



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

ปริญญา

จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว

จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว

สาขา

ภาควิชา

เรื่อง ผลของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไวศาลิอนุสรณ์) กรุงเทพมหานคร

The Effects of a Learner Development Program on Personal Power and Intellectual
Empowerment of Pathom Suksa 5 Students at Bangkhen School, Bangkok Metropolitan

นามผู้วิจัย นางสาวกรรณิการ์ ถาวร

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รองศาสตราจารย์รุ่งแสง อรุณไพโรจน์, Ph.D.)

หัวหน้าภาควิชา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรพิมพ์ ธีระวัฒน์, ศศ.ม.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญญา วีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่

เดือน

พ.ศ.

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ผลของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาสิอนุสรณ์) กรุงเทพมหานคร

The Effects of a Learner Development Program on Personal Power and Intellectual Empowerment
of Pathom Suksa 5 Students at Bangkhen School, Bangkok Metropolitan

โดย

นางสาวกรรณิการ์ ถาวร

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

พ.ศ. 2554

กรณีการ 2554: ผลของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้อาลัยอนุสรณ์) กรุงเทพมหานคร ปรินญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว) สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก:
รองศาสตราจารย์รุ่งแสง อรุณไพโรจน์, Ph.D. 147 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตน
และพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เข้าโปรแกรม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนา
พลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของนักเรียนที่เข้าโปรแกรม และนักเรียนที่ไม่ได้เข้าโปรแกรม 3) เพื่อศึกษา
ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเข้าโปรแกรม งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ประชากรคือ
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้อาลัยอนุสรณ์) กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปี
การศึกษา 2553 จำนวน 100 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงจากนักเรียนที่มีพลังตัวตน
ต่ำจำนวน 40 คน ผู้วิจัยได้สุ่มเข้ากลุ่ม (random assignment) เป็น กลุ่มทดลอง 20 คนและกลุ่มควบคุม 20 คน
กลุ่มทดลองเข้ากิจกรรม 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัย
เรียน โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา แบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียนที่มี
ต่อโปรแกรม แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมและต่อผู้วิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้
ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังจากทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน
ด้านพลังตัวตนและด้านพลังสร้างปัญญา สูงกว่าก่อนเข้าร่วม โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.05 2) ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนด้านพลังตัวตนและ
ด้านพลังสร้างปัญญาสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนกลุ่มทดลองมี
ความคิดเห็นว่าการเข้าร่วม โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ช่วยให้นักเรียนพัฒนา
ตนเองในด้านความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบวินัยในตนเองที่จะไม่ข้องเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยง มีทักษะในการ
ตัดสินใจโดยคำนึงถึงผลดีและผลเสียจากการตัดสินใจนั้น รวมถึงการมีทักษะในการปฏิเสธ สามารถแก้ปัญหา
ขัดแย้งด้วย สันติวิธี การตระหนักถึงคุณค่าของตนเอง ความรู้สึกที่ชีวิตยังมีความหวัง มีเป้าหมายของชีวิตและ
มองโลกในแง่ดี เพื่อที่จะอยู่ในสังคมและโลกของคนได้อย่างมีความสุขต่อไป

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Kannika Thaworn 2011: The Effects of a Learner Development Program on Personal Power and Intellectual Empowerment of Pathomsuksa 5 Students at Bangkhen School, Bangkok Metropolitan. Master of Arts (Educational Psychology and Guidance), Major Field: Educational Psychology and Guidance, Department of Educational Psychology and Guidance. Thesis Advisor: Associate Professor Rungsang Arunpairojana, Ph.D. 147 pages.

The purposes of this research were: 1) to study the effects of Learner Development Program on Personal Power and Intellectual Empowerment of Pathomsuksa 5 Students at Bangkhen School, Bangkok Metropolitan; 2) to compare Personal Power and Intellectual Empowerment of the experimental group before and after the experiment; 3) to study the experimental group's opinions towards the Program and the researcher. This study was the quasi experimental research. The population was 100 Pathomsuksa 5 students in the second semester, academic year 2011, Bangkhen School. The sample consisted of 40 students whose scores on Personal Power and Intellectual Empowerment Scales were at the last lowest position. They were equally random assigned to form the experimental and the control groups. The experimental group participated for twelve 50-minute sessions, twice a week. Data were collected by the Developmental Assets Questionnaires, (using Personal Power and Intellectual Empowerment subscales. Students' Opinions Questionnaire towards the Program and the researcher was administered at the end of the experiment . Mean, standard deviation, and t - test were utilized for data analyzed.

The results showed that: 1) there were significant differences between the pre- and posttest scores of Personal Power and Intellectual Empowerment of the experimental group at the level 0.05; 2) there were significant differences between the posttest scores of Personal Power and Intellectual Empowerment between the experimental and the control group at the 0.05 level. 3) the experimental group reported their satisfactions with the Program and the researcher.

Student's signature

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงยิ่งของ รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งแสง อรุณไพโรจน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ซึ่งท่านได้กรุณาให้คำปรึกษาและคำแนะนำ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ไว้วิน โอกาสนี้ และขอกราบขอบพระคุณ ประธานการสอบ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ได้ให้คำแนะนำ เพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์สุมาลี จำอิน, อาจารย์อิชยา นาคนาวา และอาจารย์พิชญ์มณฑน์ ลีกำเนิดไทย ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขโปรแกรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการ โรงเรียนบางเขน (ไว้วาสาลีอนุสรณ์) กรุงเทพมหานคร ในการเข้าไปทดลองโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ซึ่งผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในพระคุณของท่านยิ่ง และขอขอบคุณอาจารย์ณิณี เหมริจิตร์ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ได้ให้ความช่วยเหลือและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีจนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จได้

สุดท้ายขอขอบคุณ ร.ต.อ. ยรรยง สุขสุภาพ ที่ให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้าน รวมถึงครอบครัวของผู้วิจัย และเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ นิสิตและเจ้าหน้าที่สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนวทุกคน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมาจนทำให้วิทยานิพนธ์เรื่องนี้สำเร็จ ลุล่วงด้วยดี

กรรณิการ์ ถาวร
พฤษภาคม 2554

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
ขอบเขตการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	7
แนวคิดเกี่ยวกับต้นทุนชีวิต	8
แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการ	18
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	26
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม	38
สมมติฐานการวิจัย	38
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	39
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	39
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	40
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	45
ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล	46
เกณฑ์ในการตรวจให้คะแนน	50
การดำเนินการทดลอง	51
การวิเคราะห์ข้อมูล	52
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	53
ผลการวิจัย	53
ข้อวิจารณ์	67

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	70
สรุปผลการวิจัย	70
ข้อเสนอแนะ	75
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	76
ภาคผนวก	80
ภาคผนวก ก ตัวอย่างหนังสือที่ใช้ในการวิจัย	81
ภาคผนวก ข ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการวิจัย	86
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	89
ภาคผนวก ง ข้อมูลทางสถิติ	138
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	147

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	โครงสร้างของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญหาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาถือนุสรณ์)	41
2	แสดงคะแนนค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพลังตัวตน ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญหาของนักเรียนกลุ่มควบคุม	54
3	แสดงคะแนนค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพลังตัวตนก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญหาของนักเรียนกลุ่มทดลอง	54
4	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง	55
5	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง	55
6	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง	56
7	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญหาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง	56
8	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญหาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง	57

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
9	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจ ต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลอง กับหลังการทดลอง	57
10	ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของนักเรียน กลุ่มทดลองที่มีต่อ โปรแกรมพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและ พลังสร้างปัญญา	64
ตารางผนวกที่		
1	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจ ต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่ม ทดลอง	138
2	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจ ต้นทุนชีวิตของนักเรียน ในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับ หลังการทดลอง	139
3	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุน ชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง	140
4	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบ สำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและ กลุ่มทดลอง	141
5	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบ สำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับ หลังการทดลอง	142

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางผนวกที่		หน้า
6	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง	143
7	คะแนนความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา	144

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ปัญหาพฤติกรรมเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อทางการเรียนของนักเรียน เป็นปัญหาที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะนำไปสู่ปัญหาอื่น ๆ อีกมากมาย อาทิเช่น จากการสำรวจของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) พบว่า ปีการศึกษา 2550 เด็กมีปัญหาหนีเรียนและโดดเรียน เป็นปัญหาสำคัญและมีความรุนแรง มากที่สุด ร้อยละ 18.2 รองลงมา คือ ปัญหาการสูบบุหรี่และดื่มของมึนเมาของนักเรียน ร้อยละ 17.9 ปัญหาการทะเลาะวิวาทของนักเรียน ร้อยละ 13.6 ปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 13.9 และปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ร้อยละ 12.6 (โอเคเนชั่น, 2553) ในขณะที่ อธิปไตย สุขภาพจิต เผย ผลสำรวจความเข้มแข็งเด็กไทย พบเด็ก ในวัยเรียน อายุ 6-11 ปี มีปัญหาด้านสุขภาพจิต ไร้เพื่อน ร้อยละ 73 ตามมาด้วย ก้าวร้าว และสมาธิสั้น ทางด้าน แพทย์หญิงพรณพิมล หล่อตระกูล ผู้อำนวยการสถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กล่าวว่า ความสัมพันธ์กับเพื่อน เป็นปัญหาที่มีความสำคัญ เนื่องจากการดำเนินชีวิตทางสังคมของเด็กเพราะ เพื่อนเข้ามามีบทบาทสำคัญมาก ทั้งการเล่น การมีปฏิสัมพันธ์ การใช้ชีวิตด้วยกัน หากเด็กไม่สามารถเข้าไปรวมกลุ่มเพื่อนที่จะร่วมทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ ก็จะขาดโอกาสในการเรียนรู้ และทำให้เกิดความเครียดในเด็ก จนหันเหไปอยู่กับกลุ่มที่สร้างปัญหาให้กับสังคม (ไทยรัฐ, 2553)

นายแพทย์ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวถึงความรุนแรงในเด็กและเยาวชนทางสื่อ ซึ่งปัจจุบันที่สื่ออยู่รายรอบตัวมากมาย เช่น โทรศัพท์มือถือ ทีวี โทรศัพท์มือถือระบบสองซิม และได้ทำการตรวจสอบสถานศึกษาประมาณ 10 โรงเรียน เด็กยอมรับว่า ดัดสื่อประมาณ ร้อยละ 60 หรือ 2 ใน 3 สิ่งเหล่านี้มีผลต่อการคิด ซึ่งการคิดทางการแพทย์ หมายถึง ใช้เวลาส่วนใหญ่ของวันไปกับเรื่องนี้โดยเปล่าประโยชน์ หากไม่ได้ใช้แล้ว จะเกิดอาการกระวนกระวาย ลักษณะคล้ายกับติดยาเสพติด ปัญหาใหญ่ในเด็กในรุ่นใหม่ คือเทคโนโลยี แต่หากมองในทางกลับกัน จะเป็นผลดีต่อเด็กก็ได้ เช่น ตอนเด็กติดการอ่านการ์ตูน โตขึ้นอาจเป็นนักเขียนการ์ตูน (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2554)

จากการรายงานสภาวะการณ์ภาพรวมต้นทุนชีวิตเยาวชนไทยในสถานศึกษา 12-15 ปีทั่วประเทศ สะท้อนให้เห็นว่า เยาวชนกลุ่มเสี่ยงมีต้นทุนชีวิตน้อยกว่าเยาวชนทั่วไปเกือบ 2 เท่า โดยเยาวชนทั่วไป ตอบคำถามในแต่ละข้อที่คะแนนมากกว่า 80% อยู่ 33 ข้อ จาก 45 ข้อ ในขณะที่เยาวชนกลุ่มเสี่ยงตอบข้อที่คะแนนมากกว่า 80% อยู่เพียง 18 ข้อ ผลจากการศึกษาเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า ต้องเร่งซ่อมต้นทุนชีวิตด้านพลังสร้างปัญญา รวมทั้งการมีทักษะชีวิตในบางเรื่อง ดังนั้นแนวคิดเชิงบวกโดยอาศัย ต้นทุนชีวิตเป็นเข็มทิศกิจกรรม ซึ่งแนวคิดเชิงบวกนั้นเกิดขึ้นในทุกพื้นที่ ซึ่งสิ่งสำคัญที่จะสร้างให้สิ่งเหล่านี้เพิ่มมากขึ้นก็คือ การมีเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เวทีที่รับฟังเสียงเด็กและเยาวชน และช่วยกันเสนอหรือสร้างสิ่งที่ดี ๆ เน้นการเสริมสร้างมากกว่าที่จะให้เกิดปัญหาแล้วจึงแก้ไข (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ [สสส.], 2553)

จากปัญหาข้างต้นที่กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาตามแนวคิดของ นายแพทย์สุรียเดว ทรีปาตี ผู้จัดการแผนงานสุขภาพเด็กและเยาวชน ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ซึ่งกล่าวไว้ว่า ต้นทุนชีวิต มาจากคำว่า Developmental Assets หมายถึง ต้นทุนขั้นพื้นฐานที่มีผลต่อการพัฒนาทางด้านจิตใจ สังคม สติปัญญาให้คน ๆ หนึ่งสามารถดำรงชีพอยู่สังคมได้อย่างเข้มแข็ง ซึ่งต้นทุนชีวิตเป็นปัจจัยสร้าง หรือเป็นปัจจัยเชิงบวกทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม ที่จะหล่อหลอมให้เด็กคนหนึ่งเจริญเติบโตและดำรงชีพอยู่ในสังคมได้ ต้นทุนชีวิตมีทั้งต้นทุนภายในและต้นทุนภายนอก ต้นทุนนี้จะเพิ่มขึ้นตามการเลี้ยงดูของพ่อแม่ สิ่งแวดล้อมที่ดี และความใกล้ชิดกับธรรมชาติ แต่ในยุคเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้ผู้คนมีความเป็นวัตถุนิยม ทาง ไซเบอร์สังคม เด็ก ๆ คร่ำเคร่งกับการเรียน คุณค่าที่จำเป็นต่อการมีชีวิตที่ดีถูกบั่นทอน เด็กที่เกิดมาอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้สิ่งที่ดี ต้นทุนชีวิตก็จะค่อย ๆ ถูกบั่นทอน ลดลงไปเรื่อย ๆ (สุรียเดว ทรีปาตี, 2553)

ถ้าต้นทุนชีวิตไม่แข็งแรง อ่อนแอ ก็จะมีปัญหาเกิดขึ้นตามมามากมาย ยกตัวอย่าง เช่น พฤติกรรม การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ที่ส่วนหนึ่งเกิดจากการขาดความรัก เพราะเมื่อเด็กต้องการความรักจากพ่อแม่ สถานศึกษาหรือกับคนที่ไว้ใจไม่เจอ ซึ่งอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสมตามมา อีกปัญหาหนึ่งที่มีความสำคัญและกำลังประสบปัญหาอยู่ คือ ยาเสพติด ซึ่งเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องอีกประเด็นหนึ่ง คือ เด็กไม่ได้รับการสนับสนุนในเรื่องของความรัก ความผูกพัน และสัมพันธภาพที่ดีจากพ่อแม่ผู้ปกครอง เด็กจำนวนไม่น้อยลองผิดลองถูกในสิ่งที่แปลกใหม่ สุดท้ายก็เลยนำไปสู่ปัญหาอื่น ๆ เช่น เรื่อง ความรุนแรง เป็นการบ่งบอกถึงการขาดทักษะชีวิตหลายเรื่อง ไม่ว่าจะ เป็นวิธีจัดการความเครียด การผิดหวังให้เป็น การจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี หรือกระบวนการตัดสินใจที่ดี สิ่งเหล่านี้เป็นทักษะชีวิตที่อยู่ในส่วนของพลังตัวตน ซึ่งพัฒนาได้ด้วยรูปแบบของกิจกรรมต่าง ๆ ถ้าทักษะเหล่านี้พร้อม ก็มีโอกาสูงที่จะเกิดความรุนแรงตามมา

ปัญหาเด็กในวัยนี้ที่พบบ่อยมีหลากหลาย แตกต่างกันไปตามสภาพเศรษฐกิจและสังคมและการเลี้ยงดู ปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ ปัญหาการเรียนซึ่งเป็นที่น่าวิตกกังวลสำหรับผู้ปกครองและครูอยู่ไม่น้อย ปัญหาการเรียนเป็นปัจจัยที่มีส่วนเข้ามาเกี่ยวข้องกับหลายประการ เช่น ปัจจัยที่ตัวเด็กเอง ปัจจัยทางด้านร่างกายมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ทางด้านจิตใจก็เช่นกันจะมีพัฒนาการของอารมณ์ มีความรู้สึกนึกคิดเป็นของตนเองมากขึ้น บางครั้งสับสน จึงถูกกดดันจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองและกระแสต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว ทำให้เกิดความกังวล ขาดความมั่นใจ หรือหมกมุ่นกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากเกินไปจนไม่สนใจการเรียน สอดคล้องกับ (คลินิกทินรามา, 2550) ต้นเหตุของพฤติกรรมเสี่ยงที่นำมาซึ่งปัญหาของวัยรุ่นที่เห็น ได้ชัดเจน อันดับแรกก็คือ ขาดการนับถือตัวเอง หรือไม่รู้สึกรู้ว่าตัวเองมีค่า รวมถึงเรื่องความล้มเหลวทางการเรียนของเด็กเอง และสุดท้ายเมื่อเวลาทุกข์ใจ ไม่มีใครให้คำปรึกษาที่ดี หันไปคบเพื่อนที่ไม่ดี และนำไปสู่ปัญหาการคิดสารเสพติด หนีเรียน และพฤติกรรมเสี่ยงอีกมากมาย และดูเหมือนว่าวัยรุ่นกับพฤติกรรมเสี่ยงเป็นสิ่งที่มาคู่กันเสมอ การจะแยกสองสิ่งนี้ให้ขาดจากกัน หรือค่อยๆ ปรับให้บรรเทาเบาบางลงนั้น อยู่ที่การสร้างเสริมภูมิคุ้มกันที่ดี ซึ่งจะทำให้พวกเขาสามารถแยกแยะถูก-ผิด และยับยั้งชั่งใจได้ พึงค่อยๆ ก็คือต้องกระตุ้นให้พวกเขามีทักษะการใช้ชีวิตที่ดีขึ้นด้วยการเสริมสร้างต้นทุนชีวิต

จากที่ผู้วิจัย ได้เข้าไปสำรวจในโรงเรียนเพื่อสอบถามอาจารย์ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนในโรงเรียนบางชน (ไว้สาธิตอนุสรณ์) ทราบว่า ปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนการสอนในปัจจุบันคือผู้เรียนไม่สนใจในการเรียนเท่าที่ควร ขาดแรงจูงใจในการเรียน การนับถือตัวเอง หรือไม่รู้สึกรู้ว่าตัวเองมีค่า รวมถึงเรื่องความล้มเหลวทางการเรียนของเด็ก ซึ่งส่งผลกระทบต่อโรงเรียนที่จะต้องหาสาเหตุของปัญหาเหล่านี้ โดยเฉพาะเรื่องของการเห็นคุณค่าในตนเอง

ดังนั้น จึงเป็นภาระงานที่สำคัญของผู้วิจัยและสถานศึกษา ที่จะต้องร่วมกันจัดกิจกรรมเพื่อดำเนินการพัฒนาผู้เรียนให้มีวินัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านความรับผิดชอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน และเป็นกิจกรรมที่นอกเหนือจากการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีความเจริญงอกงามในด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม ร่างกายและจิตใจ เพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ มีความประพฤติที่ดีงาม มีระเบียบวินัย มีความคิดไตร่ตรอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แสวงหาความรู้อยู่เสมอรู้จักนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเข้าร่วม โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

2. เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา และนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน

3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนที่ได้เข้าโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน รู้สึกถึงคุณค่าของตนเอง การยึดมั่นในพฤติกรรมที่ดี การมีทักษะในการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น รวมถึงพลังความสามารถที่ตนเองมีอยู่ เพื่อใช้ในการพัฒนาพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาต่อไป ที่ทำให้ตนเองบรรลุเป้าหมายให้ดีขึ้น และมีความเป็นไปได้ตามสภาพความเป็นจริง

2. ครูแนะแนวและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโรงเรียน และสามารถสอดแทรกให้เกิดการพัฒนาต้นทุนชีวิตในส่วนที่เป็นพลังด้านอื่น ๆ ต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเพื่อศึกษาผลของ โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาถิอนุสรณ์)

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาถิอนุสรณ์) ภาคปลาย ปีการศึกษา 2553 จำนวน 100 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาถิอนุสรณ์) ภาคปลาย ปีการศึกษา 2553 จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน

3. ตัวแปรในการวิจัย

3.1 ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรมพัฒนาผู้เรียน

3.2 ตัวแปรตาม คือ พลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาลีอนุสรณ์)

นิยามศัพท์เฉพาะ

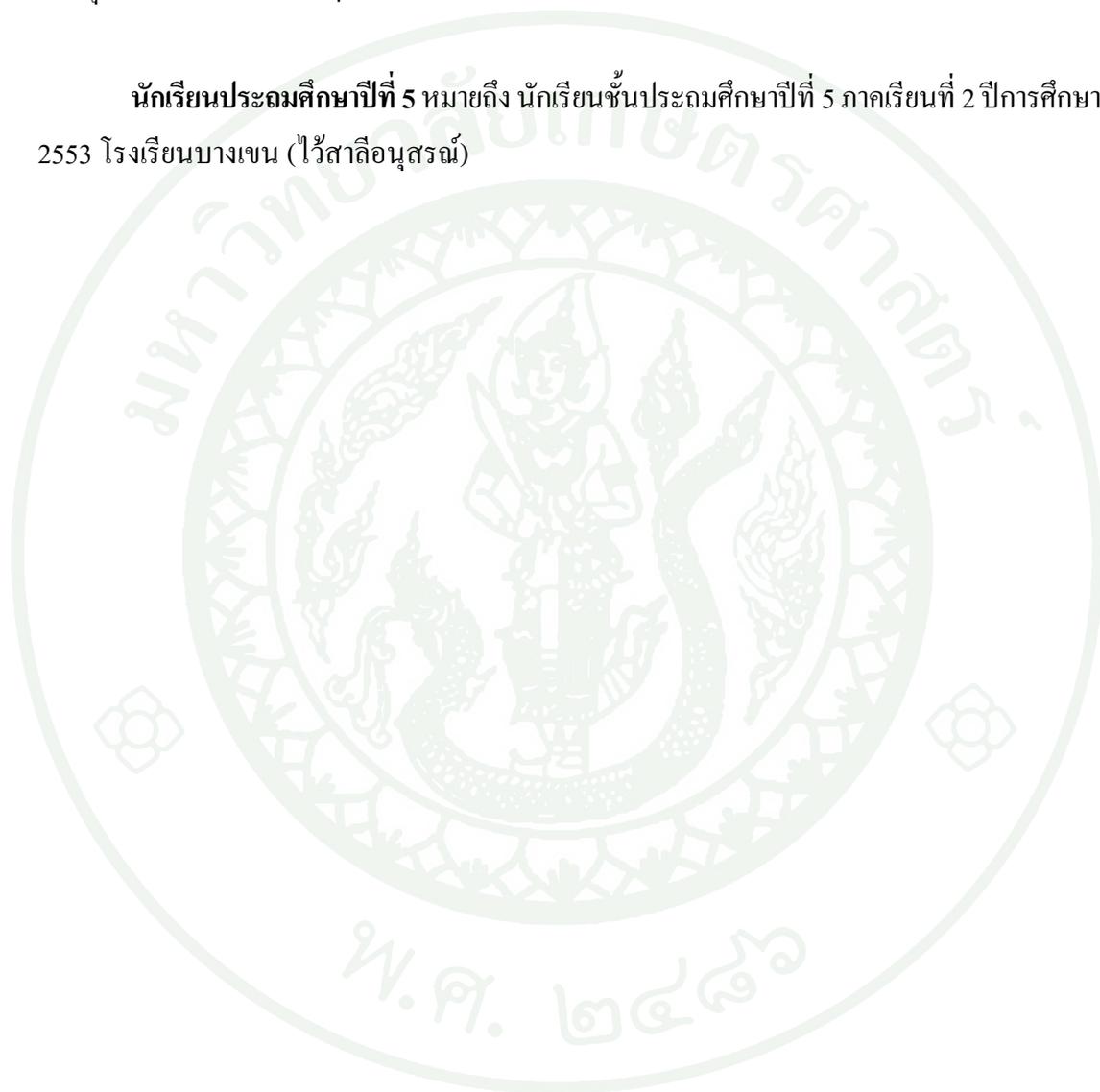
โปรแกรมพัฒนาผู้เรียน หมายถึง โปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นโปรแกรมที่จัดอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยรูปแบบกระบวนการวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง มีความหมายและมีคุณค่า ในการพัฒนาผู้เรียนทั้งทางร่างกายและจิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าใจและรู้จักตนเอง การปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

ต้นทุนชีวิต หมายถึง พลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ซึ่งเป็นปัจจัยสร้าง หรือคุณลักษณะที่ดีที่ประกอบด้วยด้านจิตใจ สังคม และวัฒนธรรม ที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการคิด การตัดสินใจ และการแสดงออกในรูปแบบพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับการเสริมสร้างให้เกิดขึ้น ตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งการเสริมสร้างต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชนนี้ย่อมมาจากการได้รับอิทธิพลจากปัจจัยในตัวเด็กเองและจากปัจจัยภายนอก ซึ่งหากสามารถควบคุม และเสริมสร้างปัจจัยต่าง ๆ ให้เหมาะสม จะส่งผลต่อการพัฒนาต้นทุนชีวิตที่ดีให้กับเด็กและเยาวชนเติบโตอย่างมีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสันติสุขและมีสุขภาวะที่ยั่งยืน

พลังตัวตน หมายถึง พลังที่อยู่ภายในซึ่งมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับปัจจัยภายนอก เช่น การยึดมั่นในพฤติกรรมที่ดี และการมีทักษะสำคัญ โดยเฉพาะการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น รวมถึงมีความสามารถในการจัดการอารมณ์และความเครียดของตัวเองในทางที่สร้างสรรค์ ไม่ใช่ความรุนแรง ขณะเดียวกันก็กล้าปฏิเสธเมื่อถูกชักชวนไปในทางที่ไม่ดี ไม่ถูกต้อง พลังตัวตนจึงเป็นต้นทุนพื้นฐานที่จะทำให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ เป็นพลังส่วนหนึ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด และจะต้องได้รับการสร้างเสริมให้คงอยู่ตลอดไป

พลังสร้างปัญญา หมายถึง พลังที่จะช่วยหล่อหลอมให้เกิดพลังตัวตน เป็นพลังที่เกิดขึ้นในช่วงที่สองของชีวิตเด็กคืออยู่กับครูผู้ซึ่งมีบทบาทสำคัญ มีอิทธิพลทำให้เด็กเกิดความรู้สึกหรือรื้อฟื้น ในกิจกรรมการเรียน เช่น ส่งเสริมกิจกรรมรักการอ่านหนังสือ เพื่อฝึกทักษะทางการคิด กิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการที่จะให้เด็กรู้จักรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย รวมถึง กระตุ้นการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์

นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบางเขน (ไวศาลีอนุสรณ์)



บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไวสาตินุสรณ์) ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับต้นทุนชีวิต

1.1 ความหมายของต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชน

1.2 คุณสมบัติในการสร้างต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชน

1.3 ดัชนีชี้วัดต้นทุนชีวิตของเด็กและเยาวชน

1.4 เครื่องมือชี้วัดต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชน

1.5 แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน

2. แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการของ Erik H. Erikson

2.1 ลักษณะทั่วไปของจิตวิทยาพัฒนาการ

2.2 ความหมายของพัฒนาการ

2.3 คำจำกัดความ

2.4 ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการ

2.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของมนุษย์

3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

5.1. งานวิจัยต่างประเทศ

5.2. งานวิจัยในประเทศ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม

6.1. งานวิจัยต่างประเทศ

6.2. งานวิจัยในประเทศ

แนวคิดเกี่ยวกับต้นทุนชีวิต

ความหมายของต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชน

สุริยเดว ทรีปาตี (2553: 6-10) ต้นทุนชีวิต หมายถึง ปัจจัยสร้าง หรือคุณลักษณะที่ดี ที่ประกอบ ด้วยด้านจิตใจ สังคม และวัฒนธรรม ที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการคิด การตัดสินใจ และการแสดงออก ในรูปแบบพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับการเสริมสร้างให้เกิดขึ้นตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโต เป็นผู้ใหญ่ ซึ่งการเสริมสร้างต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชนนี้ ย่อมมาจากการได้รับอิทธิพลจากปัจจัย ในตัวเด็กเอง และจากปัจจัยภายนอก อันได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน และชุมชน ซึ่งหากสามารถ ควบคุมปัจจัยและเสริมสร้างปัจจัยต่าง ๆ ให้เหมาะสม จะส่งผลต่อการพัฒนาต้นทุนชีวิตที่ดีให้กับเด็ก และเยาวชนเติบโตอย่างมีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสันติสุขและมีสุขภาวะที่ยั่งยืน ต้นทุนชีวิต เป็นการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง ยิ่งมีมากก็จะยิ่งลดพฤติกรรมเสี่ยงได้มาก ประวิงระยะเวลา การเกิดพฤติกรรมเสี่ยงได้นาน ซึ่งต้นทุนชีวิต มีผลมากกว่าสถานะเศรษฐกิจของครอบครัว และ สภาพครอบครัวในบริบทต่าง ๆ ต้นทุนชีวิตมีความเชื่อมโยงแบบบูรณาการกับพฤติกรรมที่ดีของ เด็กและเยาวชน อีกแง่หนึ่งของต้นทุนชีวิต ที่เรียกว่า “พลังสร้างปัญญา” เป็นพลังที่มีความหมายมาก

ในช่วงวัยเรียน เป็นช่วงที่สองของชีวิต ต่อจากพ่อแม่และครอบครัว ซึ่งครูมีบทบาทสำคัญมาก บทบาทที่สำคัญของครูก็คือ การส่งเสริมการเรียนรู้และประสบการณ์ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ซึ่งพลังสร้างปัญญานี้จะช่วยหล่อหลอมให้เกิดพลังตัวตนได้อีกด้วย

คุณสมบัติในการสร้างต้นทุนชีวิตของเด็กและเยาวชน

คุณสมบัติ 5 ประการในการสร้างต้นทุนชีวิตที่ดีของเด็กและเยาวชน

1. ต้นทุนชีวิต ยิ่งมากเท่าใดก็จะยิ่งลดพฤติกรรมเสี่ยงได้มากขึ้น
2. ต้นทุนชีวิต ยิ่งมากจะทำให้ประวิงระยะเวลาการเกิดพฤติกรรมเสี่ยงได้นานขึ้น
3. ต้นทุนชีวิต มีผลเกี่ยวโยงกับการเกิดและยับยั้งพฤติกรรมเสี่ยงมากกว่าสถานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว และสภาพครอบครัวในบริบทต่าง ๆ
4. ต้นทุนชีวิต มีความเชื่อมโยงแบบบูรณาการกับพฤติกรรมที่ดีอีกหลายประการของเยาวชน
5. ต้นทุนชีวิต บางข้อ/บางกลุ่มมีความสำคัญต่อการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง

ดัชนีชี้วัดต้นทุนชีวิตของเด็กและเยาวชน

ดัชนีชี้วัดต้นทุนชีวิตของเด็กและเยาวชนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 มี 47 ดัชนีชี้วัด โดยแบ่งเป็น 2 หมวดใหญ่ กล่าวคือ หมวดต้นทุนชีวิตภายนอก (External Assets) และหมวดต้นทุนชีวิตภายในตัวบุคคล (Internal Assets) ดังนี้

หมวดต้นทุนชีวิตภายนอก (External Assets)

1. พลังครอบครัว

1.1 ครอบครัวให้การสนับสนุนด้วยความรักและผูกพัน

- 1.2 สมาชิกในครอบครัวให้กำลังใจซึ่งกันและกันและปรึกษาได้ทุกเรื่อง
 - 1.3 มีผู้ใหญ่ นอกเหนือจากครอบครัวที่ให้การสนับสนุน
 - 1.4 ครอบครัวมีวินัย กรอบกติกาที่เหมาะสม และติดตามสมาชิกในครอบครัว
 - 1.5 รู้สึกอบอุ่น ปลอดภัยในการใช้ชีวิตที่บ้าน
 - 1.6 ได้รับการสนับสนุนรวมทั้งบรรยากาศที่ดีจากโรงเรียน
 - 1.7 ได้รับการติดตามเรื่องการเรียนรู้เป็นอย่างดีจากผู้ปกครองทั้งคำแนะนำและติดตามประเมินผล
2. พลังชุมชน
 - 2.1 ผู้ใหญ่ที่อยู่ในชุมชนเห็นคุณค่าและให้ความสำคัญ
 - 2.2 ได้รับมอบหมายกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน
 - 2.3 บำเพ็ญประโยชน์ให้ชุมชน
 - 2.4 รู้สึกอบอุ่น ปลอดภัยในการใช้ชีวิตในชุมชน
 - 2.5 ได้รับแรงใจที่ดีจากเพื่อนบ้าน
 - 2.6 ผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดี
 - 2.7 ชุมชนแวดล้อมมีวินัย และขอบเขตที่เหมาะสมและติดตามสมาชิก

