวัยก่อนๆ ลักษณะที่สำคัญคือการเข้าร่วมกลุ่ม เด็กต้องการเป็นคนหนึ่งของกลุ่ม ชอบเล่น ชอบทำงาน ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มและคณะมีอิทธิพลทำให้เด็กเปลี่ยนแปลง ให้ความสนใจ ให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น เด็กเรียนรู้การยอมรับฟังความคิดของคนอื่นมากขึ้น กลุ่มของเด็กในระยะต้นมีลักษณะเป็นการเข้ากลุ่มเพื่อความสนุกสนาน เพื่อความรู้สึกว่าตนเองมีส่วนและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ในตอนปลายของวัยนี้ ความเข้าใจในเรื่องกลุ่มจะพัฒนาขึ้นเรื่อง เด็กค่อยเรียนรู้กฎเกณฑ์ที่สลับซับซ้อน และรู้จักปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ได้ดีขึ้นเป็นลำดับ แก๊งค์หรือกลุ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนโฉมหน้า และบุคลิกภาพของเด็กเป็นอันมาก

Piaget ได้จัดระดับการพัฒนาทางสังคมของมนุษย์ออกเป็น 3 ระยะ ระยะแรกเป็นระยะที่เด็กถือตัวเองเป็นความสำคัญทั้งหมด วงสังคมของเด็กอยู่ภายในบ้าน มีลักษณะเฉพาะและแคบ ซึ่งตรงข้ามกับระยะที่สอง โลกของเด็กขยายออกจากบ้านไปสู่เพื่อนฝูง การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้มีผลถึงชีวิตสังคมของเด็กในภายหลัง และมีผลถึงในระยะสุดท้าย อันเป็นการพัฒนาขั้นสุดท้ายของชีวิตสังคมของมนุษย์ คือการยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน

ลักษณะอารมณ์ของทารก ยังไม่มีใครบอกได้ว่า ทารกมีอารมณ์และความรู้สึกเช่นใด นอกจากการคาดคะเนเอาจากปฏิกิริยาที่เด็กแสดงออก

อารมณ์ของเด็กเล็ก พัฒนาขึ้นตามระดับบุคลิกภาพและการเรียนรู้ และเริ่มเมื่อเด็กอายุ 6 เดือนเรื่อยไปจนถึง 2 ขวบ อารมณ์ที่เกิดขึ้นกับวัยนี้ ได้แก่ ความโกรธ ความกลัว ความอยากรู้อยากเห็น อารมณ์สนุกสนาน เป็นต้น การพัฒนาอารมณ์ของบิดามารดา และบุคคลในครอบครัวที่มีต่อเด็ก รากฐานของพัฒนาอารมณ์ในวันนี้จะมีผลถึงอารมณ์ของเด็กวัยต่อไป

อารมณ์ของเด็กวัยตอนต้น รุนแรงกว่าวัยเด็กเล็ก และมักแสดงออกในลักษณะรุนแรง ไม่มีเหตุผล ไม่มีการยับยั้ง อารมณ์โดยทั่วไปของเด็กได้แก่ ความโกรธ ความกลัว ความอิจฉาริษยา

ความอยากรู้อยากเห็น ความรัก เป็นต้น ความผันแปรเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ มีสาเหตุมาจากความแตกต่างกันในเรื่องสุขภาพ การเลี้ยงดู สิ่งแวดล้อม และกระสวนของพฤติกรรมทางอารมณ์จากวัยก่อน ๆ

เนื่องจากวัยเด็กตอนปลายเป็นวัยของการเปลี่ยนแปลง การปรับตัวกับสภาพการณ์ใหม่ๆ มีผลทำให้อารมณ์ของเด็กมีการเปลี่ยนแปลงได้ง่าย เมื่อเด็กเกิดอารมณ์จะแสดงออกในรูปแบบที่ต่างกันไปโดยทางหน้าตา ท่าทาง และคำพูด การที่เด็กต้องการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือการเข้าแก๊งค์ เข้ากลุ่ม เด็กต้องเรียนรู้จักการควบคุมอารมณ์ และความรู้สึกต่างๆ มากมาย ทั้งนี้เพื่อความต้องการ เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม อารมณ์โกรธ อารมณ์กลัวได้รับการพัฒนาดีขึ้นในด้านการแสดงออก และเปลี่ยนเป็นมีความวิตกกังวลใจแทน ความอยากรู้อยากเห็นมีน้อยลง เพราะเด็กรู้จักค้นคว้าอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง ลักษณะสำคัญคือ เด็กหญิงและเด็กชายมีอัตราการเจริญเติบโตแตกต่างกัน ทำให้ปัญหาทางอารมณ์เกิดขึ้นได้สำหรับเด็กที่เติบโตช้าหรือเร็วกว่าเพื่อนวัยเดียวกัน

ลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา มักเป็นรูปที่ทำให้เด็กมีการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมได้ยากเป็นพฤติกรรมที่เป็นที่สนใจของบุคคลและขัดต่อสังคม การมีพฤติกรรมทำให้เด็กขาดความสุข และมีสภาพเลวลง แม้ได้รับความช่วยเหลือก็ปรับปรุงตนเองไม่ได้ สาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ได้แก่ เด็กที่มีบ้านไม่สมบูรณ์ และอิทธิพลของครูและโรงเรียนที่มีต่อเด็ก ลักษณะของปัญหาทางสังคมในวัยเด็ก ได้แก่ การก้าวร้าว การมีนิสัยไม่ซื่อสัตย์ การมีปัญหาด้านสังคม การมีอารมณ์ฉุนเฉียว โกรธง่าย การมีความกลัว การมีนิสัยไม่เชื่อฟัง การชอบนำตนเองไปเกี่ยวข้องกับภาวะแวดล้อมมากเกินไป การขี้อาย การมีนิสัยเก็บตัวและถอยหนี และการมีประสาทอ่อน เป็นต้น (จันทร์มาศ ชื่นบุญ. 2515: 126-157)

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบ SMILE

3.1 กรอบแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ SMILE

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ SMILE มีหลักการสำคัญดังนี้ คือ การเรียนรู้จากการสังเกต การเรียนรู้อย่างมีความสุข การลงมือกระทำ การปรับมโนทัศน์ และการประเมินค่า

หลักการเรียนรู้อย่างมีความสุข ที่ให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมให้กับเด็กได้กระทำในสิ่งที่ชอบเป็นการเรียนรู้ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย อิสระ ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย ทฤษฎีที่สนับสนุนหลักการนี้คือ ทฤษฎีพัฒนาการทางอารมณ์ของออสซูเบล และแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของเด็กวัยนี้ที่ชอบเพลง ชอบการเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบดนตรี จากหลักการเรียนรู้อย่างมีความสุข จึงกำหนดเป็นขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้คือขั้นร้องเพลง(Singing)ใช้อักษรย่อคือS

หลักการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบที่ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดจากการสังเกตตัวแบบ แรงเสริมที่ตัวแบบได้รับจากการแสดงพฤติกรรม ทำให้เกิดความสนใจในการจดจำและเลียนแบบพฤติกรรม ทฤษฎีที่สนับสนุนหลักการนี้คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา จากหลักการเรียนรู้การสังเกตตัวแบบ จึงกำหนดเป็นขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation) ใช้ตัวย่อคือ M

หลักการปรับมโนทัศน์ ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์พฤติกรรมของตัวละคร แล้วเกิดการปรับความคิดความเข้าใจ ซึ่งเรียกว่าการปรับมโนทัศน์ทำให้เกิดการถ่ายโยงความรู้สู่การปฏิบัติจริง ทฤษฎีที่สนับสนุนแนวคิดการปรับมโนทัศน์คือ ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของของโคลเบอร์ก ที่อธิบายว่า พัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลนั้นจะพัฒนาไปทีละขั้นตามลำดับขั้นของพัฒนาการ ดังนั้นการจัดประสบการณ์ควรส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในการอภิปรายปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จะทำให้มีพัฒนาการทางการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น จากหลักการเรียนรู้การปรับมโนทัศน์ จึงกำหนดเป็นขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ใช้ตัวย่อคือ I

หลักการลงมือปฏิบัติที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ที่ดีนั้น เด็กต้องใช้ประสาทสัมผัสในการลงมือกระทำด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ทฤษฎีที่สนับสนุนในหลักการนี้คือ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ที่สรุปว่า การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้เมื่อเด็กมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวและแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน รับผิดชอบแก้ปัญหาาร่วมกัน จากหลักการลงมือปฏิบัติ จึงกำหนดเป็นขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together) ใช้ตัวย่อคือ L

หลักการประเมินค่าที่ให้ความสำคัญสะท้อนความคิดความรู้สึกจากการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้ได้รู้จักการเข้าใจความรู้สึกและมีความรู้ที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น ทฤษฎีที่สนับสนุนหลักการนี้คือ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของการ์ดเนอร์ และแนวความคิดการพัฒนาจิตพิสัยของบลูม ที่กล่าวว่า หากบุคคลที่มีโอกาสรับรู้และตอบสนองสิ่งเร้าแล้วได้ผลที่ความรู้สึกพอใจ เห็นคุณค่าการกระทำแล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเป็นนิสัย จากหลักการประเมินค่า จึงกำหนดเป็นขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ ประเมินผล (Evaluation) ใช้ตัวย่อคือ E ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบดังกล่าวมาใช้ในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยมีขั้นตอนเชื่อมโยงของขั้นตอน (อรรถญา กุญจอมศรี. 2557: 110)

3.2 ทฤษฎีการพัฒนาทางสติปัญญาของเพียเจต์

เพียเจต์ (Piaget) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านความคิดของเด็กว่ามีขั้นตอนหรือกระบวนการอย่างไรทฤษฎีของเพียเจต์ตั้งอยู่บนรากฐานของทั้งองค์ประกอบที่เป็นพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม เขาอธิบายว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะมีพัฒนาการไปตามวัยต่าง ๆ เป็นลำดับขั้น พัฒนาการเป็นสิ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ควรที่จะเร่งเด็กให้ข้าม

จากพัฒนาการจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง เพราะจะทำให้เกิดผลเสียแก่เด็ก แต่การจัดประสบการณ์ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในช่วงที่เด็กกำลังจะพัฒนาไปสู่ขั้นที่สูงกว่า สามารถช่วยให้เด็กพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม เพียเจต์เน้นความสำคัญของการเข้าใจธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กมากกว่าการกระตุ้นเด็กให้มีพัฒนาการเร็วขึ้น เพียเจต์สรุปว่า พัฒนาการของเด็กสามารถอธิบายได้โดยลำดับระยะพัฒนาทางชีววิทยาที่คงที่ แสดงให้ปรากฏโดยปฏิสัมพันธ์ของเด็กกับสิ่งแวดล้อม

3.3 ทฤษฎีการพัฒนาทางสังคมของแบนดูรา

เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมแบนดูรา เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยพฤติกรรมและการกระทำที่บุคคลแสดงออกมา ซึ่งเหมาะที่จะใช้ในการพัฒนาในด้านความรู้สึกรู้เข้าใจของการเป็นแบบอย่างซึ่งมีแนวคิดว่าการเรียนรู้ด้วยการสังเกตจากบุคคลหรือจากต้นแบบ ทำให้การเรียนรู้ทางด้านปัญญา ซึ่งไม่ได้เกิดจากปัจจัยภายนอกอย่างเดียว แต่เกิดจากตัวแปรภายในบุคคล การเรียนรู้ทางสังคมนั้นเกิดจากการสังเกตจากต้นแบบ โดยแนวคิดพื้นฐานว่า การเรียนรู้เกิดได้จากประสบการณ์ตรงของบุคคล การสังเกตจากผู้อื่น และการฟังคำบอกเล่า หรืออ่านบันทึกของผู้อื่น และอธิบายการเกิดจริยธรรมว่าเป็นผลสังคมประกิต เนื่องจากเรามีปฏิสัมพันธ์ (interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเราเสมอ และทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของสังคมมนุษย์ โดยมีหลักพื้นฐาน 3 ประการ คือ 1) กระบวนการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการปัญญาและทักษะตัดสินของผู้เรียน 2) การเรียนรู้เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อม 3) การเรียนรู้เป็นผลการเอารหัสทางภาพและคำของพฤติกรรมที่ผู้เรียนอาจแสดงหรือไม่แสดงพฤติกรรมในระยะต่อไปได้

4. เอกสารเกี่ยวกับกิจกรรมนาฏศิลป์ความหมายและที่มาของนาฏศิลป์ไทย

4.1 ความหมายของนาฏศิลป์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า นาฏศิลป์ไว้ว่า “เป็นศิลป์แห่งการละครหรือการฟ้อนรำ” นอกจากนี้ ยังมีนักการศึกษา ท่านผู้รู้ให้นิยามความหมายของนาฏศิลป์แตกต่างกันออกไปดังนี้

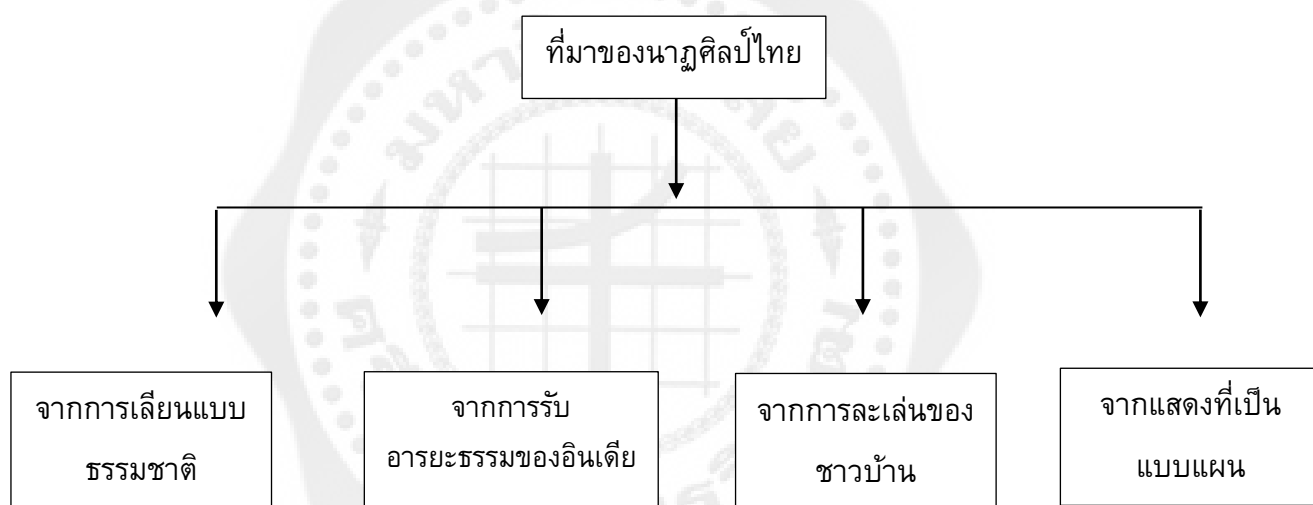
- 1) นาฏศิลป์ คือ ศิลปะการละครหรือการฟ้อนรำของไทย
- 2) นาฏศิลป์ คือ การซ้ำของในการละครฟ้อนรำ
- 3) นาฏศิลป์ คือ การร้องรำทำเพลงให้เกิดความบันเทิงใจ
- 4) นาฏศิลป์ คือ การฟ้อนรำที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นจากธรรมชาติด้วยความประณีตลึกซึ้ง

5) นาฏศิลป์ คือ ศิลปะการฟ้อนรำหรือความรู้แบบแผนของการฟ้อนรำเป็นสิ่งที่มนุษย์ ประดิษฐ์ขึ้นด้วยความงามอย่างเป็นแบบแผน

จากความหมายและนิยามดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า นาฏศิลป์จะเกี่ยวข้องกับด้านศิลปะการละคร การฟ้อนรำ การเคลื่อนไหวอริยาบถต่าง ๆ ทั้งมือ แขน ขา ลำตัว และในหน้า เพื่อถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะเทือนอารมณ์และมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน

4.1.1 ที่มาของนาฏศิลป์ไทย

สันนิษฐานว่านาฏศิลป์ไทยมีกำหนดมาพร้อมกับชนชาติไทย ที่เป็นเช่นนี้ เพราะนาฏศิลป์ไทยเป็นส่วนหนึ่งที่บ่งบอกวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การแต่งกาย และคติความเชื่อของไทยในอดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้อาจสรุปได้ว่า นาฏศิลป์ไทยน่าจะมีที่มาจาก 4 แหล่ง ดังภาพ



ภาพประกอบ 1 ที่มาของนาฏศิลป์ไทย

1) จากการละเล่นของชาวบ้านในท้องถิ่น หลังจากเสร็จสิ้นจากการกิจในแต่ละวัน ชาวบ้านก็จะหาเวลาว่างมารวมกันร้องรำทำเพลง โดยมีการนำเอาดนตรีมาประกอบด้วย และตามนิสัยของคนไทยที่เป็นคนเข้าบทธเข้ากลอน ชอบร้องเพลงโต้ตอบระหว่างชายกับหญิงจนเกิดเป็นพ่อเพลง แม่เพลงขึ้น โดยจะมีลูกคู่คอยร้องรับกันเป็นที่สนุกสนานครื้นเครง ทั้งนี้อาจจะเป็นกุศโลบายอย่างหนึ่งเพื่อให้ลืมความเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานในแต่ละวัน นอกจากนี้ยังมีการร้องรำกันเป็นคู่ชายหญิงเดินเป็นวง หรือเป็นที่รู้จักกันว่ารำโพนหรือรวงพื้นบ้านจากการละเล่นของชาวบ้านดังกล่าว จึงเกิดเป็นนาฏศิลป์พื้นบ้านขึ้น

2) จากการแสดงที่เป็นแบบแผน เป็นที่ทราบกันดีว่า นาฏศิลป์ไทยที่เป็นมาตรฐาน จะได้รับการปลูกฝังและถ่ายทอดมาจากปรมาจารย์ทางนาฏศิลป์ไทยในวังหลวง ที่ฝึก

ให้แก่ผู้หญิงและผู้ชายที่อยู่ในวังเป็นผู้แสดงโขนละคร เพื่อใช้แสดงในโอกาสต่าง ๆ กันผั๊กบั้ง ๆ และจากการที่นาฏศิลป์ไทยบางส่วนได้รับการถ่ายทอดจากวังหลวงนี้เอง ทำให้ทราบว่านาฏศิลป์ไทยมีที่มาตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี เพราะได้มีการจารึกไว้ในหลักศิลาจารึกหลักที่ 8 ว่า “ระบารำ เต้น เหล้น ทุกฉั่น” ซึ่งศิลปะการฟ้อนรำก็ได้รับการสืบทอดต่อเนื่องกันเรื่อยมา จนถึงสมัยรัตนโกสินทร์จึงได้มีการนำศิลปะการฟ้อนรำที่เป็นแบบแผนสู่ระบบการศึกษา บรรจุอยู่ในหลักสูตรของโรงเรียน นาฏศิลป์หรือวิทยาลัยนาฏศิลป์ในปัจจุบัน ทำให้นาฏศิลป์ไทยที่มีแบบแผนมาตรฐานได้รับการอนุรักษ์และสืบทอดแก่เยาวชนมาจนถึงทุกวันนี้

3) จากการรับอารยธรรมของอินเดีย ประเทศอินเดียเป็นประเทศหนึ่งที่มีอารยธรรมเก่าแก่และเจริญรุ่งเรืองมาตั้งแต่โบราณกาล โดยเฉพาะการละครในอินเดียรุ่งเรืองมาจนประกอบกับชนชาติอินเดียนับถือและเชื่อมั่นในศาสนา พระผู้เป็นเจ้า ตลอดจนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ พระผู้เป็นเจ้าของชาวอินเดียนับถือ ได้แก่ พระศิวะ (พระอิศวร) พระวิษณุ และพระพรหม ในบางยุคของชาวอินเดียถือว่า พระอิศวรเป็นเทพเจ้าที่มีผู้เคารพนับถือมาก ยุคนี้ถือว่าพระอิศวรทรงเป็นนาฏราช (ราชาแห่งการรำ) มีประวัติทั้งในสวรรค์และในเมืองมนุษย์ ในการรำราชของพระอิศวรแต่ละครั้ง พระองค์ทรงให้พระภรตฤาษีเป็นผู้บันทึกท่ารำแล้วนำมาสั่งสอนแก่เหล่ามนุษย์ จนเป็นที่มาของตำนานการฟ้อนรำ และในการเรียนนาฏศิลป์ไทยผู้เรียนทุกคนจะต้องเข้าพิธีไหว้ครูโขน-ละครก่อน ซึ่งได้แก่ พระอิศวร พระนารายณ์ พระพรหม พระพิฆเนศวร พระพิราบ และพระภรตฤาษี อันเป็นครูทางนาฏศิลป์และเป็นเทพเจ้าของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู

4) จากการเลียนแบบธรรมชาติ กิริยาท่าทางตามธรรมชาติของมนุษย์จะบ่งบอกความหมายและสื่อสารความหมายกับผู้อื่นได้ควบคู่ไปกับการพูด ในการฟ้อนรำก็จะใช้ท่ารำสื่อความหมายกับผู้ชมเช่นเดียวกัน จะเห็นได้ว่า การแสดงบางชุดไม่มีเนื้อเพลง แต่มีทำนองเพลงเพียงอย่างเดียว ผู้แสดงก็จะฟ้อนรำไปตามทำนองเพลงนั้น ๆ ด้วยลีลาท่ารำต่าง ๆ ลีลาท่ารำเหล่านี้ก็เป็นท่าทางธรรมชาติที่ใช้สื่อความหมาย ด้วยเหตุผลที่ว่าต้องการให้ผู้ชมว่าท่าทางธรรมชาติไปบ้าง แต่ก็ยังคงใช้ท่าทางธรรมชาติเป็นพื้นฐานในการประดิษฐ์ท่ารำและเลือกใช้ได้เหมาะสม บ่งบอกความหมายได้ถูกต้อง ตัวอย่างเช่น หากต้องการบ่งบอกถึงบุคคลก็จะชี้ไป เป็นต้น ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าท่าทางเกิดจากการเลียนแบบท่าทางธรรมชาติ

4.2 องค์ประกอบของนาฏศิลป์ไทย

4.2.1 องค์ประกอบของนาฏศิลป์ไทย

ดังได้กล่าวมาแล้วว่านาฏศิลป์จะหมายรวมไปถึงการร้องรำทำเพลง ดังนั้นองค์ประกอบของนาฏศิลป์ก็จะประกอบไปด้วยการร้อง การบรรเลงดนตรี และการฟ้อนรำ ทั้งนี้เพราะการแสดงออกของนาฏศิลป์ไทยจะต้องอาศัยบทร้องทำนองเพลงประกอบการแสดง เพราะฉะนั้นก่อนที่จะมาเป็นนาฏศิลป์ไทยได้ จะต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ ๆ ดังต่อไปนี้

การฟ้อนรำ การฟ้อนรำหรือลีลาท่าร่ำ เป็นท่าทางของการเยื้องกรายฟ้อนรำที่สวยงาม โดยมีมนุษย์เป็นผู้ประดิษฐ์ท่าร่ำเหล่านั้นให้ถูกต้องตามแบบแผน รวมทั้งบทบาทและลักษณะของตัวละคร ประเภทของการแสดง และการสื่อความหมายที่ชัดเจน

จังหวะ จังหวะเป็นส่วนย่อยของบทเพลงที่ดำเนินไปเป็นระยะและสม่ำเสมอ การฝึกหัดนาฏศิลป์ไทยจำเป็นต้องใช้จังหวะเป็นพื้นฐานในการฝึกหัด เพราะจังหวะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติและมีอยู่ในตัวมนุษย์ทุกคน หากผู้เรียนมีทักษะทางการฟังจังหวะแล้ว ก็จะสามารถร่ำได้สวยงาม แต่ถ้าผู้เรียนไม่เข้าใจจังหวะก็จะทำให้ร่ำไม่ถูกจังหวะหรือเรียกว่า “บอดจังหวะ” การร่ำก็จะไม่สวยงามและไม่ถูกต้อง

