

ภาคผนวก จ

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์ เพื่อทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ซึ่งประกอบด้วยความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของเด็กในการใช้กระบวนการทางความคิดจินตนาการ ผสมผสานกับความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ ทำให้เกิดการคิดค้นประดิษฐ์และดัดแปลง จนเกิดผลงานที่แปลกใหม่ มีลักษณะเฉพาะเป็นของตัวเอง โดยเกิดความคิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาสิ่งแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใครมาสร้างผลงานชิ้นงานเพื่อสะท้อนความคิด ความรู้สึกได้โดยอิสระ ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินผลงานความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการแสดงความคิด ความรู้สึกผ่านผลงานชิ้นงาน ได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินผลงานความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่างๆ ได้ การคิดที่ไม่ตายตัวคิดได้หลายแง่มุมอย่างอิสระที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินผลงานความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ตกแต่งผลงานชิ้นงานให้สมบูรณ์และได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินผลงานความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจงในการใช้แบบทดสอบ

1. ใช้ทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามรูปแบบการจัดประสบการณ์เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยใช้แนวคิดเรกจิโอ เอมีเลีย และพหุสัมผัส

2. เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลผลิตภาพวาด TCT-DP ของ เจลเลน และเออร์บัน ในการดำเนินการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนนั้น ให้ครูผู้ทำการทดสอบ ดำเนินการ ดังนี้

1. การใช้แบบทดสอบ

1.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCP-DP และดินสอคำที่ไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

1.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำๆ และชัดเจน ดังนี้

“ภาพที่วางอยู่ข้างหน้าเด็กๆ ขณะนี้เป็นภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ ผู้วาดเริ่มลงมือวาด แต่ถูกขัดจังหวะเสียก่อน ขอให้เด็กๆ วาดต่อให้สมบูรณ์ จะวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามที่เด็กๆ ต้องการตามจินตนาการ ไม่มีการวาดภาพใดๆ ที่ถือว่าผิด ภาพทุกภาพเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น เมื่อวาดภาพเสร็จแล้ว ขอให้นำมาส่งคุณครู”

1.3 ในช่วงเวลาของการทดสอบ หากมีคำถามก็อาจตอบได้ในลักษณะ ดังนี้

“เด็กๆ อาจจะวาดอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาด ทุกรูปที่วาดเป็นสิ่งถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ไม่มีสิ่งใดผิด”

“หากผู้ทดสอบ ยังคงมีคำถามเช่น ถามถึงชิ้นส่วนที่ปรากฏอยู่นอกกรอบก็ให้ตอบในทำนองเดิม ห้ามอธิบายเนื้อหาหรือวิธีการใดๆ เพิ่มเติม นอกจากนี้ ควรหลีกเลี่ยงการพาดพิงถึงเวลาที่ควรใช้ในการวาดภาพ ครูควรพูดทำนองที่ว่า เริ่มวาดได้เลยไม่ต้องกังวลเรื่องเวลา”

1.4 ผู้ทดสอบต้องจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที โดยจด อายุ เพศ ชื่อผู้ถูกทดสอบในช่องว่างมุมขวาของกระดาษทดสอบ

1.5 ผู้ทดสอบบอกให้ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อเรื่อง ควรพูดเบาๆ โดยไม่รบกวนผู้ถูกทดสอบคนอื่นที่ยังทำไม่เสร็จ แล้วเขียนชื่อเรื่องไว้ที่มุมขวาบน เพราะจะใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการแปลผลการวาดภาพ

1.6 หลังการทดสอบเวลาผ่านไป 15 นาที ให้เก็บแบบทดสอบคืน ให้เขียนชื่ออายุ เพศ และชื่อภาพไว้ที่มุมขวาบนของแบบทดสอบ

เกณฑ์การประเมินผลเพื่อให้คะแนน

1 การต่อเติม (Cn : Continuations) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (เครื่องวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประและสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้ คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

2 ความสมบูรณ์ (Cm : Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็ม หรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูปมารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ต่อเป็นปล่องไฟ ฯลฯ ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

3 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำๆ ภาพที่เหมือนกัน เช่น ภาพป่าที่มีต้นไม้หลายๆ ต้น ซ้ำๆ กัน จะได้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

4 การต่อเนืองด้วยเส้น (Cl : Connections made with lines) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกจะได้รับคะแนนการโยงเส้น เส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้ คือ 6 คะแนน

5 การต่อเนืองที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connections made that Contribute to a theme) ภาพใดหรือส่วนใดของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็น ภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนนต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์ เกาต่างๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญ อยู่ที่การต่อเติมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อไว้ คะแนน สูงสุดของข้อนี้ คือ 6 คะแนน