3. พลังสร้างปัญญา

- 3.1 รู้สึกอบอุ่น ปลอดภัยในการใช้ชีวิตที่ โรงเรียน
- 3.2 สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน
- 3.3 ความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียน
- 3.4 ความผูกพันกับ โรงเรียน
- 3.5 รักการอ่านหนังสือ
- 3.6 โรงเรียนมีวินัยและขอบเขตที่เหมาะสมและติดตามผลงานและพฤติกรรมของเด็ก
- 3.7 ให้กำลังใจและกระตุ้นในการเรียนหรือกิจกรรมที่ดีจากผู้ปกครองและครู

4. พลังเพื่อนและกิจกรรม

- 4.1 เยาวชนมีกิจกรรมสันทนาการนอกหลักสูตร
- 4.2 เยาวชนมีการเล่นกีฬาออกกำลังกาย
- 4.3 กิจกรรมทางศาสนา มากกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
- 4.4 การมีนัดกับเพื่อนในกิจกรรมที่ดี
- 4.5 กลุ่มเพื่อนที่เป็นแบบอย่างที่ดี
- 4.6 ได้รับแรงใจที่ดีจากเพื่อน
- 4.7 วินัยในกลุ่มเพื่อน

หมวดต้นทุนชีวิตภายในตัวบุคคล (Internal Assets)

1. การช่วยเหลือผู้อื่น
2. การมีจุดยืนที่ชัดเจน รักความยุติธรรม ไม่แบ่งแยกชนชั้น
3. ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ
4. วินัยในตนเองที่จะไม่ข้องเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยง
5. มีทักษะในการตัดสินใจ โดยคำนึงถึงผลดีและผลเสียจากการตัดสินใจนั้น
6. มีทักษะในการคบเพื่อน
7. มีทักษะในการคบค้าสมาคมกับเพื่อนต่างวัยต่างเพศต่างสังคมตลอดจนต่างวัฒนธรรม
8. มีทักษะในการปฏิเสธ
9. มีทักษะในการแก้ปัญหาขัดแย้งด้วย สันติวิธี
10. ตระหนักถึงคุณค่าของตนเอง
11. ความรู้สึกว่าชีวิตยังมีความหวัง
12. มีเป้าหมายของชีวิตและมองโลกในแง่ดี

เครื่องมือสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชน

Search Institute (2007) เครื่องมือสำรวจต้นทุนชีวิตของเด็กและเยาวชนไทย เป็นวิธีง่าย ๆ ที่ทำให้เด็กเยาวชน และครอบครัวรู้จักตนเองได้ดียิ่งขึ้น แต่ด้วยความแตกต่างในช่วงวัย สังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมและวิถีชีวิต ทำให้การสร้างกระบวนการสำรวจต้นทุนชีวิตของเด็กและเยาวชนถูกปรับให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย และสามารถใช้อำนาจต้นทุนชีวิตที่ดีของเด็กและเยาวชนไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยมีการพัฒนาเครื่องมือสำรวจต้นทุนชีวิตให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศ ซึ่งจะสำรวจทั้งที่เป็นต้นทุนภายใน

และต้นทุนภายนอกของตัวเอง อันประกอบด้วย 5 พลัง ได้แก่ พลังตัวตน พลังครอบครัว พลังสร้างปัญญา พลังเพื่อนและกิจกรรม และพลังชุมชน ดังนี้

1. พลังตัวตน เป็นการรวมพลังคุณค่าในตนเอง พลังสร้างศรัทธาและความเชื่อมั่นในตนเอง และพลังการสร้างทักษะชีวิตอันได้แก่ การอยู่ในสังคมอย่างสันติสุข การช่วยเหลือผู้อื่น การมีจุดยืนที่ชัดเจน รักความยุติธรรม ไม่แบ่งแยกชนชั้น ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ การมีวินัยในตนเองที่จะไม่ข้องเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยง
2. พลังครอบครัว เป็นพลังความรัก ความเอาใจใส่ วินัยและการมีชีวิตที่เป็นแบบอย่าง มีการติดตามและช่วยเหลือที่เหมาะสมเชิงบวก มีปียาจาในบ้าน มีความอบอุ่นและปลอดภัย
3. พลังสร้างปัญญา เป็นพลังความมุ่งมั่นในการเพิ่มพลังปัญญา ได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบการศึกษา รวมทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. พลังเพื่อนและกิจกรรม ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน เกิดวินัยในหมู่เพื่อน เช่น กิจกรรมออกกำลังกาย การเล่นเกมกิจกรรม เป็นพลังการทำกิจกรรมในหมู่เพื่อนๆ กีฬา สันทนาการ นอกหลักสูตร
5. พลังชุมชน เป็นพลังของกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ร่วมกันด้วยความเอื้ออาทร มีความเข้าใจ เป็นมิตรไมตรี มีวินัยและเป็นแบบอย่างที่ดี มีปียาจา มีจิตอาสา มีความอบอุ่นความปลอดภัยภายในชุมชน และมีกิจกรรมร่วมกัน

แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน

แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กและวัยเรียน ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 คู่มือการใช้แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 3 แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6

หมวดที่ 2 ต้นทุนชีวิตภายนอก (External Assets)

2.1 พลังครอบครัว	มี 9 ข้อ	(ข้อที่ 16-24)
2.2 พลังสร้างปัญญา	มี 9 ข้อ	(ข้อที่ 25-33)
2.3 พลังเพื่อนและกิจกรรม	มี 4 ข้อ	(ข้อที่ 34-37)
2.4 พลังชุมชน	มี 10 ข้อ	(ข้อที่ 38-47)

ข้อเสนอแนะในการใช้

1. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ “แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6” ควรศึกษาคู่มือการใช้ (ส่วนที่ 1) รายการข้อคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์ (ส่วนที่ 3) และเกณฑ์การตัดสินใจเพื่อให้คะแนน (ส่วนที่ 3) ก่อนการดำเนินการสัมภาษณ์อย่างละเอียดจนเข้าใจอย่างถ่องแท้
2. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรสร้างสัมพันธภาพกับเด็กก่อนดำเนินการสัมภาษณ์ เช่น ทำความรู้จักเด็กโดยแนะนำผู้สัมภาษณ์ และขอให้เด็กแนะนำตัว แสดงพฤติกรรมที่เป็นกันเอง ทั้งการใช้คำพูด สีหน้า ท่าทาง เป็นต้น เพื่อเด็กให้ความร่วมมือและกล้าเปิดเผยข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
3. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรแจ้งเด็กก่อนดำเนินการสัมภาษณ์ว่าไม่มีผลต่อคะแนนสอบ หรือการเรียนของเด็ก และแบบสัมภาษณ์ไม่ใช่ข้อสอบวัดผล แต่เป็นการสัมภาษณ์เพื่อทำความรู้จักให้มากขึ้นเท่านั้น เพื่อลดความวิตกกังวลของเด็ก อันจะมีผลต่อการไม่กล้าเปิดเผยข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริง และก่อนทำการสัมภาษณ์ควรบอกให้เด็กเลือกตอบสิ่งที่ตรงกับความเป็นจริง หรือชีวิตจริงของเด็ก
4. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรสัมภาษณ์ด้วย “แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6” ทั้ง 47 ข้อ ให้เสร็จในครั้งเดียว

5. ในขณะที่เด็กทำเครื่องหมายคำตอบลงในกระดาษคำตอบควรสังเกตพฤติกรรมเด็กด้วย เพื่อหลีกเลี่ยงการตอบแบบไม่ฟังประสงค์ เช่น มองดูคำตอบของเพื่อน ตอบโดยไม่สนใจฟังหรือดู ข้อคำถาม การตอบแบบตีเกินความเป็นจริง ไม่เข้าใจวิธีการ ทำเครื่องหมายแถวหรือแนวเดียวกัน ตลอดโดยยังไม่ได้ดูข้อคำถามก่อน เป็นต้น หากพบเด็กมีพฤติกรรมดังกล่าวควรอธิบายให้เด็กเข้าใจ วิธีการทำแบบสำรวจอีกครั้ง

การให้คะแนน

เมื่อสัมภาษณ์ครบทุกข้อแล้ว ให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ใช่ = 1 คะแนน

ไม่ใช่ = 0 คะแนน

หลังจากนั้นรวมคะแนนในแต่ละหมวดรายการต้นทุนชีวิตทั้งหมด 4 หมวด ลงใน “ตารางสรุปต้นทุนชีวิต” เด็กที่ได้คะแนนยิ่งมาก แสดงถึง ต้นทุนชีวิตที่ดี

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไป

แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน โปรดกรอกข้อมูลลงในช่องว่าง หรือ ทำเครื่องหมาย ลงใน ให้ตรงกับความเป็นจริง

1. ชื่อ.....นามสกุล.....

2. เพศ.....

3. เชื้อชาติ..... สัญชาติ.....

4. วัน เดือน ปี เกิด

อายุ 6 ปี 7 ปี 8 ปี 9 ปี
 10 ปี 11 ปี 12 ปี

5. โรงเรียน.....ระดับชั้น.....

ส่วนที่ 3 แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6

จงอ่านข้อความต่อไปนี้ให้เด็กฟังทีละข้อตามลำดับ เพื่อให้เด็กตอบ จากนั้นผู้สัมภาษณ์
เลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ใช่ หรือ ไม่ใช่ เพียงช่องเดียวเท่านั้น

ข้อ	รายการต้นทุนชีวิต	ผลการสัมภาษณ์	
		ใช่	ไม่ใช่
1	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าการช่วยเหลือผู้อื่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก		
2	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าอย่าเอาเปรียบคนอื่นและควรเรียกร้องถ้าเห็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง		
3	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราควรเชื่อในสิ่งที่ถูกต้อง		
4	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราต้องพูดความจริง		
5	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราควรรับผิดชอบในสิ่งที่ได้ทำไปแล้ว		
6	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองเรื่องสุขอนามัย		
7	หลังจากที่ฉันได้ใช้ความคิดของตัวเองในการตัดสินใจ ฉันจะรู้สึกพอใจกับผลที่ตามมา		
8	ฉันรู้สึกเห็นอกเห็นใจและใส่ใจในความรู้สึกผู้อื่น สนุกกับการผูกมิตร		
9	ฉันเรียนรู้และสามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนที่มีความแตกต่างได้		
10	ฉันกล้าปฏิเสธหากเพื่อนชวนให้ทำสิ่งที่เป็นอันตราย		
11	ฉันพยายามแก้ปัญหาข้อขัดแย้งโดยไม่ใช้ความรุนแรง		
12	ฉันรู้สึกว่าสามารถจัดการ หรือควบคุม เรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้บ้าง		
13	ฉันรู้สึกภูมิใจในตัวเอง		
14	ฉันเริ่มคิดว่าโตขึ้นฉันอยากเป็นอะไร		
15	ฉันมีความรู้สึกว่ในอนาคตฉันจะต้องได้ดี และมีการเปลี่ยนแปลงที่ดี		

แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการ

ลักษณะทั่วไปของจิตวิทยาพัฒนาการ

จิตวิทยาพัฒนาการ (development psychology) เป็นจิตวิทยาแขนงหนึ่งที่มีผู้ศึกษามนุษย์ทุกวัย ตั้งแต่ปฏิสนธิจนกระทั่งวาระสุดท้ายของชีวิต ในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านการเจริญเติบโตทางร่างกาย ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก เจตคติ พฤติกรรมการแสดงออก สังคม บุคลิกภาพ ตลอดจนสติปัญญา ของบุคคลในวัยต่างกัน เพื่อให้ทราบถึงลักษณะพื้นฐาน ความเป็นมา จุดเปลี่ยน จุดวิกฤตในแต่ละวัย กล่าวคือช่วยให้ทราบถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของบุคคลในวัยต่าง ๆ กัน จิตวิทยาพัฒนาการ จึงถือเป็นรากฐานของจิตวิทยาแขนงอื่น ๆ

การศึกษาจิตวิทยาพัฒนาการของมนุษย์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ช่วยให้ผู้ศึกษาเกิดความเข้าใจ บุคคลในลักษณะองค์รวมทั้งที่เป็นส่วนบุคคลและการอยู่รวมกันเป็นกลุ่มสังคม เพื่อให้เข้าใจถึงสาเหตุ ของพฤติกรรมปัญหา เข้าใจถึงระดับสติปัญญา ลักษณะอารมณ์ ความต้องการของบุคคลแต่ละวัย นอกจากนี้การเข้าใจธรรมชาติของบุคคลแต่ละวัยช่วยให้เกิดการประสานงานกันอย่างราบรื่น และช่วยให้บุคคลปรับตัวเข้ากันได้ดีขึ้น

ความหมายของพัฒนาการ

นักวิชาการหลายท่านให้ความหมายของคำว่าพัฒนาการ (development) ดังนี้

สุชา จันทน์เอม (2540: 1) กล่าวว่าพัฒนาการ หมายถึง ลำดับของการเปลี่ยนแปลงหรือ กระบวนการเปลี่ยนแปลง (process of change) ของมนุษย์ทุกส่วนที่ต่อเนื่องกันไปในระยะเวลาหนึ่ง ๆ ตั้งแต่แรกเกิดจนตลอดชีวิต การเปลี่ยนแปลงนี้จะก้าวหน้าไปเรื่อย ๆ เป็นขั้น ๆ จากระยะหนึ่งไปสู่ อีกระยะหนึ่งเพื่อที่จะไปสู่วุฒิภาวะ ทำให้มีลักษณะและความสามารถใหม่ ๆ เกิดขึ้น ซึ่งมีผลทำให้ เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นตามลำดับ

ทิพย์ภา เศษฐ์เชาวลิต (2541: 1) ได้ให้คำจำกัดความของพัฒนาการว่าเป็นการเปลี่ยนแปลง ที่เป็นไปอย่างมีระเบียบแบบแผน มีขั้นตอน เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในด้านเจริญเติบโตของกายและ ถดถอย และเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เป็นผลรวมของวุฒิภาวะและประสบการณ์

ศรีเรื่อน แก้วก้างวาล (2553: 4) กล่าวว่าพัฒนาการ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ และต่อเนื่องทั้งที่สังเกตเห็นได้ง่าย ชัดเจน และมองเห็นได้ยาก ไม่ชัดเจน ตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิจนกระทั่ง วาระสุดท้ายของชีวิต

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า พัฒนาการเป็นกระบวนการพัฒนาของมนุษย์ในทุก ๆ ด้านของชีวิตตั้งแต่จุดเริ่มต้นของชีวิตจนกระทั่งวาระสุดท้ายของชีวิต การเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เป็นไปอย่างต่อเนื่องทั้งในลักษณะของการเจริญงอกงามและการถดถอย ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ได้รับ ซึ่งนำไปสู่ความมีวุฒิภาวะ

คำจำกัดความ

ความหมายของจิตวิทยา พัฒนาการ และจิตวิทยาพัฒนาการ (เอกสารประกอบการสอน, 2550)

จิตวิทยา (Psychology) หมายถึง วิชาหนึ่งที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ โดยมีการศึกษาพฤติกรรมหรือการกระทำของสัตว์ เพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ และเปรียบเทียบกับลักษณะการกระทำของมนุษย์ต่อไป นอกจากนี้ จุดมุ่งหมายของจิตวิทยาที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือเพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในพฤติกรรมต่างๆของบุคคลได้ง่ายขึ้น และประสบความสำเร็จได้อย่างรวดเร็ว

พัฒนาการ (Development) หมายถึง ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีระเบียบแบบแผน งานพัฒนาการต่างๆจะเป็นกระบวนการเฉพาะอย่าง ซึ่งจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในหลายๆแง่ เช่น ทางด้านสรีระทาง โครงสร้างของรูปร่างและอื่นๆ

จิตวิทยาพัฒนาการ (development psychology) เป็นจิตวิทยาแขนงหนึ่งที่มุ่งศึกษามนุษย์ทุกวัยตั้งแต่ปฏิสนธิจนกระทั่งวาระสุดท้ายของชีวิต ในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านการเจริญเติบโตทางร่างกาย ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกรู้สีก เจตคติ พฤติกรรมการแสดงออก สังคม บุคลิกภาพ ตลอดจนสติปัญญาของบุคคลในวัยต่างกัน เพื่อให้ทราบถึงลักษณะพื้นฐาน ความเป็นมา จุดเปลี่ยน จุดวิกฤตในแต่ละวัย

ระยะพัฒนาการ

พัฒนาการของมนุษย์แบ่งตามช่วงอายุได้เป็น 8 ระยะ ดังนี้ (สุชา จันทน์เอม, 2536: 2-3)

ระยะก่อนเกิด (Prenatal stage) คือตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิจนถึงระยะคลอด

1. วัยทารก เริ่มตั้งแต่เกิดจนถึงอายุ 2 ปี
2. วัยเด็ก เริ่มตั้งแต่อายุ 2 – 12 ปี
3. วัยเข้าสู่วัยรุ่น ปกติหญิงเฉลี่ยมีอายุ 12 ปี ชายเฉลี่ยมีอายุ 14 ปี
4. วัยรุ่น ตั้งแต่อายุ 14 – 21 ปี
5. วัยผู้ใหญ่ ตั้งแต่อายุ 21 – 40 ปี
6. วัยกลางคน ตั้งแต่อายุ 40 – 60 ปี
7. วัยสูงอายุ ตั้งแต่อายุ 60 ปีขึ้นไป

ในทุกช่วงอายุมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง นอกจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงภายในร่างกายของมนุษย์ การที่อวัยวะมีการเจริญเติบโต มีการพัฒนาโครงสร้าง และหน้าที่ต่าง ๆ ของอวัยวะเหล่านั้นแล้ว ยังมีปัจจัยอื่นที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งมีผลทำให้มนุษย์มีความแตกต่างกันทั้งรูปร่าง หน้าตา ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมที่แสดงออก

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการ (Basic Forces in Human Development)

บุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งด้านการเจริญเติบโตของร่างกาย การมีวุฒิภาวะในแต่ละวัยและการเรียนรู้ ส่งผลให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัย 4 ประการ ดังนี้

1. ปัจจัยด้านชีวภาพ (Biological Forces) ปัจจัยทางชีวภาพที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ในระลอกก่อนคลอดคือ พันธุกรรมและปัจจัยที่สัมพันธ์กับสุขภาพ

1.1 พันธุกรรม (Genetic) คือการถ่ายทอดลักษณะต่าง ๆ จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งในครอบครัวเดียวกัน หรือในเชื้อสายเดียวกัน เช่น สีของนัยน์ตา สีผม ลักษณะรูปร่างหน้าตา รวมถึงความผิดปกติหรือโรคต่าง ๆ ที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม เช่น ตาบอดสี โรคธาลัสซีเมีย เป็นต้น

1.2 ปัจจัยที่สัมพันธ์กับสุขภาพ (Health-Related factors) โดยเฉพาะสภาวะแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพที่มีผลต่อการพัฒนาการของทารกในครรภ์มารดา เช่น พบความผิดปกติของสมองของทารกในครรภ์มารดาที่เรียกว่าคูรู (Kuru) ในประชากรของหมู่เกาะแห่งหนึ่งในมหาสมุทรแปซิฟิกตอนใต้ การใช้ยาของมารดาขณะตั้งครรภ์ที่มีผลต่อทารก การติดเชื้อโรคของมารดาขณะตั้งครรภ์ เช่น เชื้อไวรัสหัดเยอรมัน เป็นต้น

ปัจจัยด้านชีวภาพทำให้ทารกในครรภ์มารดาหรือในวัยก่อนคลอดมีความผิดปกติได้เช่น การมีโรคทางพันธุกรรม หรือมีความผิดปกติของการเจริญเติบโตของทารกในครรภ์อื่น เนื่องมาจากการใช้ยา หรือจากการติดเชื้อโรคต่างๆ ของมารดา และสภาวะแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม ส่งผลให้พัฒนาการของทารกทางด้านร่างกายผิดปกติ และอาจส่งผลไปสู่ความผิดปกติของพัฒนาการด้านอื่น ๆ ต่อไป

2. ปัจจัยด้านจิตใจ (Psychological Forces) ปัจจัยด้านจิตใจของบุคคลที่มีผลต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในช่วงอายุนั้นๆ มี 4 ปัจจัย ดังนี้

2.1 ปัจจัยการรับรู้ภายในตนเอง (Internal perceptual factors) เช่น การรับรู้เรื่องเพศของตนเองในระยะ 5-6 ปี เด็กชายหรือเด็กหญิงเริ่มมีการรับรู้บทบาทของเพศที่แตกต่างกัน

2.2 ปัจจัยด้านความคิด (Cognitive factors) มีผลมาจากการเลี้ยงดูตั้งแต่ในวัยทารก และวัยเด็ก การให้ความรักความอบอุ่น การใช้เหตุผลในการอบรมเลี้ยงดู การเล่นของเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิดจะส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านความคิดและสติปัญญาของเด็กต่อไปในอนาคต

2.3 ปัจจัยด้านอารมณ์ (Emotional factors) การได้รับความมั่นคงทางอารมณ์จากบิดามารดาตั้งแต่ในวัยทารกจะมีผลให้เด็กมีพัฒนาการทางอารมณ์เป็นไปอย่างเหมาะสม

2.4 ปัจจัยด้านบุคลิกภาพ (Personality factors) การเป็นต้นแบบด้านบุคลิกภาพที่ดีของบิดามารดาจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เหมาะสม

ปัจจัยเหล่านี้มีผลให้บุคคลมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล เช่น การเป็นคนที่มีลักษณะสนุกสนานร่าเริงเนื่องจากมีการพัฒนาความนึกคิดและอารมณ์ที่เป็นไปในด้านบวกอยู่เสมอ การมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง หรือการมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศซึ่งมีปัจจัยเนื่องมาจากภาวะจิตใจในวัยเด็ก เป็นต้น

3. ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Forces) ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรมประกอบด้วย 4 ปัจจัย ดังนี้

3.1 ปัจจัยสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal factors) เริ่มตั้งแต่ภายในครอบครัวมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ปฏิบัติต่อกันด้วยความรัก ความเอื้ออาทร ความห่วงใย เด็กจะรู้สึกมั่นใจในการปรับตัวกับสังคมภายนอกและมีทัศนคติที่ดีต่อบุคคลทั่ว ๆ ไป

3.2 ปัจจัยด้านสังคม (Societal factors) ตั้งแต่ในวัยเด็กการอบรมเลี้ยงดูส่งเสริมให้เด็กมีการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมในสังคม โดยเปิดโอกาสและกระตุ้นให้เด็กได้ซักถามเรื่องราวของสังคมภายนอกบ้านและอธิบายให้เข้าใจความแตกต่างของสังคมภายนอกบ้านของเด็กตามความสามารถ การรับรู้ในแต่ละวัย ปลูกฝังค่านิยมที่ดีงามให้กับเด็ก เด็กจะเริ่มมีการพัฒนาความสามารถในการปรับตัวได้ดีขึ้น

3.3 ปัจจัยด้านวัฒนธรรม (Cultural factors) มีผลทำให้พัฒนาการของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป เช่น เด็กไทยส่วนใหญ่มีลักษณะไม่กล้าแสดงความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ เนื่องจากถูกอบรมให้เชื่อฟังและปฏิบัติตามที่ผู้ใหญ่ได้แนะนำสั่งสอนแตกต่างจากวัฒนธรรมตะวันตกซึ่งส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงความคิดเห็น มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถแสดงความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้อย่างมีเหตุผล

3.4 ปัจจัยด้านมนุษยวิทยา (Ethnic factors) ลักษณะที่แตกต่างกันของกลุ่มชนที่อยู่ร่วมกันมีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์ เช่น ความแตกต่างด้านลักษณะรูปร่าง การดำรงชีวิตของคนผิวดำในประเทศอเมริกา ทำให้มีคนอเมริกันบางกลุ่มรังเกียจคนผิวดำ ความแตกต่างในการนับถือศาสนาของประชาชนชาวอินเดียทำให้มีการแบ่งชนชั้นในสังคม หรือความแตกต่างในการดำรงชีวิตของบุคคลในครอบครัว เช่น ครอบครัวที่มีมารดาเป็นคนไทยแต่มีบิดาเคร่งครัดในขนบธรรมเนียมประเพณีจีนย่อมส่งผลให้บุตรหลานต้องยึดถือและปฏิบัติตามประเพณีของจีนด้วยเช่นกัน

ดังจะสรุปได้ว่า ปัจจัยด้านชีวภาพ ปัจจัยด้านจิตใจ ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรมและ ปัจจัยวงจรชีวิต ส่งผล ต่อพัฒนาการของมนุษย์ บุคคลแต่ละคนมีพัฒนาการที่แตกต่างกันเริ่มตั้งแต่ใน ครรภ์มารดา การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต ของมารดาขณะตั้งครรภ์ และเมื่อมีการเจริญเติบโตขึ้นมีการพัฒนาทางด้านร่างกายขณะเดียวกันก็ มีการพัฒนาการทางด้านจิตใจ สติปัญญา สังคมและวัฒนธรรมประเพณี ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก สิ่งแวดล้อมในครอบครัว สัมพันธภาพของบุคคลในครอบครัว และการประเมินตัดสินสถานการณ์ ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงชีวิต สิ่งเหล่านี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ ผู้ ศึกษาต้องเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำ ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัยต่อไป

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของมนุษย์

แนวคิดทฤษฎีพัฒนาการมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษามนุษย์ในลักษณะองค์รวม เนื่องจากทฤษฎีจะช่วยอธิบายและวิเคราะห์พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ ทั้งด้านความคิด ลักษณะ อารมณ์ และพฤติกรรม เป็นพื้นฐานที่บ่งบอกลักษณะปกติและผิดปกติที่พบในพัฒนาการแต่ละขั้น แต่ละวัย ช่วยให้เกิดความเข้าใจชัดเจนในการศึกษา เกิดทิศทางการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง ตรงประเด็น ตลอดจนช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการและการปกป้องไม่ให้เกิดความผิดปกติในพัฒนาการขั้นต่าง ๆ สำหรับแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการของมนุษย์มีแนวคิดที่หลากหลายแตกต่างกันไปตามความเชื่อพื้นฐาน เดิมและการมองมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งแต่ละทฤษฎีก็จะมีจุดเด่นและมุมมองที่แตกต่างกันสามารถ เลือกรู้ใช้ตามความเหมาะสม ในที่นี้จะขอกกล่าวถึงทฤษฎีที่ใช้กันอย่างกว้างขวาง ดังนี้

ทฤษฎี Psychosocial developmental stage ของ Erik H Erikson

ทฤษฎี Psychosocial development ของ Erik H. Erikson อธิบายถึงลักษณะของการศึกษา ไปข้างหน้า โดยเน้นถึงสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของคน ซึ่ง ในแต่ละขั้นของพัฒนาการนั้นจะมีวิกฤตการณ์ทางสังคม (social crisis) เกิดขึ้น การที่ไม่สามารถ เอาชนะหรือผ่านวิกฤตการณ์ทางสังคมในขั้นหนึ่ง ๆ จะเป็นปัญหาในการเอาชนะวิกฤตการณ์ทาง สังคมในขั้นต่อมา ทำให้เกิดความบกพร่องทางสังคม (social inadequacy) และเป็นปัญหาทางจิตใจ ตามมาภายหลัง ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพตามแนวคิดของ Erikson แบ่งพัฒนาการด้านจิตสังคม ของบุคคลเป็น 8 ขั้น ดังนี้ (สุรางค์ ใ้วตระกูล, 2552: 40-44)

ขั้นที่ 1 ระยะทารก (Infancy period) อายุ 0-2 ปี :ขั้นไว้วางใจและไม่ไว้วางใจผู้อื่น (Trust vs Mistrust) ในระยะขวบปีแรกทารกจะต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่นในการดูแลเอาใจใส่ทุกด้าน ตลอดจนความรักและสอนให้ทารกพบกับสิ่งเร้าใหม่ ๆ กอดรัดสัมผัสสนุกสนานด้วยตลอดเวลา โดยเฉพาะในวัยนี้ทารกจะมีความรู้สึกไว้มากที่บริเวณปาก เมื่อได้ดูดนม ได้อาหาร ได้รับสัมผัสอันอ่อนโยน อบอุ่น ได้รับการรักความพอใจทั้งทางร่างกายและอารมณ์แล้ว ทารกก็เรียนรู้ที่จะไว้วางใจในสิ่งแวดล้อมอันได้แก่แม่ของตนเองเป็นคนแรก ในทางตรงข้าม ถ้าหากความต้องการไม่ได้รับการตอบสนองแล้วทารกจะมีอาการหวั่นกลัว ไม่ไว้วางใจผู้ใดหรือสิ่งของใด ๆ ทั้งสิ้น ทั้งนี้รวมทั้งไม่ไว้วางใจตนเองด้วย

ขั้นที่ 2 วัยเริ่มต้น (Toddler period) อายุ 2-3 ปี : ขั้นที่มีความเป็นอิสระกับความละอายและสงสัย (Autonomy vs Shame and doubt) ขั้นนี้เด็กเริ่มเรียนรู้ที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง หากได้รับการสนับสนุนและกระตุ้นให้เด็กได้กระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองตามสมควร เด็กจะมีการพัฒนาตัวเองไปในลักษณะที่มีโอกาสเลือกคล่อง และอยู่ในระเบียบวินัยไปในตัว ในทางตรงข้ามถ้าพ่อแม่เคร่งครัด เข้มงวด ให้เด็กอยู่ในระเบียบตลอดเวลาหรือเลี้ยงดูแบบปกป้องมากเกินไป (over protective) ไม่ยอมรับสิ่งที่เด็กทำขึ้นมาด้วยตนเอง เด็กจะพัฒนาตัวเองไปในรูปแบบที่ไม่แน่ใจในตนเองหรือไม่กล้าที่จะทำอะไรด้วยตนเองอยู่ตลอดเวลา

ขั้นที่ 3 ระยะก่อนไปโรงเรียน (Preschool period) อายุ 3-6 ปี : ขั้นที่มีความคิดริเริ่มกับความรู้สึกผิด (Initiative vs Guilt) เป็นระยะที่เด็กมีการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง มีความสัมพันธ์กับเพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนบ้าน ญาติพี่น้อง มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบลองอะไรใหม่ ๆ ชอบเล่นก่อสร้างอะไรขึ้นมาตามความคิดของตน และในขั้นนี้เด็กจะยิ่งขึ้นสู่ความรู้สึกไว้มากในบริเวณอวัยวะสืบพันธุ์ ฉะนั้นเด็กจะติดอยู่ที่ปมอดิปุส ถ้าเด็กได้รับความรักความเข้าใจและได้รับการสนับสนุนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ จากทั้งพ่อและแม่ เด็กย่อมมีความมั่นใจในตนเอง กล้าซักถาม มีความคิดริเริ่ม แสดงความเยาะคายในการแก้ปัญหาและพร้อมที่จะเผชิญกับสิ่งต่าง ๆ ตรงกันข้าม ถ้าพ่อแม่เข้มงวดควบคุมความประพฤติตลอดเวลา เด็กจะเกิดความรู้สึกว่าตนเองทำผิดเมื่อพยายามทำอะไรด้วยตัวของตัวเอง

ขั้นที่ 4 ระยะเข้าโรงเรียน (School period) อายุ 6-12 ปี : ขั้นเอาภาระงานกับความมีปมด้อย (Industry vs Inferiority) ระยะนี้เด็กเรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์ มีความคิดและพยายามทำกิจกรรมด้วยตัวเอง หากได้รับการสนับสนุนก็ย่อมทำให้เด็กมีการพัฒนาบุคลิกภาพและมีความมานะเพียรพยายามที่จะแสวงหาสิ่งที่ท้าทายความสามารถ สติปัญญา แต่หากเหตุการณ์เป็นไปในทางตรงกันข้าม จะทำให้เด็กมีความรู้สึกต่ำต้อยด้อยค่า อาจต้องถอยกลับไปสู่วัยทารกอีกเพื่อหลีกเลี่ยงภาระอันต้องรับผิดชอบ

ขั้นที่ 5 ระยะเวลาวัยรุ่น (Adolescent period) อายุ 12-20 ปี : ขั้นการเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเอง กับไม่เข้าใจตนเอง (Identity vs role confusion) เป็นระยะที่เริ่มสนใจเรื่องเพศ เข้าไปผูกพันกับสังคม และต้องการตำแหน่งทางสังคม ความรู้สึกเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเอง เข้าใจอัตลักษณ์ของตัวเอง รู้ว่าตัวเองต้องการอะไร มีความเชื่ออย่างไร และตนเองเป็นใคร หากไม่สามารถรวบรวมประสบการณ์ในอดีตได้ ก็จะไม่สามารถเข้าใจตัวเอง เกิดความสับสน และความขัดแย้ง

ขั้นที่ 6 ระยะต้นของวัยผู้ใหญ่ (Early adult period) อายุ 20-40 ปี : ขั้นความใกล้ชิดสนิทสนม กับความรู้สึกเปล่าเปลี่ยว (Intimacy vs Isolation) ระยะนี้เริ่มมีการนัดหมาย การแต่งงาน และชีวิตครอบครัว หรือทำงานกับผู้อื่นได้ หากสามารถบรรลุอัตลักษณ์ของตนเอง ก็จะสามารถสร้างและแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์อย่างสนิทสนมกับบุคคลอื่น หากไม่สามารถประสบความสำเร็จในการแสวงหาแนวทางแห่งตนก็จะไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับบุคคลอื่น ๆ ได้ มักจะรู้สึกเหงาเปล่าเปลี่ยว ไม่รู้จะพึ่งพาใคร