เนื้อร้องและทำนองเพลง การแสดงลีลาท่าร่ำแต่ละครั้งจะต้องสอดคล้องตามเนื้อร้อง และทำนองเพลง ทั้งนี้เพื่อบอกความหมายของท่าร่ำ การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในการแสดงได้ตามเนื้อเรื่อง ตลอดจนสามารถสื่อความหมายให้กับผู้เข้าชมเข้าใจตรงกันได้ เช่น การแสดงอารมณ์รัก ผู้ร่ำจะประสานมือทาบไว้ที่หน้าอก ใบหน้ายิ้มละไม สายตามองไปยังตัวละครที่รักคู่กัน เป็นต้น

การแต่งกาย การแต่งกายในการแสดงนาฏศิลป์ สามารถบ่งบอกถึงยศ ฐานะและบรรดาศักดิ์ของผู้แสดงละครตัวนั้น ๆ โดยเฉพาะการแสดงโขน การแต่งกายจะเปรียบเสมือนแทนสีกายของตัวละคร เช่น เมื่อแสดงเป็นหนุมานผู้แสดงจะต้องแต่งกายด้วยชุดสีขาวมีลายปีก เป็นลายทักซิโรวีตร สามหัวโขนลิงสีขาว ปากอำ เป็นต้น

การแต่งหน้า การแต่งหน้าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้ผู้แสดงสวยงาม และอำพรางข้อบกพร่องของใบหน้าของผู้แสดงได้ นอกจากนี้ก็ยังสามารถใช้วิธีการแต่งหน้าเพื่อบอกวัย บอกลักษณะเฉพาะของตัวละครได้ เช่น แต่งหน้าคนหนุ่มให้เป็นคนแก่ แต่งหน้าให้ผู้แสดงเป็นตัวละคร เป็นต้น

เครื่องดนตรีที่บรรเลงประกอบการแสดง การแสดงนาฏศิลป์จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้อุปกรณ์ดนตรีบรรเลงประกอบการแสดง ดังนั้นผู้แสดงจะต้องร่ำให้สอดคล้องตามดนตรีที่เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการช่วยเสริมให้การแสดงสมบูรณ์ อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการแสดงให้สมจริงยิ่งขึ้นด้วย

อุปกรณ์การแสดงละคร การแสดงนาฏศิลป์ไทยบางชุด อาจต้องมีอุปกรณ์ประกอบการแสดงละครด้วย เช่น ระบายพัด พ้อนเทียน พ้อนเล็บ พ้อนร่ม เป็นต้น อุปกรณ์แต่ละชนิดที่ใช้ประกอบการแสดงจะต้องสมบูรณ์ สวยงาม และสวมใส่ได้พอดี หากเป็นอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแสดง เช่น ร่ม ผู้แสดงจะต้องมีทักษะในการใช้อุปกรณ์ได้อย่างคล่องแคล่ว วางอยู่ในระดับที่ถูกต้องสวยงาม

4.3 การเคลื่อนไหวท่าทางตามแบบนาฏศิลป์ไทย

การเคลื่อนไหวท่าทางตามแบบนาฏศิลป์ไทย คือ การเคลื่อนไหวท่าทางเลียนแบบท่าทางธรรมชาติเพื่อบ่งบอกความหมาย ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบนี้จะใช้ท่าทางบ่งบอกหรือสื่อความหมายในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ต้องการบอกความหมายว่าเรียกหรือปฏิเสธก็จะใช้ท่าทางธรรมชาติแสดงออกมา ในที่นี้จะขอยกมาถึงท่าทางที่ใช้สื่อความหมายในด้านต่าง ๆ ดังนี้

4.3.1 ท่าทางที่ใช้แทนคำพูด

การเรียนและการปฏิเสธเป็นท่าทางใช้แทนคำพูดที่ใช้ในวงการนาฏศิลป์ไทย มีหลักและวิธีปฏิบัติดังนี้

- 1) ท่าเรียก ให้ยกมือขึ้นในลักษณะตั้งวงด้านข้าง แล้วหักข้อมือลง ปาดมือ กรีดนิ้วเข้าหาตัว
- 2) ท่าปฏิเสธ ให้ใช้มือใดมือหนึ่งตั้งขึ้นแล้วหันฝ่ามือออก สั่นข้อมือเล็กน้อย

4.3.2 ท่าทางที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกภายใน

การเคลื่อนไหวท่าทางเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึก เป็นการเคลื่อนไหวท่าทางตามแบบนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางธรรมชาติ ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบนี้จะใช้ท่าทางบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งอาจจะเป็นการพ้อนรำตีบทประกอบบทร้อง หรืออาจจะแสดงอารมณ์ความรู้สึกด้วยสีหน้าท่าทางให้สมจริงตามบทบาทของตัวละครก็ได้

การแสดงอารมณ์และความรู้สึก เป็นลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกที่มีลีลาทางเฉพาะ เช่น บอกอารมณ์รัก โกรธ ดีใจ ร้องไห้ เป็นต้น ซึ่งในแต่ละท่าทางจะมีวิธีปฏิบัติ ดังนี้

- 1) ท่ารัก ปฏิบัติโดยการประสานลำแขน ใช้ฝ่ามือทั้งสองข้างวางทาบบริเวณ ฐานไหล่ หรือบริเวณ
- 2) ท่าโกรธ ปฏิบัติโดยการตั้งข้อมือขึ้น ใช้นิ้วฟ้าดตัวตั้งขึ้นแล้วเก็บนิ้วชี้ขอเข้าหาฝ่ามือ หรือใช้ฝ่ามือถูบริเวณคางใต้ใบหูซ้าย ถูไปถูขวาแล้วกระชาลง
- 3) ท่าดีใจ ปฏิบัติโดยใช้มือซ้ายกรีดนิ้วแล้วจับมาไว้ระดับปาก

4) ทำร้องให้ ปฏิบัติโดยใช้มือซ้ายกรีดนิ้วแตะที่หน้าผาก มือขวาจับที่ชายพก ก้มหน้าพร้อมกับสะดุ้งตัวเล็กน้อย เหมือนกับกำลังจะสะอึกสะอื้น จากนั้นใช้นิ้วชี้แตะที่ตาทั้งสองข้าง

4.3.3 การเคลื่อนไหวร่างกาย

การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงเป็นการประดิษฐ์สร้างสรรค์ท่าทางอย่างอิสระโดยให้ฟังเพลงแล้วเคลื่อนไหวร่างกายไปพร้อมกับเสียงเพลง การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระนี้ จะเคลื่อนไหวร่างกายโดยกระทบบังคับเพียงอย่างเดียว หรือแสดงท่าทางอย่างอิสระตามความคิดของตนเอง จะเป็นท่าทางที่สื่อความหมายตามเพลงหรือไม่ก็ได้ ในขั้นตอนนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านการฝึกทักษะจังหวะความคิดสร้างสรรค์ตามจินตนาการของตน และฝึกความเป็นคนกล้าแสดงออกอีกด้วย การเคลื่อนไหวร่างกายนั้นส่วนใหญ่จะเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อเลียนแบบธรรมชาติตามจินตนาการของตน

4.3.3 การใช้ภาษาท่าทางเพื่อสื่อความหมาย

การใช้ภาษาท่าทางเพื่อบ่งบอกความหมายนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมาก เนื่องจากนาฏศิลป์ไทยเป็นสาระที่ว่าด้วยการพ้องร่า ดังนั้น การประดิษฐ์ท่าระจำต้องคำนึงถึงการพ้องร่าที่สื่อความหมายตามเนื้อร้อง โดยใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมายแทนคำพูดซึ่งอาจจะเป็นการทำทางเพื่อเลียนแบบธรรมชาติหรือสัตว์ หรือการใช้ภาษานาฏศิลป์มาแสดงในการบอกความหมายให้ผู้ชมเข้าใจ เช่น ต้องการจะบ่งบอกความหมายแสดงความเป็นตัวเราก็คงจะใช้มือข้างใดข้างหนึ่ง ทาบฝ่ามือบนอกหรือกำมือหลวม ๆ มาแนบอก ซึ่งเป็นท่าทางธรรมชาติ แต่ถ้าใช้ภาษาทางนาฏศิลป์ก็จะจีบหงายมือซ้ายเข้าหาหน้าอก ก็จะบอกความหมายความเป็นตัวเรา หรือหากต้องการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ก็จะใช้ท่าทางธรรมชาติและภาษานาฏศิลป์ประกอบกัน เช่น การสั่นข้อมือ แล้วสั่นหน้าบ่งบอกการปฏิเสธ หรือการยิ้มแล้วปิดปากเป็นการบ่งบอกความพอใจ ขอบใจ จะเป็นการใช้ท่าทางธรรมชาติ แต่หากเป็นภาษานาฏศิลป์ก็จะแสดงท่าทางโดยการจีบหงายแล้วเคลื่อนมาที่ระดับปาก เป็นต้น

4.3.5 การใช้ท่าทางแทนคำพูดหรือใช้ภาษานาฏศิลป์ประกอบเพลง

การประดิษฐ์ท่าระโดยใช้ท่าทางแทนคำพูดหรือใช้ภาษานาฏศิลป์ประกอบเพลง เป็นการใช้ท่าทางบ่งบอกความหมายตามเนื้อเพลง ด้วยการร้อยเรียงแต่ละท่าระมารำประกอบเพลงโดยใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมายเพลงนั้นๆ ในขั้นตอนนี้จะต้องนำหลักนาฏศิลป์ไทยมาใช้ในการประดิษฐ์ท่าระ กล่าวคือ แทนที่จะให้ผู้เรียนแสดงท่าทางอย่างอิสระและใช้ท่าทางตามแล้ว ยังต้องนำท่าทางเหล่านั้นมาประดิษฐ์ให้สวยงามถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทยด้วย ซึ่งการประดิษฐ์ท่าระประกอบเพลงจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักนาฏศิลป์ไทยดังนี้

4.3.6 การใช้ท่าทางสื่อความหมายตามหลักนาฏศิลป์ไทย เช่น หากต้องการสื่อความหมายว่าสวยงาม ก็จะใช้ท่าเจิดจั่น หรือหากจะประดิษฐ์ท่ารำในท่ารับช่วงทำนองเพลงก็จะใช้ท่าสูงแล้วลามาจนถึงท่าต่ำ เช่น ท่ายอดสูง ฝ่าลา ข้างานนอน เป็นต้น

4.3.7 การหลีกเลี่ยงการใช้ท่าซ้ำซ้ำเพื่อสื่อความหมาย หากเนื้อร้องมีเนื้อร้องที่มีความหมายใกล้เคียงกันก็จะไม่ใช้ท่าซ้ำซ้ำๆ กัน ในการสื่อความหมาย แต่จะใช้ท่าอื่นๆ ที่บอกความหมายตามเนื้อร้องได้ถูกต้อง เช่น เนื้อร้องที่ว่า “โสมนัสเปรมปรี” ก็จะใช้ท่ายิ้ม พิสัยเรียงหมอนและท่าสอດสูง แทนที่จะใช้ท่ายิ้มซ้ำกันในคำร้องที่ว่า “โสมนัสเปรมปรี” เป็นต้น

4.3.8 การใช้ท่าทางสื่อความหมายต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของผู้แสดงให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องสวยงามกลมกลืนกัน ในการประดิษฐ์ท่ารำ ระเบียบ ผู้ประดิษฐ์ท่ารำต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของผู้แสดงทุกคนให้มีท่ารำสัมพันธ์และสอดคล้องกลมกลืนกัน เช่น การประดิษฐ์ท่ารำ การสอດสูงเข้าหากันหรือออกจากกัน หรือการเข้าวงด้วยท่ารำที่กลมกลืนกัน เป็นต้น

4.3.9 การประดิษฐ์ท่ารำประกอบเพลงต้องคำนึงถึงบุคลิกภาพของผู้เรียนด้วย เนื่องจากผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นประดิษฐ์ท่ารำยากง่ายแตกต่างกันออกไป เช่น ผู้เรียนระดับประถมศึกษา ก็ควรจะใช้ท่ารำที่ง่ายไม่ซับซ้อน และเนื้อเพลงจะต้องไม่ยาวมาก ส่วนใหญ่ท่ารำจะเป็นการใช้ท่าทางสื่อความหมายแทนคำพูด และจะใช้ภาษานาฏศิลป์น้อย แต่จะใช้ท่าทางธรรมชาติมาประดิษฐ์ท่ารำมากที่สุด เพราะง่ายแก่การเลียนแบบและจดจำเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เป็นต้น

ทักษะพื้นฐานในการฝึกหัดนาฏศิลป์ไทย มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องฝึกหัดผู้เรียนตั้งแต่นาฏศัพท์ เช่น การคัตมือ ดัดแขน ตั้งวง และการจีบ เป็นต้น จากนั้นจึงนำไปสู่การประดิษฐ์สร้างสรรค์ท่ารำ ซึ่งเป็นการนำความคิดจินตนาการออกมาในรูปแบบของการฟ้อนรำด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น ใช้วิธีการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง ใช้ภาษาท่าทางเพื่อสื่อความหมาย และใช้ภาษาแทนคำพูด วิธีการดังกล่าวจะใช้ในโอกาสที่แตกต่างกัน ทั้งนี้อยู่กับบุคลิกภาพของผู้เรียน

4.4 การเคลื่อนไหวและการแสดงออก

การเคลื่อนไหวที่แสดงออกถึงความรู้สึก (Expressive Movement)

การเคลื่อนไหวเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ การเคลื่อนไหวจะบ่งบอกถึงความรู้สึกนึกคิด ช่วยทำให้รู้ว่าคน ๆ นั้นมีความรู้สึกอย่างไร เด็กที่พูดไม่ได้จะอาศัยการเคลื่อนไหวแสดงออกความรู้สึกนึกคิดของตนเองออกมาให้ผู้อื่นได้รับ การเคลื่อนไหวทำให้ร่างกายมีความสุข เพราะได้แสดงออกได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดได้สัมผัสต่อสิ่งเร้า ได้บ่งบอกความรู้สึก ได้แสดงออกทางความคิด ทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

จินตนาการและการเคลื่อนไหว (Imagination and Movement)

การเคลื่อนไหวทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวด้านนาฏศิลป์หรือพลศึกษา จำเป็นต้องมีระดับจึงจะก่อให้เกิดความสวยงาม เกิดความสมดุล ความเหมาะสม หากไม่ที่ระดับก็

จะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย แข็งกระด้างไม่น่าดู ดังนั้นการเคลื่อนไหวจำเป็นต้องมีระดับของการเคลื่อนไหว และมีจินตนาการด้านความคิด ก่อให้เกิดความสวยงาม

ในการเคลื่อนไหวของเด็กครูมีหน้าที่คอยกระตุ้นเด็กได้ทำในสิ่งนั้นสิ่งนี้ได้มากขึ้น จะช่วยให้เด็กได้เคลื่อนไหวได้มากขึ้น ความสามารถที่เด็กจะแสดงออกทางความคิด จินตนาการจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็ก และความรู้สึกมั่นใจว่าตนทำได้ การที่เด็กได้แสดงออกมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความสามารถของครูด้วย ถ้าโรงเรียนเปิดโอกาสให้เด็กมีประสบการณ์มาก ๆ ในการเล่นโดยใช้ความคิดของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการทำอะไรก็ตาม จะเป็นการพูดการเขียนก็ดี ถ้าเด็กทำกิจกรรมเหล่านี้เสมอ ๆ พอถึงขั้นเคลื่อนไหวเด็กก็จะทำได้ดี การแสดงออกของเด็กในการแสดงบทบาทสมมติหรือแสดงบทบาทของตัวละคร ครูไม่ควรบังคับเด็ก ควรให้เขาแสดงไปตามธรรมชาติ เมื่อเด็กพอใจครูคอยให้ประสบการณ์ใหม่ ๆ กับให้เด็กเพิ่มมากขึ้น

จังหวะและการแสดงออก (Rhythm and Expression)

จังหวะมีความสำคัญสำหรับชีวิตคนเรา ทำให้คนเราทำอะไรได้ตามขั้นตอน ครูควรปูพื้นฐานในเรื่องจังหวะให้กับเด็กตั้งแต่เล็ก ๆ โดยเริ่มตั้งแต่ ให้เด็กรู้จักจังหวะ เช่น ให้ฟังเพลงประกอบ และฟังจังหวะของเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ เช่น กลอง ฉิ่ง กรับ สำหรับเด็กเล็ก ๆ นั้นควรจะฝึกการฟังช่วงสั้น ๆ ในเวลา 3-5 นาที สำหรับเด็กเล็ก ๆ ครูอาจจะใช้คำซ้ำ ๆ กัน ที่เน้นเรื่องเสียง เช่น ตึกตึกตอก ทิงทิงโจ๊ะ โจ๊ะทิงทิง เด็กในวัยประถมครูอาจใช้สีหรือประโยค บทกลอน เป็นเครื่องนำจังหวะในการเคลื่อนไหวใช้คำคล้องจอง เช่น สาวสวย รวยแล้ว แก้วตา ขาไก่ ไข่ดาว เป็นต้น ครูอาจจะให้เด็กเคลื่อนไหวตามบทกลอน ตบมือตามจังหวะ ตบเข้า ดิดนี้ว ดี้ไหล่ พยักหน้า เคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้เกิดเสียง และไม่เกิดเสียงทำให้เด็กรู้จักจังหวะอย่างสนุกสนานก่อให้เกิดความสุข

การทำจังหวะหมายถึงการทำจังหวะด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การเคลื่อนไหวร่างกาย การเคาะจังหวะ การเปล่งเสียง ทำอย่างใดอย่างหนึ่งให้เกิดเสียง การเรียนรู้เรื่องการทำจังหวะ เน้นการเรียนรู้เชิงทักษะคือสำหรับเด็กครูต้องคอย ๆ ฝึกทีละขั้น

การทำจังหวะแบ่งออกได้ 4 วิธีคือ

1. การทำจังหวะด้วยการใช้ร่างกายส่วนต่าง ๆ เริ่มด้วยการให้เด็กขยับเขยื้อนร่างกายตามจังหวะ เช่น การพยักหน้า โยกตัว ขยับไหล่การฝึกทำจังหวะด้วยร่างกายนี้ถือเป็นการฝึกความฉับไว เปลี่ยนอารมณ์เด็กให้สนุกสนานเพลิดเพลินดีกว่าการตบมือซ้ำซากเบื่อหน่ายจำเจ การใช้ร่างกายส่วนอื่น ๆ นอกจากนี้ทำให้มีโอกาสดูขยับเขยื้อนเคลื่อนไหวตัวมากขึ้นกว่าเดิมด้วย

2. การทำจังหวะด้วยการเปล่งเสียง ครูควรฝึกเด็กให้พูดทำที่มีจำนวนพยางค์ต่าง ๆ อาจจะให้ลีสัน ๆ หรือประโยคสั้น ๆ คือการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือที่ใช้จังหวะนั่นเอง

3. การทำจังหวะด้วยการใช้เครื่องเคาะจังหวะ เครื่องมือทุกชนิดซึ่งเคาะ ดี ขยับ เขย่า ใช้ทำจังหวะได้

4. การทำจังหวะด้วยการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวที่มีเสียงประกอบ และการเคลื่อนไหวที่ไม่มีเสียงประกอบ การโยกตัว การขยับไหล่ขึ้นลงเป็นจังหวะ ครูอาจฝึกให้เด็กเคลื่อนไหวก่อให้เกิดความสนุกสนาน

การเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

การเคลื่อนไหวเป็นการเตรียมร่างกายทุกส่วนเพื่อให้ร่างกายมีความคล่องตัวและเป็นการเตรียมความพร้อม การฝึกทักษะ การเคลื่อนไหวถือว่าเป็นการปูพื้นฐานเบื้องต้นสำหรับเด็ก โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวในทางนาฏศิลป์และพลศึกษา การฝึกร่างกายให้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ทางร่างกายทุกส่วน จะช่วยให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน ช่วยให้ร่างกายคล่องแคล่ว เป็นการฝึกให้เด็กได้รู้จักธรรมชาติ ลักษณะ การเคลื่อนไหวของแต่ละส่วน ครูสามารถฝึกให้เด็กทำได้โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์

ร่างกายเป็นเครื่องมือของการเคลื่อนไหวครูควรฝึกให้เด็กได้รู้จักการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้รู้จักส่วนต่างๆ ของร่างกายให้รู้ร่างกายส่วนไหนอยู่ที่ใด มีลักษณะอย่างไร ทำอะไรได้บ้าง มีขนาดเล็กใหญ่เพียงใด ใช้บริเวณในการเคลื่อนไหวได้เพียงใด การเคลื่อนไหวเป็นการฝึกทักษะการเป็นผู้นำ การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวเป็นการเตรียมตัวให้เด็กพร้อมที่จะเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ

การฝึกประสาทสัมผัส

การฝึกประสาทสัมผัสสำหรับเด็กนั้นใช้ได้หลายวิธีในระดับเด็กเล็ก และวัยประถม อาจจะใช้การฟัง การมองเห็น การสัมผัสทางกาย ฝึกโดยใช้สายตา ฟังเสียง สังเกตสิ่งรอบตัว ในการฝึกครูอาจจะไม่ใช่ด้านใดด้านหนึ่ง อาจจะเชื่อมโยงกันได้ เช่น ครูนำก้อนหินใส่ในถุงกระดาษเขย่าให้เด็กฟังเสียง แล้วทายว่านั่นเสียงอะไรกระทบกัน ให้เด็กตอบ เมื่อตอบถูกให้คำล่ำดูว่าเป็นอะไร ให้เด็กสังเกตก้อนหินนึกถึงอะไรได้บ้าง เราจะได้คำตอบมากมาย เช่น นึกถึงของแข็ง นึกถึงตึก อาคาร บ้านเรือน เป็นต้น

การฟัง ครูนำเสียงต่าง ๆ ให้เด็กฟัง เช่น ไก่ขัน ให้เด็กทายว่าเป็นเสียงอะไร นึกถึงอะไรบ้าง เด็กอาจจะตอบว่าเวลาเข้าครัว เป็นต้น

การให้เด็กหลับตา ฟังเสียงที่เกิดขึ้นภายนอกห้องเรียน เสียงในห้องเรียนหรือเสียงต่าง ๆ แล้วตอบคำถาม

การมองเห็น สังเกตภาพ สังเกตฝาผนัง เพดาน อาคาร ห้องเรียน และสิ่งต่าง ๆ แล้วตอบคำถาม

การสัมผัสทางกาย ครูออกคำสั่งให้เด็กหลับตาแล้วจับสิ่งของแล้วตอบคำถามจากสิ่งต่าง ๆ เป็นการทางก่อให้เกิดความสนุกสนาน ผักประสาทมัมผัสได้ดีอีกด้วย

4.5 การเล่นเกมของเด็กไทย

ประวัติความเป็นมาการเล่นพื้นบ้านเด็กไทยจากการค้นคว้าไม่มีข้อมูลสันนิษฐานว่าการเล่นกับเด็ก เป็นของคู่กันมาตั้งแต่ครั้งไหน เมื่อไหร่ ด้วยอย่างไม่มีหลักฐานชัดเจนเพราะการเล่นเป็นเพียงเรื่องที่สืบเนื่องแสดงถึงเอกลักษณ์ของชนชาติหรือท้องถิ่นเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดเข้าสู่วิถีชีวิตและตกทอดสืบทอดกันมาตั้งแต่ครั้งปู่ตายาย หากแต่พอสันนิษฐานว่าคงมีมานับแต่ครั้งบรรพบุรุษสมัยอยุธยาและสมัยพ่อขุนรามคำแหงที่พออ้างเป็นหลักฐานได้ร่างร่างว่า “ใครจากมักเล่นเล่นใครจากวัดหัว หัวใครจะมักเลื้อน เลื้อน...” ในตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ มีการกล่าวถึงการละเล่นของคนสมัยนั้นว่า “เดือนยี่ถึงการพระราชพิธีบุษยาภิเษก เถลิงพระโค กินเลี้ยงเป็นนักขัตฤกษ์ หมูนางในก็ได้ดูชุดชักวาวเหว่พั่งสำเนียงเสียงวาวร้องเสนาะลั่นฟ้าไปทั้งทิวาราตรี

