

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบบทเรียนบนเว็บแบบHyperQuest เรื่องอารมณ์ (แบบประเมินรูบริกส์)

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชัย นภาพงศ์  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสันต์ อดิศักดิ์  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรเทพ เมืองแมน  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
4. อาจารย์มณฑล ผลบุญ  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
5. อาจารย์นฤมล แสงดวงแข  
ตำแหน่งอาจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 แผน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวิทย์ พจนตันติ  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
2. อาจารย์ ดร. บุญญา แซ่หล่อ  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
3. รองศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ชรรมาภรณ์  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวิมล นราองอาจ  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
5. อาจารย์เพ็ญประภา ปริญญาพล  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเนื้อหาและความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. รองศาสตราจารย์ ดร.จำเริญ ชูช่วยสุวรรณ  
ตำแหน่งอาจารย์ สาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมมาตร ผดุง  
ตำแหน่งอาจารย์ สาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภavana พุ่มไสว  
ตำแหน่งอาจารย์ สาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช

Prince of Songkhla University  
Pattani Campus

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของบทเรียนบนเว็บแบบ  
HyperQuest เรื่องอารมณ์

1. อาจารย์ อาฟีฟิ ลาเต๊ะ  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาประเมินผลและวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
2. อาจารย์จุฑา ธรรมชาติ  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาประเมินผลและวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
3. อาจารย์ยุพาวัฒน์ อุ่มชูวัฒนา  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาประเมินผลและวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
4. อาจารย์ ดร.ยุทธนา พงษ์พิริยะเดชะ  
ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช
5. อาจารย์กัญฉานุวาร์ ศรีระเด่น  
ตำแหน่งอาจารย์ คศ.1 กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านตาหม่น  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษাপัตตานี เขต 1

ภาคผนวก ข

ตารางแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

Prince of Songkhla University  
Pattani Campus

ตาราง 7 ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ  
ระหว่างเรียน เรื่อง อารมณ์ จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ดัชนีความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	1	3	1.00
2	0	1	1	2	0.60
3	1	1	1	3	1.00
4	1	1	1	3	1.00
5	0	1	1	2	0.60
6	1	1	1	3	1.00
7	1	0	1	2	0.60
8	1	0	1	2	0.60
9	1	1	1	3	1.00
10	1	1	1	3	1.00
11	1	0	1	2	0.60
12	1	1	0	2	0.60
13	1	0	1	2	0.60
14	1	1	1	3	1.00
15	1	1	1	3	1.00
16	1	1	1	3	1.00
17	1	1	1	3	1.00
18	0	1	1	2	0.60
19	1	1	1	3	1.00
20	1	0	1	2	0.60
21	1	1	1	3	1.00
22	1	0	1	2	0.60
23	0	1	1	2	0.60



ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ดัชนีความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
24	1	1	0	2	0.60
25	1	1	1	3	1.00
26	1	0	1	2	0.60
27	1	0	1	2	0.60
28	0	1	1	2	0.60
29	1	1	1	3	1.00
30	1	1	1	3	1.00

โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.60 – 1.00

ตาราง 8 ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ  
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อารมณ์ จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ดัชนีความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	0	2	0.60
2	1	1	1	3	1.00
3	1	1	1	3	1.00
4	0	1	1	2	0.60
5	1	1	1	3	1.00
6	1	1	1	3	1.00
7	1	1	1	3	1.00
8	1	1	1	3	1.00
9	1	1	1	3	1.00
10	1	1	1	3	1.00
11	0	1	1	2	0.60
12	1	1	1	3	1.00
13	1	1	1	3	1.00
14	1	1	1	3	1.00
15	1	1	1	3	1.00
16	1	1	1	3	1.00
17	1	1	1	3	1.00
18	1	1	1	3	1.00
19	1	1	1	3	1.00
20	0	1	1	2	0.60
21	1	1	1	3	1.00
22	1	1	1	3	1.00
23	1	1	1	3	1.00

ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ดัชนีความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
24	1	1	1	3	1.00
25	1	1	1	3	1.00
26	1	0	1	2	0.60
27	1	1	1	3	1.00
28	1	1	1	3	1.00
29	1	1	1	3	1.00
30	1	1	1	3	1.00

โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.60 – 1.00

ภาคผนวก ก

ค่าความยาก ( $p$ ) ค่าอำนาจจำแนก ( $D$ ) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

Prince of Songkhla University  
Pattani Campus

ตาราง 9 ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบระหว่างเรียน  
เรื่องอารมณ์

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (D)
1	0.33	0.33
2	0.27	0.33
3	0.23	0.26
4	0.67	0.20
5	0.37	0.26
6	0.33	0.26
7	0.40	0.33
8	0.23	0.20
9	0.57	0.26
10	0.23	0.20
11	0.60	0.40
12	0.33	0.33
13	0.63	0.26
14	0.73	0.26
15	0.27	0.33
16	0.40	0.40
17	0.70	0.33
18	0.30	0.26
19	0.73	0.33
20	0.30	0.26
21	0.30	0.20
22	0.47	0.33
23	0.23	0.33
24	0.40	0.26
25	0.67	0.33

ตาราง 9 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (D)
26	0.60	0.40
27	0.23	0.26
28	0.50	0.40
29	0.30	0.33
30	0.73	0.33

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.80

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

ตาราง 10 ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (D)
1	0.60	0.33
2	0.73	0.20
3	0.66	0.40
4	0.46	0.26
5	0.37	0.20
6	0.46	0.26
7	0.76	0.33
8	0.23	0.46
9	0.73	0.26
10	0.33	0.33
11	0.70	0.26
12	0.56	0.20
13	0.50	0.33
14	0.70	0.26
15	0.37	0.33
16	0.30	0.46
17	0.63	0.26
18	0.80	0.20
19	0.76	0.20
20	0.63	0.33
21	0.46	0.20
22	0.50	0.33
23	0.47	0.33
24	0.70	0.26
25	0.33	0.33

ตาราง 10 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (D)
26	0.43	0.33
27	0.50	0.33
28	0.47	0.40
29	0.66	0.40
30	0.73	0.46

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.84

Prince of Songkla University  
Pattani Campus



ภาคผนวก ง

การหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

ตาราง 11 ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์  
โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	คะแนนจาก ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					รวม	$\bar{X}$	SD.	คุณภาพ
	1	2	3	4	5				
1. ปุ่มดำเนินการ	3	3	3	3	3	15	3.00	0.00	ดี
2. ปุ่มและการเชื่อมโยงการทำงาน ที่ถูกต้อง	4	3	3	2	3	15	3.00	0.71	ดี
3. พื้นหลัง	4	4	3	2	2	15	3.00	1.00	ดี
4. ความคิดสร้างสรรค์	3	3	3	2	2	13	2.60	0.55	ดี
5. การเลือกใช้รูปแบบของข้อความ และตัวอักษร	4	4	3	2	3	16	3.20	0.84	ดีมาก
6. ความถูกต้องของเนื้อหา	4	3	3	2	3	15	3.00	0.71	ดี
7. การเลือกใช้ภาพกราฟิก	3	4	3	2	2	14	2.80	0.84	ดี
8. ความมีประสิทธิภาพ	4	3	3	2	3	15	3.00	0.71	ดี
เฉลี่ยรวม							2.95	0.68	ดี

หมายเหตุ 4 คะแนน หมายถึง ดีมาก  
3 คะแนน หมายถึง ดี  
2 คะแนน หมายถึง พอใช้  
1 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ มีค่าความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 2.95 ซึ่งถือว่า  
คุณภาพของบทเรียนอยู่ในระดับดี

ตาราง 12 ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest จากการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน (50 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)
1	39	16
2	40	12
3	34	14
รวม	113	42
ค่าเฉลี่ย	37.67	14.00
$E_1/E_2$	75.33	70.00

ตาราง 13 ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest จากการทดลองกลุ่มเล็ก

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน (50 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)
1	38	15
2	38	13
3	40	14
4	35	18
5	35	17
6	32	13
7	43	14
8	40	12
9	41	16
รวม	342	132
ค่าเฉลี่ย	38.00	14.67
$E_1/E_2$	76.00	73.33

ตาราง 14 ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest จากการทดลองแบบภาคสนาม

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน (50 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)
1	45	17
2	45	18
3	45	15
4	42	14
5	40	14
6	39	16
7	43	17
8	42	16
9	46	18
10	44	14
11	45	18
12	45	17
13	40	18
14	38	15
15	46	16
16	46	16
17	39	14
18	42	17
19	38	19
20	46	19
21	38	16
22	41	16
23	44	17
24	43	17

ตาราง 14 (ต่อ)

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน	คะแนนหลังเรียน
25	38	17
26	43	13
27	44	14
28	43	14
29	40	15
30	44	18
รวม	1274	495
ค่าเฉลี่ย	42.47	16.17
$E_1/E_2$	84.93	82.50

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

ภาคผนวก จ

ผลการเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มตัวอย่างระหว่างการเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ

HyperQuest กับการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่องอารมณ์

Prince of Songkhla University  
Pattani Campus

**ตาราง 15** ผลการเปรียบเทียบคะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ระหว่างเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ กับการเรียนโดย การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

คนที่	คะแนนกลุ่มทดลอง	คนที่	คะแนนกลุ่มควบคุม
1	17	1	12
2	18	2	14
3	15	3	10
4	14	4	10
5	14	5	10
6	16	6	10
7	17	7	11
8	16	8	11
9	18	9	12
10	14	10	10
11	18	11	11
12	17	12	13
13	18	13	14
14	15	14	11
15	16	15	11
16	16	16	10
17	14	17	11
18	17	18	10
19	19	19	10
20	19	20	12
21	16	21	10
22	16	22	11
23	17	23	12
24	17	24	13

ตาราง 15 (ต่อ)

คนที่	คะแนนกลุ่มทดลอง	คนที่	คะแนนกลุ่มควบคุม
25	17	25	13
26	13	26	14
27	14	27	12
28	14	28	12
29	15	29	14
30	18	30	15
รวม	485	รวม	349
ค่าเฉลี่ย	16.17	ค่าเฉลี่ย	11.63
ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	1.66	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	1.52

## ผลการทดสอบสมมติฐาน

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเรียน โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ กับการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

## T-Test

## Group Statistics

group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
score 1.00	30	16.1667	1.66264	.30355
2.00	30	11.6333	1.51960	.27744

## Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
score	Equal variances assumed	.220	.641	11.024	58	.000	4.53333	.41124	3.71015	5.35652
	Equal variances not assumed			11.024	57.537	.000	4.53333	.41124	3.71000	5.35666



ภาคผนวก จ  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

Prince of Songkla University  
Pattani Campus

**แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ**  
**แบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์**

**คำชี้แจง**

1. แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบHyperQuest เรื่องอารมณ์ รายวิชา01-120-004 จิตวิทยาทั่วไป ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช พังใหญ่

2. แบบสอบถามฉบับนี้มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) ซึ่งกำหนดระดับการประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. โปรดแสดงความคิดเห็นของนักศึกษาโดยทำเครื่องหมาย/ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่นักศึกษาพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นข้อคำถามที่เหมาะสม

**แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนด้วยบนเว็บแบบ HyperQuest**  
**เรื่อง อารมณ์**

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของนักศึกษา				
	5	4	3	2	1
<b>1. ความพึงพอใจด้านเนื้อหา</b>					
1.1 มีการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีการเรียนการสอน ภาระงานที่ต้องทำ และการประเมินผลในบทเรียนให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้า					
1.2 มีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วน ๆ ทำให้ใช้งานง่ายสะดวกและรวดเร็ว					
1.3 ทำให้ได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ดีกว่าการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียนปกติ					
<b>2. ความพึงพอใจด้านการออกแบบ</b>					
2.1 ผู้เรียนสามารถเข้าไปทบทวนเนื้อหาและทำกิจกรรมต่าง ๆ ในบทเรียนได้ตลอดเวลา					
2.2 มีหน้าจอให้ความช่วยเหลือผู้เรียนเพื่ออธิบายเมนูต่างๆ ว่าต้องทำอะไรบ้างตามลำดับ ก่อน-หลัง					
2.3 บทเรียนมีการออกแบบให้ใช้งานง่าย สะดวก และตอบโต้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนได้					
<b>3. ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</b>					
3.1 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายเพิ่มความสะดวกในการเรียนและทำให้เกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น					
3.2 ทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เช่น การใช้ภาพ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวการใช้เสียงประกอบในบทเรียน การอัปโหลดไฟล์หรือดาวน์โหลดไฟล์งานต่าง ๆ					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของนักศึกษา				
	5	4	3	2	1
3.3. สามารถซักถาม เสนอแนะ แบ่งปันความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนระหว่างกันได้โดยใช้เครื่องมือที่บทเรียนจัดเตรียมไว้ ได้แก่ กระดานสนทนา (Webboard) และการสนทนาออนไลน์ (Chat)					
3.4. มีส่วนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ ด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ในบทเรียนรวมทั้งเนื้อหาที่มีความทันสมัย หลากหลายและตอบสนองต่อกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างทันที					
3.5. มีส่วนช่วยให้ได้รับความรู้และสามารถจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น					
3.6. มีส่วนช่วยให้ตรวจสอบความก้าวหน้าในการเรียนของตนเองได้ อย่างละเอียดและตลอดเวลา เช่น การอัปโหลดไฟล์ส่งงานหรือคะแนนต่าง ๆ					
<b>4. ความพึงพอใจด้านการเชื่อมโยง (Link)</b>					
4.1. สามารถควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยสามารถเข้าถึงข้อมูลได้เป็นลำดับขั้นตอนและสะดวกรวดเร็ว					
4.2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันทุกที่ทุกเวลา เช่น ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน หรือผู้เรียนกับบทเรียน					
<b>5. ความพึงพอใจด้านประโยชน์ในการนำไปใช้</b>					
5.1. สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มากมายและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest นี้ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
5.2. เป็นแนวทางในการทำกิจกรรมต่อเนื่องหรือภาระงานที่ได้รับมอบหมายชิ้นต่อไปได้อย่างง่ายดายอีกด้วย					

## แบบประเมิน Rubrics บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

(อ้างอิงจาก Dr. Alice Christie's HyperStudio™ Rubric : [www.alicechristie.org](http://www.alicechristie.org) •

christie@alicechristie.org© 2007 by Alice Christie, Ph.D.)

รายการประเมิน	ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	ให้คะแนน
	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน	
1. ปุ่มดำเนินการ	เลือกใช้ปุ่มเหมาะสมกับสัญลักษณ์ที่กำกับไว้และใช้ปุ่มคล้ายคลึงกันทั้งหมด (เช่น กลับ, หน้าแรก, ถัดไป เป็นต้น) ให้แสดงในตำแหน่งเดียวกันบนบัตรรายการที่แตกต่างกัน	เลือกใช้ปุ่มเหมาะสมกับสัญลักษณ์ที่กำกับไว้ ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ปุ่มคล้ายคลึงกัน (เช่น กลับ, หน้าแรก, ถัดไป) ให้แสดงในตำแหน่งเดียวกันบนบัตรรายการที่แตกต่างกัน	เลือกใช้ปุ่มเหมาะสมกับสัญลักษณ์ที่กำกับไว้ แต่มีการวางตำแหน่งของปุ่มแบบสุ่มจากบัตรรายการหนึ่งไปยังอีกบัตรรายการหนึ่ง	เลือกใช้ปุ่มไม่เหมาะสมกับสัญลักษณ์ที่กำกับไว้ และวางตำแหน่งของปุ่มแบบสุ่มจากบัตรรายการหนึ่งไปยังอีกบัตรรายการหนึ่ง	
2. ปุ่มและการเชื่อมโยงการทำงานที่ถูกต้อง	ทุกปุ่มมีการเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างถูกต้อง	ปุ่มส่วนใหญ่ (99-90%) มีการเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างถูกต้อง	มีปุ่มจำนวนมาก (89-75%) มีการเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างถูกต้อง	ปุ่มน้อยกว่า 75% มีการเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างถูกต้อง	
3. พื้นหลัง	<ul style="list-style-type: none"> <li>พื้นหลังไม่ทำให้อ่านข้อความหรือภาพกราฟิกอื่น ๆ ลดลง</li> <li>เลือกใช้พื้นหลังแบบเดียวกันจากบัตรรายการหนึ่งไปยังอีกบัตรรายการหนึ่งและเหมาะสมกับหัวข้อเรื่อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>พื้นหลังไม่ทำให้อ่านข้อความหรือภาพกราฟิกอื่น ๆ ลดลง</li> <li>เลือกใช้พื้นหลังแบบเดียวกันจากบัตรรายการหนึ่งไปยังอีกบัตรรายการหนึ่ง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>พื้นหลังไม่ทำให้อ่านข้อความหรือภาพกราฟิกอื่น ๆ ลดลง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>พื้นหลังทำให้อ่านข้อความหรือภาพกราฟิกอื่น ๆ แข่งกันอยู่บนหน้าเว็บ</li> </ul>	

รายการ ประเมิน	ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	ให้ คะแนน
	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน	
4. ความคิด สร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มีวิธีการนำเสนอแสดงให้เห็นความคิดสร้างสรรค์และความคิดแบบใหม่จำนวนมาก</li> <li>• มีวิธีการนำเสนอเนื้อหาและความคิดที่เป็นลักษณะเฉพาะและน่าสนใจ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มีวิธีการนำเสนอแสดงให้เห็นความคิดสร้างสรรค์และความคิดแบบใหม่บ้าง</li> <li>• มีวิธีการนำเสนอเนื้อหาและความคิดที่น่าสนใจ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มีวิธีการนำเสนอพยายามแสดงให้เห็นความคิดสร้างสรรค์และความคิดแบบใหม่เพียง 1-2 บัตรรายการเท่านั้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มีวิธีการนำเสนอโดยนำความคิดของผู้อื่นมาปรับปรุงและแสดงให้เห็นว่ามีความพยายามเพียงเล็กน้อยที่จะมีความคิดสร้างสรรค์</li> </ul>	
5. การเลือก ใช้รูปแบบ ของข้อความ และตัวอักษร	เลือกใช้รูปแบบของตัวอักษร(เช่น สี, ตัวหนา, ตัวเอียง) อย่างระมัดระวัง ทำให้อ่านง่ายขึ้นและเหมาะสมกับเนื้อหา	เลือกใช้รูปแบบของตัวอักษรอย่างระมัดระวัง ทำให้อ่านง่ายขึ้น	เลือกใช้รูปแบบของตัวอักษรอย่างระมัดระวัง ให้เหมาะสมกับเนื้อหา แต่อาจจะทำให้อ่านได้ยากเล็กน้อย	เลือกใช้รูปแบบของตัวอักษร ทำให้อ่านเนื้อหาได้ยาก	
6. ความ ถูกต้องของ เนื้อหา	การนำเสนอเนื้อหาทั้งหมดมีความถูกต้องไม่คลาดเคลื่อนกับข้อเท็จจริง	เนื้อหาส่วนใหญ่ถูกต้อง แต่มีบางข้อมูลที่อาจจะยังไม่ถูกต้องบ้าง	เนื้อหาโดยทั่วไปมีความถูกต้อง แต่มีบางข้อมูลยังไม่ชัดเจนหรือมีข้อบกพร่องอยู่	เนื้อหาบางข้อมูลยังสับสนหรือเนื้อหาที่มีความคลาดเคลื่อนมากกว่า 1 จุด	
7. การ เลือกใช้ ภาพกราฟิก	ภาพกราฟิกที่ใช้ทั้งหมดสามารถดึงดูดความสนใจและสนับสนุนหัวข้อเรื่องหรือเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	ภาพกราฟิกบางภาพไม่สามารถดึงดูดความสนใจแต่สนับสนุนหัวข้อเรื่องหรือเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	ภาพกราฟิกที่ใช้ทั้งหมดสามารถดึงดูดความสนใจแต่มีบางภาพที่ดูเหมือนไม่สนับสนุนหัวข้อเรื่องหรือเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	ภาพกราฟิกที่ใช้ไม่สามารถดึงดูดความสนใจและไม่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเรื่องหรือเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	

รายการ ประเมิน	ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	ให้
	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน	คะแนน
8. ความมี ประสิทธิภาพ	บทเรียนรวมถึง เครื่องมือทั้งหมด จะต้องมีหัวข้อที่ สามารถทำให้ เข้าใจและ ใช้งานได้อย่าง สะดวกและ มีผลลัพธ์อย่างสูง ในการแนะนำ ด้านการเรียน	บทเรียนรวมถึง เครื่องมือ ส่วนใหญ่ จำเป็นต้องมีความ เข้าใจของเครื่องมือ อย่างง่ายดาย แต่ยัง ขาดปัจจัยหรือ องค์ประกอบเพียง 1 หรือ 2 อย่าง ซึ่งเพียงพอใน การแนะนำด้าน การเรียน	บทเรียนยังขาด องค์ประกอบที่ สำคัญมากกว่า 2 อย่าง ซึ่งอาจ จะทำให้การ แนะนำในการ เรียนไม่สมบูรณ์	บทเรียนยังขาด องค์ประกอบ หลาย ๆ อย่าง และมีความไม่ แม่นยำที่จะทำ ให้การแนะนำ ด้านการเรียน ไม่สมบูรณ์	
คะแนนรวม					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

( .....)

...../...../.....

## แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test) เรื่อง อารมณ์ (Emotion)

### คำชี้แจง

1. ข้อสอบชุดนี้เป็นข้อสอบรายวิชา 01-120-004 จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology) เรื่องอารมณ์ (Emotion) จำนวน 30 ข้อ
2. ข้อสอบชุดนี้มีทั้งหมด 4 ตัวเลือก คือ ก ข ค ง
3. ให้นักศึกษาทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่คิดว่าถูกต้องที่สุด
4. ถ้าต้องการเปลี่ยนคำตอบให้ทำเครื่องหมาย (X) บนข้อที่ต้องการแก้ไข

- 
1. อารมณ์ (Emotion) มีความหมายตรงกับข้อใดมากที่สุด
    - ก. การแสดงออก
    - ข. ความรู้สึก
    - ค. อุณหภูมิ
    - ง. ความปั่นป่วน
  2. ข้อใดแสดงถึงความสำคัญของการใช้อารมณ์ในทางสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมที่สุด
    - ก. แคนชอบวาดภาพและพ่นสีตามรั้วบ้านของคนอื่น
    - ข. โอปอลชอบพูดจายั่วให้เพื่อน ๆ ทะเลาะกันเป็นประจำ
    - ค. ศูนย์ชอบแต่งเพลงและร้องเพลงในงานต่างๆ
    - ง. โคมชอบส่งภาพลามกอนาจารให้เพื่อน ๆ ดูทาง E-mail
  3. ศูนย์กลางของการเกิดอารมณ์อยู่ที่ใด
    - ก. หัวใจ ข. ไขสันหลัง ค. สมอง ง. ทุกส่วนของร่างกาย
  4. ข้อใดเป็นสภาวะที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายขณะเกิดอารมณ์
    - ก. กระแสไฟฟ้าบนผิวหนังเพิ่มขึ้น
    - ข. การเปลี่ยนแปลงของม่านตาดำ
    - ค. ต่อมเหงื่อผลิตปริมาณน้ำลายเพิ่มขึ้น
    - ง. ถ่ายปัสสาวะบ่อยผิดปกติ
  5. ถ้าแมวที่กินอาหารอิมใหม่ ๆ กำลังพักผ่อนเพื่อย่อยอาหารอยู่แล้วถูกสุนัขจู่โจมอย่างกะทันหัน ร่างกายจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไรขณะเกิดอารมณ์
    - ก. น้ำตาลในเลือดลดลง
    - ข. กระเพาะจะหยุดย่อยอาหาร
    - ค. หัวใจเต้นผิดปกติ
    - ง. ความดันโลหิตลดลง
  6. อารมณ์ที่เกิดขึ้นเป็นอันดับแรกของเด็กทารกคืออารมณ์ใด
    - ก. รัก
    - ข. กลัว
    - ค. โกรธ
    - ง. ตื่นเต้น
  7. พัฒนาการทางอารมณ์จะเริ่มดีขึ้นเมื่อใด
    - ก. เริ่มปฏิสนธิ ข. อยู่ในครรภ์มารดา ค. ตั้งแต่แรกเกิด ง. เริ่มเข้าโรงเรียน



8. พัฒนาการทางอารมณ์กับการแสดงออกทางอารมณ์เกี่ยวข้องกันอย่างไร
- พัฒนาการทางอารมณ์เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับการแสดงออก
  - พัฒนาการทางอารมณ์เกิดขึ้นก่อนแล้วนำไปสู่การแสดง ออกทางอารมณ์
  - พัฒนาการทางอารมณ์เป็นเรื่องของการเรียนรู้ที่การแสดงออกทางอารมณ์เป็นไปตามวุฒิภาวะ
  - ทั้ง 2 อย่างไม่มีความเกี่ยวข้องกันเลย
9. พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กจะมีความแตกต่างจากผู้ใหญ่อย่างไร
- อารมณ์ที่เกิดขึ้นในเด็กจะเกิดขึ้นในช่วงสั้น ๆ และไม่คงทน
  - เด็กไม่สามารถเปลี่ยนแปลงอารมณ์ชนิดหนึ่งไปสู่อีกชนิดหนึ่งได้
  - วัยเด็กเป็นวัยที่มีความกดดันทางอารมณ์ สูงกว่าวัยอื่น ๆ
  - ค้นหาสาเหตุในการเกิดอารมณ์ได้ยากกว่าวัยผู้ใหญ่
10. ข้อใดเป็นประโยชน์ของการศึกษาเรื่องพัฒนาการทางอารมณ์ของมนุษย์
- ทำให้ทราบสาเหตุของการเกิดอารมณ์ชนิดต่าง ๆ
  - ช่วยให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับคนอื่น ๆ ได้ง่ายขึ้น
  - ช่วยให้เข้าใจพัฒนาการทางอารมณ์ของมนุษย์ในวัยต่าง ๆ
  - สามารถควบคุมวิธีการแสดงอารมณ์ของมนุษย์ในวัยต่าง ๆ ได้
11. อารมณ์โฟเบีย (Phobia) จะมีลักษณะอย่างไร
- เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ
  - กลัวในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ขึ้นมาไม่ถึง
  - เกิดจากการสูญเสียสิ่งที่รักไป
  - กลัวอย่างไร้เหตุผลหรือมากเกินไปเหตุ
12. พฤติกรรมในข้อใดเกิดขึ้นจากอารมณ์รุนแรงผสมกับอารมณ์กลัว
- แก้ก้างคางแอบกินขนมที่ขโมยมาจากห้องครัว
  - แม่รู้สึกกังวลที่ลูกยังไม่กลับบ้าน
  - กลัวขบแอบชอบเพื่อนสนิทของตัวเอง
  - นัดชอบเล่นกีฬากลางแจ้งทุกชนิด
13. นีราศเป็นบทกลอนที่แต่งขึ้นในอารมณ์ใด
- ดีใจ
  - เสียใจ
  - หงอยเหงา
  - โกรธแค้น
14. อารมณ์แต่ละประเภท มีความสำคัญต่อบุคคลในลักษณะใดมากที่สุด
- ทำให้บุคคลมองโลกในแง่ดี
  - เป็นลักษณะนิสัยประจำตัวของบุคคล
  - ช่วยในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง
  - เป็นแนวทางสำหรับปรับปรุงบุคลิกภาพของตนเองในอนาคต

15. ทฤษฎีอารมณ์ของแซคเตอร์ซิงเกอร์ (Schachter-Singer Theory) อธิบายว่า อารมณ์เกิดขึ้นได้อย่างไร
- ความรู้สึกและพฤติกรรมเกิดขึ้นพร้อมกัน
  - สิ่งเร้ากระทบประสาทสัมผัสแล้วเกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย
  - การเร้าอย่างเดียวไม่เกิดอารมณ์จะต้องมีการแปลความไปด้วยกัน
  - การประเมินทางความรู้ความคิดก่อให้เกิดการเร้าพฤติกรรม สีหน้าและความรู้สึกทางอารมณ์เพิ่มขึ้น
16. ข้อใดไม่ใช่พฤติกรรมที่เกิดอารมณ์ตามทฤษฎีของเจมส์-แลง (James-Lange Theory)
- คนเราจะร้องไห้ก่อนแล้วจึงรู้สึกเสียใจทีหลัง
  - คนที่ขับรถเมื่อกำลังจะชนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตาจะเบิกกว้าง กล้ามเนื้อเกร็งและหัวใจเต้นรัว
  - บางคนฟังเพลงบางเพลงแล้วร้องไห้เพราะเนื้อเพลงมีความคล้ายคลึงกับชีวิตของตนเอง
  - เมื่อไต่ที่สูงเท่าก้าวพลาด ใจจะเต้นรัวเร็วหาทางเพื่อจะเอาตัวรอดก่อนแล้วจึงรู้สึกกลัวและหวาดเสียวทีหลัง
17. ข้อใดไม่ใช่แนวทางของการควบคุมอารมณ์
- อย่ากังวลกับสิ่งที่ทำผิดพลาดไปแล้ว ข . แยกอารมณ์ออกจากสถานการณ์
  - ทำเป็นไม่สนใจกับอารมณ์ ง . ยอมรับอารมณ์ที่เกิดขึ้น
18. บุคคลในข้อใดที่จำเป็นต้องรู้จักวิธีการควบคุมอารมณ์ให้เหมาะสม
- เอชอบนึ่งสมาธิเป็นประจำ
  - บิชอบคิดกังวลกับสิ่งที่ได้ทำผิดพลาดไปแล้วอยู่เสมอ
  - ซีซอบเขียนไดอารี่ทุกวัน เพื่อบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเอง
  - ดิชอบอ่านหนังสือธรรมะเพราะได้รับความรู้มากมาย
19. จำนวนในข้อใดแสดงถึงการควบคุมอารมณ์
- น้ำใสใจจริง
  - บั้นน้ำเป็นตัว
  - น้ำขุ่นอยู่ใน น้ำใสอยู่นอก
  - รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี
20. ข้อใดเป็นวิธีการควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสมที่สุด เมื่อมีปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้นกับตนเอง
- สร้างอารมณ์ที่พึงปรารถนาให้เกิดขึ้น
  - ฝึกการแสดงออกของอารมณ์ให้เหมาะสม
  - ยอมรับและทำความเข้าใจกับอารมณ์ที่เกิดขึ้น
  - พยายามหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหาให้เร็วที่สุด
21. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ตามที่กรมสุขภาพจิตเสนอไว้
- ความดี ข . ความสุข ค . ความเก่ง ง . ความฉลาด

22. ความสามารถในการรับผิดชอบ ข้อใดถูกต้อง

- ก. มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม
- ข. มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง
- ค. รู้จักการให้ รู้จักรับผิดชอบ รู้จักให้อภัย เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม
- ง. มีความเข้าใจและแสดงความเห็นใจอย่างเหมาะสม

23. บุคคลในข้อใดจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องของความฉลาด ทางอารมณ์ (EQ.) เพื่อใช้ในการประกอบอาชีพมากที่สุด

- ก. ตำรวจ
- ข. แพทย์
- ค. นักธุรกิจ
- ง. นักกีฬา

24. กิจกรรมด้านศิลปะและดนตรีพัฒนามนุษย์ด้านใด

- ก. ทักษะฝีมือ
- ข. ความฉลาดทางปัญญา
- ค. ความฉลาดทางอารมณ์
- ง. การพัฒนาผลงาน

25. คำกล่าวที่ว่า “ทันทีที่คุณเปลี่ยนความคิด ชีวิตคุณก็จะเปลี่ยนไปสอดคล้องกับวิธีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ข้อใด

- ก. มีความรู้ ภาควิชาในตนเอง
- ข. รู้จักอดทน รอคอยและยืดหยุ่น
- ค. มีความสามารถในการเอาชนะความกลัว
- ง. สามารถสร้างความสมดุลให้กับชีวิตได้

26. “จงมองความงามในสวน จากมวลดอกไม้ที่บ้านสะพรั่ง มิใช่จากใบที่ร่วงหล่นเป็นการพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ในลักษณะใด

- ก. มีความรู้สึกนึกคิดเชิงบวก
- ข. เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น
- ค. สามารถแยกแยะระหว่างความคิดกับความรู้สึกได้
- ง. สามารถแก้ไขความขัดแย้งได้

27. ข้อใดเป็นการนำเอาประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์ทางการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน

- ก. การตั้งใจทำให้ดีที่สุดในเรื่องที่รับผิดชอบ
- ข. การเลือกพูดในสิ่งที่ดีมีประโยชน์
- ค. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นประชาธิปไตย
- ง. ใจกว้าง สามารถรับฟังความและข้อมูลใหม่ ๆ

28. ชาคริต เป็นครูสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ดูแลนักเรียนอยู่ในภาวะเป็ยบของโรงเรียนได้ดี โดยการรับรู้และเข้าใจปัญหาที่มีขั้นตอนในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมมีความยืดหยุ่นให้กับนักเรียน กรณีเช่นนี้ชาคริตมีความสามารถในด้านใดมากที่สุด

- ก. ความสามารถในการรู้จักและสร้างแรงจูงใจ
- ข. ความสามารถในการรับผิดชอบ
- ค. ความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหา
- ง. ความสามารถในการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น

29. ณิชฐาชอบพูดกับเพื่อน ๆ ว่า “ถ้าฉันทำงานสำเร็จ ฉันจะให้รางวัลกับตนเอง” นักศึกษาเห็นด้วยกับคำพูดของณิชฐาหรือไม่