ขั้นที่ 7 ระยะเวลาผู้ใหญ่ (Adult period) อายุ 40-60 ปี : ขั้นการอนุเคราะห์ที่เกี่ยวเนื่องกับการพะว้าพะวง แต่ตัวเอง (Generativity vs Self-Absorption) เป็นระยะที่บุคคลหันมาสนใจกับโลกภายนอก ริเริ่มสร้างสรรค์งานต่าง ๆ เพื่อสังคม คิดถึงผู้อื่น ไม่โลกหรือเห็นแก่ได้ฝ่ายเดียว บุคคลที่ไม่สามารถทำเช่นนี้ได้จะมีความรู้สึกคิดถึง หงุดหงิดอยู่กับตนเอง เป็นคนที่เอาตนเองเป็นศูนย์กลาง มีชีวิตอย่างไรมีความสุข

ขั้นที่ 8 ระยะเวลาวัยสูงอายุ (Aging period) อายุประมาณ 60 ปีขึ้นไป : ขั้นความมั่นคงทางจิตใจ กับความสิ้นหวัง (Integrity vs Despair) วัยนี้เป็นวัยสุขุม รอบคอบ ฉลาด บุคคลจะยอมรับความเป็นจริงของชีวิต ระลึกถึงความทรงจำในอดีต หากประสบความสำเร็จในอดีตก็จะรู้สึกไว้วางใจผู้อื่น และตนเอง มีความมั่นคงทางจิตใจ ภูมิใจต่อการบอกเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตให้บุตรหลาน ฟัง ตรงกันข้ามหากบุคคลต้องประสบกับความล้มเหลวและความผิดหวังในอดีต จะเกิดความรู้สึกท้อแท้สิ้นหวังในชีวิต รู้สึกกับข้อใจ และไม่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตร

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ใช้องค์ความรู้ ทักษะและเจตคติจากการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ อันได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะส่งผลให้การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีทักษะการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก อันได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ

ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ให้ความหมายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไว้ว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายถึง กิจกรรมที่จัดอย่างเป็นกระบวนการวิธีการที่หลากหลาย ในการพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม มุ่งสร้างเสริมเจตคติ คุณค่าชีวิต ปลูกฝังคุณธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง สร้างจิตสำนึกในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมประเทศชาติและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

ขจิต ฝอยทอง และ กาญจนา ทองอินทร์ (2546: 58-62) ได้ให้ความหมายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ดังนี้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายถึง กิจกรรมที่จัดอย่างมีรูปแบบด้วยวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคมและสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

จากที่กล่าวไปสรุปได้ว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นอย่างเป็นกระบวนการ ด้วยรูปแบบวิธีการที่หลากหลาย ในการพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม มุ่งสร้างเสริมเจตคติ คุณค่าชีวิต ปลูกฝังคุณธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง สร้างจิตสำนึกในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

ลักษณะของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ลักษณะของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย กิจกรรมแนะแนว และกิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ลักษณะ ดังนี้

1. กิจกรรมแนะแนว

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียน ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน

2. กิจกรรมนักเรียน

เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความมีระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การรู้จักแก้ปัญหา การตัดสินใจที่เหมาะสม ความมีเหตุผล การช่วยเหลือแบ่งปัน เอื้ออาทรและสมานฉันท์ โดยจัดให้สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ให้ได้ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับวุฒิภาวะของผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น กิจกรรมนักเรียนประกอบด้วย

2.1 กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร

2.2 กิจกรรมชุมนุม ชมรม

3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และท้องถิ่น ตามความสนใจในลักษณะอาสาสมัคร เพื่อแสดงถึงความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อสังคม และการมีจิตสาธารณะ เช่น กิจกรรมอาสาพัฒนาต่าง ๆ กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม

เป้าหมายการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สุขพัชรา ชิมเจริญ (2545: 4) การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีเป้าหมาย ดังนี้

1. ผู้เรียนได้ประสบการณ์ที่หลากหลาย เกิดความรู้ ความชำนาญ ทั้งวิชาการและวิชาชีพอย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น
2. ผู้เรียนค้นพบความสนใจ ความถนัด และพัฒนาความสามารถพิเศษเฉพาะตัว มองเห็นช่องทางในการสร้างงานอาชีพในอนาคตได้เหมาะสมกับตนเอง
3. ผู้เรียนเห็นคุณค่าขององค์ความรู้ต่าง ๆ สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและประกอบสัมมาชีพ
4. ผู้เรียนพัฒนาบุคลิกภาพ เจตคติ ค่านิยม ในการดำเนินชีวิต และเสริมสร้างศีลธรรม จริยธรรม
5. ผู้เรียนมีจิตสำนึกและทำประโยชน์เพื่อสังคม และประเทศชาติ

หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขจิต ฝอยทอง และ กาญจนา ทองอินทร์ (2546: 58-62) หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. กำหนดวัตถุประสงค์และแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม
2. จัดให้เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน

3. บูรณาการเข้ากับชีวิตจริง ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการศึกษาตลอดชีวิต (lifelong education)
4. ใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดการเรียนรู้ ฝึกให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์จินตนาการที่เป็นประโยชน์สัมพันธ์กับชีวิตจริงในแต่ละช่วงวัย
5. จำนวนสมาชิกมีความเหมาะสมกับลักษณะกิจกรรม
6. มีการกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ (Vision) และเป้าหมาย (goal) ของสถานศึกษา
7. ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ ครูเป็นเพียงที่ปรึกษา
8. เปิดโอกาสให้ครู ผู้ปกครอง ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม
9. มีการประเมินผลการจัดกิจกรรมด้วยวิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับกิจกรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม

ความหมายของกิจกรรมกลุ่ม

วินิจ เกตุคำ และ คมเพชร นัตรสกุลกุล (2522: 14) กล่าวถึงกิจกรรมกลุ่มว่า หมายถึงการนำประสบการณ์วางแผนแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน และเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่สมาชิกต้องการ และการเปลี่ยนแปลงของกลุ่มโดยส่วนรวม ผู้นำ จะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อเขาได้เรียนรู้วิธีการที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้เกิด “ปฏิสัมพันธ์” ซึ่งจะช่วยให้สมาชิกค้นพบวิธีแก้ปัญหา แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ระหว่างกัน

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542: 3) ได้ให้ความหมายของกลุ่มสอดคล้องกันว่า กลุ่มประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมารวมกัน มีการพึ่งพาอาศัย และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีผลประโยชน์ร่วมกัน มีความพึงพอใจมีการยอมรับและเคารพในความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีความรู้สึกร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ซูซีฟ เยาวพัฒน์ (2553: 20) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่ม หมายถึง การรวมตัวของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งด้วยการระดมพลังสมอง กำลังกาย และกำลังใจของสมาชิกกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มเคลื่อนไหวไปตามธรรมชาติ หรือด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง เพื่อแก้ ปัญหา หรือตัดสินใจสิ่งหนึ่งสิ่งใดร่วมกันตามกระบวนการขั้นตอน

สรุปได้ว่า กิจกรรมกลุ่ม หมายถึงการจัดประสบการณ์ให้แก่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยให้สมาชิกกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการคิดและลงมือกระทำภายในสถานการณ์หนึ่งๆที่สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ จนสมาชิกทุกคนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

จุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่ม

คมเพชร นัทรศุกุล (2546: 149-151) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่มเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาบุคคลแต่ละกลุ่มนั้น สรุปได้ดังนี้

1. เพื่อสร้างความเข้าใจตนเองอย่างถูกต้อง การอยู่ร่วมกับสมาชิกอื่นในกลุ่มจะมีส่วนช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองได้ดีขึ้น เช่น รู้ความสามารถบางประการของตน รู้จักข้อบกพร่องบางอย่าง ทั้งนี้เพราะกลุ่มจะมีปฏิกิริยาให้เห็นข้อเท็จจริงได้
2. เพื่อสร้างความเข้าใจบุคคลอื่น มนุษย์มีความต้องการที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งคือความเข้าใจในสมาชิกกลุ่ม ความเข้าใจในบุคคลอื่นจะทำให้เกิดการยอมรับพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมา
3. เพื่อสร้างความสามารถในการทำงานร่วมกันระหว่างสมาชิก สิ่งสำคัญและมีความหมายต่อความสำเร็จของกลุ่มคือ “ความร่วมมือ” โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ในการทำกิจกรรมกลุ่มจะช่วยกล่อมเกลานิยัความรู้สึกของแต่ละคนให้มองเห็นความสำคัญของกลุ่มมากขึ้น ในที่สุดแต่ละคนจะมีทักษะที่จะทำงานร่วมกันได้ดีขึ้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า จุดหมายของกิจกรรมกลุ่ม คือ เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้มีโอกาสสำรวจตนเองเข้าใจความคิด ความรู้สึก เข้าใจตนเองและผู้อื่น ได้มีโอกาสในการฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยให้สมาชิกมีโอกาสปรับปรุงแก้ไขพัฒนาบุคลิกภาพ รวมทั้งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความคิดเห็นต่าง ๆ ในทางที่เหมาะสม

ขนาดของกลุ่ม

คมเพชร นัตรศุกกุล (2546: 31) ได้กล่าวว่า ขนาดของกลุ่ม อาจจะเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการพิจารณาธรรมชาติของปฏิสัมพันธ์ของกลุ่ม กลุ่มที่มีขนาดแตกต่างกันจะทำให้กระบวนการปฏิสัมพันธ์แตกต่างกันไปด้วย ในกลุ่มที่มีสมาชิกมากเกินไป ความจำเป็น สมาชิกจะต้องทำงานซ้ำซ้อนกัน บางคนคาดหวังว่าจะรับผิดชอบทั้งหมดในขณะที่สมาชิกคนอื่นรู้สึกกับข้อใจที่ไม่มีส่วนร่วม ไม่มีโอกาสได้ใช้ทักษะที่ตนเองมีอยู่ ขนาดของกลุ่มไม่ควรเกิน 15 คน จะใหญ่เท่าใดขึ้นอยู่กับความจำเป็นของสถานการณ์ จุดมุ่งหมายของกลุ่ม แหล่งที่จะให้ความช่วยเหลือในกลุ่ม และระดับวุฒิภาวะของบุคคลในกลุ่ม

ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2553: 35) ได้กล่าวว่า ขนาดของกลุ่ม เมื่อกลุ่มมีขนาดใหญ่ขึ้น ระดับความกลมเกลียวสมานฉันท์จะเริ่มหายไป เนื่องจากปฏิสัมพันธ์และกาติดต่อสื่อสารที่สมบูรณ์เริ่มเกิดความยุ่งยากและอาจจะล้มเหลว โดยทั่ว ๆ ไปมักจะมีจำนวน 11-15 คน

ทิสนา แคมณี (2534: 230) กล่าวว่า ขนาดของกลุ่มจะเป็นเท่าใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม หากเป็นกลุ่มขนาดเล็ก ควรมีจำนวน 2-5 คน กลุ่มขนาดกลางควรมี 6-8 คน และกลุ่มขนาดใหญ่ ควรมีจำนวน 10-20 คน แต่ขนาดที่นิยมคือ 6-8 คน

จากที่กล่าวไป สรุปได้ว่าขนาดของกลุ่มจะเป็นเท่าใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม แต่โดยทั่วไปขนาดของกลุ่มที่มีประสิทธิภาพไม่ควรมีจำนวนสมาชิกไม่เกิน 15 คน

เวลาและจำนวนครั้งในการจัดกิจกรรมกลุ่ม

คมเพชร นัตรศุกกุล (2530: 26) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมกลุ่ม ควรจัดสัปดาห์ละ 2 ครั้ง แต่ถ้าเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมมีน้อยอาจจัดสัปดาห์ละ 3 ครั้ง

วัชรวิทย์ ทรัพย์มี (2533: 274) ได้เสนอว่า ช่วงเวลาของการจัดกลุ่มจะต้องขึ้นอยู่กับอายุของผู้รับบริการ และความจำกัดของสถานที่ ถ้าเป็นกลุ่มเด็กเล็ก ก็ไม่ควรจัดเกินครั้งละ 30 นาที แต่ควรจัดให้ถึงขึ้นเป็นสัปดาห์ละ 2 ครั้ง แต่ถ้าเป็นวัยรุ่นอาจใช้เวลาครั้งละประมาณ 1 ชั่วโมง และเวลาในการดำเนินการกลุ่มในสถานศึกษาควรเป็น 1 ภาคการศึกษา

จากที่กล่าวไปสรุปได้ว่าระยะเวลา และจำนวนครั้งในการจัดกิจกรรมกลุ่มสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม

ลำดับขั้นของกิจกรรมกลุ่ม

Johnson and Johnson (1997: 459 อ้างใน อนงค์ วิเศษสุวรรณ, 2544: 103-107) กล่าวถึงการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกลุ่ม ว่ามีลำดับขั้นในการพัฒนา 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. ปฐมนิเทศ ขั้นตอนและกระบวนการ การเริ่มกลุ่มต้องให้สมาชิกได้รับรู้จัดมุ่งหมาย หน้าที่และลักษณะงานของกลุ่ม สร้างความคุ้นเคยระหว่างสมาชิก ทำความตกลงร่วมกันในด้านการทำงานเพื่อให้ตรงกับความต้องการ ความสนใจของสมาชิก การพบกันครั้งแรกในกลุ่ม ผู้นำกลุ่ม ต้องชี้แจงกระบวนการ แนะนำสมาชิก บอกลักษณะงานของกลุ่ม สร้างความร่วมมือ การฟังพากันระหว่างสมาชิก

2. สร้างความคุ้นเคยและข้อตกลงร่วมกันสมาชิกจะเริ่มคุ้นเคยกันและชินกับกระบวนการทำงานในกลุ่ม สมาชิกจะรู้ความสามารถและข้อจำกัดของสมาชิกคนอื่น ๆ ในขั้นนี้ผู้นำกลุ่มต้องเน้นกฎเกณฑ์ของกลุ่ม คือ รับผิดชอบการเรียนรู้ของตน และสมาชิกคนอื่น ๆ ช่วยเหลือสมาชิก ยอมรับสนับสนุนและไว้วางใจสมาชิก ตัดสินใจร่วมกัน เผชิญปัญหาและแก้ไขปัญหโดยทำงานกันเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้นำกลุ่มจะต้องเอื้อให้กลุ่มเป็นไปตามแนวที่กำหนด

3. สร้างความไว้วางใจและยอมรับซึ่งกันและกัน ความเข้าใจซึ่งกันและกันเกิดจากการที่สมาชิกตระหนักถึงการช่วยเหลือ ฟังพากัน ความรู้สึกผูกพันนี้จะทำให้สมาชิกรับผิดชอบพฤติกรรม การเรียนรู้ร่วมกัน สมาชิกจะตระหนักและยอมรับความจริงว่ากลุ่มจะเรียนรู้ได้ดีทั้ง กระบวนการ และผลงาน ต้องมาจากความร่วมมือของสมาชิกทุกคนในการมีส่วนร่วมค้ำทำงานที่ได้รับมอบหมายและแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่ม ส่วนความไว้วางใจเกิดจากการที่บุคคลเปิดเผยตนเองด้านความคิด ความรู้สึก โดยสมาชิกยอมรับต่อความคิด ความรู้สึกเหล่านั้นด้วยการยอมรับ เข้าใจสนับสนุน และเปิดเผยตนเองเช่นกัน

4. ความขัดแย้งและความแตกต่าง การขัดแย้ง ไม่ยอมรับผู้นำ แยกตัวไม่ทำงานกลุ่มเป็นแบบพึ่งพาตนเองมากกว่าฟังพากัน ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้นำกลุ่มที่จะต้องช่วยกระตุ้นให้เกิดความผูกพัน สัมพันธภาพระหว่างสมาชิก แต่ต้องไม่ใช้วิธีตัดสิน บังคับ ชี้นำ ควรเปิดโอกาสให้สมาชิกได้เผชิญกับปัญหาและตัดสินใจปัญหาร่วมกัน

5. สร้างเอกภาพ ขอมรับจุดมุ่งหมาย กระบวนการและสมาชิก สมาชิกจะรู้สึกว่ กระบวนการ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของกลุ่มมาจากสมาชิกเอง ไม่ได้เป็นหน้าที่ของผู้นำ แรงจูงใจที่จะเรียนรู้มาจาก แรงจูงใจภายในตัวบุคคล สมาชิกยอมรับและร่วมมือกันในการรับผิดชอบหน้าที่ของตน เพื่อเพิ่ม ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของกลุ่ม

6. สร้างงาน กลุ่มที่ความผูกพัน สมาชิกร่วมมือกัน กลุ่มมีประสิทธิภาพ มีเอกลักษณ์ ทำงาน ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ต้องพึ่งพาผู้นำกลุ่ม สมาชิกรับผิดชอบตนเอง รับผิดชอบกลุ่มร่วมกัน สัมพันธภาพระหว่างสมาชิกและผู้นำเป็น ไปในทางที่ดี ผู้นำเป็นที่ปรึกษา เป็นเพื่อนร่วมงานมากกว่า เป็นผู้สั่งการ

7. ขั้นยุดิกลุ่ม การยุดิกลุ่ม การออกจากสถานการณ์หนึ่งเพื่อก้าวไปข้างหน้า เรียนรู้ ประสบการณ์ใหม่ ให้สัญญาณการยุดิกลุ่ม และช่วยให้สมาชิกแสวงหาการทำงานในกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป

สมพงษ์ จิตระดับ (2530: 43-44) ได้เสนอขั้นตอนของกิจกรรมกลุ่มไว้ดังต่อไปนี้คือ

1. ขั้นนำ ได้แก่ การเริ่มบทเรียนที่น่าสนใจ การให้คำแนะนำ กติกา คำสั่งต่าง ๆ และสามารถดำเนินไปได้ด้วยดี และควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาทบทวน และซักถาม ความเข้าใจด้วย
2. ขั้นกิจกรรม ได้แก่ การดำเนินบทบาทและหน้าที่หรือกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย การแยกย้ายตามกลุ่ม การเสนอความคิดเห็น การหาข้อสรุป คำตอบที่ต้องการ การเสนอผลงาน และการแสดงออก
3. ขั้นอภิปราย ได้แก่ การซักถาม การวิพากษ์วิจารณ์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและ ประสบการณ์ และการเสนอแนวคิดวิธีการต่าง ๆ
4. ขั้นสรุปและการนำไปใช้ ได้แก่ การประมวลเนื้อหากิจกรรม ประสบการณ์และความคิดเห็นใน 2 ลักษณะ คือ สรุปสิ่งที่เรียนรู้ทั้งหมดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ และเกิดความคิดรวบยอดเป็นหลักการแนวคิดที่ชัดเจน มีแนวทางข้อเสนอหลาย ๆ ด้านที่เป็นประโยชน์และสามารถปฏิบัติได้

เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่ม

สุรางค์ โค้วตระกูล (2550) กล่าวถึง การสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มหรือเรียกว่า “การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์” เป็นเทคนิคการสอนที่นักจิตวิทยาได้ทำการทดลองแล้วว่าเป็นการสอนที่สนใจ ค่านิยม และจริยธรรมที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเทคนิควิธีการที่ใช้ในการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์นั้นมีหลากหลายดังนี้

1. เกม (Game) เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองและภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างตามที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนด้วย

2. บทบาทสมมติ (Role-Playing) เป็นสถานการณ์สมมติเช่นเดียวกับเกม แต่มีการกำหนดบทบาทของผู้เล่นในสถานการณ์ที่สมมติขึ้นมานั้น แล้วให้ผู้เรียนเข้าสวมบทบาทนั้นและแสดงออกตามธรรมชาติ โดยอาศัยบุคลิกภาพ ประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเองเป็นหลัก

3. กรณีตัวอย่าง (Case) เป็นวิธีการที่ใช้กรณีเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นจริงมาดัดแปลงและใช้เป็นตัวอย่างในการให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์และอภิปรายร่วมกันเพื่อสร้างความเข้าใจ และฝึกฝนหาทางแก้ไขปัญหานั้น วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดและพิจารณาข้อมูลที่ได้รับมาอย่างถี่ถ้วน และการอภิปรายจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน รวมทั้งการนำเอากรณีต่าง ๆ ซึ่งคล้ายกับชีวิตจริงมาใช้จะช่วยให้การเรียนรู้มีลักษณะใกล้เคียงกับความจริง ซึ่งมีส่วนทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีความหมายมากขึ้น

4. สถานการณ์จำลอง (Simulation) คือการจำลองสถานการณ์จริงหรือสร้างสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงแล้วให้ผู้เรียนลงไปอยู่ในสถานการณ์นั้น และมีปฏิริยาโต้ตอบกัน วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทดลองแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งในสถานการณ์จริงผู้เรียนอาจจะไม่กล้าแสดง เพราะเป็นการเสี่ยงต่อผลที่ได้รับจนเกินไป

5. การระดมสมอง (Brain Storming) เป็นวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการฝึกอบรมในกลุ่มที่เข้ารับการอบรมที่มีความรู้ในระดับเดียวกัน มีความสนใจในเรื่องที่คล้ายคลึงกัน ปฏิบัติงานที่คล้ายกัน มาร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องเดียวกัน วิทยากรที่จะนำการระดมสมองนี้ จะต้องเข้าใจหลักการระดมสมองและอธิบายให้ผู้รับการอบรมเข้าใจก่อน การใช้วิธีการระดมสมองไม่เหมาะที่จะใช้เป็นวิธีการฝึกอบรมในช่วงเวลาเริ่มต้น เพราะผู้ที่เข้ารับการอบรมยังไม่คุ้นเคยกันจะไม่กล้าแสดงออกทำให้ได้ผลไม่เต็มที่แนวทางในการจัดฝึกอบรมด้วยวิธีการระดมสมอง

จากข้อมูลดังกล่าวเห็นได้ว่า เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มนั้นมีหลายวิธี เช่น บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่าง เกม เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการเข้าร่วมกิจกรรม

ประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่ม

อุทัย บุญประเสริฐ (2537: 29) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มจะช่วยให้บุคคลปรับพฤติกรรมของตนเองได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น รู้วิธีการเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม มีความเข้าใจผู้อื่นและเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงานด้วย

คมเพชร ฉัตรศุภกุล (2546: 20–24) ได้กล่าวถึงคุณค่าของกิจกรรมกลุ่มไว้ดังนี้

1. คุณค่าด้านการพัฒนา

1.1 กิจกรรมกลุ่มสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของนักเรียนได้ ซึ่งความต้องการเหล่านี้ ได้แก่ ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับยกย่องเคารพในศักดิ์ศรี และคุณค่าของตน ต้องการความอบอุ่น มั่นคงปลอดภัย ถ้าหากกิจกรรมกลุ่มมีประสิทธิภาพก็จะส่งผลให้นักเรียนมีความรู้สึกว่าคุณประสบความสำเร็จ เคารพในคุณค่าของตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง และให้ความร่วมมือในกิจกรรมกลุ่มอย่างเต็มที่

1.2 พัฒนาด้านสังคมและอารมณ์ ช่วยให้เกิดความเห็นอกเห็นใจ เข้าใจยอมรับผู้อื่น เรียนรู้กระบวนการให้และการรับซึ่งเป็นพื้นฐานความเข้าใจเบื้องต้นของการอยู่ร่วมกันในสังคม รู้จักวิธีควบคุมอารมณ์ตนเอง มองโลกในแง่ดีมีน้ำใจเป็นนักกีฬา และสามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้

1.3 พัฒนาการเข้าใจเกี่ยวกับค่านิยม ทักษะคิด และปทัสถานของสังคมจากการปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับความคาดหวังของกลุ่มที่มีต่อตนทั้งพฤติกรรมและทัศนคติ เพื่อเป็นแนวทางประสพการณ์ตัดสินใจเลือกสิ่งที่ดีและเหมาะสมที่สุด เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ต่างๆของกลุ่ม ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมพิจารณาแสดงความคิดเห็นด้วย

1.4 พัฒนาค่านิยมเกี่ยวกับอาชีพ การที่นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มจะช่วยให้ทราบข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับอาชีพ มีการเตรียมวางแผนเกี่ยวกับอาชีพของตนในอนาคต ได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคลด้านความสามารถ ความสนใจ ฐานะทางเศรษฐกิจซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับการตัดสินใจเลือกอาชีพที่แตกต่างกันของบุคคล

1.5 พัฒนาการความสามารถและทักษะต่าง ๆ ซึ่งนักเรียนได้ใช้และฝึกความสามารถ ตลอดจนทักษะต่าง ๆ อย่างเต็มที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม เช่น การพูดในที่สาธารณะ การอภิปรายกลุ่ม และการวางแผนงาน

2. คุณค่าด้านการวิจัย

ผู้นำกิจกรรมสามารถสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ทำให้นักเรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทราบถึงพฤติกรรมที่เป็นอุปสรรคในการเข้ากลุ่ม เพื่อจะได้หาวิธีปรับปรุงแก้ไข และให้ความช่วยเหลือต่อไป สำหรับนักเรียนเองก็ได้มีโอกาสศึกษาตนเองจากการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ทำให้ทราบขอบเขตความสามารถของตนเพื่อจะได้เข้าใจและยอมรับตนเองอย่างใกล้ชิด ความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น

3. คุณค่าด้านการบำบัด

การจัดกิจกรรมกลุ่มเป็นวิธีบำบัดอย่างหนึ่ง เพื่อช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาเป็นกรณีพิเศษ และต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด ดังตัวอย่างนักเรียนที่มีปัญหาด้านอารมณ์ ก็เข้าร่วมกิจกรรมค่ายพักแรมฤดูร้อน มีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่น เผชิญหน้ากับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งช่วยให้เขาเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่นเพิ่มขึ้น และปรับปรุงลักษณะนิสัยของตนเสียใหม่

4. คุณค่าต่อสถานศึกษาและชุมชน

เมื่อนักเรียนพัฒนาในด้านต่าง ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ย่อมส่งผลให้การทำงานกลุ่มในสถานศึกษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ลดปัญหาต่าง ๆ ได้มาก นักเรียนก็จะเป็นสมาชิกที่มีคุณภาพของสถานศึกษา และนั่นคือย่อมเป็นสมาชิกที่ดีของชุมชนด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

งานวิจัยในประเทศ

คติ ปรีชา (2550) ได้ทำการศึกษาการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของสถาบันการอาชีวศึกษาจังหวัดลำปาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการบริหาร สภาพปัญหาและแนวทางพัฒนาการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของสถาบันการอาชีวศึกษาจังหวัดลำปาง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยผู้บริหาร หัวหน้างานกิจกรรมนักเรียน หัวหน้างานแนะแนวและสวัสดิการการศึกษา ครูผู้สอนและนักศึกษาของสถาบันการอาชีวศึกษาจังหวัดลำปางจำนวน 371 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามชนิดตรวจสอบรายการ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า และแบบสอบถามปลายเปิด สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าความถี่ ผลการวิจัย พบว่า สภาพการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของสถาบันการอาชีวศึกษาจังหวัดลำปาง โดยรวมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านการวางแผน ด้านการจัดองค์กร ด้านการนำองค์กรและด้านการควบคุมองค์กร มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากเกือบทุกข้อทุกด้าน ซึ่งบุคลากรประกอบด้วย ผู้บริหารหัวหน้างาน ครูผู้สอนและนักศึกษามีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า ทั้งโดยรวม 4 ด้าน และในแต่ละด้านมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก สภาพการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนทั้ง 4 ด้าน กิจกรรมในแต่ละด้านที่มีการปฏิบัติต่ำกว่ากิจกรรมอื่น ซึ่งสมควรได้รับการพัฒนาคือ การสนับสนุนงบประมาณอย่างเพียงพอต่อการดำเนินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดตั้งเครือข่ายความร่วมมือจากผู้ปกครองนักศึกษา ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การพัฒนาระบบการสื่อสารประชาสัมพันธ์งานกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ และการรายงานผลการประเมินให้บุคลากรทุกฝ่าย ผู้ปกครอง ชุมชนรับทราบ

งานวิจัยต่างประเทศ

มอริริชเชย์ (2005) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมที่จัดภายนอกโรงเรียนและการพัฒนาที่ดีของเยาวชน จะส่งผลให้เกิดความร่วมมือกันระหว่างชุมชนและครอบครัว โดยมีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย คือ ต้องการที่จะเสนอกิจกรรมที่เป็นประโยชน์และคาดหวังว่ากิจกรรมจะป้องกันเยาวชนจาก

ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันได้เพราะมีงานวิจัย รายงานที่ศึกษาเกี่ยวกับยาเสพติด ความรุนแรงหรือปัญหาพฤติกรรมอื่น ๆ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมที่จัดภายนอกโรงเรียนมีผลต่อการเสนอแนวทางแก้ปัญหา และใช้กิจกรรมมาเป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชน ซึ่งกิจกรรมที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ กิจกรรมทางศาสนา กิจกรรมนอกหลักสูตร กิจกรรมอาสาสมัคร โดยมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาที่ศของเยาวชน ประกอบด้วยครูผู้สอน การจัดการของโรงเรียน ครอบครัวและผู้กำหนดนโยบาย โดยครอบครัวและชุมชนนั้นเป็นสถานที่แรกในการพัฒนาของเยาวชน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม

งานวิจัยในประเทศ

จริยา วิไลวรรณ (2532) ศึกษาเกี่ยวกับ ผลของกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อเจตคติในการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดลำปาง โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน พบว่ากลุ่มทดลองที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มมีเจตคติต่อการเรียนวิชาพลศึกษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อเสนออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

เล็กซ์ (1973) ศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงเจตคติของนักศึกษาด้วยวิธีการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในมลรัฐอินเดียนา ผู้วิจัยแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุมใช้วิธีการสอนแบบเก่า กับกลุ่มทดลองใช้วิธีการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ผลการวิจัยปรากฏว่า การพัฒนาจิตใจทางด้านศาสนาของทั้ง 2 กลุ่ม ในระหว่างการทดสอบก่อนสอน และทดสอบหลังสอนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่จากการรายงานของกลุ่มทดลองพบว่า นักศึกษารู้สึกพอใจต่อประสบการณ์ที่ได้รับ และยินดีในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

สมมติฐานการวิจัย

1. ภายหลังจากทดลอง นักเรียนในกลุ่มทดลอง มีคะแนนพลังตัวตนและพลังสร้างปัญหาสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. ภายหลังจากทดลอง นักเรียนในกลุ่มทดลอง มีคะแนนพลังตัวตนและพลังสร้างปัญหาสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) มีวิธีการดำเนินการ
ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์) จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้มาจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553
โรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์) ทำการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) ดังนี้

1. ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้งหมด 100 คน ทำแบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน
ตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. นำนักเรียนที่มีพลังตัวตนต่ำจำนวน 40 คน สุ่มเข้ากลุ่ม (random assignment) เป็น กลุ่ม
ทดลอง 20 คนและกลุ่มควบคุม 20 คน กลุ่มทดลองเข้ากิจกรรม 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที
3. ผู้วิจัยสอบถามความสนใจในการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มของนักเรียน ปรากฏว่า
นักเรียนทั้ง 20 คน ในกลุ่มทดลอง สนใจเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ โปรแกรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยมีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการพัฒนาพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา จากเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดแนวคิด และจุดมุ่งหมายของกิจกรรมให้มีความสอดคล้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนจากเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนการสร้างโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน
3. นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารตำรา และงานวิจัยดังกล่าวมาสร้างโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 12 ครั้ง แต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 50 นาที โดยมีรายละเอียดของกิจกรรมแต่ละครั้งประกอบด้วย 1) ชื่อกิจกรรม 2) แนวคิดของกิจกรรม 3) วัตถุประสงค์ 4) วิธีการดำเนินกิจกรรม 5) การประเมินผล และ 6) สื่อการเรียนรู้
4. นำเสนอโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหาและความเหมาะสมของกิจกรรมในรายละเอียดต่างๆ ได้แก่ แนวคิด วัตถุประสงค์ วิธีการดำเนินการ การประเมินผลและสื่อการเรียนรู้
5. นำโปรแกรมที่ผ่านการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก แล้วนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อรับฟังคำวิจารณ์และข้อที่ควรปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปแก้ไขตาม

6. นำโปรแกรมที่ปรับปรุงแก้ไขไปตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

7. ภายหลังจากแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาอีกครั้งหนึ่งแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำโปรแกรมไปทดลองกับกลุ่มทดลอง

ตารางที่ 1 โครงสร้างของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์)

ครั้งที่	ชื่อเรื่อง	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม
1	พลังตัวตน	ปฐมนิเทศ	<ol style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรคุ้นเคยยอมรับและไว้วางใจ ด้วยการมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกันระหว่างนักเรียนและผู้วิจัย เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมทราบถึงวัตถุประสงค์ ข้อตกลง เบื้องต้น ระยะเวลา สถานที่ และสิ่งที่ได้รับการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา 	<ul style="list-style-type: none"> - การชี้แจง - การให้ความรู้ - ทำงานกลุ่ม - อภิปราย - ทำแบบประเมินกิจกรรม - นัดหมายการทำกิจกรรมครั้งต่อไป
2	พลังตัวตน	จีมาโยนบอล	<ol style="list-style-type: none"> เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างและความสามารถของแต่ละบุคคล เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้จุดดี จุดด้อย ของตนเองและผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> - การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำแบบประเมิน - นัดหมายการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อเรื่อง	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม
3	พลังตัวตน	สามกถา	1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้าน การแสดงออก กล้าคิด กล้า พูด กล้าทำ 2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้ใช้ ความคิด และการแสดงออก ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	- การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำแบบประเมิน กิจกรรม - นัดหมายการทำ กิจกรรมครั้ง ต่อไป
4	พลังตัวตน	พายุทอนาโด	1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้เท่าทัน อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น 2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้ ที่จะอยู่กับผู้อื่นในสังคมได้ อย่างมีความสุข 3. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มสามารถ บอกถึงความเสียหายที่ เกิดขึ้นจากอารมณ์ได้	- การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำแบบประเมิน กิจกรรม - นัดหมายการทำ กิจกรรมครั้ง ต่อไป
5	พลังตัวตน	สี่เจ้าปัญหา	1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้เท่าทัน ความคิดและรู้จักการ วางแผนก่อนตัดสินใจเลือก 2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้จักการ ตัดสินใจภายใต้ความเสี่ยง	- การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำแบบประเมิน กิจกรรม - นัดหมายการทำ กิจกรรมครั้ง ต่อไป