หลายคนอาจนึกแปลกใจย้อนสมัยเมื่อตนเองตอนเป็นเด็ก ที่ได้เห็นปลาดะเพียน ที่ผู้ใหญ่แขวนไว้เหนือเปลให้เด็กดูเล่น นัยว่าเพื่อเบนความสนใจให้เด็กไม่ร้องไห้ ก่อกวน โยเย ครั้นพอโตขึ้นมาสักหน่อยผู้ใหญ่ก็จะสอนให้เล่น “จับปูด้า ขยำปุนา” หรือ “แมงมุมขยุ้มหลังคา” โดยจุดประสงค์ก็เพื่อความสนุกสนาน แต่ผลที่ตามมานั้นเป็นการหัดให้เด็กใช้กล้ามเนื้อมือ กล้ามเนื้อแขนประสานกับสายตาได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นการเล่นจึงถือว่าเป็นการส่งเสริมให้เด็กใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์หากศึกษาการเล่นของเด็กในสังคมเท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วย

ประเภทของการละเล่น

เนื่องจากการละเล่นของไทยเรานั้นมีมากมาย จนนึกไม่ถึงซึ่งกรมพลศึกษาสามารถรวบรวมไว้ได้ถึง 1200 ชนิด แต่พอจะแบ่งชั่วคราวๆได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ใหญ่คือการละเล่นกลางแจ้งและการละเล่นในร่ม และในแต่ละประเภทก็ยังแบ่งย่อยอีกเป็นการละเล่นที่มีบทร้องประกอบกับไม้ที่ไม่มีบทร้องประกอบ

การละเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ โพงพาง เสือไล่หมู อ้ายเข้ อ้ายโขง มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร เป็นต้น

การละเล่นกลางแจ้งที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ล้อต๊อก ลูกข่าง เตยหรือตาล่อง ห่วงยาง เสือข้ามห้วยเดี่ยว เสือข้ามห้วยคู่ กระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ ขี่ม้าส่งเมือง กอล์ฟไข่ เป็นต้น

การละเล่นในร่มที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ขี่ตุ๊กกลางนา ชักส้าว โยกเยก แมงมุม จับปูด้าขยำปุนา จำจี เป็นต้น

การละเล่นในร่มที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ดัดเม็ดมะขามลงหลุม อีตัก เสือตกถัง เสือกินวัว หมากเก็บ หมากตะเกียบ ปั่นแปะ หักก้อย กำทาย ตีไก่ เป่ากบ นาฬิกา กงจักร เป็นต้น

การละเล่นที่เล่นกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ที่ไม่มีบทร้อง ได้แก่ ลิงชิงหลัก ขายแดงโม ดมดอกไม้ปิดตาตีหม้อ เป็นต้นเนื่องจากในแต่ละภาคมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันทั้งในด้านภาษาวัฒนธรรมประเพณีความเชื่อ สภาพแวดล้อมทำให้การละเล่นของเด็กแต่ละภาคมีความแตกต่างกันไปบ้างในบางเรื่องของบทร้องประกอบการและเล่นกติกาและอุปกรณ์การเล่นแต่โดยรวมแล้วลักษณะการเล่นจะคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่

คุณค่าของการละเล่นเด็กไทย

การเล่นถือเป็นกิจกรรมตามธรรมชาติของเด็กเด็กที่ไม่เพียงแต่จะทำให้เกิดความสุขสนุกสนานหรือทำให้อารมณ์เบิกบานเท่านั้น แต่การเล่นมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในด้านต่างๆ อย่างมากมาย ดังนั้น การเล่นจึงมีส่วนสำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางด้านสติปัญญาของเด็กเด็กด้วย

การเล่นมีหลายแบบทั้งเล่นเดี่ยว เล่นกับคุณพ่อ คุณแม่ เพื่อนฝูง เล่นโดยใช้หรือไม่ใช้อุปกรณ์ เล่นกลางแจ้งหรือเล่นในร่ม สุดแต่จะคิดสรรหรือแล้วแต่ความพอใจหรือความสะดวกแต่สมัยนี้การเล่นส่วนใหญ่มักเน้นที่อุปกรณ์จำพวกของเล่นสำหรับเด็กที่มีให้เลือกซื้อมากมาย ซึ่งของเล่นบางอย่างก็มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็ก เช่น บล็อก ที่ทำจากไม้หรือพลาสติกเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยฝึกการใช้สายตามือฝึกสมาธิและรู้จักการแก้ปัญหา แต่คุณพ่อคุณแม่รู้หรือไม่ว่า จริงๆ แล้วการเล่นแบบโบราณหรือการละเล่นแบบไทยไทยอย่างที่เด็กเด็กในสมัยก่อนเล่นกันก็มีคุณค่าและมีประโยชน์ไม่แพ้กับการเล่นสมัยใหม่เลย

คุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นแบบไทย

ด้านร่างกาย การละเล่นไทยไม่ว่าจะเป็นกลางแจ้งหรือว่าในร่มล้วนแต่ช่วยให้เด็กได้เคลื่อนไหวว่องไวะส่วนต่างๆ ซึ่งนอกจากจะเป็นการฝึกการใช้กล้ามเนื้อแล้วยังทำให้เด็กได้ออกกำลังกายด้วย เช่น การเล่นงูกินหาง ที่เด็กต้องโยกตัววิ่งทำท่าทางแขนบินหรือการเล่นตั้งเต ที่เด็กกระโดดต้องฝึกการทรงตัวจากการเขย่งเท้าข้างเดียว

ด้านอารมณ์ การละเล่นไทยทุกประเภทเมื่อเด็กได้เล่นแล้ว จะช่วยให้เด็กอารมณ์ดีเบิกบานสดชื่น กระฉับกระเฉง สนุกสนาน คลายเครียด

ด้านสังคม การละเล่นไทยส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นเป็นกลุ่มซึ่งจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ถึงความสามัคคี ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ฝึกการยอมรับข้อตกลงและเคารพกติกาในการเล่น รวมทั้งฝึกการมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ให้อภัยแพ้ รู้จักชนะ รู้จักถอย

ด้านสติปัญญา การละเล่นของไทยหลายประเภทช่วยฝึกด้านสติปัญญา เช่น การเล่นหมากเก็บ ช่วยฝึกเรื่องคณิตศาสตร์ ในการนับจำนวน การเล่นจ้ำจี้มะเขือเปาะและรื้อข้าวสาร

ช่วยฝึกเรื่องของภาษาจากคำศัพท์และคำคล้องจองที่ใช้ร้องประกอบในการเล่น การเล่นตีจับ ฝึกให้รู้จักการวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ปัญหา (ปภาดา ศักดินนท์. 2555: 8-12)

กล่าวโดยสรุปได้ว่าการละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนถือได้ว่ามีประโยชน์และมีคุณค่ามาก สามารถพัฒนาเด็กได้ในหลายๆด้านทั้งทางด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย ด้านสังคมและด้านอารมณ์ การละเล่นของเด็กไทยจึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับกับเด็กสมัยก่อนและในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

4.6 กิจกรรมนาฏศิลป์บำบัด

กิจกรรมนาฏศิลป์หรือนาฏกรรมบำบัดนั้น หมายถึง การบำบัดรักษาด้วยการเต้นแบบสมัยใหม่โดยใช้ร่างกายเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระสัมพันธ์กับการใช้จังหวะ พื้นที่ และพลังงานของร่างกาย ในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์เพื่อการแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกในจิตใจ ปัญหาสุขภาพ ปัญหาทางสังคมของผู้เข้ารับการบำบัด และการแสดงเรื่องราวโดยใช้ภาษาท่าทางสื่อความหมายโดยเป็นการเต้นแบบอิสระที่ไม่ได้มีการคิดเตรียมท่ามาก่อน เพื่อให้เกิดการรับรู้ด้วยตนเอง การผ่อนคลาย นำมาซึ่งการแสดงออกด้านสังคมเป็นศาสตร์ในเรื่องของการใช้หลักในด้านของสุนทรียศาสตร์มาช่วยบำบัด ฟันฟู ขัดเกลา จิตใจ ร่างกาย และอารมณ์ของมนุษย์ ในต่างประเทศพบการใช้ศาสตร์ทางด้านการเต้น การละคร มาช่วยในการบำบัดผู้ป่วย เด็ก หรือผู้ที่มีปัญหาอย่างแพร่หลาย และมีการวางหลักสูตรอย่างจริงจัง มีการรับรองมาตรฐานในการบำบัดบำบัดโดยนักเต้น หรือนักการละครที่ผ่านการเรียนมาแล้วอย่างจริงจัง จึงทำให้เป็นอีกหนึ่งศาสตร์ที่ควรค่าแก่การเรียนรู้เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ต่อไป (พิณธร ปรัชญานุสรณ์. 2548: 13)

4.6.1 ความเป็นมาของกิจกรรมนาฏศิลป์หรือนาฏกรรมบำบัด

ศรียา นิยมธรรม (2548: ออนไลน์) กล่าวถึงที่มาของนาฏศิลป์หรือนาฏกรรมบำบัดว่า เกิดขึ้นโดยนักนาฏบำบัดในยุคแรกๆ ซึ่งครูสอนเต้นรำชื่อ มาเรียน เบสเธอสังเกตเห็นว่าการเคลื่อนไหวร่างกายมีส่วนช่วยเหลือเด็กที่ได้รับความกระทบกระเทือนทางจิตใจได้ ซึ่งจะเน้นความต้องการที่จะแสดงออกมามากกว่าความชำนาญในการเต้นรำต่อมา ค.ศ.1920 จิตแพทย์ผู้หนึ่งซึ่งมีความชื่นชมในผลการทดลองของเบสได้ขอให้เบสมาทำงานด้านผู้ป่วยจิตเวชของ โรงพยาบาลเซนต์อิลซาเบธในกรุงวอชิงตัน หลังจากนั้นผลงานของเธอก็เป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ เธอได้สาธิตให้เห็นว่าการเต้นรำและการเคลื่อนไหวทำให้ผู้ป่วยที่แยกตัวไปอยู่ตามลำพังสามารถกลับมารวมกลุ่มทำกิจกรรมและเริ่มแสดงออก แม้จะไม่สามารถใช้คำพูดสื่อสารกับผู้อื่นได้หลังจากนั้นนาฏบำบัดอื่นก็พัฒนาสืบต่อมาโดยใช้เทคนิคที่แตกต่างกันไป

สำหรับประเทศไทยมีการนำนาฏบำบัดมาใช้บ้าง แต่ยังไม่มีการยอมรับอย่างเป็นทางการ มักใช้ร่วมหรือสลับกับกิจกรรมนันทนาการอื่นๆนาฏบำบัดมักนำมาช่วยเหลือผู้มีปัญหาทาง

จิต เช่นมีความกังวล ซึมเศร้าหรือมีปัญหาความสัมพันธ์กับผู้อื่นตลอดจนนำมาใช้บำบัดอาการเจ็บปวดที่รุนแรงบางอย่างนอกจากนั้นยังใช้กับคนไข้โรคจิตเภท โรคซึมเศร้าสลับราเริงความผิดปกติในการกินอาหาร การติดยาและการเสพยาเสพติดการบำบัดแบบนี้ยังใช้ได้กับผู้ป่วยที่มีปัญหาในการรับรู้หรือคนที่เสพเนื่องมาจากความเครียดหรือเป็นโรคหัวใจ

กระบวนการของนาฏศิลป์บำบัด

ตามแบบจำลองที่สร้างโดย มาเรียน เซส นาฏศิลป์บำบัดมีโครงสร้างตามปกติในลักษณะของส่วนประกอบในกลุ่มและวัตถุในการรักษาที่ถูกจัดตั้ง ครั้งนี้เน้นให้เห็นถึงเวลาช่วงขณะทั้ง 4 อย่างที่สำคัญที่เกิดขึ้นระหว่างในแต่ละขั้นตอนของการทำกิจกรรมนาฏศิลป์บำบัดซึ่งสามารถที่จะปฏิบัติโดยบูรณาการกับผู้คนที่สูงอายุ เพื่อเป็นการตรวจสอบการแสดงความรู้สึกหรือความคิดเป็นคำพูด ความเป็นมาของแต่ละบุคคล สร้างวงจรและมีโอกาสที่จะแบ่งปันว่าพวกเขาทั้งหลายรู้สึกทางอารมณ์และทางร่างกายอย่างไร ในขั้นตอนแรก นักบำบัดจะสังเกตผู้ป่วยอย่างตั้งอกตั้งใจโดยมีวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับร่างกายที่จำเป็นเกี่ยวกับการแสดง และใจความสำคัญที่ต้องพัฒนาในช่วงระยะเวลา เวลาช่วงเวลาที่ตามมาเป็นการเตรียมตัวของร่างกายสำหรับช่วงระยะเวลาการอุ่นเครื่องวัตถุประสงค์ทั้งหลายหลักๆของการอุ่นเครื่องเป็นการระดมความสามารถของบรรดาผู้มีส่วนร่วมของการแสดงออกทางอารมณ์ การปลุกสติของร่างกายขึ้นอยู่กับการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างช่วงที่อุ่นเครื่องมันเป็นไปได้ที่จะดำเนินต่อไปสู่กระบวนการระยะที่ 3 การพัฒนาในสาระสำคัญ ถ้าไม่มีสาระสำคัญอะไรที่ยืนเด่นอยู่นักบำบัดอาจจะต้องเป็นผู้นำ โดยการแนะนำความเปลี่ยนแปลงตามที่ต้องการของแต่ละกระบวนการ เพื่อที่จบจบช่วงระยะเวลานี้มีการตรวจสอบหรือการยุติ (การแสดงความรู้สึกหรือความคิดเป็นคำพูดครั้งสุดท้าย) จะเป็นเรื่องที่เป็นอีกครั้งที่การสร้างวงจรที่ความคิดต่างๆความรู้สึกต่างๆความเข้าใจอย่างลึกซึ้งที่เกิดขึ้นระหว่างช่วงระยะเวลานาฏศิลป์บำบัดถูกแบ่งปันขึ้นมันสามารถทำให้เกิดการรวมและการกระทำอย่างละเอียดของประสบการณ์ต่างๆของแต่ละคนและของกลุ่ม มันเป็นเวลาช่วงขณะของการเปลี่ยนแปลงไปในพื้นที่ภายนอกที่ๆ นักบำบัดอาจต้องมีบทบาทของการควบคุมกลุ่ม ในขั้นตอนนี้และการตรวจสอบในสิ่งที่ซับซ้อนต่างๆในการแสดงที่ไม่มีการพูดอาจจะต้องนำมาใช้ในกรณีที่บรรดาผู้สูงอายุแสดงถึงความยากลำบากในการใช้ภาษาผ่านการพูด

นาฏศิลป์บำบัดมีหลายเทคนิคที่อาจจะนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยทั่วไปแต่มันจะสำคัญเสมอในการตรวจสอบว่าส่วนไหนมีความพอเพียงต่อการตอบสนองความจำเป็นต่างๆของผู้คนโดยเฉพาะเจาะจง (ไอริส บราวน์เกอร์. 2014: 54)

กล่าวสรุปได้ว่า นาฏศิลป์บำบัดคือการให้รู้จักวิธีคลายความเครียดของกล้ามเนื้อ อีกทั้งยังสอนให้รับรู้ผลกระทบทางจิตใจต่อกล้ามเนื้อจนผู้รับการบำบัดสามารถแสดงออกถึงความรู้สึกภายในมากขึ้นโดยไม่ต้องใช้คำพูดแต่จะใช้วิธีการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งมีดนตรีประกอบเมื่อการบำบัดพัฒนาขึ้น ก็อาจจะนำการเคลื่อนไหวมาตีเป็นความหมาย หรือใช้เพื่อให้คำปรึกษาได้ในช่วงแรก ๆ ของการบำบัด หลังจากจบการบำบัดจะเป็นกระบวนการของการผ่อนคลายและพูดคุย เพื่อเป็นการดูแลผลตอบรับจากผู้เข้ารับการบำบัดด้วยซึ่งการบำบัดนั้นสามารถทำได้กับทุกเพศทุกวัย

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรัญญา กุฎจอมศรี (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยด้วยแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE งานวิจัยนี้ได้ทดลองกับเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุ 5-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนสนามบิน ผลการทดลองพบว่าแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE มีความชัดเจน สามารถใช้กับเด็กปฐมวัยได้จริง โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE ได้มีการแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน

- 1) ขั้นร้องเพลง (Singing : S)
- 2) ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M)
- 3) ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I)
- 4) ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L)
- 5) ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)

คมเพชร นัตริศกุล (2545) เป็นการวิจัยเรื่องการสร้างแบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก ที่มีอายุระหว่าง 9-12 ปี และกำลังเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 โรงเรียนระดับประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 2,765 คนที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างจากประชากร ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% งานวิจัยในครั้งนี้ได้แบบวัดความฉลาดทางอารมณ์สำหรับเด็กที่มีรายละเอียดต่างๆ สอดคล้องกับ ผลศึกษาของสตรีตอม ซึ่งเป็นข้อมูลที่สามารถยืนยันได้ว่า แบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ในครั้งนี้สามารถวัดความฉลาดทางอารมณ์ได้ตรงประเด็น

กรองทอง จุริรัชนิกร (2549) เป็นงานวิจัยเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมจากการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ กับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 10 คน ผลวิจัยพบว่า กิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ สามารถพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จุฑามาศ วงศ์สุวรรณ (2548) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการเคลื่อนไหวของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มตัวอย่างเป็น

นักเรียนหญิง 1 คน นักเรียนชาย 1 คน เมื่อวิเคราะห์ผลการทดสอบประสิทธิภาพการเคลื่อนไหว หลังการฝึกพบว่า เด็กมีความบกพร่องทางสติปัญญา มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นของประสิทธิภาพการเคลื่อนไหว

สุนทรี ชำรงโสตถิสกุล (2550) เพื่อศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ด้านตระหนักรู้ด้วยตนเองของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจัดกิจกรรมกลุ่ม ผลวิจัยพบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ด้านการตระหนักรู้ตนเองของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนการจัดกิจกรรมกลุ่มอยู่ระดับปานกลาง หลังจัดกิจกรรมกลุ่มอยู่ระดับสูง

ศศินันท์ ศิริธาดากุลพัฒน์ (2551) เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนทักษะทางสังคมและความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีความสามารถพิเศษและศึกษาประสิทธิผลของการเรียนการสอนทักษะทางสังคมและความฉลาดทางอารมณ์ ผลวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนการสอนทักษะทางสังคมและความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีความสามารถพิเศษสามารถพัฒนาความสามารถพิเศษได้ และมีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามหัวข้อดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. รูปแบบการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์
จำนวน 61 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์
จำนวน 12 คน เป็นนักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 2 คน ที่ได้จากการประเมินความฉลาดทาง
อารมณ์ที่มีผลคะแนนต่ำกว่า 40 คะแนน โดยมีขั้นตอนการดำเนินการต่อไปนี้

1. นำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) สอบถามนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 จากนักเรียนทั้งหมด 61 คน
2. ตรวจสอบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนทั้งหมดโดยใช้
เกณฑ์การคำนวณผลคะแนนของกรมสุขภาพจิต
3. คัดเลือกนักเรียนที่มีผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) น้อยกว่า 40
คะแนน จำนวน 12 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มทดลองต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
2. แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของกรมสุขภาพจิต กระทรวง
สาธารณสุข
3. แบบบันทึกการสังเกตขณะทดลอง

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE

1.1 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างโปรแกรมการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์

1.2 ขอคำปรึกษาแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับรูปแบบและวิธีการสร้าง

1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE จำนวน 10 กิจกรรม

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง

1.5 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE แก้ไขเสร็จเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม ความชัดเจน ความครอบคลุม และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเครื่องมือแล้วปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้จริง ผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

1.6.1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย

ดร. สุขสันติ แวงวรรณ

1.6.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนการสอนและภาษา

รศ. ดารกา วรรณวนิช

1.6.3 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสุขภาพจิต

นางสาววรางค์กุล คงอนันต์

1.7 ดำเนินการปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วจัดพิมพ์เป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

2. แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ (EQ)

2.1 ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ คือ ไม่เป็นเลย เป็นบางครั้ง เป็นบ่อยครั้ง และเป็นประจำ จำนวน 60 ข้อ

2.2 นำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 61 คน โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน

2.3 นำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 12 คน หลังจากทำกิจกรรมนาฏศิลป์เสร็จครบ 10 ครั้ง โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน

3. แบบบันทึกการสังเกตขณะทดลองของผู้วิจัย เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียนในขณะที่ทำกิจกรรมแต่ละครั้ง

ตาราง 1 การจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE

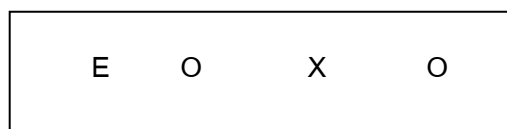
ครั้งที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	คุณลักษณะความ ฉลาดทางอารมณ์
1.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง งูกินหาง	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (การควบคุมอารมณ์)
2.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ขี้ม้าส่งเมือง	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (การควบคุมอารมณ์)
3.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ปิดตาตีหม้อ	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ ของผู้อื่น)
4.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง นาฏศิลป์ไทย	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (ยอมรับถูกผิด)
5.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ก่อกองทราย	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (มุ่งมั่นพยายาม)
6.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง เป็นอะไรดี	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (ปรับตัวต่อปัญหา)

ตาราง 1 (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	คุณลักษณะความ ฉลาดทางอารมณ์
7.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง แมงมุม	1. ชื่นร้องเพลง (Singing : S) 2. ชื่นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ชื่นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ชื่นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ชื่นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (กล้าแสดงออก)
8.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง แมงมุม (นำเสนอ)	1. ชื่นร้องเพลง (Singing : S) 2. ชื่นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ชื่นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ชื่นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ชื่นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (พอใจในตนเอง)
9.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง ช้าง	1. ชื่นร้องเพลง (Singing : S) 2. ชื่นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ชื่นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ชื่นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ชื่นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (รู้จักปรับใจ)
10.	การเล่นเด็กไทย เรื่อง มอญซ่อนผ้า	1. ชื่นร้องเพลง (Singing : S) 2. ชื่นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ชื่นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ชื่นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ชื่นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (รื่นเริงเบิกบาน)

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (one Group Pretest-Posttest Design) ตามแผนการทดลอง ดังนี้



เมื่อ E คือ กลุ่มการทดลอง

O คือ การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)

X คือ การสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์

O คือ การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

ระยะเวลาเวลาในการทดลอง ระหว่างวันที่ 31 ตุลาคม – 2 ธันวาคม พ.ศ. 2559 โดยการทดลองเป็นกลุ่มทั้ง 12 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 10 ชั่วโมง ทดลองแผนละ 50 นาที ทุกวันจันทร์และวันศุกร์ เวลา 15.30 น. – 16.20 น.