- ก. เห็นด้วย เพราะเมื่องานสำเร็จก็ต้องมีรางวัลลอบใจ
- ข. เห็นด้วย เพราะเป็นการสร้างพลังหรือแรงจูงใจให้งานสำเร็จ
- ค. ไม่เห็นด้วย เพราะเป็นการคาดหวังสิ่งที่ยังมาไม่ถึง
- ง. แล้วแต่สถานการณ์ เพราะต้องดูลักษณะของงานก่อนว่ามีแนวโน้มที่จะสำเร็จหรือไม่

30. เมื่อทางมหาวิทยาลัยได้ประกาศให้นักศึกษา ที่สนใจสมัครเข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการเข้าค่ายผู้นำเยาวชน นักศึกษาคิดว่าควรจะไปสมัครหรือไม่

- ก. ไปสมัคร เพราะอยากเข้าร่วมกิจกรรมและคงสนุกดี
- ข. ไปสมัคร เพราะเพื่อน ๆ จะได้รู้ว่าเราเก่ง มีความสามารถ
- ค. ไปสมัคร เพราะจะได้ร่วมกิจกรรมและเป็นโอกาสดีที่จะได้ประสบการณ์
- ง. ไม่ไป เพราะตนเองยังไม่พร้อมและไม่อยากร่วมกิจกรรมกับคนหมู่มาก

## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

วิชา 01-120-004 จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology)

ระดับ ปริญญาตรีทุกสาขาวิชา

เรื่อง อารมณ์ (Emotion)

เวลา 3 สัปดาห์ (9 คาบ ๆ ละ 60 นาที)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษาสามารถเผยแพร่ความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion) ได้ถูกต้องและเหมาะสม

### จุดประสงค์การเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเกิดอารมณ์ต่าง ๆ พัฒนาการทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัยของมนุษย์ วิธีการควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและแนวทางในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Quotient : E.Q) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของอารมณ์ได้
2. บอกความสำคัญของอารมณ์ได้
3. อธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลงของร่างกายขณะเกิดอารมณ์ได้
4. อธิบายพัฒนาการทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัยของมนุษย์ได้
5. วิเคราะห์ความแตกต่างของทฤษฎีทางอารมณ์ทั้ง 3 ทฤษฎีที่สำคัญได้ (James-Lange, Cannon - Bard, The Shachter-Singer Theory)
6. เปรียบเทียบความแตกต่างของทฤษฎีทางอารมณ์ทั้ง 3 ทฤษฎีที่สำคัญได้
7. บอกวิธีการควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสม แล้วแก้ปัญหาเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้
8. บอกความหมายความฉลาดทางอารมณ์ได้
9. เสนอแนะแนวทางในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ได้
10. บอกประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้

กิจกรรมต่อเนื่อง คือ ให้แต่ละกลุ่มจัดทำแผ่นพับเพื่อให้ความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion)

## เนื้อหาสาระ

1. ความหมายและความสำคัญของอารมณ์
2. การเปลี่ยนแปลงของร่างกายขณะเกิดอารมณ์
3. พัฒนาการทางอารมณ์ในวัยต่าง ๆ
4. ประเภทของอารมณ์ที่สำคัญ
5. ทฤษฎีทางอารมณ์ (James-Lange, Cannon - Bard, The Shachter-Singer Theory)
6. การควบคุมอารมณ์
7. ความฉลาดทางอารมณ์
8. ประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน (เรียนผ่าน online)

### สัปดาห์ที่ 1 (3 คาบ : คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง)

1. นักศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการเรียน โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ตามคู่มือการใช้งานของบทเรียนฯ (Download ได้ในบทเรียน)
2. นักศึกษาศึกษาเนื้อหาในบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์
3. นักศึกษาทำกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนอย่างเคร่งครัด

ดังต่อไปนี้

3.1 เข้าไปศึกษาค้นคว้าข้อมูล เรื่อง อารมณ์ โดยใช้กระบวนการ Inquiry เพื่อรวบรวมเนื้อหาทุกหัวข้อให้ครบถ้วนจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เตรียมไว้ให้แล้ว

3.2 ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest ด้วยกระบวนการ Group Investigation เพื่อให้ให้นักศึกษาร่วมกันพิจารณาเนื้อหาที่รวบรวมมาได้ในแต่ละหัวข้ออย่างรอบคอบและหาข้อสรุปเพื่อเตรียมนำเสนอต่อไป

5. นักศึกษาต้องทำกิจกรรม Interaction ระหว่างกันภายในกลุ่มของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กันผ่านทางกระดานสนทนาออนไลน์ (Chat) ได้ตลอดเวลา

### สัปดาห์ที่ 2 (3 คาบ : คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง)

1. นักศึกษาทำกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ โดยการเข้าไปศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่อง อารมณ์และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในบทเรียนต่อจากสัปดาห์ที่ 1 (คือ Inquiry + Group Investigation)

2. นักศึกษาต้องทำกิจกรรม Interaction ระหว่างกลุ่มกันเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน โดยการตั้งกระทู้ถาม - ตอบหรือแสดงความคิดเห็นร่วมกันผ่านทางกระดานเสวนา (Webboard) ได้

ตลอดเวลา

3. แต่ละกลุ่มช่วยกัน Integration เนื้อหาเรื่องอารมณ์ทุกหัวข้อทั้งหมดที่ผ่านกระบวนการ Inquiry, Group Investigation และ Interaction ได้แก่ การ Chat กันภายในกลุ่ม และ Webboard ระหว่างกลุ่มเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยช่วยกันสรุปเนื้อหาให้ครบถ้วนทุกหัวข้อและเพียงพอที่นำไปประกอบเนื้อหาของชิ้นงานที่มอบหมายได้ (แผ่นพับ)

4. ทุกกลุ่มต้องส่งเนื้อหาเรื่องอารมณ์ที่เป็นการสรุปร่วมกันของกลุ่มที่สมบูรณ์แล้วผ่านทาง E-mail ของอาจารย์ เพื่อให้อาจารย์ตรวจความถูกต้องของเนื้อหา ก่อนนำไปจัดทำเป็นชิ้นงานของแต่ละกลุ่มต่อไป

5. แก้ไขข้อบกพร่องและเพิ่มเติมข้อมูลต่าง ๆ ตามคำแนะนำของอาจารย์

6. แต่ละกลุ่มอัปโหลดไฟล์ที่แก้ไขแล้วส่งให้อาจารย์ตรวจอีกครั้ง

7. นักศึกษาทุกคนต้องทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) จำนวน 30 ข้อ เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง

### **สัปดาห์ที่ 3 (3 คาบ : คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง)**

1. นักศึกษาทุกคนต้องทำแบบประเมินผลงานในบทเรียน (Rubrics) คือ ประเมินแผ่นพับของแต่ละกลุ่มยกเว้นของกลุ่มตัวเอง

2. แต่ละกลุ่มนำเนื้อหาเรื่องอารมณ์ที่ผ่านการตรวจครั้งสุดท้ายจากอาจารย์แล้ว (ข้อ 6 ในสัปดาห์ที่ 2) มาจัดทำแผ่นพับให้ความรู้เรื่องอารมณ์ตามที่ออกแบบไว้แล้ว

3. แต่ละกลุ่มอัปโหลดไฟล์ เพื่อส่งชิ้นงานให้อาจารย์ตรวจและเก็บคะแนน

4. ทำแบบสอบถามระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียน

4. ทำแบบสอบถามการวัดลักษณะปฏิสัมพันธ์ผ่านทางกระดานเสวนา (Webboard)

### **สื่อการเรียนการสอน**

1. บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์

2. คู่มือการใช้งานบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์

2. แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น PDF file เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องและเอกสารต่าง ๆ

3. กิจกรรมต่าง ๆ ในบทเรียนที่กำหนดไว้

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test)

5. แบบประเมินผลงานในบทเรียน (Rubrics : แผ่นพับ)
6. แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียน
7. แบบสอบถามการวัดลักษณะปฏิสัมพันธ์ผ่านทางกระดานเสวนา (Webboard)

## การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

### 1. วิธีวัด

- สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมผ่านทางกระดานเสวนา (Webboard) และทางการสนทนาออนไลน์ (Chat) ของนักศึกษา

- คะแนนจากการทำแบบประเมินผลงานในบทเรียน (Rubrics : แผ่นพับ)
- คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลระหว่างเรียน
- คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test)
- คะแนนจากการทำแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียน

บทเรียน

- คะแนนจากการทำแบบสอบถามการวัดลักษณะปฏิสัมพันธ์ผ่านทางกระดานเสวนา (Webboard) ของนักศึกษา

### 2. เครื่องมือวัด

- แบบประเมินผลงานที่มอบหมาย (Rubrics = แผ่นพับ)
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Post-test)
- แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียน
- แบบสอบถามการวัดลักษณะปฏิสัมพันธ์ผ่านทางกระดานเสวนา (Webboard)

ของนักศึกษา



## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

วิชา 01-120-004 จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology)  
เรื่อง อารมณ์ (Emotion)

ระดับ ปริญญาตรีทุกสาขาวิชา  
เวลา 3 สัปดาห์ (9 คาบ ๆ ละ 60 นาที)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษาสามารถเผยแพร่ความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion) ได้ถูกต้องและเหมาะสม

### จุดประสงค์การเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเกิดอารมณ์ต่าง ๆ พัฒนาการทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัยของมนุษย์ วิธีการควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและแนวทางในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Quotient : E.Q) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของอารมณ์ได้
2. บอกความสำคัญของอารมณ์ได้
3. อธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลงของร่างกายขณะเกิดอารมณ์ได้
4. อธิบายพัฒนาการทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัยของมนุษย์ได้
5. วิเคราะห์ความแตกต่างของทฤษฎีทางอารมณ์ทั้ง 3 ทฤษฎีที่สำคัญได้ (James-Lange, Cannon - Bard, The Shachter-Singer Theory)
6. เปรียบเทียบความแตกต่างของทฤษฎีทางอารมณ์ทั้ง 3 ทฤษฎีที่สำคัญได้
7. บอกวิธีการควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสม แล้วแก้ปัญหาเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้
8. บอกความหมายความฉลาดทางอารมณ์ได้
9. เสนอแนะแนวทางในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ได้
10. บอกประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้

กิจกรรมต่อเนื่อง คือ ให้แต่ละกลุ่มจัดทำแผ่นพับเพื่อให้ความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion)

## เนื้อหาสาระ

1. ความหมายและความสำคัญของอารมณ์
2. การเปลี่ยนแปลงของร่างกายขณะเกิดอารมณ์
3. พัฒนาการทางอารมณ์ในวัยต่าง ๆ
4. ประเภทของอารมณ์ที่สำคัญ
5. ทฤษฎีทางอารมณ์ (James-Lange, Cannon - Bard, The Shachter-Singer Theory)
6. การควบคุมอารมณ์
7. ความฉลาดทางอารมณ์
8. ประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน (สอนแบบกลุ่มใช้กิจกรรมเกมส์ Jigsaw )

### สัปดาห์ที่ 1 (3 คาบ : คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง)

1. อาจารย์แบ่งกลุ่มนักศึกษา จำนวน 30 คน (โดยดูจากคะแนนสอบ Pre- test เรื่อง อารมณ์ ในคาบที่แล้ว) ออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มจะมีนักศึกษาที่ความสามารถกัน คือ เก่ง ปานกลางและอ่อน (อัตราส่วน 2 : 4) ใช้เวลา 10 นาที
2. อาจารย์เปิดภาพยนตร์ตัวอย่าง เรื่อง 5 แพรง (Phobia) 1 เรื่อง ให้นักศึกษาทุกกลุ่มดู วิธีการแสดงออกทางด้านอารมณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ของตัวละครในวิดีโอดังกล่าว ใช้เวลา 20 นาที
3. อาจารย์ตั้งคำถามให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบตามความเข้าใจของตนเอง ใช้เวลา 30 นาที จากคำถามต่อไปนี้
  - อารมณ์คืออะไร และเกิดขึ้นได้อย่างไร
  - วิธีการควบคุมอารมณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างไรบ้าง
4. อาจารย์เปิดภาพยนตร์ตัวอย่าง เรื่อง กองพันครีกรีน ท.ทหารศึกัก ให้นักศึกษาทุกกลุ่มดูวิธีการแสดงออกทางด้านอารมณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ของตัวละครในคลิปหนังดังกล่าวอีกครั้ง ใช้เวลา 15 นาที
5. ตัวแทนของแต่ละกลุ่มตอบคำถามที่อาจารย์ตั้งคำถามไว้ กลุ่มละ 25 นาที
6. อาจารย์อธิบายข้อมูลเพิ่มเติมตามแต่ละกลุ่มนำเสนอคำตอบไว้เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาเรื่องอารมณ์ ใช้เวลา 15 นาที
7. อาจารย์แจกบทความเกี่ยวกับเรื่องอารมณ์ (Emotion) และแจกใบงาน : กิจกรรมกลุ่ม Jigsaw ให้นักศึกษาทุกคนและทุกกลุ่ม ได้ศึกษาข้อมูลทั้งหมด ใช้เวลา 5 นาที

8. นักศึกษาทุกกลุ่มทุกคน เริ่มทำกิจกรรมเกมส์ Jigsaw จากเนื้อหาเรื่องอารมณ์ โดยแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกในกลุ่มทั้งหมด 6 คน เท่ากันทุกกลุ่ม คือ เก่ง กลาง อ่อน (อาจารย์จะเป็นคนแบ่งกลุ่มให้) ซึ่งสมาชิกแต่ละกลุ่มจะมีความรู้ความสามารถที่ต่างกัน กลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มประจำหรือกลุ่มเดิม (home group) และช่วยกันศึกษาข้อมูลจากบทความเกี่ยวกับเรื่องอารมณ์ (Emotion) ที่แจกให้ ใช้เวลา 60 นาที

### **ட்டபடாற்தீ 2 (3 கப : கபல 1 ழ்வமங் ரம 3 ழ்வமங்)**

1. ทำกิจกรรมเกมส์ Jigsaw ต่อจากคาบที่แล้ว โดยให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มวางแผนให้สมาชิกในกลุ่มรับผิดชอบในการศึกษาหัวข้อย่อยของเนื้อหาเรื่องอารมณ์ คนละ 1 หัวข้อ ให้เวลาตามการอ่านของเนื้อหา (กลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มประจำ) ใช้เวลา 30 นาที

2. ให้นักศึกษาที่ได้หัวข้อเดียวกันของกลุ่มประจำทุกกลุ่มมารวมตัวเป็นกลุ่มชั่วคราวหรือกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (expert group) เพื่อร่วมกันอภิปราย ซักถามและทำกิจกรรมร่วมกันให้มีความรู้ความเข้าใจในหัวข้อเรื่องนั้นที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนักศึกษากลุ่มผู้เชี่ยวชาญวางแผนมอบหมายภารกิจ เช่น ใครเป็นประธาน ใครอ่านคำสั่ง ใครจดบันทึกข้อมูล ใครหาคำตอบ ใครสรุป เพื่อให้แต่ละคนที่อยู่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญจะต้องกลับไปบอกและอธิบายหัวข้อที่ศึกษาให้กลุ่มประจำทราบและเข้าใจเป็นอันเดียวกัน ใช้เวลา 60 นาที

3. นักศึกษากลุ่มผู้เชี่ยวชาญแยกตัวกลับไปกลุ่มประจำของตนเอง แล้วผลัดกันอธิบายความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมเกมส์ Jigsaw ให้สมาชิกในกลุ่มฟังอย่างละเอียด โดยมีอาจารย์เป็นผู้ควบคุมดูแลทุกกลุ่มและร่วมกันอธิบายอย่างเข้าใจ ใช้เวลา 60 นาที

4. ให้ทุกกลุ่มสรุปความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion) ทุกหัวข้อทั้งหมดอีกครั้ง ที่ผ่านกระบวนการกิจกรรมเกมส์ Jigsaw เสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยทำเป็นรายงานส่งให้อาจารย์ตรวจความถูกต้องของเนื้อหาเพื่อนำเสนอ (Presentation) ด้วยโปรแกรม Powerpoint ในคาบต่อไป ใช้เวลา 30 นาที

### **ட்டபடாற்தீ 3 (3 கப : கபல 1 ழ்வமங் ரம 3 ழ்வமங்)**

1. นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอ (Presentation) สรุปความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion) ที่ผ่านการตรวจความถูกต้องจากอาจารย์เรียบร้อยแล้ว ด้วยโปรแกรม Powerpoint กลุ่มละ 10 นาที ใช้เวลา 60 นาที

2. อาจารย์เสนอแนะเพิ่มเติมจากการนำเสนอของนักศึกษาแต่ละกลุ่มและอธิบายประโยชน์ของการเรียนด้วยกิจกรรมกลุ่มเกมส์ Jigsaw ว่าเป็นการประหยัดเวลาและได้ศึกษาในหัวข้อที่

กำหนดได้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งยังเป็นการช่วยให้ฝึกความสามัคคีและช่วยกันทำคะแนนรวมของกลุ่มตัวเองให้ได้มากที่สุด ใช้เวลา 30 นาที

3. อาจารย์มอบหมายงานให้ทุกกลุ่มช่วยกันทำในคาบ โดยการออกแบบแผ่นพับให้ความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion) โดยใช้เนื้อหาเรื่องอารมณ์ทั้งหมดที่ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มเกมส์ Jigsaw และผ่านการตรวจความถูกต้องของเนื้อหาจากอาจารย์เรียบร้อยแล้ว ซึ่งอาจารย์ได้นำตัวอย่างแผ่นพับแบบต่าง ๆ มาให้นักศึกษาดูเป็นตัวอย่างและใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและทำแผ่นพับของแต่ละกลุ่ม ใช้เวลา 60 นาที

4. นักศึกษาทุกคนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) เรื่องอารมณ์ จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที

### สื่อการเรียนการสอน

1. บทความเกี่ยวกับเรื่องอารมณ์ (Emotion)
2. ใบงาน : กิจกรรมเกมส์ Jigsaw
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test)
4. ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง 5 แพรง (Phobia) และเรื่อง กองพันคริกครั้น ท.ทหารศึกัก
5. ตัวอย่างแผ่นพับแบบต่าง ๆ

### การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

#### 1. วิธีวัด

- พฤติกรรมการทำกิจกรรมกลุ่ม
- คะแนนการนำเสนอผลงานกลุ่ม (เนื้อหาเรื่องอารมณ์ด้วย Powerpoint)
- คะแนนผลงานที่มอบหมาย (แผ่นพับ)
- คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน
- คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test)

#### 2. เครื่องมือวัด

- แบบประเมินพฤติกรรมการทำกิจกรรมกลุ่ม
- แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม (เนื้อหาเรื่องอารมณ์ด้วย Powerpoint)
- แบบประเมินผลงานที่มอบหมาย (Rubrics = แผ่นพับ)
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน (Pre-test)
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test)

## ใบงาน : กิจกรรมกลุ่ม Jigsaw

### คำสั่ง

ให้นักศึกษาทำกิจกรรมเกมส Jigsaw เรื่องอารมณ์ (Emotion) โดยศึกษาข้อมูลจากบทความที่แจกให้และทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. แต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกในกลุ่มทั้งหมด 6 คน เท่ากันทุกกลุ่ม คือ เก่ง กลาง อ่อน (อาจารย์จะเป็นคนแบ่งกลุ่มให้) ซึ่งสมาชิกแต่ละกลุ่มจะมีความรู้ความสามารถที่ต่างกัน กลุ่มนี้จะป็นกลุ่มประจำหรือกลุ่มเดิม (home group)
2. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มวางแผนให้สมาชิกในกลุ่มรับผิดชอบในการศึกษาหัวข้อย่อยของเนื้อหาเรื่องอารมณ์ คนละ 1 หัวข้อ ใช้เวลาตามการอ่านของเนื้อหา (กลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มประจำ) ใช้เวลา 30 นาที
3. ให้นักศึกษาที่ได้หัวข้อเดียวกันของกลุ่มประจำทุกกลุ่มมารวมตัวเป็นกลุ่มชั่วคราวหรือกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (expert group) เพื่อร่วมกันอภิปราย ซักถามและทำกิจกรรมร่วมกันให้มีความรู้ความเข้าใจในหัวข้อเรื่องนั้นที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ใช้เวลา 1 คาบ (60 นาที)
4. นักศึกษากลุ่มผู้เชี่ยวชาญวางแผนมอบหมายภารกิจ เช่น ใครเป็นประธาน ใครอ่านคำสั่ง ใครจดบันทึกข้อมูล ใครหาคำตอบ ใครสรุป เพื่อให้แต่ละคนที่อยู่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญจะต้องกลับไปบอกและอธิบายหัวข้อที่ศึกษาให้กลุ่มประจำทราบและเข้าใจเป็นอันเดียวกัน
5. จากนั้นให้นักศึกษากลุ่มผู้เชี่ยวชาญแยกตัวกลับไปกลุ่มประจำของตนเอง แล้วผลัดกันอธิบายความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมเกมส Jigsaw ให้สมาชิกในกลุ่มประจำหรือกลุ่มเดิม (home group) ฟังอย่างละเอียด โดยมีอาจารย์เป็นผู้ควบคุมดูแลทุกกลุ่มและร่วมกันอธิบายอย่างเข้าใจ ใช้เวลา 1 คาบ (60 นาที)
6. ให้ทุกกลุ่มสรุปความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion) ทุกหัวข้อทั้งหมดอีกครั้ง ที่ผ่านกระบวนการกิจกรรมเกมส Jigsaw เสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยทำเป็นรายงานส่งให้อาจารย์ตรวจความถูกต้องของเนื้อหาเพื่อนำเสนอ Presentation) ด้วยโปรแกรมPowerpoint ใช้เวลา 1 คาบ (60 นาที)
7. นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอ (Presentation) สรุปความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion) ที่ผ่านการตรวจความถูกต้องจากอาจารย์เรียบร้อยแล้ว ด้วยโปรแกรมPowerpoint กลุ่มละ 10 นาที รวมทั้งหมด 50 นาที

### แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกิจกรรมกลุ่ม (นักศึกษาประเมิน)

ชื่อ – สกุล.....กลุ่มที่ .....

- คำชี้แจง**
1. ให้นักศึกษาภายในกลุ่มเป็นผู้สังเกตการปฏิบัติงานของสมาชิกในกลุ่มเดียวกัน
  2. ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

ที่	รายการพฤติกรรมที่ประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง (2)	ปรับปรุง (1)
1.	การร่วมมือในการเสนอแนะแนวคิดในการทำงานของกลุ่ม				
2.	การตรงต่อเวลาในการทำงาน				
3.	การรับฟังความคิดเห็นจากสมาชิกในกลุ่ม				
4.	การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม				
5.	การร่วมปรับปรุงผลงานของกลุ่มได้ถูกต้อง				

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

..... / ..... / .....

## แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม (อาจารย์ประเมิน : Powerpoint)

กลุ่มที่ .....

สมาชิกภายในกลุ่ม 1.....  
 2.....  
 3.....  
 4.....  
 5.....  
 6.....

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

ลำดับที่	รายการประเมิน	คะแนน			ข้อคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง				

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน  
 ..... / ..... / .....

## เกณฑ์การประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม

### 1. การเตรียมความพร้อม

- 3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ / อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง
- 2 คะแนน = มีสื่อ / อุปกรณ์พร้อม แต่ขาดการจัดเตรียมสถานที่
- 1 คะแนน = สื่อและอุปกรณ์ไม่เพียงพอ

### 2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

- 3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์
- 2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วนแต่ตรงตามจุดประสงค์
- 1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

### 3. รูปแบบการนำเสนอ

- 3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคนิคที่แปลกใหม่
- 2 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม น่าสนใจ
- 1 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่ไม่เหมาะสม ไม่น่าสนใจ

### 4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

### 5. การรักษาวเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

### 6. ความสนใจของผู้ฟัง

- 3 คะแนน = ผู้ฟังร้อยละ 90 สนใจฟังและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟังร้อยละ 70 สนใจฟังและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟังร้อยละ 50 สนใจฟังและให้ความร่วมมือ



## แบบประเมินผลงานที่มอบหมาย (Rubrics : แผ่นพับ)

แผ่นพับกลุ่มที่.....

สมาชิกภายในกลุ่ม 1.....  
 2.....  
 3.....  
 4.....  
 5.....  
 6.....

รายการประเมิน	ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	ให้คะแนน
	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน	
1. เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> <li>แผ่นพับมีข้อมูลที่ต้องการทั้งหมดและข้อมูลเพิ่มเติมบ้าง</li> <li>ข้อมูลทั้งหมดเขียนด้วยภาษาของตนเอง และเป็นการให้ความรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>แผ่นพับมีข้อมูลที่ต้องการทั้งหมดและข้อมูลเพิ่มเติมบ้าง</li> <li>ข้อมูลส่วนมากเขียนด้วยภาษาของตนเอง และเป็นการให้ความรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>แผ่นพับมีข้อมูลที่ต้องการเป็นส่วนใหญ่</li> <li>ข้อมูลบางส่วนของตนเอง แต่เป็นการเน้นข้อเท็จจริงเป็นหลัก และไม่ได้การให้ความรู้เท่าไร</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>แผ่นพับมีข้อมูลที่ต้องการน้อย</li> <li>ข้อมูลไม่ได้เขียนด้วยภาษาของตนเอง และเน้นข้อเท็จจริงทั้งหมด</li> </ul>	
2. การดึงดูดสายตาและการจัดองค์ประกอบ	แผ่นพับมีการจัดวางดึงดูดสายตาและข้อมูลจัดลำดับเป็นอย่างดี	แผ่นพับจัดวางเป็นลำดับและเสร็จสมบูรณ์	มีการจัดลำดับบ้างแต่อาจจะไม่สมบูรณ์	การจัดวางและเรียงลำดับของแผ่นพับสับสนหรือไม่สมบูรณ์	
3. วิธีการเขียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้ประโยคที่สมบูรณ์ในการเขียนและสั้นไหลลื่นสะดวก</li> <li>การสะกด การใช้ตัวอักษรและเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>งานเขียนบางส่วนใช้ประโยคที่ไม่สมบูรณ์</li> <li>การสะกด การใช้ตัวอักษร และเครื่องหมายวรรคตอนส่วนใหญ่ถูกต้อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>งานเขียนส่วนใหญ่ใช้ประโยคที่ไม่สมบูรณ์</li> <li>การผิดพลาดจากการสะกด การใช้ตัวอักษรและเครื่องหมายวรรคตอนบางส่วนบิดเบือนความหมายจากที่ตั้งใจไว้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>งานเขียนใช้ประโยคไม่สมบูรณ์</li> <li>มีความผิดพลาดจากการสะกด การใช้ตัวอักษรและเครื่องหมายวรรคตอนเกิดขึ้นบ่อย เบี่ยงเบนความหมายจากที่ตั้งใจไว้</li> </ul>	

รายการ ประเมิน	ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	ให้ คะแนน
	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน	
4. กราฟิก และข้อความ	กราฟิกเป็นตัวแทนข้อความได้ดีมาก และแผ่นพับหมายรวมการผสมผสานที่ดีของข้อความและกราฟิก	กราฟิกไปด้วยดีกับข้อความ แต่อาจมีรูปมากเกินไป หรือน้อยเกินไป	กราฟิกอาจจะไม่สอดคล้องกับข้อความ หรือมีมาก หรือน้อยเกินไป	กราฟิกไม่สอดคล้องกับข้อความที่ประกอบดูเหมือนเป็นการสุ่มเลือก	
5. แหล่ง ข้อมูล	มีการอ้างอิงที่มาของข้อมูลจากแหล่ง ต่าง ๆ ที่หลากหลายอย่างถูกต้อง	มีการอ้างอิงที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ อย่างถูกต้อง	มีการอ้างอิงแต่ไม่กี่แหล่งข้อมูล และบางครั้งอ้างอิงไม่ถูกต้อง	มีการอ้างอิงที่มาเพียงหนึ่งแหล่ง หรือการอ้างอิงไม่ถูกต้อง	
คะแนนรวม					

\* หมายเหตุ : นักศึกษาทุกคนประเมินของทุกกลุ่มยกเว้นของกลุ่มตนเอง

ภาคผนวก ข

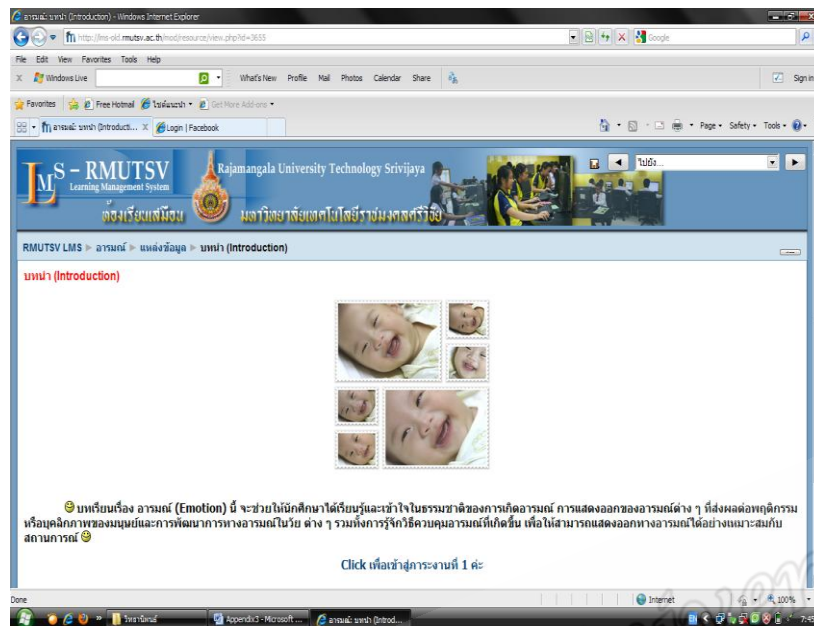
ตัวอย่าง บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์

Prince of Songkhla University  
Pattani Campus

The screenshot displays the RMUTSV LMS interface for a course titled "เรื่องอารมณ์" (Emotion). The page is structured as follows:

- Header:** RMUTSV Learning Management System, Rajamangala University Technology Srivijaya.
- Navigation Menu (Left):**
  - Home
  - Assign roles
  - Course Overview
  - Navigation
  - Tools
  - Help
  - Feedback
  - Logout
- Course Overview (Main Content):**
  - เรื่องอารมณ์ (Emotion):** This is an online learning system designed to help students understand and manage their emotions. It includes various activities and resources.
  - Course Structure:**
    - ส่วนที่ 1 : บทนำ (Introduction)
    - ส่วนที่ 2 : ภาระงาน (Task)
    - ส่วนที่ 3 : แหล่งเรียนรู้ (Resources)
    - ส่วนที่ 4 : กระบวนการ (Process)
    - ส่วนที่ 5 : บทสรุป (Conclusion)
    - ส่วนที่ 6 : การประเมินผล (Evaluation)
    - ส่วนที่ 7 : กิจกรรมต่อเนื่อง (Extension Activity)
    - แบบสอบถาม (Questionnaire)
- Right Sidebar:**
  - ปฏิทิน (Calendar)
  - กิจกรรมที่กำลังจะขึ้น (Upcoming Activities)
  - กิจกรรมที่ผ่านแล้ว (Completed Activities)
  - กิจกรรมล่าสุด (Recent Activities)

หน้าแรกของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์



ส่วนที่ 1 บทนำ (Introduction)



ส่วนที่ 2 ภาระงาน (Task)

**แหล่งเรียนรู้ (Resources)**

เป็นขั้นตอนที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะต้องเข้าสู่งานการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry) ค้นหาค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในบทเรียนโดยนักศึกษาสามารถเข้าไปค้นคว้าเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาระดับต่าง ๆ ของมนุษย์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของแต่ละบุคคล รวมทั้งวิธีการควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสม โดยจะครอบคลุมทุกหัวข้อที่กำหนดไว้ในภาระงานที่ 1 ทั้งหมดแล้ว ซึ่งประกอบด้วย

1. E-book : เนื้อหาเรื่องอารมณ์ (Emotion) จากหนังสือจิตวิทยาทั่วไปทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
2. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เช่น บทความทางวิชาการ เอกสารประกอบการสอน E-learning ต่าง ๆ เป็นต้น
3. คลิปวีดิโอการแสดงออกทางอารมณ์ในรูปแบบต่าง ๆ

\* เนื้อหาต่าง ๆ ของ E-book Website และ Clip ดังกล่าว จะอยู่ในหัวข้อ "โครงสร้างเนื้อหา : ส่วนที่ 3 : แหล่งเรียนรู้" หรือ "กิจกรรมการเรียนรู้ : แหล่งเรียนรู้" ละ

หลังจากศึกษาข้อมูลต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่มของตนเอง (Interaction) ตามขั้นตอนดังนี้

- (1) แลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้จากการศึกษาในแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ระหว่างกันภายในกลุ่มผ่านทางระบบออนไลน์หรือการ Chat
- (2) ช่วยกันอภิปราย / แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่แต่ละคนภายในกลุ่มศึกษามาได้ เช่น เปรียบเทียบเนื้อหาของแต่ละแหล่งข้อมูลว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันในแต่ละหัวข้ออย่างไรบ้าง คลิปต่าง ๆ ที่ได้ดูสื่ออารมณ์ในลักษณะใดบ้าง เป็นต้น
- (3) จัดบันทึกข้อมูลที่สมาชิกในกลุ่มได้มีการสรุปร่วมกันในแต่ละหัวข้อ เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการทำภาระงานที่ 1 ต่อไป

Click เพื่อทำกิจกรรมภายในกลุ่ม (chat) ของตนเองค่ะ

บันทึกส่งต่อ: 6074\_25 ตุลาคม 2010, 03:34PM  
คุณแจ้งรัฐธนในชื่อ อ. วาสนา ณ สุโขง (ออกจากรวม)

อำนาจ |

ติดต่อผู้ดูแลระบบได้ที่ IP-PHONE 3904.1912 Tel.074-317146 หรือ E-mail lms@rmutsv.ac.th

ส่วนที่ 3 แหล่งเรียนรู้ (Resources)

RMUTSV LMS > อารมณ์ > แหล่งข้อมูล > กระบวนการ (Process)

**กระบวนการ (Process)**



เป็นขั้นตอนที่นักศึกษาจะต้องทำงานร่วมกันในลักษณะของการสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่ม (Group Investigation) โดยศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่จัดเตรียมไว้ให้ รวมทั้งทำกิจกรรม (Interaction) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มกันผ่านทางกระดานสนทนา (Webboard) ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ดังนี้

1. เข้ากลุ่มของตนเองตามที่อาจารย์ได้แบ่งกลุ่มไว้ให้แล้ว
2. ใ้สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนแบ่งหน้าที่ช่วยกันค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนดไว้อย่างเพียงพอที่จะทำภาระงานที่ 1 จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เตรียมไว้ให้
3. เนื้อหาภายในแผนพับ จะต้องประกอบด้วยหัวข้อดังต่อไปนี้
  - 3.1 ความหมายและความสำคัญของอารมณ์
  - 3.2 การเปลี่ยนแปลงของร่างกายขณะเกิดอารมณ์
  - 3.3 พัฒนาการทางอารมณ์ในวัยต่าง ๆ
  - 3.4 ประเภทของอารมณ์ที่สำคัญ
  - 3.5 ทฤษฎีทางอารมณ์
  - 3.6 การควบคุมอารมณ์
  - 3.7 ความฉลาดทางอารมณ์และประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์

Click เพื่อทำกิจกรรมกลุ่มใน Webboard ค่ะ

เว็บไซต์ของคณะฯ: 8 พฤศจิกายน 2558, 01:44:31  
คณะศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี (นอกจากกรรม)

อารมณ์

ติดต่อผู้ดูแลระบบได้ที่ IP-PHONE 3904,1912 Tel.074-317146 หรือ E-mail lms@rmutsv.ac.th

#### ส่วนที่ 4 กระบวนการ (Process)

ลms@rmuts.ac.th (Conclusion) - Windows Internet Explorer

http://lms-rmuts.ac.th/mod/resource/view.php?id=3734

File Edit View Favorites Tools Help

Windows Live What's New Profile Mail Photos Calendar Share Sign In

Free Hotmail โฉมงามฯ Get More Add-ons

ลms@rmuts.ac.th (Conclusion) Page Safety Tools

**LMS - RMUTSV**  
Learning Management System

Rajamangala University Technology Srivijaya

สงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

RMUTSV LMS > อารมณ์ > แหล่งข้อมูล > บทสรุป (Conclusion)

**บทสรุป (Conclusion)**



เป็นขั้นตอนที่แต่ละกลุ่มจะต้องบูรณาการ (Integration) เนื้อหาทุกหัวข้อของเรื่องอารมณ์ทั้งหมดที่ได้ผ่านกิจกรรมต่างๆ มาแล้ว ซึ่งประกอบด้วย

1. การสืบสวนสอบสวน (Inquiry) โดยการค้นคว้าข้อมูลต่างๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่กำหนดยุติ
2. การทำงานเป็นกลุ่มเพื่อสืบเสาะหาความรู้ที่ต้องการ (Group Investigation)
3. การทำกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน (Interaction) ได้แก่ การสนทนาออนไลน์ (Chat) ระหว่างกันภายในกลุ่ม และการใช้กระดานเสวนา (Webboard) ระหว่างกลุ่มกัน
4. สมาชิกในแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันรวบรวมเนื้อหาเรื่องอารมณ์ทั้งหมดที่ผ่านกระบวนการต่างๆ ในข้อที่ 1-3 แล้ว มาสรุปเป็นความคิดรวบยอดของกลุ่ม โดยจะต้องมีเนื้อหาครบถ้วนทุกหัวข้ออย่างสมบูรณ์ ซึ่งถือเป็นข้อสรุปร่วมกันของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม
5. นำเนื้อหาทั้งหมดที่สรุปแล้ว ส่งไปอาจารย์ตรวจสอบความถูกต้องผ่านทาง E-mail ของอาจารย์ คือ [wassana.n@rmuts.ac.th](mailto:wassana.n@rmuts.ac.th)
6. แก้ไขเนื้อหาในถูกต้องตามคำแนะนำของอาจารย์
7. นำเนื้อหาที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์แล้ว ไปจัดทำเป็นแผ่นพับของแต่ละกลุ่มในขั้นตอนต่อไป

Click เพื่อเข้าสู่การประเมินผลคะ

แก้ไขครั้งสุดท้าย: 25 ก.พ. 2554 03:09PM  
คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ อ.วาสนา น.สุโสภา (ออกจากระบบ)

ติดต่อผู้ดูแลระบบได้ที่ IP-PHONE 3904,1912 Tel.074-317146 หรือ E-mail [lms@rmuts.ac.th](mailto:lms@rmuts.ac.th)

## ส่วนที่ 5 บทสรุป (Conclusion)



การประเมินผล (Evaluation) - Windows Internet Explorer

http://lms-oid.rmutsv.ac.th/mod/resource/view.php?id=3733

File Edit View Favorites Tools Help

Windows Live What's New Profile Mail Photos Calendar Share Sign In

Free HTML5 ใช้งานง่าย Get More Add-ons

การประเมินผล (Evaluation)

RMUTSV LMS - Rajamangala University Technology Srivijaya

จุดเริ่มต้น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

RMUTSV LMS >> อารมณ์ >> แหล่งข้อมูล >> การประเมินผล (Evaluation)

**การประเมินผล (Evaluation)**



เป็นขั้นตอนที่นักศึกษาทุกคนจะต้องทำการประเมินกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้ปฏิบัติในบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ จำนวน 2 ชุด ได้แก่

1. แบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test) หลังจากที่นักศึกษาทุกคนเรียนจบเนื้อหาแล้ว ซึ่งข้อคำถามจะเป็นเนื้อหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องอารมณ์ทั้งหมดคะ
2. แบบประเมินผลงานในบทเรียน (Rubrics) คือ แผ่นพับที่แต่ละกลุ่มได้ออกแบบและจัดทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยให้นักศึกษาแต่ละคนทำแบบประเมินชุดนี้ให้ครบทุกกลุ่ม ยกเว้นของกลุ่มตนเอง จากนั้นให้อัปโหลดไฟล์ส่งผลการประเมินของแต่ละกลุ่มที่ประเมินเสร็จแล้วให้อาจารย์ตรวจและให้คะแนนต่อไป

\* แบบทดสอบหลังเรียนและแบบประเมิน (Rubrics) จะอยู่ในหัวข้อ "โครงสร้างวิชา : ส่วนที่ 6 : การประเมินผล" หรือ "กิจกรรมทั้งหมด : การบ้าน" นะคะ \*

แก้ไขครั้งสุดท้าย: เสาร์, 6 พฤศจิกายน 2010, 01:54AM

คุณเข้าระบบในชื่อ อ.วาสนา ณ สุโขทัย (ออกจากระบบ)

อารมณ์

ติดต่อผู้ดูแลระบบได้ที่ IP-PHONE 3904,1912 Tel.074-317146 หรือ E-mail lms@rmutsv.ac.th

Done

Internet 100%

8:12

## ส่วนที่ 6 การประเมินผล (Evaluation)

Internet Explorer window showing the RMUTSV LMS (Learning Management System) page for the "Extention Activity" (กิจกรรมต่อเนื่อง).

The page header includes the RMUTSV logo and the text "Rajamangala University Technology Srivijaya" and "มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย".

The main content area is titled "กิจกรรมต่อเนื่อง (Extention Activity)".

The activity instructions are as follows:

1. จัดทำแผนพับเพื่อให้ความรู้เรื่องอารมณ์ (Emotion) ตามที่ออกแบยไว้แล้ว กลุ่มละ 1 ใบ โดยใช้เนื้อหาทั้งหมดที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากอาจารย์แล้ว
2. ส่งแผนพับที่ทำเป็นเค้าโครงเรียบร้อยแล้วของแต่ละกลุ่ม ให้อาจารย์ตรวจก่อนจัดพิมพ์เป็นต้นฉบับ โดยใช้อีเมลไปรษณีย์ส่งดังกล่าวส่งผ่านทางหัวข้อ "โครงสร้างหัวข้อ : 7. การประเมินผล - ส่งแผนพับ" หรือ "กิจกรรมทั้งหมด : การบ้าน - ส่งแผนพับ" คะ
3. แกะซองข้อทวงที่ยังไม่ถูกต้องตามที่อาจารย์แนะนำให้เรียบร้อยและจัดพิมพ์เป็นต้นฉบับกลุ่มละ 1 ใบ ส่งให้อาจารย์ตรวจเพื่อเก็บคะแนนอีกครั้ง

Click ส่งแผนพับของแต่ละกลุ่มคะ

4. เพื่อให้การเรียนรู้แบบเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์นี้เสร็จสมบูรณ์ทุกกระบวนการของการจัดการเรียนการสอน หลังจากส่งแผนพับเรียบร้อยแล้วให้นักศึกษาทุกคนต้องทำแบบสอบถามจำนวน 2 ชุด ได้แก่
  - 4.1 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อบนเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์
  - 4.2 แบบสอบถามวัดลักษณะปฏิสัมพันธ์ผ่านกระดานสนทนา (Webboard) ของนักศึกษา

\* แบบสอบถามทั้ง 2 ชุด จะปรากฏอยู่ใน โครงสร้างหัวข้อ : 9 : แบบสอบถาม (Questionnaire) ของหน้าหลักในบทเรียนนี้คะ\*

Page footer information:

แก้ไขล่าสุด:เสาร์, 0 พฤศจิกายน 2010, 01:48AM  
 คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ อ.วาสนา น. สโรทอง (ออกจากระบบ)  
 อารมณ์  
 ติดต่อผู้ดูแลระบบได้ที่ IP-PHONE 3904,1912 Tel.074-317146 หรือ E-mail lms@rmutsv.ac.th

## ส่วนที่ 7 กิจกรรมต่อเนื่อง (Extention Activity)

RMUTSV LMS > ลารวม > กระดานเสวนา > แลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่ม

คำแนะนำในการใช้กระดานเสวนา :



หลังจากที่แต่ละกลุ่มได้รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ได้ครบถ้วนทุกหัวข้อแล้วในสมาชิกแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเป็น  
 ความรู้ (Interaction) ระหว่างกลุ่มกันเกี่ยวกับเนื้อหาในหัวข้อต่าง ๆ ซึ่งอาจผ่าน ผ่านทางกระดานเสวนา (Webboard) นี้  
 ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ตั้งกระทู้ถาม-ตอบและแสดงความคิดเห็นระหว่างกลุ่มกัน
2. สมาชิกแต่ละกลุ่มช่วยกันจัดบันทึกและรวบรวมข้อมูลที่มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันที่เป็นประโยชน์ต่อภาระงาน  
 ของตนเอง ตามที่แต่ละกลุ่มได้ไปศึกษาค้นคว้ามาแล้ว
3. แต่ละกลุ่มต้องช่วยกันสรุปเนื้อหาของหัวข้อของหัวข้ออารมณ์ (Emotion) เป็นของกลุ่ม เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการท  
 ภาระงานที่ 1 ต่อไป
4. กุศณาจารย์ / ภาาที่ศึกษาพบในการแลกเปลี่ยนระหว่างกันนะคะ\*
5. ความถี่ของการเข้ามาปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มกันใน Webboard เป็นส่วนหนึ่งของคะแนนกลุ่ม เพื่อใช้เป็นคะแนน  
 นั้น ขอให้นักศึกษาทุกคนปฏิบัติตามคำแนะนำอย่างเคร่งครัดด้วยนะ

กระทู้	ถาม	ตอบ	ยังไม่ได้อ่าน ✓	ตอบครั้งสุดท้าย
สมาชิกกลุ่ม (ศึกษาดู เรื่อง ตาล ลิว เผลง น้าหวาน ) ^^	Rachaya Ponthong	17	0	Duenkate Wongpat ณ. 28ก.ย. 2010, 11:10 AM
อ่านแล้วรู้สึกอย่างซึ้งกับข้างคะเหมือนๆ "แม่โหดเราคิดจริงในชีวิต"	umapom nimkaew	2	0	Prangto Rattanamatrak ณ. 15ก.ย. 2010, 04:06 PM
กลุ่ม "จิต 3ก"	Thitapha Thaengthong	19	0	Thitapha Thaengthong ณ. 15ก.ย. 2010, 03:53 PM
กลุ่ม P-PE เข้ามานะฮือ	Phattra Kaewertmong	2	0	Prangto Rattanamatrak ณ. 14ก.ย. 2010, 00:47 PM
ทุกคน เน็ด เ่งไม่ข้าง	คนกัทย์ รัชหาวัน	6	0	คนกัทย์ รัชหาวัน ณ. 10ก.ย. 2010, 03:50 PM
สมาชิกในกลุ่มของ (กัท ปราง ฟาง ปลา วิ) ระวังงานด้วย	Phattra Kaewertmong	5	0	Phattra Kaewertmong ณ. 8ก.ย. 2010, 10:53 PM
กลุ่ม >> ส.นม	Piyachat Buasri	13	0	Piyachat Buasri ณ. 8ก.ย. 2010, 00:10 PM
Phobia คือโรคความกลัวชนิดหนึ่ง มาศึกษากันได้นะคะ	Piyachat Buasri	1	0	Piyachat Buasri ณ. 8ก.ย. 2010, 00:00 PM
ใครดู เพลง "Goodnight(ราตรีสวัสดิ์)"	Piyachat Buasri	1	0	Piyachat Buasri ณ. 8ก.ย. 2010, 04:08 PM
ทำไม่สิ่งทำ LMS ไม่ได้	Jutatip Nilsuwan	4	0	Duenkate Wongpat ณ. 8ก.ย. 2010, 04:03 PM
กลุ่ม สร่ายขมย มีสมาชิกดังนี้	Jutatip Nilsuwan	6	0	Duenkate Wongpat ณ. 8ก.ย. 2010, 04:05 PM
รางวัลแล้ว	น.ส.เรืองฟ้า คำจำรงค์	4	0	Duenkate Wongpat ณ. 8ก.ย. 2010, 04:02 PM
รู้สึกอย่างไรกับวิชา จิตวิทยา	Phattra Kaewertmong	4	0	Thitapha Thaengthong ณ. 8ก.ย. 2010, 04:01 PM
สะเทือนใจสุดๆ	เอกชนก ชินง	1	0	Thitapha Thaengthong ณ. 8ก.ย. 2010, 03:58 PM
บทความที่อ่านแล้วคิดอารมณ์...	เอกชนก ชินง	4	0	เอกชนก ชินง ณ. 8ก.ย. 2010, 03:55 PM
เขียน จิตวิทยา หรือไหม	นายตฤฎีกรนต์ นิลเลิศ	6	0	Duenkate Wongpat ณ. 8ก.ย. 2010, 03:55 PM
The Sixth Sense	เอกชนก ชินง	7	0	เอกชนก ชินง ณ. 8ก.ย. 2010, 00:00 AM
มาแลกเปลี่ยนความรู้จักกันละคะ	อ.วาสนา ณ สุโห่ง	0	0	อ.วาสนา ณ สุโห่ง ณ. 10ก.ย. 2010, 00:14 PM

ตัวอย่างกระดานเสวนา (Webboard)

The screenshot shows a forum interface with the following content:

**สมาคมในกลุ่ม Emotion**  
โดย จุฬารัตน์ - อาทิตย์, 7 พฤศจิกายน 2010, 10:07PM

1. นส. กนกทิพย์ รัชชานันท์
2. นส. กศศณัฐร์ จันทศิลา
3. นส. จุฬารัตน์ วัฒนแก้ว
4. นายณัฐกรณธ์ บิลเลิศ
5. นส. ณัฐรญา นวายนนท์

คลิก | ลบ | ตอบ

---

**ตอบ: สมาชิกรุ่น Emotion**  
โดย นายณัฐกรณธ์ บิลเลิศ - จันทร์, 8 พฤศจิกายน 2010, 03:40PM

สิ่งที่ยกไปคนึง

ความเห็นก่อนหน้า | คลิก | ลบ | ตอบ

---

**ตอบ: สมาชิกรุ่น Emotion**  
โดย นายณัฐกรณธ์ บิลเลิศ - จันทร์, 8 พฤศจิกายน 2010, 03:41PM

เอาใจต่อเรื่องงานที่อาจารย์มอบหมาย

ความเห็นก่อนหน้า | คลิก | ลบ | ตอบ

---

**ตอบ: สมาชิกรุ่น Emotion**  
โดย จุฬารัตน์ วัฒนแก้ว - จันทร์, 8 พฤศจิกายน 2010, 03:42PM

ในสัปดาห์หน้า ตามหัวข้อที่อาจารย์ให้แล้ว


ความเห็นก่อนหน้า | คลิก | ลบ | ตอบ

---

**ตอบ: สมาชิกรุ่น Emotion**  
โดย กศศณัฐร์ จันทศิลา - อังคาร, 9 พฤศจิกายน 2010, 01:46PM

หน้าปกแผ่นพับ

เพื่อนคุณคิดเห็นอย่างไรบ้าง



ความเห็นก่อนหน้า | คลิก | ลบ | ตอบ

---

**ตอบ: สมาชิกรุ่น Emotion**  
โดย กศศณัฐร์ จันทศิลา - อังคาร, 9 พฤศจิกายน 2010, 03:39PM

ตัวอย่างการถาม-ตอบกระทู้ต่าง ๆ ในกระดานเสวนา

MS - RMUTSV Learning Management System  
Rajamangala University Technology Srivijaya  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

แบบทดสอบ > แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test) > ครึ่ง 1

หน้า: 1 2 3 (ต่อไป)

1 ข้อ  
คะแนน 1

คุณลักษณะของการเกิดอารมณ์อยู่ที่ใด

เลือกคำตอบเดียว

เวลา: 0:28:10

a. ใจสั่นหลัง  
b. สมอง  
c. หกล้มของร่างกาย  
d. หัวใจ

2 ข้อ  
คะแนน 1

คำกล่าวที่ว่า "พื้นที่ที่คุณเปลี่ยนความคิด ชีวิตคุณก็จะเปลี่ยนไป" สอดคล้องกับวิธีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ข้อใด

เลือกคำตอบเดียว

a. สามารถสร้างความสมดุลให้กับชีวิตได้  
b. มีความสามารถในการเอาชนะความกลัว  
c. มีความรู้ ทัศนคติใจในตนเอง  
d. รู้จักอดทน รอคอยและยืดหยุ่น

3 ข้อ  
คะแนน 1

รัฐชารอบพูดกับเพื่อน ๆ ว่า "ถ้าฉันทำงานสำเร็จ ฉันจะให้รางวัลกับตัวเอง" นักศึกษาเห็นด้วยกับคำพูดของรัฐชารหรือไม่

เลือกคำตอบเดียว

เวลา: 0:27:21

a. เห็นด้วย เพราะเป็นการสร้างพลังหรือแรงจูงใจให้ทำงานสำเร็จ  
b. ไม่เห็นด้วย เพราะเป็นการคาดหวังสิ่งที่ยังมาไม่ถึง  
c. เห็นด้วย เพราะเมื่องานสำเร็จก็ต้องมีรางวัลตอบแทน  
d. แล้วแต่สถานการณ์ เพราะต้องดูลักษณะของงานก่อนว่ามีแนวโน้มที่จะสำเร็จหรือไม่

4 ข้อ  
คะแนน 1

อารมณ์หลักกับอารมณ์โกรธจะมีการตอบสนองทางด้านสรีระแตกต่างกันอย่างไร

เลือกคำตอบเดียว

a. อารมณ์กลัวมีผลทำให้ความดันโลหิตขึ้น ไฟฟ้าที่ผิวหนังตรงบริเวณมือจะสูงขึ้น  
b. อารมณ์กลัวจะทำให้กล้ามเนื้อคลายความตึงเครียดได้  
c. อารมณ์โกรธจะทำให้ความดันโลหิตลดลง  
d. อารมณ์โกรธจะทำให้หัวใจเต้นช้าลง

5 ข้อ

ตัวอย่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

The screenshot shows the RMUTSV LMS interface. The main content area displays a list of resources under the heading "Resources". One resource is highlighted with a red header: "เนื้อหาเรื่องอารมณ์ (Emotion) จากหนังสือจิตวิทยาทั่วไป ตีพิมพ์ในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ". Below this header is an image of a book and a laptop. Another resource is titled "เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง" (Related Websites), with a note in Thai: "คำแนะนํ่า : นักศึกษาต้องทำการ Download โปรแกรม GOM Player ขึ้นไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ก่อนจะดู จึงจะสามารถอ่านไฟล์ Clip ตัวอย่างเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์แบบต่าง ๆ ที่อาจารย์ได้จัดเตรียมไว้ให้ได้ ตลอดจนสะดวกและรวดเร็วในการเรียน". Below this is an image of the GOM Player logo.

At the bottom of the page, there is a table listing files for download:

ชื่อ	ขนาด	แก้ไขแล้ว
Emo.pdf	16.6เมกะไบต์	13มีนาคม 2010, 09:57 AM
Emo_1.pdf	1.9เมกะไบต์	13มีนาคม 2010, 09:58 AM
Emo_10.pdf	2.1เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 04:57 AM
Emo_11	44.9เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 06:26 AM
Emo_12	180.9เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 06:44 AM
Emo_13.pdf	2.1เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 05:01 AM
Emo_14.pdf	28.9เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 05:01 AM
Emo_15	39.3เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 06:45 AM
Emo_16	6.7เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 06:46 AM
Emo_17.pdf	12.4เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 05:02 AM
Emo_18	211.3เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 06:50 AM
Emo_19.pdf	1.9เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 05:07 AM
Emo_2.pdf	342.4กิโลไบต์	13มีนาคม 2010, 09:58 AM
Emo_20.pdf	544กิโลไบต์	7กรกฎาคม 2010, 05:07 AM
Emo_22	42.1เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 06:53 AM
Emo_23_..pdf	4.2เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 05:08 AM
Emo_3.pdf	12.8เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 04:53 AM
Emo_4.pdf	5.4เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 04:54 AM
Emo_5.pdf	717.6กิโลไบต์	7กรกฎาคม 2010, 04:54 AM
Emo_6.pdf	1.4เมกะไบต์	7กรกฎาคม 2010, 04:54 AM

ตัวอย่างแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