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อเรื่อง	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม
6	พลังตัวตน	สีนามิ	<ol style="list-style-type: none"> เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้เท่าทันความคิดและความรู้สึกของตนเอง เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้จักการแก้ปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรง เพื่อให้สมาชิกกลุ่มสามารถจัดการกับปัญหาหรือควบคุมสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำแบบประเมินกิจกรรม - นัดหมายการทำกิจกรรมครั้งต่อไป
7	พลังสร้างปัญหา	ท่านอาจารย์ Book	<ol style="list-style-type: none"> เพื่อให้สมาชิกกลุ่มมีนิสัยรักการอ่าน เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้จักซื้อหนังสือมากขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> - การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำงานเดี่ยว - ทำแบบประเมินกิจกรรม - นัดหมายการทำกิจกรรมครั้งต่อไป
8	พลังสร้างปัญหา	ซู ไอ แอม	<ol style="list-style-type: none"> เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้รู้จักอาชีพต่าง ๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจในการอ่านหนังสือ เพื่อเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน 	<ul style="list-style-type: none"> - การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำงานเดี่ยว - ทำแบบประเมินกิจกรรม - นัดหมายการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อเรื่อง	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม
9	พลังสร้าง ปัญญา	ภาษาอังกฤษ... งานนิคเดียว	1. เพื่อกระตุ้นให้สมาชิกกลุ่ม สนใจอ่านหนังสือ 2. เพื่อฝึกทักษะทางการคิดและ การใช้ศัพท์ภาษาต่างประเทศ ได้อย่างถูกต้อง	- การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำแบบประเมิน กิจกรรม - นัดหมายการทำ กิจกรรมครั้ง ต่อไป
10	พลังสร้าง ปัญญา	ป้องกันปกป้อง	1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มมีสมาธิ จดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 2. เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการ เรียน 3. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มมีความ พยายามทำงานที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ	- การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำแบบประเมิน กิจกรรม - นัดหมายการทำ กิจกรรมครั้ง ต่อไป
11	พลังสร้าง ปัญญา	หมาป่า กับ กระต่าย	1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มเห็น ความสำคัญของการ รับผิดชอบ, ตรงต่อเวลาและ รู้จักวางแผนก่อนการเรียน หรือการทำกิจกรรม 2. เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการ รู้จักรับผิดชอบต่องานที่ ได้รับมอบหมาย	- การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำแบบประเมิน กิจกรรม - นัดหมายการทำ กิจกรรมครั้ง ต่อไป

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อเรื่อง	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม
12	ปัจฉิมนิเทศ	จดหมายแห่ง ความสุข	1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มสรุปสิ่งที่ ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรม 2. เพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลัง ตัวตนและพลังสร้างปัญญา 3. เพื่อเป็นการให้กำลังใจและ เสริมสร้างความเชื่อมั่นแก่ สมาชิกกลุ่มในการที่จะ เปลี่ยนแปลงอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมเพื่อ การพัฒนาตนเองในอนาคต ต่อไป	- การชี้แจง - การให้ความรู้ - อภิปราย - ทำงานเดี่ยว - ทำแบบประเมิน กิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบสำรวจต้นทุนชีวิต และแบบประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 2 ชุด ดังนี้

1. แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน
2. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาและต่อผู้วิจัย โดยให้นักเรียนประเมินจากประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้เข้าร่วม โปรแกรม เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองทั้ง 12 ครั้ง

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 คู่มือการใช้แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 3 แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6

ส่วนที่ 1 คู่มือการใช้แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน ช่วงชั้น ป.4 – ป.6

คำชี้แจง

แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน ช่วงชั้น ป.4 – ป.6 นี้ เป็นแบบสำรวจที่พัฒนาและดัดแปลงมาจาก “ 40 Developmental Assets ® for Middle Childhood ” โดย Search Institute ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ผ่านการวิจัยแล้วว่ามีประสิทธิภาพในการสำรวจต้นทุนชีวิตของเด็กวัยเรียน แบบสำรวจนี้เหมาะที่จะใช้กับเด็กวัยเรียนที่เรียนอยู่ในช่วงชั้น ป.4 – ป.6

แบบสำรวจแต่ละชุดประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คู่มือการใช้แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6 ประกอบด้วยคำชี้แจง ข้อเสนอแนะ และการให้คะแนน ในการใช้แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6 ซึ่งผู้สัมภาษณ์จะต้องอ่านให้เข้าใจก่อนดำเนินการสำรวจเด็ก

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานที่มีความจำเป็นและเกี่ยวข้องกับเด็ก ซึ่งผู้สัมภาษณ์จะต้องสัมภาษณ์ และกรอกข้อมูลในแบบฟอร์มให้ครบถ้วนก่อนดำเนินการสัมภาษณ์ในส่วนที่ 3

ส่วนที่ 3 แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6 เป็นแบบสอบถามชนิดปรนัยแบบเลือกตอบ 2 ตัวเลือก ทั้งหมด 2 หน้า จำนวน 47 ข้อ โดยผู้สัมภาษณ์เป็นผู้อ่านข้อความ

แต่ละข้อให้เด็กฟัง จากนั้นถามเด็กว่าข้อความที่เด็กได้ฟังไปนั้นตรงกับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเด็กหรือไม่ จากนั้นผู้สัมภาษณ์เลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ใช่ หรือ ไม่ใช่ เพียงช่องเดียวเท่านั้น ดังนี้

- ใช่ กรณีที่ เด็กเลือกข้อ “ใช่”
 ไม่ใช่ กรณีที่ เด็กเลือกข้อ “ไม่ใช่”

สำหรับรายการคำถามเกี่ยวกับต้นทุนแต่ละข้อสามารถจัดเป็นหมวดรายการต้นทุนชีวิตดังต่อไปนี้

หมวดที่ 1 ต้นทุนชีวิตภายใน (Internal Assets)

1.1 พลังตัวตน มี 15 ข้อ (ข้อที่ 1 – 15)

หมวดที่ 2 ต้นทุนชีวิตภายนอก (External Assets)

2.1 พลังครอบครัว มี 9 ข้อ (ข้อที่ 16-24)

2.2 พลังสร้างปัญญา มี 9 ข้อ (ข้อที่ 25-33)

2.3 พลังเพื่อนและกิจกรรม มี 4 ข้อ (ข้อที่ 34-37)

2.4 พลังชุมชน มี 10 ข้อ (ข้อที่ 38-47)

ข้อเสนอแนะในการใช้

1. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ “แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6” ควรศึกษาคู่มือการใช้ (ส่วนที่ 1) รายการข้อคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์ (ส่วนที่ 3) และเกณฑ์การตัดสินเพื่อให้คะแนน (ส่วนที่ 3) ก่อนการดำเนินการสัมภาษณ์อย่างละเอียดจนเข้าใจอย่างถ่องแท้

2. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรสร้างสัมพันธภาพกับเด็กก่อนดำเนินการสัมภาษณ์ เช่น ทำความรู้จักเด็กโดยแนะนำผู้สัมภาษณ์ และขอให้เด็กแนะนำตัว แสดงพฤติกรรมที่เป็นกันเอง ทั้งการใช้คำพูด สีหน้า ท่าทาง เป็นต้น เพื่อเด็กให้ความร่วมมือและกล้าเปิดเผยข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

3. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรแจ้งเด็กก่อนดำเนินการสัมภาษณ์ว่าไม่มีผลต่อคะแนนสอบ หรือการเรียนของเด็ก และแบบสัมภาษณ์ไม่ใช่ข้อสอบวัดผล แต่เป็นการสัมภาษณ์เพื่อทำ

ความรู้จักให้มากขึ้นเท่านั้น เพื่อลดความวิตกกังวลของเด็ก อันจะมีผลต่อการไม่กล้าเปิดเผยข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริง และก่อนทำการสัมภาษณ์ควรบอกให้เด็กเลือกตอบสิ่งที่ตรงกับความเป็นจริง หรือชีวิตจริงของเด็ก

4. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรสัมภาษณ์ด้วย “แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6” ทั้ง 47 ข้อ ให้เสร็จในครั้งเดียว

5. ในขณะที่เด็กทำเครื่องหมายคำตอบลงในกระดาษคำตอบควรสังเกตพฤติกรรมเด็กด้วย เพื่อหลีกเลี่ยงการตอบแบบไม่พึงประสงค์ เช่น มองดูคำตอบของเพื่อน ตอบโดยไม่สนใจฟัง หรือดูข้อคำถาม การตอบแบบตีเกินความเป็นจริง ไม่เข้าใจวิธีการ ทำเครื่องหมายแถวหรือแนวเดียวกันตลอด โดยยังไม่ได้อ่านข้อคำถามก่อน เป็นต้น หากพบเด็กมีพฤติกรรมดังกล่าวควรอธิบายให้เด็กเข้าใจวิธีการทำแบบสำรวจอีกครั้ง

การให้คะแนนเมื่อสัมภาษณ์ครบทุกข้อแล้ว ให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ใช่ = 1 คะแนน

ไม่ใช่ = 0 คะแนน

หลังจากนั้นรวมคะแนนในแต่ละหมวดรายการต้นทุนชีวิตทั้งหมด 4 หมวด ลงใน “ตารางสรุปต้นทุนชีวิต” เด็กที่ได้คะแนนยิ่งมาก แสดงถึง ต้นทุนชีวิตที่ดี

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไป

แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน โปรดกรอกข้อมูลลงในช่องว่าง หรือ ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ให้ตรงกับความเป็นจริง

- ชื่อ.....นามสกุล.....
 - เพศ.....
 - เชื้อชาติ.....
สัญชาติ.....
 - วัน เดือน ปี เกิด
- อายุ 6 ปี 7 ปี 8 ปี 9 ปี
 10 ปี 11 ปี 12 ปี
- โรงเรียน.....ระดับชั้น.....

ส่วนที่ 3 แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6

จงอ่านข้อความต่อไปนี้ให้เด็กฟังทีละข้อตามลำดับ เพื่อให้เด็กตอบ จากนั้นผู้สัมภาษณ์
เลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ใช่ หรือ ไม่ใช่ เพียงช่องเดียวเท่านั้น

ข้อ	รายการต้นทุนชีวิต	ผลการสัมภาษณ์	
		ใช่	ไม่ใช่
1	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าการช่วยเหลือผู้อื่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก		
2	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าอย่าเอาเปรียบคนอื่นและควรเรียกร้องถ้าเห็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง		
3	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราควรเชื่อในสิ่งที่ถูกต้อง		
4	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราต้องพูดความจริง		
5	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราควรรับผิดชอบในสิ่งที่ได้ทำไปแล้ว		
6	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองเรื่องสุขอนามัย		
7	หลังจากที่ฉันได้ใช้ความคิดของตัวเองในการตัดสินใจ ฉันจะรู้สึกพอใจกับผลที่ตามมา		
8	ฉันรู้สึกเห็นอกเห็นใจและใส่ใจในความรู้สึกผู้อื่น สนุกกับการผูกมิตร		
9	ฉันเรียนรู้และสามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนที่มีความแตกต่างได้		
10	ฉันกล้าปฏิเสธหากเพื่อนชวนให้ทำสิ่งที่เป็นอันตราย		
11	ฉันพยายามแก้ปัญหาข้อขัดแย้งโดยไม่ใช้ความรุนแรง		
12	ฉันรู้สึกว่าสามารถจัดการ หรือควบคุม เรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้บ้าง		
13	ฉันรู้สึกภูมิใจในตัวเอง		
14	ฉันเริ่มคิดว่าโตขึ้นฉันอยากเป็นอะไร		
15	ฉันมีความรู้สึกที่ว่าในอนาคตฉันจะต้องได้ดี และมีการเปลี่ยนแปลงที่ดี		

2. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตน และพลังสร้างปัญญา และต่อผู้วิจัย

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อ พลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา และต่อผู้วิจัย โดยให้นักเรียนประเมินจากประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโปรแกรมฯ เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองโปรแกรมฯ ครบ 12 ครั้ง รวมทั้งให้นักเรียน ได้ประเมินผู้วิจัย แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มี ต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา เป็นแบบสอบถามความคิดเห็น โดยมีลักษณะข้อคำถามประเภท มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 25 ข้อ คำถามวัด องค์ประกอบคือ 1) สอบถามเกี่ยวกับ ความคิดเห็น ความรู้สึก และประสบการณ์การเรียนรู้ที่นักเรียนได้รับจากการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อ พัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ครบทั้ง 12 โปรแกรม

เกณฑ์ในการตรวจให้คะแนน

มีเกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ โปรแกรมเพื่อพัฒนา ผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา และต่อผู้วิจัย เป็นรายข้อ โดยมีช่วงคะแนนตั้งแต่ 1-5 คะแนน ซึ่งให้คะแนนรายข้อตามความมากน้อยของระดับความคิดเห็น ความรู้สึก และประสบการณ์ การเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีช่วงคะแนนตั้งแต่ 1-5 คะแนน โดยมี รายละเอียดของระดับคะแนนและความหมายของแต่ละมาตรวัดดังนี้

5	คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็น	ในระดับ	“มากที่สุด”
4	คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็น	ในระดับ	“มาก”
3	คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็น	ในระดับ	“ปานกลาง”
2	คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็น	ในระดับ	“น้อย”
1	คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็น	ในระดับ	“น้อยที่สุด”

การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือจากหัวหน้าภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์) เพื่อขออนุมัติในการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นกลุ่มตัวอย่าง และขออนุญาตในการใช้สถานที่ในการดำเนินการทดลอง
2. นำแบบสำรวจต้นทุนชีวิต ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์) จำนวน 100 คน จากนั้นนำแบบทดสอบไปตรวจให้คะแนน
3. นำนักเรียนที่ได้คะแนนจากการทำแบบสำรวจต้นทุนชีวิต ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของห้อง จำนวน 40 คน ทำการสุ่มตัวอย่างโดยวิธี Random Assignment เพื่อให้ได้กลุ่มทดลองจำนวน 20 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 20 คน
4. ผู้วิจัยดำเนินการ โปรแกรมพัฒนาผู้เรียน กับนักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที
5. เมื่อดำเนินโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนครบตามที่กำหนดแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสำรวจต้นทุนชีวิต ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดก่อนการทดลองมาวัดกับนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง รวมทั้งให้นักเรียนกลุ่มทดลองตอบแบบประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน
6. นำคะแนนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิต ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาวิเคราะห์เปรียบเทียบก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน และวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม รวมทั้งทำการรวบรวมข้อมูล และสรุปความคิดเห็นที่ได้จากแบบประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน ช่วงชั้น ป.4 – ป.6 นี้ เป็นแบบสำรวจที่พัฒนาและดัดแปลงมาจาก “40 Developmental Assets ® for Middle Childhood” โดย Search Institute ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ผ่านการวิจัยแล้วว่ามีประสิทธิภาพในการสำรวจต้นทุนชีวิตของเด็กวัยเรียน แบบสำรวจนี้เหมาะที่จะใช้กับเด็กวัยเรียนที่เรียนอยู่ในช่วงชั้น ป.4 – ป.6

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

1. ค่าเฉลี่ย (Mean)
2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. หาความแตกต่างของผลการประเมินพฤติกรรมของกลุ่มเดียวกัน ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้ สถิติ (Dependent t - test) ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
4. หาความแตกต่างของผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติ (independent t - test) ด้วยโปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไ้วสาถิอนุสรณ์) เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ทำการศึกษากับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 40 คน โดยใช้รูปแบบที่มีกลุ่มทดลอง 20 คน เปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม 20 คน ผู้วิจัยได้ทำการวัดค่าคะแนนของตัวแปรตามจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวัดพลังในตัวคนและพลังสร้างปัญญา ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ผลการวิจัยนำเสนอในรูปการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการสรุปเป็นแผนที่เชิงความคิด (Mind Map) ของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม รายละเอียดมีดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของนักเรียนก่อนทดลองและหลังการทดลอง เข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไ้วสาถิอนุสรณ์)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิต

ตอนที่ 3 ผลของการใช้โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไ้วสาถิอนุสรณ์)

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาเนื้อหาจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของนักเรียนก่อนทดลองและหลังการทดลอง เข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของนักเรียน

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพลังตัวตน ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมของนักเรียน กลุ่มควบคุม

กลุ่มควบคุม (n = 20)	คะแนนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตด้านพลังตัวตน (15 คะแนน)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
ค่าเฉลี่ย	9.30	8.35
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	1.75	1.53

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาเท่ากับ 9.30 และ 8.35 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพลังตัวตนก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมของนักเรียน กลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง (n = 20)	คะแนนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตด้านพลังตัวตน (15 คะแนน)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
ค่าเฉลี่ย	8.70	12.45
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	1.66	1.82

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียน กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาเท่ากับ 8.70 และ 12.45 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิต

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ได้ผลดังตารางที่ 4-9 ดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ก่อนการทดลอง (n = 40)	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 15 คะแนน)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ส่วนต่าง ของเฉลี่ย	t	p
กลุ่มควบคุม	9.30	1.75	0.60	1.11	.27
กลุ่มทดลอง	8.70	1.66			

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์คะแนน โดยการทดสอบแบบจับคู่ ด้วยสถิติทดสอบที (Independent t - test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

2.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

กลุ่มควบคุม (n = 20)	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 15 คะแนน)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ส่วนต่าง ของเฉลี่ย	t	p
ก่อนการทดลอง	9.30	1.75	-0.95	-1.83	.08
หลังการทดลอง	8.35	1.53			

จากตารางที่ 5 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตน พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนของนักเรียนในกลุ่มควบคุม ภายหลังจากทดลองไม่ได้ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนสูงขึ้น

2.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

ตารางที่ 6 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

กลุ่มทดลอง (n = 20)	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 15 คะแนน)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ส่วนต่าง ของเฉลี่ย	t	p
ก่อนการทดลอง	8.70	1.66	3.75	13.83	.00*
หลังการทดลอง	12.45	1.82			

จากตารางที่ 6 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตน พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนของนักเรียนในกลุ่มทดลองภายหลังจากกิจกรรมด้วยโปรแกรมที่ผู้วิจัยพัฒนา ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนสูงขึ้น 3.75 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ตารางที่ 7 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ก่อนการทดลอง (n = 40)	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 9 คะแนน)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ส่วนต่าง ของเฉลี่ย	t	P
กลุ่มควบคุม	5.20	1.32	0.75	1.86	.07
กลุ่มทดลอง	4.45	1.23			

จากตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์คะแนน โดยการทดสอบแบบจับคู่ ด้วยสถิติทดสอบที (Independent t - test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงว่าก่อนการทดลองนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีระดับของคะแนนพลังสร้างปัญญาไม่แตกต่างกัน

2.5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

ตารางที่ 8 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

กลุ่มควบคุม (n = 20)	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 9 คะแนน)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ส่วนต่าง ของเฉลี่ย	t	p
ก่อนการทดลอง	5.20	1.32	0.50	-1.05	.29
หลังการทดลอง	4.70	1.66			

จากตารางที่ 8 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญา พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาของนักเรียนในกลุ่มควบคุม ภายหลังจากการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

2.6 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

ตารางที่ 9 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

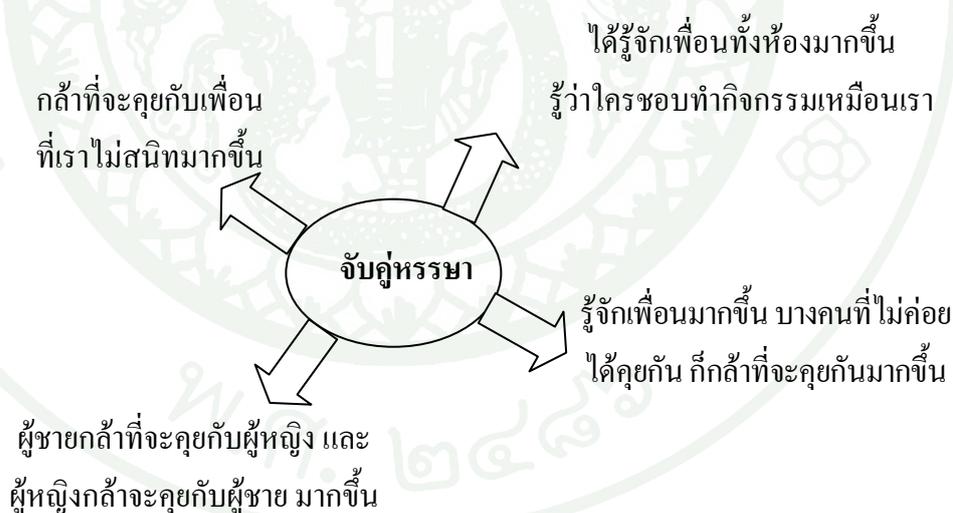
กลุ่มทดลอง (n = 20)	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 9 คะแนน)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ส่วนต่าง ของเฉลี่ย	t	p
ก่อนการทดลอง	4.45	1.23	3.45	9.84	.00*
หลังการทดลอง	7.90	.97			

จากตารางที่ 9 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญา พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาของนักเรียนในกลุ่มทดลองภายหลังจากกิจกรรมด้วยโปรแกรมที่ผู้วิจัยพัฒนา ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาสูงขึ้น 3.45 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

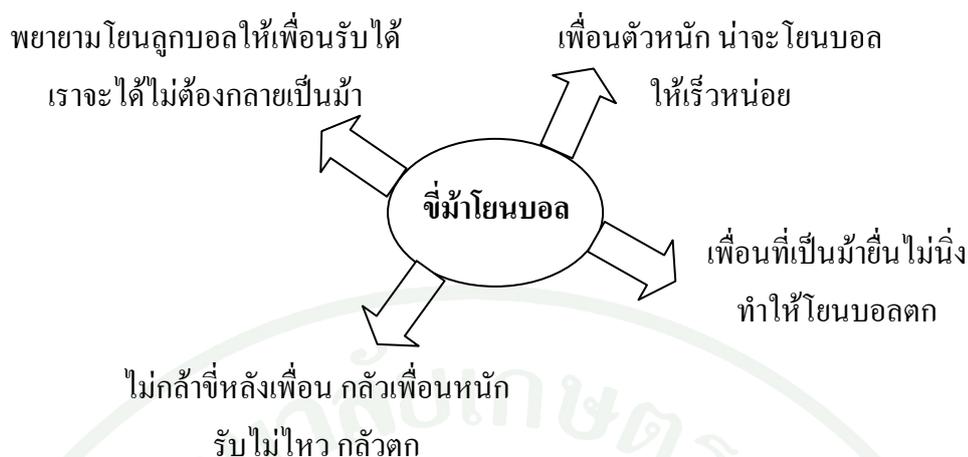
ตอนที่ 3 ผลของการใช้โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์)

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนระดมสมองเพื่อแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก ที่มีต่อโปรแกรมการสอนในครั้งนี้ สรุปเป็นแผนที่ความคิด (Mind Map) เริ่มตั้งแต่กิจกรรมครั้งที่ 1-12 ได้ผลดังนี้

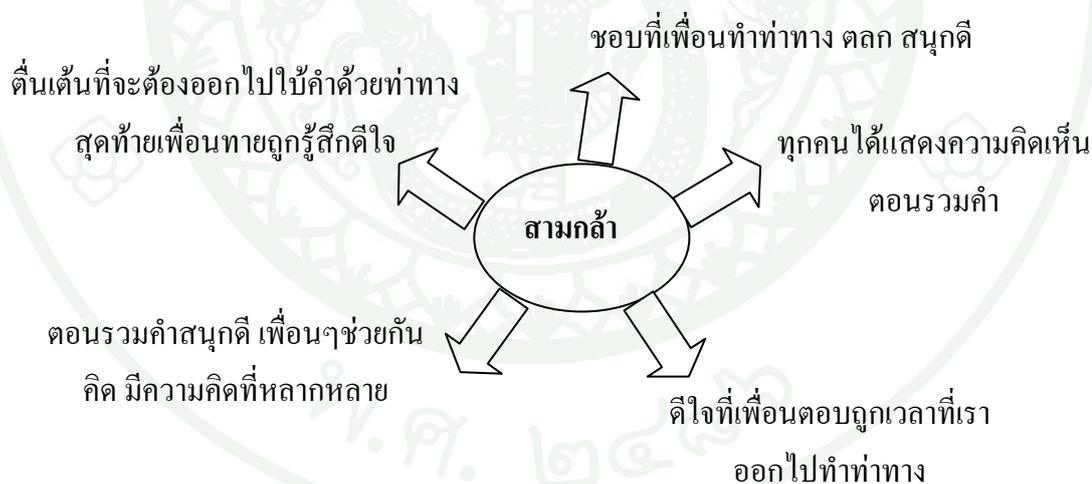
ครั้งที่ 1 กิจกรรมจับคู่หรรษา เป็นกิจกรรมที่สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างกันภายในกลุ่ม กิจกรรมมุ่งเน้นให้สมาชิกกลุ่ม สามารถเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้อยู่ในโลกของความเป็นจริงมากที่สุด ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



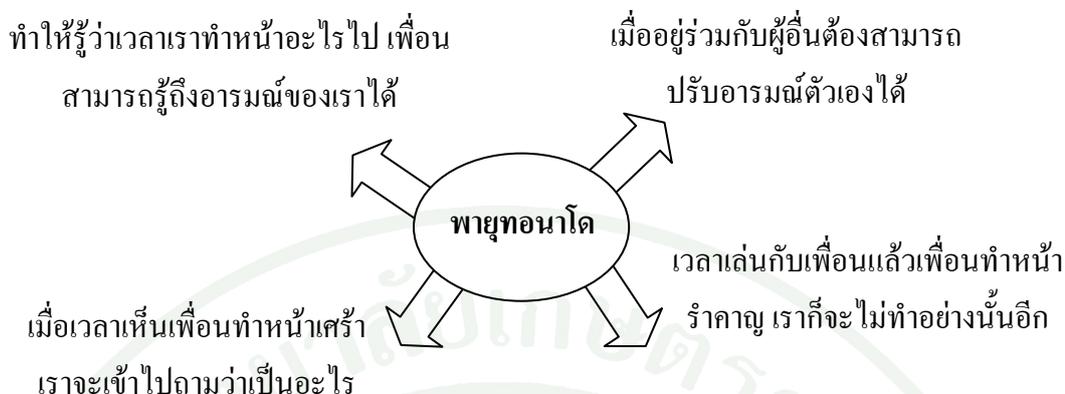
ครั้งที่ 2 กิจกรรม ชีว้า โยนบอล เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับสมาชิกกลุ่มในด้านการเห็นความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะเป็นความสามารถทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา หรือปัจจัยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ขอมส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกัน สมาชิกกลุ่มจะได้เรียนรู้ถึงจุดดีและจุดด้อยของตนเอง และสามารถที่จะปรับปรุงและพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น เข้าใจผู้อื่นมากขึ้น เป็นการเสริมสร้างต้นทุนชีวิตทางด้านพลังตัวตน ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



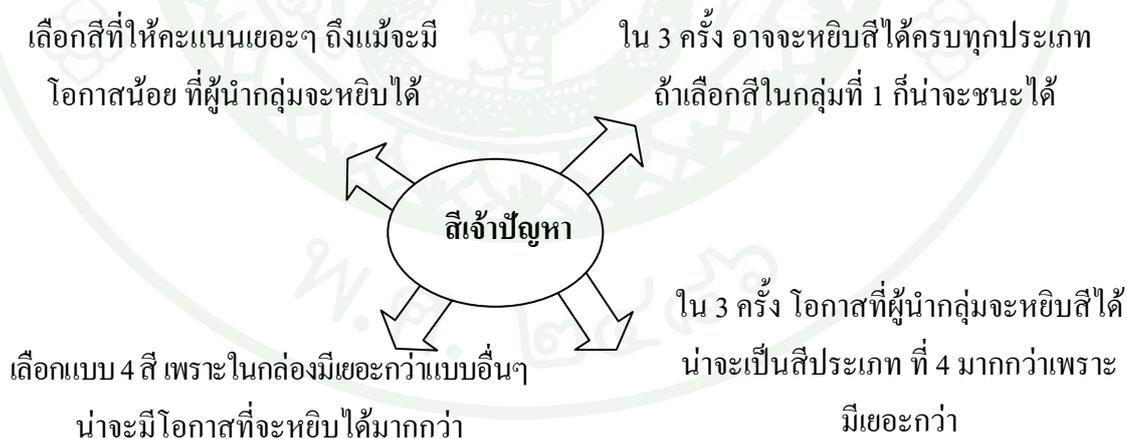
ครั้งที่ 3 กิจกรรม สามกล้า คือ กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ เป็นกิจกรรมที่เน้นในเรื่องของการแสดงออก การคิด การกระทำ ที่เหมาะสม เป็นการฝึกปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดทักษะในการที่จะแสดงออก ต่อหน้าบุคคลอื่น เป็นการสร้างพลังตัวตนที่มีอยู่ภายในของสมาชิกกลุ่มทุกคน เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการความคิดกับการกระทำเข้าด้วยกัน เพื่อก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันในพฤติกรรมที่ดีต่อไป ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



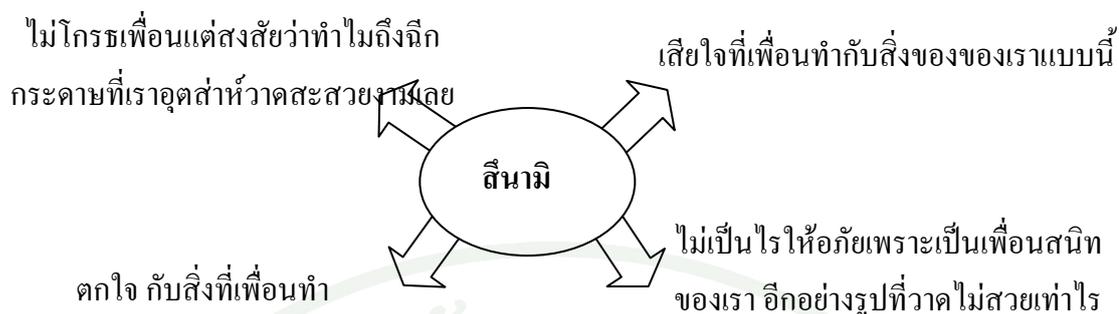
ครั้งที่ 4 กิจกรรม พายุทอนาโด เพื่อเป็นการให้สมาชิกกลุ่มได้รับรู้ถึงสภาพตนเองขณะเกิดอารมณ์ และเรียนรู้ที่จะระงับอารมณ์ได้ ถือว่าเป็นการเสริมสร้างวินัยเชิงบวกให้กับสมาชิกกลุ่ม ซึ่งการเรียนรู้อารมณ์เป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้สมาชิกกลุ่มรู้จักควบคุมสถานการณ์จากร้ายให้กลายเป็นดีได้ เป็นการเสริมสร้างพลังตัวตนให้คงอยู่ตลอดไป ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



ครั้งที่ 5 กิจกรรม สีเจ้าปัญหา เป็นกิจกรรมที่เน้นให้สมาชิกกลุ่มเกิดการเรียนรู้จากการเลือกที่มีคะแนนเป็นตัวกำหนดให้เกิดการกระทำ เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมการใช้ความคิดสติปัญญา รู้หลักของการเลือกในสิ่งที่ดีที่สุดให้กับตนเอง เป็นการส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ คิดถึงผลดีผลเสีย ก่อนการตัดสินใจเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์และความเคยชินภายใต้ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของสมาชิกกลุ่ม เป็นการเสริมสร้างพลังตัวตนให้คงอยู่ตลอดไป ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



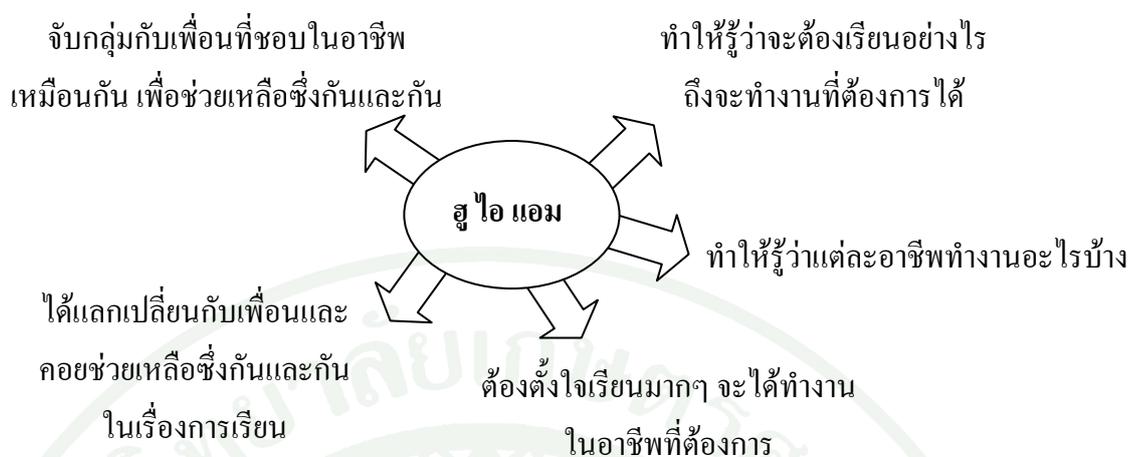
ครั้งที่ 6 กิจกรรม สีนามิ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้ถึงพลังของอารมณ์ที่เกิดขึ้นจริง จากการได้รับประสบการณ์จริง ซึ่งเป็นทักษะหนึ่งในการสร้างพลังตัวตนให้เกิดขึ้นและคงอยู่ตลอดไป ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