การทดลองการใช้แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ จำนวน 10 กิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ในรูปแบบการเรียนรู้แบบ SMILE

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- 1) ขออนหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลถึงผู้อำนวยการโรงเรียน สาคิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์ เพื่อดำเนินการศึกษาค้นคว้าทดลอง
- 2) ทดสอบก่อนการใช้แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์กับนักเรียนกลุ่มทดลอง (Pretest) โดยใช้แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
- 3) เมื่อเริ่มต้นดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์และอธิบายขั้นตอนของแผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์แต่ละกิจกรรม ทั้ง 10 กิจกรรมอย่างละเอียดจนนักเรียนเข้าใจ
- 4) ดำเนินการฝึกเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ตามแผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ จนครบทั้ง 10 กิจกรรม
- 5) หลังการทดลองสิ้นสุดลง จึงทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์(EQ) ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ฉบับเดิม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและเสนอผลการวิเคราะห์ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ดังนี้

N	แทน	จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ
n	แทน	จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์
3. เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการฝึกกิจกรรมนาฏศิลป์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลจากการออกแบบสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME ซึ่งในแผนกิจกรรมดังกล่าว ประกอบไปด้วยวัตถุประสงค์ของกิจกรรม กระบวนการจัดกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม โดยผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ด้าน 10 ครั้ง ดังนี้

1.ด้านดี

- 1.1 การเล่นเกมเด็กไทยเรื่อง งูกินหาง (การควบคุมอารมณ์)
- 1.2 การเล่นเกมเด็กไทยเรื่อง ชี้นำส่งเมือง (การควบคุมอารมณ์)
- 1.3 การเล่นเกมเด็กไทยเรื่อง ปิดตาตีหม้อ (ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น)

- 1.4 การแสดงท่าทางประกอบเพลง นาฏศิลป์ไทย (ยอมรับถูกผิด)
2. ด้านเก่ง
 - 2.1 การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ก่อกองทราย (มุ่งมั่นพยายาม)
 - 2.2 การแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี (ปรับตัวต่อปัญหา)
 - 2.3 การแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุม (กล้าแสดงออก)
3. ด้านสุข
 - 3.1 การแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุม (นำเสนอ) (พอใจในตนเอง)
 - 3.2 การแสดงท่าทางประกอบเพลง ช้าง (รู้จักปรับใจ)
 - 3.3 การละเล่นเด็กไทยเรื่อง มอญซ่อนผ้า (เร็นเร็งเบิกบาน)

ซึ่งกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรม โดยนำหลักของกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของ SILME มาผสมผสานกับทฤษฎี นาฏศิลป์ไทย กระบวนการกลุ่ม และทฤษฎีทางจิตวิทยาสำหรับเด็ก มาใช้ในการสร้างกิจกรรมเพื่อ ช่วยให้เด็กรู้จักเข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเองให้สอดคล้องกับวัย มีการพฤติปฏิบัติตนในการ อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีความสุข ซึ่งใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม จำนวน 5 สัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้ง เป็นจำนวนทั้งสิ้น 10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ในแต่ละครั้งจะมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ใน รูปแบบของ SMILE ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง(Singing)ใช้อักษรย่อคือ S

หลักการเรียนรู้อย่างมีความสุข ที่ให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมให้กับเด็กได้ กระทำในสิ่งที่ชอบเป็นการเรียนรู้ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย อิสระ ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)ใช้อักษรย่อคือ M

หลักการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบที่ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ที่เกิดจากการสังเกตตัวแบบ แรงเสริมที่ตัวแบบได้รับจากการแสดงพฤติกรรม ทำให้เกิดความสนใจ ในการจดจำและเลียนแบบพฤติกรรม

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ใช้อักษรย่อ คือ I

หลักการปรับมโนทัศน์ ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ พฤติกรรมของตัวละคร แล้วเกิดการปรับความคิดความเข้าใจ ซึ่งเรียกว่าการปรับมโนทัศน์ทำให้เกิด การถ่ายโยงความรู้สู่การปฏิบัติจริง

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together) ใช้ตัวย่อ คือ L

หลักการลงมือปฏิบัติที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ที่ดำเนิน เด็กต้องใช้ประสาทสัมผัสในการลงมือกระทำด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) ใช้ตัวย่อ E

หลักการประเมินค่าที่ให้ความสำคัญสะท้อนความคิดความรู้สึกจากการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้ได้รู้จักการเข้าใจความรู้สึกและมีความรู้ที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น (อรรถญา กุฏจอมศรี. 2557: 110)

ตาราง 2 กิจกรรมนาฏศิลป์ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE ทั้ง 10 กิจกรรม

ครั้งที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	คุณลักษณะความ ฉลาดทางอารมณ์
1.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง งูกินหาง	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (การควบคุมอารมณ์)
2.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ขี้ม้าส่งเมือง	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (การควบคุมอารมณ์)
3.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ปิดตาตีหม้อ	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ ของผู้อื่น)
4.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง นาฏศิลป์ไทย	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (ยอมรับถูกผิด)
5.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ก่อกองทราย	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (มุ่งมั่นพยายาม)

ตาราง 2 (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	คุณลักษณะความ ฉลาดทางอารมณ์
6.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง เป็นอะไรดี	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (ปรับตัวต่อปัญหา)
7.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง แมงมุม	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (กล้าแสดงออก)
8.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง แมงมุม (นำเสนอ)	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (พอใจในตนเอง)
9.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง ช้าง	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (รู้จักปรับใจ)
10.	การเล่นเด็กไทย เรื่อง มอญซ่อนผ้า	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (เริ่มเริงเบิกบาน)

ตาราง 3 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE กับวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE (N = 3)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	IOC	ความหมาย
การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ภูกินหาง	1. นักเรียนสามารถควบคุมอารมณ์ได้ เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่มีข้อขัดแย้ง 2. นักเรียนสามารถบอกข้อดีและข้อเสียจากเหตุการณ์ที่มีข้อขัดแย้งได้	0.66	สอดคล้อง
การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ชีม้่าส่งเมือง	1. นักเรียนสามารถควบคุมอารมณ์ได้ เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น 2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ 3. นักเรียนสามารถบอกข้อดีและข้อเสียจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้	0.66	สอดคล้อง
การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ปิดตาตีหม้อ	1. นักเรียนสามารถเข้าใจและรับฟังเพื่อนได้ด้วยเหตุผล 2. นักเรียนพลบโยนเพื่อนได้เมื่อเพื่อนรู้สึกไม่ดี	0.66	สอดคล้อง
การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง นาฏศิลป์ไทย	1. นักเรียนยอมรับในความผิดด้วยตนเองเมื่อกระทำผิด 2. นักเรียนมีความพยายามที่จะแก้ไขให้ดีขึ้น	1.00	สอดคล้อง
การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ก่อกองทราย	1. นักเรียนมีสมาธิในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งนานๆ ได้ 2. นักเรียนมีความพยายามที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จ	1.00	สอดคล้อง
การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เรื่อง เพลง เป็นอะไรดี	1. นักเรียนมีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหา 2. นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้	0.66	สอดคล้อง
การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เรื่อง เพลง แมงมุม	1. นักเรียนกล้าแสดงออกได้อย่างเหมาะสม 2. นักเรียนมีความสุขเมื่อแสดงท่าทางประกอบเพลง 3. นักเรียนมีความมั่นใจในการแสดงท่าทางประกอบเพลง	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 3 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	IOC	ความหมาย
การแสดงท่าทางประกอบเพลง เรื่อง เพลง แมงมุม	1. นักเรียนเกิดความพอใจและภูมิใจในตนเอง	1.00	สอดคล้อง
การแสดงท่าทางประกอบเพลง เรื่อง เพลง ช้าง	1. นักเรียนรู้จักคิดและรู้จักทำใจ 2. นักเรียนรู้จักการรอคอย	0.66	สอดคล้อง
การเล่นของเด็กไทย เรื่อง เพลง มอญซ่อนผ้า	1. นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรม 2. นักเรียนมีความสุขเมื่อได้ร่วมกิจกรรม	1.00	สอดคล้อง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 3 แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE กับวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 ในกิจกรรมที่ 4,5,7,8 และ 10 สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่ากิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE กับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความสอดคล้องกัน ส่วนในกิจกรรมที่ 1,2,3,6 และ 9 นั้นมีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 0.66 ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิได้นำเสนอข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงกิจกรรม ผู้วิจัยจึงได้นำมาแก้ไขปรับปรุง

เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือในการนำไปทดลองใช้จริงดังนี้

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์การทดลองใช้ (Try out) กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง

ชื่อกิจกรรม	ผลการทดลอง		รายละเอียดของการใช้กิจกรรม
	(Try out)		
	ใช้ได้	ปรับปรุง	
การเล่นเด็กไทย เรื่อง งูกินหาง	✓		เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจสำหรับเด็ก ๆ มากเนื่องจากเด็กจะคุ้นการเล่น งูกินหางอยู่แล้ว เมื่อเด็กชื่นชอบและสนใจกิจกรรมจึงทำให้กิจกรรมนี้ผ่านไปได้อย่างดี
การเล่นเด็กไทย เรื่อง ชีม้าส่งเมือง		✓	เนื่องจากในกิจกรรมที่ผู้วิจัยออกแบบเป็นกิจกรรม ชีม้าส่งเมือง สถานที่ทำกิจกรรมเป็นกลางแจ้งพื้นปูน และเด็กต้องขี่หลังกัน จึงทำให้บางคู่ล้มลงไป จึงอาจทำให้บาดเจ็บ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนสถานที่เป็นกลางแจ้งบนสนามหญ้า
การเล่นเด็กไทย เรื่อง ปิดตาตีหม้อ	✓		เป็นกิจกรรมที่เด็กเคยเห็นแต่ในหนังสือหรือโทรทัศน์ยังไม่เคยมีโอกาสดูเล่นได้จริง เด็กตื่นเต้นและสนใจทำกิจกรรมจนจบ
การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง นาฏศิลป์ไทย		✓	ด้วยเวลาไม่มากและเด็กยังเล็กจึงทำให้เด็กจำเนื้อเพลงไม่ได้ จึงส่งผลให้จำทำไม่ได้ ผู้วิจัยจึงได้ปรับเปลี่ยนเป็นท่าท่าตามชื่อท่า ตัดทำนองเพลงและท่าที่ยากในเพลงออกไป
การเล่นเด็กไทย เรื่อง ก่อกองทราย	✓		กิจกรรมนี้ให้ความสนุกสนานกับเด็ก ๆ มาก ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ไม่สามารถมีโอกาสดูเล่นได้บ่อย ๆ แต่มีเลอะเทอะกันบ้าง เนื่องจากต้องเล่นกับทรายและน้ำ
การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง เป็นอะไรดี		✓	ในกิจกรรมนี้ต้องให้เด็กแก้ไขปัญหาในการแสดงบนเวทีที่เล็ก แต่ผู้วิจัยจำลองเวทีในขนาดที่ไม่ได้เป็นปัญหาต่อการแสดง เด็ก ๆ จึงไม่ได้แก้ปัญหอะไร ผู้วิจัยจึงปรับให้เวทีแสดงขนาดเล็กลงอีก
การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง แมงมุม	✓		การเลือกเพลงลงในกิจกรรมนี้ถือว่าเหมาะสมดีมากเนื่องจากเด็ก ๆ ส่วนใหญ่เคยฟังเพลงนี้มาก่อนจึงสามารถร้องเพลงได้ และเมื่อร้องเพลงได้ก็จะสามารถใส่ท่าทางประกอบได้ง่ายขึ้น

ตาราง 4 (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	ผลการทดลอง		รายละเอียดของการใช้กิจกรรม
	(Try out)	ใช้ได้ ปรับปรุง	
การแสดงท่าทางประกอบเพลง เพลง แมงมุม (นาเสนอ)	✓		เป็นกิจกรรมที่让孩子们กล้าแสดงออก ซึ่งเด็กๆทำได้ดีมากๆ เขินอายบ้าง เล็กน้อยแต่พอเห็นคนอื่นแสดงก็สามารถแสดงด้วยได้
การแสดงท่าทางประกอบเพลง เพลง ช้าง	✓		เพลงที่เลือกมาเหมาะสมกับวัยและระยะเวลาที่กำหนดในกิจกรรมดี เนื่องจากเป็นเพลงที่รู้จักและร้องได้
การละเล่นเด็กไทย เรื่อง มอญซ่อนผ้า	✓		กิจกรรมนี้สร้างความสนุกสนานให้เด็กๆเป็นอย่างมาก เป็นการละเล่นที่เด็กคุ้นเคย ส่วนใหญ่เคยเล่นมาแล้ว

จากตารางที่ 4 จะเห็นได้ว่าในกิจกรรมที่ 1,3,5,7,8,9 และ 10 เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมทั้งตัวกิจกรรมกับระยะเวลาที่กำหนด สามารถนำไปใช้ทดลองได้จริง แต่กิจกรรมที่ 2,4 และ 6 จะเห็นได้ว่าเมื่อได้ลองทำการทดลองผู้วิจัยพบปัญหาในการทดลอง คือ กิจกรรมที่ 2 เป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยออกแบบเป็นกิจกรรม ขี่ม้าส่งเมือง สถานที่ทำกิจกรรมเป็นกลางแจ้งพื้นที่ปูน และเด็กต้องขี่หลังกัน จึงทำให้บางคู่ล้มลงไป จึงอาจทำให้บาดเจ็บ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนสถานที่เป็นกลางแจ้งบนสนามหญ้า กิจกรรมที่ 4 สิ่งที่พบคือ ด้วยเวลาไม่มากและเด็กยังเล็กจึงทำให้เด็กจำเนื้อเพลงไม่ได้ จึงส่งผลให้จำทำไม่ได้ ผู้วิจัยจึงได้ปรับเปลี่ยนเป็นทำท่าตามชื่อท่า ตัดทำนองเพลงและท่าที่ยากในเพลงออกไป และกิจกรรมที่ 6 ในกิจกรรมนี้ต้องให้เด็กแก้ไขปัญหาในการแสดงบนเวทีที่เล็ก แต่ผู้วิจัยจำลองเวทีในขนาดที่ไม่ได้เป็นปัญหาต่อการแสดง เด็กๆจึงไม่ได้แก้ปัญหอะไร ผู้วิจัยจึงปรับให้เวทีแสดงขนาดเล็กลงอีก ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับแก้ไขให้เหมาะสมเพื่อไปใช้ในการทดลอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 3 แสดงให้เห็นว่าผลการวิเคราะห์การทดลองใช้ (Try out) กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง พบว่า ในการทดลองใช้ (Try out) กิจกรรมที่ 1,3,5,7,8,9 และ 10 สามารถนำไปใช้ทดลองได้โดยผู้วิจัยไม่ต้องปรับแก้ไขใดๆ แต่กิจกรรมที่ 2,4 และ 6 เมื่อได้ทำการทดลองใช้ (Try out) ผู้วิจัยพบปัญหาที่ต้องปรับแก้ไข จึงทำการปรับแก้ไขตามความเหมาะสมและนำไปทดลองใช้จริงในลำดับต่อไป

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดลอง (n =12)

ข้อ	ความฉลาดทางอารมณ์	$\bar{x}$	SD	การแปลผล
ดี				
1.	ควบคุมอารมณ์	26.50	24.42	น้อย
2.	ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	30.83	13.38	น้อย
3.	ยอมรับถูกผิด	40.41	15.14	ปานกลาง
เก่ง				
1.	มุ่งมั่นพยายาม	25.91	16.66	น้อย
2.	ปรับตัวต่อปัญหา	48.75	7.73	ปานกลาง
3.	กล้าแสดงออก	37.25	10.00	น้อย
สุข				
1.	พอใจในตนเอง	51.41	7.80	มาก
2.	รู้จักปรับใจ	49.66	6.37	ปานกลาง
3.	รื่นเริงเบิกบาน	38.25	11.33	น้อย
สรุปโดยรวม		38.68	1.69	น้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 5 พบว่า ในด้านการควบคุมอารมณ์ ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น มุ่งมั่นพยายาม กล้าแสดงออก และรื่นเริงเบิกบาน อยู่ในเกณฑ์น้อยคือคะแนนรวมต่ำกว่า 40 คะแนน ส่วนด้านยอมรับถูกผิด ปรับตัวต่อปัญหา และรู้จักปรับใจ อยู่ในเกณฑ์ปานกลางคือคะแนนรวมอยู่ระหว่าง 40-49 คะแนน และด้านพอใจในตนเองอยู่ในระดับมากคือคะแนนรวม 50 คะแนนขึ้นไป ค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดลอง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนนซึ่งอยู่ในเกณฑ์น้อย บ่งบอกว่าจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆให้ดียิ่งขึ้น ตาราง 6 (ต่อ) ค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการทดลอง (n =12)

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการทดลอง (n =12)

ข้อ	ความฉลาดทางอารมณ์	$\bar{x}$	SD	การแปลผล
ดี				
1.	ควบคุมอารมณ์	52.17	14.98	มาก
2.	ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	41.08	11.61	ปานกลาง
3.	ยอมรับถูกผิด	50.58	5.28	มาก
เก่ง				
1.	มุ่งมั่นพยายาม	40.50	9.11	ปานกลาง
2.	ปรับตัวต่อปัญหา	48.25	9.11	ปานกลาง
3.	กล้าแสดงออก	40.83	6.52	ปานกลาง
สุข				
1.	พอใจในตนเอง	53.33	6.41	มาก
2.	รู้จักปรับใจ	50.25	9.04	มาก
3.	รื่นเริงเบิกบาน	52.33	2.90	มาก
สรุปโดยรวม		47.70	5.37	ปานกลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 6 พบว่าเมื่อทำการทดลองใช้กิจกรรมแล้ว ในด้านใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น มุ่งมั่นพยายาม ปรับตัวต่อปัญหา และกล้าแสดงออก อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง คือมีคะแนนรวมที่ 40-49 คะแนน ส่วนด้านควบคุมอารมณ์ ยอมรับถูกผิด พพอใจในตนเอง รู้จักปรับใจ และรื่นเริงเบิกบาน อยู่ในเกณฑ์มากคือมีคะแนนรวม 50 คะแนนขึ้นไป ค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับคะแนนความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มขึ้นจากก่อนการทำกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE มาอยู่ในระดับปานกลาง

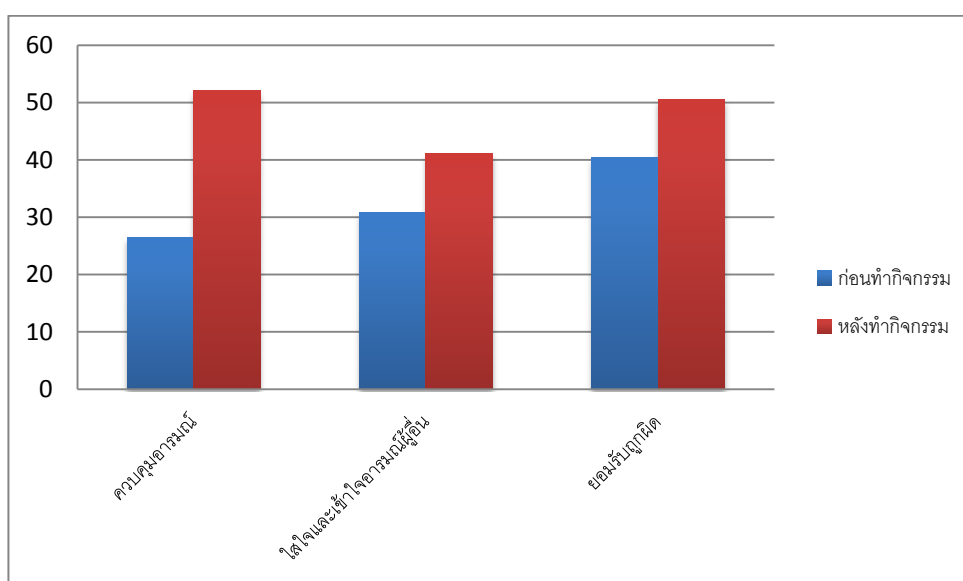
ตาราง 7 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการทดลอง (n =12)

ข้อ	ความฉลาดทางอารมณ์	ก่อนการทดลอง		หลังทดลอง	
		$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD
ดี					
1.	ควบคุมอารมณ์	26.50	24.42	52.17	14.98
2.	ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น	30.83	13.38	41.08	11.61
3.	ยอมรับถูกผิด	40.41	15.14	50.58	5.28
เก่ง					
1.	มุ่งมั่นพยายาม	25.91	16.66	40.50	9.11
2.	ปรับตัวต่อปัญหา	48.75	7.73	48.25	9.11
3.	กล้าแสดงออก	37.25	10.00	40.83	6.52
สุข					
1.	พอใจในตนเอง	51.41	7.80	53.33	6.41
2.	รู้จักปรับใจ	49.66	6.37	50.25	9.04
3.	รื่นเริงเบิกบาน	38.25	11.33	52.33	2.90
สรุปโดยรวม		38.68	1.69	47.70	5.37

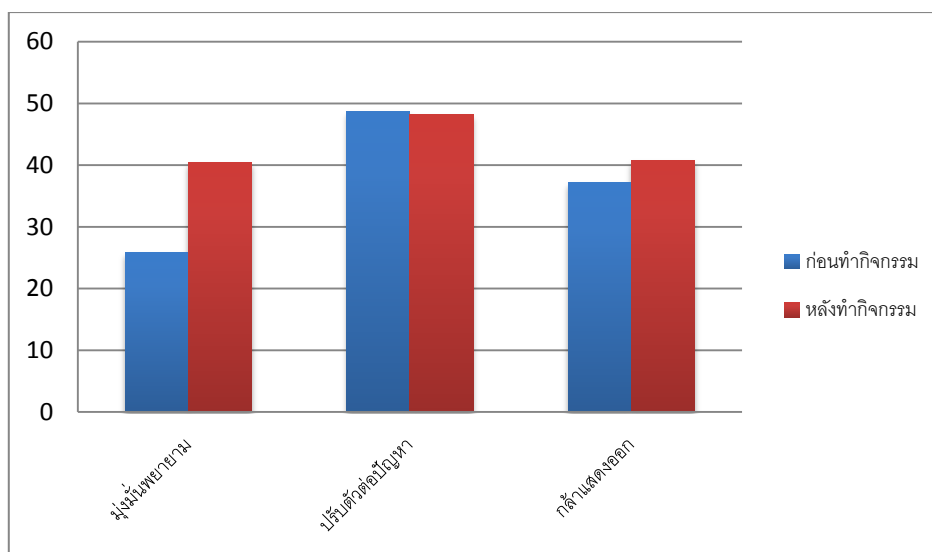
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 7 พบว่า การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการทดลองพบว่า ในเรื่องความฉลาดทางอารมณ์ด้านดี กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ที่เพิ่มสูงขึ้น โดยมีคะแนนเรียงจากมากไปน้อย ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ การยอมรับถูกผิด และ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น คะแนนคือ 52.17 50.58 และ 41.08 ตามลำดับ ความฉลาดทางอารมณ์ในด้านที่ 2 คือ ด้านเก่ง พบว่า ผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มขึ้นในด้านมุ่งมั่นพยายามและกล้าแสดงออก ซึ่งก่อนการทดลองอยู่ในเกณฑ์น้อยและเมื่อทดลองอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง แต่ด้านการปรับตัวต่อปัญหาเมื่อทำการทดลองแล้วยังอยู่ในเกณฑ์เดิมคือ ปานกลาง และในด้านสุดท้ายความฉลาดทางอารมณ์ในด้านสุข ผลคะแนนหลังการทำกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มสูงขึ้นในทุกข้อ เรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ความพอใจในตนเอง ความรื่นเริงเบิกบาน และการรู้จักปรับใจ คะแนนคือ 53.33 52.33 และ 50.25 ตามลำดับ ซึ่งทุกด้านอยู่ในเกณฑ์มาก

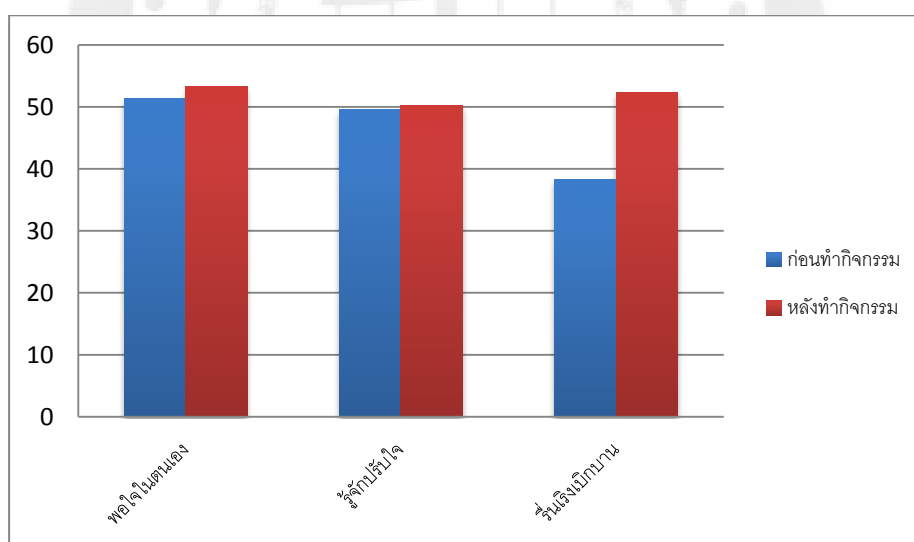
จากผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการทำกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าคะแนนที่สูงขึ้น โดยมีคะแนนในภาพรวมเท่ากับ 47.70 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง



ภาพประกอบ 2 ค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้านดี ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง



ภาพประกอบ 3 ค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้านเก่ง ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

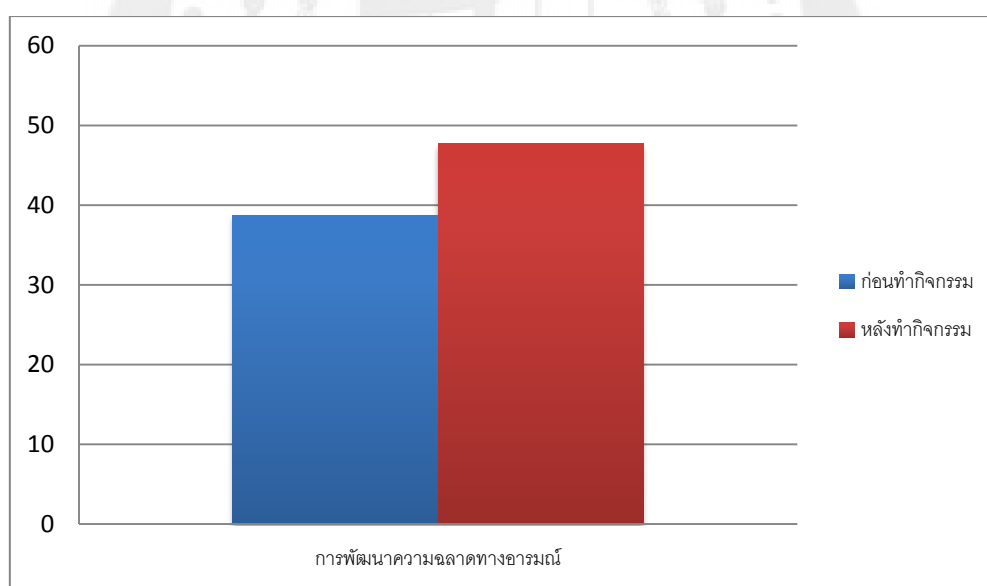


ภาพประกอบ 4 ค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้านสุข ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ตาราง 8 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง (n = 12)

การทดลอง	$\bar{x}$	SD	t	sig
ก่อน	38.68	1.69	3.15	.014
หลัง	47.70	5.37		

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 8 พบว่า พบว่าเมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE ของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพประกอบ 5 เปรียบเทียบกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายในการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์
3. เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการฝึกกิจกรรมนาฏศิลป์

สมมุติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมนาฏศิลป์มีความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) เพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาผลการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์ จำนวน 61 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์ จำนวน 12 คน เป็นนักเรียนชาย 10 คน นักเรียนหญิง 2 คน ที่ได้จากการประเมินความฉลาดทางอารมณ์ที่มีผลคะแนนต่ำกว่า 40 คะแนน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SILME
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความฉลาดทางอารมณ์

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-12 ปี (กรมสุขภาพจิต)
2. กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
3. แบบบันทึกการสังเกตขณะทดลอง

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1. ยื่นโครงร่างพิจารณาการทำวิจัยในมนุษย์ เพื่อพิจารณาในด้านจริยธรรมในการวิจัยในมนุษย์ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ขออนุญาตรับรองและนำตัวผู้วิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรฯ เพื่อขออนุญาตทำการวิจัยกับนักเรียนในโรงเรียน
3. เข้าพูดคุยสัมภาษณ์อาจารย์ประจำชั้น และเก็บข้อมูลรายบุคคลจากนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย และทำการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี จากกรมสุขภาพจิต โดยให้อาจารย์ประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
4. นัดหมายวันที่จะเข้าทำกิจกรรม และเข้าทำกิจกรรมตามวันและเวลาที่กำหนด
5. หลังจบกิจกรรมอาจารย์ประจำชั้นใช้แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี จากกรมสุขภาพจิต อีกครั้ง ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล กล่าวขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนและอาจารย์ประจำชั้นที่ให้การอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูลและอำนวยความสะดวกต่าง ๆ
6. ผู้วิจัยนำข้อมูลต่างๆที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ และรายงานผลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดลำดับขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ขออนุญาตเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรฯ เพื่อดำเนินการศึกษาค้นคว้าทดลอง
2. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

3. หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วนำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์เด็กอายุ 6-11 ปี จากกรมสุขภาพจิต และแบบบันทึกการสังเกตขณะทดลอง ที่รวบรวมมาทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบจนครบตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่วิจัยและนำไปวิเคราะห์ตามขั้นตอนต่อไป

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูลมาจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลและมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ โดยนำข้อมูลจากแบบแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ที่ได้เก็บรวบรวมมาจำแนกออกเป็นก่อนและหลังการทดลอง (Pretest, Posttest) โดยแปรผลคะแนนเป็นตัวเลขและนำคะแนนที่ได้ไปแปลงเป็นคะแนนมาตรฐาน คะแนนที (T-Score) ตามตารางเปรียบเทียบคะแนนที่ได้กับเกณฑ์ปกติคะแนนที (T-Score Norms) ของความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข แล้วป้อนข้อมูลลงในโปรแกรม เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความถูกต้อง สมบูรณ์ของข้อมูลในแบบแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE แบบบันทึกการสังเกตขณะทดลองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วป้อนข้อมูลลงในโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อทำการประมวลผลหาค่าสถิติที่ต้องการ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ดังนี้

- 2.1 อธิบายคุณภาพของเครื่องมือค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์โดยใช้สูตร IOC

- 2.2 อธิบายคุณภาพของเครื่องมือค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบบันทึกการสังเกตขณะทดลองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์กับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยโดยใช้สูตร IOC

- 2.3 เปรียบเทียบระดับความฉลาดทางอารมณ์ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (T-Test for Dependent Samples)

3. การอภิปรายผลข้อมูลผู้วิจัยนำผลจากการวิเคราะห์ทั้งหมดมานำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ครั้งนี้สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลจากการสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ซึ่งในแผนกิจกรรมดังกล่าว ประกอบไปด้วยวัตถุประสงค์ของกิจกรรม กระบวนการจัดกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม โดยผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านเก่ง (ครั้งที่ 1- 4)

- การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ภูกินหาง (ควบคุมอารมณ์)
- การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ขี่ม้าส่งเมือง (ควบคุมอารมณ์)
- การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ปิดตาตีหม้อ (ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น)
- การแสดงท่าทางประกอบเพลง นาฏศิลป์ไทย (ยอมรับถูกผิด)

ด้านที่ 2 ด้านดี (ครั้งที่ 5 – 7)

- การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ก่อกองทราย (มุ่งมั่นพยายาม)
- การแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี (ปรับตัวต่อปัญหา)
- การแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุม (กล้าแสดงออก)

ด้านที่ 3 ด้านสุข (ครั้งที่ 8 – 10)

- การแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุม (พอใจในตนเอง)
- การแสดงท่าทางประกอบเพลง ช้าง (รู้จักปรับใจ)
- การละเล่นของเด็กไทยเรื่อง มอญซ่อนผ้า (รื่นเริงเบิกบาน)

ซึ่งกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรม โดยนำหลักของกระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE มาผสมผสานกับทฤษฎีนาฏศิลป์ไทย กระบวนการกลุ่ม และทฤษฎีกิจกรรม มาใช้ในการสร้างกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม จำนวน 5 สัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้ง เป็นจำนวนทั้งสิ้น 10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที

จากนั้นผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปตรวจสอบประสิทธิภาพหาความเที่ยงตรง และได้มีการแนะนำให้ปรับปรุงแก้ไขตามพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิโดยมีคะแนนค่าเฉลี่ยรวมจากผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งหมดจำนวน 3 ท่าน เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า มีคะแนนเฉลี่ยที่สามารถนำกิจกรรมไป

ใช้ได้ทั้งหมด 5 กิจกรรมและกิจกรรมที่เหลือให้ปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำผู้วิจัย จึงนำกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE กลับมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน

เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อประสิทธิภาพของเครื่องที่ใช้ในการทดลองจริง

2. ผลการทดลองระหว่างก่อนและหลังการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้นาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เท่ากับ 38.68 และ 47.70 ตามลำดับ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) เท่ากับ 1.69 และ 5.37 ตามลำดับเมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลองพบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE สูงกว่าก่อนการทดลองใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาการสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรฯ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลจากการสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรฯ ซึ่งในแผนการจัดกิจกรรมดังกล่าวประกอบไปด้วยวัตถุประสงค์ของกิจกรรม กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในกิจกรรม ซึ่งรูปแบบนาฏศิลป์การจัดการเรียนรู้ SMILE ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรฯ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรม โดยนำหลักของกระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE มาผสมผสานกับทฤษฎีนาฏศิลป์ไทย กระบวนการกลุ่ม และทฤษฎีกิจกรรม มาใช้ในการสร้างกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม จำนวน 5

สัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้ง เป็นจำนวนทั้งสิ้น 10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาทีโดยผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านดี (ครั้งที่ 1-4)

การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ภูกินหาง (ควบคุมอารมณ์) ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการละเล่นของเด็กไทยเรื่อง ภูกินหางนี้ อยู่ในด้านย่อยของด้านดี คือ การควบคุมอารมณ์ โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมให้นักเรียนมีการปฏิบัติตนในการควบคุมอารมณ์เมื่ออยู่ในสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนต้องปฏิบัติหรือไม่ต้องปฏิบัติ ในขณะที่ตกอยู่ในสถานการณ์นั้น และที่อยู่ร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก และส่วนใหญ่มีความต้องการเหมือนกัน ซึ่งนักเรียนต้องช่วยกันแก้ไขข้อขัดแย้งนี้ โดยนักเรียนจำเป็นต้องยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล และผ่านปัญหาไปได้ด้วยดี หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่านักเรียนสนใจทำกิจกรรมดีมาก เมื่อเกิดข้อขัดแย้งขึ้นนักเรียนอ้างถึงตัวละครที่ผู้วิจัยได้เล่าให้ฟังในกิจกรรมเพื่อทำเป็นแบบอย่างที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ร่างสังคมของแบนดูรา จากหลักการเรียนรู้การสังเกตตัวแบบ ทำให้เกิดความสนใจในการจดจำและเลียนแบบพฤติกรรม ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านการควบคุมอารมณ์ของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์น้อย แต่เมื่อทำกิจกรรมแล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์มาก จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมนี้สามารถทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนี้มากขึ้น

การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ชีม้าส่งเมือง (ควบคุมอารมณ์) ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการละเล่นของเด็กไทยเรื่อง ชีม้าส่งเมืองนี้ อยู่ในด้านย่อยของด้านดี คือ การควบคุมอารมณ์ โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมให้นักเรียนมีการปฏิบัติตนในการควบคุมอารมณ์เมื่ออยู่ในสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนต้องปฏิบัติหรือไม่ต้องปฏิบัติ ในขณะที่ตกอยู่ในสถานการณ์นั้น ซึ่งนักเรียนต้องช่วยกันแก้ไขข้อขัดแย้งนี้ โดยนักเรียนจำเป็นต้องยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล และผ่านปัญหาไปได้ด้วยดี หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่านักเรียนสนใจทำกิจกรรมดีมาก แต่มีปัญหาด้านอุปนิสัยที่อาจจะเกิดขึ้นเนื่องจากการมีชีหลังกันและวิ่ง ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนสถานที่ให้เหมาะสมกับกิจกรรมมากขึ้นในการทดลองจริง และการเล่นกลางแจ้งนั้นทำให้นักเรียนมีความสุขในการทำกิจกรรมและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมได้ได้ดี ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านการควบคุมอารมณ์ของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์

น้อย แต่เมื่อทำกิจกรรมแล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์มาก จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมนี้สามารถทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนี้มากขึ้น

การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ปิดตาตีหม้อ (ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น)

ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการละเล่นของเด็กไทยเรื่อง ปิดตาตีหม้อนี้ อยู่ในด้านย่อยของด้านดี คือ ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมให้นักเรียนรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และรู้จักปลอบโยนเมื่อผู้อื่นไม่สบายใจหรือเสียใจ หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่านักเรียนสนใจทำกิจกรรมดี นักเรียนบอกว่าไม่เคยเล่นการละเล่นนี้เลย เคยเห็นแต่ในหนังสือและโทรทัศน์ นักเรียนจึงให้ความสนใจมาก แต่ในการทำกิจกรรมช่วงแรกเริ่มมีนักเรียนหลายคนที่ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว ปิดตาวิ่งไปตีหม้อด้วยความมั่นใจไม่ได้ฟังเสียงจากเพื่อน จึงทำให้นักเรียนคนนั้นตีหม้อไม่โดน แต่หลังจากผู้วิจัยแนะนำให้ เป็นเหตุการณ์ตัวอย่างจากการไม่ได้ฟังความเห็นของผู้อื่น นักเรียนก็ทำกิจกรรมต่อไปได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ พญ.ฐานิต อิศรเสนา ณ อยุธยา (2525: 109) ที่กล่าวว่า เด็กวัยนี้มีความสนใจกิจกรรมและงานของตนเองนานขึ้น มีความกระตือรือร้น สนใจของแปลก ใหม่ และกรมสุขภาพจิต (2543: 77) ที่กล่าวว่า การสร้างความเข้าใจที่ตรงกันชัดเจน ต้องฝึกการเป็นผู้ฟังและผู้พูดที่ดี รวมทั้งคำนึงถึงความรู้สึกของผู้รับสารด้วย ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่นของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์น้อย แต่เมื่อทำกิจกรรมแล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมนี้สามารถทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนี้มากขึ้น

การแสดงท่าทางประกอบเพลง นาฏศิลป์ไทย (ยอมรับถูกผิด) ผู้วิจัยได้ศึกษา

และใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการแสดงท่าทางประกอบเพลง นาฏศิลป์ไทยนี้ อยู่ในด้านย่อยของด้านดี คือ ยอมรับถูกผิด โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมให้นักเรียนรู้จักยอมรับความผิดด้วยตนเองเมื่อเรากระทำผิดโดยรู้ตัว ถือว่าน่ายกย่อง แม้รู้ว่าบทสรุปของผู้กระทำผิดจะเป็นเช่นไร ก็ไม่เกรงกลัวที่จะยอมรับผิด และพร้อมจะแก้ไขให้ดีขึ้น หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่านักเรียนสนใจทำกิจกรรมดีมาก นักเรียนรู้จักยอมรับเมื่อตนเองทำผิด โดยไม่ให้เพื่อนต้องบอกหรือชี้ไปที่ตัวของเขาเลย ผู้วิจัยสอบถามนักเรียนว่า อยากชนะไหม นักเรียนคนหนึ่งตอบว่า “อยากสิครับ แต่ผมรำผิด ผมก็ต้องยอมรับผิดครับ” พร้อมกับมีน้ำตาคลอ ซึ่งสอดคล้องกับกรมสุขภาพจิต (2543: 23) ที่กล่าวว่าบุคคลที่พูดว่าตนไม่เสียใจหรือสนใจว่าอะไรจะเกิดขึ้น แต่ขณะที่พูดก็มีน้ำตาคลอแสดงถึงการมี

สภาวะทางจิตใจสองอย่างในเวลาเดียวกัน ได้แก่ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นความรู้สึก ทั้งความรู้สึกและความคิดจะทำงานร่วมกันอย่างสอดคล้องเป็นส่วนใหญ่ ขณะเดียวกันก็มีความเป็นอิสระจากกันร่วมอยู่ด้วยและสมองจะทำหน้าที่ให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์และความคิดเข้าด้วยกัน ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านการยอมรับถูกผิดของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง แต่เมื่อทำกิจกรรมแล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์มาก จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมนี้สามารถทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนี้มากขึ้น

ด้านที่ 2 ด้านเก่ง (ครั้งที่ 5-7)

การเล่นเด็กไทยเรื่อง ก่อกองทราย (มุ่งมั่นพยายาม) ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการเล่นของเด็กไทยเรื่อง ก่อกองทรายนี้ อยู่ในด้านย่อยของด้านเก่ง คือ มุ่งมั่นพยายาม โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้นานขึ้นและทำสิ่งนั้นให้สำเร็จ รู้จักการให้กำลังใจตนเองในการทำงานและให้กำลังใจเพื่อน รวมถึงการฝึกสมาธิให้อยู่กับสิ่งนั้นนานๆ โดยผู้วิจัยตั้งโจทย์ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มก่อกองทรายตามเวลาที่กำหนด หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่านักเรียนสนใจทำกิจกรรมดีมาก มีความสนุกสนาน ร่าเริง ผู้วิจัยสังเกตได้จากสีหน้าและท่าทางที่ทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ในกิจกรรมนี้นักเรียนร่วมมือกันทำกิจกรรมจนประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับจอม ชุมช่วย (2542: 24) ที่กล่าวว่าเมื่อเด็กมีความสนใจสิ่งใดแล้ว จะพยายามทำให้สำเร็จ เข้าใจเรื่องเหตุและผลมากขึ้น มีความสนใจที่ยาวนานขึ้น แต่ยังไม่สามารถทำอะไรหลายอย่างได้พร้อมกันและกรมสุขภาพจิต (2543: 16) ที่กล่าวว่าความสามารถในการใช้อารมณ์ให้เป็นแรงจูงใจในการทำสิ่งต่างๆ ให้บรรลุเป้าหมาย และเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้บุคคลมีความสนใจสิ่งต่างๆ มีแรงจูงใจและความคิดสร้างสรรค์ คนที่มีความสามารถสูงในด้านนี้มักเป็นคนที่มีการตื่นตัวและประสบความสำเร็จเสมอไม่ว่าในการกระทำสิ่งใด ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านการมุ่งมั่นพยายามของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์น้อย แต่เมื่อทำกิจกรรมแล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมนี้สามารถทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนี้มากขึ้น

การแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี (ปรับตัวต่อปัญหา) ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดีนี้ อยู่ในด้านย่อยของด้านเก่ง คือ การปรับตัวต่อปัญหา โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมสร้างสถานการณ์

ตัวอย่างให้นักเรียนพบเจอกับปัญหาและอุปสรรคในการแสดงท่าทางประกอบเพลง และให้นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหาไปด้วยกัน และต้องก้าวผ่านอุปสรรคนั้นไปได้ หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่านักเรียนสนใจทำกิจกรรมดีมาก ในตอนแรกมึ่งกันบ้างเนื่องจากสถานที่ที่เตรียมให้แสดงนั้นแคบเกินกว่าจำนวนนักเรียนในกลุ่มจะขึ้นไปยืนแสดงได้ และมีการแสดงความคิดเห็นกัน ต่างคนต่างมีหลายความคิดและหลายเหตุผล แต่นักเรียนก็ช่วยกันคิดและแก้ไขสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ กร ศิริโชควัฒนา (2551: 29) ที่กล่าวว่าผู้ที่มี EQ สูงคือผู้ที่สามารถใช้เหตุผลในการคิดและตัดสินใจแก้ปัญหาหรือเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างดี มีการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่ยึดถือตัวเองหรือใช้เหตุผลของตนเองเป็นหลักเพียงฝ่ายเดียว จากกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นถือว่านักเรียนให้ความร่วมมือดีมากแต่งผลคะแนนที่ออกมาหลังจากทดลองแล้ว ในด้านการปรับตัวต่อปัญหาอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ซึ่งเป็นเกณฑ์เดียวกับก่อนการทดลอง ผู้วิจัยจึงเข้าสัมภาษณ์ครูประจำชั้นและนักจิตวิทยา นางวรางค์กุล คงอนันต์ เกี่ยวกับผลการทดลองในครั้งนี้ จึงสรุปได้ว่า ในด้านการปรับตัวต่อปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้นถือว่าอยู่ในเกณฑ์ปกติเพราะอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง และที่ผลขึ้นได้ยาก เนื่องจากการปรับตัวต่อปัญหาในเด็กอายุ 6-8 ขวบนี้ต้องใช้เวลาและประสบการณ์ เด็กมักพูดเสมอว่า มีปัญหาอะไรบอกพ่อกับแม่หรือมีอะไรให้มาบอกครู จึงเป็นสิ่งที่หนึ่งที่นักเรียนยังไม่มีโอกาสได้แก้ปัญหาด้วยตัวเองเนื่องจากนักเรียนเด็กเกินไป ปัญหาในด้านนี้จึงต้องอาศัยเวลาและประสบการณ์ที่นักเรียนจะต้องเจอด้วยตนเองจึงจะเป็นวิธีที่จะให้นักเรียนปรับตัวต่อปัญหาได้ดีที่สุด

การแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุม (กล้าแสดงออก) ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุมนี้ อยู่ในด้านย่อยของด้านเก่ง คือ การกล้าแสดงออก โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมให้นักเรียนได้มีโอกาสคิดสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลงง่ายๆ ด้วยตนเองตามท่าทางที่ตนเองสนใจ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกความกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และเกิดความมั่นใจในตนเองมากขึ้น หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่ามีความสุขกับการคิดสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลง แมงมุม โดยสังเกตได้จากสีหน้าและท่าทางที่แสดงออกมา เมื่อนักเรียนได้กล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในตนเองนักเรียนจะกล้าทำและแสดงออกในสิ่งที่สร้างสรรค์ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรุนเนอร์ ที่กล่าวว่าในการเรียนการสอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระให้มากเพื่อช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและกรมสุขภาพจิต (2543: 59) ที่กล่าวว่าการมีความมั่นใจหรือความเชื่อมั่นนั้น เป็นความรู้สึกว่ามีความสามารถในการควบคุมและมีอำนาจเหนือพฤติกรรมที่แสดงออกทางร่างกายและสิ่งแวดล้อม หากมีความสุขสิ่งที่แสดงออกมานั้นจะดีเช่นกัน ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านการกล้าแสดงออกของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์น้อย แต่เมื่อทำกิจกรรม

แล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมนี้สามารถทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนี้มากขึ้น

ด้านที่ 3 ด้านสุข (ครั้งที่ 8-10)

การแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุม (พอใจในตนเอง) ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ โดยการแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุมนี้ ต่อเนื่องจากกิจกรรมที่แล้วแต่เป็นการนำเสนอท่าทางที่ตนเองคิดขึ้นให้เพื่อน ๆ ชม กิจกรรมนี้อยู่ในด้านย่อยของด้านสุข คือ พอใจในตนเอง โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมให้นักเรียนออกมาแสดงความสามารถ ชื่นชมตนเองและผู้อื่นอย่างมีเหตุผล พอใจในสิ่งที่ตนทำ แม้อาจจะไม่ดีที่สุดก็ตาม หลังจากทำกิจกรรมสังเกตได้ว่านักเรียนได้นำข้อคิดจากการฟังนิทานประกอบหุ่นมือ เรื่อง พอใจในสิ่งที่มี มาเป็นแนวทางในการทำกิจกรรมในครั้งนี้ได้ดีมาก โดยผู้วิจัยได้สังเกตจากปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นในขณะที่ตนเองแสดงและในขณะที่เพื่อนแสดง และมีนักเรียนคนหนึ่งแสดงความคิดเห็นขึ้นมามีว่า “ผมว่ากลุ่มนี้แสดงดีกว่ากลุ่มผมครับ แต่ผมชอบการแสดงกลุ่มผมมากกว่าเพราะผมได้คิดทำเอง” ซึ่งสอดคล้องกับพญ.ฐานิต อิศรเสนา ณ อยุธยา (2525: 101) ที่กล่าวว่าเด็กวัย 6-12 ปีเป็นระยะที่เด็กเข้าใจเหตุผล เริ่มเรียนรู้และเลียนแบบผู้ใหญ่ในเรื่องของความคิดและนิสัย ดังนั้นผู้ใหญ่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กต่อไป ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านการพอใจในตนเองของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์มาก และเมื่อทำกิจกรรมแล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยก็อยู่ในเกณฑ์มาก ซึ่งจะเห็นว่านักเรียนไม่ได้มีปัญหาทางด้านนี้และกิจกรรมก็ยังส่งเสริมให้นักเรียนในด้านนี้ได้เป็นอย่างดี