6 การข้ามเส้นกันเขต โดยใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ นอกกรอบใหญ่ (Bid : Boundary Breaking Fragment-dependent) การต่อเติมหรือโยงเส้นปิด รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

7 การข้ามเส้นกันอย่างอิสระ โดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ นอกกรอบใหญ่ (Bfi : Boundary Breaking being Fragment-dependent) การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบ หรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

8 การแสดงความลึก ใกล้-ไกล หรือมิติของภาพ (Pe : Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ไกล หรือวาดภาพในลักษณะสามมิติ ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน หากมีภาพปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพ แสดงความเป็นมิติ ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน หากมีภาพปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพ แสดงความเป็นสามมิติมีความลึกหรือใกล้ไกล ให้คะแนน 6 คะแนน

9 อารมณ์ขัน (Hu : Human) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขัน จะได้ขึ้นส่วนละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวมถ้าได้อารมณ์ขันมาก ก็จะทำให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้ทดสอบในหลายๆ ทาง เช่น

- ก. ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด
- ข. ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไป
- ค. ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน คะแนนสูงสุดของข้อนี้ คือ 6 คะแนน

10 การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแบบแผน (Uc : Unconventionality) ภาพที่ความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- a. การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น เด็กมีการพับ การหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ จะได้คะแนน 3 คะแนน
- b. ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อ ที่เป็นนามธรรมหรือลึกลับประหลาด ให้ 3 คะแนน
- c. ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร ตัวเลข หรือการใช้ชื่อ หรือภาพที่เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน
- d. ภาพที่ต่อเติม ไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วๆ ไป ให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ต่อไปนี้
 - 1) รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคนหรือวงกลม
 - 2) รูปมุมฉากต่อเป็นบ้าน กล่องหรือสี่เหลี่ยม
 - 3) รูปเส้นโค้งต่อเป็นงู ต้นไม้หรือดอกไม้
 - 4) รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอกหรือทางเดิน
 - 5) รูปจุดทำเป็นตานก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็มในข้อ d. แต่ไม่มี
คะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดของข้อนี้เท่ากับ 12 คะแนน

11 ความเร็ว (Sp : Speed) ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่ม
ดังนี้

- ต่ำกว่า 2 นาที ได้ 6 คะแนน
- ต่ำกว่า 4 นาที ได้ 5 คะแนน
- ต่ำกว่า 6 นาที ได้ 4 คะแนน
- ต่ำกว่า 8 นาที ได้ 3 คะแนน
- ต่ำกว่า 10 นาที ได้ 2 คะแนน
- ต่ำกว่า 12 นาที ได้ 1 คะแนน
- มากกว่าหรือเท่ากับ 12 นาที ได้ 0 คะแนน

คะแนนรวมของแบบทดสอบ TCT-DP ด้านล่างของข้อสอบมีช่องเล็กๆ
อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสให้คะแนน วิธีการให้คะแนนเพียงแต่พับส่วนล่างของ
แบบทดสอบขึ้นมาก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนสูงสุดของแบบทดสอบ TCT-DP คือ
72 คะแนน

แบบบันทึกคะแนนผลงาน

การลากเส้นต่อเติมเส้นหรือรูปที่กำหนดให้เป็นภาพที่สมบูรณ์

ชื่อ นามสกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี.....เดือน

เวลา.....นาที ชื่อภาพ.....

กิจกรรมที่.....ชื่อกิจกรรม.....

รายการที่	เกณฑ์การประเมิน	คะแนน
1	Cn : การต่อเติม	
2	Cm : ความสมบูรณ์	
3	Ne : เนื้อหาใหม่	
4	Ci : การต่อเนืองด้วยเส้น	
5	Cth : การต่อเนืองที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว	
6	Pe : การแสดงความลึก ใกล้-ไกล หรือมิติของภาพ	
7	Hu : อารมณ์ขัน	
8	Uc : การคิดแบบใหม่ ไม่ติดกับแบบแผน	
9	a การวาง/จัดกระดาษ	
10	b ภาพที่เป็นนามธรรม	
	c ภาพรวมของรูปทรง	
	d ภาพที่ต่อเติมจากชิ้นส่วนที่กำหนดให้	
11	Sp : ความเร็ว	
คะแนนรวม		