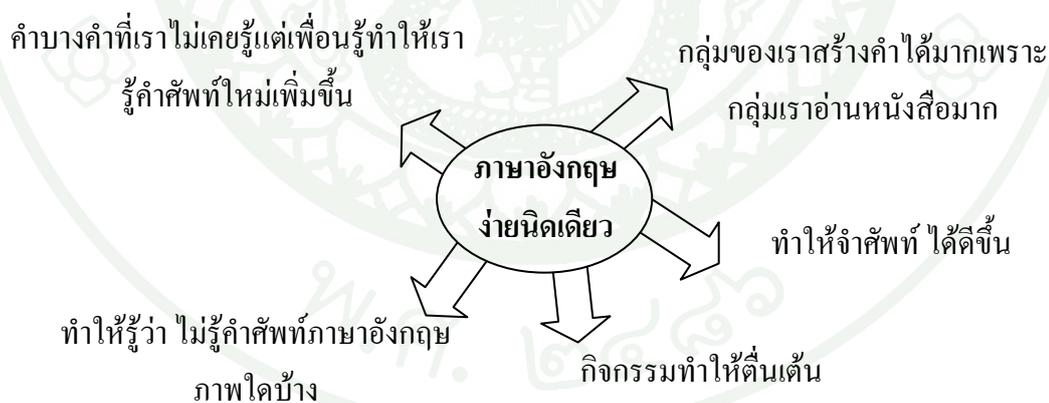
ครั้งที่ 7 กิจกรรม ท่านอาจารย์ Book เป็นการทำหนังสือเพื่อบันทึกเรื่องราวในเรื่องของการอ่านในแต่ละวันทำให้สมาชิกกลุ่มได้อ่านหนังสือที่หลากหลาย และเป็นการสร้างความรู้สึกรักการอ่านเพิ่มขึ้น และรู้ว่าตนเองมีศักยภาพในการที่จะทำอะไรให้ประสบความสำเร็จได้ เป็นการส่งเสริมทักษะการอ่านให้กับสมาชิกกลุ่ม ช่วยให้มีพัฒนาการทางความคิด สติปัญญา จินตนาการ และความสามารถสร้างการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



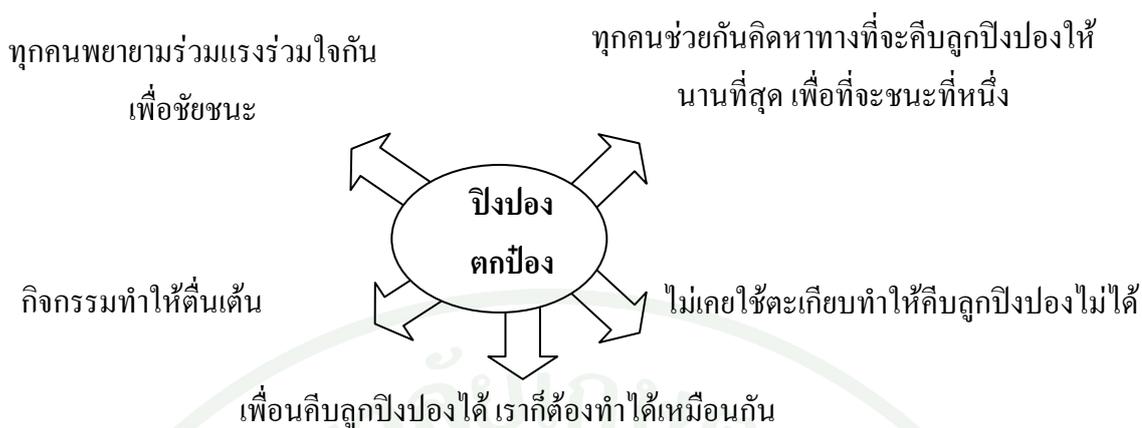
ครั้งที่ 8 กิจกรรม ฮู ไอ แอม เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมการอ่านและสร้างเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับอาชีพให้สมาชิกกลุ่มได้รู้และเพื่อให้เกิดความพยายามในการที่จะไปให้ถึงฝันที่ตนเองต้องการ เป็นการเพิ่มพลังสร้างปัญญาอีกทางหนึ่ง ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



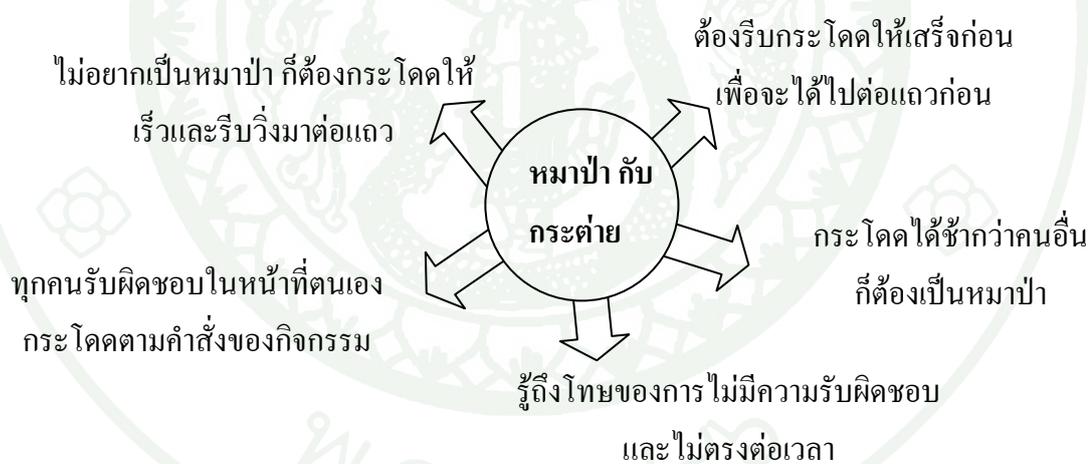
ครั้งที่ 9 กิจกรรม ภาษาอังกฤษ...ง่ายนิดเดียว เป็นกิจกรรมที่สร้างเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้เพิ่มเติมจากภาษาหลัก และเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากภาพประกอบ เพราะเด็กในวัยเรียน ภาพประกอบมีส่วนสำคัญต่อสติปัญญา ความสามารถในการจดจำและสามารถต่อยอดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับวัย เป็นการเสริมสร้างพลังทางปัญญาควบคู่กับพลังตัวตน ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



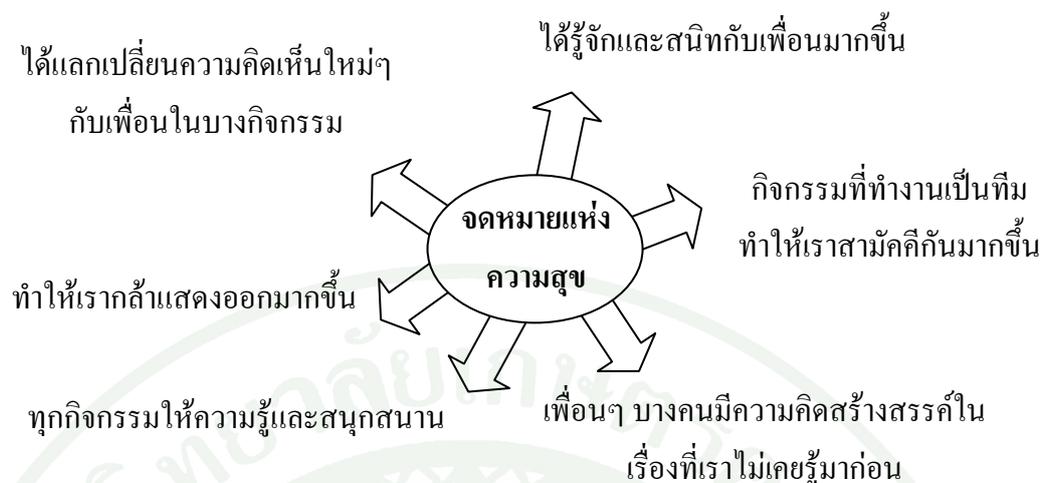
ครั้งที่ 10 กิจกรรม ปิงปองตบปอง เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนฝึกสมาธิและรู้จักการเปรียบเทียบกิจกรรมกับการเรียน ฝึกการใช้ทักษะและความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ เพื่อให้เกิดความมุ่งมั่น พยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เป็นการสร้างพลังทางปัญญาให้เกิดขึ้นตลอดไป ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



ครั้งที่ 11 กิจกรรม หมาป่า กับกระต่าย เป็นกิจกรรมที่เน้นให้สมาชิกกลุ่มเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน จากการฟังคำสั่งและการปฏิบัติต่อกฎระเบียบตามช่วงเวลาที่เหมาะสม รู้จักการตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อการเรียน เป็นการเสริมสร้างพลังทางปัญญาให้คงอยู่ตลอดไป ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



ครั้งที่ 12 กิจกรรม จดหมายแห่งความสุข เป็นกิจกรรมที่ให้สมาชิกกลุ่มสรุปสิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ผลการจัดกิจกรรมในมุมมองของนักเรียน มีดังนี้



ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เนื้อหา จากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา และต่อผู้วิจัย เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองโปรแกรม 12 ครั้ง

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อ โปรแกรมพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
1	ฉันเข้าใจวัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมโปรแกรมฯ	4.95	0.22
2	ฉันเข้าใจและปฏิบัติตามข้อตกลงของการเข้าร่วมโปรแกรมฯ	4.65	0.57
3	ฉันมีความรับผิดชอบต่องานหน้าที่ในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ	4.85	0.36
4	ฉันรับฟังความคิดเห็น ความรู้สึกของเพื่อนสมาชิกด้วยความใส่ใจ	4.75	0.43
5	ฉันมีความพึงพอใจที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ	4.95	0.22
6	ฉันตระหนักถึงความสำคัญของการมีพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญามากขึ้น	5.00	0.00

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน
7	ฉันได้รับประสบการณ์และการเรียนรู้ที่ช่วยให้ฉัน สามารถมีความเข้าใจพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญามากขึ้น	5.00	0.00
8	ผู้วิจัยได้เตรียมเอกสารและสื่อต่างๆ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ แนวทางในการพัฒนาพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา	4.95	0.22
9	ฉันคิดว่ากิจกรรมที่จัดในโปรแกรมฯ มีความเหมาะสม	4.90	0.30
10	ฉันคิดว่า การมีความเข้าใจพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาทำ ให้โรงเรียนน่าอยู่	5.00	0.00
11	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันเข้าใจถึงประโยชน์ของพลัง ตัวตนและพลังสร้างปัญญา	3.05	0.22
12	ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ทำให้ฉันสามารถเข้าใจถึง ประโยชน์ของพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา	4.65	0.57
13	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันสามารถบอกได้ว่าพลังตัวตน และพลังสร้างปัญญาคืออะไร	3.15	0.36
14	ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันสามารถบอกได้ว่าพลัง ตัวตนและพลังสร้างปัญญาคืออะไร	4.75	0.43
15	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันมีพลังตัวตนและพลังสร้าง ปัญญา	3.05	0.22
16	ภายหลังการเข้าร่วม โปรแกรมฯ ฉันมีพลังตัวตนและพลังสร้าง ปัญญา	5.00	0.00
17	ผู้วิจัยสามารถจัดกิจกรรมต่างๆ ได้เหมาะสมกับเวลา	5.00	0.00
18	ผู้วิจัยพูด อธิบายสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจน ตรงประเด็น	4.95	0.22
19	ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้สมาชิกพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ต่อประเด็นต่างๆ ในกลุ่มอย่างทั่วถึง	4.95	0.22
20	ฉันคิดว่า ฉันสามารถนำเนื้อหาที่ผู้นำกลุ่มจัดให้ไปประยุกต์ ใช้ได้	4.65	0.57
21	ผู้วิจัยให้การยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกอย่างเท่าเทียมกัน	4.85	0.36
22	ผู้วิจัยสามารถเชื่อมโยงสาระต่างๆและสรุปได้อย่างชัดเจน	4.75	0.43

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน
23	ผู้วิจัยสื่อสารกับสมาชิกด้วยน้ำเสียงที่น่าฟัง มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.95	0.22
24	ผู้วิจัยสามารถตั้งประเด็นคำถามที่น่าสนใจเพื่อจูงใจให้สมาชิกได้แสดงความคิด ความรู้สึก ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในแต่ละครั้ง	5.00	0.00
25	ผู้วิจัยสามารถจูงใจสมาชิกให้พูดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกได้เป็นอย่างดี	5.00	0.00

จากตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ทั้ง 12 ครั้ง พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อ โปรแกรมอยู่ในระดับปานกลางถึงมากที่สุด (ระหว่าง 3.05 – 5.00) แสดงว่านักเรียนที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ ได้รับความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรม เมื่อพิจารณารายข้อ เริ่มที่ ข้อ 11 นักเรียนยังตระหนักถึงความสำคัญของการมีพลังตัวตนและพลังปัญญา สามารถบอกประโยชน์ของการมีพลังตัวตนและพลังปัญญาโดยก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนเข้าใจถึงประโยชน์ของพลังตัวตนและพลังปัญญา มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 3.05 แต่ภายหลังการเข้าร่วม โปรแกรม ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจถึงประโยชน์ของพลังตัวตนและพลังปัญญา มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 4.65 ต่อมาที่ข้อ 13 ทำให้นักเรียนเข้าใจความหมายพลังตัวตนและพลังปัญญาโดยนักเรียนสามารถบอกได้ว่าพลังตัวตนและพลังปัญญา คืออะไร โดยมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 3.15 แต่ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนสามารถบอกได้ว่าพลังตัวตนและพลังปัญญา คืออะไร โดยมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 4.75 นอกจากนี้ นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมมีการพัฒนาพลังตัวตนและพลังปัญญาเพิ่มขึ้น เห็นได้จากความคิดเห็นข้อ 15 ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนมีพลังตัวตนและพลังปัญญา โดยมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 3.05 แต่ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนมีพลังตัวตนและพลังปัญญา โดยมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 5.00

ข้อวิจารณ์

การวิจารณ์ครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ประเด็นคือ 1) ผลของการใช้โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา 2) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาและต่อผู้วิจัย

ผลของการใช้โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

การเข้าร่วม โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาถือนุสรณ์) พบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 จากผลการทดลองดังกล่าวแสดงว่าโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา สามารถพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ในเรื่องพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยขออภิปรายดังต่อไปนี้

ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้พบว่าโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา สามารถพัฒนานักเรียนในเรื่องพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาได้จริง ตามแนวคิดของ นายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตรี

ในการสร้างกิจกรรมของโปรแกรมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดของนายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตรี ซึ่งเป็นกระบวนการในการพัฒนาพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา โดย สุริยเดว (2553) ได้เสนอรูปแบบการเสริมสร้างต้นทุนชีวิต (Development Assets) ซึ่งเป็นปัจจัยเชิงบวกทางด้านจิตใจ สังคม สติปัญญา ทำให้สามารถบ่งบอกได้ว่า เด็กมีต้นทุนชีวิตในลักษณะใด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดปัจจัยเชิงบวกทั้งภายนอกและภายในที่มีความเชื่อมโยงกัน หล่อหลอมให้เกิดเป็นพลังตัวตนของเด็กขึ้นมา ผู้วิจัยได้พยายามชี้ให้นักเรียนได้เห็นถึงความสำคัญของพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา อีกทั้งยังเน้นในเรื่องการฝึกทักษะการคิด วิเคราะห์ ผลดี ผลเสีย รวมถึงพฤติกรรมของตนเอง และทำความเข้าใจโลกที่ตนอยู่พร้อมทั้งสามารถแยกแยะได้ว่าพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาคืออะไร มีความสัมพันธ์กันอย่างไร ในแง่ของการใช้ชีวิต ความรู้สึกและพฤติกรรม กล่าวคือ เมื่อต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ หรือวิกฤตการณ์อันเลวร้าย นักเรียนมีการตอบสนองทางความคิด และแสดงพฤติกรรมอย่างไร ทำให้นักเรียนได้เห็นความสำคัญของการแสดงออกที่เกิดขึ้นว่าเกิดผลกระทบอย่างไรต่อชีวิต จากนั้นก็จะได้ปรับเปลี่ยนความคิด และ

พฤติกรรมของตนเองตามเหตุผลที่ถูกต้อง จนเกิดเป็นความรู้สึก และพฤติกรรมใหม่ นอกจากการฝึกตนเองในการจัดการอารมณ์ในกิจกรรมที่ทำแล้ว ผู้วิจัยยังได้มีการมอบหมายการบ้านด้านการอ่านหนังสือในกิจกรรมครั้งที่ 7 และในการเข้าร่วมโปรแกรมในครั้งที่ 7 นักเรียนนำการบ้านที่ได้รับมานำเสนอ เพื่อให้คำแนะนำกับเพื่อนนักเรียนให้สนใจอ่านหนังสือแล้ว รวมถึง นักเรียนก็จะได้เรียนรู้จากเพื่อนคนอื่น ๆ ในการเป็นตัวแบบที่ดีทั้งทางด้านความคิด อารมณ์ พฤติกรรม รวมถึงความสนใจในการเรียนร่วมกันอีกด้วย

ผลการวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาสูงขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมและโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนในด้านพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์) อย่างมีขั้นตอน ให้ความสำคัญกับความพร้อมและวิชาการที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยในช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 นักเรียนกลุ่มดังกล่าวอยู่ในระยะเข้าโรงเรียน (School period) ซึ่งระยะนี้นักเรียนสามารถเรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์ มีความคิดและพยายามทำกิจกรรมด้วยตัวเอง หากได้รับการสนับสนุนก็ยอมทำให้นักเรียนมีการพัฒนาบุคลิกภาพและมีความมานะเพียรพยายามที่จะแสวงหาสิ่งที่ท้าทายความสามารถ สติปัญญา

นอกจากนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงทักษะทางสังคม จึงได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะกิจกรรมที่เป็นกลุ่มระดมสมอง ซึ่งเป็นการฝึกการร่วมมือ พัฒนาความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานกลุ่ม เห็นคุณค่าเคารพตนเองและผู้อื่น ยอมรับในความคล้ายคลึงและความแตกต่างของตนเองและผู้อื่น โดยทำการเรียบเรียงและกำหนด ลำดับความสำคัญของเนื้อหาเริ่มจากง่ายไปสู่ยากตามลำดับ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individualization) การโต้ตอบ (Interaction) กับผู้เรียนและสามารถแสดงผลป้อนกลับโดยทันที (Immediate Feedback) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553: เว็บไซค์) ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดดังกล่าวและได้นำเอาแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนากิจกรรมและโปรแกรมการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา และที่สำคัญผู้วิจัยหวังว่าประสบการณ์ในการเรียนจะทำให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปต่อยอด คิดได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวทางที่ให้ผู้เรียนพึ่งตนเองได้ (Learner independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ที่กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ (กรมวิชาการ, 2544: 1-2)

ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญหา และต่อผู้วิจัย

ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ โปรแกรมพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญหา จากการศึกษาระบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน โปรแกรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจถึงประโยชน์และสามารถบอกได้ว่าพลังตัวตนและพลังปัญหาคืออะไร โดยนักเรียนแสดงความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 4.65 และ 4.75 ตามลำดับ และภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นว่าตนเองมีพลังตัวตนและพลังปัญหาในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 5.00 นั้นเป็นเพราะผู้วิจัยได้ประยุกต์กิจกรรมกลุ่มมาใช้ในโปรแกรมครั้งนี้ ซึ่งกิจกรรมกลุ่มจะช่วยให้บุคคลปรับพฤติกรรมของตนเองได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น รู้วิธีการเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม มีความเข้าใจผู้อื่นและเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงานด้วย ทั้งนี้กิจกรรมกลุ่มที่มีประสิทธิภาพจะส่งผลให้นักเรียนมีความรู้สึกว่าคุณประสบความสำเร็จ เคารพในคุณค่าของตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ อุทัย บุญประเสริฐ (2537: 29)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเพื่อศึกษาผลของ โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์) เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองที่มีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งมีการวัดค่าตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของ โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเข้าร่วม โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลของ โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา และนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วม โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเข้าร่วม โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

สมมติฐานการวิจัย

1. ภายหลังจากทดลอง นักเรียนในกลุ่มทดลอง มีคะแนนพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา สูงกว่าก่อนการทดลอง
1. ภายหลังจากทดลอง นักเรียนในกลุ่มทดลอง มีคะแนนพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา สูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาถือนุสรณ์) ภาคปลาย ปีการศึกษา 2553 จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาถือนุสรณ์) ภาคปลาย ปีการศึกษา 2553 จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ โปรแกรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีรายละเอียดเกี่ยวกับการพัฒนาพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ทำการสร้างโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 12 ครั้ง แต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 50 นาที โดยมีรายละเอียดของกิจกรรมแต่ละครั้งประกอบด้วย 1) ชื่อกิจกรรม 2) แนวคิดของกิจกรรม 3) วัตถุประสงค์ 4) วิธีการดำเนินกิจกรรม 5) การประเมินผล และ 6) สื่อการเรียนรู้

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 2 ชุด ดังนี้

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน ช่วงชั้น ป.4 – ป.6 นี้ เป็นแบบสำรวจที่พัฒนาและดัดแปลงมาจาก “ 40 Developmental Assets ® for Middle Childhood ” โดย Search Institute ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ผ่านการวิจัยแล้วว่ามีประสิทธิภาพในการสำรวจ

ต้นทุนชีวิตของเด็กวัยเรียน แบบสำรวจนี้เหมาะที่จะใช้กับเด็กวัยเรียนที่เรียนอยู่ในช่วงชั้น ป.4-ป.6 เป็นแบบสอบถามชนิดปรนัยแบบเลือกตอบ 2 ตัวเลือก ทั้งหมด 2 หน้า จำนวน 47 ข้อ

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา และต่อผู้วิจัย โดยให้นักเรียนประเมินจากประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้เข้าร่วมโปรแกรม เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองทั้ง 12 ครั้ง รวมทั้งให้นักเรียนได้ประเมินผู้วิจัยแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมฯ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมฯ โดยมีลักษณะข้อคำถามประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 25 ข้อ คำถามวัด 2 องค์ประกอบ คือ 1) สอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็น และประสบการณ์การเรียนรู้ที่นักเรียนได้รับการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ครบ 12 ครั้ง

การดำเนินการทดลอง

เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไ้สวัสดิ์อนุสรณ์) กรุงเทพมหานคร โดยดำเนินการทดลองดังนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือจากหัวหน้าภาคจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนบางเขน (ไ้สวัสดิ์อนุสรณ์) เพื่อขออนุมัติในการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นกลุ่มตัวอย่าง และขออนุญาตในการใช้สถานที่ในการดำเนินการทดลอง
2. นำแบบทดสอบต้นทุนชีวิต ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบางเขน (ไ้สวัสดิ์อนุสรณ์) จำนวน 100 คน จากนั้นนำแบบทดสอบไปตรวจให้คะแนน
3. สุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักเรียนที่มีคะแนนแบบทดสอบต้นทุนชีวิตด้านพลังตัวตนต่ำ จากนั้นใช้การสุ่มเข้ากลุ่ม (Random Assignment) เป็นกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน

4. ผู้วิจัยดำเนินการโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน โดยดำเนินการกับนักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที

5. เมื่อดำเนินโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนครบตามที่กำหนดแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบต้นทุนชีวิต ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดก่อนการทดลองมาวัดกับนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง รวมทั้งให้นักเรียนกลุ่มทดลองตอบแบบประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน

6. นำคะแนนจากแบบทดสอบต้นทุนชีวิต ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาวิเคราะห์เปรียบเทียบก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาผู้เรียน และวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม รวมทั้งทำการรวบรวมข้อมูล และสรุปความคิดเห็นที่ได้จากแบบประเมินการเข้าร่วม โปรแกรมพัฒนาผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบวัดที่ได้จากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และทำการวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือและนำเครื่องมือใช้ในการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผลการใช้จะแสดงด้วยค่าคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่าน โปรแกรมการสอน โดยใช้ Independent t-test

1. ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล

หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิต ของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง

2. ทดสอบความแตกต่างของคะแนน ต่อไปนี้

2.1 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบต้นทุนชีวิต ของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งไม่เป็นอิสระต่อกัน โดยใช้สถิติพารามตริก (Parametric Statistics) Independent t – test

2.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบต้นทุนชีวิต ของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลองซึ่งไม่เป็นอิสระต่อกันโดยใช้สถิติพารามตริก (Parametric Statistics) Independent t – test

สรุปผลการวิจัย

โปรแกรมการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ที่ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ เมื่อนำมาทดลองใช้กับนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรม สามารถทำให้นักเรียนมีพัฒนาการในเรื่องของพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาสูงขึ้น โดยพิจารณาจาก

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในเรื่อง พลังตัวตน โดยพิจารณาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเพิ่มสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีพลังตัวตนสูงขึ้น ในขณะที่คะแนนเฉลี่ยในกลุ่มควบคุม ภายหลังจากทดลองไม่ได้ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนสูงขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในเรื่อง พลังสร้างปัญญา โดยพิจารณาจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเพิ่มสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีพลังสร้างปัญญาสูงขึ้น ในขณะที่คะแนนเฉลี่ยในกลุ่มควบคุม ภายหลังจากทดลองไม่ได้ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาสูงขึ้น

3. ผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา พบว่า โปรแกรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจถึงประโยชน์และสามารถบอกได้ว่าพลังตัวตนและพลังปัญญาคืออะไร โดยนักเรียนแสดงความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 4.65 และ 4.75 ตามลำดับ และภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นว่าตนเองมีพลังตัวตนและพลังปัญญาในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 5.00

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1. การเรียนการสอนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของนักเรียน ครูผู้สอนควรเตรียมความพร้อมในการลำดับขั้นตอนการสอนอย่างรอบคอบ ก่อนการดำเนินการสอนเพื่อให้เกิดความราบรื่นในขณะสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้มีสมาธิร่วมกับกับผู้สอนและเพื่อความต่อเนื่องของกระบวนการ
2. ครูผู้สอนควรศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากวิชาที่สอน เพื่อจะได้สามารถสนทนากับนักเรียนได้ในระหว่างเรียน ระหว่างทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นนักเรียนได้อีกทางหนึ่ง
3. ในการปฏิบัติกิจกรรม ครูผู้สอนควรอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียควบคู่กับการเรียน
2. ครูผู้สอนในระดับช่วงชั้นที่ 2 (ป.4 - 6) ควรมีการติดตามผลการเรียนของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ แล้วทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง
3. พลังตัวตน เป็นพลังที่สามารถขึ้นและลงได้ตามปัจจัยต่าง ๆ เช่น สังคม วัฒนธรรมและการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว รวมถึงปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเด็ก ดังนั้นผู้วิจัยจึงเสนอให้มีการศึกษาตัวแปรอื่นที่อาจเกิดขึ้นด้วย
4. จากตัวแปรที่ผู้วิจัยทำการศึกษานั้นจะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยใช้เพียงคะแนนจากพลังตัวตนมาเป็นหลักในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง และพลังสร้างปัญญาเป็นเพียงการศึกษาเพิ่มเติมนั้น ผู้วิจัยมองเห็นถึงความสำคัญของพลังตัวตน เนื่องจากพลังตัวตนเป็นต้นทุนพื้นฐานที่ทำให้เด็กสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ส่วนที่เหลือมาจากการหล่อหลอมของครอบครัว และสถาบันการศึกษา พลังตัวตนจึงเกิดขึ้นและจะต้องสร้างเสริมขึ้นมาภายหลัง ผู้วิจัยจึงเสนอให้มีการทำวิจัยในด้านต่าง ๆ เพิ่มเติมเพื่อเป็นการพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้านอย่างครบถ้วน

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. 2544. คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้และ
เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. 2546. แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พุทธศักราช 2551). กรุงเทพมหานคร.

_____. 2546. คุณลักษณะสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย. ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักบริหาร
งานการศึกษานอกโรงเรียน (Online). [http://203.146.15.109/lms/content/multimedia/
multi_lesson/lesson/03/attr_multi.html](http://203.146.15.109/lms/content/multimedia/multi_lesson/lesson/03/attr_multi.html), 31 มกราคม 2554.

_____. 2551. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (Online).
<http://www.curriculum51.net/>, 23 กันยายน 2553.

ขจิต ฝอยทอง และ กาญจนา ทองอินทร์. 2546. “กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2546.” วารสารวิชาการ. 6(8): 58-62.

คมชัดลึก. 2550. ทินรามา (Online). [http://www.nationejobs.com/citylife/content.php?
ContentID=619](http://www.nationejobs.com/citylife/content.php?ContentID=619), 6 สิงหาคม 2550.

_____. 2553. เด็กไทย 70% มีปัญหาสัมพันธ์กับเพื่อนเกินครึ่งไฟดี (Online).
<http://www.edu2.srru.ac.th>, 6 มกราคม 2553.

คมเพชร นัตรศุกกุล. 2522. กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: แสงรุ่งการพิมพ์.

คมเพชร นัตรศุกกุล. . 2530. กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาการแนะแนว
และจิตวิทยาการศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

_____. 2546. กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยา
การศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

จิตวิทยาทั่วไป. 2554. นิยามของคำว่า จิตวิทยา (Psychology) (Online). <http://psychologysociety.igetweb.com/index.php?>, 6 มีนาคม 2554

เดลินิวส์. 2541. เลี้ยงลูกวัยรุ่นไม่ต้องวุ่น...เป็นผู้ฟังที่ดี (Online). http://www.elig-online.com/Doctors/mental_teenage1.html, 6 มีนาคม 2554.

ทศนา แคมมณี. 2522. **กลุ่มสัมพันธ์และทฤษฎีแนวปฏิบัติ เล่ม 1**. กรุงเทพมหานคร: บุรพาศิลป์การพิมพ์.

_____. 2534. **ชุดกิจกรรมการสอนและการฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม**. กรุงเทพมหานคร: บริษัทรุ่งศิลป์การพิมพ์จำกัด.

_____. 2545. **กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร: นิชินแอดเวอร์ไทซิง กรุ๊ป.

ทิพย์ภา เชษฐ์ชาวลิต. 2541. **จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับพยาบาล**. กรุงเทพมหานคร: ชานเมืองการพิมพ์.

ไทยรัฐ. 2553. **ปัญหาสุขภาพจิต ปมเด็กไทยก้าวร้าว สมานิสัน** (Online). <http://www.thairath.co.th./tags/related/113934?p=16>, 6 มกราคม 2553.

ประทีป จินนี่. 2540. **เอกสารประกอบการสอนวิชาการวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม**. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ.

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. 2542. **พฤติกรรมกลุ่ม**. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.

พรรณพิมล หล่อตระกูล. 2533. **เผย 4 ปัญหาอุปสรรคสำคัญ บั่นทอนความเข้มแข็งทางจิตใจ ทำให้เด็กเก็บกด-ทุกขี้ใจ** (Online). http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=12974, 5 มีนาคม 2553.

วัชรวิ ทรัพย์มี. 2533. **ทฤษฎีและกระบวนการให้การปรึกษา**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

วินิจ เกตุขำ และ คมเพชร ฉัตรสุกกุล. 2522. **กระบวนการกลุ่ม**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2553. **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย : แนวคิดเชิงทฤษฎี-วัยเด็ก**
ตอนกลาง เล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. 2554. **ประเด็นเด่น-ร่วมด้วยช่วยกัน (Online)**.
<http://www.rd1677.com/branch.php?id=66548>, 12 เมษายน 2554.

สมพงษ์ จิตระดับ. 2530. **การสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2.
 กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุพัชรา ชิมเจริญ. 2545. **การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ประสานมิตร
 จำกัด.

สุชา จันทน์เอม. 2542. **จิตวิทยาการพัฒนการ**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
 _____, 2541. **จิตวิทยาเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาการพิมพ์.

_____. 2540. **จิตวิทยาการพัฒนการ**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุชา จันทน์เอม. 2536. **จิตวิทยาเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาการพิมพ์.

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. 2552. **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โรง
 พิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. 2550. **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โรงพิมพ์แห่ง
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุริยเดว ทรีปาตี. 2553. **ต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชน**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
 โรงพิมพ์เดือนตุลา.

สุชีพ เยาวพัฒน์. 2553. **กิจกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 1.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). 2553. **เกมสมดุลชีวิตสมดุล พ่อแม่ยุคไอทีหนักใจปัญหา “เด็กติดเกม”** (Online). www.healthygamer.net, 16 มีนาคม 2553.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.). 2550. **เด็กไทยรังแกเพื่อนสูงเป็นอันดับ 2 ของโลก** (Online). <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=163992>, พฤศจิกายน 2553.

เอกสารประกอบการสอน. 2550. **แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการ** (Online). <http://www.nmc.ac.th>, มิถุนายน 2550.