การแสดงท่าทางประกอบเพลง ช้าง (รู้จักปรับใจ) ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ โดยการแสดงท่าทางประกอบเพลง ช้าง นี้อยู่ในด้านย่อยของด้านสุข คือ รู้จักปรับใจ โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมให้นักเรียนรู้จักปรับใจ คือการทำความเข้าใจกับความผิดหวังที่เกิดขึ้นได้ รู้จักคิดและรู้จักทำใจ หากต้องผิดหวังจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งไป สามารถหาสิ่งใดทดแทนหรือชะลอเวลาที่คาดหวังสิ่งนั้นได้ โดยผู้วิจัยสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนคาดหวังว่าจะได้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเพลง ช้าง ที่น่ารักและเมื่อมีกลุ่มที่ไม่ได้ไปจะแก้ปัญหาหรือควบคุมอารมณ์ในการปรับใจตนเองได้ไหม หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่านักเรียนทุกคนต้องการได้อุปกรณ์ทั้งหมดจริง แต่เมื่อคุยด้วยเหตุผลในการได้มาและการไม่ได้มานั้น นักเรียนทุกคนเข้าใจและยอมรับได้ แต่ดีไปกว่านั้นคือ กลุ่มนักเรียนที่ได้อุปกรณ์ไปทั้งหมดนั้น ได้ขออนุญาตแบ่งอุปกรณ์ให้

กลุ่มอื่นๆด้วย กิจกรรมนี้ได้เห็นว่าการใช้เหตุผลคุยได้ และเห็นความรักและความเสียสละที่มีต่อกันอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ พญ.ฐานิต อิศรเสนา ณ อยุธยา (2525: 101) ที่กล่าวว่าเด็กวัย 6-12 ปีเป็นระยะที่เด็กสามารถเข้าใจเหตุผลได้ ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านการรู้จักปรับใจของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง แต่เมื่อทำกิจกรรมแล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์มาก จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมนี้สามารถทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนี้มากขึ้น

การละเล่นเด็กไทย เรื่อง มอญซ่อนผ้า (รีนเริงเบิกบาน) ผู้วิจัยได้ศึกษาและใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ SMILE และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สอดแทรกกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆเพื่อเป็นต้นแบบในการช่วยสอนนักเรียนที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 40 คะแนน ได้มีการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการละเล่นของเด็กไทยเรื่อง มอญซ่อนผ้า นี้ อยู่ในด้านย่อยของด้านสุข คือ รีนเริงเบิกบาน โดยผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรคกิจกรรมให้นักเรียนเกิดรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ มีความสนุกสนานรื่นเริงกับกิจกรรมที่ได้ทำ เมื่อเรามีความสุข คนรอบข้างเราก็มีความสุขด้วย และเมื่อสุขภาพจิตดีสุขภาพกายก็จะดีตามมา หลังจากทำกิจกรรม สังเกตได้ว่านักเรียนมีความสนุกสนานร่าเริงมาก และให้ความสนใจกับกิจกรรมเป็นอย่างดี ทุกคนยิ้มแย้มแจ่มใส สังเกตได้ว่ากิริยาที่แสดงออกมากจากกิจกรรมนี้นักเรียนอารมณ์ดีและมีความสุขกับกิจกรรมมาก ซึ่งสอดคล้องกับ กร ศิริโชควัฒนา (2551: 80) ที่กล่าวว่าการยิ้มและหัวเราะช่วยให้ร่างกายได้ผ่อนคลายและสามารถทำให้ระบบภูมิคุ้มกันในร่างกายมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้จิตใจปลอดโปร่งมีทัศนคติที่ดีขึ้น มีมุมมองในชีวิตเป็นแง่ที่ดี ซึ่งก่อนการทดลองในกิจกรรมนี้ในด้านความรื่นเริงเบิกบานของนักเรียนโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในเกณฑ์น้อย แต่เมื่อทำกิจกรรมแล้ว หลังการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์มาก จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมนี้สามารถทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนี้มากขึ้น

2. ผลก่อนและหลังการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลองพบว่า การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE มีผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ที่เพิ่มสูงขึ้น โดยมีคะแนนเรียงจากมากไปน้อย ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ การยอมรับถูกผิด และ การใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น คะแนนคือ 52.17 50.58 และ 41.08 ตามลำดับ ความฉลาดทางอารมณ์ในด้านที่ 2 คือด้านเก่ง พบว่า ผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มขึ้นในด้านมุ่งมั่นพยายามและกล้าแสดงออกซึ่งก่อนการทดลองอยู่ในเกณฑ์น้อยและเมื่อทดลองอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง แต่ด้านการปรับตัวต่อปัญหาเมื่อทำการทดลองแล้วยังอยู่ในเกณฑ์เดิมคือ ปานกลาง และในด้านสุดท้ายความฉลาดทางอารมณ์ในด้านสุข ผลคะแนนหลังการทำ

กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มสูงขึ้นในทุกข้อ เรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ความพอใจในตนเอง ความรื่นเริงเบิกบาน และการรู้จักปรับใจ คะแนนคือ 53.33 52.33 และ 50.25 ตามลำดับ ซึ่งทุกด้านอยู่ในเกณฑ์มาก จากผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการทำกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าคะแนนที่สูงขึ้น โดยมีคะแนนในภาพรวมเท่ากับ 47.70 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง

ผลของการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรัญญา กุญจอมศรี (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE พบว่าหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์เพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ระดับ .01 และกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ที่ดีขึ้น จากผลการวิจัยสรุปว่าหลังจากการจัดการเรียนรู้ SMILE ของเด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์สูงขึ้นกว่ากลุ่มควบคุม และค่าคะแนนกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE ของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ SMILE สามารถใช้เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจในธรรมชาติของนักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์ ผู้ทำวิจัยต้องเรียนรู้และเข้าใจนักเรียนอย่างถ่องแท้ และศึกษาจิตวิทยาในเด็ก เนื่องจากนักเรียนเป็นเด็กเล็กและในเรื่องของอารมณ์ถือเป็นเรื่องที่จะเอื้อยดื้อน ผู้ทำวิจัยต้องเป็นผู้ที่มีจิตสาธารณะ มีความอดทนในการเข้าถึงนักเรียน ดูแลการทำกิจกรรมในทุกขั้นตอนอย่างตั้งใจ และมีความรู้พร้อมที่จะถ่ายทอดองค์ความรู้ตั้งแต่ขั้นพื้นฐานและพัฒนาขึ้นตามลำดับเพื่อจะให้การจัดกิจกรรมบรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้

1.2 การนำรูปแบบกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนไปใช้ ควรศึกษาและทำความเข้าใจกับกิจกรรมนาฏศิลป์

และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE แล้วนำเครื่องมือทุกชิ้นที่ผู้วิจัยใช้ในงานวิจัยร่วมด้วย เพื่อให้
เกิดความเหมาะสมและประสิทธิภาพอย่างสูงสุดในกิจกรรม

1.3 ผู้จัดกิจกรรมควรทำความเข้าใจในรูปแบบและแผนกิจกรรมให้ชัดเจนถึงเรื่อง
นักเรียนที่จะได้ร่วมกิจกรรมและประโยชน์ที่จะได้รับในการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

1.4 ผู้รับผิดชอบในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน สามารถนำผล
การศึกษาศาสนาการณจากการศึกษาในครั้งนี้ไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐาน เพื่อใช้ในการพัฒนาในครั้ง
ต่อไป

1.5 ในการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อช่วยพัฒนา
ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้เป็นการใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ควร
ใช้ความระมัดระวังในการทำกิจกรรมอย่างสูง เนื่องจากหลายกิจกรรมเป็นกึ่งการเล่น จึงอาจเกิด
อุบัติเหตุได้ เช่น การหกล้ม ดังนั้นในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งควรมีที่มงานหรือครูประจำชั้นดูแล
อย่างใกล้ชิด

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การทำวิจัยในครั้งต่อไป ควรมีการลงพื้นที่พบกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับ
รายละเอียดด้านพฤติกรรมรายบุคคลโดยละเอียดของกลุ่มตัวอย่างก่อนที่จะลงมือทำกิจกรรม เพราะ
จะได้เข้าใจตัวกลุ่มตัวอย่างมากขึ้น และเพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการทำกิจกรรมต่างๆ

2.2 ควรทำการศึกษาวิจัยนำรูปแบบการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ไปใช้กับ
นักเรียนโรงเรียนอื่นๆเพื่อเปรียบเทียบ

2.3 ควรมีการศึกษาวิจัยติดตามความคงทนของพฤติกรรมของนักเรียนในด้านความ
ฉลาดทางอารมณ์ หรืออาจมีการวิจัยในระยะยาวเพื่อผลในการศึกษาที่ดีขึ้น



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กนกพร ถนอมกลิ่น. (2544). ศิลปะกับเยาวชน. กรุงเทพฯ: ศูนย์แห่งชาติเพื่อพัฒนาผู้มีความสามารถพิเศษสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (สิ่งพิมพ์ สกศ. ; 50/2544)
- กรองทอง จุลีรัชนีกร. (2549). การศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมโดยใช้กิจกรรมเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กร่าง, ไพโรวรรณ. (2544, มิถุนายน). ความฉลาดทางอารมณ์. สารนิพนธ์. 4 (39): 46-49.
- คมเพชร จิตรศุภกุล. (2545). รายงานการวิจัยเรื่องแบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จุฑามาศ วงศ์สุวรรณ. (2548). การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการเคลื่อนไหวของเด็กที่มีความบกพร่อง ทางสติปัญญา. สารนิพนธ์ วท.ม. (วิทยาศาสตร์กีฬา) กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จุฑามาศ วงศ์สุวรรณ. (2548). การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการเคลื่อนไหวของเด็กที่มีความบกพร่อง ทางสติปัญญา. สารนิพนธ์ วท.ม. (วิทยาศาสตร์กีฬา) กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จอม ชุมช่วย. (2542, พฤษภาคม). ความฉลาดทางอารมณ์. โพรเบล. 5 (5): 20-26
- ฉันทนา เอี่ยมสกุล. (2554). ศิลปะการออกแบบท่าเต้น : (นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฉันทนา เอี่ยมสกุล; (2555). นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ (จินตนาการ) = *Creative Thai Dance*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชมภูนท ธนบดี. (2548). การใช้บทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สมาคม. จาก <http://thesis.swu.ac.th:\swuebook\h364503.pdf>
- จิตติรัตน์ เกิดหาญ. (2555). นาฏศิลป์ไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- ตอลสตอย ลีโอ; และ ซอเชอร์. (2523). นิทานสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: ปาณยา.
- เต็มสิริ บุญยสิงห์ คุณหญิง; และ เจือ สตะเวทิน. (2514). วิชานาฏศิลป์ : การละครเพื่อการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. พระนคร: องค์การค้าของคุรุสภา. (วิชาชุดครูประกาศนียบัตรครูมัธยมของคุรุสภา.)

บรรณานุกรม (ต่อ)

- เทอดศักดิ์ เดชคง. (2545). ความฉลาดทางอารมณ์จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ : คำถาม - คำตอบ และกรณีศึกษา. กรุงเทพฯ: มติชน.
- เทอดศักดิ์ เดชคง. (2542, มกราคม). ความฉลาดทางอารมณ์กับการศึกษายุคใหม่. วารสารวิชาการ. 2 (1): 20-23.
- นิรันดร์ จุลทรัพย์. (2546, มกราคม). *Iq, Eq, Mq เก่ง, ดี, มีสุข*. วารสารศึกษาศาสตร์ (มหาวิทยาลัยทักษิณ). 2 (2): 29-36.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2545). รายงานผลการวิจัยโครงการวิจัย"การใช้ละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียน". กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- พรรัตน์ ดำรง. (2550). การละครสำหรับเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 2, (ฉบับพิมพ์เพิ่มเติม). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรัตน์ ดำรง. (2557). ละครประยุกต์: การใช้ละครเพื่อการพัฒนา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรจาริน พัฒน์พันธุ์. (2558, เมษายน). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ที่มีต่อทักษะปฏิบัติและความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคลองบ้านพร้าว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1. วิทยาจารย์. 114 (6): 82-85.
- ลำตวน, นาศิริกุล. (2542, พฤศจิกายน). มาวัด *Eq, Iq* และ *Dq* ลูกกันเถอะ. แม่และเด็ก. 23 (333): 40-41.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2553). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. พิมพ์ครั้งที่ 9, แก้ไขเพิ่มเติม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2551). ร้องรำทำเพลง : ดนตรีและนาฏศิลป์ชาวสยาม. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มติชน.
- สุชา จันทน์เอม. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุชา จันทน์เอม. (2543). จิตวิทยาเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุภัททา ปิณฑะแพทย์. (2532). จิตวิทยาทั่วไป : แนวคิดและทฤษฎีขั้นมูลฐาน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- สมชาย จักรพันธุ์, ม.ล. (2543, พฤษภาคม). เรื่องของอีคิว. วารสารอาหารและยา. 7 (2): 7-13.
- สมชาย จักรพันธุ์, ม.ล. (2543, พฤษภาคม). เรื่องของ E.Q. หมออนามัย. 9 (6): 80-83.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุนนมาลย์ นิมเนตพันธ์. (2540,มกราคม). การฝึกหัดนาฏศิลป์ไทยเบื้องต้น. ศิลปกรรมศาสตร์มศว. 5 (1): 19-24.
- สมิตร เทพวงษ์. (2548). นาฏศิลป์ไทย : นาฏศิลป์สำหรับครูประถมศึกษา-อุดมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อนันต์ นวลใหม่. (2549). การศึกษาปัจจัยบางประการที่ส่งผลต่อความฉลาดทางอารมณ์ (Eq) และความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค (Aq) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดอ่างทอง. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์. (2552). ใหว์ครุนาฏศิลป์ไทย : ความหมาย พิธีการ การจัดการ.พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณรุ่ง โชคพงษ์พันธ์. (2556). ชุดกิจกรรมบูรณาการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ (สาระที่ 3) : นาฏศิลป์ ระดับชั้นปีที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- อรัญญา กุฎจอมศรี. (2557). การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ Smile. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ด. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Chantrarat Vongareesawat. (2010). *Effect of Insight Meditation on Enhancing the Emotional Intelligence among Thai Psychiatric Nurses*. Thesis (Doctor of Philosophy (Nursing)) – Chiang Mai University 2010.
- Eq. (2006). *Times Higher Education Supplement*. (1770): 7-7.
- Executive Eq: *Emotional Intelligence in Business*. (1997). *Library Journal*. 122(12): 97-97.
- Strategy in Crisis/Executive Eq (Book Review). (2000). *Business Library Review International*. 24(2): 95.
- Managers Get Eq Adjustment. (2001). *Times Higher Education Supplement*. (1483): 8.
- Isn't It Time You Signed up for an Eq Test? (2003). *Times Higher Education Supplement*. (1613): 25-25.
- Test Your Eq: *Find out How Emotionally Intelligent You Really Are*. (2005). *Library Journal*. 130(12): 104-104.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
หนังสือราชการ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
แบบรายงานผลการพิจารณาเค้าโครงปริญญานิพนธ์ / สารนิพนธ์

เรียน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

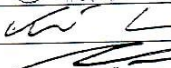
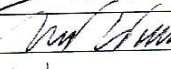
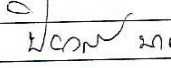
คณะกรรมการบริหารหลักสูตร... ภาควิชา... สาขาวิชา... ศิลปศึกษา (ศิลปกรรมแสดงศึกษา).....
 คณะ/สถาบัน/สำนัก... ศิลปกรรมศาสตร์..... มีความประสงค์จะขอรายงานผลการพิจารณาเค้าโครงปริญญานิพนธ์ /
 โครงการสารนิพนธ์ ของนิสิตชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)..... ที่ศนี้... กรัณท์รัตน์.....
 รหัสประจำตัวนิสิต... 57199130353..... นิสิตระดับ () ปริญญาเอก () (ปริญญาโท - เอก) (✓) ปริญญาโท
 E-mail tonuey@gmail.com..... โทร 082-720-5596.....
 ชื่อปริญญานิพนธ์ / สารนิพนธ์ (ภาษาไทย) ...การพัฒนาศักยภาพฉลาดทางอารมณ์(EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น.....
 ด้วยการใช้กิจกรรมนาฏศิลป์.....
 (ภาษาอังกฤษ) ...Emotional Quotient Development for Primary School Children through Performance Activities.....

ทำการพิจารณาเค้าโครงปริญญานิพนธ์ / สารนิพนธ์ เมื่อวันที่ 29 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2559
 สถานที่ อาคาร 16 คณะศิลปกรรมศาสตร์..... ห้อง ห้องประชุม 15-502 ชั้น 5.....
 ผลการสอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์ / สารนิพนธ์ (แบบผลการประเมินตามแบบฟอร์ม)

(✓) ผ่าน (คณะกรรมการได้ตรวจสอบความถูกต้องของเค้าโครงปริญญานิพนธ์/สารนิพนธ์เรียบร้อยแล้ว)

() ผ่าน แบบมีเงื่อนไข โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้.....

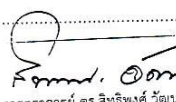
() ไม่ผ่าน

ชื่อ-สกุล (ตำแหน่งทางวิชาการ)	ลายมือชื่ออาจารย์	ตำแหน่งสอบเค้าโครง
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรณวิไชย		ประธาน
2. อาจารย์ ดร.ปรวิณ แพทยานนท์		กรรมการ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์		กรรมการ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณีน นพอุดมพันธุ์		กรรมการ
5.		กรรมการ
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา		กรรมการและเลขานุการ

ผลการพิจารณาของคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(✓) อนุมัติ

() ความเห็นอื่นๆ.....


 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรณวิไชย)
 รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน
 ปฏิบัติหน้าที่แทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
 วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

หมายเหตุ ส่งผลการประเมินให้บัณฑิตวิทยาลัยภายใน 15 วันทำการหลังสอบ

๕ ๑ ๓ ๕ ๒๕๕๙



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15644

ที่ ศธ 0519.12/ 1044

วันที่ 17 พฤศจิกายน 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ดารภา วรรวณิช

เนื่องด้วย นางสาวทัศนีย์ กรัณทรรัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ช่วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ปรวิณ แพทยานนท์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิตโทรศัพท์ 082 720 5596

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวทัศนีย์ กรัณทรรัตน์ และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ศาสตราจารย์ ดร. ๑.

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 0519.12/ ๒๐๖๔



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๖ พฤศจิกายน 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.สุชนันต์ แวงวรรณ

เนื่องด้วย นางสาวทัศนีย์ กรัณทรรัตน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อการพัฒนาศักยภาพทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวทัศนีย์ กรัณทรรัตน์ และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 720 5596

ที่ ศธ 0519.12/ ๕๐ ๙ ๕



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑๙ พฤศจิกายน 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

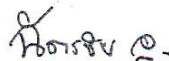
เรียน คุณวรางค์กุล คงอนันต์

เนื่องด้วย นางสาวทัศนีย์ กรณ์ทรัพย์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะ
การแสดงศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การใช้กิจกรรม
นาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ปรวิณ แพทยานนท์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้
นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวทัศนีย์ กรณ์ทรัพย์ และขอขอบคุณ
เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 720 5596



**หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : การใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE เพื่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวทัศนีย์ กรธน์รัตน์

หน่วยงานต้นสังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์

รหัสโครงการวิจัย : 327/59X

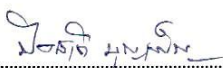
โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 27 ตุลาคม 2559

ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการรับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 15 พฤศจิกายน 2559

ลงชื่อ) 

(นายปิชาติ บุญเพ็ญ)

รักษาการแทน

เลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณา
โครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ลงชื่อ) 

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรม

สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

1. รศ. ดารกา วรรณวนิช อาจารย์สาขาสาธิตการสอนภาษาไทย โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์
2. ดร.สุขสันติ แวงวรรณ อาจารย์ภาควิชานาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง
3. นางสาววรงค์กุล คงอนันต์ นักจิตวิทยา โรงพยาบาลศูนย์การแพทย์ พระเทพ
รัตนราชสุตา สยามบรมราชกุมารี



ภาคผนวก ค
แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กอายุ 6-11 ปี
กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข



แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) (อายุ 6 – 11 ปี)

ชื่อ-สกุล(ด.ช./ด.ญ.) ชั้น.....เลขที่.....

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบายถึงอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กในช่วง 4 เดือน ที่ผ่านมา

โปรดใส่เครื่องหมาย X ในช่องที่ท่านเห็นว่าตรงกับเด็กมากที่สุด

อารมณ์ ความรู้สึก พฤติกรรม		ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ
1	ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ				
2	รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลาของตน				
3	ยับยั้งที่จะทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง				
4	ต้องการอะไรต้องได้ทันที				
5	เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลานานกว่าจะหายโกรธ				
6	หมกมุ่นกับการเล่นมากเกินไป				
7	ชี้แจงเหตุผลแทนการใช้กำลัง				
8	ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็กที่เล็กกว่า				
9	เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน				
10	ใส่ใจหรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร				
11	เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ				
12	ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือเสียใจ				
13	ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น				
14	รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น				
15	รู้จักรับฟังผู้อื่น				
16	รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น				
17	มักสารภาพเมื่อทำผิด				
18	ไม่ชอบแกล้งเพื่อน				
19	ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม				
20	เมื่อทำผิด มักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ				

21	ยอมรับกฎเกณฑ์ เช่น ยอมรับการลงโทษเมื่อทำผิด				
22	รู้จักขอโทษ				
23	ยอมรับคำตำหนิหรือตักเตือนเมื่อทำผิด				
24	มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่งต่างๆ ที่สนใจ				
25	มีสมาธิในการทำงาน เช่น อ่านหนังสือได้นานๆ				
26	พยายามทำงานที่ยากให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง เช่น การบ้าน การฝีมือ				
27	สนุกกับการแก้ปัญหาต่างๆ หรือท้าทาย เช่น ปัญหาการบ้านของเล่นที่แปลกๆ ใหม่ๆ				
28	เฉื่อยชา ไม่สนใจที่จะทำงานให้เสร็จ				
29	บ่นหรือต่อรองว่างานต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ลงมือทำ				
30	ทำงานต่อไปจนเสร็จแม้ว่าเพื่อนๆ ไปเล่นแล้วก็ตาม				
31	ไม่ท้อใจเมื่อประสบกับความผิดหวัง				
32	หาทางตกลงกับเพื่อนหรือเด็กคนอื่นเมื่อเกิดขัดแย้งกัน				
33	ไม่เอะอะโวยวายเมื่อพบปัญหาหรือความยุ่งยาก				
34	รู้จักรอจังหวะหรือรอคอยเวลาที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา				
35	เมื่อมีปัญหา จะคิดหาวิธีแก้หลายๆ ทาง				
36	ร่วมกิจกรรมที่ตนไม่ชอบ หรือไม่ถนัดกับผู้อื่นได้				
37	ท้าทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่				
38	กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนหมู่มาก				
39	กล้าซักถามข้อสงสัย				
40	เมื่อถูกถาม ใช้วิธีนิ่งเฉย แทนการตอบว่าไม่รู้				

41	มักจะใช้ข้ออ้างเมื่อไม่กล้าทำอะไร				
42	ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น				
43	เล่าถึงความสำเร็จของตนเองให้ผู้ใหญ่ฟัง				
44	ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ฐานะบ้าน อาชีพของพ่อแม่ รูปร่างหน้าตาความสามารถของตนเอง ฯลฯ				
45	ภูมิใจที่ตนเองมีจุดดีหรือความสามารถพิเศษบางอย่าง เช่น เรียนเก่ง เล่นกีฬาเก่ง เล่นดนตรีได้				
46	ภูมิใจที่ได้รับการไว้วางใจจากผู้ใหญ่ เช่น ดูแลน้อง ดูแลสัตว์เลี้ยงช่วยเหลืองานผู้ใหญ่				
47	น้อยใจง่าย				
48	รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่ผู้อื่นไม่ได้				
49	พอใจกับผลการเรียนที่ได้ แม้จะไม่ดีเด่นมากนัก				
50	เมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการก็รู้จักยอมรับสิ่งทดแทนอย่างอื่น				
51	เล่นเกมหรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจนาน				
52	แม้เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นก็เรียกร้องที่จะเอาให้ได้ตามที่ต้องการ				
53	หงุดหงิดอยู่นานเมื่อไม่ได้ตั้งใจ				
54	เมื่อทำอะไรไม่ได้ตามต้องการจะผิดหวังมาก เช่น บ่น คร่ำครวญ หรือซึม				
55	มีอารมณ์ขัน				
56	เล่นสนุกสนานหรือล้อกันเล่นสนุกๆ ได้				
57	เมื่ออยู่คนเดียวก็รู้จักหาสิ่งของมาทำให้ตัวเองเพลิดเพลินได้				
58	รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการดูหนัง ฟังเพลง เล่นสนุก วาดรูป พูดคุยกับเพื่อน				
59	เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย				
60	สนุกกับการแข่งขันแม้จะรู้ว่าไม่ชนะ				

