

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเครื่องมือสำหรับผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับหรือใกล้ชิดกับเด็กในวัยเรียน และ 2) เพื่อใช้เป็นสื่อในการสร้างความเข้าใจ ทางด้านอารมณ์และความรู้สึกพื้นฐานให้แก่เด็กบกพร่องทางร่างกายหรือการเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ โดยการใช่วงล้อแห่งอารมณ์ มีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือการเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ ศูนย์การเรียนสำหรับเด็กในโรงพยาบาล ระดับเตรียมความพร้อม จำนวน 1 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง มีอายุ ช่วง3-6 ปี วิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการสอนเฉพาะบุคคล (Individual Implementation Plan : IIP) 2) รูปแบบการเรียนการสอนแบบกระบวนการเรียนรู้แบบใช้ “วงล้อแห่งอารมณ์” และ 3) ชุดฝึกทักษะการแสดงออกทางอารมณ์ จำนวน 2 ชุด

3.1) ชุดฝึกทักษะที่ 1 การทำเครื่องหมาย ลงบนใบงาน

3.2) ชุดฝึกทักษะที่ 2 การโยงเส้นจับคู่รูปภาพการแสดงออกทางอารมณ์

ดำเนินการวิจัยโดยใช้สื่อ “วงล้อแห่งอารมณ์” เครื่องมือวงล้อแห่งอารมณ์ เรื่องแสดงออกทางอารมณ์ มีลักษณะเป็นแบบสอนเนื้อหา การนำเสนอเนื้อหาเป็นหน่วยย่อย ผู้เรียนสามารถปฏิสัมพันธ์โดยตอบกับบทเรียนได้มีแบบทดสอบก่อนและแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ เมื่อตอบถูกหรือการสะท้อนกลับและประเมินผล เป็นข้อมูลย้อนกลับได้ทันทีซึ่งผู้ศึกษาสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนดังนี้ 1.1) วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง 1.2) กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของสื่อวงล้อแห่งอารมณ์ เรื่องการรู้จักจากบัตรภาพตัวแสดงอารมณ์ สำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย ของศูนย์การเรียนสำหรับเด็กในโรงพยาบาล 1.2.1 กำหนดผลลัพธ์การแสดงออกทางอารมณ์ กำหนดรูปแบบเนื้อหาของบทเรียน และเกณฑ์การวัดผล ดำเนินการวิจัยโดย สื่อวงล้อแห่งอารมณ์ เรื่องการผลิต “วงล้อแห่งอารมณ์”

สื่อ “วงล้อแห่งอารมณ์” เครื่องมือวงล้อแห่งอารมณ์ (The Feelings Wheel) คือ สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อประสมที่ประกอบไปด้วยวัสดุและอุปกรณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ แผนภาพวงล้ออารมณ์ การ์ดคำศัพท์ด้านอารมณ์ แผ่นหมุนคำถาม ที่ประกอบกันขึ้นเป็นเครื่องมือที่ใช้เป็นสื่อในการสร้าง การเรียนรู้ทางด้านอารมณ์และความรู้สึกพื้นฐานให้กับเด็กวัยเรียน ผ่านการทำกระบวนการกลุ่มที่เน้น ให้เกิดการสะท้อนในประเด็นที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ทางอารมณ์ในมิติต่าง ๆ โดยเมื่อจัด กระบวนการเสร็จผู้ใช้งานสื่อจะสามารถเห็นองค์ความรู้ที่ได้จากการร่วมกันสะท้อนออกมาเป็นภาพ วงล้อ ช่วยให้เห็นการทำงานของอารมณ์ในแต่ละรูปแบบได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้น นำไปสู่ความสามารถในการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านอารมณ์ในชีวิตจริงและเป็นพื้นฐานของการ เรียนรู้เรื่องการจัดการกับอารมณ์ต่อไปในอนาคต

1.1. วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1.2. กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของ สื่อ “วงล้อแห่งอารมณ์” สำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย

1.2.1 กำหนด ผลลัพธ์การใช้ สื่อ “วงล้อแห่งอารมณ์” กำหนดรูปแบบเนื้อหาของบทเรียนด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคม และเกณฑ์การวัดผล

ผลการศึกษาพบว่า

1. ครูจะเตรียมพร้อมนักเรียนในการมีส่วนร่วมในการเรียน จะดำเนินการจัดการเรียนการสอน ตามแผนที่สร้าง และมีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ขณะมีการเรียนการสอนเพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายให้เข้าใจ

2. ครูผู้สอนชี้แจงการเรียนแบบกระบวนการเรียนรู้แบบใช้สื่อ “วงล้อแห่งอารมณ์” โดยหลังจากครูสอนในแต่ละครั้งก็จะมอบหมายให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด โดยนักเรียนนั่งทำแบบฝึกหัดระดมสมองช่วยกันคิด หากหัวข้อใดสมาชิกในกลุ่มไม่เข้าใจ ผู้ที่เข้าใจก็จะช่วยกันอธิบายจนเพื่อนเข้าใจ หากสมาชิกในกลุ่มยังไม่เข้าใจก็จะปรึกษาครูผู้สอน

3. ครูสังเกตการทำกิจกรรมของกลุ่ม การช่วยกันแก้ปัญหา ความสนใจ

4. สังเกตผลการทำแบบฝึกหัดว่าดีขึ้นหรือไม่

5. สังเกตการประเมินตามสภาพจริงในแต่ละครั้ง

6. เมื่อจัดการเรียนรู้จบหน่วยแล้วจะทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบสอบ

7. จากนั้นผู้วิจัยจะนำข้อมูลไปวิเคราะห์ด้วยสถิติค่าเฉลี่ยร้อยละต่างๆ เพื่อสรุปผลการวิจัย

Abstract

Title: DEVELOPMENT OF SOCIO-EMOTIONAL LEARNING MATERIALS FOR CHILDREN WITH PHYSICAL, MOBILITY, OR HEALTH IMPAIRMENTS: AN APPLICATION OF PLUTCHIK'S WHEEL OF EMOTIONS

Objectives: The objectives of this research were: 1) to develop a tool for professionals working with school-aged children, and 2) to serve as a medium for building fundamental emotional and sensory understanding in children with physical, mobility, or health impairments through the use of the "Feelings Wheel."

Methodology: The target group was one student (aged 3–6 years) at the preparatory level in a Hospital Learning Center, selected through purposive sampling. This study utilized an experimental research design. The research instruments included: 1) an Individual Implementation Plan (IIP), 2) an instructional model based on the "Feelings Wheel" learning process, and 3) two sets of emotional expression skill exercises: marking "R" on worksheets and matching emotional expression images.

The Development Process: The "Feelings Wheel" is a multimedia tool consisting of diagrams, emotional vocabulary cards, and question spinners. The development process involved: 1.1) Curriculum and expected learning outcome analysis; 1.2) Defining expected outcomes for the "Feelings Wheel" regarding emotion recognition via flashcards; and 1.2.1) Establishing emotional expression outcomes, lesson content formats, and evaluation criteria.

Results: The findings of the study are as follows:

- Teachers prepared the student for participation and conducted instruction according to the developed plans, collecting qualitative data during teaching for further discussion and understanding.
- Teachers explained the "Feelings Wheel" learning process and assigned exercises where students engaged in brainstorming. If a student did not understand a topic, peers who understood would provide explanations, and the teacher was consulted if further clarification was needed.
- Teachers observed group activities, focusing on collaborative problem-solving and the student's level of interest.

- Continuous observation was conducted to determine if there was an improvement in exercise performance.
- Authentic assessment was applied during each instructional session.
- A post-test was administered upon the completion of the learning unit.
- The researcher analyzed the collected data using statistical methods, including mean and percentage, to conclude the research findings.