อนงค์ วิเศษสุวรรณ. 2544. **เอกสารประกอบการสอนวิชา 414211: พลวัตกลุ่ม.** ชลบุรี: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

อุทัย บุญประเสริฐ. 2537. **กระบวนการกลุ่มหรือกลุ่มสัมพันธ์และการบริหารทีมงานที่มีประสิทธิภาพ.** กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Search Institute. 2007. **Developmental Assets [®] for Midle Childhood.**

Trotzer, J.P. 1977. **The Counselor and Group : Integrating Theory, Training and Practice.** Monterey, California: Brooks/Cole Publishing.





ที่ ศธ 0513.109/๒๕๖๖



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 งามวงศ์วาน เขตจตุจักร กทม 10900

๒๕ กันยายน 2553

เรื่อง ขออนุญาตทดลองเครื่องมือ

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนบางเขน (ไวสาถิอนุสรณ์)

ด้วย นางสาวกรรณิการ์ ถาวร นิสิตปริญญาโท สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จะทำการศึกษาค้นทุนชีวิตของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จึงใคร่ขออนุญาตใช้เครื่องมือที่ได้รับการพัฒนา และหาคุณภาพแล้ว สํารวจค้นทุนชีวิตของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนของท่าน โดยจะนำผลที่ได้ประกอบการพิจารณาเพื่อดำเนินการวิจัย ต่อไป

ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้ นางสาวกรรณิการ์ ถาวร ดำเนินการดังกล่าว ทั้งนี้ นางสาวกรรณิการ์ ถาวร จะเป็นผู้ติดต่อดำเนินการด้วยตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นิสิตด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รศ.ดร. พรทิพย์ ไชยใส)
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะฯ

โทร./โทรสาร 02 - 5614889, 02 - 9428780

ที่ ศธ 0513.109/ ๒๘



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 จามวงส์วาน เขตจตุจักร กทม 10900

๑๐ มกราคม 2554

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2

สิ่งที่ส่งมาด้วย โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ด้วย นางสาวกรณิการ์ อวาร์ นิสิตปริญญาโท สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้อาลัยอนุสรณ์)” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งแสง อรุณไพโรจน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ใคร่ขอเรียนเชิญ อาจารย์พิษณุมณฑาน์ สีสำเนตไทย บุคลากรในสังกัดของท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อที่ผู้วิจัย จะได้นำข้อเสนอแนะของท่านไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นิสิตด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พรทิพย์ ไชยโส)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะฯ

โทร./โทรสาร 02 - 5614889, 02 - 9428780



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ โทร. 1847

ที่ ศษ 0513.10903/184 วันที่ ๒๘ ธันวาคม 2553

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์สุมาลี ชำอิน

สิ่งที่ส่งมาด้วย โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ด้วย นางสาวกรรณิการ์ ฉาวร นิสิตปริญญาโท สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาถิอนุสรณ์)” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งแสง อรุณไพโรจน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว โคร์ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อที่ผู้วิจัยจะได้นำข้อเสนอแนะของท่านไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นิสิตด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

(ผศ.วรพิมพ์ ธีระวัฒน์)

หัวหน้าภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ โทร. 1847

ที่ ศธ 0513.10903/183 วันที่ ๒๘ ธันวาคม 2553

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์อิชยา นาคนาวา

สิ่งที่ส่งมาด้วย โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ด้วย นางสาวกรรณิการ์ อวรว นิสิตปริญญาโท สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไร่สีสุกอนุสรณ์)” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งแสง อรุณไพโรจน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว โคร้ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อที่ผู้วิจัยจะได้นำข้อเสนอแนะของท่านไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นิสิตด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

(ผศ.วรพิมพ์ ธีระวัฒน์)

หัวหน้าภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว



ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ของเด็ก
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไ้สาธิตอนุสรณ์) กรุงเทพมหานคร

ประวัติผู้เชี่ยวชาญ

1. อาจารย์พิชญ์มณฑน์ ลีกำเนิดไทย

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2

ประวัติการศึกษา

วุฒิปริญญาตรี

- ครุศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยม) สาขามัธยมศึกษา วิชาเอก จิตวิทยา และ
วิชาเอก สังคมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วุฒิปริญญาโท

- ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการปรึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. อาจารย์อิชยา นาคนาวา

สถานที่ทำงาน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

ประวัติการศึกษา

วุฒิปริญญาตรี

- ครุศาสตรบัณฑิต สาขาจิตวิทยาและการแนะแนว สถาบันราชภัฏยะเชิงตรา

วุฒิปริญญาโท

- ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

3. อาจารย์สุมาลี ขำอิน

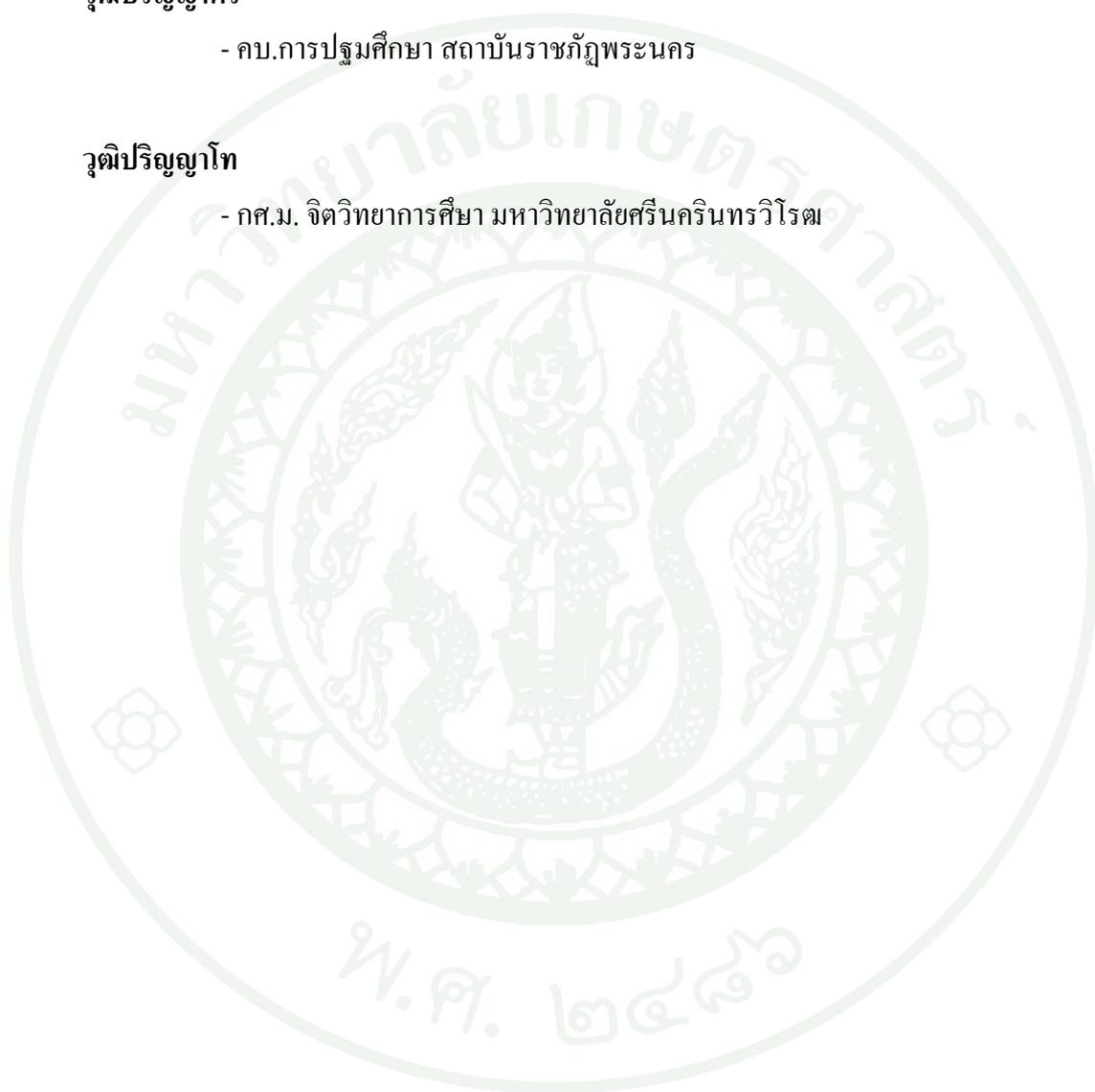
สถานที่ทำงาน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

วุฒิปริญญาตรี

- คบ.การประถมศึกษา สถาบันราชภัฏพระนคร

วุฒิปริญญาโท

- กศ.ม. จิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ตัวอย่างโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สถานีอนุสรณ์)

ครั้งที่ 1

ชื่อเรื่อง ปฐมนิเทศ

ชื่อกิจกรรม จับคู่หรรษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้นำกลุ่มกับสมาชิกกลุ่ม และสมาชิกกลุ่มกับสมาชิกกลุ่ม เป็นการสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองและความคุ้นเคยภายในกลุ่ม
2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มเข้าใจรายละเอียดของการจัดโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา จุดมุ่งหมายของการเข้าร่วม ตลอดจนจำนวนครั้งและสถานที่ ที่ใช้ในการจัดโปรแกรม
3. สมาชิกกลุ่มทราบรายละเอียดของเพื่อน ๆ และได้รู้จักกันมากขึ้น

แนวคิด

กิจกรรม “จับคู่หรรษา” เป็นกิจกรรมการปฐมนิเทศ จัดขึ้นเพื่อเป็นการสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกันภายในกลุ่ม และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาพลังตัวตน เพื่อให้สมาชิกกลุ่มสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติเพื่อเสริมสร้าง และเพิ่มศักยภาพภายในตัวตนได้ดียิ่งขึ้น และเป็นแรงผลักดันให้เกิดความพยายามในการที่จะสร้างสรรค์งานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ กิจกรรมมุ่งเน้นในด้านการช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางความคิด สติปัญญา และการอยู่ร่วมกันในสังคม เพื่อให้สมาชิกกลุ่มสามารถเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้อยู่ในโลกของความเป็นจริงมากที่สุด

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. กระดาษรูปสัตว์จำนวน 10 รูป

2. ก่อแปลงปลา 1 ใบ
3. กรรไกร
4. นกหวีด
5. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ
2. ผู้นำกลุ่มสอดแทรกความตั้งใจในการเข้ามาจัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ เพื่อเสริมสร้างพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาให้กับสมาชิก

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทั้ง 20 คน นั่งล้อมวงเป็นรูปครึ่งวงกลมเข้าหาเพื่อน ๆ หลังจากนั้น ผู้นำกลุ่มให้ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา (ลักษณะการจัดกิจกรรม, วัตถุประสงค์และประโยชน์ที่สมาชิกกลุ่มจะได้รับ) จากการเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 12 กิจกรรม
2. ผู้นำกลุ่มนำเข้าสู่กิจกรรม “จับคู่หรรษา โดยที่ผู้นำกลุ่มแจกกระดาษที่เป็นรูปสัตว์แบ่งออกเป็นสองส่วน (โดยแต่ละภาพจะตัดให้มีลายที่ไม่เหมือนกัน) และนำไปใส่กล่องเปล่าที่เตรียมไว้
3. ผู้นำกลุ่มอธิบายให้สมาชิกกลุ่มฟังว่า สัตว์ทั้งหมดมี 10 ตัวด้วยกัน ให้สมาชิกกลุ่มจับคู่สัตว์ให้ได้ว่าเป็นตัวอะไร โดยการนำสองส่วนมาต่อให้เข้ากัน เหมือนต่อจิ๊กซอว์
4. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มจับกระดาษที่อยู่ในกล่องคนละ 1 แผ่น และห้ามไม่ให้ใครเห็นกระดาษที่ตนเองได้โดยการซ่อนไว้ข้างหลัง
5. ผู้นำกลุ่มให้สัญญาณหนึ่งครั้ง ให้สมาชิกกลุ่มวิ่งไปหาคู่ของสัตว์ชนิดนั้นให้เจอ เมื่อต่อกันได้แล้วให้สมาชิกกลุ่มนั่งลง และถามว่าคู่ของตนนั้น
 - ชื่อ, ชื่อเล่น อะไร
 - ชอบอะไร เช่น ชอบสีอะไร, ชอบอาหารอะไร, ชอบดูทีวีรายการใด
 - กิจกรรมอะไรที่ชื่นชอบ เป็นต้น
6. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มต่อรูป โดยมีกำหนดระยะเวลา 10 นาที ผู้ที่ต่อรูปได้ช้าที่สุดจะต้องออกมาหน้าห้องเพื่อรายงานให้เพื่อนฟังเป็นคู่แรก

7. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มนำรูปที่ต่อกันได้นั้นมาหน้าห้องเพื่อให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ให้กับเพื่อนได้รู้จักที่ละคู่

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรมการปฐมนิเทศ เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อสร้างสัมพันธภาพระหว่างกันทั้งผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่ม ก่อให้เกิดบรรยากาศที่มีความสนิทสนมคุ้นเคยกันมากขึ้น สมาชิกกลุ่มได้ทราบถึงรายละเอียดของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา (กตिकाการอยู่ร่วมกัน วัตถุประสงค์ของกิจกรรม ตลอดจนระยะเวลาและสถานที่ในการทำกิจกรรม)
2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม
3. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นร่วมกัน
3. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม

โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา ครั้งที่ 2

ชื่อเรื่อง พลังตัวตน

ชื่อกิจกรรม จีมาโยนบอล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างและความสามารถของแต่ละบุคคล
2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้จุดดี จุดด้อย ของตนเองและผู้อื่น

แนวคิด

การสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกันและรับรู้ความแตกต่างของบุคคลนั้น เป็นกระบวนการอย่างหนึ่งซึ่งนำไปสู่การสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน ก่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน กิจกรรม “จีมาโยนบอล” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับสมาชิกกลุ่มในด้านการเห็นความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะเป็นความสามารถทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา หรือปัจจัยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ย่อมส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกัน สมาชิกกลุ่มจะได้เรียนรู้ถึงจุดดีและจุดด้อยของตนเอง และสามารถที่จะปรับปรุงและพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น เข้าใจผู้อื่นมากขึ้น เป็นการเสริมสร้างต้นทุนชีวิตทางด้านพลังตัวตน

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. ลูกบอล
2. นาฬิกาจับเวลา
3. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้ว และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “จีมีว โยนบอล”

2. ผู้นำกลุ่มตั้งคำถามง่าย ๆ โดยที่ผู้นำกลุ่มกล่าวถามสมาชิกกลุ่มถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ว่าสมาชิกกลุ่มมีอะไรที่แตกต่างจากเพื่อนบ้าง

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน และให้จับคู่กันเองภายในกลุ่ม
2. ผู้นำกลุ่มแจ้งกติกาการเล่น ดังนี้
 - 2.1 ให้สมาชิกกลุ่มจัดกลุ่ม โดยให้กลุ่มหนึ่งเป็นม้า อีกกลุ่มหนึ่งเป็นผู้จีมีว
 - 2.2 เมื่อได้รับสัญญาณจากผู้นำกลุ่ม ผู้จีมีวจะต้องโยนลูกบอลส่งให้กับ สมาชิกในกลุ่มเป็นจำนวน 5 ครั้งต่อเนื่อง โดยผู้นำกลุ่มจะจับเวลาไปพร้อมกับการโยนลูกบอลในครั้งแรก
 - 2.3 เมื่อใดที่ลูกบอลตกลงพื้น ผู้จีมีวจะต้องมาเป็นม้าแทนทั้งกลุ่ม และเริ่มนับหนึ่งใหม่
 - 2.4 เวลาจะเดินไปจนกว่ากลุ่มจะสามารถโยนบอลได้ต่อเนื่องโดยไม่หล่น จึงจะหยุด
3. เมื่อเริ่มเล่น ให้สมาชิกกลุ่มคนใดก็ได้ในกลุ่มเป็นผู้ถือลูกบอล เมื่อผู้นำกลุ่มให้สัญญาณให้ผู้จีมีวโยนลูกบอลต่อไปให้กับเพื่อน
4. ผู้จีมีวหลังม้าพยายามอย่าให้ลูกบอลตกลงพื้น ถ้าผู้จีมีวรับลูกบอลพลาดตกลงพื้น ผู้ที่จีมีวทุกคนต้องมาเป็นม้าแทน
5. กลุ่มใดที่ครองลูกบอลติดต่อกันโดยไม่หล่นทั้ง 5 ครั้ง กลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ
6. เมื่อจบเกม ผู้นำกลุ่มกล่าวถามสมาชิกกลุ่มว่า อะไรคือความแตกต่างของทั้งสองกลุ่ม ที่ทำให้กลุ่มหนึ่งใช้เวลามากกว่าในการส่งลูกบอลไม่ให้ตกพื้น และอีกกลุ่มใช้เวลาน้อยกว่า

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. ผู้นำกลุ่มบอกให้สมาชิกทราบว่า คนเรามีความแตกต่างไม่เหมือนกัน ดังนั้น ไม่ว่าคนเราจะทำอะไรย่อมเกิดความผิดพลาดขึ้นได้ และความผิดพลาดนั้นจะนำมาซึ่งการปรับปรุงตนเอง ไม่ให้เกิดความผิดพลาดซ้ำขึ้นอีก นักเรียนควรเรียนรู้และเข้าใจ เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้
2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม
3. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นร่วมกัน
3. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม



**โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 3**

ชื่อเรื่อง พลังตัวตน

ชื่อกิจกรรม สามกล้า

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางการแสดงออก กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ
2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้ใช้ความคิด และการแสดงออกที่สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ

ได้อย่างเหมาะสม

แนวคิด

กิจกรรม “สามกล้า” คือ กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ เป็นกิจกรรมที่เน้นในเรื่องของการแสดงออก การคิด การกระทำ ที่เหมาะสม เป็นการฝึกปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดทักษะในการที่จะแสดงออกต่อหน้าบุคคลอื่น เป็นการสร้างพลังตัวตนที่มีอยู่ภายในของสมาชิกกลุ่มทุกคน เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการความคิดกับการกระทำเข้าด้วยกัน เพื่อก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันในพฤติกรรมที่ดีต่อไป

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. บัตรคำ จำนวน 20 คำ (เมื่อรวมกันแล้วจะได้เป็นประโยค 2 ประโยค)
2. กlossแปล่า
3. นาฬิกาจับเวลา
4. กระดาษ A4 จำนวน 2 แผ่น
5. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้วทั้งหมด และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “สามกล้า” ผู้นำกลุ่มตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ดังนี้

1. สมาชิกกลุ่มเคยกล้าแสดงออกหรือไม่ ในเรื่องอะไรบ้าง และสิ่งใดที่สมาชิกกลุ่มคิดว่าไม่กล้าแสดงออก
2. เมื่อสมาชิกกลุ่มตอบคำถามพอควรแล้ว ผู้นำกลุ่มกล่าวให้ทราบเพิ่มเติมว่า วันนี้เราจะมาแสดงท่าทางต่าง ๆ ให้เพื่อน ๆ ได้ทายกัน

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มแบ่งสมาชิกกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน และแจ้งกติกาในการทำกิจกรรม ดังนี้
 - 1.1 ในกล่อง 1 ใบ จะมีบัตรคำทั้งหมด 10 ใบด้วยกัน และมีข้อความที่แตกต่างกัน
 - 1.2 ให้สมาชิกกลุ่มที่แสดงเป็นผู้จับบัตรคำ และอีกกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ทายบัตรคำ
 - 1.3 ให้แต่ละคนในกลุ่มที่แสดง ออกมาแสดงท่าทางตามบัตรคำที่ตนเองได้ เพื่อให้อีกกลุ่มทาย และรวบรวมคำเพื่อให้ได้ประโยค 1 ประโยค และเขียนลงในกระดาษ โดยเริ่มจับเวลาตั้งแต่คนที่ 1- คนสุดท้ายของกลุ่ม
 - 1.4 กลุ่มที่ใช้เวลาในการทายน้อยที่สุด กลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ
2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มจับบัตรคำที่อยู่ในกล่องคนละ 1 ใบ โดยแต่ละบัตรคำจะมีหมายเลขกำกับไว้ตั้งแต่ 1 ถึง 10 เพื่อให้สมาชิกกลุ่มออกไปแสดงตามหมายเลขของตน และห้ามไม่ให้สมาชิกอีกกลุ่มหนึ่งทราบว่าตนเองได้บัตรคำว่าอะไร
3. สมาชิกกลุ่มผู้ซึ่งเป็นผู้แสดง จะต้องปรึกษากันว่าประโยคที่ได้นั้น ควรจะแสดงอย่างไร ให้สมาชิกอีกกลุ่มได้ดู และจะต้องแสดงอย่างเต็มความสามารถของตนเอง และเมื่อกลุ่มที่ทาย ทายครบ 10 คำแล้ว จึงจะหยุดเวลา และให้อีกกลุ่มหนึ่งเป็นกลุ่มที่แสดงต่อไป
4. เมื่อทายครบทั้ง 2 กลุ่มแล้ว ผู้นำกลุ่มเฉลยจากเวลาที่กลุ่มทำน้อยที่สุดเป็นกลุ่มใด กลุ่มนั้นจึงเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันสรุปกิจกรรมนี้และสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกันตามแนวคิดที่ว่าด้วยการแสดงออก การคิด การกระทำ ที่เหมาะสม เป็นการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะในการที่จะแสดงออกต่อหน้าบุคคลอื่น และเพื่อเป็นการให้ทุกคนได้มีโอกาสฝึกการกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ เป็นการเสริมสร้างศักยภาพภายในตัวตนและเป็นการบูรณาการทางความคิดร่วมกัน ก่อให้เกิดการทำงานเป็นกลุ่ม มีความคิดริเริ่ม และสามารถพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้
2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม
3. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นร่วมกัน
3. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม

ตัวอย่างบัตรคำ

กล่องที่ 1

1. แมว
2. กระโดด
3. จับ
4. หนู
5. ตัวใหญ่
6. กำลังคาบ
7. ปลา
8. ตัวเล็ก
9. วิ่งหนีไป
10. ในรู

กล่องที่ 1 รวมประโยคได้คือ :

แมวกระโดดจับหนูตัวใหญ่กำลังคาบปลาตัวเล็กวิ่งหนีไปในรู

กล่องที่ 2 รวมประโยคได้คือ :

หมากระโดดกัดแมวตัวเล็กกำลังคาบปลาตัวใหญ่วิ่งหนีไปในกล่อง

กล่องที่ 2

1. หมา
2. กระโดด
3. กัด
4. แมว
5. ตัวเล็ก
6. กำลังคาบ
7. ปลา
8. ตัวใหญ่
9. วิ่งหนีไป
10. ในกล่อง

โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 4

ชื่อเรื่อง พลังตัวตน

ชื่อกิจกรรม พายุทอนาโด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น
2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้ที่จะอยู่กับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข
3. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มสามารถบอกถึงความเสียหายที่เกิดขึ้นจากอารมณ์ได้

แนวคิด

การเรียนรู้อารมณ์และสามารถที่จะแก้ไขอารมณ์ของตนเองนั้น ทำให้การใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาลดน้อยลง สมาชิกกลุ่มสามารถเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้มากขึ้น สามารถที่จะควบคุมและจัดการบางสิ่งบางอย่างได้ด้วยตนเอง

กิจกรรม “พายุทอนาโด” เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริงกับทุกคน และเพื่อเป็นการให้สมาชิกกลุ่มได้รับรู้ถึงสภาพตนเองขณะเกิดอารมณ์ และเรียนรู้ที่จะระงับอารมณ์ได้ ถือว่าเป็นการเสริมสร้างวินัยเชิงบวกให้กับสมาชิกกลุ่ม ซึ่งการเรียนรู้อารมณ์เป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้สมาชิกกลุ่มรู้จักควบคุมสถานการณ์จากร้ายให้กลายเป็นดีได้ เป็นการเสริมสร้างพลังตัวตนให้คงอยู่ตลอดไป

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. ภาพการ์ตูนอารมณ์ต่างๆ
2. กลองเปล่า
3. ใบความรู้การ์ตูนอารมณ์
4. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้วทั้งหมด และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “พายุทอนาโด”

2. โดยผู้นำกลุ่มสุ่มถามสมาชิกกลุ่ม 3-4 คนว่า “สมาชิกกลุ่มเคยมีอารมณ์เกิดขึ้นบ้างหรือไม่ และเมื่อมีอารมณ์แล้วสมาชิกกลุ่มแสดงออกอย่างไร และผลที่ได้กลับมาเป็นอย่างไร และจะดีเพียงใด หากสมาชิกกลุ่มสามารถที่จะควบคุมอารมณ์และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญในขณะนั้นได้

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มนำการ์ดอารมณ์ที่เตรียมไว้ใส่กล่องและให้สมาชิกกลุ่มทุกคนเลือกการ์ดอารมณ์คนละ 1 ใบ โดยไม่ให้คนอื่นเห็นว่าเลือกได้การ์ดอารมณ์ใด

2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มจับคู่และแลกเปลี่ยนกันแสดงอารมณ์ โดยให้แต่ละคู่แสดงพฤติกรรมอะไรก็ได้ออกมาให้เพื่อนได้รู้ว่าเรารู้สึกอย่างไร (การ์ดอารมณ์ที่ตนเองได้) เพื่อให้คู่ของตนเองทายตามที่เห็น

3. ผู้นำกลุ่มถามสมาชิกกลุ่มว่าคู่ใดสามารถทายได้ถูกต้องบ้าง

4. ผู้นำกลุ่มถามสมาชิกกลุ่มที่ทายถูกว่ามีวิธีการอย่างไรถึงสามารถทายอารมณ์คู่ของตนเองได้ถูกต้อง

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. สมาชิกกลุ่มสามารถเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้มากขึ้น สามารถที่จะควบคุมและจัดการบางสิ่งบางอย่างได้ด้วยตนเอง รวมถึงสมาชิกกลุ่มสามารถหลีกเลี่ยงกับสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสม เรียนรู้ที่จะหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรง และเปลี่ยนทัศนคติเป็นการมองในมุมบวก ซึ่งเป็นการสร้างพลังตัวตนให้คงอยู่ตลอดไป และผู้นำกลุ่มสรุปเพิ่มเติมตามใบความรู้ พร้อมกับให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันสรุปประโยชน์ของการรับรู้อารมณ์ที่ถูกต้อง

2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม

3. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม

2. สังเกตจากการร่วมแสดงความคิดเห็น ความสนใจในการฟัง และการร่วมอภิปราย

3. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม

ใบความรู้ การอารมณ์



การเรียนรู้ความแตกต่างและเข้าใจอารมณ์ของตนเอง เป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้เรารู้จักควบคุมอารมณ์โกรธได้ และการที่คนเราจะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ผู้นั้นจะต้องเข้าใจอารมณ์ของตนเองและพยายามที่จะศึกษาถึงอารมณ์ของคนอื่น ๆ จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาตนเองและการจัดการกับอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมของตนเอง ตลอดจนทำให้เกิดความเข้าใจเมื่อผู้อื่นแสดงอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมและจะทำให้สามารถที่จะปรับตัวอยู่ร่วมกันได้ ดังตัวอย่างที่จะได้กล่าวต่อไป

ต่อ เป็นเด็กผู้ชายกำลังเข้าสู่วัยรุ่น ที่เจ้าอารมณ์ ขี้หงุดหงิด แต่โกรธง่ายหายเร็ว



เช้าวันหนึ่ง ด้วยความรีบประคบกับที่แม่อยากให้ไปโรงเรียนแต่เช้า ต่อผลเอามือปิดแก้วน้ำบนโต๊ะตกแตก ต่อโมโห นึกโกรธแม่ และหันไปทำตาขวางใส่แม่

“แม่เร่งต่อทำไม เห็นไหมแก้วแตกเลย”

“แม่ไม่ได้ยุ่งอะไรด้วยเลยนะ ต่อ”

“ก็แม่เร่งต่อ ถ้าต่อไม่รีบ แก้วก็ไม่แตกหรอก”

แม่ยืนนิ่งสักครู่ แล้วเก็บเศษแก้วไปทิ้งจนเรียบร้อย ในขณะที่ต่อเดินกระแทกเท้าเสียงดังด้วยความไม่พอใจ แม่คิดว่าคุยกันตอนนี้ คงไม่รู้เรื่องแน่ ๆ จึงปล่อยให้ไปโรงเรียนก่อน ตกเย็น ต่อ กลับมาด้วยที่ท่าดีขึ้น แม่จึงถามว่า

“เมื่อเช้านี้ทำแก้วแตก และยังทำป้างป้างในบ้านอีก ลูกโกรธใคร”

“ก็โกรธแม่ไง เพราะแม่เร่งต่อมากจนเกินไป จนต่อทำแก้วแตก”

“ลูกทำแก้วแตก มันจะดีกว่ามียถ้าลูกจะขอโทษและช่วยหยิบเศษแก้วไปทิ้ง แต่ถ้าลูกปล่อยให้เศษแก้วไว้อย่างนั้น ลูกคิดว่าจะเกิดอะไรขึ้น

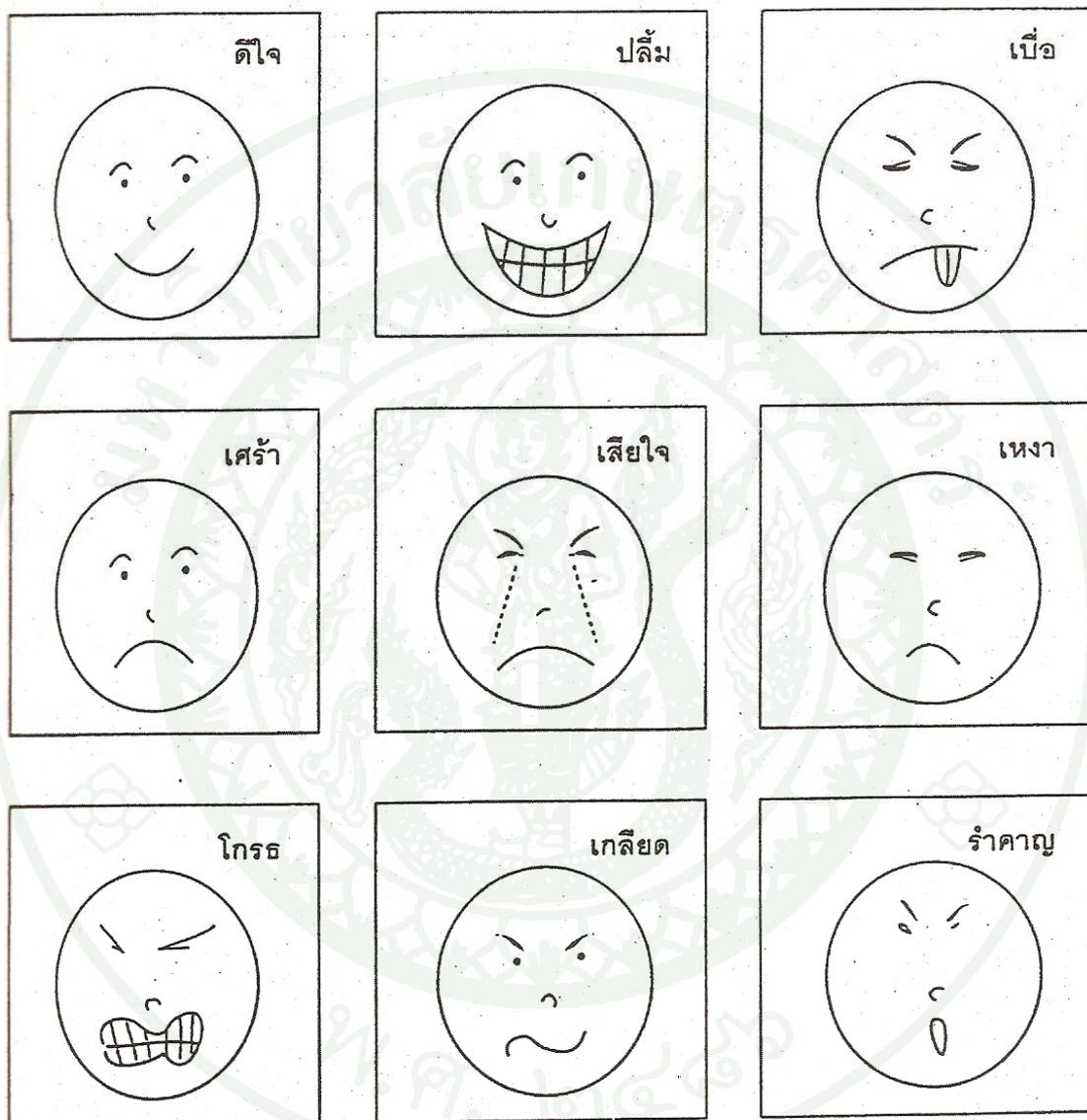
“ก็อาจจะมีคนไปเหยียบแล้วโดนแก้วบาดเป็นแผล”

“ใช่แล้วลูก เพราะฉะนั้น ลูกต้องรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง ไม่ใช่เอาแต่โมโห กระแทกเท้าป้างป้าง คนที่ไม่รู้จักควบคุมอารมณ์ตัวเอง เอาแต่โมโหนะ ไม่มีใครอยากคุยด้วยหรอกนะลูก”

แหล่งข้อมูล

สุริยเดว ทรีปาตี. 2553. ต้นทุนชีวิตเด็กและเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โรงพิมพ์เดือนตุลา.

ภาพตัวอย่าง
การ์ตูนอารมณ์



โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ครั้งที่ 5

ชื่อเรื่อง พลังตัวตน

ชื่อกิจกรรม สีสเจ้าปัญหา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้เท่าทันความคิดและรู้จักการวางแผนก่อนตัดสินใจเลือก
2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้จักการตัดสินใจภายใต้ความเสี่ยง

แนวคิด

ในสภาพการณ์ปัจจุบันมีความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นกับเยาวชน ได้ตลอดเวลา ดังนั้นถ้าเยาวชนสามารถที่จะดึงพลังตัวตนทางด้านของการตัดสินใจที่ถูกต้องได้ดี ก็เป็นผลให้เยาวชนสามารถหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้ กิจกรรม “สีเจ้าปัญหา” เป็นกิจกรรมที่เน้นให้สมาชิกกลุ่มเกิดการเรียนรู้จากการเลือกที่มีคะแนนเป็นตัวกำหนดให้เกิดการกระทำ เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมการใช้ความคิด สติปัญญา รู้หลักของการเลือกในสิ่งที่ดีที่สุดให้กับตนเอง เป็นการส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ คิดถึงผลดีผลเสีย ก่อนการตัดสินใจเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์และความเคยชินภายใต้ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของสมาชิกกลุ่ม เป็นการเสริมสร้างพลังตัวตนให้คงอยู่ตลอดไป

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. ใบงานตารางคะแนน
2. กระดาษสีขนาด 1x2 นิ้ว จำนวน 9 สี
3. ปากกาคอนละ 1 ด้าม
4. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้วทั้งหมด และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “สี่เจ้าปัญหา”
2. ผู้นำกลุ่มกล่าวให้สมาชิกกลุ่มฟังว่า ชีวิตของเราบางครั้งจะต้องตัดสินใจบางสิ่งบางอย่างด้วยตนเอง และสิ่งที่ตัดสินใจนั้นควรเป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับตัวเรา เพราะฉะนั้นเราจะต้องตัดสินใจโดยอยู่บนหลักของเหตุและผล ซึ่งวันนี้เราจะมาทำกิจกรรม “สี่เจ้าปัญหา” ร่วมกัน

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำท่ากายบริหาร เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจในกิจกรรมที่จะทำ
2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทั้งหมดนั่งเป็นวงกลม และแจกกระดาษตารางคะแนนพร้อมปากกาคณะละ 1 ด้าม
3. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มเลือกประเภทสี ที่จัดไว้ทั้งหมด 3 ประเภท ด้วยกัน ดังนี้
 - 3.1 ประเภทที่ 1 มีให้เลือก 2 สี คือ สีแดง และสีดำ
 - 3.2 ประเภทที่ 2 มีให้เลือก 3 สี คือ สีเหลือง, สีเขียว และสีส้ม
 - 3.3 ประเภทที่ 3 มีให้เลือก 4 สี คือ สีขาว, สีชมพู, สีม่วง และ สีฟ้า
4. โดยระบุคะแนนตามประเภท โดยแต่ละประเภทจะมีคะแนนเต็ม 100 คะแนน ดังนี้
 - 4.1 ประเภทที่ 1 เลือกถูกได้ สีละ 50 คะแนน
 - 4.2 ประเภทที่ 2 เลือกถูกได้ สีละ 33.33 คะแนน
 - 4.3 ประเภทที่ 3 เลือกถูกได้ สีละ 25 คะแนน
5. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มเลือกประเภทใดก็ได้ 1 ประเภท
6. ผู้นำกลุ่มอธิบายให้สมาชิกกลุ่มฟังว่า ถ้าหากเลือกประเภทที่ 1 มีสองสี โอกาสถูกจะน้อย แต่จะได้คะแนนเยอะ แต่ถ้าเลือกประเภทที่ 2 ได้สามสีแต่คะแนนก็จะน้อยลง และถ้าเลือกประเภทที่ 3 สมาชิกกลุ่มได้สีมากโอกาสที่จะถูกก็มีมาก แต่จะได้คะแนนน้อย
7. เมื่อผู้นำกลุ่มอธิบายให้สมาชิกกลุ่มฟังแล้ว ผู้นำกลุ่มจะให้สมาชิกกลุ่มเลือกอีกครั้งหนึ่ง และเมื่อเลือกแล้วสมาชิกกลุ่มจะไม่สามารถเปลี่ยนประเภทได้อีก
8. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำเครื่องหมาย x ลงไปในกระดาษตารางคะแนนตามประเภทที่ตนเลือก และเลือกได้เพียงประเภทเดียวเท่านั้น

9. เริ่มเล่นเกม “สี่เจ้าปัญหา” โดยผู้นำกลุ่มจะหยิบสีที่อยู่ในกล่องทั้งหมด 9 สี ตามแต่ละประเภท เมื่อหยิบสีได้ และอยู่ในประเภทที่เท่าไร ก็ให้สมาชิกกลุ่มที่เลือกประเภทและมีสีอยู่นั้น ก็ให้คะแนนตามแต่ละประเภท

10. สมาชิกกลุ่มที่เลือกสีไม่ตรงกับผู้นำกลุ่ม ก็ให้ใส่คะแนน 0 ลงในกระดาษคะแนน

11. ผู้นำกลุ่มทำการสุ่มเลือกสีทั้งหมด 3 ครั้ง

12. เมื่อผู้นำกลุ่มจับสีขึ้นมาครบ 3 ครั้งแล้วให้สมาชิกกลุ่มรวมคะแนนที่ตนเองได้ลงในตารางผลรวมคะแนนด้านล่าง

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. บางครั้งชีวิตจริงอาจเกิดจากมีบุคคลอื่นต้องการให้เราทำสิ่งที่ไม่ดี เช่น นำสิ่งมีค่ามากำหนด เพื่อให้สมาชิกกลุ่มกระทำผิด สมาชิกกลุ่มก็ไม่ควรเลือกกระทำ แต่ควรใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจ ว่าสิ่งที่จะเลือกนั้นควรหรือไม่ ถูกหรือผิด

2. เมื่อเลือกแล้วบางครั้งคนเราไม่สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่เลือกได้ และบางครั้งเราอาจเลือกผิดและไม่สามารถกลับไปแก้ไขอะไรได้ สิ่งที่ดีที่สุดคือ จะต้องดูความเป็นไปได้ หรือความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นกับตัวสมาชิกกลุ่มเอง ว่าทำแล้วมีผลกระทบอย่างไรบ้างและจะมีผลกระทบต่อบุคคลอื่นด้วยหรือไม่ จึงจะเป็นการเลือกที่ถูกต้อง

3. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม

4. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

2. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม

ใบงาน
ตารางคะแนน

		คะแนนครั้งที่ 1	คะแนนครั้งที่ 2	คะแนนครั้งที่ 3	รวม คะแนน
ประเภทที่ 1	สีแดง				
	สีดำ				

		คะแนนครั้งที่ 1	คะแนนครั้งที่ 2	คะแนนครั้งที่ 3	รวม คะแนน
ประเภทที่ 2	สีเหลือง				
	สีเขียว				
	สีส้ม				

		คะแนนครั้งที่ 1	คะแนนครั้งที่ 2	คะแนนครั้งที่ 3	รวม คะแนน
ประเภทที่ 3	สีขาว				
	สีชมพู				
	สีม่วง				
	สีฟ้า				

โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 6

ชื่อเรื่อง พลังตัวตน

ชื่อกิจกรรม สีนามิ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้เท่าทันความคิดและความรู้สึกของตนเอง
2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้จักการแก้ปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรง
3. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มสามารถจัดการกับปัญหา หรือควบคุมสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ด้วย

ตนเอง

แนวคิด

การเรียนรู้ความเข้าใจลักษณะทางอารมณ์ของตนเอง โดยเฉพาะการเกิดอารมณ์ทางลบที่อาจทำให้เกิดการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมจะส่งผลทางลบตามมาได้ การเรียนรู้อารมณ์ของตนเองจะเป็นพื้นฐานในการปรับเปลี่ยนอารมณ์ให้มีการแสดงออกที่เหมาะสมต่อไป กิจกรรม “สินามิ” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้ถึงพลังของอารมณ์ที่เกิดขึ้นจริง จากการได้รับประสบการณ์จริง ซึ่งเป็นทักษะหนึ่งในการสร้างพลังตัวตนให้เกิดขึ้นและคงอยู่ตลอดไป

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. กระดาษ A4 จำนวน 20 แผ่น
2. ดินสอสี
3. ใบความรู้ทักษะการจัดการกับอารมณ์
4. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้วทั้งหมด และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “สึนามิ” ซึ่งกิจกรรมนี้เป็นการปูพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์ซึ่งกันและกัน
2. ผู้วิจัยกล่าวถามสมาชิกกลุ่มในการนำเข้าสู่กิจกรรมตามหัวข้อ “สึนามิ” ดังนี้
 - 2.1 สมาชิกกลุ่มได้ยืนคำว่า “สึนามิ” แล้วคิดถึงอะไร
 - 2.2 จากข้อมูลเกี่ยวกับ “สึนามิ” ที่สมาชิกกลุ่มเคยได้รับ ผลที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร วันนี้เราจะมาทำกิจกรรม “สึนามิ” กัน

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มนั่งหันหน้าเข้าหากันเป็นวงกลม พร้อมแจกกระดาษและดินสอสีให้กับสมาชิกกลุ่ม
2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มวาดรูปอะไรก็ได้ที่ชอบและรักมากที่สุด และวาดให้สวยที่สุดเท่าที่จะทำได้ลงในกระดาษที่แจกให้ โดยใช้เวลาประมาณ 10 นาที
3. หลังจากนั้นผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มเล่าถึงความเป็นมาในภาพว่าทำไมถึงวาดภาพนั้น และรู้สึกอย่างไร
4. เมื่อสมาชิกกลุ่มเล่าจบ ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มพับกระดาษและเขียนชื่อตนเองไว้ และเดินไปหาคนที่คิดว่าสนิทที่สุดในกลุ่ม หรือเป็นคนที่สมาชิกกลุ่มรักและไว้ใจ
5. หลังจากนั้นผู้นำกลุ่มสุ่มสมาชิกกลุ่มขึ้นมาจำนวน 5 คน ออกมาหน้าห้องพร้อมกับเพื่อนที่สนิท
6. ผู้นำกลุ่มแจกกระดาษที่เตรียมไว้ ซึ่งเป็นกระดาษเปล่าที่พับเหมือนกับของสมาชิกกลุ่ม และส่งให้กับสมาชิกกลุ่มที่เป็นเพื่อนสนิท พร้อมทั้งบอกว่าห้ามสมาชิกกลุ่มเปิดอ่าน
7. หลังจากนั้นผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มฉีกกระดาษต่อหน้าเพื่อนที่ละคน
8. ผู้นำกลุ่มถามความรู้สึกสมาชิกกลุ่มที่อยู่หน้าห้องและผู้ที่อยู่ในห้อง ว่าสมาชิกกลุ่มรู้สึกอย่างไรในขณะที่เพื่อนฉีกกระดาษของตน เพื่อให้สมาชิกกลุ่มอธิบายอารมณ์และความรู้สึกในขณะนั้น
9. ผู้นำกลุ่มคืนกระดาษที่สมาชิกกลุ่มวาดให้ดังเดิม

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. การที่คนเรารักหรือชอบอะไรเราก็ควรจะแบ่งปันให้กับเพื่อน ๆ ได้รับรู้ เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์ที่ดีร่วมกัน มีอะไรก็สามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ แต่บางครั้งคนเราก็มีอารมณ์ที่อาจเกิดขึ้นเนื่องจากสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นไปตามที่เราต้องการ เราก็จะมีอารมณ์ และอารมณ์นั้นเองทำให้เราแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมออกไป เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น
2. การเรียนรู้อารมณ์ของตนเองและสามารถระงับอารมณ์โกรธในขณะนั้นได้ เป็นทักษะที่ดีที่สมาชิกกลุ่มควรฝึกฝนเพื่อไม่ให้เกิดการใช้อารมณ์ที่รุนแรงต่อตนเองและผู้อื่น
3. ผู้นำกลุ่มแจกใบความรู้เรื่องทักษะการจัดการกับอารมณ์ไว้ให้สมาชิกกลุ่มได้อ่านและนำไปปฏิบัติ
4. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม
5. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากพฤติกรรมและปฏิกิริยาการตอบสนองอารมณ์ของสมาชิกขณะเข้าร่วมกิจกรรม
3. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม

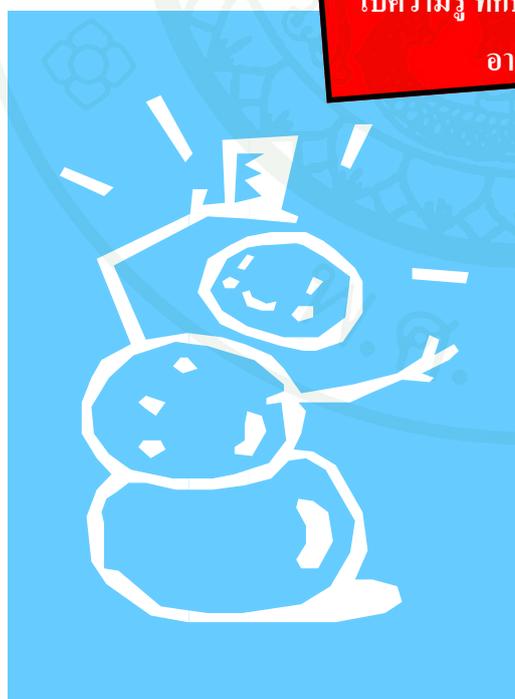
ใบความรู้

“ทักษะการจัดการกับอารมณ์”

กลุ่มอารมณ์โกรธ มีหลายลักษณะ เช่น ไม่พอใจ ไม่พอใจ ไม่สบอารมณ์ ขุ่นเคือง ฉุน โกรธ โมโห เดือดดาล คับแค้น เป็นต้น

วิธีการควบคุมอารมณ์ต่าง ๆ

1. หายใจเข้าออกยาวๆ
2. นับเลข 1-10 ซ้ำๆ (หรือนับต่อไปเรื่อยๆจนกว่าจะรู้สึกว่าการสงบลง)
3. ขอเวลานอก โดยการหนีออกไปจากสถานการณ์นั้นๆชั่วคราว
4. กำหนดลมหายใจ โดยให้สติอยู่ที่การหายใจเข้าออก
5. สำนึกความรู้สึกของตนอีกครั้ง และชื่นชมกับการที่ตนเองสามารถควบคุมอารมณ์ได้



ใบความรู้ ทักษะการจัดการกับ อารมณ์

การเรียนรู้ความแตกต่างและเข้าใจอารมณ์ของตนเอง เป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้เรารู้จักควบคุมอารมณ์ต่าง ๆ ได้ และการที่คนเราจะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ผู้นั้นจะต้องเข้าใจอารมณ์ของตนเองและพยายามที่จะศึกษาถึงอารมณ์ของคนอื่น จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาตนเอง ตลอดจนทำให้เกิดความเข้าใจเมื่อผู้อื่นแสดงอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมและจะทำให้สามารถที่จะปรับตัวอยู่ร่วมกันได้

แหล่งที่มา : <http://saiyparn.multiply.com>

โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 7

ชื่อเรื่อง พลังสร้างปัญญา

ชื่อกิจกรรม ท่านอาจารย์ Book

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มมีนิสัยรักการอ่าน
2. เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
3. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้จักซื้อหนังสือมากขึ้น

แนวคิด

การทำหนังสือเพื่อบันทึกเรื่องราวในเรื่องของการอ่านในแต่ละวันทำให้สมาชิกกลุ่มได้อ่านหนังสือที่หลากหลาย และเป็นการสร้างความรู้สึกรักการอ่านเพิ่มขึ้น และรู้ว่าตนเองมีศักยภาพในการที่จะทำอะไรให้ประสบความสำเร็จได้ เป็นการสร้างเสริมทักษะการอ่านให้กับสมาชิกกลุ่ม ช่วยให้มีพัฒนาการทางความคิด สติปัญญา จินตนาการ และความสามารถสร้างการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยกิจกรรมนี้ผู้ที่เข้ามามีบทบาทและมีส่วนร่วมกับผู้นำกลุ่มคือครูในโรงเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาพลังทางปัญญา ซึ่งเป็นพลังที่จะช่วยหล่อหลอมให้เกิดพลังตัวตนให้คงอยู่ต่อไปด้วย

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. สมุดโน้ต จำนวน 20 เล่ม
2. อุปกรณ์การตกแต่งสมุด
3. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้วทั้งหมด และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “ท่านอาจารย์ Book”

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มแจกสมุดโน้ตให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคน เพื่อประดิษฐ์ตามความชอบของแต่ละคน โดยให้เวลาประดิษฐ์ 10 นาที
2. ผู้นำกลุ่มนำสมาชิกกลุ่มเข้าห้องสมุดของโรงเรียน เพื่อให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนนำหนังสือชนิดใดก็ได้ที่ตนเองสนใจและคิดว่าเพื่อนก็สนใจ มาคนละ 1 เล่ม จากนั้นผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาในหนังสือเล่มนั้นพอสังเขป เพื่อออกมาพูดให้เพื่อนๆ ฟัง
3. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มบันทึกชื่อหนังสือที่ได้อ่านลงในสมุดโน้ต และนำไปให้ครูประจำชั้นดู เพื่อเซ็นชื่อลงในบันทึกของสมาชิกกลุ่มทุกครั้งที่ได้หยิบหนังสือเล่มอื่น ๆ มาอ่าน
4. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำอย่างนี้ทุกวัน จนกระทั่งจบโปรแกรม เมื่อจบโปรแกรมผู้ที่อ่านหนังสือได้มากที่สุด คนนั้นก็จะได้รางวัลเป็นการเสริมแรง

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. สมาชิกกลุ่มได้อ่านหนังสือที่หลากหลาย สร้างความรู้สึกรักการอ่านเพิ่มขึ้น และรู้ว่าตนเองมีศักยภาพในการที่จะทำอะไรให้ประสบความสำเร็จได้ เป็นการสร้างเสริมทักษะการอ่านให้กับสมาชิกกลุ่ม ช่วยให้มีพัฒนาการทางความคิด สถิติปัญญา จินตนาการ และความสามารถสร้างการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
2. เป็นการกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการใช้สมุดที่ตนเองได้ทำขึ้น เป็นการสร้างสภาพภูมิใจในตนเอง อีกทั้งยังสามารถจดจำชื่อหนังสือและเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้อ่าน ตลอดจนทำให้สมาชิกกลุ่มนำประสบการณ์จากในหนังสือไปประกอบการดำเนินชีวิตประจำวันได้
3. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม
4. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ความสนใจในการอ่านหนังสือ
2. ความสนใจในการเข้าห้องสมุดของสมาชิกกลุ่ม
3. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม



ตัวอย่าง
ภายในสมุดโน้ต

วัน เดือน ปี.....

เล่มที่.....

ชื่อหนังสือ.....

ใจความสำคัญ

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงนามครูประจำชั้น.....

โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 8

ชื่อเรื่อง พลังสร้างปัญญา

ชื่อกิจกรรม สู่ ไอ แอม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้รู้จักอาชีพต่าง ๆ
2. เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจในการอ่านหนังสือ
3. เพื่อเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน

แนวคิด

การพัฒนาพลังสร้างปัญญาให้เข้าใจถึงประโยชน์ของการอ่านหนังสือ จำเป็นจะต้องสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการกระทำ เพื่อให้ตนเองสามารถที่เดินทางไปสู่เป้าหมายที่ตั้งใจไว้ได้ กิจกรรม “สู่ ไอ แอม” เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมการอ่านและสร้างเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับอาชีพให้สมาชิกกลุ่มได้รู้และเพื่อให้เกิดความพยายามในการที่จะไปให้ถึงฝันที่ตนเองต้องการ เป็นการเพิ่มพลังสร้างปัญญาอีกทางหนึ่ง

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. ภาพบุคคลในอาชีพต่าง ๆ
2. ข้อความที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ
3. สมุดวาดภาพ
4. นกหวีด
5. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้ว และนำเข้าสู่วรรยากาศกิจกรรม “ซู ไอ แอม”
2. ผู้นำกลุ่มกล่าวถามสมาชิกกลุ่มสั้น ๆ ว่า “เมื่อโตขึ้นนักเรียนอยากเป็นอะไร และรู้หรือไม่ว่าอาชีพที่นักเรียนอยากเป็นนั้นมีหน้าที่อะไรบ้าง” เมื่อสมาชิกกลุ่มตอบคำถามพอสมควรแล้ว ผู้นำกลุ่มจึงนำเข้าการทำกิจกรรมต่อไป

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มแบ่งสมาชิกกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน โดยกลุ่มที่ 1 ผู้นำกลุ่มแจกภาพบุคคลในอาชีพต่าง ๆ ให้สมาชิกกลุ่มทั้งสิบคน กลุ่มที่ 2 ผู้นำกลุ่มแจกข้อความที่เกี่ยวข้องกับอาชีพให้สมาชิกกลุ่มทั้ง 10 คน
2. เมื่อได้ยืมสัญญาณนกหวีด ให้สมาชิกกลุ่มเริ่มจับคู่ภาพกับข้อความให้ถูกต้อง
3. เมื่อจับคู่ภาพกับข้อความได้ถูกต้องแล้วให้สมาชิกกลุ่มนั่งลง และแต่ละคู่ออกมาอ่านข้อความที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนั้นให้เพื่อน ๆ ฟัง
4. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนลองคิดอาชีพที่รู้จัก ว่ามีอะไรบ้าง และวาดภาพออกแบบลักษณะของบุคคลอาชีพนั้นพร้อมตั้งชื่อผลงาน
5. ผู้นำกลุ่มสุ่มถามสมาชิกกลุ่ม 3-4 คน ในเรื่องของอาชีพว่า สมาชิกกลุ่มอยากเป็นอะไรในอนาคต และจะต้องทำอย่างไรจึงจะไปให้ถึงสิ่งที่ฝันไว้
6. ผู้นำกลุ่มแนะนำให้สมาชิกกลุ่มสามารถหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ หรือจากครูในโรงเรียนได้

ขั้นสรุปกิจกรรม

- ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้
1. สมาชิกกลุ่มเข้าใจถึงประโยชน์ของการอ่านหนังสือ ก่อให้เกิดการกระตุ้นพลังในการที่จะก้าวไปสู่อาชีพที่ตนเองได้ตั้งเป้าหมายไว้
 2. สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้บุคคลในอาชีพต่าง ๆ ที่หลากหลาย มีความสามารถในการใช้จินตนาการและประสบการณ์ที่สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองในอนาคตได้
 3. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม
 4. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ความเข้าใจในลักษณะงานของอาชีพต่าง ๆ
3. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม



โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 9

ชื่อเรื่อง พลังสร้างปัญญา

ชื่อกิจกรรม ภาษาอังกฤษ...ง่ายนิดเดียว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อกระตุ้นให้สมาชิกกลุ่มสนใจอ่านหนังสือ
2. เพื่อฝึกทักษะทางการคิดและการใช้ศัพท์ภาษาต่างประเทศได้อย่างถูกต้อง

แนวคิด

การที่จะเสริมสร้างความเข้าใจและการใช้ภาษาของเด็ก ๆ นั้น เริ่มจากการใช้ภาพประกอบการเรียนการสอน ทำให้เด็กจำได้ง่ายขึ้น และเป็นการกระตุ้นให้เด็ก ได้เรียนรู้และเห็นความสำคัญของการอ่าน และการใช้ภาษาที่ถูกต้อง กิจกรรม “ภาษาอังกฤษ...ง่ายนิดเดียว” สร้างขึ้นเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้เพิ่มเติมจากภาษาหลัก และเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากภาพประกอบ เพราะเด็กในวัยเรียน ภาพประกอบมีส่วนสำคัญต่อสติปัญญา ความสามารถในการจดจำ และสามารถต่อยอดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับวัย เป็นการเสริมสร้างพลังทางปัญญาควบคู่กับพลังตัวตน

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. แผ่นตัวอักษรที่ใช้ภาพแทน เช่น A = ant คือ มด ก็ให้ใช้ภาพ มด เป็นต้น
2. กระดาษสำหรับเขียนข้อความ
3. สีเมจิก
4. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้วทั้งหมด และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “ภาษาอังกฤษ...ง่ายนิดเดียว”

2. ผู้นำกลุ่มกล่าวถามสมาชิกกลุ่มว่า “ใครชอบอ่านหนังสือเรียนภาษาอังกฤษบ้าง และอะไรที่ทำให้สมาชิกกลุ่มอยากอ่านหนังสือ” เมื่อสมาชิกกลุ่มตอบคำถามได้พอสมควรแล้ว ผู้นำกลุ่มจึงนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่ม แบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน แล้วทำการแจกแผ่นภาพภาษาอังกฤษให้ทั้งหมดกลุ่มละ 26 ตัวอักษร

2. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มนำพยัญชนะใน 26 ตัวมาผสมกันให้ได้คำใหม่ แล้วเขียนลงในกระดาษ

3. ผู้นำกลุ่มให้แต่ละกลุ่มผสมคำเป็นเวลา 20 นาที จึงสั่งหยุด กลุ่มใดผสมคำได้มากที่สุด กลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

4. เมื่อสมาชิกกลุ่มเขียนเสร็จแล้วให้ส่งตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมาพูดคำที่กลุ่มตนเองผสมว่ามีคำว่าอะไรบ้าง

5. ผู้นำกลุ่มตรวจสอบความถูกต้องและบันทึกคะแนน (1 คำ / 1 คะแนน) และสรุปคะแนนอีกครั้งเมื่อทั้ง 2 กลุ่มนำเสนอเรียบร้อยแล้ว

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวสรุปให้สมาชิกกลุ่มฟัง ในเรื่องของการทำงานกลุ่มจะต้องมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการอ่าน ไม่ว่าจะสมาชิกกลุ่มจะอ่านหนังสือภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ถ้าสมาชิกกลุ่มอ่านหนังสือมาก สมาชิกกลุ่มก็จะรู้จักคำมาก มีประสบการณ์และสามารถจินตนาการนำไปสู่ผลการเรียนที่ดีขึ้นและยังเรียนรู้โลก ได้มากขึ้นอีกด้วย ดังนั้นการอ่านหนังสือทำให้เรารู้จักโลกได้กว้างขึ้น

2. ผู้นำกลุ่มแนะนำให้สมาชิกกลุ่มสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้จากหนังสือ หรือจากครูในโรงเรียนได้

3. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม

4. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นร่วมกัน
3. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม



โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 10

ชื่อเรื่อง พลังสร้างปัญญา

ชื่อกิจกรรม ปิงปองคกป้อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
2. เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
3. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มมีความพยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

แนวคิด

การพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน กิจกรรม “ปิงปองคกป้อง” เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนฝึกสมาธิและรู้จักการเปรียบเทียบกิจกรรมกับการเรียน ฝึกการใช้ทักษะและความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ เพื่อให้เกิดความมุ่งมั่น พยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เป็นการสร้างพลังทางปัญญาให้เกิดขึ้นตลอดไป

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. ตะเกียบ จำนวน 4 คู่
2. กระจปอง จำนวน 4 ใบ
3. จาน จำนวน 4 ใบ
4. ลูกปิงปอง จำนวน 4 ลูก
5. แก้ว จำนวน 4 ตัว
6. นกหวีด จำนวน 1 ตัว
7. ใบงานประโยชน์ของการเรียน
8. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้วทั้งหมด และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “ป้องกันตกป๋อง”
2. ผู้นำกลุ่มกล่าวถามสมาชิกกลุ่มเกี่ยวกับความพยายามว่า “นักเรียนเคยพยายามทำอะไรบางอย่างให้สำเร็จหรือไม่ เมื่อสำเร็จแล้วนักเรียนรู้สึกอย่างไร”
3. เมื่อสมาชิกกลุ่มตอบคำถามพอสมควรแล้ว ผู้นำกลุ่มจึงนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป

ขั้นดำเนินกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. ผู้นำกลุ่มเตรียมอุปกรณ์การเล่นเก๋อมาวางไว้ มีลูกปิงปอง ตะเกียบ จาน กระป๋องและเก๋อ
2. ผู้นำกลุ่มนำเก๋อมาตั้งไว้หน้าแถวๆ ละ 1 ตัว ระยะห่างจากสมาชิกกลุ่ม 1 เมตร พร้อมนำจานใส่ลูกปิงปอง 4 ลูก มาไว้ที่หน้าแถวของแต่ละกลุ่ม
3. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 4 กลุ่ม โดยให้สมาชิกกลุ่มแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง
4. เมื่อผู้นำกลุ่มให้สัญญาณกหวีด ให้ผู้ที่อยู่หัวแถวใช้ตะเกียบคีบลูกปิงปองที่อยู่ในจานขึ้น แล้วเดินนำไปใส่กระป๋องที่อยู่อีกโต๊ะหนึ่ง เมื่อวางลูกปิงปองลงกระป๋องแล้ว ให้อ่านประโยชน์ของการเรียนที่วางไว้บนโต๊ะคนละ 1 หัวข้อ
5. สมาชิกกลุ่มคนแรกเดินกลับมาพร้อมนำตะเกียบส่งให้คนต่อไปจนครบทั้ง 5 คน และนำประโยชน์ที่ตนเองอ่านเขียนลงในกระดาษประจำกลุ่ม
6. หากลูกปิงปองตกลงพื้น ให้เก็บลูกปิงปองไปใส่จานเหมือนเดิม แล้วเริ่มคีบลูกปิงปองใหม่
7. กลุ่มใดใช้เวลาน้อย รวดเร็ว และปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องตามกติกา ถือเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นสรุปกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มนำประโยชน์ของการเรียนมาพูดหน้าห้อง พร้อมกับร่วมกันสรุปว่าอะไรที่ทำให้เราประสบความสำเร็จและอะไรที่ทำให้ไม่ประสบความสำเร็จ และให้สมาชิกกลุ่มเปรียบเทียบกับการเรียน

2. พร้อมทั้งอธิบายให้ฟังว่า การศึกษาป้องกันเป็นการฝึกสมาธิให้อยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้นาน ๆ เช่น การอ่านหนังสือ หรือทำกิจกรรม เป็นต้น และแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ดังนั้นความตั้งใจและความพยายามจะทำให้ประสบผลสำเร็จในสิ่งที่ตั้งเป้าหมายไว้ และสิ่งสำคัญก็คือการใช้สมาธิและความอดทนที่จะฟันฝ่าอุปสรรคต่าง ๆ เช่นเดียวกับการเรียน อะไรที่ทำไม่ได้ก็ให้คิดตรองว่าเกิดจากสาเหตุใด และแก้ไขสาเหตุนั้น โดยอาจถามครู หรือผู้ปกครอง เพื่อขอคำแนะนำเพิ่มเติม

3. ผู้นำกลุ่มแจกใบงานประโยชน์ของการเรียนและเกร็ดความรู้ วิธีเรียนหนังสือให้เก่ง 10 ข้อ กับสมาชิกกลุ่ม

4. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม

5. ผู้นำกลุ่มนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากการร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นและบอกถึงประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม “ป้องกันตกป๋อง”

2. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม



ใบงาน ประโยชน์ของการเรียนหนังสือ

1. เรียนหนังสือเพื่อที่จะได้นำความรู้มาพัฒนาตนเอง
2. เรียนหนังสือเพื่อที่จะได้ มีความรู้ และได้เอาตัวรอดได้
3. ใครไม่เรียน !! เป็นคนโง่ ไม่มีความรู้
4. เรียนเพื่อทำให้สมองได้ใช้งาน
5. เรียนเพื่อให้รู้ว่าสิ่งไหน"ถูกหรือผิด"
6. เรียนเพื่อทำให้สามารถอ่านหนังสือได้ เขียนได้
7. เรียนเพื่อเพิ่ม"คุณค่า"ให้กับชีวิต
8. เรียนเพื่อที่จะได้สอบผ่านในชั้นที่สูงขึ้น
9. เรียนเพื่อที่จะได้ทำงานในอาชีพที่ใฝ่ฝัน
10. เรียนเพื่อที่จะได้เป็นที่ภูมิใจของพ่อแม่



เกร็ดน่ารู้ วิธีเรียนหนังสือให้เก่ง 10 ข้อ

1. มีโต๊ะและเก้าอี้สำหรับนั่งเรียนหนังสือที่บ้าน สิ่งแวดล้อมที่ดีช่วยให้มีสมาธิในการเรียน
2. ตั้งเป้าหมายอย่างชัดเจนว่าจะอ่านแต่ละวิชา หรือทำการบ้านอย่างน้อยแค่ไหนและลงมือทำอย่างเต็มที่จนเสร็จ
3. บางวิชาที่ยากๆให้รวมกลุ่มกับเพื่อนๆ ช่วยกันสอน ช่วยกันเรียน ผลัดกันค้นคว้า ตั้งคำถาม
4. มีเวลาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนทุกๆวัน วันละนิด ฝึกลงเป็นนิสัย
5. ฝึกทักษะการเรียนอยู่เสมอๆ เช่น ฝึกอ่านให้เร็วขึ้น จดบันทึกเป็นระบบ จัดระเบียบความคิด และ สรุปเนื้อหาจะช่วยในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ
6. นั่งใกล้ครูมากที่สุด จะได้ไม่มีอะไรมาดึง ความสนใจในการเรียนของเรา
7. ทำการบ้านหรือรายงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จทันเวลา ข้อนี้สำคัญมาก เพราะถ้าทำเสร็จเร็วเท่าไร จะมียเวลาอ่านหนังสือมากขึ้น
8. จัดลำดับความสำคัญของวิชาที่ต้องทำ เช่น วิชาไหนค่วนที่สุด หรือหัวข้อไหนไม่เข้าใจ ต้องเรียงลำดับไว้ และ ทำตามให้ได้
9. ทำความเข้าใจว่าครูผู้สอนแต่ละวิชามีการให้คะแนนอย่างไร คะแนนเก็บเท่าไร คะแนนสอบเท่าไร วางแผนทำคะแนนให้ดีในแต่ละส่วน
10. สำคัญที่สุดในการเรียน ก็คือมุ่งมั่นตั้งใจเรียนไม่มีใครช่วยเราได้

แหล่งที่มา : <http://www.dek-d.com>



**โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 11**

ชื่อเรื่อง พลังสร้างปัญญา

ชื่อกิจกรรม หมาป่า กับกระต่าย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มเห็นความสำคัญของการรับผิดชอบ, ตรงต่อเวลาและรู้จักวางแผนก่อนการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม
2. เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการรู้จักรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

แนวคิด

การกำหนดเป้าหมายและรู้จักวางแผนเป็นรากฐานของความสำเร็จในการที่จะสร้างพลังทางปัญญาเพื่อนำไปสู่จุดหมายที่ตั้งไว้ กิจกรรม “หมาป่ากับกระต่าย” เป็นกิจกรรมที่เน้นให้สมาชิกกลุ่มเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน จากการฟังคำสั่งและการปฏิบัติต่อกฎระเบียบตามช่วงเวลาที่เหมาะสม รู้จักการตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ เป็นการเสริมสร้างพลังทางปัญญาให้คงอยู่ตลอดไป

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. บัตรคำในช่วงเวลาต่าง ๆ เช่น
 - 06.00 น. ได้เวลาตื่นนอนแล้ว
 - 07.00 น. ได้เวลาทานอาหารเช้าแล้ว
 - 08.00 น. ได้เวลาไปเรียนแล้ว
 - 09.00 น. ได้เวลาเรียนแล้ว
 - 12.00 น. ได้เวลาทานข้าวกลางวันแล้ว
 - 3 โมง ได้เวลากลับบ้านแล้ว

- 6 โมง ได้เวลาทำการบ้านแล้ว
 - 4 ทุ่ม ได้เวลานอนแล้ว เป็นต้น
2. ใบงานประโยชน์ของความรับผิดชอบและการตรงต่อเวลา
 3. นกหวีด
 4. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งให้สมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่แล้ว และนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “หมาป่ากับกระต่าย”

2. ผู้นำกลุ่มสนทนากับสมาชิกกลุ่มเรื่องการกำหนดเป้าหมายและวางแผนการเรียนรู้ว่ามีความจำเป็นอย่างไร เช่น

- กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้แต่ละครั้ง เช่น ต้องการรู้อะไรบ้าง แต่ละวิชามีวัตถุประสงค์อย่างไร เป็นต้น

- ปฏิบัติตามแผน เช่น ศึกษาจากหนังสือ หรือเอกสารอื่น ๆ

- บันทึกผลการปฏิบัติของตนเอง

- ประเมินตนเอง

- สร้างแรงจูงใจให้กับตนเอง เช่น การให้รางวัลตนเองเมื่อทำสำเร็จ และลงโทษเมื่อทำไม่สำเร็จ

ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่ม 1 คน เป็น หมาป่า และสมาชิกกลุ่มที่เหลือเป็นกระต่าย ให้ทุกคนยืนล้อมกันเป็นวงกลมรอบหมาป่า

2. เมื่อผู้นำกลุ่มให้สัญญาณ กระต่ายถามหมาป่าว่าเวลานี้กี่โมงแล้ว เมื่อหมาป่าตอบว่าเวลานี้ 9 โมงแล้ว กระต่ายจะต้องกระโดดเท่าจำนวนที่หมาป่าสั่ง

3. เมื่อหมาป่าตอบว่า ได้เวลา...แล้ว กระต่ายจะต้องวิ่งไปเกาะด้านหลังหมาป่า และเมื่อใครไปเกาะหลังหมาป่าคนสุดท้าย คนนั้นก็มาเป็นหมาป่าแทน

4. ผู้นำกลุ่มกำหนดให้สมาชิกกลุ่มทำอย่างนี้เป็นจำนวน 10 ครั้ง จึงให้สัญญาณเลิก

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. ความรับผิดชอบ หมายถึงการมีความมุ่งมั่นตั้งใจปฏิบัติหน้าที่การทำงานให้บรรลุความสำเร็จตามความมุ่งหมายยอมรับผลการกระทำนั้น และพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น
2. การตรงต่อเวลา หมายถึง การทำงานหรือการปฏิบัติหน้าที่ให้ตรงเวลาหรือทันเวลาตามที่กำหนด การฝึกให้ตรงต่อเวลาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้าง **ความ**มีระเบียบวินัยให้กับตนเอง
3. ผู้นำกลุ่มแจกใบงาน ประโยชน์ของความรับผิดชอบและการตรงต่อเวลา
4. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทำแบบประเมินกิจกรรม
5. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มนำเสนอโน้ตครั้งที่ 7 มาในครั้งหน้าด้วย เพื่อทำการเฉลยผู้ที่ได้รางวัลและนัดหมายกับสมาชิกกลุ่มในการทำกิจกรรมกลุ่มครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
2. ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบประเมินกิจกรรม



ใบงานประโยชน์ของความรับผิดชอบและการตรงต่อเวลา

ประโยชน์ของความรับผิดชอบและการตรงต่อเวลา

1. ทำให้เรามีนิสัยขยันขันแข็ง เอาใจใส่การทำงานอย่างจริงจัง
2. ฝึกให้เราเป็นคนกระตือรือร้น มีชีวิตชีวา
3. ทำให้เรามีความเชื่อตรงต่อตัวเอง รักษาเกียรติยศของตนเอง
4. ทำให้เราทำงานได้สะดวก รวดเร็ว เรียบร้อยและมีผลดี
5. หน้าที่การงานประสบความสำเร็จ ชีวิตก้าวหน้า
6. สามารถกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เราจะกระทำได้ในแต่ละวันทำให้ชีวิตมีระเบียบ และมีวินัยกับตนเอง
7. เป็นที่เชื่อถือ และไว้วางใจของคนอื่น

โทษของการไม่รับผิดชอบและไม่ตรงต่อเวลา

1. กลายเป็นคนเกียจคร้าน คอยหาสาเหตุหลีกเลี่ยงงาน
2. เป็นคนผัดวันประกันพรุ่ง
3. กิจกรรมหรือการงาน และชีวิตยุ่งเหยิง ไม่เป็นระเบียบ
4. กลายเป็นคนไม่เชื่อตรงต่อตนเอง
5. ทำให้ผิดนัด กิจกรรมหรืองานเกิดความเสียหาย
6. ไม่เป็นที่เชื่อถือของคนอื่น



ที่มา : <http://www.wat-khaorahu.com/>

**โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
ครั้งที่ 12**

ชื่อเรื่อง ปัจฉิมนิเทศ

ชื่อกิจกรรม จดหมายแห่งความสุข

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มสรุปสิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา
2. เพื่อเป็นการให้กำลังใจและเสริมสร้างความเชื่อมั่นแก่สมาชิกกลุ่มในการที่จะเปลี่ยนแปลงอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมเพื่อการพัฒนาตนเองในอนาคตต่อไป

เวลา 50 นาที

สถานที่ ห้องเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

อุปกรณ์

1. ใบงานความรู้สึกลงในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ใบงานจดหมายแห่งความสุข จำนวน 20 แผ่น
3. ดินสอสี จำนวน 2 กล่อง
4. ขอร่างวาด
5. แบบประเมินกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

ผู้นำกลุ่มกล่าวทักทายสมาชิกกลุ่มด้วยความเป็นกันเอง และรอยยิ้มเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สบายใจ พร้อมทั้งผู้นำกลุ่มทบทวนกิจกรรมทั้งหมด 12 ครั้ง ที่ได้ทำให้กับสมาชิกกลุ่มได้ทราบก่อนการนำเข้าสู่บรรยากาศกิจกรรม “ปัจฉิมนิเทศ” เป็นกิจกรรมครั้งสุดท้ายของโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ขั้นดำเนินการกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มแจกใบงานความรู้เกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้งให้สมาชิกกลุ่มได้เขียน และนำเสนอคืนให้กับผู้นำกลุ่ม
2. จากนั้นผู้นำกลุ่มแจกใบงานจดหมายแห่งความสุขให้สมาชิกทั้ง 20 คน เขียนสิ่งดี ๆ ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม และบอกความประทับใจกับเพื่อนคนอื่น ลงในใบงานจดหมายแห่งความสุข
3. ให้สมาชิกแต่ละคนเขียนข้อความในเชิงบวกเท่านั้นที่เป็นการให้กำลังใจและเสริมสร้างความเชื่อมั่นให้แก่เพื่อนสมาชิกทุกคน
4. ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มแลกเปลี่ยนกระดาษให้เพื่อน ๆ แต่ละคนได้เขียนของตนเองจนครบ

ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

1. สมาชิกกลุ่มได้เรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 12 ครั้ง และเข้าใจพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาได้ดีขึ้น เกิดทักษะในด้านต่าง ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรมสมาชิกกลุ่มมีแนวทางในการจัดการกับปัญญาของตนเองได้มากขึ้น
2. ผู้นำกลุ่มสรุปในกิจกรรมครั้งที่ 7 “ท่านอาจารย์ Book” ว่าใครสามารถอ่านหนังสือได้มากที่สุด ผู้นำกลุ่มจะแจกรางวัล เป็นอันเสร็จสิ้นกิจกรรมครั้งที่ 7
3. ผู้นำกลุ่มกล่าวชื่นชมและให้กำลังใจสมาชิกกลุ่ม พร้อมทั้งกล่าวปิด โปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

การประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากใบงาน

ใบงาน
ความรู้สึกในการเข้าร่วมกิจกรรม

ชื่อ - นามสกุล.....

ชั้น ป. 5/.....

ความรู้สึกของการเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้ง

ครั้งที่	กิจกรรม	ความรู้สึก
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

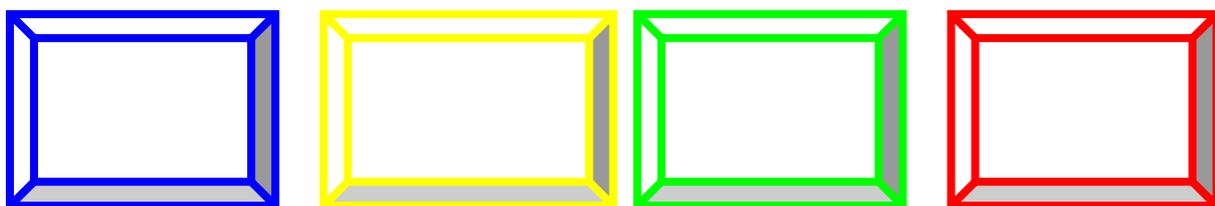
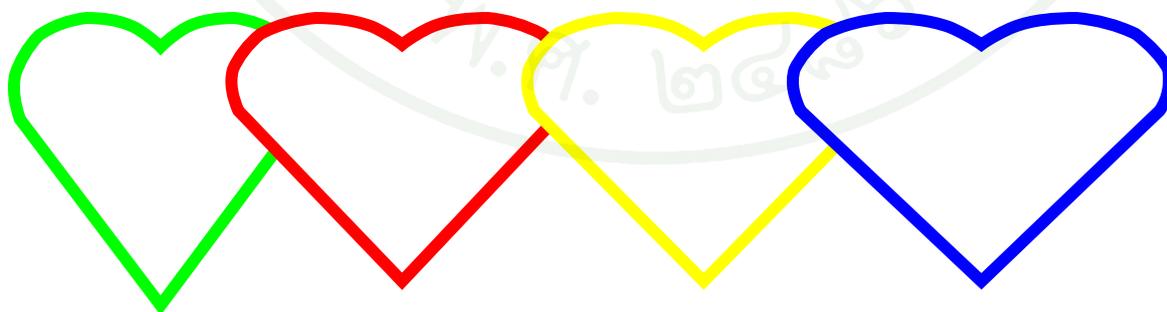
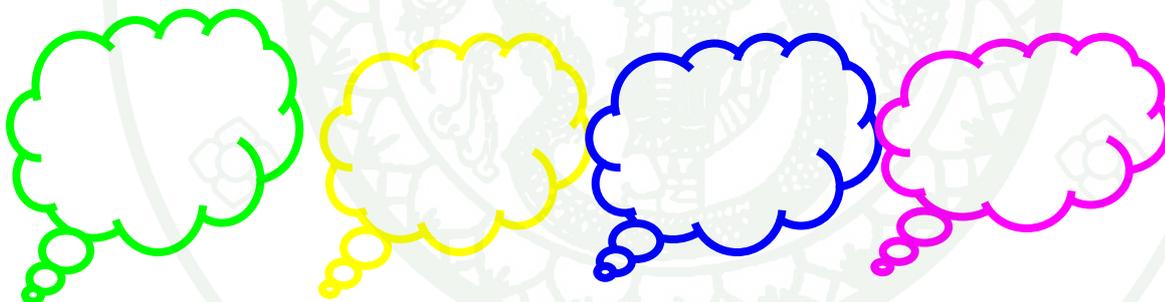
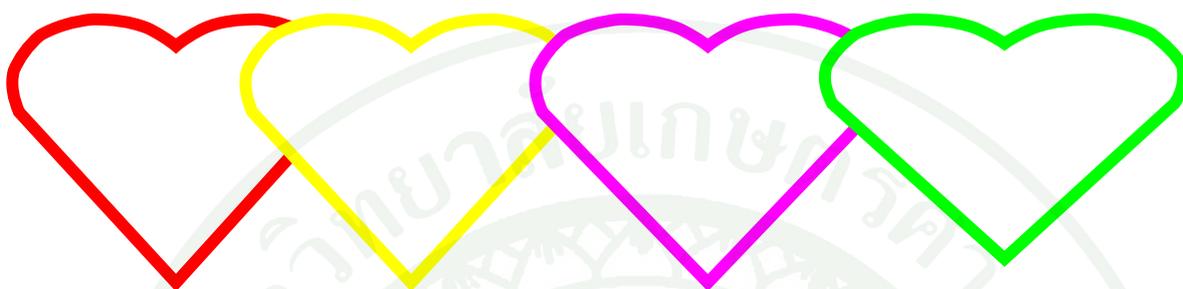
1.....

2.....

3.....

ใบงาน
จดหมายแห่งความสุข

ชื่อ.....นามสกุล.....วัน/เดือน/ปี.....



แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียน
ช่วงชั้น ป.4 – ป.6

ข้อเสนอแนะในการใช้

1. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ “แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6” ควรศึกษาคู่มือการใช้ (ส่วนที่ 1) รายการข้อคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์ (ส่วนที่ 3) และเกณฑ์การตัดสินเพื่อให้คะแนน (ส่วนที่ 3) ก่อนการดำเนินการสัมภาษณ์อย่างละเอียดจนเข้าใจอย่างถ่องแท้
2. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรสร้างสัมพันธภาพกับเด็กก่อนดำเนินการสัมภาษณ์ เช่น ทำความรู้จักเด็กโดยแนะนำผู้สัมภาษณ์ และขอให้เด็กแนะนำตัว แสดงพฤติกรรมที่เป็นกันเอง ทั้งการใช้คำพูด สีหน้า ท่าทาง เป็นต้น เพื่อเด็กให้ความร่วมมือและกล้าเปิดเผยข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
3. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรแจ้งเด็กก่อนดำเนินการสัมภาษณ์ว่าไม่มีผลต่อคะแนนสอบ หรือการเรียนของเด็ก และแบบสัมภาษณ์ไม่ใช่ข้อสอบวัดผล แต่เป็นการสัมภาษณ์เพื่อทำความรู้จักให้มากขึ้นเท่านั้น เพื่อลดความวิตกกังวลของเด็ก อันจะมีผลต่อการไม่กล้าเปิดเผยข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริง และก่อนทำการสัมภาษณ์ควรบอกให้เด็กเลือกตอบสิ่งที่ตรงกับความเป็นจริง หรือชีวิตจริงของเด็ก
4. ผู้สัมภาษณ์ หรือผู้ใช้เครื่องมือ ควรสัมภาษณ์ด้วย “แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6” ทั้ง 47 ข้อ ให้เสร็จในครั้งเดียว
5. ในขณะที่เด็กทำเครื่องหมายคำตอบลงในกระดาษคำตอบควรสังเกตพฤติกรรมเด็กด้วย เพื่อหลีกเลี่ยงการตอบแบบไม่พึงประสงค์ เช่น มองดูคำตอบของเพื่อน ตอบโดยไม่สนใจฟังหรือดูข้อคำถาม การตอบแบบดีเกินความเป็นจริง ไม่เข้าใจวิธีการ ทำเครื่องหมายแถวหรือแนวเดียวกันตลอดโดยยังไม่ได้อ่านข้อคำถามก่อน เป็นต้น หากพบเด็กมีพฤติกรรมดังกล่าวควรอธิบายให้เด็กเข้าใจวิธีการทำแบบสำรวจอีกครั้ง

การให้คะแนน

เมื่อสัมภาษณ์ครบทุกข้อแล้ว ให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ใช่ = 1 คะแนน

ไม่ใช่ = 0 คะแนน

แบบสำรวจต้นทุนชีวิตเด็กวัยเรียนช่วงชั้น ป.4 – ป.6

จงอ่านข้อความต่อไปนี้ให้เด็กฟังทีละข้อตามลำดับ เพื่อให้เด็กตอบ จากนั้นให้นักเรียนเลือกทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ใช่ หรือ ไม่ใช่ เพียงช่องเดียวเท่านั้น

ข้อ	รายการต้นทุนชีวิต	ผลการสัมภาษณ์	
		ใช่	ไม่ใช่
1	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าการช่วยเหลือผู้อื่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก		
2	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าอย่าเอาเปรียบคนอื่นและควรเรียกร้อยถ้าเห็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง		
3	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราควรเชื่อในสิ่งที่ถูกต้อง		
4	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราต้องพูดความจริง		
5	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองว่าเราควรรับผิดชอบในสิ่งที่ได้ทำไปแล้ว		
6	ฉันได้รับการปลุกฝังจากผู้ปกครองเรื่องสุขอนามัย		
7	หลังจากที่ฉันได้ใช้ความคิดของตัวเองในการตัดสินใจ ฉันจะรู้สึกพอใจกับผลที่ตามมา		
8	ฉันรู้สึกเห็นอกเห็นใจและใส่ใจในความรู้สึกผู้อื่น สนุกกับการผูกมิตร		
9	ฉันเรียนรู้และสามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนที่มีความแตกต่างได้		
10	ฉันกล้าปฏิเสธหากเพื่อนชวนให้ทำสิ่งที่เป็นอันตราย		
11	ฉันพยายามแก้ปัญหาข้อขัดแย้ง โดยไม่ใช้ความรุนแรง		
12	ฉันรู้สึกว่าสามารถจัดการ หรือควบคุม เรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้บ้าง		

ข้อ	รายการต้นทุนชีวิต	ผลการสัมภาษณ์	
		ใช่	ไม่ใช่
13	ฉันรู้สึกภูมิใจในตัวเอง		
14	ฉันเริ่มคิดว่าโตขึ้นฉันอยากเป็นอะไร		
15	ฉันมีความรู้สึกว่าในอนาคตฉันจะต้องได้ดี และมีการเปลี่ยนแปลงที่ดี		
16	ฉันได้รับความรัก และความช่วยเหลือจากคนที่บ้าน		
17	ถ้าฉันมีเรื่องไม่สบายใจ ฉันสามารถพูดคุยกับคนที่บ้าน เพื่อขอความช่วยเหลือ หรือขอคำแนะนำได้ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กหรือเรื่องใหญ่		
18	ฉันมีผู้ปกครองที่ส่งเสริม สนับสนุน และช่วยเหลือด้านการเรียน		
19	ฉันรู้สึกปลอดภัยเมื่อได้อาศัยอยู่ที่บ้าน		
20	ฉันอยู่ในครอบครัวที่มีระเบียบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน มีเหตุผล และมีการดูแลให้ปฏิบัติตาม		
21	ฉันมีผู้ปกครองที่เป็นแบบอย่างที่ดีให้ทำตาม		
22	ผู้ปกครองหวังให้ฉันพยายามทำทุกกิจกรรมอย่างเต็มที่		
23	เวลาแสดงความคิดเห็นผู้ใหญ่ที่บ้านจะรับฟังการตัดสินใจ และความคิดเห็นของฉัน		
24	ฉันใช้เวลาว่างทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวมากกว่าการดูโทรทัศน์หรือเล่นเกมสื่อกอมพิวเตอร์		
25	ที่โรงเรียนฉันมีครูและเพื่อนที่เอาใจใส่ และคอยช่วยเหลือฉัน		
26	ฉันรู้สึกปลอดภัยเมื่อได้อาศัยอยู่ที่โรงเรียน		
27	ฉันอยู่ในโรงเรียนที่มีระเบียบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน มีเหตุผล และมีการดูแลให้ปฏิบัติตาม		
28	ครูหวังให้ฉันพยายามทำทุกกิจกรรมอย่างเต็มที่		
29	ฉันมีความพยายามที่จะเรียนรู้อย่างเต็มที่		
30	ฉันเอาใจใส่การเรียนในห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอและมีความสุขที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมนอกห้องเรียน		
31	ฉันทำการบ้านเสร็จตามกำหนด		
32	ฉันรักและรู้สึกผูกพันกับคุณครู		

ข้อ	รายการต้นทุนชีวิต	ผลการสัมภาษณ์	
		ใช่	ไม่ใช่
33	ฉันชอบอ่านหนังสือ และรักการอ่าน		
34	ฉันมีเพื่อนสนิทที่เป็นแบบอย่างที่ดีและชวนให้ฉันทำดี		
35	ฉันมีส่วนร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น ดนตรี ศิลปะ ละคร อย่างน้อย 2 ครั้ง ต่อสัปดาห์		
36	ฉันมีส่วนร่วมกิจกรรมชุมนุมของโรงเรียนอย่างน้อย 2 ครั้งต่อสัปดาห์		
37	ฉันมีส่วนร่วมกิจกรรมทางศาสนาเป็นประจำทุกสัปดาห์		
38	ฉันมีญาติ หรือผู้ใหญ่ นอกเหนือจากผู้ปกครอง ที่ฉันสามารถปรึกษาหารือและขอความช่วยเหลือได้		
39	ฉันมีเพื่อนบ้านที่ให้ความใส่ใจ เช่น ชวนพูดคุย ทักทาย และยังมีน้ำใจด้วย		
40	ฉันได้รับคำชื่นชมจากผู้ใหญ่ในชุมชน		
41	เวลาแสดงความคิดเห็นผู้ใหญ่ในชุมชนจะรับฟังการตัดสินใจ และความคิดเห็นของฉัน		
42	ฉันมีส่วนร่วมกิจกรรมของชุมชน		
43	ฉันมีส่วนร่วมกิจกรรมที่จัดแถวบ้าน อย่างน้อย 2 ครั้งต่อสัปดาห์		
44	ฉันมีส่วนร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์เป็นประจำทุกสัปดาห์		
45	ฉันรู้สึกปลอดภัยเมื่อได้อาศัยอยู่ในละแวกบ้านของฉัน		
46	เพื่อนบ้านของฉันมีส่วนร่วมในการดูแลฉัน เช่น มาบอกหรือมาพูดคุยกับพ่อแม่ในเรื่องเกี่ยวกับฉัน		
47	ฉันมีผู้ใหญ่อื่นนอกเหนือจากผู้ปกครองที่เป็นแบบอย่างที่ดีให้ทำตาม		



ภาคผนวก
ข้อมูลทางสถิติ

คะแนนการทดสอบก่อนและหลังการทดลองโปรแกรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางเขน (ไว้สาตินุสรณ์)

ตารางผนวกที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม (X_1)	กลุ่มทดลอง		D	D ²	
		X_1^2	(X_2)			X_2^2
1	6	36	6	36	0	0
2	6	36	6	36	0	0
3	7	49	7	49	0	0
4	10	100	10	100	0	0
5	11	121	10	100	1	1
6	9	81	9	81	0	0
7	10	100	9	81	1	1
8	10	100	9	81	1	1
9	11	121	11	121	0	0
10	11	121	11	121	0	0
11	11	121	11	121	0	0
12	11	121	9	81	2	4
13	10	100	9	81	1	1
14	9	81	7	49	2	4
15	7	49	7	49	0	0
16	11	121	10	100	1	1
17	11	121	10	100	1	1
18	8	64	7	49	1	1
19	8	64	7	49	1	1
20	9	81	9	81	0	0
รวม	186	1788	174	1566	12	16

ตารางผนวกที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุน
ชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

คนที่	ก่อนการทดลอง (X_1)	X_1^2	หลังการ ทดลอง (X_2)	X_2^2	D	D ²
1	6	36	6	36	0	0
2	6	36	8	64	-2	4
3	7	49	9	81	-2	4
4	10	100	11	121	-1	1
5	11	121	8	64	3	9
6	9	81	7	49	2	4
7	10	100	9	81	1	1
8	10	100	8	64	2	4
9	11	121	10	100	1	1
10	11	121	11	121	0	0
11	11	121	7	49	4	16
12	11	121	6	36	5	25
13	10	100	9	81	1	1
14	9	81	7	49	2	4
15	7	49	8	64	-1	1
16	11	121	9	81	2	4
17	11	121	8	64	3	9
18	8	64	7	49	1	1
19	8	64	8	64	0	0
20	9	81	11	121	-2	4
รวม	186	1788	167	1439	19	93

ตารางผนวกที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนพลังตัวตนจากแบบสำรวจต้นทุนชีวิต
ของนักเรียนในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

คนที่	ก่อนการทดลอง (X_1)	X_1^2	หลังการ ทดลอง (X_2)	X_2^2	D	D ²
1	6	36	12	144	-6	36
2	6	36	11	121	-5	25
3	7	49	14	196	-7	49
4	10	100	15	225	-5	25
5	10	100	13	169	-3	9
6	9	81	11	121	-2	4
7	9	81	13	169	-4	16
8	9	81	14	196	-5	25
9	11	121	12	144	-1	1
10	11	121	15	225	-4	16
11	11	121	14	196	-3	9
12	9	81	11	121	-2	4
13	9	81	10	100	-1	1
14	7	49	12	144	-5	25
15	7	49	10	100	-3	9
16	10	100	15	225	-5	25
17	10	100	11	121	-1	1
18	7	49	11	121	-4	16
19	7	49	10	100	-3	9
20	9	81	15	225	-6	36
รวม	174	1566	249	3163	-75	341

ตารางผนวกที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจ
ต้นทุนชีวิตของนักเรียนก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม	X_1^2	กลุ่มทดลอง	X_2^2	D	D ²
	(X ₁)		(X ₂)			
1	7	49	6	36	1	1
2	6	36	5	25	1	1
3	9	81	8	64	1	1
4	7	49	5	25	2	4
5	5	25	4	16	1	1
6	4	16	5	25	-1	1
7	6	36	4	16	2	4
8	5	25	5	25	0	0
9	4	16	4	16	0	0
10	5	25	5	25	0	0
11	4	16	4	16	0	0
12	4	16	3	9	1	1
13	5	25	4	16	1	1
14	5	25	3	9	2	4
15	4	16	4	16	0	0
16	5	25	4	16	1	1
17	5	25	4	16	1	1
18	4	16	3	9	1	1
19	4	16	3	9	1	1
20	6	36	6	36	0	0
รวม	104	574	89	425	15	23

ตารางผนวกที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจ
ต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการ
ทดลอง

คนที่	ก่อนการทดลอง (X_1)	X_1^2	หลังการ ทดลอง (X_2)	X_2^2	D	D ²
1	7	49	7	49	0	0
2	6	36	5	25	1	1
3	9	81	4	16	5	25
4	7	49	5	25	2	4
5	5	25	5	25	0	0
6	4	16	6	36	-2	4
7	6	36	4	16	2	4
8	5	25	5	25	0	0
9	4	16	8	64	-4	16
10	5	25	5	25	0	0
11	4	16	2	4	2	4
12	4	16	6	36	-2	4
13	5	25	7	49	-2	4
14	5	25	5	25	0	0
15	4	16	2	4	2	4
16	5	25	4	16	1	1
17	5	25	2	4	3	9
18	4	16	5	25	-1	1
19	4	16	4	16	0	0
20	6	36	3	9	3	9
รวม	104	574	94	494	10	90

ตารางผนวกที่ 6 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนพลังสร้างปัญญาจากแบบสำรวจ
ต้นทุนชีวิตของนักเรียนในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการ
ทดลอง

คนที่	ก่อนการทดลอง (X_1)	X_1^2	หลังการ ทดลอง (X_2)	X_2^2	D	D ²
1	6	36	9	81	-3	9
2	5	25	7	49	-2	4
3	8	64	9	81	-1	1
4	5	25	7	49	-2	4
5	4	16	7	49	-3	9
6	5	25	7	49	-2	4
7	4	16	9	81	-5	25
8	5	25	9	81	-4	16
9	4	16	9	81	-5	25
10	5	25	9	81	-4	16
11	4	16	8	64	-4	16
12	3	9	8	64	-5	25
13	4	16	7	49	-3	9
14	3	9	8	64	-5	25
15	4	16	7	49	-3	9
16	4	16	7	49	-3	9
17	4	16	8	64	-4	16
18	3	9	6	36	-3	9
19	3	9	9	81	-6	36
20	6	36	8	64	-2	4
รวม	89	425	158	1266	-69	271

ตารางผนวกที่ 7 คะแนนความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อ โปรแกรมพัฒนาผู้เรียน
ที่มีต่อพลังตัวตนและพลังสร้างปัญญา

ข้อ ที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		N (%)				
		5	4	3	2	1
1	ฉันเข้าใจวัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมโปรแกรมฯ	19 (95)	1 (5)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
2	ฉันเข้าใจและปฏิบัติตามข้อตกลงของการเข้าร่วมโปรแกรมฯ	14 (70)	5 (25)	1 (5)	0 (0)	0 (0)
3	ฉันมีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ	17 (85)	3 (15)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
4	ฉันรับฟังความคิดเห็น ความรู้สึกของเพื่อนสมาชิกด้วยความใส่ใจ	15 (75)	5 (25)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
5	ฉันมีความพึงพอใจที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ	19 (95)	1 (5)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
6	ฉันตระหนักถึงความสำคัญของการมีพลังตัวตนและพลังปัญญามากขึ้น	20 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
7	ฉันได้รับประสบการณ์และการเรียนรู้ที่ช่วยให้ฉันสามารถมีความเข้าใจพลังตัวตนและพลังปัญญามากขึ้น	20 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
8	ครูผู้สอนได้เตรียมเอกสารและสื่อต่างๆ เพื่อให้ฉันเรียนรู้แนวทางในการพัฒนาพลังตัวตนและพลังปัญญา	19 (95)	1 (5)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
9	ฉันคิดว่ากิจกรรมที่จัดในโปรแกรมฯ มีความเหมาะสม	18 (90)	2 (10)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
10	ฉันคิดว่ากรมีความเข้าใจพลังตัวตนและพลังปัญญาทำให้โรงเรียนน่าอยู่	20 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
11	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันเข้าใจถึงประโยชน์ของพลังตัวตนและพลังปัญญา	0 (0)	1 (5)	19 (95)	0 (0)	0 (0)
12	ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ทำให้ฉันสามารถเข้าใจถึงประโยชน์ของพลังตัวตนและพลังปัญญา	14 (70)	5 (25)	1 (5)	0 (0)	0 (0)

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ข้อ ที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		N (%)				
		5	4	3	2	1
13	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันสามารถบอกได้ว่าพลัง ตัวตนและพลังปัญญาคืออะไร	0 (0)	3 (15)	17 (85)	0 (0)	0 (0)
14	ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันสามารถบอกได้ว่าพลัง ตัวตนและพลังปัญญาคืออะไร	15 (75)	5 (25)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
15	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันมีพลังตัวตนและพลัง ปัญญา	0 (0)	1 (5)	19 (95)	0 (0)	0 (0)
16	ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ฉันมีพลังตัวตนและพลัง ปัญญา	20 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
17	ครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมต่างๆ ได้เหมาะสมกับเวลา	20 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
18	ครูผู้สอนพูด อธิบายสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจน ตรงประเด็น	19 (95)	1 (5)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
19	ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้สมาชิกพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกต่อประเด็นต่างๆ ในกลุ่มอย่างทั่วถึง	19 (95)	1 (5)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
20	ฉันคิดว่า ฉันสามารถนำเนื้อหาที่ผู้นำกลุ่มจัดให้ไปประยุกต์ ใช้ได้	14 (70)	5 (25)	1 (5)	0 (0)	0 (0)
21	ครูผู้สอนให้การยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกอย่าง เท่าเทียมกัน	17 (85)	3 (15)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
22	ครูผู้สอนสามารถเชื่อมโยงสาระต่างๆ และสรุปได้อย่าง ชัดเจน	15 (75)	5 (25)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
23	ครูผู้สอนสื่อสารกับสมาชิกด้วยน้ำเสียงที่น่าฟัง มีความ เหมาะสมกับเนื้อหา	19 (95)	1 (5)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
24	ครูผู้สอนสามารถตั้งประเด็นคำถามที่น่าสนใจเพื่อจูงใจให้ สมาชิกได้แสดงความคิด ความรู้สึก ระหว่างการเข้าร่วม โปรแกรมฯ ในแต่ละครั้ง	20 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
25	ครูผู้สอนสามารถจูงใจสมาชิกให้พูดแสดงความคิดเห็นและ ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี	20 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)

ประวัติการศึกษาและการทำงาน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวกรรณิการ์ ถาวร
วัน เดือน ปี ที่เกิด	วันที่ 24 มีนาคม 2525
สถานที่เกิด	จังหวัด กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) วิทยาลัยเทคโนโลยีชนบุรี พ.ศ. 2548