ภาคผนวก ง
แผนการจัดการเรียนรู้หลักสูตรปีในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ **SMILE**

ตารางการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE

ครั้งที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	คุณลักษณะความ ฉลาดทางอารมณ์
1.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง งูกินหาง	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (การควบคุมอารมณ์)
2.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ขี้ม้าส่งเมือง	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (การควบคุมอารมณ์)
3.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ปิดตาตีหม้อ	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (ใส่ใจและเข้าใจ อารมณ์ของผู้อื่น)
4.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง นาฏศิลป์ไทย	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านดี (ยอมรับถูกผิด)
5.	การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ก่อกองทราย	1. ขึ้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขึ้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขึ้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขึ้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขึ้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (มุ่งมั่นพยายาม)

ครั้งที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	คุณลักษณะความ ฉลาดทางอารมณ์
6.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง เป็นอะไรดี	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (ปรับตัวต่อปัญหา)
7.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง แมงมุม	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านเก่ง (กล้าแสดงออก)
8.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง แมงมุม (น้ำเสนอ)	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (พอใจในตนเอง)
9.	การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง เพลง ช้าง	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (รู้จักปรับใจ)
10.	การเล่นเด็กไทย เรื่อง มอญซ่อนผ้า	1. ขั้นร้องเพลง (Singing : S) 2. ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation : M) 3. ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction : I) 4. ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning : L) 5. ขั้นประเมินผล (Evaluation : E)	ด้านสุข (เริ่มเรียงเบิกบาน)

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การละเล่นเด็กไทย เรื่อง งูกินหาง (การควบคุมอารมณ์) เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

การปฏิบัติตนในการควบคุมอารมณ์เมื่ออยู่ในสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนต้องปฏิบัติหรือไม่ต้องปฏิบัติ ในขณะที่ตกอยู่ในสถานการณ์นั้น และที่อยู่ร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก และส่วนใหญ่มีความต้องการเหมือนกัน ซึ่งนักเรียนต้องช่วยกันแก้ไขข้อขัดแย้งนี้ โดยนักเรียนจำเป็นต้องยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล และผ่านปัญหาไปได้ด้วยดี

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถควบคุมอารมณ์ได้ เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่มีข้อขัดแย้ง
2. นักเรียนสามารถบอกข้อดีและข้อเสียจากเหตุการณ์ที่มีข้อขัดแย้งได้

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ในการละเล่นงูกินหาง โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง งูกินหาง ว่านักเรียนเคยได้ยินหรือไม่ เคยเล่นการละเล่นนี้หรือไม่ พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูและนักเรียนยืนเป็นวงกลม 1 วงและร่วมกันร้องเพลง แม่งูเอ๋ย โดยจะมีคนหนึ่งเป็นแม่งูอยู่ตรงกลาง คนที่เป็นแม่งูต้องสวมหมวกกระดาษงูป่องไว้และเดินออกท่าทางแบบอึสระ จากนั้นก็ทำท่าเข้าไปหาใครก็ได้และสวมหมวกให้ คนที่โดนสวมก็ออกมาเป็นแม่งูแทน

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลงการละเล่นงูกินหาง (ต้นฉบับ)
- 2) ครูเล่านิทานประกอบหุ่นนิ้วมือ เรื่อง ฉันจะเป็นแม่งู ให้นักเรียนฟังจนถึงเนื้อเรื่องช่วงที่เป็นเหตุการณ์ของความขัดแย้งในเรื่อง ครูจะหยุดเล่าเพื่อให้เป็นกิจกรรมในขั้นต่อไป
- 3) ในขณะที่ครูเล่านิทาน ครูพยายามพูดถึงการเป็นแม่งูว่าสำคัญอย่างไร เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญและสนใจจะเป็นแม่งู

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 11 คน
- 2) ให้นักเรียนตอบคำถามจากครูเกี่ยวกับนิทานเรื่อง ฉันจะเป็นแม่งู เช่น
 - เพราะเหตุใดทำไมเด็ก ๆ จึงอยากเป็นแม่งู
 - หากนักเรียนอยู่ในเหตุการณ์นักเรียนจะแก้ไขปัญหาได้ไหม อย่างไร
 - นักเรียนคิดว่าตอนจบของนิทานเรื่องนี้จะเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนและซ้อมการละเล่น งูกินหาง และออกมาแสดงให้เพื่อนดูหน้าชั้นเรียน
- 2) ในการทำงานครั้งนี้ ครูจะไม่เจาะจงว่าใครจะเป็นแม่งู พ่องู หรือลูกงู ซึ่งจะให้นักเรียนแบ่งกันเอง ครูมีหน้าที่เพียงสังเกตการทำงานและปฏิบัติกริยาของนักเรียน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงหน้าชั้นเรียน
- 2) สอบถามการทำงานในครั้งนี้ ว่ามีการแบ่งกันอย่างไร มีการโต้แย้งหรือไม่ และแก้ไขกันอย่างไร
- 3) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการละเล่นงูกินหางและนิทานว่าได้อะไรเราบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง แม่งูเอ๋ย
2. หมวกกระดาดรูปงู
3. นิทานประกอบหุ่นนิ้วมือ เรื่อง “ฉันจะเป็นแม่งู”

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดกิจกรรมดังนี้

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

เพลง แม่งูเอ๋ย

เนื้อร้อง/ทำนอง ทวิน เคล้าเครือ

เรียบเรียง ญา วงกล้วยหอม

งู งู งู แม่งูปออยู่ในรูก็เลื้อยออกมา	ลูกงูตามมาเป็นขบวน (ซ้ำ)
จงอย่าเรรวน สามัคคีไว้หนา	งู งู งู พ่อจะขอลูกงูไปขึ้นชมอุรา
แม่งูนั่นไม่ยอม ลูกงูก็นิยาม	ไม่พูดอ้อมค้อม จะกินหางแล้วหนา

นิทาน เรื่อง “ฉันจะเป็นแม่งู”

ณ ลานกว้างในวัดพญาบุญ มีกลุ่มเด็กๆ กำลังจะมาวิ่งเล่นกันเหมือนเช่นทุกวัน วันนี้เจ้าแกละ เด็กน้อยช่างพูดเสนอว่า เรามาเล่นการละเล่น งูกินหางกันเถอะ ซึ่งทุกคนเห็นด้วยและดูเหมือนจะไม่ มีใครขัดแย้งอะไร แต่เจ้าแกละก็ตะโกนออกมาว่า ฉันขอเป็นแม่งูนะ เพราะฉันเป็นคนคิดว่าวันนี้จะ เล่นอะไร เจ้าแกละให้เหตุผลอย่างนั้น ทันใดนั้นเอง เจ้าเบ๊ยกผู้ไม่ยอมใครจึงบอกไปว่า ฉันก็อยาก เป็นเหมือนกันนะ จากนั้นทั้ง ก้อย แดง เหม่ง โกะ เล็ก และหนอย ก็ต่างพูดให้เหตุผลต่าง ๆ นานาว่า ตนเองก็อยากเป็นแม่งูเหมือนกันทั้งหมด

(นิทานเรื่องนี้ แต่งขึ้นเพื่อจำลองเหตุการณ์ให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา จากอารมณ์ของตัวละคร)

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่1การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ชีม้่าส่งเมือง(การควบคุมอารมณ์)เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

การปฏิบัติตนในการควบคุมอารมณ์เมื่ออยู่ในสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนต้องการปฏิบัติหรือไม่ต้องการแต่อาจตกอยู่ในสถานการณ์นั้น ในขณะที่อยู่ร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก และส่วนใหญ่มีความต้องการเหมือนกัน ซึ่งนักเรียนต้องช่วยกันแก้ไขข้อขัดแย้งนี้ โดยต้องยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล และผ่านปัญหาไปได้ด้วยดี

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถควบคุมอารมณ์ได้ เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้
3. นักเรียนสามารถบอกข้อดีและข้อเสียจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ในการละเล่นชีม้่าส่งเมือง โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง ชีม้่าส่งเมือง ว่านักเรียนเคยได้ยินหรือไม่ เคยเล่นการละเล่นนี้หรือไม่ พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลง ม้าวิ่ง เมื่อนักเรียนร้องเพลงตามจังหวะได้แล้ว ให้นักเรียนลองช่วยกันคิดทำไปพร้อมกัน และร้องเพลงพร้อมทำท่าทางเพื่อความสนุกสนาน

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูถามเชิงแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับนักเรียนว่า ใครรู้จักการละเล่นชีม้่าส่งเมืองบ้าง ถ้ารู้จักนักเรียนลองเล่าประสบการณ์ในการเล่นให้เพื่อนๆ ฟังหน้าชั้นเรียน
- 2) ครูอธิบายการละเล่นชีม้่าส่งเมืองให้นักเรียนฟัง เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจกฎและกติกาในการเล่น หากนักเรียนคนใดไม่เข้าใจสามารถถามได้

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน
- 2) ครูและนักเรียนร่วมกันสาธิตการเล่นขี่ม้าส่งเมืองตามกฎกติกาที่อธิบายไปแล้ว โดยในรอบแรกให้ครูเป็นเจ้าเมืองก่อน เมื่อนักเรียนเริ่มเข้าใจแล้ว ให้สลับเอานักเรียนมาเป็นบ้าง มีการเปลี่ยนฝ่ายบ้าง
- 3) ครูสังเกตปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการสาธิต และสังเกตวิธีการแก้ปัญหาของนักเรียน หากนักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาได้ครูควรให้คำแนะนำไปก่อนเพื่อให้นักเรียนจะได้มีแนวทางในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) ครูให้นักเรียนจับฉลากเพื่อจับกลุ่มใหม่
- 2) ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลองเล่นขี่ม้าส่งเมืองกันเอง โดยครูสังเกตว่านักเรียนมีการแบ่งฝ่ายกันอย่างไร วางแผนในการเล่นกันอย่างไร
- 3) เมื่อเล่นเสร็จนักเรียนแต่ละกลุ่มอภิปราย การเล่นในครั้งนี้มีปัญหาอะไรเกิดขึ้นหรือไม่ และแก้ไขให้ผ่านไปได้อย่างไร หรือมีข้อดี ข้อเสียของการเล่นอย่างไรบ้าง

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอจากการเล่นขี่ม้าส่งเมือง
- 2) นักเรียนบอกความรู้สึกจากการเล่นในครั้งนี้
- 3) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้และปัญหาที่ได้จากการเล่นขี่ม้าส่งเมือง ว่าได้สอนอะไรเราบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง ม้าวิ่ง
2. ฉลากในการจับกลุ่ม

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็กระหว่างจัดกิจกรรมโดยมีการสังเกตดังนี้

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

เพลง ม้าวิ่ง

ม้าวิ่ง กับ กับ เดี่ยวเดี่ยวลั่นตาเราไป

ม้าวิ่งเร็วไว เร็วทันใจร้องฮี้ กับ กับ

ม้าวิ่งเร็วรี ดูชิตายไป

ม้าวิ่งเร็วไว เร็วทันใจร้องฮี้ กับ กับ

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE

เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การละเล่นเด็กไทย เรื่อง ปิดตาตีหม้อ(ใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น) เวลา50นาที

สาระการเรียนรู้

การรับฟังผู้อื่น ไม่เพียงแต่ทำอะไรตามอารมณ์หรือตามใจตนเอง บางครั้งการมั่นใจตนเองเกินไปอาจทำให้เกิดผลเสียได้ ดังนั้นนักเรียนควรรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และพลบโยนเมื่อผู้อื่นไม่สบายใจหรือเสียใจ

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถเข้าใจและรับฟังเพื่อนได้ด้วยเหตุผล
2. นักเรียนพลบโยนเพื่อนได้เมื่อเพื่อนรู้สึกไม่ดี

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ในการละเล่นที่ปิดตาตีหม้อ โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง ปิดตาตีหม้อ ว่านักเรียนเคยได้ยินหรือไม่ เคยเล่นการละเล่นนี้หรือไม่ พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลง ฟังฟ้าลั่น เมื่อนักเรียนร้องเพลงตามจังหวะได้แล้ว ให้นักเรียนลองช่วยกันคิดทำไปพร้อมกัน และร้องเพลงพร้อมทำท่าทางเพื่อความสนุกสนาน กิจกรรมนี้จะฝึกให้นักเรียนได้รู้จักการฟังเสียงเช่น เสียงฟ้าร้องและทำท่าทางตามเนื้อเพลง

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูให้นักเรียนฟังเพลง เป็นอะไรดี แล้วตอบให้ได้ว่าเพลงที่ฟังนั้นเอ่ยชื่อสัตว์ชนิดใดบ้าง กิจกรรมนี้จะฝึกให้นักเรียนตั้งใจฟัง
- 2) ครูอธิบายการเชื่อมโยงในการฟังเพลง เป็นอะไรดี กับการละเล่นปิดตาตีหม้อ แก่นักเรียนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจกฎและกติกาในการเล่น หากนักเรียนคนใดไม่เข้าใจสามารถถามได้

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน

- 2) ครูให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มต่อเป็นแถวตอน ครูจะกระซิบที่หูของนักเรียนคนแรก เป็นชื่อการละเล่นของเด็กไทย โดยนักเรียนจะต้องตั้งใจฟังและกระซิบส่งต่อกัน จนถึงคนสุดท้าย และคนสุดท้ายจะเป็นคนตอบว่าเพื่อนพูดว่าอะไร กลุ่มใดตอบถูกรับไป 1 คะแนน
- 3) ครูชี้แจงให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและบอกประโยชน์ของการเล่นนี้ หลังจากนั้นครูและนักเรียนช่วยกันสรุป

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากันว่า ใครจะเป็นคนลงแข่งขัน ใครเป็นคน โดนปิดตา และใครจะเป็นคนบอกทางเพื่อน
- 2) นักเรียนฝึกซ้อม
- 3) ครูสังเกตการณ์การวางแผนทำงานของแต่ละกลุ่ม

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแข่งขันกัน โดยคนที่ไม่ได้ลงแข่งขัน สามารถส่งเสียงทำลายสมาธิเพื่อนอีกกลุ่มได้ ดังนั้นผู้แข่งขันต้องมีสมาธิและตั้งใจ ฟังเพื่อนของกลุ่มตนเองให้ดี
- 2) ครูประกาศผู้แพ้และผู้ชนะในการแข่งขันครั้งนี้ เพื่อสังเกตพฤติกรรมหลังการแข่งขันว่ากลุ่มแพ้และกลุ่มชนะรู้สึกเช่นไร หากกลุ่มแพ้รู้สึกไม่ดี ครูควรชี้แนะแนวทางให้นักเรียนได้รู้จักการปลอบโยนกัน
- 3) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นปิดตาตีหม้อ ว่าได้สอนอะไรให้แก่เพื่อนบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง เป็นอะไรดี
2. เกมทายกระซิบ (การละเล่นเด็กไทย)
3. ไม้และหม้ออะไรก็ได้

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดกิจกรรมดังนี้

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

เพลง ฟังฟ้าลั่น

แฉะฟังฟ้าลั่น	แฉะฟังฟ้าลั่น
ไต่ยีนไหม	ไต่ยีนไหม
เสียงฝนตกดังเปาะแปะ	เสียงฝนตกดังเปาะแปะ
เราเปียกปอน	เราเปียกปอน

เพลง เป็นอะไรดี

อยากรเป็นกบ ฮ่ำไ้ ร้องอ๊อบ อ๊อบ ในกอหญ้า
 อยากรเป็นปลาพ่นน้ำดำผุด...ว่าย..
 อยากรเป็นเปิด ฮ่ำไ้ ว่ายน้ำตามสบาย
 อยากรเป็นกระต่ายโลดเต้นเล่นแสง...จันทร์..
 อยากรเป็นนก ฮ่ำไ้ น้อยๆเหินลอยฟ้า
 อยากรเป็นม้าโลดไล่ไฟในไพร...สัณฑ์..
 อยากรเป็นไก่ ฮ่ำไ้ ขันจ้ำทำตะวัน
 อยากรเป็นเด็กคนขยันดีกว่า...เอย..

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงท่าทางประกอบเพลง เรื่อง เพลง นาฏศิลป์ไทย
(ยอมรับถูกผิด) เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

การรู้จักยอมรับความผิดด้วยตนเองเมื่อเรากระทำผิดโดยรู้ตัว ถือว่าเป็นเรื่องที่น่ายกย่อง แม้จะรู้ว่าบทสรุปของผู้กระทำผิดจะร้ายแรงแค่ไหน ก็ไม่เกรงกลัวที่จะยอมรับผิด และพร้อมจะแก้ไขให้ดีขึ้นและถูกต้องต่อไป

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนยอมรับในความผิดด้วยตนเองเมื่อกระทำผิด
2. นักเรียนมีความพยายามที่จะแก้ไขให้ดีขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลง นาฏศิลป์ไทย โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง พื้นฐานของนาฏศิลป์ที่นักเรียนรู้จัก ว่านักเรียนเคยรู้จักท่ารำอะไรบ้างไหม หรือถ้าพูดถึงนาฏศิลป์ไทยนักเรียนจะทำท่าใด พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลง นาฏศิลป์ไทย และฝึกจนนักเรียนสามารถร้องเพลง นาฏศิลป์ไทยได้

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูเล่านิทานประกอบบทบาทสมมติให้นักเรียนฟัง เรื่อง ผมผิตเองครับ โดยนิทานจะแทรกด้วยความรู้เกี่ยวกับการกระทำผิด การยอมรับผิด และการไม่ยอมรับผิด เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฟังเหตุการณ์ต่างๆผ่านนิทานประกอบบทบาทสมมติ และเพื่อให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิด

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ครูสาธิตท่าทางประกอบเพลง นาฏศิลป์ไทย ให้นักเรียนค่อยๆปฏิบัติตามทีละท่า

- 2) ครูให้นักเรียนจับคู่ฝึกด้วยวิธีเพื่อนช่วยเพื่อน ฝึกซ้อมท่าทางที่ครูต่อให้ ถ้าไม่เข้าใจท่าไหนนักเรียนสามารถถามครูได้

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) ครูให้นักเรียนทั้งห้องฝึกซ้อมพร้อมกัน โดยร้องและรำเอง
- 2) ครูให้นักเรียนสลับกันรำที่ละแถว
- 3) ครูสังเกตการรำของนักเรียน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) รอบที่ 1-2 ครูให้นักเรียนทั้งหมดรำพร้อมกัน โดยครูวางกติกาว่าหากนักเรียนคนใดรำผิด ให้คนนั้นนั่งลง และสุดท้ายจะเหลือนักเรียนไม่รำผิดเลย นักเรียนคนนั้นจะเป็นผู้ชนะ
- 2) รอบที่ 3-4 ครูให้นักเรียนทั้งหมดรำพร้อมกัน โดยครูวางกติกาว่าหากนักเรียนคนใดคนหนึ่งรำผิด จะต้องเปิดเพลงและรำใหม่ทั้งหมด
- 3) ในการทำกิจกรรมครูว่าถามนักเรียนว่า หากนักเรียนทำผิดจะกล้ายอมรับผิดไหม หากมีให้อธิบายให้นักเรียนฟังว่าการทำผิดไม่ใช่เรื่องเสียหาย ใช่ว่าจะผิดไปตลอดชีวิต เมื่อเรากล้าที่จะยอมรับ และพร้อมที่จะแก้ไขใหม่ ก็จะมีแต่คนรัก
- 4) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม ว่าได้สอนอะไรเราบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง นาฏศิลป์ไทย
2. นิทานประกอบบทบาทสมมติ เรื่อง ผมผิดเองครับ

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมเด็กระหว่างจัดกิจกรรมโดยมีการสังเกตดังนี้

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

เพลง นาฏศิลป์ไทย

ทำรำประจำชาติไทย	สวยวิไลชาติใดจะปาน
สืบทอดกันมาช้านาน	โลกกล่าวขานถึงนาฏศิลป์ไทย
จีบหยายย้ายมาจีบคว้า	ตั้งวงลงต่ำแล้วรำรำกันไป
เมขลาปล่อยแก้วแววไว	แล้วรำสายโยกย้ายไปมา

นิทานประกอบบทบาทสมมติ เรื่อง ผมผิตเองครับ

ณ โรงเรียนแห่งหนึ่ง ในห้องเรียน ป.1/4 มีนักเรียนทั้งหมด 30 คนและมีคุณครูประจำชั้นชื่อว่า ครูอุง แต่ในสายตาเด็กๆ แล้วครูอุงเป็นครูที่ค่อนข้างดุเลยทีเดียว พักกลางวันวันหนึ่ง เด็กชายเก่ง ได้ถือแก้วน้ำเข้ามาในห้องเรียน และเผลอเอาไปวางไว้บนโต๊ะของครูอุง หลังจากเด็กชายบอลเรียกเขาไปวิ่งเล่น ผ่านไป 20 นาที นักเรียนทุกคนกลับไปที่ห้องเรียน เพราะถึงเวลาเรียนแล้ว แต่กลับเห็นครูอุงยืนถือเอกสารที่เปียกไปด้วยน้ำ และแก้วเปล่าที่อยู่บนโต๊ะ เด็กๆ เดินมาหนึ่งที่ตนเองอย่างสงบ เสมือนรู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ครูอุงหันไปพูดกับเด็กๆ ว่า “นี่เป็นเอกสารสำคัญ แต่ขณะนี้มันเปียกหมดแล้ว เพราะมีแก้วน้ำมาหกอยู่บนโต๊ะ ซึ่งก็ไม่มีใครเป็นคนทำ และจริงๆ กฎของห้องเรียนคือห้ามนำแก้วน้ำที่ซื้อในโรงอาหารเข้ามาอยู่แล้ว จะมีใครพูดอะไรบ้างคะ” หลังจากครูอุงพูดจบ ทุกอย่างเงียบกริบ ไม่มีนักเรียนคนใดพูดอะไรเลย

- | | |
|----------------|---|
| ➤ เก่ง | เจ้าของแก้วแต่ไม่ได้เป็นคนทำหก |
| ➤ บอล | ผู้เห็นว่าเก่งเป็นคนนำแก้วเข้ามาแต่ไม่รู้ว่าเป็นใครทำ |
| ➤ นาย | ผู้ที่แกล้งกัน ผลักกันจนกันเอามือไปปิดแก้วหก |
| ➤ กัน | ผู้ที่เป็นคนเอามือไปปิดแก้วหกโดยไม่ตั้งใจ |
| ➤ แนน ส้ม ต่าย | ผู้เห็นเหตุการณ์ว่ากันเป็นคนปิดแก้วหก |

❖ ถ้านักเรียนเป็นพวกเขา นักเรียนจะอย่างไร

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การละเล่นของเด็กไทย เรื่อง ก่อกองทราย (มุ่งมั่นพยายาม) เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

สร้างความมุ่งมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้นานขึ้นและทำสิ่งนั้นให้สำเร็จ รู้จักการให้กำลังใจตนเอง ในการทำงาน และให้กำลังใจเพื่อน การใช้สมาธิในการอยู่กับสิ่งนั้นให้นานและประสบผลสำเร็จ

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนมีสมาธิในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งนานๆได้
2. นักเรียนมีความพยายามที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ในการเล่นก่อกองทราย โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง การก่อกองทราย ว่านักเรียนเคยเล่นการละเล่นนี้หรือไม่ หากเคยเล่น เล่นเมื่อใดนักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลง งานสิ่งใด และฝึกร้องจนนักเรียนสามารถร้องเพลงงานสิ่งใด ได้

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูสาธิตท่าทางประกอบเพลง งานสิ่งใด โดยสาธิตท่าทางทีละท่า และให้นักเรียนค่อยๆปฏิบัติตาม
- 2) เมื่อครูสาธิตท่าจบเพลงแล้ว ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติไปพร้อมๆกัน แล้วทำท่าทางประกอบเพลง งานสิ่งใด

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับความหมายของเนื้อเพลง งานสิ่งใด
- 2) ครูให้นักเรียนออกมาเล่าแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันว่า ใครเคยทำอะไรสำเร็จ และเกิดความภาคภูมิใจในตัวเองบ้าง

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) ครูอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับการเล่นเกมกองทราย
- 2) ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกองทรายกลุ่มละ 1 กอง โดยให้นักเรียนกองทรายตามโจทย์ที่กำหนดและระยะเวลาที่กำหนดให้
- 3) ครูสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) เมื่อหมดเวลา ครูตรวจผลงานของนักเรียน และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบอกปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่ม หากไม่มีปัญหาอะไรให้นักเรียนบอกความรู้สึกที่ได้ต่อการทำหรือมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมนี้
- 2) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมกองทรายในครั้งนี้ ว่าได้อะไรแก่นักเรียนบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง งานสิ่งใด
2. ลานกองทรายและอุปกรณ์ตกแต่งกองทราย

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดกิจกรรมดังนี้

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

เพลงงานสิ่งใด

งานสิ่งใด งานสิ่งใด แม่ใครละเลยทิ้งปล่อย

มัวแต่คอย เฝ้าแต่คอย หวังคอยจะเกียจโยนกัน ไม่มีเสรี ไม่มีเสรีรับรอง

จำไว้ทุกคนต้อง ทำงานเราต้องช่วยกัน ช่วยกัน ช่วยกัน ช่วยกัน (ซ้ำทั้งหมด)

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงท่าทางประกอบเพลง เรื่อง เพลง เป็นอะไรดี
(ปรับตัวต่อปัญหา) เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

ปัญหาหรืออุปสรรคเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ และต้องยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ต้องเจอในการทำ
 ใดๆก็ตาม แต่ขึ้นอยู่กับว่าอุปสรรคนั้นจะใหญ่หรือเล็ก แต่สิ่งสำคัญเราต้องรู้จักการแก้ปัญหา และ
 ก้าวผ่านอุปสรรคนั้นไปให้ได้

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนมีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหา
2. นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี โดย
 ผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง โตขึ้นนักเรียนอยากเป็นอะไร อยากทำอาชีพอะไร หรือหากนักเรียน
 เลือกเป็นสัตว์ได้ นักเรียนอยากเป็นสัตว์อะไร พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลง เป็นอะไรดี และฝึกจนนักเรียนสามารถร้องเพลง เป็น
 อะไรดีได้

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูสาธิตท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี โดยสาธิตท่าทางทีละท่า และให้
 นักเรียนค่อยๆปฏิบัติตาม
- 2) เมื่อครูสาธิตท่าจบเพลงแล้ว ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติไปพร้อมๆกัน แล้วทำ
 ท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการแสดงในสถานที่ต่างๆ และถามนักเรียนว่า
 นักเรียนเคยแสดงบนเวทีหรือสถานที่ใดหรือไม่ อย่างไรบ้าง

- 2) ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม เป็น 2 กลุ่ม ครูชี้แจงว่านักเรียนแต่ละกลุ่มต้องฝึกซ้อมการแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี นำเสนอบนลานแสดงที่ครูเตรียมไว้ให้ ซึ่งลานแสดงนั้นมีพื้นที่จำกัด

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกซ้อมและลองซ้อมบนลานแสดงที่เตรียมไว้ ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างแน่นอนคือ ลานแสดงไม่สามารถจุคนได้เกิน 5-6 คน เนื่องจากพื้นที่จำกัด
- 2) ครูให้นักเรียนลองแก้ปัญหาด้วยตัวเองว่าจะทำอย่างไรหากเกิดอุปสรรคเช่นนี้
- 3) ครูสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) นักเรียนนำเสนอการแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี
- 2) ครูสังเกตการแก้ปัญหาของแต่ละกลุ่มจากการนำเสนอผลงานการแสดง
- 3) ครูถามความรู้สึกนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมในครั้งนี้ ว่าพบปัญหาอะไรบ้างและแก้ปัญหานั้นอย่างไร
- 4) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้และปัญหาที่ได้จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ ว่าได้สอนอะไรแก่นักเรียนบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง เป็นอะไรดี
2. ลานนำเสนอการแสดงท่าทางประกอบเพลง

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดกิจกรรมดังนี้

3. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
4. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงท่าทางประกอบเพลง เรื่อง เพลง แมงมุม (กล้าแสดงออก)
เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

การคิดสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลง เป็นการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก โดยนักเรียนสามารถคิดสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเองตามความพอใจและความชื่นชอบ การกระตุ้นหรือสนับสนุนเมื่อนักเรียนมีท่าที่ต้องการแสดงออกและชื่นชม จะทำให้เด็กมีความมั่นใจและมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนกล้าแสดงออกได้อย่างเหมาะสม
2. นักเรียนมีความสุขเมื่อแสดงท่าทางประกอบเพลง
3. นักเรียนมีความมั่นใจในการแสดงท่าทางประกอบเพลง

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุม โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง แมงมุม ว่านักเรียนรู้จักแมงมุมหรือไม่ เคยเห็นแมงมุมหรือไม่ และลักษณะแมงมุมเป็นอย่างไร พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลง แมงมุม และฝึกจนนักเรียนสามารถร้องเพลง แมงมุมได้
- 2) ครูปล่อยให้ให้นักเรียนร้องเพลง แมงมุม และแสดงท่าทางตามอารมณ์ได้อย่างอิสระ เพื่อให้ นักเรียนได้สนุกกับการร้องเพลงและแสดงท่าทางตามใจชอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูให้นักเรียนดูคลิปการแสดงท่าทางประกอบเพลง นกน้อย แล้วถามคำถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนคิดว่าการแสดงท่าทางที่ขมขื่นยากหรือง่าย

- หากนักเรียนต้องคิดทำทางประกอบเพลงเอง นักเรียนคิดว่านักเรียนทำได้หรือไม่

- 2) ครูให้นักเรียนแต่ละคนคิดทำทางประกอบเพลง แมงมุม โดยให้นักเรียนคิดทำอะไรก็ได้ตามใจชอบ

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ครูให้นักเรียนแต่ละคนแยกย้ายกันฝึกซ้อมและคิดทำทางประกอบเพลง แมงมุมของตนเอง โดยครูคอยเดินสังเกตนักเรียนและคอยให้คำปรึกษานักเรียนเมื่อนักเรียนมีข้อสงสัย

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) ครูให้นักเรียนทุกคนยืนเป็นแถวตามปกติ และให้ทุกคนร้องเพลงแมงมุมพร้อมกัน พร้อมแสดงทำทางประกอบ โดยต่างคนต่างใช้ท่าที่ตนเองเป็นคนคิด
- 2) ครูให้นักเรียนสลับแถวโดยให้แถวหน้าสุดไปต่อด้านหลังบ้าง แต่ทุกคนยังต้องแสดงทำทางของตนเองเช่นเดิม จนกว่าจะสลับครบทุกแถว (วิธีนี้จะทำให้นักเรียนรู้สึกชินอายน้อยลง)
- 3) ครูสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) ครูให้นักเรียนทั้งหมดนั่งลง และครูสุ่มเลขที่ให้นักเรียนยืนขึ้นรอบละ 3 คน ยืนแสดงทำทางของตนเอง โดยให้เพื่อนๆ ที่นั่งดูอยู่ช่วยกันร้องเพลงให้และปรบมือแต่ละรอบแสดงจบ
- 2) ครูสังเกตความกล้าแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน
- 3) ครูชี้แจงว่าในครั้งต่อไป นักเรียนแต่ละคนจะต้องออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนทีละคน
- 4) ครูถามความรู้สึกนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมในครั้งนี้ ว่านักเรียนรู้สึกอย่างไร
- 5) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ ว่าได้อะไรแก่นักเรียนบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง แมงมุม
2. คลิปการแสดงทำทางประกอบเพลง นกน้อย

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดกิจกรรมดังนี้

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

เพลงแมงมุม

แมงมุมลายตัวนั้น ฉันเห็นมันชมชานเหลืองทน
วันหนึ่งมันถูกฝน ไหลหล่นจากบนหลังคา
พระอาทิตย์ส่องแสง น้ำแห้งเหือดไปลับตา
มันรีบไต่ขึ้นฝา หันหลังมาทำตาลูกวาว



แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงท่าทางประกอบเพลง เรื่อง เพลง แมงมุม (พอใจในตนเอง)
เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

นักเรียนทุกคนมีด้านเก่งและดีแตกต่างกันไป หรือมีความถนัดไม่เหมือนกัน เราควรพอใจในตนเอง รู้สึกตนเองมีค่าและมีความสามารถไม่ต่างจากคนอื่น และรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนเกิดความพอใจและภูมิใจในตนเอง

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลง ต่อจากการเรียนครั้งที่แล้ว โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนว่า ในครั้งที่แล้วนักเรียนเรียนเรื่องอะไรไปและยังจำสิ่งที่เรียนนั้นได้หรือไม่ เพื่อทบทวนความจำให้กับนักเรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนเล่นเกมตามองตา ซึ่งกติกามีอยู่ว่า ให้นักเรียนทุกคนเอามือปิดตาตัวเองแล้วทุกคนช่วยกันร้องเพลง แมงมุม 2 รอบ ระหว่างร้องเพลงนั้น นักเรียนสามารถกระโดดโลดเต้น หรือแสดงท่าทางอะไรก็ได้รอบๆห้อง เมื่อจบ 2 รอบและถึงคำที่ว่า “หันหลังมาทำตาลูกวาว” ให้นักเรียนเปิดตา หากนักเรียนบังเอิญเปิดมาไปจ้องตาใคร คนนั้นจะต้องออกมาเต้นสองคนหน้าชั้นเรียน
- 2) ครูให้นักเรียนเล่นเกมประมาณ 3 รอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูเล่านิทานประกอบหุ่นมือเรื่อง พอลในสิ่งที่มีความหมาย ให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ครูถามคำถามเกี่ยวกับนิทานประกอบหุ่นมือเรื่อง พอลในสิ่งที่มีความหมาย ดังนี้
 - หากนักเรียนเป็นน้ำหวาน แล้วนักเรียนถูกเพื่อนว่าตักดาเธอเก่ามาก นักเรียนจะอย่างไร

- ถ้าในชีวิตจริงนักเรียนเห็นเพื่อนคนหนึ่งมีของเล่นที่เก๋ากว่านักเรียน และนักเรียนมีของเล่นที่ดีกว่า นักเรียนจะต่อว่าเพื่อนคนนั้นหรือไม่ อย่างไร ทำไม
- หากมีเพื่อนว่านักเรียนว่านักเรียนระบายสีไม่สวยเลย นักเรียนจะทำอย่างไร เพราะอะไรจึงทำอย่างนั้น

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) ครูให้นักเรียนทุกคนแยกย้ายฝึกซ้อมทำทางประกอบเพลงแมงมุมที่ให้นักเรียนคิดไว้แล้ว เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- 2) ครูให้นักเรียนแต่ละคนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน
- 3) ครูให้ตัวแทนเพื่อนๆ ที่นั่งชม ปรบมือชื่นชมเพื่อนแต่ละคนที่แสดงเสร็จแล้ว
- 4) ครูสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) ครูสังเกตความกล้าแสดงออกและการชื่นชมของนักเรียนแต่ละคน
- 2) ครูถามความรู้สึกนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมในครั้งนี้ ว่านักเรียน รู้สึกอย่างไรบ้าง
- 3) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ ว่าได้สอนอะไรแก่นักเรียนบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง แมงมุม
2. นิทานประกอบหุ่นมือ เรื่อง พอใจในสิ่งที่มี

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดกิจกรรมดังนี้

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

นิทานเรื่อง พอใจในสิ่งที่มี

น้ำหวาน เด็กน้อยฐานะยากจน มีแม่เป็นช่างซ่อมผ้า วันหนึ่งน้ำหวานไปโรงเรียนตามปกติ น้ำหวานเห็นเพื่อนมุงดูตุ๊กตาที่ต้นน้ำถือมาโรงเรียนในวันนี้ น้ำหวานไม่ได้เข้าไปดูใกล้ๆ แต่ก็พอเห็นว่า ตุ๊กตาตัวนั้นเป็นตุ๊กตาเด็กผู้หญิงน่ารักมากๆ เมื่อต้นน้ำเห็นน้ำหวานจึงตะโกนบอกว่า น้ำหวาน เธอคงไม่มีตุ๊กตาแบบนี้สินะ น้ำหวานได้แต่ก้มหน้าไม่พูดอะไร พอกลับถึงบ้าน น้ำหวานบอกกับแม่ว่า น้าอยากมีตุ๊กตาเหมือนคนอื่นบ้าง แม่จึงนั่งเย็บตุ๊กตาให้น้ำหวานอย่างที่น้ำหวานต้องการด้วยความตั้งใจ วันต่อมา น้ำหวานถือตุ๊กตาของตนเองไปโรงเรียนบ้าง วันนี้ น้ำหวานยิ้มร่าเริง เพราะจะได้มีตุ๊กตาไปเล่นตอนพักกลางวันเหมือนเพื่อนๆ แล้ว แต่เมื่อเพื่อนๆ เห็นตุ๊กตาของน้ำหวาน ทุกคนต่างพูดว่า ตุ๊กตาอะไรอะ ไม่เห็นเปลี่ยนชุดได้เหมือนของพวกเราเลย น้ำหวานเสียใจและกลับไปบอกแม่ แม่ก็เย็บชุดตุ๊กตาให้น้ำหวาน 3 ชุดและบอกว่า นี่ไง ตุ๊กตาหนูเปลี่ยนชุดได้แล้วนะ รุ่งขึ้น น้ำหวานเอาตุ๊กตาไปโรงเรียนเช่นเดิมพร้อมกับเสื้อผ้าอีก 3 ชุด แต่เมื่อเจอตต้นน้ำและเพื่อนๆ เขากลับพูดว่า “นี่ตุ๊กตาของเธอคงถอดเสื้อผ้าอาบน้ำไม่ได้สินะ ฮ่าๆๆๆ ตุ๊กตาสกปรก” เมื่อนั้น น้ำหวานจึงเดินเข้าไปในห้องน้ำด้วยความโมโห จึงลองเอาตุ๊กตาของตนเองถอดเสื้อผ้าและอาบน้ำให้มัน แต่ตุ๊กตาของน้ำหวานเป็นเศษผ้า จึงทำให้ตุ๊กตาเปื่อยไปหมด น้ำหวานนั่งร้องไห้และน้อยใจที่ทำไมตัวเองถึงไม่มีเหมือนคนอื่น จนคุณครูเดินเข้ามาพบน้ำหวานนั่งร้องไห้อยู่ คุณครูพ้่งน้ำหวานเล่าจึงเข้าใจและบอกกับน้ำหวานว่า น้ำหวานรู้ไหม ตุ๊กตาตัวนี้มันพิเศษมากเลยนะ ที่มันไม่เหมือนคนอื่นเพราะมันมีตัวเดียวในโลกนี้เลยใจ หาซื้อที่ไหนก็ไม่ได้จริงไหม ครูว่ามันน่ารักมากๆเลยนะ และที่สำคัญคือตุ๊กตาตัวนี้เกิดจากความตั้งใจของคุณแม่หนูเลยนะคะ น้ำหวานได้ยินดังนั้นจึงหันไปพูดกับคุณครูว่า จริงด้วย ถ้าหนูมีเงินก็สามารถซื้อแบบเพื่อนได้ แต่ตุ๊กตาของหนูต่อให้เพื่อนมีเงินเท่าไรก็หาซื้อแบบหนูไม่ได้จริงไหมคะ จากนั้นน้ำหวานก็กลับบ้านด้วยความเข้าใจ ค่ะ น้ำหวานนอนกอดแม่และตุ๊กตาตัวแสนพิเศษทั้งคืน

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงท่าทางประกอบเพลง เรื่อง เพลง ช้าง (รู้จักปรับใจ) เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

การรู้จักปรับใจ คือ การทำความเข้าใจกับความผิดหวังที่เกิดขึ้นได้ รู้จักคิดและรู้จักทำใจ หากต้องผิดหวังจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งไป เราจะหาสิ่งใดทดแทนได้ใหม่ หรือการชะลอเวลาในสิ่งที่คาดหวังไว้

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนรู้จักคิดและรู้จักทำใจ
2. นักเรียนรู้จักการรอคอย

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลง ช้าง โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง ช้างและเพลงช้าง ว่านักเรียนเคยเห็นช้างหรือไม่ เคยเห็นที่ใดให้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน และเคยได้ยินเพลงช้างหรือไม่ พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลงช้าง นักเรียนร้องเพลงพร้อมกันและปรบมือตามจังหวะ

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูสาธิตท่าทางประกอบเพลงช้างให้นักเรียนปฏิบัติตามทีละท่า
- 2) ครูสวมเครื่องแต่งกาย(ประดิษฐ์ขึ้นเอง) ประกอบด้วย หน้ากากรูปช้าง หาง ช้าง หูช้างและถุงมือ ครูสวมทั้งหมดและแสดงท่าทางประกอบเพลงช้างไปด้วย โดยเปิดเพลงช้างจากเครื่องเล่นเพลง

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ครูถามคำถามนักเรียนว่า
 - เครื่องแต่งกายที่ครูสวมเหมาะสมกับเพลงหรือไม่

- นักเรียนชอบหรือไม่ นักเรียนคิดอย่างไรกับเครื่องแต่งกายที่ครูประดิษฐ์ขึ้น นักเรียนจะเปลี่ยนแปลงส่วนไหนได้บ้าง
 - เมื่อแสดงท่าทางพร้อมกับมีเพลงเปิดให้โดยไม่ต้องร้องเพลงเองดีหรือไม่
 - นักเรียนอยากได้อุปกรณ์ทั้งหมดนี้หรือไม่
- 2) ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น 4 กลุ่มแล้วตั้งโจทย์ว่า ให้นักเรียนวาดรูปข้างตามองค์ประกอบของเนื้อเพลง ช้าง ภายใน 2 นาที หากกลุ่มใดได้รูปข้างสมบูรณ์แบบ กลุ่มนั้นจะได้อุปกรณ์ทั้งหมดนี้ไปประกอบการแสดงในกลุ่มตนเอง
 - 3) หากนักเรียนทำไม่สำเร็จ ครูถามนักเรียนว่าผิดหวังไหมแล้วจะแก้ปัญหาอย่างไรได้บ้าง
 - 4) ครูแนะนำแนวทางให้นักเรียนในเชิงคำถาม เช่น นักเรียนคิดว่านักเรียนจะประดิษฐ์ขึ้นเองไหม (ช่วงนี้เหมือนเป็นการสอนนักเรียนให้รู้จักทำใจและคิดว่าวิธีแก้ไขเพื่อทดแทนสิ่งที่ไม่ได้ดังหวังไว้

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น
- 2) นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกซ้อมการแสดงท่าทางประกอบเพลงช้างเพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- 3) ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน
- 4) ครูสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) ครูถามความรู้สึกนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมในครั้งนี้ ว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง
- 2) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ ว่าได้อะไรแก่นักเรียนบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง ช้าง
2. อุปกรณ์ประกอบการแสดงท่าทางประกอบเพลง ช้าง

การวัดประเมินผล

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

แผนการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE

เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การละเล่นของเด็กไทย เรื่อง เพลง มอญซ่อนผ้า (รีนเริงเบิกบาน) เวลา 50 นาที

สาระการเรียนรู้

รอยยิ้มและเสียงหัวเราะ เป็นิริยาที่แสดงให้เห็นถึงความสุข ความสนุกสนานรื่นเริง หากเรามีความสุข คนรอบข้างเราก็มีความสุขด้วย หรือที่เรียกว่าอารมณ์ดี และเมื่ออารมณ์ดี สุขภาพก็จะดีตามมา

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรม
2. นักเรียนมีความสุขเมื่อได้ร่วมกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ในการละเล่น มอญซ่อนผ้า โดยผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่อง มอญซ่อนผ้า ว่านักเรียนเคยได้ยินหรือไม่ เคยเล่นการละเล่นนี้หรือไม่ พร้อมตอบโต้สนทนากันในเรื่องนี้ก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นร้องเพลง (Singing)

- 1) ครูสอนนักเรียนร้องเพลง ลืมความทุกข์ นักเรียนร้องเพลงพร้อมกันและปรบมือตามจังหวะ

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Motivation)

- 1) ครูเล่าประสบการณ์การขบขัน หรือ เหตุการณ์สนุกๆให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

- 1) ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม
- 2) ครูให้นักเรียนผลัดกันออกมาเล่าประสบการณ์สนุกๆให้เพื่อนๆฟัง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน
- 3) ครูถามนักเรียนว่า นักเรียนเคยเล่นหรือทำกิจกรรมอะไรกับเพื่อนๆและรู้สึกชอบ หรือสนุกและอยากกลับไปเล่นแบบนั้นอีกไหม

ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Learning together)

- 1) ครูอธิบายการละเล่น มอญซ่อนผ้าให้นักเรียนฟัง

- 2) ครูและนักเรียนเล่นการละเล่นมอญซ่อนผ้าด้วยกัน เพื่อความสนุกสนาน
เพลิดเพลิน
- 3) ครูสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) ครูถามความรู้สึกนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมในครั้งนี้ ว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง
- 2) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ ว่าได้อะไร
แก่นักเรียนบ้างและจะนำไปปรับใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง ลืมความทุกข์
2. ผ้า (เล่นมอญซ่อนผ้า)

การวัดประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดกิจกรรมดังนี้

1. การร่วมกิจกรรม การสนทนา ตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติกิจกรรม

เพลง ลืมความทุกข์

ลืมความทุกข์ สนุกให้เต็มอ้อม มานั่งยิ้ม หัวเราะชอบใจ

ลืมความทุกข์ สนุกให้เต็มอ้อม มานั่งยิ้ม หัวเราะชอบใจ

อะ อะ อะ อี อี อี อะ อี อะ อี อะ อี อี

เพื่อร้องการละเล่น มอญซ่อนผ้า

มอญซ่อนผ้า ตึกตาอยู่ข้างหลัง ไว้นุ่นไว้นี่ ฉันจะตีกันเธอ

ภาคผนวก จ

รูปภาพกิจกรรมนาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ SMILE



กิจกรรมที่ 1 การละเล่นเด็กไทยเรื่อง งูกินหาง



กิจกรรมที่ 2 การเล่นเกมเด็กไทยเรื่อง ขี้ม้าส่งเมือง



กิจกรรมที่ 3 การเล่นเกมไทยเรื่อง ปิดตาตีหม้อ



กิจกรรมที่ 4 แสดงท่าทางประกอบเพลง นาฏศิลป์ไทย



กิจกรรมที่ 5 การละเล่นเด็กไทยเรื่อง ก่อกองทราย



กิจกรรมที่ 6 การแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นอะไรดี



กิจกรรมที่ 7-8 การแสดงท่าทางประกอบเพลง แมงมุม





กิจกรรมที่ 9 การแสดงท่าทางประกอบเพลง ช้าง



กิจกรรมที่ 10 การละเล่นของเด็กไทยเรื่อง มอญซ่อนผ้า



ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวทัศนีย์ กรัณทรรัตน์
วัน เดือน ปีเกิด	26 กันยายน 2532
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	111/240 หมู่บ้านกรีนการ์ตเด็นโฮม คลอง 11 ตำบล บึงน้ำรักษ์ อำเภอ รัษฎา จังหวัด ปทุมธานี
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	นักวิชาการศึกษา (ปฏิบัติการสอน)
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2539	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนบางไผ่(บ้านนายพันแก้วขาว) จังหวัดกรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2545	ระดับมัธยมศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง จังหวัดอ่างทอง
พ.ศ. 2551	นาฏศิลป์ไทยศึกษา (ศษ.บ.) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ห้องเรียน เครือข่ายวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง
พ.ศ. 2557	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา) คณะศิลปกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