การแปลผลระดับความคิดสร้างสรรค์

ได้คะแนนต่ำกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ

ได้คะแนนระหว่าง 24-47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง

ได้คะแนนตั้งแต่ 48 คะแนนขึ้นไป มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกต่อบุคคลอื่นและ สิ่งแวดล้อมให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับได้ พฤติกรรมของเด็กที่แสดงออก ระหว่างเด็กต่อเด็กด้วยคำพูด การกระทำ และการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการสื่อสาร การช่วยเหลือ การแบ่งปันและความร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่นและทักษะ ทางสังคมที่มุ่งเน้นให้เกิดกับเด็กปฐมวัย ได้แก่

1. พฤติกรรมการสื่อสาร (Communication) หมายถึง การแสดงออก ของเด็กปฐมวัยในการเรียนรู้ รับรู้และบอกอารมณ์ ความรู้สึก และเจตคติของผู้อื่น ด้วยการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง และการกระทำต่างๆ ซึ่งสามารถวัดได้จาก แบบทดสอบทักษะทางสังคม และแบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย
2. พฤติกรรมความร่วมมือ (Cooperation) หมายถึง การแสดงออก ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมร่วมกันแล้วรู้จักขยายความคิดโดยเพิ่มเติมความคิดเห็น ของเพื่อน ร่วมมือกับเพื่อนในการทำกิจกรรม ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มซึ่งสามารถวัด ได้จากแบบทดสอบทักษะทางสังคม และแบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย
3. พฤติกรรมการแบ่งปัน (Sharing) หมายถึง การแสดงออกของเด็กปฐมวัย ที่แสดงออกโดยการหยิบหรือส่งอุปกรณ์ของตนให้เพื่อนเมื่อเพื่อนต้องการ พุดชักชวนให้ เพื่อนร่วมใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างเต็มใจ ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบทักษะทางสังคม และแบบสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมสำหรับเด็กปฐมวัย มีลักษณะเป็นแบบปรนัย มีภาพและคำถามประกอบสำหรับครูผู้สอนอ่านให้นักเรียนฟัง มีจำนวน 30 ข้อ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินทักษะทางสังคม 3 พฤติกรรม คือ

ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมพฤติกรรมการสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมพฤติกรรมความร่วมมือ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมพฤติกรรมการแบ่งปัน จำนวน 10 ข้อ

2. ใช้ทดสอบวัดทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามรูปแบบการจัดประสบการณ์เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้แนวคิดเรกจิโอ เอมีเลียและพหุสัมพันธ์

3. เป็นการวัดทักษะทางสังคมจากการฟังการอ่านเหตุการณ์และรูปภาพประกอบ ในการดำเนินการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนนั้น ให้ครูผู้ทำการทดสอบ ดำเนินการ ดังนี้

1. การใช้แบบทดสอบ

1.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบวัดทักษะทางสังคม และดินสอคำที่ไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนแปลงคำตอบที่เลือกแล้ว

1.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งฯ และชัดเจน ดังนี้

“ให้นักเรียนฟังครูอ่านข้อคำถาม และเหตุการณ์ พร้อมกับรูปภาพประกอบ และเลือกคำตอบด้วยการวงกลมล้อมรอบหมายเลข 1 2 3 ที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง”

1.3 ในช่วงเวลาของการทดสอบ หากมีคำถามก็อาจตอบได้ในลักษณะดังนี้ คือ

“เด็กฯ สามารถตอบได้ หรือเลือกคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงที่สุด ไม่ต้องกังวล”


1.4 ผู้ทดสอบต้องจดบันทึก ชื่อผู้ถูกทดสอบในช่องว่างมุมขวาของกระดาษทดสอบ


ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมพฤติกรรมสื่อสาร


คำชี้แจง คุณครูแจกแบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมพฤติกรรมสื่อสารและอ่านข้อคำถามที่ละเอียดพร้อมให้นักเรียนเลือกคำตอบ จากภาพที่ 1 2 3 ที่ตรงกับความรู้สึกและความคิดของนักเรียนแล้วทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบตัวเลขข้างล่างภาพนั้น

วิธีดำเนินการทดสอบ

1. ตรวจสอบความพร้อมของนักเรียนแต่ละคนก่อนการดำเนินการทดสอบ
2. ผู้ทดสอบเป็นผู้อ่านข้อคำถามให้นักเรียนฟังที่ละเอียด
3. ผู้ทดสอบอ่านสถานการณ์แล้วแนะนำการเลือกคำตอบที่เป็นสัญลักษณ์หน้าคน ดังนี้

หมายเลข 1  หมายถึง มีอารมณ์ดี มีความพอใจ

หมายเลข 2  หมายถึง มีความรู้สึกเฉยๆ

หมายเลข 3  หมายถึง โกรธ มีความไม่พอใจ































4. ให้นักเรียนทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบหมายเลขใต้ภาพหน้าคนที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง

ตัวอย่าง เช่น เมื่อเพื่อนปลกนักเรียนแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร

		
1	2	3
อารมณ์ดี พอใจ	รู้สึกเฉยๆ	โกรธ ไม่พอใจ

เกณฑ์การให้คะแนน

- เด็กเลือกคำตอบที่บอกความรู้สึกถูกต้อง ให้ 1 คะแนน
 เด็กเลือกคำตอบที่บอกความรู้สึกไม่ถูกต้อง ให้ 0 คะแนน

ข้อ	สถานการณ์	คำตอบ		
1	เมื่อเพื่อนไม่เล่นกับนักเรียนแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
2	เมื่อเพื่อนยิ้มทักทายนักเรียนแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
3	เมื่อนักเรียนไม่แบ่งขนมให้เพื่อนเพื่อนหน้าบึ้งแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
4	เมื่อนักเรียนพูดได้เถียงกับเพื่อนแล้วเพื่อนเดินหนีแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
5	เมื่อเพื่อนแบ่งขนมให้นักเรียนแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
6	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนเล่นด้วยแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
7	เมื่อเพื่อนให้นักเรียนยืมดินสอสีแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
8	เมื่อเพื่อนผลักนักเรียนจนล้มลงแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
9	เมื่อเพื่อนพูดเพราะๆ กับนักเรียนแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3
10	เมื่อเพื่อนขว้างของเล่นใส่หน้านักเรียนอย่างแรงแสดงว่าเพื่อนมีความรู้สึกอย่างไร	 1	 2	 3

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมพฤติกรรมความร่วมมือ

คำชี้แจง คุณครูแจกแบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมพฤติกรรมความร่วมมือและอ่านข้อคำถามที่ละเอียดพร้อมให้นักเรียนเลือกคำตอบ จากภาพที่ 1 2 3 ที่ตรงกับความรู้สึกและความคิดของนักเรียนแล้วทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบตัวเลขข้างล่างภาพนั้น

วิธีดำเนินการทดสอบ

1. สํารวจความพร้อมของนักเรียนแต่ละคนก่อนการดำเนินการทดสอบ
2. ผู้ทดสอบเป็นผู้อ่านข้อคำถามให้นักเรียนฟังที่ละเอียด
3. ผู้ทดสอบอ่านสถานการณ์ และให้ดูภาพประกอบ แล้วแนะนำคำตอบที่เป็น

ภาพการแสดงออกของนักเรียน ดังนี้




ภาพการแสดงออกหมายเลข 1 หมายถึง เข้าร่วมกิจกรรม ร่วมเล่น
เข้าช่วยเหลือ

ภาพการแสดงออกหมายเลข 2 หมายถึง เฉยๆ

ภาพการแสดงออกหมายเลข 3 หมายถึง เดินหนี



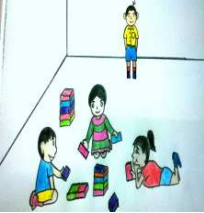
















4. ให้นักเรียนทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบหมายเลขใต้ภาพการแสดงออกที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง






ตัวอย่าง เช่น เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนเล่นต่อจิ๊กซอด้วยกันนักเรียนควรทำอย่างไร

		
1	2	3
ร่วมเล่น	เฉยๆ	เดินหนี

เกณฑ์การให้คะแนน

- เด็กเลือกคำตอบที่เป็นการแสดงออกถูกต้อง ให้ 1 คะแนน
เด็กเลือกคำตอบที่เป็นการแสดงออกไม่ถูกต้อง ให้ 0 คะแนน

ข้อ	สถานการณ์	รูปภาพ	คำตอบ		
1.	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนเล่นเกมต่อบล็อกด้วยกันนักเรียนควรทำอย่างไร		 1	 2	 3
2.	เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนกำลังกวาดห้องนักเรียนควรทำอย่างไร		 1	 2	 3
3.	เมื่อเห็นแม่กำลังพับเสื้อผ้า นักเรียนควรทำอย่างไร		 1	 2	 3
4.	เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนกำลังรดน้ำต้นไม้อยู่ นักเรียนควรทำอย่างไร		 1	 2	 3
5.	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนฟังเพื่อนเล่านิทานด้วยกันนักเรียนควรทำอย่างไร		 1	 2	 3

<p>6. เมื่อนักเรียน เห็นคุณครู กำลังจัด หนังสือเข้าชั้น นักเรียนควรทำ อย่างไร</p>		<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
<p>7. เมื่อเพื่อนให้ นักเรียนช่วย หยิบบล็อก ที่อยู่ไกลตัวให้ นักเรียนควรทำ อย่างไร</p>		<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
<p>8. เมื่อเพื่อนๆ ในกลุ่มของ นักเรียนกำลัง ทำกิจกรรมเต้น ตามจังหวะ เพลงอยู่ นักเรียนควรทำ อย่างไร</p>		<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
<p>9. เมื่อเพื่อนชวน นักเรียนเล่นต่อ จิ๊กซอด้วยกัน นักเรียนควรทำ อย่างไร</p>		<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
<p>10. เมื่อเพื่อนๆ ชวนนักเรียน ให้มาช่วยจัดที่ รับประทานอาหาร ด้วยกัน นักเรียนควรทำ อย่างไร</p>		<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 

ตอนที่ 3 แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคมพฤติกรรมกรรมการแบ่งปัน

คำชี้แจง คุณครูแจกแบบวัดทดสอบทักษะทางสังคมพฤติกรรมกรรมการแบ่งปันและอ่านข้อคำถามที่ละเอียดพร้อมให้นักเรียนเลือกคำตอบ จากภาพที่ 1 2 3 ที่ตรงกับความรู้สึกและความคิดของนักเรียนแล้วทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบตัวเลขข้างล่างภาพนั้น

วิธีดำเนินการทดสอบ

1. สํารวจความพร้อมของนักเรียนแต่ละคนก่อนการดำเนินการทดสอบ
2. ผู้ทดสอบเป็นผู้อ่านข้อคำถามให้นักเรียนฟังที่ละเอียด
3. ผู้ทดสอบอ่านข้อคำถาม และให้ดูภาพประกอบ แล้วแนะนำ คำตอบที่เป็นภาพการแสดงออกของนักเรียน ดังนี้




ภาพการแสดงออกหมายเลข 1 หมายถึง แบ่งปันให้

ภาพการแสดงออกหมายเลข 2 หมายถึง เฉยๆ

ภาพการแสดงออกหมายเลข 3 หมายถึง โยนทิ้ง

4. ให้นักเรียนทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบหมายเลขใต้ภาพการแสดงออกที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง

ตัวอย่าง เช่น นักเรียนมีน้ำส้มเพื่อนขอคืมน้ำส้มด้วยนักเรียนควรทำอย่างไร

		
1	2	3
แบ่งปัน	เฉยๆ	โยนทิ้ง




















เกณฑ์การให้คะแนน
















เด็กเลือกคำตอบที่เป็นการแสดงออกถูกต้อง





ให้ 1 คะแนน

เด็กเลือกคำตอบที่เป็นการแสดงออกไม่ถูกต้อง

ให้ 0 คะแนน

ข้อ	สถานการณ์	รูปภาพ	คำตอบ		
1.	เมื่อนักเรียนถือ น้ำส้มมาเพื่อน ขอแบ่งน้ำส้ม จากนักเรียน นักเรียนควรทำ อย่างไร		 1	 2	 3
2.	เมื่อเพื่อนไม่มี อุปกรณ์ในการ หยดสีและขอ กับนักเรียน นักเรียนควรทำ อย่างไร		 1	 2	 3
3.	เมื่อเพื่อนขอ เล่นของเล่น ด้วยนักเรียน ควรทำอย่างไร		 1	 2	 3
4.	เมื่อเพื่อน ต้องการดิน น้ำมันสีแดง จากนักเรียนมา ตกแต่งงานปั้น นักเรียนควรทำ อย่างไร		 1	 2	 3
5.	เมื่อเพื่อนขอใช้ กรรไกรตัด กระดาษกับ นักเรียน นักเรียนควรทำ อย่างไร		 1	 2	 3

<p>6. เมื่อนักเรียนถือลูกโป่งสีสวยงามมาโรงเรียน เพื่อนขอเล่นด้วยนักเรียนควรทำอย่างไร</p>		 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>
<p>7. เมื่อนักเรียนทำงานเสร็จก่อนเพื่อนและเล่นตามมุมก่อนเพื่อนเพื่อนขอเล่นของเล่นด้วยนักเรียนควรทำอย่างไร</p>		 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>
<p>8. เมื่อนักเรียนซื้อดินสอสีใหม่และนำมาโรงเรียนเพื่อนขอใช้ด้วยนักเรียนควรทำอย่างไร</p>		 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>
<p>9. เมื่อนักเรียนมีข้าวในจานมากกว่าเพื่อนและเพื่อนขอข้าวจากนักเรียนนักเรียนควรทำอย่างไร</p>		 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>

10.	เมื่อนักเรียนถือ ผลไม้มาเพื่อน ขอรับประทาน ด้วยนักเรียน ควรทำอย่างไร		 1	 2	 3
-----	--	---	--	---	--

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณบุรี