



## ใบรับรองวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)

ปริญญา

วิจัยและประเมินผลการศึกษา

การศึกษา

สาขา

ภาควิชา

เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับ  
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Organizing the Participatory Learning Activities for Enchancing  
Grade Two Students' Life Skill

นามผู้วิจัย นางสาวทัศนพร สุวรรณปักษ์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

ประธานกรรมการ

( อาจารย์วสันต์ ทองไทย, กศ.ด. )

กรรมการ

( รองศาสตราจารย์พรทิพย์ ไชยโส, ค.ด. )

กรรมการ

( รองศาสตราจารย์บุญเรียง ขจรศิลป์, Ph.D. )

หัวหน้าภาควิชา

( รองศาสตราจารย์พรทิพย์ ไชยโส, ค.ด. )

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

( รองศาสตราจารย์วันัย อากงหาญ, M.A. )

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 3 เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๐

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับ  
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Organizing the Participatory Learning Activities for Enchancing  
Grade Two Students' Life Skill

โดย

นางสาวทัศนีย์ สุวรรณปัญญ์

เสนอ

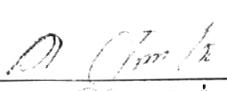
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)

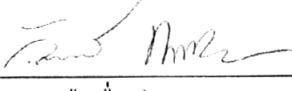
พ.ศ. 2550

ทัศพร สุวรรณปักษ์ 2550: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต  
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปรัญญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต  
(วิจัยและประเมินผลการศึกษา) สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา ภาควิชาการศึกษา  
ประธานกรรมการที่ปรึกษา: อาจารย์วสันต์ ทองไทย, กศ.ด. 156 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม  
ที่มีต่อการเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะดังนี้  
1) เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและ  
การแก้ปัญหา และความตระหนักรู้ในตนเอง 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม  
การเรียนรู้ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 3) ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียน  
ที่เกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ป.2/2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 40 คน เป็นนักเรียนชายจำนวน 21 คน  
นักเรียนหญิงจำนวน 19 คน ใช้ระยะเวลาสอนทั้งสิ้น 10 คาบ ๆ ละ 50 นาที โดยนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
แบบมีส่วนร่วมและเทคนิคกระบวนการกลุ่ม ประกอบด้วยวิธีการสอนแบบบรรยาย การแสดงบทบาทสมมุติ  
กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง การสาธิต การใช้คำถามมาใช้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรม  
การเรียนรู้ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบวัดทักษะชีวิต แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน แบบบันทึก  
การสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลใช้การคำนวณค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ  
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Match Paired Sample t-test และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านความคิดวิเคราะห์วิจารณ์  
การตัดสินใจและแก้ปัญหา และความตระหนักรู้ในตนเองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญ  
ทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนในด้านความคิดเห็นของนักเรียนพบว่า นักเรียนชอบการจัดกิจกรรม มีความรู้สึที่ดี  
ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ประกอบการสอนเป็นสื่อที่อยู่ในชีวิตประจำวันทำให้เข้าใจได้ง่าย การประเมินผล  
โดยใช้แบบวัดและใบงานเหมาะสม ไม่ยากเกินวัยของนักเรียน นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนแสดงพฤติกรรม  
ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ดังนี้ 1) ขั้นประสบการณ์ นักเรียนสนใจในการตอบคำถามและนำเสนอ  
ประสบการณ์ของตนเอง 2) ขั้นการสะท้อนความคิดและอภิปรายนักเรียนให้ความสนใจและร่วมมืออภิปราย  
แสดงความคิดเห็น 3) ขั้นเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด นักเรียนระดมความคิดจินตนาการไปสู่ข้อสรุปได้และ  
4) ขั้นการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด นักเรียนให้ความสนใจในการทำใบงานและทำงานได้ถูกต้อง  
เป็นส่วนใหญ่

  
ลายมือชื่อนิติติ

  
ลายมือชื่อประธานกรรมการ

20 / ก.ค. / 50

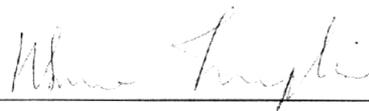
Tussaporn Suwannapak 2007: Organizing the Participatory Learning Activities For Enchancing Grade Two Students' Life Skill. Master of Education (Educational Research and Evaluation), Major Field: Educational Research and Evaluation, Department of Education. Thesis Advisor: Mr. Wasun Thongthai, Ed.D. 156 pages.

The purpose of research was to study the consequence of the participatory learning activities on the promotion of the second grade students' life skills. Three specific objectives were: 1) to promote three components of life skills consisted of critical thinking, decision making and problem solving and self esteem. 2) to study students' opinions on participatory learning activities including learning activities, medias, and measurement and assessment 3) to study students' learning behaviors occurred during the entire activities. The samples were 40 grade two students (21 boys and 19 girls) from Room 2/2, attending during the second semester of the academic years of 2006, at Kasetsart University Laboratory School, Center for Educational Research. The research instruments were lesson plans. In each lesson plan, there were various activities involved: lecture, roleplay, case study, simulation, real life situation, demonstration and question and answer. The data was gathered using a life skill test, students' opinion questionnaire, and behavioral observation form. Frequency, arithmetic mean, percentage, standard deviation, match paired t-test and content analysis were used to analyzed data.

The results found that the of the students' posttest score on critical thinking, decision making and problem solving and self esteem were significantly higher than the pretest score at the .05 level. The students' opinion on participatory learning activities found that they had positive attitudes towards learning activities. The educational medias which could be found elsewhere in daily life facilitated the learning. The tests and handouts used were appropriate to students' age. Moreover, it could be found in each session that: 1) during experienced session, students were willing to share their experiences; 2) reflection and discussion session, students showed their participation; 3) understanding and conception session, students could conceptualize after brain storming; and 4) application session, most students could work correctly.



Student's signature



Thesis Advisor's signature

20 July 07

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ดร.วสันต์ ทองไทย ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.พรทิพย์ ไชยโส และรองศาสตราจารย์ ดร.บุญเรียง ขจรศิลป์ กรรมการวิชาเอก ที่คอยผลักดันเป็นกำลังใจ ให้ความรู้ คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ในการทำวิทยานิพนธ์ด้วยความเมตตาตลอดมา และขอขอบพระคุณ ดร. วรทัยา ธรรมกิตติภพ ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัยที่ได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาและเป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งในด้านวิชาการ และการสร้างกระบวนการคิดในการพัฒนาตนเอง พัฒนาองค์ความรู้ เพื่อนำไปพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

ขอขอบพระคุณ รศ.ดร.จิราภรณ์ ศิริทวี รศ.วิชัย พาณิชย์สวयและผศ.วนิดา เสวกครุณทร ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่สละเวลาในการตรวจและให้คำแนะนำเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และแบบวัดทักษะชีวิตของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ขอขอบพระคุณผู้บริหารและอาจารย์ผู้สอน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ที่ให้ความกรุณาในการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างดียิ่ง และกำลังใจจากคุณพ่อคุณแม่ คุณยุทธนา พี่และน้องสาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษาตลอดจนกัลยาณมิตรทุกท่าน ที่ไม่ได้เอ่ยนามที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของข้าพเจ้า

ประโยชน์อันใดที่พึงได้รับจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาบุญการี ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ทัศพร สุวรรณปักษ์

มิถุนายน 2550

## สารบัญ

## หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(6)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	7
ประโยชน์ที่ได้รับ	9
นิยามศัพท์	9
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	11
ทักษะชีวิต	11
การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	20
จุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐานพุทธศักราช 2544	34
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37
กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย	45
สมมุติฐานการวิจัย	47
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	48
การดำเนินการวิจัย	48
การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	52
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	57
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	64
วิธีการเก็บข้อมูล	64
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	65

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลวิจัยและข้อวิจารณ์	67
ผลการวิจัย	67
ข้อวิจารณ์	96
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	101
สรุปผลการวิจัย	100
ข้อเสนอแนะ	109
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	113
ภาคผนวก	119
ภาคผนวก ก หนังสือเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญและรายนามผู้เชี่ยวชาญและ หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย	119
ภาคผนวก ข แบบวัดทักษะชีวิต แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน และแบบสอบถามปลายเปิด	124
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้และ ลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต	135
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	156

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ประเภทของการจัดกลุ่มนักเรียน	25
2	องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและลักษณะเฉพาะของการสอนความรู้	27
3	องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและลักษณะเฉพาะเจตคติ	28
4	สรุปขั้นตอนและกิจกรรมการสอนเจตคติ	29
5	องค์ประกอบของการเรียนรู้ และลักษณะเฉพาะของการสอนทักษะ	32
6	องค์ประกอบการเรียนรู้และสรุปรายละเอียดของกิจกรรมหลัก	33
7	โครงสร้างกิจกรรมพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา	36
8	กรอบแนวคิดในการวิจัย	45
9	กรอบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	50
10	การวางแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมวิชาทักษะชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	54
11	ผังการสร้างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	59

### สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
12	ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดทักษะชีวิต	61
13	คำร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงานด้านการคิดวิเคราะห์หิววิจารณ์	69
14	คำร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงานด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา	71
15	คำร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงานด้านการตระหนักรู้ในตนเอง	72
16	คำร้อยละความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้	73
17	ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจากแบบบันทึกการสังเกตของครูผู้สอนวิชาทักษะชีวิตระดับชั้น ป.2	77
18	ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านความคิดวิเคราะห์หิววิจารณ์ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง	87
19	ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย การตัดสินใจและการแก้ปัญหา ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง	87
20	ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย การตระหนักรู้ในตนเอง ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง	88

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
21	แสดงร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบวัดทักษะชีวิต ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์	89
22	แสดงร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบวัดทักษะชีวิต ด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา	91
23	แสดงร้อยละของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบวัดทักษะชีวิต ด้านการตระหนักรู้ในตนเอง	94

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	องค์ประกอบของทักษะชีวิต	15
2	องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	23
3	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	44

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความสำคัญของปัญหา

ทักษะชีวิต (Life Skill) หมายถึง ความสามารถอันประกอบด้วย ความรู้ เจตคติ และ ทักษะพิสัย ในอันที่จะจัดการกับปัญหาต่าง ๆ รอบตัวในสภาพสังคม และเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ สารเสพติด บทบาทชายหญิง ชีวิตครอบครัว สุขภาพ อิทธิพล สื่อ สิ่งแวดล้อม จริยธรรม ปัญหาสังคม เป็นต้น (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2542) เพราะทักษะชีวิตเป็นเสมือนตัวเชื่อมโยงระหว่างความรู้ ทักษะ และค่านิยมของบุคคลกับความสามารถทางจิตสังคมที่หมายถึง ความสามารถในการเผชิญปัญหา ความสามารถในการปรับตัวและความสามารถในการจัดการกับสิ่งท้าทายรอบตัว ซึ่งความสามารถดังกล่าวจะนำไปสู่การมีพฤติกรรมทางบวกโดยจะเป็นตัวถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และค่านิยมออกมาว่า “จะทำอะไร และอย่างไร (What to do and How to do it) หากบุคคลมีทักษะชีวิตแล้ว โอกาสในการเกิดความสามารถทางจิตสังคมก็จะเร็วขึ้น” ดังนั้นทักษะชีวิตจึงเป็นเสมือนตัวกระตุ้นหรือแรงจูงใจที่ช่วยป้องกันการเกิดปัญหาทั้งทางกายและทางจิต หรืออาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า หากบุคคลมีทักษะชีวิตแล้วก็จะสามารถเผชิญกับปัญหาและปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2541) ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) หมวด 4 แนวทาง การจัดการศึกษามาตรา 24 ได้กำหนดไว้ว่า “ การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา” ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าทักษะชีวิตเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญประการหนึ่งที่ควรพัฒนาให้เกิดแก่ผู้เรียน

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์ทำให้ กระแสวัฒนธรรมและข้อมูลข่าวสารที่ขาดการกลั่นกรอง ได้ไหลผ่านเข้ามาโดยผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ อย่างอิสระและไร้ขอบเขต ก่อให้เกิดวัตถุนิยมและบริโภคนิยมในสังคมเต็มไปด้วยอบายมุข สถานเริงรมย์ สื่อลามก การระบาดของสารเสพติดเป็นไปอย่างกว้างขวางมีการระบาดของโรคเอดส์อย่างต่อเนื่อง คนขาดคุณธรรมจริยธรรม มีความเห็นแก่ตัว ขาดความเอื้ออารีย์ และมีแนวโน้ม

ของการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหามากขึ้น ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ได้รุมเร้าเด็กและเยาวชน อยู่ตลอดเวลา ดังนั้นจึงจำเป็นจะต้องจัดการเรียนรู้ให้เด็กและเยาวชนมีทักษะชีวิต สามารถ เผชิญกับปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ แล้วทำให้ตัวเองอยู่รอดปลอดภัยได้ (กรมสุขภาพจิต, 2540) ซึ่งการสอนทักษะชีวิตให้แก่เด็กและวัยรุ่นในสถาบันการศึกษา จึงเป็นเสมือนการสร้างภูมิคุ้มกันชีวิต ด้วยการศึกษาค้นคว้าที่จริงแล้วการเรียนรู้ทักษะชีวิตเกิดขึ้นตลอดเวลาไปกับทุก ๆ คน โดยสัมพันธ์กับทุก ๆ เหตุการณ์ที่แวดล้อมตัวเรา แต่การเรียนรู้ทักษะชีวิตจากโรงเรียนจะช่วยส่งเสริมความสามารถ ในการปรับใช้และชี้นำต่อการพัฒนาทักษะชีวิต เพื่อการดำรงชีวิตในบริบทอื่น ๆ ต่อไปได้อย่างเหมาะสม (เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2541)

ในการเรียนการสอนทักษะชีวิต ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งแนวทางหนึ่ง ที่สามารถนำมาประยุกต์เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีทักษะชีวิตก็คือ “ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ” เนื่องจากการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอาศัยหลักการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียน เป็นศูนย์กลางโดยพื้นฐานสำคัญประการแรกคือ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ซึ่งการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มุ่งเน้นอยู่ที่การให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม ประการที่สอง การเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพมีหลักการที่สำคัญ คือ ต้องการให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด (กรมสุขภาพจิต กระทรวง สาธารณสุข, 2542) โดยหลักการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญเน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ขององค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้แก่ 1) ประสบการณ์ เป็นการที่ครูช่วยให้นักเรียน นำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ 2) การสะท้อนความคิดและอภิปราย ครูช่วยให้นักเรียน ได้มีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง 3) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด นักเรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด 4) การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของนักเรียนเอง นอกจากนี้ วราลักษณ์ ไชยทัต, บัณฑิต อ่อนดำ, และสามารถ ศรีจันท (2544) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมและมีเป้าหมายสอดคล้องกัน กล่าวคือ กระบวนการ จัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีเป้าหมายที่การเปลี่ยนแปลงระดับบุคคลในด้านจิตสำนึกอุดมการณ์ ทักษะ ทักษะ ความตระหนัก ความรู้ และทักษะ ซึ่งเชื่อว่าจะนำไปสู่การรวมพลังศักยภาพเป็นกลุ่ม เป็นกระบวนการในระดับต่างๆ จากชุมชนสู่เครือข่ายประชาชนที่เข้มแข็ง สอดคล้องกับการเสนอ กลวิธีในการสร้างทักษะชีวิตของกรมสุขภาพจิตโดยใช้กิจกรรมในหลักสูตรหรือในห้องเรียน เสริมสร้างทักษะชีวิตทั่วไป ซึ่งเป็นความสามารถพื้นฐานของเด็กที่จะเผชิญกับปัญหาปกติในชีวิตประจำวัน เช่น ความขัดแย้งทะเลาะกัน เป็นต้น ความสามารถนี้กระทรวงศึกษาธิการเรียกว่า

“คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้” เกิดจากการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการสอนตามปกติในชั้นเรียน ซึ่งการสอนแบบนี้จะช่วยให้เด็กเกิดทักษะชีวิตพื้นฐาน (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2542)

เพื่อหาแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในการเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียนดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังเช่น งานวิจัยของภัทราภรณ์ อุณณะนันท์ (2543) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้าในนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งกิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองและความตระหนักรู้ในตนเอง ได้แก่ กิจกรรมการวิเคราะห์ตนเอง กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม กิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างทักษะการตัดสินใจ ได้แก่ สถานการณ์จำลอง การระดมสมอง อภิปรายกลุ่ม กรณีศึกษา การบรรยาย กิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างทักษะชีวิต ได้แก่ สถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ การระดมสมอง การฝึกปฏิบัติ เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเอง ความตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการทดลองนักเรียนมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองและพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้าสูงกว่าก่อนการทดลอง งานวิจัยของกฤษณา ตรียมณีรัตน์ (2544) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสุขศึกษา โดยประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี กิจกรรมที่ใช้ในโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิต ได้แก่ การกำหนดสถานการณ์จำลอง และใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมติ เกมและการสาธิต ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังได้รับโปรแกรมสุขศึกษา โดยประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วมที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่ กลุ่มทดลองมีทักษะชีวิตที่ดีกว่าก่อนได้รับโปรแกรมและดีกว่ากลุ่มควบคุม งานวิจัยของ วิภาพรรณ ผลผลา (2541) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันเอดส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสตรีวิทยา 2 ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการทดลองคะแนนเฉลี่ยด้านเจตคติเพื่อป้องกัน โรคเอดส์และด้านทักษะการปฏิเสธ เพื่อป้องกันเอดส์ของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุม งานวิจัยของ ศศิพร โลจายะ (2545) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยกำหนดสถานการณ์จำลอง และใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง

การแสดงบทบาทสมมติ การสาธิต และเกม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการป้องกัน การสูบบุหรี่สูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุม จากผลการวิจัยที่ศึกษาอาจสรุปได้ว่าการใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียนได้ทั้งด้านความรู้ ทักษะพิสัย และเจตคติ ผู้วิจัยจึงนำการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและเทคนิคกระบวนการกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมติ การสาธิตและ วิธีการสอนแบบบรรยาย สถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง มากำหนดเป็นกรอบการเขียนแผน การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

นอกจากนี้จากการศึกษางานวิจัยยังพบว่าการเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับเยาวชน มีผู้ได้ศึกษามาแล้วโดยส่วนใหญ่ เช่น งานวิจัยของปิยะนุช ฆมาพร (2545) ทำการวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการคิดสารเสพติดที่มีต่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พจนารถ องอาจ (2545) ทำการวิจัยเพื่อศึกษาการประยุกต์โปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้า ของนักเรียนชั้นปวช. ปีที่ 1 และงานวิจัยของวรรณรัตน์ แก้วมงคล (2543) ทำการวิจัยเพื่อศึกษา ประสิทธิภาพของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชาย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จะเห็นได้ว่างานวิจัยดังกล่าวมานั้น เป็นการประยุกต์โปรแกรม การเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์การป้องกันตนเองจากสิ่งที่ไม่โทษ และเป็นการศึกษาแก่นักเรียนในช่วงชั้นที่ 2-4 แต่ไม่พบบางงานวิจัยที่เสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียน ในช่วงชั้นที่ 1 ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาทักษะชีวิต มีความสนใจที่จะเสริมสร้างทักษะชีวิต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยนำ เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งองค์การอนามัยโลก (WHO,1994) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการสอนทักษะชีวิตไว้ว่า ช่วงอายุ 6 – 16 ปี เป็นช่วงที่เหมาะสม สำหรับการเรียนรู้ทักษะชีวิตเพราะเป็นช่วงที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม การเรียนรู้ของเด็ก ร่างกายอยู่ในช่วงที่กำลังเจริญเติบโตมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ต้องการให้ผู้อื่นสนใจ ชอบการยกย่องชมเชย รวมทั้งได้รับการยอมรับจากบุคคลรอบข้าง ซึ่งสอดคล้อง กับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กรมวิชาการ, 2544) ที่ได้กำหนดให้สถานศึกษาจัดสาระ การเรียนรู้ตามช่วงชั้น ดังนี้

...ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3) การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษา ภาคบังคับ หลักสูตรที่จัดขึ้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาคุณภาพชีวิต กระบวนการเรียนรู้

ทางสังคม ทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ การคิดวิเคราะห์ การติดต่อสื่อสาร และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ เน้นการบูรณาการอย่างสมดุล ทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมและวัฒนธรรม

ดังนั้นเพื่อเป็นการปูพื้นฐานทักษะชีวิตให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียน ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบทักษะชีวิตที่สัมพันธ์กับจุดประสงค์ของการสอนทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา มาทำเป็นข้อมูลประกอบการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนทักษะชีวิตเกี่ยวกับทักษะชีวิตจำเป็นพื้นฐานที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับนักเรียนในระดับนี้มากที่สุดมี 3 องค์ประกอบได้แก่ 1) ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ นักเรียนจะต้องแสดงความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสารจากปัญหาและสถานการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับการปฏิบัติตนในที่ประชุม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นให้ถูกวิธีการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ 2) ความตระหนักรู้ในตน นักเรียนต้องแสดงออกถึงความสามารถในการเข้าใจจุดดี จุดด้อยของตนเอง อะไรที่ตนเองต้องการ และอะไรที่ตนเองไม่ต้องการและเข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคลหรือความแตกต่างเรื่องเพศ 3) การตัดสินใจและการแก้ปัญหา นักเรียนต้องแสดงออกถึงความสามารถในการแก้ปัญหา ได้แก่ กำหนดทางเลือกโดยพิจารณาสาเหตุของปัญหาและหาทางเลือกหลายๆ ทางที่มีความเป็นไปได้ในการแก้ไขปัญหารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการตัดสินใจ ระบุข้อดีและข้อเสียของแต่ละทางเลือก ตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสมและลงมือแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นให้ถูกวิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่น การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

จากการศึกษาหลักสูตรวิชาทักษะชีวิตของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์พบว่า วิชาทักษะชีวิตพัฒนามาจากวิชาจริยศึกษาซึ่งเคยกำหนดไว้ในหลักสูตรของโรงเรียน แต่ต่อมาได้มีการยกเลิกรายวิชาจริยศึกษาในปีการศึกษา 2544 ซึ่งในปีการศึกษานั้นครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้เข้ารับการอบรมเรื่องการเสริมสร้างทักษะชีวิตจากกรมสุขภาพจิต โดยทีมงานของนายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ (พรทิพย์ แก้วบุญเรือง, 2548) จึงเกิดแนวคิดในการนำวิชาจริยศึกษามากำหนดไว้ในหลักสูตรอีกครั้งและพัฒนาเป็นวิชาทักษะชีวิต ทำการทดลองสอนเฉพาะระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เท่านั้น โดยอาจารย์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร่วมกันวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะที่ต้องการฝึกให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียนเหตุการณ์ต่างๆ ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันและพิจารณาจากปัญหาพฤติกรรมที่พบในปีการศึกษาอื่น ๆ ที่ผ่านมา เพื่อนำมาทำเป็นสาระการเรียนรู้และร่วมกันดำเนินการจัดทำ

แผนการจัดการเรียนรู้โดยมีสาระหลัก ๆ ดังนี้ การรู้จักตนเอง การปฏิบัติตนให้ถูกต้องเหมาะสมกับเวลาและสถานการณ์ การรู้จักแก้ปัญหา การทำงานเป็นกลุ่ม การเล่นให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ความมีน้ำใจ และความกตัญญูทศเวที วัตถุประสงค์ที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นการปูพื้นฐานของนักเรียนให้มีความสามารถ อันประกอบไปด้วยความรู้ เจตคติและทักษะ ในอันที่จะจัดการกับปัญหาต่าง ๆ รอบตัว

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของแบบบันทึกหลังการสอนของครูด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ และผลการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนพบว่า จุดประสงค์การเรียนรู้ทักษะชีวิตนั้นต้องการให้ผู้เรียนเกิดทักษะพื้นฐานด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น การปฏิบัติตนให้ถูกต้องเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นเหตุการณ์ ในชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงและเน้นการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับความมีระเบียบวินัย ความมีน้ำใจ ความกตัญญู การมีสัมมาคารวะ แต่ผลการจัดการเรียนรู้พบว่า การสอนไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาทักษะชีวิตกับองค์ประกอบทักษะชีวิตทั้ง 9 องค์ประกอบด้านความสอดคล้องพบว่า จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับองค์ประกอบทักษะชีวิตน้อยมาก โดยเฉพาะด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา รวมถึงการตระหนักรู้ในตนเอง หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ และการวัดและประเมินผลพบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังขาดการนำเทคนิคการสอนที่มีความสัมพันธ์กับการเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียน สื่อการเรียนรู้ไม่หลากหลาย ใช้เทคนิคการวัดและประเมินผลจากการสังเกตความสนใจของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมและการให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนเท่านั้น ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาทักษะชีวิตเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะชีวิตให้กับนักเรียน จึงมีความสนใจที่จะเสริมสร้าง ทักษะชีวิตของนักเรียนใน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหาและการตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้เน้นการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม นักเรียนได้มีส่วนร่วมในองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ได้แก่ 1) ประสบการณ์ เป็นการที่ครูช่วยให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ 2) การสะท้อนความคิดและอภิปราย ครูช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง 3) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด นักเรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด 4) การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของตนเอง ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่า

ประโยชน์ที่ได้รับจากการทำวิจัยในครั้งนี้ จะทำให้ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถนำเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียน อีกทั้งเป็นแนวทางสำหรับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ นำไปประยุกต์ใช้ ในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ ดังนี้

1. เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ 2) การตัดสินใจและการแก้ปัญหา 3) ความตระหนักรู้ในตน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

### ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งจะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม แต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมเน้นองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 ขั้นตอน คือ

- 1) ประสพการณ์ เป็นการที่ครูช่วยให้นักเรียนนำประสพการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้
- 2) การสะท้อนความคิดและอภิปราย ครูช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออก เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง

3) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด นักเรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด

4) การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติ

2. เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นเนื้อหาวิชาทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ การรู้จักตนเอง การปฏิบัติตนในที่ประชุม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นให้ถูกวิธีและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

3. ประชากรสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา จำนวน 7 ห้องเรียน จำนวน 263 คน

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทำวิจัยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ใช้เวลาสอน 10 คาบ คาบละ 50 นาที จำนวน 5 สัปดาห์ (2 คาบ / สัปดาห์)

5. ตัวแปรที่ศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ คือ

1) ทักษะชีวิตของนักเรียนประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้ ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ความตระหนักรู้ในตน การตัดสินใจและการแก้ปัญหา ซึ่งเลือกศึกษาตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้และเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตพื้นฐานของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3) พฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในระหว่างการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแต่ละขั้นตอน

## ประโยชน์ที่ได้รับ

เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องในการนำวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไปใช้เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์หิววิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ในตนเอง

## นิยามศัพท์

**การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม** หมายถึง การออกแบบและการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ และใช้ความสามารถในการนำทักษะที่จำเป็นในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยการใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่มและนำเทคนิควิธีการสอน ได้แก่ การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมุติ การอภิปรายกลุ่ม สถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง การสาธิตและกรณีตัวอย่างมาใช้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ครอบคลุมประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 ขั้นตอน คือ 1) ประสพการณ์ เป็นการที่ครูช่วยให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ 2) การสะท้อนความคิดและอภิปราย ครูช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง 3) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด นักเรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด 4) การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติ โดยจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

**ทักษะชีวิต** หมายถึง ความสามารถโดยรวมของนักเรียน อันประกอบด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์และประเมินเหตุการณ์ต่าง ๆ ในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง เพื่อให้เด็กมีทักษะที่ดีขึ้น 3 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ในเรื่องการปฏิบัติตนในที่ประชุม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

2) ความตระหนักรู้ในตนในเรื่อง การรู้จักตนเอง 3) การตัดสินใจและการแก้ปัญหาในเรื่อง การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การปฏิบัติตนในที่ประชุม

**ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์** หมายถึง คำตอบของนักเรียนที่แสดงออกถึงความสามารถ ในการวิเคราะห์ แยกแยะข้อดี ข้อเสีย จากปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นที่มีผลต่อ การดำเนินชีวิตของนักเรียนซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

**ความตระหนักรู้ในตน** หมายถึง คำตอบของนักเรียนที่แสดงออกถึงความสามารถ ในการบอกจุดดี จุดด้อยของตนเอง สิ่งที่ตนเองต้องการ และไม่ต้องการรวมถึงเข้าใจใน ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความแตกต่างเรื่องเพศ

**การตัดสินใจและการแก้ปัญหา** หมายถึง คำตอบของนักเรียนที่แสดงออกถึงความสามารถ ในการประเมินทางเลือกและตัดสินใจเลือกหนทางสำหรับการแก้ปัญหาที่ถูกต้องเหมาะสมและเกิด ผลเสียน้อยที่สุด จากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้นใกล้เคียงกับชีวิตจริง

**ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน** หมายถึง คำตอบของนักเรียนที่มีต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ในด้าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ และ การประเมินผลการเรียนรู้

**พฤติกรรมการเรียนของนักเรียน** หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนต่อกิจกรรม การเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้แก่ กิจกรรมในชั้นประสบการณ์ การสะท้อนความคิดและอภิปราย เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด และการทดลองหรือ การประยุกต์แนวคิด

## บทที่ 2

### การตรวจเอกสาร

การวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอหัวข้อต่าง ๆ เรียงตามลำดับดังนี้

1. ทักษะชีวิต
2. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
3. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรวิชาทักษะชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ทักษะชีวิต

การตรวจเอกสารเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีของทักษะชีวิตในการศึกษาครั้งนี้ ครอบคลุมความหมายของทักษะชีวิต องค์ประกอบของทักษะชีวิต และแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะชีวิต

#### ความหมายของทักษะชีวิต

กรมวิชาการ (2543: 6); เทพ สงวนกิติพันธ์ (2545: 7); ประเสริฐ ต้นสกุล และยงยุทธ วงศ์พิรมย์สานต์ (2538: 7) และองค์การอนามัยโลก (1994) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตสรุปได้ ดังนี้

ทักษะชีวิต หมายถึง ความรู้ความสามารถของบุคคลในการคิด ประเมินและวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อตัดสินใจเลือกทางแก้ปัญหาพฤติกรรมและสังคมที่เกิดขึ้นในชีวิตได้อย่างถูกต้อง ช่วยให้ความเป็นอยู่หรือการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย สังคม และจิตใจของบุคคล ให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสมกับสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป มีสุขภาพดีทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม มีความสุขและประสบความสำเร็จในชีวิต

### องค์ประกอบของทักษะชีวิต

องค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 1997) ได้สรุปองค์ประกอบของทักษะชีวิตพื้นฐานหรือทักษะชีวิตหลัก (Core life skills) ที่ใช้ในการส่งเสริมสุขภาพและการมีสุขภาพที่ดีของเด็กและวัยรุ่นทั้ง 10 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ทักษะการตัดสินใจ (Decision Making) หมายถึง ทักษะที่จะช่วยให้บุคคลมีการตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ในชีวิต ได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้หลักของเหตุผล คือมีการประเมินทางเลือก และประเมินผลของการตัดสินใจเลือกทางนั้น ๆ
2. ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) หมายถึง ทักษะที่จะช่วยให้บุคคลสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต และส่งผลทำให้เกิดภาวะตึงเครียดทั้งร่างกายและจิตใจของเขา
3. การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นส่วนที่จะสนับสนุนการตัดสินใจและแก้ปัญหาจากการค้นหาทางเลือกต่าง ๆ และผลที่เกิดขึ้นในแต่ละทางเลือกโดยสามารถนำเอาประสบการณ์มาใช้ในการปรับตัวในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม แม้ว่าบางครั้งจะยังไม่มี การตัดสินใจและแก้ไขปัญหาก็ตาม ความคิดสร้างสรรค์ยังช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้
4. การมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) เป็นความสามารถของบุคคลในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสารและประเมินปัจจัยต่าง ๆ จากปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อมตัวเรา และปัจจัยแวดล้อมที่มีอิทธิพลจากสื่อชนิดต่าง ๆ ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของบุคคล

5. ทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication) เป็นความสามารถในการใช้คำพูด ท่าทาง เพื่อแสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสมต่อขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ โดยสามารถที่จะแสดงความคิดเห็น ความต้องการ การขอร้อง การคัดค้าน การช่วยเหลือและการปฏิเสธ อีกทั้งสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดของอีกฝ่ายได้ด้วย

6. ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship Skills) เป็นความสามารถของบุคคลในการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นได้อย่างเหมาะสม สามารถที่จะรักษาเพื่อให้ดำรงไว้ซึ่งความสัมพันธ์ที่ดี ซึ่งจะนำไปสู่การอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข และรวมถึงแรงสนับสนุนทางสังคมที่ได้จากการรักษาสัมพันธภาพที่ดีของบุคคลในครอบครัว

7. ความสามารถที่จะตระหนักรู้ในตนเอง (Self Awareness) เป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าใจจุดดี จุดด้อยของตนเอง อะไรที่ตนเองต้องการและอะไรที่ตนเองไม่ต้องการและเข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะในแง่ของความสามารถ เพศ วัย ระดับการศึกษาหรืออาชีพ นอกจากนี้ยังส่งผลต่อการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลอีกด้วย

8. ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) เป็นความสามารถในการเข้าใจถึงความเหมือนหรือความแตกต่างระหว่างบุคคล ถึงแม้จะไม่คุ้นเคยก็จะช่วยให้เราเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างของบุคคลอื่น ไม่ว่าจะในแง่ของความสามารถ เพศ วัย ระดับการศึกษา ศาสนา เป็นต้น โดยเฉพาะบุคคลที่ต้องการได้รับความช่วยเหลือและการดูแลเป็นพิเศษจากสังคม

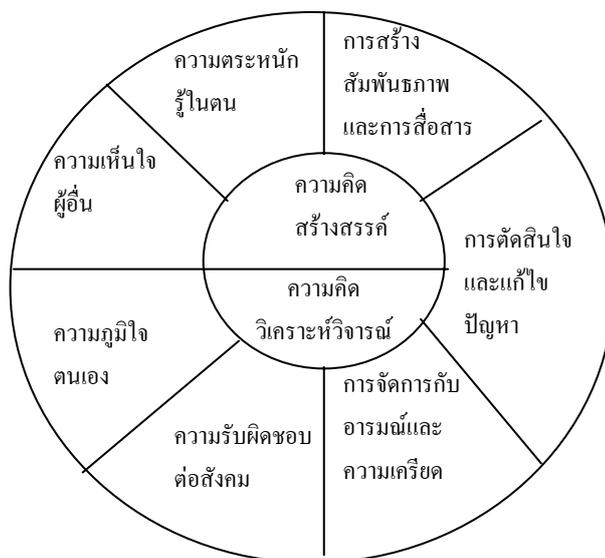
9. การจัดการเกี่ยวกับภาวะอารมณ์ (Coping with Emotions) เป็นความสามารถในการควบคุมอารมณ์ การรู้จักและเข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น อีกทั้งรู้วิธีการจัดการอารมณ์ ซึ่งจะทำให้สามารถตอบสนองและแสดงพฤติกรรมออกมาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

10. การจัดการเกี่ยวกับความเครียด (Coping with Stress) เป็นความสามารถของบุคคลในการรับรู้ถึงสาเหตุและรู้วิธีการผ่อนคลายความเครียด และแนวทางในการควบคุมระดับความเครียด เพื่อให้เกิดการเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม เพื่อการลดปัญหาต่าง ๆ

กรมวิชาการ (2543) ได้สรุปทักษะชีวิตที่จำเป็นในการพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพของเด็กและเยาวชน ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีดังต่อไปนี้

1. การรู้จักตนเองเข้าใจตนเองและเห็นคุณค่าของตนเอง
2. การรู้จักคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดสร้างสรรค์
3. การรู้จักตัดสินใจและแก้ไขปัญหา
4. การรู้จักแสวงหาและใช้ข้อมูลความรู้
5. การสื่อสารและสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น
6. การจัดการภาวะอารมณ์และความเครียด
7. การปรับตัวท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงและริเริ่มสิ่งใหม่
8. การตั้งเป้าหมาย การวางแผนและการดำเนินการตามแผน
9. ความเห็นใจผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อสังคมและในสิ่งที่ดิงมารอบตัว

กรมอนามัย (2539) ได้จัดกลุ่มทักษะชีวิตที่เป็นแกนใหม่ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่อยู่ในช่วงการเปลี่ยนผ่านและสับสนในด้านเจตคติและค่านิยม เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาวิธีการสอนของครู โดยจัดความคิดสร้างสรรค์ ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์เป็นองค์ประกอบรวมและเป็นพื้นฐานของทุกองค์ประกอบ จัดความตระหนักรู้ในตนเองและเห็นใจผู้อื่นเป็นด้านจิตพิสัย คือความภูมิใจในตนเองและความรับผิดชอบต่อสังคม ส่วนที่เหลืออีก 3 กลุ่ม เป็นด้านทักษะพิสัย ดังภาพ



ภาพที่ 1 องค์ประกอบของทักษะชีวิต

ที่มา: กรมอนามัย (2539)

จากแผนภาพ ส่วนที่เป็นแกนกลางจะเป็นองค์ประกอบด้านด้านพุทธิพิสัย ซึ่งเป็นองค์ประกอบร่วมของทักษะชีวิตอื่น ๆ ทั้งหมด ส่วนในวงกลมรอบนอกจะเป็นด้านจิตพิสัย และทักษะพิสัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

## 1. องค์ประกอบด้านพุทธิพิสัยที่เป็นองค์ประกอบร่วม ได้แก่

1.1 ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Thinking) หมายถึง ความสามารถที่จะวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสาร ปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว

1.2 ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นความสามารถในการคิดออกไปอย่างกว้างขวางโดยไม่ยึดติดอยู่ในกรอบ

## 2. ด้านจิตพิสัยประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 คู่ คือ

2.1 คู่ที่ 1 ได้แก่ ความตระหนักรู้ในตน (Self Awareness) เป็นความสามารถในการค้นหาและเข้าใจในจุดดี จุดด้อย ของตนเอง และความแตกต่างที่ตนเองมีกับบุคคลอื่น

ไม่ว่าจะในแง่ของความสามารถ เพศ วัย ระดับการศึกษา ศาสนา สีผิว ท้องถิ่น สุขภาพ ฯลฯ และความเห็นใจผู้อื่น เป็นความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกและเห็นอกเห็นใจ บุคคลที่แตกต่างกับเรา ไม่ว่าจะในด้านเพศ วัย ระดับการศึกษา ศาสนา สีผิว ท้องถิ่น สุขภาพ ฯลฯ

2.2 คู่ที่ 2 ได้แก่ ความภูมิใจในตนเอง หมายถึง ความรู้สึกที่ตนเองมีคุณค่า เช่น ความมีน้ำใจ รู้จักให้รู้จักรับ ค้นพบและภูมิใจในความสามารถด้านต่างๆ (สังคม ดนตรี กีฬา ศิลปะ) ของตนเอง โดยมีได้มุ่งสนใจอยู่แต่ในเรื่องรูปร่างหน้าตา เสน่ห์ การเรียนเก่งเท่านั้น และ ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) หมายถึง ความรู้สึกที่ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและมีส่วนรับผิดชอบต่อความเจริญหรือเสื่อมของสังคม ความรับผิดชอบต่อสังคม มีส่วนสัมพันธ์ใกล้ชิดกับความภูมิใจในตน เพราะหากคนเรามีความภูมิใจในตน คนเหล่านี้ก็มีแรงจูงใจที่จะทำดีกับผู้อื่นและสังคม

### 3. ด้านทักษะพิสัย ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 คู่ คือ

3.1 คู่ที่ 1 การสร้างสัมพันธภาพ และการสื่อสาร (Interpersonal Relationship and Communication Skill) เป็นความสามารถในการใช้คำพูด และภาษาท่าทางเพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตนเอง และความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของอีกฝ่าย ไม่ว่าในการแสดงความต้องการความชื่นชม การปฏิเสธ การสร้างสัมพันธภาพ

3.2 คู่ที่ 2 การตัดสินใจและการแก้ปัญหา (Decision Making and Problem Solving Skill) เป็นความสามารถในการรับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา หาทางเลือก วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของแต่ละทางเลือก ประเมินทางเลือก ตัดสินใจเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม และลงมือแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

3.3 คู่ที่ 3 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด (Coping with Emotion and Stress Skill) เป็นความสามารถในการประเมินอารมณ์ รู้เท่าทันอารมณ์ว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของตน เลือกใช้วิธีการจัดการกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้เหมาะสม และเป็นความสามารถที่จะรู้สาเหตุของความเครียด เรียนรู้วิธีการควบคุมระดับของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลายและหลีกเลี่ยงสาเหตุ พร้อมทั้งเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์

## องค์ประกอบทักษะชีวิตที่เสริมสร้างให้กับนักเรียน

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตของหน่วยงานต่าง ๆ พบว่าแต่ละหน่วยงานได้มีการนำเสนอแนวคิดและพฤติกรรมบ่งชี้ของของคุณลักษณะทักษะชีวิตแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาองค์ประกอบทักษะชีวิต 3 องค์ประกอบ โดยพิจารณาเลือกตัวแปรที่สัมพันธ์กับคุณลักษณะที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดขึ้นและเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ได้แก่ ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ความตระหนักรู้ในตน และการตัดสินใจและการแก้ปัญหา

### การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Thinking)

พวงรัตน์ บุญญานุรักษ์ (2541: 2); กระทรวงสาธารณสุขและคณะ (2541: 2); และ WHO (1997: 2) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดยสรุปได้ดังนี้

การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ เป็นความสามารถความพยายามของบุคคลในการวิเคราะห์ แยกแยะ ข้อมูล ข่าวสาร ปัญหา สถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว และประเมินปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรม เช่น ค่านิยม แรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน อิทธิพลจากสื่อต่าง ๆ ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตด้วยการย้อนคิดอย่างมีเหตุผลด้วยข้อมูลที่เชื่อถือได้

#### 1. คุณลักษณะของการคิดวิเคราะห์วิจารณ์

Emmis (1962) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ไว้ดังนี้คือ

1.1. ต้องเข้าใจส่วนประกอบของการพิสูจน์อย่างแท้จริง กล่าวคือ ต้องมีความรู้เกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ อย่างถ่องแท้ ประกอบกับมีทักษะในการประเมิน ข้อพิสูจน์อย่างมีหลักการว่าอะไรคือเครื่องมือยืนยันความจริงที่เชื่อถือได้ จึงจะเป็นนักคิดวิเคราะห์วิจารณ์ที่ดีที่สุด

1.2. เสาะแสวงหาหลักฐานที่เป็นหลักฐานของการพิสูจน์หรือข้อสรุปนั้นๆ อย่างหลากหลายเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่เที่ยงตรง นักคิดวิเคราะห์วิจารณ์ที่ดีต้องตรวจสอบหลักฐานด้วยวิธีการดังนี้

- 1.2.1 มีข้อเท็จจริง ข่าวสาร ข้อสังเกตหรือข้อสรุปอื่นใดอย่างถูกต้อง
- 1.2.2 ศึกษาอย่างมีเหตุผลถึงแหล่งข้อโต้แย้งใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้น
- 1.2.3 การตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลที่ไม่เพียงพอนับเป็นอันตรายอย่างยิ่ง นอกจากนั้นการมีทักษะวิเคราะห์ความสอดคล้องของข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะตัดสินใจยอมรับหรือปฏิเสธข้อสรุปนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพนับเป็นคุณลักษณะที่ดีของนักคิดวิเคราะห์วิจารณ์
- 1.3 มีความหนักแน่นพอในการที่จะโยนโยไปถึงสิ่งที่ไม่ได้กล่าวถึงในข้อพิสูจน์หรือในบทสรุปนั้น ๆ มาร่วมพิจารณาด้วยอย่างมีหลักการและเหตุผล

### ความตระหนักรู้ในตนเอง (Self Awareness)

กรมอนามัย (2539); กระทรวงสาธารณสุขและคณะ (2541); และWHO (1997) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเองโดยสรุปได้ดังนี้

ความตระหนักรู้ในตนเอง หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการค้นหา เข้าใจจุดดี จุดด้อย สิ่งที่ตนเองปรารถนาและไม่พึงปรารถนา สามารถเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองกับบุคคลอื่นตามสภาพการณ์ได้ ไม่ว่าจะในแง่ความสามารถ เพศ สีผิว และสุขภาพ

กรมอนามัย(2539) ได้สรุปว่า การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง สามารถปฏิบัติได้ 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 คือ การสร้างความรู้สึกร่วมกับการใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึก เช่น วิดีทัศน์และกิจกรรมโดยการใช้เกม ขั้นตอนที่ 2 คือ การจัดระบบความคิดความเชื่อ ประกอบด้วยกิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่ม เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย การอภิปรายกลุ่มใหญ่ และการประยุกต์แนวคิด

## การตัดสินใจและการแก้ปัญหา

กระทรวงสาธารณสุขและคณะ (2541) กรมอนามัย (2539) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยสรุปได้ดังนี้

การตัดสินใจและการแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา หาทางเลือกวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของแต่ละทางเลือก ประเมินทางเลือก ตัดสินใจเลือกทางแก้ปัญหา และลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

Gordon and Judith (1991) ได้เสนอขั้นตอนเกี่ยวกับการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) หมายถึง การพิจารณาถึงองค์ประกอบของสถานการณ์นั้น ๆ ข้อจำกัดที่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจและความเป็นไปได้ ในการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่
2. การตั้งวัตถุประสงค์และเกณฑ์ (Objective and Criteria setting) หมายถึง การแยกแยะเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการตัดสินใจ รวมถึงเกณฑ์ที่ใช้กำหนดให้ครอบคลุมถึงคุณภาพการยอมรับและความถูกต้อง
3. การค้นหาทางเลือก (Alternative Search) หมายถึง ขั้นตอนที่รวบรวมข้อเท็จจริงการยอมรับทางเลือกแต่ละทางเลือกที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้ง่าย
4. การประเมินทางเลือก (Alternative Evaluation) หมายถึงเกณฑ์การประเมินในเรื่องของความเป็นไปได้ ค่าใช้จ่าย ความเที่ยงตรงและความเสี่ยงหรือความไม่แน่นอนของผลที่จะเกิดขึ้นในแต่ละทางเลือก
5. การตัดสินใจ (Decision Review) หมายถึงขั้นตอนที่หยุดทบทวนกระบวนการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ โดยทบทวนทุกขั้นตอนที่ผ่านมา พร้อมทั้งไม่ลืมที่จะกำหนดแผนการประเมินและระยะเวลาที่ต้องประเมินไว้ตั้งแต่เริ่มต้น

WHO (1994) ได้เสนอแนวทางเกี่ยวกับทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา ดังนี้

1. กำหนดทางเลือกโดยพิจารณาสาเหตุของปัญหา และหาทางเลือกหลาย ๆ ทางที่มีความเป็นไปได้ในการแก้ไขปัญหา
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการตัดสินใจ
3. ระบุข้อดีและข้อเสียของแต่ละทางเลือกว่าจะเกิดผลดีและผลเสียอะไรตามมาสามารถปฏิบัติได้หรือไม่
4. ตัดสินเลือกและบอกเหตุผลของทางเลือกนั้น

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการสอนทักษะการตัดสินใจขององค์การอนามัยโลก มาใช้เป็นแนวทางในการจัดการสอนทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา

### การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ในการสอนทักษะชีวิต ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เรียกว่า “การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม” (Participatory Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ครอบคลุมแนวคิดองค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และหลักการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม

### แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

วราลักษณ์ ไชยทัต, บัณฑิต อ่อนคำ, และสามารถ ศรีจ้านงค์ (2544) ได้รวบรวมลักษณะการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ที่สร้างจิตสำนึกทางอุดมการณ์ สำนึกของคุณค่า ศักดิ์ศรีของมนุษย์และพลังของการรวมกลุ่มพลังชุมชน
2. การเรียนรู้แบบองค์รวมเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน
3. การเรียนรู้ที่ประสานระหว่างการเรียนรู้เชิงประจักษ์ร่วมกับทฤษฎี
4. การเรียนรู้ตรงจากการเห็นของจริงหรือการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตรง
5. ให้ผู้เข้ารวมการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้
6. ใช้กระบวนการกลุ่มที่เน้นความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
7. เน้นกระบวนการมากกว่าเนื้อหา
8. กระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง
9. เน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ
10. จัดวางความสัมพันธ์ที่เสมอภาคเท่าเทียมกัน

สุมณฑา พรหมบุญ (2540) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นมิติใหม่ของการเรียนการสอนที่เรียกว่าการศึกษา 100% ของเวลาของผู้เรียน โดยมีครูเป็นผู้จัดการให้เกิดการเรียนรู้ให้เต็มร้อยนั้น ศูนย์กลางของการเรียนรู้จึงอยู่ที่ผู้เรียนมิใช่ผู้สอน การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมก็คือการที่เด็กแต่ละคนมีส่วนร่วมและการมีส่วนร่วมก็คือการที่เด็กเอาจิตใจร่วมทำให้ตัวเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากจะให้รู้ ไม่โดยทางตรงก็ทางอ้อม

บุรชัย ศิริมหาสาร (2546) ได้กล่าวถึงแนวคิดในการกำหนดรูปแบบของกระบวนการศึกษาที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาที่เรียกว่า “การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม” (Participate Method) หรือเรียกโดยย่อว่า P.M. กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ครูจะมีความคิด (Concept) ว่าก่อนเรียนนั้น

นักเรียนจะมีความรู้และประสบการณ์เดิมติดตัวมาส่วนหนึ่งแล้ว ซึ่งความรู้และประสบการณ์เดิมของแต่ละคนจะแตกต่างกัน ดังนั้นขณะเรียนครูจะให้นักเรียนรวมกลุ่มเพื่ออภิปรายแสดงความคิดเห็นหรือทำงานร่วมกัน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนหรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถประยุกต์ไปสู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน จากนั้นให้นักเรียนออกมารายงานผลการอภิปรายหรือการทำงานให้เพื่อน ๆ ทุกคนได้รับรู้โดยมีครูร่วมรับฟังด้วย หากพบว่านักเรียนยังบกพร่องในส่วนใดครูก็อภิปรายเพิ่มเพื่อเติมเต็มความรู้ในส่วนที่ยังขาดให้แก่ นักเรียน สุดท้ายหลังจากเรียนจบแล้วนักเรียนแต่ละคนจะได้รับความรู้และประสบการณ์ที่หลากหลายจากเพื่อนๆ จากครูและจากสื่อการเรียนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดให้ โดยดึงเอาศักยภาพที่มีอยู่ในตนเองออกมาใช้

### หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

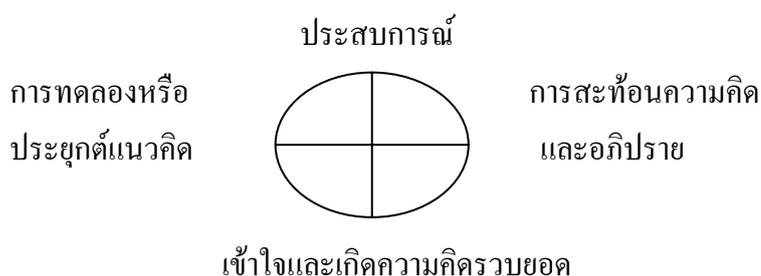
กรมสุขภาพจิต (2542) ได้นำเสนอเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยอาศัยหลักการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งมีพื้นฐานสำคัญประการแรกคือ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ซึ่งมุ่งเน้นที่การให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิมและประการที่ 2 การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีหลักสำคัญคือต้องการให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากที่สุดในทุกๆ องค์ประกอบ สำหรับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีหลักสำคัญ 5 ประการ คือ

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียน
2. ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่องและเป็นการเรียนรู้ที่เรียกว่า Active Learning
3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
4. ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง
5. มีการสื่อสารโดยการพูด หรือการเขียน เป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้

## องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

กรมสุขภาพจิต (2542) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมว่ามีอยู่ 4 ประการ คือ ประสบการณ์ การสะท้อนความคิดและถกเถียง เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด และการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด

1. ประสบการณ์ (Experience) ครูช่วยให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้
2. การสะท้อนความคิดและอภิปราย (Reflex and Discussion) ครูช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง
3. เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) นักเรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยนักเรียนเป็นฝ่ายริเริ่มแล้วครูช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์หรือในทางกลับกันครูเป็นผู้นำทางและนักเรียนเป็นผู้สานต่อความคิดนั้นจนสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด
4. การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด (Experiment / Application) นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของนักเรียนเอง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สามารถสรุปเป็นภาพรวมดังแผนภาพ



ภาพที่ 2 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ที่มา: กรมสุขภาพจิต (2543: 313)

ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 4 ประการจะเป็นไปอย่างพลวัต โดยอาจเริ่มจาก จุดใดจุดหนึ่ง และเคลื่อนย้ายไปมาระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนั้นในแง่ของการเรียนการสอน จึงอาจเริ่มต้นที่จุดใดก่อนก็ได้ แต่สำคัญที่การจัดกระบวนการให้ครบทุกองค์ประกอบ การสอนในลักษณะ ดังกล่าว นอกจากจะเป็นพื้นฐานของการสอนทักษะชีวิตในด้านพุทธิพิสัย โดยมุ่งเน้นให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์และความคิดวิเคราะห์วิจารณ์แล้ว ยังเป็นพื้นฐานในการสอนทักษะชีวิตอื่น ๆ ในด้านจิตพิสัย และทักษะพิสัยอีกด้วย

### การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีหลักสำคัญอีกข้อหนึ่งคือต้องการให้เกิด การเรียนรู้สูงสุด โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากที่สุดในทุกๆ องค์ประกอบก็คือการแบ่งปันประสบการณ์ การได้สะท้อนความคิดและถกเถียง การสรุปความคิดรวบยอด ตลอดจนได้ทดลองหรือประยุกต์แนวคิด และในทุกองค์ประกอบนั้นจะต้องเกิดการเรียนรู้สูงสุด หรืออาจกล่าวได้ว่าการมีส่วนร่วมสูงสุด (Maximum Participation)

### การมีส่วนร่วมสูงสุด (Maximum Participation)

กรมสุขภาพจิต (2542: 8) ได้กล่าวถึงลักษณะของการมีส่วนร่วมสูงสุดว่าเกิดจาก การออกแบบกลุ่มที่เหมาะสมในแต่ละองค์ประกอบของการเรียนรู้ กลุ่มแต่ละประเภทจะมีข้อจำกัด ที่ต่างกันเช่น บางประเภทเอื้ออำนวยให้มีส่วนร่วมได้มาก แต่อาจขาดความหลากหลายของแนวคิด จึงเหมาะสมสำหรับเวลาที่ผู้สอนต้องการให้เกิดการแสดงออกแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากประสบการณ์ โดยยังไม่ต้องการข้อสรุปรายละเอียดของกลุ่มแต่ละประเภท วิธีการใช้ และข้อจำกัดปรากฏ ในตารางดังนี้

ตารางที่ 1 ประเภทของการจัดกลุ่มนักเรียน

ประเภทกลุ่ม	ความหมาย	วิธีการใช้	ข้อจำกัด
กลุ่ม 2 คน (Pair Group)	ให้ผู้เรียนจับคู่กันทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย	ต้องการให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการออกความเห็นหรือปฏิบัติ	ขาดความหลากหลายทางความคิดและประสบการณ์
กลุ่ม 3 คน (Triad Group)	ให้ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 คน แต่ละคนมีบทบาทที่ชัดเจนและหมุนเวียนบทบาทกันได้	ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามบทบาท และสามารถเรียนรู้ได้ครบทุกบทบาท	ขาดความหลากหลายและความกระฉับกระเฉง
กลุ่มใหญ่ (Large Group)	เป็นการอภิปรายในกลุ่ม 15-30 คน หรือทั้งชั้น	ต้องการให้เกิดการโต้แย้งหรือการรวบรวมความคิดจากกลุ่มย่อยเพื่อหาข้อสรุป	บางคนอาจให้ความสนใจหรือมีส่วนร่วมน้อย ใช้เวลามาก
กลุ่มไขว้ (Cross-over Group)	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ชั้นตอน โดยแยกให้เด็กทำกิจกรรมเฉพาะบางกลุ่มจนมีความเชี่ยวชาญจากนั้นจึงให้ผู้เรียนจากแต่ละกลุ่มรวมกันเป็นกลุ่มใหญ่เพื่อบูรณาการ	ต้องการให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพของตนเองในการสร้างความรู้ ผู้เรียนจะมีส่วนร่วม และได้เนื้อหา	ใช้เวลามากอาจมีความรู้ที่ตกล่น
กลุ่มแบ่งย่อย (Subgroup)	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ชั้นตอน จาก 8-12 คนแต่ละกลุ่มถูกแบ่งเป็นกลุ่มย่อย 3-4 กลุ่มเพื่อให้งานกลุ่มละ 1 งาน (ที่ไม่เหมือนกัน) จากนั้นจึงให้กลุ่มย่อยมารวมกันเพื่อบูรณาการ	เหมือนกลุ่มไขว้	เหมือนกลุ่มไขว้

## ตารางที่ 1 (ต่อ)

ประเภทกลุ่ม	ความหมาย	วิธีการใช้	ข้อจำกัด
กลุ่มปิรามิด (Pyramid Group)	รวบรวมความคิดเห็น เริ่มจากกลุ่ม 2-4 คน ทวีขึ้นไปเป็นขั้น ๆ จบครบทั้งชั้น	สร้างความตระหนัก และเข้าใจในความรู้สึก นึกคิดของแต่ละกลุ่ม หรือฝ่ายขาดข้อสรุป	ขาดข้อสรุปและ ความลึกซึ้ง

การร้อยรัดกระบวนการกลุ่มที่หลากหลายเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสมในแต่ละชั่วโมง การสอนก็จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างสูงสุด มีพลวัตรหรือการเคลื่อนไหวของการเรียนรู้ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจอย่างต่อเนื่อง

### การบรรลุงานสูงสุด (Maximum Performance)

กรมสุขภาพจิต (2542) ได้เสนอแนวคิดในการจัดกระบวนการกลุ่มว่า แม้การออกแบบกระบวนการกลุ่มที่หลากหลายจะช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมได้มาก แต่ไม่ได้หมายความว่า การมีส่วนร่วมนั้นได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่เสียเวลา หัวใจสำคัญของการบรรลุงานสูงสุดจึงอยู่ที่การกำหนดงานให้กับกระบวนการกลุ่ม ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญของการกำหนดงาน 3 ประการ คือ

1. กำหนดกิจกรรมที่ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มอย่างไร เพื่อทำอะไร ใช้เวลามากน้อยแค่ไหน เมื่อบรรลุงานแล้วจะให้ทำอย่างไรต่อ (เช่น เตรียมนำเสนอในเวลาที่กำหนดไว้)
2. กำหนดบทบาทของกลุ่มหรือสมาชิกที่ชัดเจน โดยปกติการกำหนดบทบาทในกลุ่มย่อยควรให้แต่ละกลุ่มมีบทบาทที่แตกต่างกัน เมื่อมารวมเสนอในกลุ่มใหญ่จึงจะเกิดการขยายเครือข่ายการเรียนรู้โดยไม่นำมือ การกำหนดบทบาทยังรวมถึงสมาชิกในกลุ่มด้วยเช่น บทบาทของผู้เล่น บทบาทสมมุติและผู้สังเกตการณ์หรือบทบาทของการนำกลุ่ม การรวบรวมความเห็น และการนำเสนอ เป็นต้น

3. ควรมีโครงสร้างของงานที่ชัดเจน ซึ่งบอกรายละเอียดของกิจกรรมและบทบาท โดยทำเป็นกำหนดงานที่ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียน หรือทำเป็นใบงานมอบให้กับกลุ่ม ซึ่งประการหลัง จะเหมาะกับการทำงานกลุ่มย่อยที่ต้องการทำงานให้มีผลงานที่เป็นข้อสรุปของกลุ่ม โดยจัดทำเป็น

3.1 ใบงาน เป็นกำหนดงานหรือใบมอบหมายงานให้กลุ่มเล็กหรือกลุ่มย่อย ระดมสมองที่มีรายละเอียดมาก และต้องการผลงานที่เป็นข้อสรุปของกลุ่มที่มีความลึกซึ้งมาก ผู้สอนอาจพิมพ์หรือเขียนใส่กระดาษแจกแก่ผู้เรียน หรือแจกให้กลุ่มประกอบการทำงานกลุ่ม มักใช้ในกิจกรรมสะท้อนความคิดและอภิปราย และกิจกรรมประยุกต์แนวคิด

3.2 ใบชี้แจง เป็นการอธิบายงานที่มีรายละเอียดไม่มากนักในกลุ่มใหญ่ ก่อนทำกิจกรรมกลุ่มผู้สอนอาจเขียนใส่กระดาษหรือแผ่นใส ให้ผู้เรียนอ่านพร้อมกันในชั้นเรียน หรือในกลุ่มใหญ่ มักใช้ในกิจกรรมด้านประสบการณ์หรือประยุกต์แนวคิด

### หลักการสอนความรู้แบบมีส่วนร่วม

กรมสุขภาพจิต (2542) ได้เสนอหลักการสอนความรู้แบบมีส่วนร่วมว่า การสอนความรู้ ช่วยสร้างทักษะชีวิตที่เป็นพื้นฐานและเป็นองค์ประกอบร่วมของทักษะชีวิตตัวอื่น ๆ นั่นคือ ความคิดสร้างสรรค์และความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ลักษณะเฉพาะของการสอนความรู้ที่ยึด หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ดังตาราง

ตารางที่ 2 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและลักษณะเฉพาะของการสอนความรู้

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	ลักษณะเฉพาะของการสอนความรู้แบบมีส่วนร่วม
ประสบการณ์	ตั้งคำถามเพื่อรวบรวมประสบการณ์ของผู้เรียน
การสะท้อนความคิดและอภิปราย	ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อสร้างความรู้ตามงานที่ได้รับมอบหมาย การบรรยาย (โดยผู้สอน หรือสื่อ)
ความคิดรวบยอด	การรายงานผลงานกลุ่มหรือบูรณาการความรู้ของกลุ่มย่อย โดยการอภิปรายในกลุ่มใหญ่
ประยุกต์แนวคิด	ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่ประยุกต์ความรู้ที่เกิดขึ้น

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชานั้น ไม่มีขั้นตอนการสอนที่เฉพาะเจาะจง เพียงแต่ให้คำนึงถึงการจัดกิจกรรมที่ครอบคลุมประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 ประการ

### หลักการสอนเจตคติแบบมีส่วนร่วม

การสอนเจตคติจะมุ่งเน้นการสอนในด้านจิตพิสัย ซึ่งมีองค์ประกอบ 2 ด้าน คือ การสร้างความรู้สึกที่สอดคล้องกับเจตคติดังกล่าว และการจัดระบบความคิดความเชื่อ เมื่อนำมาสัมพันธ์ทั่วไปกับหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมซึ่งมีทั้ง 4 ประการ การสอนเจตคติจึงมีลักษณะดังนี้

### ตารางที่ 3 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและลักษณะเฉพาะเจตคติ

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	ลักษณะเฉพาะของการสอนเจตคติ
ประสบการณ์	เน้นประสบการณ์ด้านความรู้สึกของผู้เรียน
การสะท้อนความคิดและอภิปราย	ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและโต้แย้งอย่างเต็มที่
ความคิดรวบยอด	ผู้เรียนได้ข้อสรุปด้วยตนเองโดยผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนคิด
การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด	ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมทั้งในและนอกเวลาเรียนเพื่อให้มีเจตคติที่ฝังแน่นมากขึ้น

เนื่องจากเจตคติเป็นความคิดหรือความเชื่อที่มีความรู้สึกเป็นองค์ประกอบ ดังนั้นการสอนจึงต้องมีทั้ง 2 องค์ประกอบ คือด้านความรู้สึกและด้านความคิดความเชื่อ

กลุ่มช่วยจัดระบบขั้นสร้างความรู้สึก จะใช้สื่อหรือกิจกรรมสร้างความรู้สึก ผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีทักษะในการสื่อสารหรือสร้างกิจกรรมให้เกิดความรู้สึกได้จริง รวมทั้งมีทักษะในการใช้กระบวนการความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสอภิปรายโต้แย้งจนผู้เรียนสามารถสรุปได้ด้วยตนเองและนำข้อสรุปที่ได้มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นๆ โดยมีรายละเอียดกิจกรรมสรุปได้ดังนี้

#### ตารางที่ 4 สรุปรูปขั้นตอนและกิจกรรมการสอนเจตคติ

ขั้นตอน	องค์ประกอบการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม	กิจกรรม
1) ขั้นสร้าง ความรู้สึก	ประสบการณ์	สื่อหรือกิจกรรมสร้างความรู้สึก เป็นการใช้สื่อหรือกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์ร่วมกับเรื่องนั้น ๆ <b>สื่อสร้างความรู้สึก</b> บทสำหรับอ่านในรูปแบบ กรณีศึกษา จดหมาย บันทึก บทสัมภาษณ์ แถบเสียง วิดีทัศน์ <b>กิจกรรมสร้างความรู้สึก</b> ได้แก่ กิจกรรมสร้างความรู้สึก โดยตรงเช่น ละคร หุ่นกระบอก กิจกรรมจำแนกเจตคติ ผู้เรียน เช่น การสำรวจความคิดเห็น แบบสอบถาม จัดลำดับความสำคัญ เป็นต้น <b>การเปิดเผยตนเอง</b> เป็นการตั้งประสบการณ์เก่าของผู้เรียน มักทำกลุ่ม 2 คน หรือกลุ่มย่อยระดมสมองโดยใช้กิจกรรม เช่น ให้เล่าความรู้สึกโดยตรง ให้สมมุติตนเองเป็นบุคคล ในเรื่อง ให้เขียนแล้วแลกเปลี่ยน เป็นต้น
2) ขั้น จัดระบบ ความคิด ความเชื่อ	สะท้อนความคิด และอภิปราย ความคิดรวบยอด	การอภิปรายข้อขัดแย้ง เป็นการตั้งประเด็นคำถามให้เกิด การอภิปรายในกลุ่ม เพื่อให้มีการจัดระบบความคิดความเชื่อ ของสมาชิกกลุ่ม การสรุป เป็นการให้กลุ่มรายงานข้อสรุปและร่วมกันสรุป แนวคิดในกลุ่มใหญ่
	การประยุกต์แนวคิด	การประยุกต์แนวคิด เป็นการให้ผู้เรียนได้ประยุกต์เจตคติ ที่เกิดขึ้น ควรเป็นกิจกรรมในห้องเรียน

ในการสอนเจตคติ สิ่งที่น่าเกิดขึ้นคือ ผู้เรียนสรุปประเด็นอภิปรายได้ไม่ตรงกับ  
จุดประสงค์ ผู้สอนจำเป็นต้องหาทางออกในกรณีเช่นนี้โดยอาศัยแนวคิด 4 ประการต่อไปนี้

1. ผู้สอนควรมีใจกว้างเพื่อที่จะยอมรับว่าเจตคติที่เหมาะสม อาจมิได้มีเพียงเจตคติ  
ตามที่คุณสอนคาดหวังเพียงประการเดียว

2. ผู้สอนควรไว้ใจในตัวผู้เรียน ภายใต้วางใจเชื่อว่าหากเจตคติที่สอนนั้นเป็นสิ่งที่ดี ก็ควรที่จะเปิดโอกาสให้แก่ผู้เรียนทำทนายหรือทดสอบ โดยหาเหตุผลมาถกเถียงอภิปรายจนเกิดการยอมรับในขั้นตอนกระบวนการกลุ่ม ซึ่งความคิดเห็นที่มีเหตุผลจะได้รับการสนับสนุน

3. ผู้สอนสามารถช่วยขยายเครือข่ายการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ โดยช่วยตั้งคำถามให้ผู้เรียนคิดหรือผู้สอนกับผู้เรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน นั่นคือใช้การสื่อสารแบบ 2 ทางมากกว่า การยึดเยียด

4. การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างความรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม หากสิ่งใดที่ผู้สอนเห็นว่าดี แต่ผู้เรียนไม่ยอมรับ แม้ผู้สอนจะพยายามถ่ายทอดไปก็ไม่เกิดการเรียนรู้

### กิจกรรมที่ใช้ในการสอนเจตคติ

1. กิจกรรมในขั้นตอนการสร้างความรู้สึกร่วม เป็นกิจกรรมที่มุ่งกระตุ้น จูงใจ หรือโน้มน้าวให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกตามจุดประสงค์ เพื่อนำไปสู่การจัดระบบความคิดความเชื่อหรือสร้างเป็นเจตคติที่ต้องการ

#### 1.1 สื่อหรือกิจกรรมสร้างความรู้สึกร่วม

1.1.1 สื่อ เป็นเรื่องราวที่บันทึกไว้เช่น บทกวี บทกวีประจำวัน จดหมาย อาจทำเป็นบทสำหรับอ่าน (Script) แถบเสียง วิทยุทัศน์

1.1.2 กิจกรรม กิจกรรมสำหรับสร้างความรู้สึกร่วมแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

ก กิจกรรมสร้างความรู้สึกร่วมโดยตรง เป็นการประยุกต์กรณีศึกษาให้เป็นกิจกรรมเพื่อผู้เรียนมีส่วนร่วม ได้แก่ ละคร ละครวิทยุ

ข กิจกรรมที่จำแนกเจตคติของผู้เรียน โดยหวังผลให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้สึกร่วมประหลาดใจ และตระหนักในความคิดเห็นที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่ม วิธีทำกิจกรรมนี้ได้แก่ การสำรวจความคิดเห็น การตอบแบบสอบถาม การจัดลำดับความสำคัญ

ค กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับเจตคติที่ต้องการ จะช่วยสร้างความตระหนัก ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปสู่การจัดระบบความคิดความเชื่อได้ดี กิจกรรมอื่น ๆ เช่น การโต้เถียง การต่อเรื่อง การเล่นเกมบทบาทสมมติ การใช้จินตนาการ หากจัดให้เข้าจุดประสงค์ที่กระตุ้นความรู้สึกและเหมาะสมกับผู้เรียน ก็จะช่วยทำให้ในขั้นตอนนี้สามารถเปลี่ยนแปลงเจตคติได้

1.2 การเปิดเผยตนเอง เป็นการเปิดเผยความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียนที่มาจากประสบการณ์เดิมมีกิจกรรมย่อย ๆ ในกลุ่ม ได้แก่ การเล่าความรู้สึก การสมมุติตัวเองเป็นบุคคลในเรื่อง การเขียนแล้วแลกเปลี่ยนกันอ่าน

2. กิจกรรมในขั้นตอนการจัดระบบความคิดความเชื่อ โดยอาศัยกระบวนการกลุ่ม เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมสูงสุด ประกอบไปกับงานใน 3 กิจกรรมเป็นขั้นตอนต่อเนื่องกล่าวคือ

2.1 การอภิปราย ใช้กับกลุ่มเล็ก 5-6 คน หรือกลุ่มย่อยระดมสมอง 3-4 คน เพราะผู้เรียนได้แสดงออกมากกว่า

2.2 การสรุป เป็นการสร้างความคิดรวบยอดด้วยกัน

2.3 การประยุกต์แนวคิด ผู้สอนควรใช้เวลาว่างช่วงท้ายชั่วโมงเพื่อให้ผู้เรียนได้ประยุกต์แนวคิดโดยการให้ทำกิจกรรมที่ไม่ใช้เวลามากเช่น เขียนคำขวัญ สรุปข้อความสำคัญ หรือตอบแบบทดสอบ

**การสอนทักษะแบบมีส่วนร่วม**

การสอนทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการสื่อสาร เป็นการสอนที่มุ่งเน้นด้านทักษะพิสัย ซึ่งต้องอาศัยการสร้างให้เกิดความชัดเจนในตัวทักษะ และผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติ ในสถานการณ์ใกล้เคียง เมื่อดูจากองค์ประกอบทั้งไปทั้ง 4 ประการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การสอนทักษะจึงควรมีลักษณะเฉพาะดังตารางต่อไปนี้

## ตารางที่ 5 องค์ประกอบของการเรียนรู้และลักษณะเฉพาะของการสอนทักษะ

องค์ประกอบการเรียนรู้	ลักษณะเฉพาะของการสอนทักษะ
ประสบการณ์	อาศัยเหตุการณ์ที่ตรงกับชีวิตจริงในการเรียนรู้ทักษะ
การสะท้อนความคิดและอภิปราย	ผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันในการวิเคราะห์ปัญหา
การสรุปความคิดรวบยอด	ได้ความคิดรวบยอดหลายขั้นตอน ทั้งจากการฟังบรรยาย การสังเกต การสาธิต การประเมินผลในกลุ่ม และการประเมินผลรวม
การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด	ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกซ้ำ ๆ โดยการแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ต่าง ๆ

ทักษะ เป็นความสามารถที่คนเราไม่เคยมีมาก่อนแต่ได้เรียนรู้จนกระทั่งทำได้อย่างชำนาญ ดังนั้นการสอนทักษะจึงต้องมี 2 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นรู้ชัดเห็นจริง เป็นขั้นตอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้รับรู้ว่า ทักษะเหล่านั้นมีความสำคัญ และฝึกฝนให้ทำเป็นหรือทำได้อย่างไร ในขั้นนี้เราใช้องค์ประกอบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 3 องค์ประกอบคือ

1.1 ความคิดรวบยอด เกิดขึ้นโดยใช้การบรรยายนำประกอบกับการยกตัวอย่าง และให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายถึงความสำคัญและวิธีการฝึกทักษะนั้น ๆ

1.2 ประสบการณ์ ผู้สอนใช้กรณีศึกษาหรือสถานการณ์จำลองให้ผู้เรียนคิดใช้ทักษะดังกล่าว ซึ่งอาจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมได้

1.3 การสะท้อนความคิดและอภิปราย ผู้สอนอาจจัดกลุ่มย่อยหรือกลุ่มระดมสมองเพื่อหากฎเกณฑ์

2. ขั้นลงมือกระทำ เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามที่ได้เรียนรู้มาจากขั้นตอนแรก ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดของกิจกรรมได้ดังนี้

ตารางที่ 6 องค์ประกอบของการเรียนรู้และสรุปรายละเอียดของกิจกรรมหลัก

ขั้นตอน	องค์ประกอบการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม	กิจกรรม
1. ขั้นรู้ชัด เห็นจริง	ความคิดรวบยอด ประสบการณ์	บรรยายนำ เพื่อให้ข้อมูลหรือความรู้ที่จำเป็นในเวลาสั้น ๆ กรณีศึกษา เป็นการตั้ง โจทย์ให้ผู้เรียนคิดและแสดง ความคิดเห็นจากสถานการณ์จำลอง
2. ขั้นลงมือ กระทำ	สะท้อนความคิดและ อภิปราย ประยุกต์แนวคิด ความคิดรวบยอด	การวิเคราะห์ กรณีศึกษา สถานการณ์จำลองหรือการสาธิต การฝึกปฏิบัติ โดยการฝึกทักษะเป็นขั้นตอนหรือครบ องค์ประกอบของทักษะนั้น โดยการแสดงบทบาทสมมุติ หรือการฝึกซ้อมบทเพื่อให้เกิดความชำนาญ การประเมินการฝึก โดยให้สมาชิกในกลุ่มฝึกประเมิน กันเองและผู้สอนประเมินอีกครั้งในกลุ่มใหญ่

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมพบว่า เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งมีพื้นฐานสำคัญประการแรก คือ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และประการที่ 2 การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์มุ่งเน้นอยู่ที่การให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีหลักสำคัญ 5 ประการคือ 1) เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียน 2) ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ทำทาบอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้ที่เรียกว่า Active Learning 3) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยตนเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน 4) ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ ออกไปอย่างกว้างขวาง 5) มีการสื่อสารโดยการพูดหรือการเขียน เป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 ประการมาเป็นกรอบแนวคิดในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้อัน ได้แก่ ประสบการณ์ (Experience) ครูช่วยให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ การสะท้อนความคิดและการอภิปราย (Reflex and Discussion) ครูช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออก เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด นักเรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยนักเรียนเป็นฝ่ายริเริ่ม แล้วครูช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์หรือในทางกลับกัน ครูเป็นผู้นำทางและนักเรียนเป็นผู้สานต่อ

จนความคิดนั้นสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด (Experiment /Application) นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะ หรือสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของนักเรียนเอง

### จุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544

จุดมุ่งหมายหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขและมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนด จุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียนและรักการค้นคว้า
3. มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะและศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ปรับวิธีการคิด วิธีการทำงาน ได้เหมาะสมกับสถานการณ์
4. มีทักษะและกระบวนการ โดยเฉพาะทางคณิตศาสตร์วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้างปัญหาและทักษะในการดำเนินชีวิต
5. รักการออกกำลังกาย ดูแลตนเองให้มีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี
6. มีประสิทธิภาพในการผลิตและการบริโภค มีค่านิยมเป็นผู้ผลิตมากกว่าผู้บริโภค
7. เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทยเป็นพลเมืองดี ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

8. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ภูมิปัญญาไทย  
ทรัพยากรธรรมชาติและพัฒนาลิ่งแวดล้อม

9. รักประเทศชาติและท้องถิ่น มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้สังคม

จากจุดมุ่งหมายของหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2544 พบว่า ทักษะในการดำเนินชีวิต  
หรือทักษะชีวิตเป็นจุดมุ่งหมายหนึ่งที่ต้องการพัฒนาให้เกิดขึ้นแก่เด็กเรียน

### แนวการจัดการเรียนรู้ในช่วงชั้นที่ 1

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 การจัดการเรียนรู้ต้องสนองต่อความสนใจ  
ของผู้เรียน โดยคำนึงถึงหลักจิตวิทยาพัฒนาการและจิตวิทยาการเรียนรู้ ทั้งนี้ในแต่ละคาบเวลาเรียนนั้น  
ไม่ควรใช้เวลานานเกินความสนใจของผู้เรียน สถานศึกษาต้องจัดการเรียนรู้ให้ครบทุกกลุ่มสาระ  
ในลักษณะบูรณาการที่มีภาษาไทยและคณิตศาสตร์เป็นหลัก เน้นการเรียนรู้ตามสภาพจริง  
มีความสุขสนุกสนาน ได้ปฏิบัติจริงเพื่อพัฒนาความเป็นมนุษย์ ทักษะพื้นฐานการติดต่อสื่อสาร  
ในการคิดคำนวณ การคิดวิเคราะห์ และพัฒนาลักษณะนิสัยและสุนทรียภาพ

### กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียน ได้พัฒนาความสามารถของตนเอง  
ตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม  
การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือก  
ด้วยตนเองตามความถนัดและความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญได้แก่ การพัฒนาองค์รวม  
ของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้านทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม โดยอาจจัดเป็น  
แนวทางหนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม  
มีระเบียบวินัยและมีคุณภาพ เพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ปลูกฝังและ  
สร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม ซึ่งสถานศึกษาจะต้องดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย  
มีรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

3.1 กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน เสริมสร้างทักษะชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ การเรียนรู้ในเชิงพหุปัญญาและการสร้างสัมพันธภาพ ที่ดี ซึ่งผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อและการพัฒนาตนเอง คู่โลกอาชีพและการมีงานทำ

3.2 กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบวงจร ตั้งแต่ ศึกษาวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน โดยเน้นการทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่ม เช่น ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้นำเพื่อประโยชน์ เป็นต้น

**หลักสูตรวิชาทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา**

ทักษะชีวิต เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ได้กำหนดไว้ในกิจกรรมพัฒนานักเรียนของโรงเรียนสาธิต แห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา จัดอยู่ในกิจกรรมแนะแนว ซึ่งโครงสร้างกิจกรรมพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มีดังนี้

**ตารางที่ 7 โครงสร้างกิจกรรมพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่ง มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**

กิจกรรม	จำนวนคาบ/สัปดาห์ (1 คาบ = 50 นาที)					
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
- กิจกรรมसनทนายาเข้าและทักษะชีวิต	4	4	3	3	3	3
- กิจกรรมทักษะการศึกษาค้นคว้า	1	1	1	-	-	-
- กิจกรรมลูกเสือ ผู้นำเพื่อประโยชน์	-	-	-	1	1	-
- กิจกรรมอิสระและพัฒนาตน	2	2	2	2	2	2
<b>รวม</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>

จากโครงสร้างกิจกรรมพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดคาบเวลาสอน โดยคาบเวลาที่ใช้ในการสอนนั้นให้มีความสอดคล้องกับตารางสอนวิชาทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

## สาระการเรียนรู้ทักษะชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

สาระการเรียนรู้ทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีสาระการเรียนรู้หลัก ๆ ดังนี้ การรู้จักตนเอง การเรียนรู้และเข้าใจอารมณ์ของตนเอง มารยาทไทย การรู้จักแก้ปัญหา การต้อนรับผู้มาเยือน การเล่นให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ความมีน้ำใจ ความกตัญญูกตเวที การปฏิบัติตน (ในที่ประชุม วัด สถานที่ราชการ) การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ความมีน้ำใจ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกสาระการเรียนรู้มาจัดทำเป็นแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจำนวน 5 สาระ ได้แก่ การรู้จักตนเอง การปฏิบัติตนในที่ประชุม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งสาระเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบทักษะชีวิตที่ต้องการศึกษา อีกทั้งทักษะเหล่านั้นเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อันจะเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะชีวิตด้านอื่น ๆ ต่อไป

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเสริมสร้างทักษะชีวิต ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ภัทรภรณ์ อุณะนันท์ (2543) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้า ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ใช้การสุ่มเลือกแบบเจาะจงจำนวน 43 คน นักเรียนได้รับโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตโดยประยุกต์ทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลก กรมอนามัยและกรมสุขภาพจิต โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งกิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้าง การเห็นคุณค่าในตนเองและความตระหนักรู้ในตนเองได้แก่ กิจกรรมการวิเคราะห์ตนเอง กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม กิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างทักษะการตัดสินใจได้แก่ สถานการณ์จำลอง การระดมสมอง การอภิปรายกลุ่ม กรณีศึกษา การบรรยาย กิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างทักษะ การปฏิเสธ ได้แก่ สถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ การระดมสมอง การฝึกปฏิบัติ เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเอง ความตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการปฏิเสธ ตลอดจนการมีพฤติกรรมป้องกันการเสพติด ใช้ระยะเวลา ในการสอนทั้งหมด 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนทำการทดลอง 1 สัปดาห์ในกลุ่มทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลภายหลังการทดลองในกลุ่มทดลองโดยห่างจาก การเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง 6 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม ซึ่งในแบบสอบถามประกอบด้วย 1) แบบสอบถามเพื่อวัดองค์ประกอบทักษะชีวิต ของนักเรียนด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ความตระหนักรู้ในตนเอง มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 2) แบบวัดทักษะ การตัดสินใจและแบบวัดทักษะการปฏิเสธ เพื่อป้องกันการเสพติด โดยอาศัยหลักการปฏิเสธ ประกอบด้วยข้อคำถามที่เป็นสถานการณ์จำลอง เพื่อประเมินความสามารถในการปฏิเสธหาทางออก ในแต่ละสถานการณ์ 3) แบบวัดพฤติกรรมป้องกันการเสพติดประกอบด้วยข้อคำถาม การเลือกปฏิบัติ ไม่ทำตามทุกครั้ง ทำตามเป็นบางครั้ง ทำตามทุกครั้ง เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและ ภายหลังการทดลองแล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Paired Samples t-test และ Pearson's product Moment Correlation ผลการวิจัยพบว่าภายหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยของการเห็นคุณค่าในตนเองและพฤติกรรมป้องกันการเสพติด สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนคะแนนของความตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะ การตัดสินใจและทักษะการปฏิเสธไม่แตกต่างกันทั้งก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

วรรณรัตน์ แก้วมงคล (2543) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรม การเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน ลาดปลาเค้าพิทยาคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะชีวิตของนักเรียน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ความตระหนักในตนเอง ความรับผิดชอบในตนเอง ทักษะการตัดสินใจไม่สูบบุหรี่ ทักษะการปฏิเสธ โดยไม่เสียสัมพันธภาพและทักษะการจัดการกับความเครียด กลุ่มตัวอย่างจำนวน 80 คน โดย แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน กลุ่มเปรียบเทียบ 40 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ โปรแกรมเสริมสร้างทักษะชีวิต ดำเนินการสอนในชั่วโมงโฮมรูม

รวมใช้ระยะเวลาในการสอนทั้งสิ้น 5 ครั้ง เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง รวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบสอบถามทั้งก่อนและหลังการจัดโปรแกรมเสริมเสริมสร้างทักษะชีวิต 1 สัปดาห์ กิจกรรมที่ใช้ในโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตได้แก่ การกำหนดสถานการณ์จำลองและ ใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่มซึ่งประกอบด้วย การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมุติ เกมและการสาธิต เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งในแบบสอบถามประกอบด้วย

- 1) แบบสอบถามเพื่อวัดความความตระหนักในตนเอง ความรับผิดชอบในตนเอง มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- 2) แบบวัดทักษะการตัดสินใจไม่สูบบุหรี่ ทักษะการปฏิเสธโดยไม่เสียสัมพันธภาพมีลักษณะเป็นแบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
- 3) แบบวัดทักษะการจัดการกับความเครียดมีลักษณะเป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 2 ตัวเลือก ให้นักเรียนตอบตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากทดลองกลุ่มทดลองมีความตระหนักในตนเองเกี่ยวกับการสูบบุหรี่ ความรับผิดชอบในตนเอง ทักษะการตัดสินใจเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ ทักษะการปฏิเสธโดยไม่เสียสัมพันธภาพ และทักษะการจัดการกับความเครียดของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กฤษณา ศรีขนิรัตน์ (2544) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมสุขศึกษาประยุกต์ใช้การเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการศึกษา อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ผู้วิจัยเลือกศึกษาองค์ประกอบทักษะชีวิต 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการตัดสินใจไม่สูบบุหรี่และการแก้ปัญหา ทักษะการปฏิเสธโดยไม่เสียสัมพันธภาพ ทักษะการจัดการกับความเครียด เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) แบบประเมินความตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการสูบบุหรี่ จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ 2) แบบวัดทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหา เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 3) แบบวัดทักษะการปฏิเสธโดยไม่เสียสัมพันธภาพ มีลักษณะเป็นสถานการณ์ให้เลือกตอบ 3 ตัวเลือก 4) แบบวัดทักษะการจัดการกับความเครียดเป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ผลจากการวิจัยพบว่าภายหลังจากได้รับโปรแกรมสุขศึกษา โดยประยุกต์ใช้การเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ กลุ่มทดลองมีทักษะชีวิตที่ดีกว่าก่อนได้รับโปรแกรมและดีกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

ปิยะนุช ษมาพร (2545) ได้ทำการศึกษาผลของโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการคิดสารเสพติดที่มีผลต่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม จังหวัดสมุทรสงคราม กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม จังหวัดสมุทรสงคราม ที่มีคะแนนทักษะชีวิตต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 จำนวน 24 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 12 คน กลุ่มควบคุม 12 คน กลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการคิดสารเสพติดจำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที โดยทำการทดลองสัปดาห์ละ 3 ครั้ง คือวันจันทร์ พุธ ศุกร์ ส่วนกลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับโปรแกรมใดๆ องค์ประกอบทักษะชีวิตที่ศึกษามี 5 องค์ประกอบได้แก่ การคิดวิเคราะห์หิวใจ การตระหนักรู้ในตน ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการปฏิเสธ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โปรแกรมทักษะชีวิต เพื่อป้องกันการคิดสารเสพติด โดยใช้เทคนิคเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและกระบวนการกลุ่ม 2) แบบวัดทักษะชีวิตที่จำเป็นในการป้องกันการคิดสารเสพติด ซึ่งใช้วัดทักษะด้านต่างๆ ดังนี้

- 2.1) แบบวัดการคิดวิเคราะห์หิวใจ มีทั้งหมด 12 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
- 2.2) แบบวัดการตระหนักรู้ในตนมี 16 ข้อ ลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 4 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- 2.3) แบบวัดทักษะการตัดสินใจ มี 7 ข้อ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบตามสถานการณ์
- 2.4) แบบวัดทักษะ การแก้ไขปัญหา กำหนดสถานการณ์ให้นักเรียนเลือกตอบ
- 2.5) แบบวัดทักษะการปฏิเสธมีทั้งหมด 6 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบสอบแบบเลือกตอบ 2 ตัวเลือก

3) แบบประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการคิดสารเสพติด ผลการวิจัยพบว่าภายหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีทักษะชีวิตที่จำเป็นในการป้องกันการคิดสารเสพติดสูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พจนารถ งามอาจ (2545) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาการประยุกต์โปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้าของนักศึกษาชั้นปวช. ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 80 คน เป็นนักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 40 คน กลุ่มเปรียบเทียบจำนวน 40 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้รับโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตโดยประยุกต์แนวคิดทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลก กรมอนามัยและกรมสุขภาพจิต โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เทคนิค การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากประสบการณ์ กิจกรรมที่ใช้ได้แก่ การเรียนรู้จากสถานการณ์จำลอง การระดมสมอง การอภิปรายกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ การฝึกปฏิบัติ และการบรรยายนำสั้นๆ เพื่อให้ให้นักศึกษาเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการปฏิเสธโดยไม่เสียสัมพันธภาพ ทักษะการจัดการกับความเครียด ตลอดจนการมีพฤติกรรม

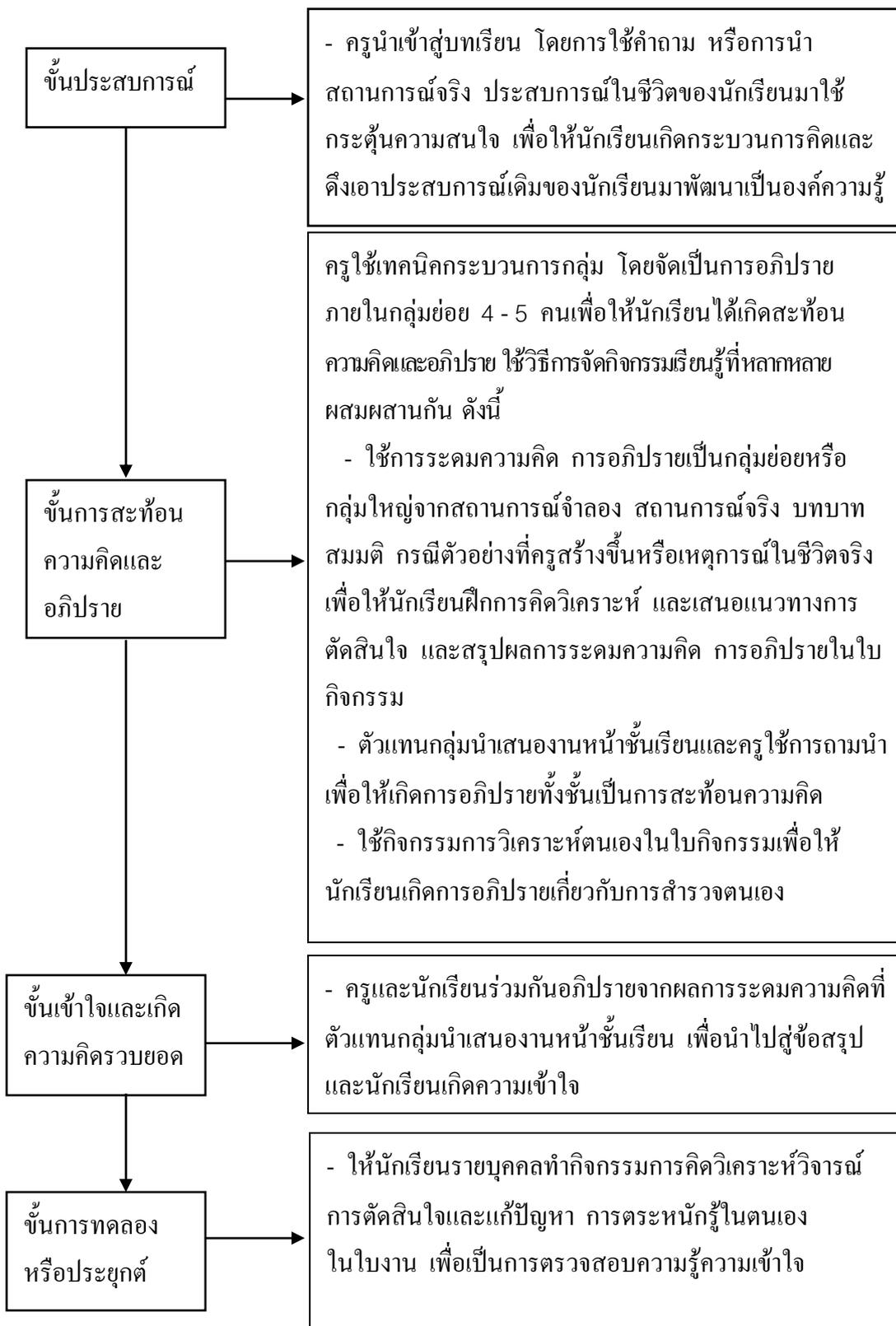
ป้องกันการเสพติดยาบ้า ดำเนินการทดลองสอนโดยใช้คาบเรียนวิชากิจกรรม สัปดาห์ละ 2 คาบต่อ 1 แผน รวมระยะเวลา 5 สัปดาห์ รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งในแบบสอบถาม ประกอบด้วยแบบวัดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ แบบวัดทักษะการตัดสินใจ มีลักษณะเป็นแบบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือกทบทวนแบบวัดทักษะการปฏิเสธ มีแนวคำถามเป็นสถานการณ์จำลอง แบบวัดทักษะการจัดการกับความเครียด มีลักษณะเป็นปรนัย 2 ตัวเลือก และแบบวัดพฤติกรรมป้องกันการเสพติดยาบ้า เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลัง การทดลองในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่า t และสหสัมพันธ์เพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่าภายหลัง การทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ไม่เสพติด ยา ทักษะการปฏิเสธและทักษะการจัดการกับความเครียด และคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมป้องกันการเสพติดยาบ้าสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศศิพร โลจายะ (2545) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างทักษะชีวิต ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำการวิจัย กึ่งทดลองมีรูปแบบการวิจัยแบบ Pretest-Posttest Static Group Comparison Design ใช้ระยะเวลา 10 สัปดาห์ มีการวัดผลก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 78 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 39 คน กลุ่มเปรียบเทียบ 39 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับ กิจกรรมตามโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งประยุกต์มาจากองค์การอนามัยโลกและกรมอนามัย โดยกำหนดสถานการณ์จำลองและใช้เทคนิค กระบวนการกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมติ การสาธิตและเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านความตระหนักรู้ในตนเอง ความรับผิดชอบ ทักษะ การตัดสินใจ ทักษะการปฏิเสธ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการจัดการกับความเครียดเพื่อป้องกัน ตนเองจากการสูบบุหรี่ เก็บรวบรวมข้อมูล 3 ครั้ง คือ ก่อนการทดลอง หลังการทดลองทันที และหลังการทดลอง 2 เดือน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบวัดการคิดวิจารณ์ญาณ เกี่ยวกับบุหรี่ แบบวัดความรับผิดชอบต่อตนเองเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ แบบวัดทักษะการตัดสินใจ ทักษะการปฏิเสธเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ และแบบวัดทักษะการแก้ไขพฤติกรรมเสี่ยงต่อการสูบบุหรี่ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีทักษะชีวิตในด้านการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ความตระหนักรู้ในตนเอง ความรับผิดชอบต่อตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ทักษะ การปฏิเสธ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะ การจัดการกับความเครียดและพฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่สูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่า กลุ่มควบคุม

จากงานวิจัยที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะชีวิตที่ดีขึ้นในองค์ประกอบต่าง ๆ ดังเช่น ความตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหา ทักษะการปฏิเสธโดยไม่เสียสัมพันธภาพ ทักษะการจัดการกับความเครียด (กฤษณา ตรียมฉัตร, 2544) รวมทั้งการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ทักษะ การแก้ไขปัญหา และทักษะการปฏิเสธ (ปิยะนุช ชมาพร, 2545) การกำหนดสถานการณ์จำลองและใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมติ เกมและการสาธิตมาใช้ในการสอน ทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีความตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการสูบบุหรี่ ความรับผิดชอบในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ เพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ ทักษะการปฏิเสธโดยไม่เสียสัมพันธภาพ และทักษะการจัดการกับความเครียดของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ (วรรณรัตน์ แก้วมงคล, 2543) การนำกระบวนการกลุ่ม เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากประสบการณ์ อันประกอบด้วยกิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองและความตระหนักรู้ในตนเองได้แก่ กิจกรรมการวิเคราะห์ตนเอง กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม กิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างทักษะการตัดสินใจได้แก่ สถานการณ์จำลอง การระดมสมอง อภิปรายกลุ่ม กรณีศึกษา การบรรยาย กิจกรรมที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างทักษะการปฏิเสธได้แก่ สถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ การระดมสมอง การฝึกปฏิบัติมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของการเห็นคุณค่าในตนเองและพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้า สูงกว่าก่อนการทดลอง (ภัทรภรณ์ อุณนะนันท์, 2543) รวมถึงการกำหนดสถานการณ์จำลองและใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยการอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมติ การสาธิตและเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะชีวิตที่ดีขึ้นในองค์ประกอบ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความตระหนักรู้ในตนเอง ความรับผิดชอบในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการปฏิเสธ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการจัดการกับความเครียดเพื่อป้องกันตนเองจากการสูบบุหรี่ พฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่สูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุม (ศศิพร โลจายะ, 2545)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยศึกษา 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ในตนเอง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบวัดทักษะชีวิตก่อนและหลังการทดลอง รวบรวมข้อมูลด้านความคิดเห็นจากแบบสอบถามปลายเปิด ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับหลักการสอน

ทักษะชีวิตโดยการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อนำมาพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งในครั้งนี้นักเรียนจะได้ฝึกการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตระหนักรู้ในตนเอง และทักษะ การตัดสินใจและแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกองค์ประกอบของ การเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงศักยภาพของตนเองออกมาได้อย่างเต็มตามศักยภาพ ซึ่งผู้วิจัย ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยยึดตามองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม ซึ่งสรุปเป็นแผนภูมิแสดงลำดับขั้นตอนการนำเสนอบทเรียนในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ดังนี้



ภาพที่ 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

### กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย

**คำถามวิจัย** กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยการกำหนดสถานการณ์จำลอง และเทคนิคกระบวนการกลุ่ม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมติ การบรรยาย และกรณีตัวอย่าง มาจัดกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มีผลการเรียนรู้เป็นอย่างไร

### ตารางที่ 8 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย

ข้อมูลที่ต้องการ	แหล่งข้อมูล	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่สามารถเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียนในด้าน	- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ป.2/2 จำนวน 40 คน	- แบบวัดทักษะชีวิต ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ตามองค์ประกอบของทักษะชีวิตที่ต้องการวัด ได้แก่	- กำหนดค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนรวมแบบวัดทักษะชีวิตก่อนและหลังการทดลอง
1.1 ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดยมีพฤติกรรมบ่งบอกได้ถึง		ส่วนที่ 1 วัดการคิดวิเคราะห์วิจารณ์	- วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยรายด้านและคะแนนเฉลี่ยรวมจากแบบวัดทักษะชีวิตในกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติ Math pair sample t-test
1.2 การตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยมีพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความสามารถในการแก้ปัญหาได้แก่		2. แบบวัดทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา	
- บอกแนวทางเลือกสำหรับการแก้ปัญหาและระบุทางเลือกสำหรับการแก้ปัญหาที่ถูกต้องเหมาะสมและเกิดผลเสียต่อตนเองและส่วนรวมน้อยที่สุดจากสถานการณ์ต่างๆ			

## ตารางที่ 8 (ต่อ)

ข้อมูลที่ต้องการ	แหล่งข้อมูล	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
1.3 ความตระหนักรู้ในตน โดยมี พฤติกรรมที่บ่งบอกถึง - ความสามารถในการบอก จุดดี จุดด้อยของตนเอง - บอกสิ่งที่ตนเองต้องการ และ ไม่ต้องการ - บอกความแตกต่างระหว่างเพศหญิง และเพศชายด้าน การแสดงพฤติกรรม ที่เหมาะสมกับเพศ	นักเรียนชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 2 ห้อง ป.2/2 จำนวน 40 คน	ส่วนที่ 3 วัดความตระหนัก รู้ในตน	
2. ความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ในด้านต่างๆ ต่อไปนี้ 2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2.2 สื่อ 2.3 การวัดและประเมินผล การเรียนรู้	นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปี ที่ 2 ห้อง ป.2/2 จำนวน 40 คน	- แบบประเมิน การ เข้าร่วม กิจกรรมการ เรียนรู้แบบมี ส่วนร่วม ลักษณะ เป็น คำถามปลายเปิด	- วิเคราะห์เนื้อหา แล้วนำเสนอเป็น ตารางแจกแจง ความถี่และ ค่าร้อยละ
3. พฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ที่แสดงออกขณะร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วมได้แก่ 3.1 ชั้นประสบการณ์ 3.2 ชั้นสะท้อนความคิดและอภิปราย 3.3 ชั้นเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด 3.4 ชั้นทดลองหรือประยุกต์แนวคิด	นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปี ที่ 2 ห้อง ป.2/2 จำนวน 40 คน	- แบบบันทึก การสังเกต พฤติกรรม นักเรียน	- วิเคราะห์เนื้อหา แล้วนำเสนอเป็น ความเรียงในรูปแบบ ตาราง

### สมมุติฐานการวิจัย

คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบวัดทักษะชีวิตด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา การตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

### บทที่ 3

#### วิธีการวิจัย

##### การดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ในด้านการคิดวิเคราะห์หิวจรณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา การตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งผู้วิจัยได้นำเทคนิควิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังเช่น การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมุติ การอภิปรายกลุ่ม สถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง การสาธิตและกรณีตัวอย่างมาใช้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการวางแผน ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาทักษะชีวิตของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ปีการศึกษา 2547 – 2548 จากการวิเคราะห์เนื้อหาของแบบบันทึกหลังการสอนของครูด้านจุดประสงค์การเรียนรู้และผลการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนทั้ง 7 ห้อง ได้แก่ ห้อง 2/1- 2/7 พบว่า จุดประสงค์การเรียนรู้ทักษะชีวิตนั้นต้องการให้ผู้เรียนเกิดทักษะพื้นฐานด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น การปฏิบัติตนให้ถูกต้องเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง และเน้นการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับความมีระเบียบวินัย ความมีน้ำใจ ความกตัญญู การมีสัมมาคารวะ แต่ผลการจัดการเรียนรู้พบว่า การสอนไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาทักษะชีวิตกับองค์ประกอบทักษะชีวิตทั้ง 9 องค์ประกอบด้านความสอดคล้อง พบว่า จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับองค์ประกอบทักษะชีวิตน้อยมาก โดยเฉพาะด้านการคิดวิเคราะห์หิวจรณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา รวมถึงการตระหนักรู้ในตนเอง หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ และการวัดและประเมินผลพบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังขาดการนำเทคนิคการสอนที่มีความสัมพันธ์กับการเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียน สื่อการเรียนรู้ไม่หลากหลาย ใช้เทคนิคการวัดและประเมินผลจากการสังเกตความสนใจ

ของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมและการให้ความร่วมมือในการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น  
ในชั้นเรียนเท่านั้น

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาทักษะชีวิต ได้นำเสนอวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับการเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียนกับคณะครูผู้สอนวิชาทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในการประชุมระดับชั้นป.2 เพื่อเป็นการขออนุญาตในการทำวิจัยเชิงทดลองในชั้นเรียน ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุด โดยมุ่งให้นักเรียนคิดและสร้างข้อความรู้ด้วยตนเองจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง เป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม นักเรียนได้มีส่วนร่วมในองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

- 1) ประสบการณ์ เป็นการที่ครูช่วยให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้
- 2) การสะท้อนความคิดและอภิปราย ครูช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง
- 3) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด นักเรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด
- 4) การทดลอง หรือ การประยุกต์แนวคิด

นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของนักเรียนเอง โดยเลือกใช้วิธีการเรียนที่เหมาะสมกับเนื้อหาแต่ละเรื่อง ได้แก่ การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมติ การอภิปรายกลุ่ม สถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง การสาธิตและกรณีตัวอย่าง ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต ดังเช่นงานวิจัยของ ภัทรภรณ์ อุณณะนันท์(2543) กฤษณา ตรียมณีรัตน์ (2544) ศศิพร โลจายะ(2545) และปิยะนุช ยมาพร (2545) ได้ผลการวิจัยตรงกันโดยพบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบวัดทักษะชีวิตหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

ขั้นที่ 2 พัฒนารอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมมากที่สุด และทำการศึกษาเนื้อหาหลักสูตรทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และวิเคราะห์วิธีการสอนที่เหมาะสมกับแต่ละเนื้อหาและองค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งสามารถนำเสนอกรอบแนวคิดในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 กรอบแนวคิดการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

เนื้อหา	คาบที่	องค์ประกอบทักษะชีวิต	กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	จำนวน (คาบ)
1. การปฏิบัติตนในที่ประชุม	1	- การคิดวิเคราะห์วิจารณ์	- การบรรยาย - การอภิปรายกลุ่ม	1
	2	- การตัดสินใจและแก้ปัญหา	- การระดมสมอง - กรณีตัวอย่าง - สถานการณ์จริง	1
2. การทำงานร่วมกับผู้อื่น	3	- การคิดวิเคราะห์วิจารณ์	- การระดมความคิด - การอภิปรายกลุ่ม	1
	4	- การตัดสินใจและแก้ปัญหา	- สถานการณ์จริง - การอภิปรายกลุ่ม - การระดมความคิด	1
3. การเล่นให้ถูกวิธี	5	- การคิดวิเคราะห์วิจารณ์	- การอภิปรายกลุ่ม - การระดมสมอง - การสาธิต - การบรรยาย	1
	6	- การตัดสินใจและแก้ปัญหา	- การแสดงบทบาทสมมติ - การระดมความคิด - การอภิปรายกลุ่ม - สถานการณ์จริง	1
4. การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	7	- การคิดวิเคราะห์วิจารณ์	- การระดมความคิด - การอภิปรายกลุ่ม	1
	8	- การตัดสินใจและแก้ปัญหา	- สถานการณ์จริง - การอภิปรายกลุ่ม	1

## ตารางที่ 9 (ต่อ)

เนื้อหา	คาบที่	องค์ประกอบทักษะชีวิต	กิจกรรมการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม	จำนวน (คาบ)
5. การรู้จักตนเอง	9-10	- การตระหนักรู้ในตนเอง	- กิจกรรมการวิเคราะห์ตนเอง - การอภิปรายกลุ่ม - การระดมความคิด	2

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ จากกรอบแนวคิดในตารางที่ 9 ผู้วิจัยได้ศึกษา รายละเอียดของเนื้อหาทักษะชีวิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตรทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างทักษะชีวิต เพื่อกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ เวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมแต่ละคาบ แนวทางการวัด และประเมินผลนักเรียน จากนั้นดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และแบบวัดทักษะชีวิต ที่สอดคล้องกับองค์ประกอบทักษะชีวิตที่ต้องการวัดทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ในตนเอง และดำเนินการสร้างแบบสอบถามปลายเปิดเพื่อ สอบถามความคิดเห็นนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งดำเนินการหาคุณภาพ

ขั้นที่ 4 ขั้นดำเนินการสอน ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและดำเนินการสอนตามแผนที่ได้วางไว้ โดยสอนสัปดาห์ละ 2 คาบ ทำการสอนในวันอังคารและวันพฤหัสบดี รวมเวลาทั้งสิ้น 5 สัปดาห์ ในระหว่างดำเนินการ กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยขอความร่วมมืออาจารย์ผู้สอนร่วมวิชาทักษะชีวิตจำนวน 1 ท่าน เป็นผู้ช่วย บันทึกรูปพฤติกรรมนักเรียนที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินกิจกรรมในทุกขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและตรวจสอบ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบวัดทักษะชีวิต แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ นำข้อมูล ที่ผ่านการวิเคราะห์มาเป็นข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะ ชีวิตสำหรับนักเรียนต่อไป

## การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังจากที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ไปแล้ว ซึ่งมีลำดับขั้นตอนในการสร้างและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษารายละเอียดของการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมโดยทำการออกแบบแผนการสอนที่ครอบคลุมการสอนแบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 องค์ประกอบที่สำคัญโดยมีรายละเอียดกิจกรรมของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นประสบการณ์ (Experience) เป็นขั้นที่ครูช่วยให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ เทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบด้วยการอภิปราย การระดมความคิด สถานการณ์จริง กิจกรรมการวิเคราะห์ตนเอง

1.2 การสะท้อนความคิดและอภิปราย (Reflex and Discussion) ครูช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง การอภิปรายกลุ่ม การระดมความคิด สถานการณ์จำลอง การนำเสนอผลการอภิปราย สถานการณ์จริง กรณีตัวอย่าง บทบาทสมมุติ

1.3 เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) นักเรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยนักเรียนเป็นฝ่ายริเริ่มแล้วครูช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์หรือในทางกลับกัน ครูเป็นผู้นำทางและนักเรียนเป็นผู้สานต่อจนความคิสนั้นสมบูรณ์ เป็นความคิดรวบยอด การอภิปราย การบรรยาย การสาธิต สถานการณ์จริง

1.4 การทดลอง หรือ การประยุกต์แนวคิด (Experiment / Application) นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของนักเรียนเอง การทำใบงานโดยในใบงานจะกำหนดสถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่าง การวิเคราะห์ตนเอง

2. ศึกษารายละเอียดของการจัดการเรียนการสอนวิชาทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อออกแบบกิจกรรมการสอนและเวลาที่ใช้สอน ซึ่งใช้เวลาในการสอนทั้งสิ้น 10 คาบ คาบละ 50 นาที ซึ่งวิชาทักษะชีวิตในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้จัดสาระการเรียนรู้ที่เน้นการนำความรู้ไปใช้ ผู้วิจัยได้จัดเนื้อหาออกเป็น 5 เรื่อง ได้แก่

- 1) การปฏิบัติตนในที่ประชุม
- 2) การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 3) การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 4) การเล่นให้ถูกวิธี
- 5) การรู้จักตนเอง

3. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ครอบคลุมเนื้อหาหลักจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ การรู้จักตนเอง การปฏิบัติตนในที่ประชุม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ทั้ง 3 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาในด้านความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สื่อประกอบการสอนและแนวทางการวัดและประเมินผล หลังจากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม จำนวน 3 ท่าน สำหรับตรวจสอบความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อประกอบการสอนและแนวทางการวัดและประเมินผล สำหรับให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความเห็นตรงกันเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ จำนวนเวลา 1 คาบเพียงพอสำหรับจำนวนกิจกรรมที่ระบุอยู่ในแผน จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และองค์ประกอบทักษะชีวิตที่ต้องการวัด สาระการเรียนรู้ มีความชัดเจน กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม แต่ละขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนเหมาะสมกับการนำไปปฏิบัติ สื่อประกอบการสอนสอดคล้องกับกิจกรรมและวัยของนักเรียน การวัดและประเมินผลที่ระบุไว้สามารถวัด ได้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมเรื่องการใช้ชื่อบุคคลในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดอยู่ในใบงาน โดยชื่อผู้หญิงกับผู้ชายควรแตกต่างกันและควรใช้ชื่อที่กำลังอยู่ในความสนใจกับวัยของนักเรียน อีกทั้งช่วยปรับเปลี่ยนคำสั่งที่อยู่ในใบงานให้มีความชัดเจนมากขึ้น รวมทั้งปรับสถานการณ์ในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการรู้จักตนเองให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ระบุจำนวนสถานการณ์ในแต่ละเรื่องลงในแผนให้ชัดเจนและระบุจำนวนนักเรียนในแต่ละกลุ่มให้ชัดเจน และผู้เชี่ยวชาญ 1 ท่านเสนอแนะให้เปลี่ยนคำจากเดิม “แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้” เป็น “แผนการจัดการเรียนรู้” ให้สอดคล้องกับทางโรงเรียน ซึ่งผู้วิจัยมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตโดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 การวางแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมวิชาทักษะชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา/สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	เวลา (คาบ)	สื่อ	แนวทางการวัดและประเมินผล
1. เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดยนักเรียนสามารถ					- ตรวจสอบผลงาน การแสดง ความสามารถ
1.1 ระบุวิธีการปฏิบัติตนในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้อย่างน้อย 1 วิธี	- การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	- การใช้คำถาม - การอภิปรายกลุ่ม - การนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่ม	1	- บัตรคำรูปการ์ตูน - กระดาษขนาด 4" x 6"	ในการคิดวิเคราะห์จากการทำงาน
1.2 บอกวิธีการปฏิบัติตนที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมจากปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดให้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้				- ใบงานที่ 1 - ใบงานที่ 2	
1.3 ยกตัวอย่างพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเมื่ออยู่ในที่ประชุมได้อย่างน้อย 3 ข้อ	- การปฏิบัติตนในที่ประชุม	- การใช้คำถาม - การอภิปรายกลุ่ม - สถานการณ์จริง - กรณีตัวอย่าง	1	- ใบงานที่ 1 - ใบงานที่ 2 (กระดาษวาดเขียน)	
1.4 ระบุวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่ออยู่ในที่ประชุมได้อย่างน้อย 3 วิธี		- การใช้คำถาม			
1.5 ระบุวิธีการปฏิบัติตนในการเล่นได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ข้อ	- การเล่นให้ถูกวิธี	- การระดมความคิด - การสาธิตวิธีการเล่น	1	- ใบงานที่ 1	
1.6 บอกผลเสียที่เกิดขึ้นจากการเล่นที่ไม่ถูกต้องได้ อย่างน้อย 2 ข้อ					

ตารางที่ 10 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา/สาระ การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	เวลา (คาบ)	สื่อ	แนวทางการวัด และประเมินผล
1.7 บอกวิธีการปฏิบัติตน ในการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างน้อย 3 ข้อ	- การทำงาน ร่วมกับผู้อื่น	- การใช้คำถาม - การพับกระดาษ - การอภิปรายกลุ่ม	1	- กระดาษ หน้าเดียว - ใบงานที่ 1	- ตรวจสอบงาน การแสดง ความสามารถ ในการคิด
1.8 บอกการปฏิบัติตน ที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับ การทำงานกลุ่มร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างน้อย 2 ข้อ		- การนำเสนอผล การอภิปรายกลุ่ม			วิเคราะห์ จากการทำ ใบงาน
2. เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ด้านการตัดสินใจและ แก้ปัญหา โดยนักเรียน สามารถ					
2.1 บอกวิธีการแก้ไข ปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับใช้เวลาว่างให้เป็น ประโยชน์ได้อย่างน้อย 1 วิธี	- การใช้เวลา ว่างให้เป็น ประโยชน์	- สถานการณ์จริง - สถานการณ์ จำลอง	1	- ใบงานที่ 1 - ใบงานที่ 2	
2.2 .ระบุแนวทาง การตัดสินใจและเลือกทาง แก้ปัญหาที่เหมาะสม โดย อธิบายเหตุผลประกอบได้		- การนำเสนอผล การอภิปรายกลุ่ม			
2.3. เสนอวิธีการเพื่อ แก้ปัญหาพฤติกรรมที่ ไม่เหมาะสมเมื่ออยู่ใน ที่ประชุมได้อย่างน้อย 2 ข้อ	- การปฏิบัติ ตนในที่ ประชุม	- สถานการณ์จริง - สถานการณ์ จำลอง	1	- ใบงานที่ 1 - ใบงานที่ 2 - สลาก	สถานการณ์
2.4 เลือกแนวทางปฏิบัติ ตนที่ถูกต้องเมื่ออยู่ใน ที่ประชุม พร้อมให้เหตุผล ประกอบได้		- การนำเสนอผล การอภิปรายกลุ่ม		จำลอง	

## ตารางที่ 10 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา/สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	เวลา (คาบ)	สื่อ	แนวทางการวัดและประเมินผล
นักเรียนสามารถ					
2.5บอกแนวทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้เกี่ยวกับการเล่นได้อย่างน้อย 2 วิธี	- การเล่นให้ถูกวิธี	- การใช้คำถาม - บทบาทสมมุติ - สถานการณ์จริง - การอภิปรายกลุ่ม	1	- ใบงานที่ 1 - ใบงานที่ 2	- ตรวจสอบผลงาน - การแสดง - ความสามารถในการตัดสินใจ - และแก้ปัญหาจากการทำใบงาน
2.6 ระบุวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและอธิบายเหตุผลประกอบได้					
2.7 บอกวิธีการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้	- การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	- สถานการณ์จริง - การอภิปรายกลุ่ม - การระดมความคิด - กรณีตัวอย่าง	1	- ใบงานที่ 1 - ใบงานที่ 2	
2.8 ระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม โดยอธิบายเหตุผลประกอบได้					
3. เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านการตระหนักรู้ในตนเองโดยนักเรียนสามารถ					
3.1 บอกจุดดี จุดด้อยของตนเองได้	- การตระหนักรู้ในตนเอง	- การวาดภาพ - การบรรยาย	1	- ใบงานที่ 1 - ใบงานที่ 2	- ตรวจสอบผลงาน - การวิเคราะห์ตนเองจากการทำใบงาน
3.2 ระบุสิ่งที่ตนเองต้องการและไม่ต้องการได้		- การสำรวจตนเอง - การอภิปรายกลุ่ม			
3.3 บอกข้อแตกต่างระหว่างเพศชายกับเพศหญิงได้		- การใช้คำถาม - กิจกรรมวิเคราะห์			
3.4 เขียนอธิบายจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้		ความแตกต่างของผู้ชายกับผู้หญิง	1	- ใบงานที่ 1 - ใบงานที่ 2	
3.5 ระบุการแสดงออกที่เหมาะสมของเพศชายและเพศหญิงได้		- การระดมความคิด - การนำเสนอผล - การอภิปราย		- สลาก - สถานการณ์จำลอง	

4. นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้ กับนักเรียนที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มที่ศึกษา จำนวน 40 คน เป็นนักเรียนห้อง ป.2/6 จำนวน 40 คน เพื่อศึกษาเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในด้านเวลา ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินกิจกรรมพบว่า นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เวลา 1 คาบ เพียงพอต่อการจัดกิจกรรม นักเรียนสามารถทำใบงานได้ถูกต้องตรงตามคำสั่งที่ระบุอยู่ในใบงาน

5. ผู้วิจัยจัดเตรียมกิจกรรม สื่อประกอบการสอนทุกแผนการจัดการเรียนรู้ให้พร้อมก่อนการดำเนินการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

6. ติดตามผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนห้อง ป.2/ 2 ทำแบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาทักษะชีวิตหลังจากที่นักเรียนได้เข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเสร็จสิ้นแล้ว

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ แบบวัดทักษะชีวิต จำนวน 1 ชุด แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 1 ชุด และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ 1 ชุด

1. แบบวัดทักษะชีวิต แบ่งออกเป็น 3 ส่วน แต่ละส่วนมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความสามารถของนักเรียนในด้าน ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก มีจำนวน 15 ข้อ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับ การปฏิบัติตนในที่ประชุม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนแต่ละข้อคำถามคือ

ให้ 1 คะแนน หากนักเรียนเลือกตอบข้อที่แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นประโยชน์ต่อตนเองและคนอื่น

ให้ 0 หากนักเรียนเลือกตอบข้อที่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

ส่วนที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดทักษะการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาทั้งหมด 15 ข้อ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเล่นเกมให้ถูกวิธี การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกตอบตามสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนแต่ละข้อคำถามคือ

ให้ 1 คะแนน หากนักเรียนเลือกตอบข้อที่แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นประโยชน์ ต่อตนเองและคนอื่น

ให้ 0 หากนักเรียนเลือกตอบข้อที่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

ส่วนที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความสามารถของนักเรียนในด้าน การตระหนักรู้ในตนเอง มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 3 ระดับ คือ ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ มีทั้งหมด 10 ข้อ มีความหมายเชิงนิมิต 5 ข้อ และข้อความที่มีความหมายเชิงนิเสธ 5 ข้อ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้จักตนเอง โดยมีเกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนแต่ละข้อคำถามคือ

	ข้อคำถามเชิงนิมิต	ข้อคำถามเชิงนิเสธ
ใช่	3 คะแนน	1 คะแนน
ไม่แน่ใจ	2 คะแนน	2 คะแนน
ไม่ใช่	1 คะแนน	3 คะแนน

แบบวัดทักษะชีวิตนี้ ใช้ทดสอบก่อนและภายหลังการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อตรวจสอบความสามารถของนักเรียนด้านการคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ในตนเอง

2. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีจุดประสงค์เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงข้อบกพร่องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การวัดและประเมินผล

3. แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุง ข้อบกพร่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนขององค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

## ขั้นตอนในการสร้างแบบวัดทักษะชีวิต

แบบวัดทักษะชีวิต มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตของนักเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลนำมาใช้ในการนิยามองค์ประกอบทักษะชีวิตที่ต้องการศึกษา

2. กำหนดขอบเขตและโครงสร้างของเนื้อหาให้ครอบคลุมพฤติกรรมที่ต้องการวัด ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์ ความตระหนักรู้ในตนเอง การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา

3. กำหนดโครงสร้างแบบวัดทักษะชีวิตด้านการคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์ ความตระหนักรู้ในตนเอง การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา โดยพิจารณาจากแนวคิดเชิงโครงสร้าง ความสอดคล้องกันระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ผังการสร้างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

องค์ประกอบที่ ต้องการวัด	เนื้อหา	รูปแบบเครื่องมือ	จำนวนข้อ	
			สร้าง	ใช้จริง
1. ความคิดวิเคราะห์ วิจารณ์	- การปฏิบัติตนในที่ประชุม - การทำงานร่วมกับผู้อื่น - การเล่น - การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	แบบปรนัย 3 ตัวเลือก	21	15
2. ทักษะการตัดสินใจ และแก้ไขปัญหา	- การทำงานร่วมกับผู้อื่น - การเล่น - การใช้เวลาว่างให้เป็น ประโยชน์	แบบปรนัย 3 ตัวเลือก	20	15
3. วัดความตระหนักรู้ ในตนเอง	- การรู้จักตนเอง	แบบมาตรา ประมาณค่า	20	10

5. สร้างข้อกระทงตามกรอบแนวคิดของนิยามเชิงปฏิบัติการแต่ละองค์ประกอบและโครงสร้างแบบวัดทักษะชีวิตตามที่กำหนด นำเสนอแบบวัดทักษะชีวิตที่สร้างขึ้นต่อกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล และการสอนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะชีวิต จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของแบบวัด โดยพิจารณาความครอบคลุมของเนื้อหา (Content Validity) และตรวจสอบความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) ด้วยวิธีเชิงเหตุผล ความชัดเจนของเกณฑ์การให้คะแนน เพื่อนำแบบวัดไปปรับปรุงแก้ไข

จากการตรวจสอบความตรงตามทฤษฎี โดยวิธีเชิงเหตุผลประเด็น ความสอดคล้องของข้อคำถามกับองค์ประกอบที่วัด ผลการตรวจสอบข้อคำถามของแบบวัดทักษะชีวิต ซึ่งประกอบไปด้วยข้อคำถามทั้งสิ้น 61 ข้อ ผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 2 ท่าน มีความเห็นว่าข้อคำถามจำนวน 1 ข้อ ซึ่งวัดองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์ เป็นข้อคำถามที่ไม่สอดคล้องกับองค์ประกอบที่ต้องการวัดเห็นสมควรให้ตัดออกคือ ข้อที่ 19 ถ้าเพื่อนสนิทของนักเรียนเป็นคนเถลไถล เข้าห้องเรียนช้าถูกตักเตือนอยู่เสมอ นักเรียนจะช่วยเหลืออย่างไร ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ตัดข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เป็นผลให้เหลือคำถาม จำนวน 60 ข้อ และผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปรับแก้สำนวนภาษาให้สื่อได้ชัดเจนมากขึ้น จากการพิจารณาข้อคำถามผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปรับแก้ข้อคำถามในองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์จำนวน 2 ข้อ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา จำนวน 1 ข้อ และผู้เชี่ยวชาญช่วยปรับแก้ตัวเลือกในองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์จำนวน 8 ข้อ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาจำนวน 7 ข้อ รวมต้องปรับปรุงแก้ไขตัวเลือกเป็นจำนวน 15 ข้อ (ภาคผนวก ข) สำหรับเกณฑ์ การให้คะแนนแบบวัดในแต่ละส่วน ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องว่ามีความเหมาะสม

5. นำแบบวัดที่ผ่านการพิจารณาไปทดลองใช้ (Tryout) เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของแบบวัดกับนักเรียนที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ห้อง ป.2/3 จำนวน 40 คน เพื่อศึกษาความเหมาะสมของภาษาเวลาที่ใช้ ซึ่งพบว่า นักเรียนใช้เวลาในการทำแบบทดสอบทั้ง 3 ส่วน เสร็จในเวลา 1 คาบ (50 นาที) ในขณะที่นักเรียนทำการทดสอบผู้วิจัยทำการจดบันทึกพฤติกรรมนักเรียนในขณะที่ทำข้อสอบและจดรายละเอียดข้อที่นักเรียนถามเพราะไม่เข้าใจคำถามไว้ ซึ่งพบว่า ด้านการตัดสินใจนักเรียนมีการสอบถามเพราะไม่เข้าใจคำถามจำนวน 3 ข้อ และด้านการตระหนักรู้ในตนเอง

นักเรียนสอบถามจำนวน 5 ข้อ จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อพัฒนาคุณภาพของเครื่องมือ โดยมีรายละเอียดการพัฒนาคุณภาพของแบบวัดแต่ละส่วน ดังนี้

5.1 แบบวัดการคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์และแบบวัดทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา เป็นแบบวัดที่มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก มีการวิเคราะห์ข้อสอบโดยหาคุณภาพรายข้อ ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกข้อคำถามคือ ข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกมากกว่า 0.20 ขึ้นไป ซึ่งหมายความว่าข้อคำถามนั้นสามารถจำแนกบุคคลที่มีทักษะชีวิตได้ ถ้าข้อคำถามทุกข้อมีค่าอำนาจจำแนกตามช่วงที่กำหนด ถือว่าแบบวัดทักษะชีวิตมีคุณภาพรายข้อสามารถที่จะหาคุณภาพของแบบวัดทั้งฉบับได้ การพิจารณาค่าอำนาจจำแนกกระทำโดย นำแบบวัดทักษะชีวิตที่ได้จากการวัดมาตรวจให้คะแนน นำผลการสอบมาพิจารณาค่าอำนาจจำแนกสำหรับแบบวัดการตระหนักรู้ในตน เป็นแบบวัดที่มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ วิเคราะห์หาค่าความเที่ยงโดยวิธีการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach ' s Alpha Coefficient) ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดทักษะชีวิต ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดทักษะชีวิต

องค์ประกอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	คะแนนเฉลี่ย	ช่วงความยาก	ช่วงอำนาจจำแนก	ความเที่ยง
1.การคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์	20	20	9	14.7	0.55 - 0.80	0.22 - 0.49	0.61
2.การตัดสินใจและการแก้ปัญหา	20	20	9	14.6	0.50 - 0.80	0.26- 0.61	0.82
3. การตระหนักรู้ในตนเอง	60	56	26	42.9			0.86
รวม	100	96	44	73.3			

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่า แบบวัดทักษะชีวิตมีค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสม คือ ค่าความยากอยู่ที่ 0.50 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก 0.20 ขึ้นไป ( บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543 ) และวิเคราะห์ข้อสอบทั้งฉบับได้ค่าความเที่ยง 0.61 0.82 และ .86 ตามลำดับ

ผู้วิจัยพิจารณาตัดข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกที่ไม่อยู่ในช่วงที่กำหนดทิ้งไป ซึ่งการพิจารณาตัดข้อดังกล่าวทิ้ง ส่งผลให้แบบวัดทักษะชีวิตมีค่าความเที่ยงสูงขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบวัดในองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ไว้ทั้งสิ้นจำนวน 15 ข้อ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาจำนวน 15 ข้อ การตระหนักรู้ในตนเอง 10 ข้อ ดังปรากฏในภาคผนวก ข

6. นำเสนอผลการวิเคราะห์แบบวัดต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ทำการปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการจัดทำแบบวัดให้สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือประกอบการทำวิจัยต่อไป

**แบบสอบถามความคิดเห็นนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน**

มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำราเกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามและแบบสังเกต เพื่อให้ได้หลักการและแนวคิดในการสร้าง กำหนดจุดประสงค์ และกำหนดคำชี้แจง

2. สร้างแบบสอบถาม โดยให้เป็นลักษณะคำถามปลายเปิดเพื่อให้นักเรียนได้เขียนความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ และแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสังเกตที่มีที่วางให้ครูผู้สอนร่วมเป็นผู้ช่วยจดบันทึกพฤติกรรมนักเรียนในขณะที่ผู้วิจัยดำเนินการสอนทุกขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. นำเสนอแบบสอบถามและแบบสังเกตต่อประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาในด้านความเหมาะสมของจุดประสงค์ ความชัดเจนของคำชี้แจง ผลปรากฏว่าแบบสอบถามและแบบสังเกตมีจุดประสงค์ที่เหมาะสม และคำชี้แจงมีความชัดเจน

5. นำแบบสังเกตไปให้อาจารย์ผู้สอนวิชาทักษะชีวิตร่วมกับผู้วิจัยจำนวน 1 ท่าน อ่านคำชี้แจงและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน 1 ครั้ง ในวันที่ผู้วิจัยทำการทดลองสอนกับห้องที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างคือ ห้อง ป. 2/6 ผลปรากฏว่าครูผู้สอนร่วมสามารถจดบันทึกเหตุการณ์ทั่วไปได้ตามวัตถุประสงค์

## ใบงานที่ใช้ในการวัดและประเมินผลระหว่างสอน

มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อออกแบบใบงานให้ครอบคลุมจุดประสงค์ที่ต้องการวัดในแต่ละเรื่อง และกำหนดเกณฑ์ในการประเมินใบงานแต่ละชั้น เป็น 4 ระดับ ดังนี้

ดีมาก หมายถึง การแสดงความสามารถของนักเรียนในการทำใบงานได้ถูกต้องครบถ้วนตั้งแต่ 80 % ขึ้นไป

ดี หมายถึง การแสดงความสามารถของนักเรียนในการทำใบงานได้ถูกต้องครบถ้วน ตั้งแต่ 70 % ขึ้นไป

พอใช้ หมายถึง การแสดงความสามารถของนักเรียนในการทำใบงานได้ถูกต้องครบถ้วน ตั้งแต่ 60 % ขึ้นไป

แก้ไข หมายถึง การแสดงความสามารถของนักเรียนในการทำใบงานได้ถูกต้องครบถ้วน น้อยกว่า 60 %

2. นำเสนอใบงานต่อประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาในด้านการวัดที่ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ ความชัดเจนของคำชี้แจงและเกณฑ์การให้คะแนน ผลปรากฏว่าใบงานทุกใบสามารถวัดได้ครอบคลุมจุดประสงค์และคำชี้แจงมีความชัดเจน และเกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสมทุกใบงาน

3. นำใบงานไปทดลองใช้สอนกับห้องที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างคือ ห้อง ป. 2/6 ผลปรากฏว่านักเรียนสามารถทำงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ในใบงาน

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 7 ห้องเรียน คือห้อง ป. 2/1 – 2/7 จำนวนนักเรียน 263 คน ซึ่งนักเรียนทั้ง 7 ห้องมีความสามารถใกล้เคียงกัน ได้มาจากการจัดชั้นเรียนด้วยวิธีการลดความสามารถในระดับ ดีมาก ดี พอใช้ และนักเรียนที่ต้องได้รับความช่วยเหลือ โดยในแต่ละห้องจัดเป็นสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันทุกห้องเรียน

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ป.2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา จำนวน 40 คน เป็นนักเรียนชาย 21 คน นักเรียนหญิง 19 คน ใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เนื่องจากเป็นวิธีที่สะดวกในการปฏิบัติ และช่วยลดความคลาดเคลื่อนในการสุ่มให้น้อยลง ซึ่งจะเป็นผลให้ค่าสถิติที่คำนวณได้จากกลุ่มตัวอย่างประมาณค่าพารามิเตอร์ของประชากรได้เที่ยงตรงและแม่นยำมากขึ้น

### วิธีการเก็บข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากหัวหน้าภาควิชาการศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ไปยังอาจารย์ใหญ่โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ซึ่งเป็นโรงเรียนที่ผู้วิจัยทำการทดลองสอน ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โดยทำการสอนวิชาทักษะชีวิตซึ่งใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2. ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์จากผู้บริหารโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ในการจัดชั่วโมงสอนและประเมินผลการสอน กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ป. 2/2 จำนวน 40 คน โดยใช้เวลาสอนและประเมินผลตลอดหน่วยการเรียนรู้เป็นเวลา 6 สัปดาห์

สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมเป็น 12 คาบ โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ 15 มกราคม 2550 ถึง 2 มีนาคม 2550

3. ผู้วิจัยดำเนินการชี้แจงจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้อาจารย์ประจำชั้นห้อง ป.2/2 ทราบและขอความร่วมมือในการจัดบันทึก เหตุการณ์ทั่วไปที่เกิดขึ้นในขณะที่ผู้วิจัยกำลังทำการสอนในทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ เพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน อีกทั้งขอความอนุเคราะห์ในการจัดสรรเวลาสอนติดต่อกันเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์

4. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยขอความร่วมมือจาก นักเรียนห้อง ป.2/2 จำนวน 40 คน ทำการสอนติดต่อกัน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 10 ครั้ง ดำเนินการสอนด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนทำแบบวัดก่อน การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 1 สัปดาห์ และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ไปแล้ว 1 สัปดาห์ สำหรับแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้นั้นให้นักเรียนทำหลังจาก การดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว

### วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีการดำเนินการดังนี้

1. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยรายด้านจากการทำแบบวัดทักษะชีวิต ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ความตระหนักรู้ในตนเอง และการตัดสินใจและแก้ปัญหา โดยใช้สถิติ Match Paired Sample t-test เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้านทักษะชีวิต หลังจากการใช้ แผนการจัดการเรียนรู้ไปแล้ว ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบคำบรรยาย

2. ใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ของคะแนนที่ได้จากการแบบวัดทักษะชีวิต แต่ละองค์ประกอบ นำเสนอในรูปตารางประกอบคำบรรยาย

3. ใช้สถิติพื้นฐาน การแจกแจงความถี่และค่าร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียน เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผล โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา นำเสนอข้อมูลในรูปตารางประกอบคำบรรยาย เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

4. ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้ไปนำเสนอเป็นความเรียงในรูปตาราง

## บทที่ 4

### ผลวิจัยและข้อวิจารณ์

#### ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีต่อการเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ ดังนี้

- 1) เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียนในองค์ประกอบ 3 คือ ความคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา ความตระหนักรู้ในตนเอง
- 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
- 3) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลภายหลังการทดลอง โดยใช้แบบวัดทักษะชีวิต และทำการบันทึกพฤติกรรมนักเรียนที่เกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ นำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการประเมินความสามารถระหว่างเรียนของนักเรียน จากการตรวจผลงานด้านความคิดวิเคราะห์ห้วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และความตระหนักรู้ในตนเอง
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
3. ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

4. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยรายด้านเกี่ยวกับความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และความตระหนักรู้ในตนเองของกลุ่มทดลองก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

5. คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ในตนเอง

### 1. ผลการประเมินความสามารถระหว่างเรียนของนักเรียน จากการตรวจผลงานด้านความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ในตนเอง

ภายหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในแต่ละเรื่อง ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละคนทำใบงานเพื่อประเมินความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา การตระหนักรู้ในตนเอง และนำผลงานมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน โดยจัดระดับความสามารถในการทำใบงานออกเป็น 4 ระดับคือ ดีมาก ดี พอใช้ และแก้ไข นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินคือ ต้องแสดงความสามารถในการทำผลงานอยู่ในระดับ ดีมาก ดี พอใช้ ซึ่งผู้วิจัยใช้เกณฑ์การตัดสินคุณภาพของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา เนื่องจากการประเมินวิชาทักษะชีวิตมีการประเมิน ผ่าน หรือไม่ผ่านเท่านั้น โดยนักเรียนแสดงความสามารถได้ผลแต่ละด้านดังนี้

#### 1.1 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 จะทำอย่างไรดี เมื่อเข้าที่ประชุม มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดยนักเรียนสามารถยกตัวอย่างพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเมื่ออยู่ในที่ประชุมได้และระบุวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่ออยู่ในที่ประชุม ใช้เวลาสอน 1 คาบ

เรื่องที่ 2 ทำงานกับคนอื่นอย่างไรดี มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิดวิเคราะห์ห้วงจรณ์ โดยนักเรียนสามารถบอกการปฏิบัติตนที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้ และระบุวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่ออยู่ในที่ประชุม ใช้เวลาสอน 1 คาบ

เรื่องที่ 3 เล่นให้เป็นเล่นอย่างไร มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิดวิเคราะห์ห้วงจรณ์ โดยนักเรียนสามารถระบุวิธีการปฏิบัติตนในการเล่นได้ถูกต้องและบอกผลเสียที่เกิดขึ้นจากการเล่นที่ไม่ถูกต้องได้ ใช้เวลาสอน 1 คาบ

เรื่องที่ 4 ใช้เวลาว่างอย่างไร ให้เป็นประโยชน์ มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิดวิเคราะห์ห้วงจรณ์ โดยนักเรียนสามารถระบุวิธีการปฏิบัติตนในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้และบอกวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์จากปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดให้ได้ ใช้เวลาสอน 1 คาบ

ตารางที่ 13 แสดงค่าร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงานด้านการคิดวิเคราะห์ห้วงจรณ์

เรื่องที่	จำนวน นักเรียน	ดีมาก		ดี		พอใช้		แก้ไข	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.ใช้เวลาว่างอย่างไร ให้เป็นประโยชน์	40	17	42.50	12	30.00	7	17.50	4	10.00
2. ทำงานกับคนอื่น อย่างไรดี	40	26	65.00	8	20.00	4	10.00	2	5.00
3. เล่นให้เป็น เล่น อย่างไร	40	30	75.00	8	20.00	2	5.00	0	-
4. จะทำอย่างไรดี เมื่อเข้าที่ประชุม	40	27	67.50	8	20.00	4	10.00	1	2.50
<b>เฉลี่ย</b>	40	25	62.50	9	22.50	4	10.00	2	5.00

จากตารางที่ 13 แสดงค่าร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงาน ด้านการคิดวิเคราะห์ห้วงจรณ์ จากการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ภายหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จะเห็นว่า นักเรียนได้รับการประเมินความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทั้ง 4 เรื่อง ในระดับดีมาก ดี พอใช้ และแก้ไข คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.50 22.50 10.00 และ

5.00 ตามลำดับ โดยมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินทั้งหมดคิดเป็นร้อยละ 95 กรณีที่นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินเนื่องจากนักเรียนไม่สามารถเขียนอธิบายแนวคิดของตนเองได้และมีนักเรียนจำนวน 1 คน ที่ไม่เข้าใจคำสั่งที่มีอยู่ในใบงาน ครูให้เวลาสำหรับนักเรียนได้ทำความเข้าใจและแก้ไขข้อบกพร่องในการทำงานเพิ่มเติม

## 2. ความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ปัญหา

2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการตัดสินใจและการแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 จะตัดสินใจอย่างไรดี เมื่อต้องอยู่ในที่ประชุม มีจุดประสงค์เพื่อให้ให้นักเรียนฝึกความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา โดยจากสถานการณ์ที่กำหนด ให้นักเรียนสามารถเสนอวิธีการเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเมื่ออยู่ในที่ประชุมได้ และเลือกแนวทางปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่ออยู่ในที่ประชุม พร้อมให้เหตุผลประกอบได้ ใช้เวลาสอน 1 คาบ

เรื่องที่ 2 ทางแก้ปัญหาของการทำงานกับคนอื่น มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยนักเรียนสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้เกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่น ได้อีกทั้งสามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นและอธิบายเหตุผลประกอบได้ ใช้เวลาสอน 1 คาบ

เรื่องที่ 3 ตัดสินใจให้เป็น เลือกเล่นอย่างปลอดภัย มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยนักเรียนสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้เกี่ยวกับ การเล่น ได้อีกทั้งสามารถระบุวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและอธิบายเหตุผลประกอบได้ ใช้เวลาสอน 1 คาบ

เรื่องที่ 4 จะทำอะไรดี เมื่อมีเวลาว่าง มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยนักเรียนสามารถบอกวิธีการแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้และสามารถระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม อธิบายเหตุผลประกอบได้ ใช้เวลาสอน 1 คาบ

ตารางที่ 14 แสดงค่าร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงานด้านการตัดสินใจและ การแก้ปัญหา

เรื่องที่	จำนวน นักเรียน	ดีมาก		ดี		พอใช้		แก้ไข	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. จะทำอะไรดี เมื่อมีเวลาว่าง	40	20	50.00	12	30.00	6	15.00	2	5.00
2. ทางแก้ปัญหา ของการทำงาน กับคนอื่น	40	25	62.50	10	25.00	5	12.50	0	-
3. ตัดสินใจให้เป็น เลือกเล่นอย่าง ปลอดภัย	40	28	70.00	8	20.00	3	7.50	1	2.50
4. จะตัดสินใจ ทำอะไรดี เมื่อ ต้องอยู่ในที่ประชุม	40	31	77.50	7	17.50	2	5.00	1	2.50
เฉลี่ย	40	26	65.00	9	22.50	4	10.00	1	2.50

จากตารางที่ 14 แสดงค่าร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงานด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหาจากการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ภายหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะเห็นว่า นักเรียนได้รับการประเมินความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหาทั้ง 4 เรื่อง ในระดับดีมาก ดี พอใช้ และแก้ไข คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 65.00 22.50 10.00 และ 2.50 ตามลำดับ โดยมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 97.50 กรณีที่นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินเนื่องจากนักเรียนไม่สามารถเขียนอธิบายเหตุผลตามแนวคิดของตนเองได้ ครูให้เวลาสำหรับนักเรียนได้ทำความเข้าใจและแก้ไขข้อบกพร่องในการทำงานเพิ่มเติม

### 3. ความสามารถในการตระหนักรู้ในตนเอง

3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการตระหนักรู้ในตนเอง ผู้วิจัยได้จัดเนื้อหาออกเป็น 2 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 มองดูตัวเองอีกสักนิด โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกจุดดี จุดด้อยของตนเองได้ ระบุสิ่งที่ตนเองต้องการและไม่ต้องการได้ ใช้เวลาสอน 1 คาบ

เรื่องที่ 2 รู้เขา รู้เรา มีจุดประสงค์โดยนักเรียนสามารถบอกข้อแตกต่างระหว่างเพศชายกับเพศหญิงได้ สามารถเขียนอธิบายจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้และระบุการแสดงออกที่เหมาะสมของเพศชายและเพศหญิงได้ ใช้เวลาสอน 1 คาบ

ตารางที่ 15 แสดงค่าร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงานด้านการตระหนักรู้ในตนเอง

เรื่องที่	จำนวน นักเรียน	ดีมาก		ดี		พอใช้		แก้ไข	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. มองดูตัวเอง สักนิด	40	35	87.50	5	12.50	-	-	-	-
2. รู้เขารู้เรา	40	20	50.00	10	25.00	6	15.00	4	10.00
เฉลี่ย	40	27	67.50	8	20.00	3	7.50	2	5.00

จากตารางที่ 15 แสดงค่าร้อยละของนักเรียนที่ได้รับการประเมินคุณภาพงานด้านการตระหนักรู้ในตนเอง จากการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ภายหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จะเห็นว่า นักเรียนได้รับการประเมินความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหาทั้ง 2 เรื่อง ในระดับดีมาก ดี พอใช้ และแก้ไข คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 67.50 20.50 7.50 และ 5.00 ตามลำดับ โดยมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 95 กรณีที่นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินเนื่องจากนักเรียนเขียนข้อมูลการวิเคราะห์ตนเองน้อยกว่า 5 ข้อ และการเขียนผลการสำรวจตนเองไม่ตรงตามรายการคำถามที่ให้วิเคราะห์ ครูใช้เวลาสำหรับนักเรียนได้ทำความเข้าใจและแก้ไขข้อบกพร่องในการทำงานเพิ่มเติม

## 2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผล และนำข้อมูลมาดำเนินการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ เนื้อหาและคัดเลือกความคิดเห็นที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนที่ร่วมแสดงความคิดเห็นทั้งหมด 40 คน แสดงได้ ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 คำร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

ประเด็น	ความคิดเห็นของนักเรียน	ความถี่	ร้อยละ	
การจัดกิจกรรม การเรียนรู้	- รู้สึกชอบเพราะมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ทำงาน กลุ่มบ่อย ทำให้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กับเพื่อนคนอื่น ๆ	20	50.00	
	- ชอบกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ เพราะสนุก เหมือนดูละคร และได้ฝึกการคิดวิเคราะห์หลังจาก ดูการแสดงจบแล้ว	15	37.50	
	- ชอบกิจกรรมการสาธิตการเล่นในสนาม เพราะทำ ให้มองเห็นภาพจริง และเข้าใจง่าย	13	32.50	
	- ชอบกิจกรรมการวาดภาพตนเองและการสำรวจ ตนเองเพราะทำให้ได้รู้จักตนเองมากขึ้น เพื่อน ๆ วาดภาพได้สวยงาม	13	32.50	
	- ชอบใบงานเรื่องน้องเดิว เพราะน่าสนใจ	13	32.50	
	- ชอบกิจกรรมการทำใบงาน เพราะมีเรื่องราว น่าสนใจ เข้าใจง่ายเป็นเรื่องที่อยู่ในชีวิตประจำวัน	11	27.50	
	- ชอบกิจกรรมการทำงานกลุ่มกับเพื่อน และอาจารย์มีวิธีการจัดกลุ่มที่ไม่ซ้ำ	10	25.00	

## ตารางที่ 16 (ต่อ)

ประเด็น	ความคิดเห็นของนักเรียน	ความถี่	ร้อยละ
	- อยากให้อาจารย์จัดให้ทำงานกลุ่มกับเพื่อนสนิทมากกว่า	8	20.00
	- ชอบเวลาได้นำเสนองานหน้าห้อง เพราะได้ฝึกการกล้าแสดงออก	8	20.00
	- กิจกรรมนี้ได้ฝึกการคิดมาก ทั้งคิดคนเดียวและช่วยเพื่อนคิด	5	12.50
	- อยากเรียนวิชาทักษะชีวิตนาน ๆ เพราะบางครั้งทำงานไม่ทันในเวลาที่กำหนด	5	12.50
	- อยากให้อาจารย์นำผลงานไปติดหน้าห้องเรียน	3	7.50
ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน	- ชอบการฟังเรื่องราวที่เป็นสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจารย์นำมาให้คิด เพราะน่าสนใจ ไม่อยากนักเรียนแสดงความคิดเห็นแต่ละเรื่องสนุก	22	55.50
	- ใบงานน่าสนใจ ไม่อยากเกินไป	20	50.00
	- ชอบการได้ลงไปเรียนใต้อาคารและให้เล่นอุปกรณ์จริง ๆ อยากลงไปบ่อย ๆ	19	47.50
	- ตอนแสดงบทบาทสมมุติอยากให้ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นที่เหมือนจริงมากกว่าของปลอม	18	45.00
	- อยากให้มีใบงานที่มีรูปภาพการ์ตูนเยอะ ๆ และได้ระบายสี	16	40.00
	- อยากให้มีเกมสนุก ๆ มาให้เล่นบ้าง	8	20.00
	- อยากให้มีการแสดงมากกว่านี้ และทุกคนได้มีโอกาสแสดง	8	20.00

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ประเด็น	ความคิดเห็นของนักเรียน	ความถี่	ร้อยละ
ความคิดเห็น	- ข้อสอบที่อาจารย์ให้ทำ ไม่ยากเกินไป	22	55.00
เกี่ยวกับการวัดและประเมินผล	- คำถามที่อยู่ในข้อสอบน่าสนใจ และเป็นเรื่องที่อยู่ในชีวิตประจำวัน	21	52.50
การเรียนรู้	- ชอบทำข้อสอบวิชาทักษะชีวิตเพราะสนุก	15	37.50
	- ข้อสอบมีจำนวนข้อมากเกินไป	5	12.50
	- ควรให้เวลาในการทำข้อสอบมากกว่านี้ เพราะใช้เวลาในการอ่านแต่ละข้อค่อนข้างนาน	3	7.50
ความคิดเห็นอื่น ๆ	- อาจารย์สอนสนุก มีกิจกรรมเยอะ	10	25.00
	- อยากให้ ป. 3 มีเรียนวิชาทักษะชีวิต	7	17.50
	- ช่วงเวลาที่ทำงานกลุ่มกับเพื่อนรู้สึกเสียเวลาปรึกษากันรู้สึกเสียไม่ดังมาก	7	17.50
	- อยากให้น้อง ๆ ได้มีโอกาสเรียนแบบนี้บ้าง	6	15.00
	- เพื่อน ๆ ตั้งใจทำงานมาก งานจึงสวยงาม	5	12.50
	- เพื่อนบางคนไม่ยอมช่วยคิด	4	10.00

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นักเรียนมีความคิดเห็น โดยสรุปแยกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่า รู้สึกชอบเพราะมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ทำงานกลุ่มบ่อย ทำให้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนคนอื่น ๆ มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 50.00 ชอบกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ เพราะสนุกเหมือนดูละคร และได้ฝึกการคิดวิเคราะห์หลังจากดูการแสดงจบแล้วคิดเป็นร้อยละ 37.50 และชอบกิจกรรมการสาธิตการเล่นในสนาม เพราะทำให้มองเห็นภาพจริง และเข้าใจง่ายคิดเป็นร้อยละ 32.50

ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนนักเรียนมีความคิดเห็นว่า ชอบการฟังเรื่องราวที่เป็นสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจารย์นำมาให้คิด เพราะน่าสนใจและไม่ยาก นักเรียนแสดงความคิดเห็น

แต่ละเรื่องสนุกคิดเป็นร้อยละ 55.00 ใบบงานน่าสนใจ ไม่ยากเกินไป คิดเป็นร้อยละ 50.00  
 ขอบการได้ลงไปเรียนได้อาคารและให้เล่นอุปกรณ์จริง ๆ อยากรงไปบ่อย ๆ คิดเป็น  
 ร้อยละ 47.50

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่า  
 ข้อสอบที่อาจารย์ให้ทำไม่ยากเกินไป คิดเป็นร้อยละ 55.00 คำถามที่อยู่ในข้อสอบน่าสนใจ  
 และเป็นเรื่องที่อยู่ในชีวิตประจำวันคิดเป็นร้อยละ 52.50 ชอบทำข้อสอบวิชาทักษะชีวิตเพราะสนุก  
 คิดเป็นร้อยละ 37.50

ความคิดเห็นด้านอื่น ๆ นักเรียนมีความคิดเห็นว่า อาจารย์สอนสนุก มีกิจกรรมเยอะ  
 คิดเป็นร้อยละ 25.00 อยากรให้ ป.3 มีเรียนวิชาทักษะชีวิตคิดเป็นร้อยละ 17.50 ช่วงเวลาที่ทำงาน  
 กลุ่มกับเพื่อนรู้สึกเสียดี เวลาปรึกษากันรู้สึกเสียไม่ดังมากคิดเป็นร้อยละ 17.50 และอยากรให้ห้อง ๆ  
 ได้มีโอกาสเรียนแบบนี้บ้างคิดเป็นร้อยละ 15.00

### **3. ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน แต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม**

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนโดย  
 ครูผู้สอนวิชาทักษะชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 คน เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียน  
 ของนักเรียนขณะผู้วิจัยดำเนินการสอน ข้อมูลที่ได้นำไปใช้ในการปรับปรุงข้อบกพร่องของ  
 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แสดงได้ดังตาราง

ตารางที่ 17 ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน จากแบบบันทึกการสังเกต  
ของครูผู้สอนวิชาทักษะชีวิต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กิจกรรม การเรียนรู้ที่	ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
1.ใช้เวลาว่าง อย่างไร ให้เป็น ประโยชน์	<p>ประสบการณ์</p> <p>สะท้อน ความคิดและ อภิปราย</p> <p>ขั้นเข้าใจและ เกิดความคิด รวบยอด</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการคิดและยกมือตอบคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์การใช้เวลาว่างของตนเอง</li> <li>- นักเรียนให้ความสนใจกับสื่อบัตรคำรูปการ์ตูน และมีนักเรียนบางคนเสนอแนะให้นำรูปการ์ตูนที่อยู่ในความสนใจมาทำบ้าง เช่น ก้านกล้วย ชบาแก้ว</li> <li>- นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือในการเขียนกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของตน บางคนเขียนเสร็จอย่างรวดเร็ว และเขียนได้มากถึง 5 กิจกรรมในเวลาที่กำหนด</li> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจต่อวิธีการจัดกลุ่มโดยการนับตัวเลข 1 ถึง 8 และมีบางคนคำนวณล่วงหน้าและพยายามสลับที่ให้ได้เข้ากลุ่มกับเพื่อนที่ตัวเองชอบ</li> <li>- นักเรียนเข้ากลุ่มได้อย่างรวดเร็ว ในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการอภิปราย นักเรียนจำนวน 6 กลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นและอยู่ภายใต้กติกาที่ครูกำหนดคือ ปรึกษากันด้วยเสียงที่เบา แต่มีนักเรียนจำนวน 2 กลุ่ม ไม่สามารถลงมือทำงานได้ เนื่องจากไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน จึงเกิดการโต้เถียงนอกประเด็น ส่งผลให้ทำงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนด</li> <li>- ในขณะที่ตัวแทนกลุ่มนำเสนองานหน้าชั้นเรียน นักเรียนโดยส่วนใหญ่ให้ความสนใจ</li> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ยกมือเพื่อต้องการแสดงความคิดเห็นและร่วมอภิปรายกับเพื่อนและครู</li> <li>- ในขณะที่ตัวแทนกลุ่มนำเสนองานหน้าชั้นเรียน นักเรียนโดยส่วนใหญ่ให้ความสนใจ</li> </ul>

## ตารางที่ 17 (ต่อ)

กิจกรรม การเรียนรู้ที่	ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
	ขั้นการประยุกต์ แนวคิด	- นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจ และตั้งใจทำใบงานดีมาก และสามารถเขียนคำตอบลงในใบงานได้ถูกต้อง
2. จะทำ อย่างไรดี เมื่อมี เวลาว่าง	ประสบการณ์  สะท้อน ความคิดและ อภิปราย  การเข้าใจและ เกิดความคิด รวบยอด  การทดลอง และการ ประยุกต์ แนวคิด	- นักเรียนส่วนใหญ่ยกมือเพื่อขอเป็นอาสาสมัครบอกเล่า สถานการณ์เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของตนเอง  - นักเรียนทั้ง 4 คน ที่เป็นตัวแทนสามารถบอกสถานการณ์ ที่ทำให้ตนเองไม่ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เช่น มาโรงเรียนสาย เพื่อนชวนไปวิ่งเล่น ทำงานช้า ไม่รู้จัก แบ่งเวลาในการกิจวัตรประจำวัน  - นักเรียนทุกคนให้ความสนใจในวิธีการจัดกลุ่มและทำตาม กติกา โดยการหยิบสลากชื่อสัตว์คนละ 1 แผ่น และนักเรียน ส่วนใหญ่ทำตามข้อตกลงคือ ห้ามเปิดก่อนได้ยินเสียงเพลง แต่มีนักเรียน 2 คนเปิดอ่านก่อน ครูจึงให้ออกไปยืนนอกวง  - นักเรียนทุกกลุ่มปรึกษากันด้วยเสียงที่เบา และให้ความร่วมมือ ในการทำงานอย่างดี มีนักเรียนบางคนที่ไม่แสดงความคิดเห็น ใด ๆ ครูเข้าไปช่วยตั้งคำถามซ้ำ นักเรียนจึงตอบคำถาม  - นักเรียนโดยส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับการนำเสนองาน หน้าชั้นเรียน ซึ่งครูให้ตัวแทนทั้งหมดออกมาพร้อมกัน  - นักเรียนสนใจและให้ความร่วมมือในการยกมือเพื่อแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการตัดสินใจของแต่ละกลุ่ม  - นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจทำใบงาน และให้ความสนใจกับกรณี ตัวอย่างเรื่องน้องเดียวยิ่งเป็นอย่างมาก บางคนอ่านแล้วยิ้ม พร้อม ถามครูว่า เรื่องจริงหรือไม่ แล้วน้องเดียวยตัดสินใจเลือกอะไร  - จากการสังเกตการณ์ทำใบงานเพื่อประเมินผล นักเรียนโดย ส่วนใหญ่สามารถตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสม และเขียน เหตุผลอธิบายได้ดีมาก

## ตารางที่ 17 (ต่อ)

กิจกรรม การเรียนรู้ที่	ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
3. ทำงานกับ คนอื่น อย่างไรดี	ประสบการณ์  สะท้อน ความคิดและ อภิปราย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ยกมือเพื่อตอบคำถามครู</li> <li>- นักเรียนสนใจและให้ความร่วมมือในการเล่าประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับคนอื่น</li> <li>- นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเข้ากลุ่ม และทุกคนสามารถเข้ากลุ่มได้โดยไม่มีเงื่อนไข หรือข้อต่อรองตามวิธีการจัดกลุ่มของครู โดยการเลือกหัวหน้ากลุ่มจำนวน 10 คน และให้สมาชิกเลือกอยู่กับหัวหน้าคนใดก็ได้ แต่ให้ได้กลุ่มละ 4 คน</li> <li>- นักเรียนแสดงอาการตื่นเต้น และบางคนส่งสายตาดูหาเพื่อนสนิทของตนเอง</li> <li>- ในช่วงที่ครูอธิบายกติกาการทำงาน นักเรียนทุกคนตั้งใจฟัง</li> <li>- นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแสดงความคิด และเสนอแนะวิธีการทำงานภายในกลุ่มของตนเอง โดยที่ไม่มีใครสนใจกลุ่มอื่น</li> <li>- นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งใจฟังกระดาษตามรูปทรงที่วางแผนกันไว้ แต่มีนักเรียนบางกลุ่มที่ต่างคนต่างทำ</li> </ul>
	การเข้าใจและ เกิดความคิด รวบยอด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ในขณะที่นักเรียนตัวแทนกลุ่มที่ชนะและกลุ่มที่ได้ลำดับสุดท้าย ออกมารายงานวิธีการทำงานร่วมกัน นักเรียนส่วนใหญ่สนใจฟัง และร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม</li> <li>- มีนักเรียนบางคนขอยกตัวอย่างการทำงานของกลุ่มตนเอง ซึ่งสามารถอธิบายวิธีการทำงานร่วมกันได้ดีมาก</li> </ul>
	การทดลองและ การประยุกต์ แนวคิด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ในช่วงของการทำงานโดยการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ที่กำหนดให้ นักเรียนส่วนใหญ่สนใจและตั้งใจทำดีมาก ผลงานมีความสวยงามมีนักเรียน 2 คนที่ได้รับการกระตุ้นเตือนให้ทำงาน</li> </ul>

## ตารางที่ 17 (ต่อ)

กิจกรรม การเรียนรู้ที่	ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
4. ทาง แก้ปัญหา ของการ ทำงานกับ คนอื่น	ประสบการณ์  สะท้อน ความคิดและ อภิปราย  การเข้าใจและ เกิดความคิด รวบยอด  การทดลองหรือ การประยุกต์ แนวคิด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ยกมือเพื่อร่วมตอบคำถามครู โดยการบอกเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับปัญหาในการทำงานร่วมกับคนอื่น</li> <li>- นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเข้ากลุ่ม มีนักเรียนบางคนตั้งคำถามว่าวันนี้ครูจะมีวิธีการให้นักเรียนเข้ากลุ่มอย่างไร</li> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเข้ากลุ่มได้อย่างรวดเร็ว นักเรียนทุกกลุ่มมีการปรึกษากัน และตั้งใจต่อจิกซอว์อย่างมาก</li> <li>- นักเรียนทุกคนให้ความสนใจฟังตัวแทนกลุ่มรายงานวิธีการทำงานของกลุ่มของกลุ่มที่ชนะการต่อจิกซอว์ และกลุ่มที่เสร็จช้าที่สุดคือต่อไม่สำเร็จ</li> <li>- เมื่อครูตั้งคำถามนำเพื่อให้เกิดการอภิปราย นักเรียนให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็นได้ตรงประเด็นเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงานกลุ่ม และแนวทางแก้ปัญหาของแต่ละกลุ่ม</li> <li>- ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติมกรณีที่นักเรียนพบปัญหาในการทำงานกลุ่ม ซึ่งนักเรียนที่ถูกสุ่ม สามารถยกตัวอย่างได้</li> <li>- ในขณะที่ครูให้นักเรียนร่วมเสนอทางแก้ปัญหา มีนักเรียนลุกขึ้นร่วมกันอภิปรายและเสนอแนวทางที่น่าสนใจ มีการอธิบายเหตุผลประกอบ มีนักเรียนที่ไม่เห็นด้วยกับแนวทางที่คนอื่นเสนอ มีการโต้แย้งและแสดงเหตุผลเพิ่มเติม</li> <li>- นักเรียนทุกคนตั้งใจทำงานในใบงานที่ 1 ส่วนใหญ่สามารถทำเสร็จในเวลาที่กำหนด</li> </ul>

## ตารางที่ 17 (ต่อ)

กิจกรรม การเรียนรู้ที่	ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
5. เล่น ให้เป็น เล่น อย่างไร	ประสบการณ์ สะท้อน ความคิดและ อภิปราย	- ครูใช้คำถามนำ นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถามและยกตัวอย่างการเล่น - เมื่อครูเขียนสิ่งที่นักเรียนบอกบนกระดานและให้นักเรียน ช่วยกันบอกว่าอะไรคือการเล่น และอะไรที่ไม่ใช่การเล่น นักเรียนแสดงการคิดและอธิบายเหตุผลประกอบ - นักเรียนแสดงอาการตื่นเต้นดีใจที่ครูพาไปทำกิจกรรม บริเวณลานด้านล่าง - นักเรียนทุกคนสามารถเข้ากลุ่มได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากครู กำหนดหัวหน้ากลุ่ม และให้นักเรียนที่เหลือเลือกอยู่ตามความ สนใจ ภายในเวลาที่กำหนด
	การเข้าใจและ เกิดความคิด รวบยอด	- นักเรียนทุกกลุ่มร่วมกันแสดงการระดมความคิดเพื่อเลือกการ เล่นและเตรียมสาริตประกอบการอธิบายวิธีการเล่นอย่าง ปลอดภัย - ครูให้นักเรียนนำเสนอและสาริตประกอบการเล่นทีละกลุ่ม นักเรียนที่เหลือให้ความสนใจเป็นอย่างมาก และอยากร่วมเล่นด้วย
	การทดลอง และการ ประยุกต์ แนวคิด	- นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจทำใบงานที่ 1 เพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์
6. ตัดสินใจ ให้เป็น เลือกเล่น อย่าง ปลอดภัย	ประสบการณ์ สะท้อน ความคิดและ อภิปราย	- ครูใช้คำถามนำ นักเรียนให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม ยกตัวอย่างปัญหาในการเล่นได้ - นักเรียนทั้งห้องตื่นเต้นที่จะได้ชมการแสดงบทบาทสมมติ และเมื่อถึงเวลารับชม ทุกคนตั้งใจชมและยิ้มแฉ่ง บางคน หัวเราะ

## ตารางที่ 17 (ต่อ)

กิจกรรม	ขั้นตอน	พฤติกรรมนักเรียน
การเรียนรู้ที่	การจัดการเรียนรู้	
	การเข้าใจและเกิด ความคิดรวบยอด	- นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือในการวิเคราะห์สถานการณ์ ในบทบาทสมมุติ และระบุปัญหาในการเล่นได้และ วิเคราะห์แนวทางแก้ปัญหา
	การทดลองหรือ ประยุกต์แนวคิด	- นักเรียนส่วนใหญ่ยกมือเพื่อแสดงความคิดเห็นและ อภิปรายร่วมกันกับเพื่อนและครู - นักเรียนให้ความสนใจและยกมือเพื่อยกตัวอย่าง ประสบการณ์จริงที่เคยพบปัญหาการเล่นในสนามเด็กเล่น -นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจทำงาน โดยการฝึกทักษะการ ตัดสินใจและแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่ครูให้ทำ
7. จะทำ อย่างไรดี เมื่อเข้าที่ ประชุม	ประสบการณ์  สะท้อนความคิด และอภิปราย	- นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม โดยการบอกความสำคัญของการประชุม ซึ่งสามารถ บอกได้ถูกต้อง - นักเรียนทั้งห้องร่วมอภิปรายถึงความสำคัญของ การประชุม และสามารถบอกความสำคัญได้ถูกต้อง - ครูใช้กรณีตัวอย่างการปฏิบัติตนในที่ประชุมจาก สถานการณ์จริงคือการประชุมรรมนักเรียนระดับชั้น ป.2 มาแล้วให้นักเรียนฟัง ซึ่งนักเรียนให้ความสนใจฟัง - นักเรียนช่วยกันระดมความคิดและเสนอความคิดเห็น ที่มีต่อพฤติกรรมดังกล่าวว่ามีกรปฏิบัติตนที่เหมาะสม ไม่เหมาะสมได้ดี - นักเรียนตื่นเต้นและให้ความร่วมมือในการเข้ากลุ่ม โดยวิธีการที่ครูหยิบสลากรายชื่อกลุ่มละ 4 คน เป็นอย่างมาก - นักเรียนร่วมกันทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจทุกกลุ่ม มีบางคนเท่านั้นที่ถูกเพื่อนเตือนว่าไม่ยอมช่วยงาน

## ตารางที่ 17 (ต่อ)

กิจกรรม การเรียนรู้ที่	ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
	การเข้าใจ และเกิด ความคิดรวบ ยอด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนสามารถระดมความคิดและเขียนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากการประชุมรวมของระดับชั้น ป.2 ได้หลากหลายทุกกลุ่ม และเสนอวิธีการปฏิบัติตนลงในใบงานได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่</li> <li>- นักเรียนสนใจที่จะวาดภาพการปฏิบัติตนที่ถูกต้องในที่ประชุมเป็นส่วนใหญ่ แต่มีนักเรียนบางส่วนที่บอกว่าวาดไม่ได้ นึกไม่ออก วาดไม่สวย แต่เมื่อครูชี้แจงนักเรียนก็สามารถทำงานได้</li> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าจะต้องเขียนคำเชิญชวนอย่างไร ครูต้องอธิบายและยกตัวอย่างเพิ่มเติม นักเรียนจึงลงมือทำงานได้ถูกต้อง</li> </ul>
	การทดลองหรือ ประยุกต์ แนวคิด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจทำงานและเสร็จในเวลาที่กำหนด</li> </ul>
8. จะตัดสินใจ ทำอะไรดี เมื่ออยู่ในที่ ประชุม	ประสบการณ์ สะท้อน ความคิดและ อภิปราย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการอภิปรายและระบุนสาเหตุที่ทำให้การประชุมไม่ประสบความสำเร็จได้หลากหลายสาเหตุ</li> <li>- นักเรียนกระตือรือร้นในการเข้ากลุ่มเป็นอย่างมากเมื่อครูจัดให้นักเรียนเข้ากลุ่มด้วยการให้นักเรียนหญิงอยู่ด้วยกันกลุ่มละ 4 คน ได้ 5 กลุ่ม โดยกลุ่มสุดท้ายมี 3 คนนักเรียนชายอยู่ด้วยกันได้ 5 กลุ่ม กลุ่มสุดท้ายมี 5 คน</li> <li>- นักเรียนทุกคนตั้งใจฟังข้อตกลงในการทำงานร่วมกันดีมาก ไม่มีเสียงคุย</li> <li>- นักเรียนให้ความสนใจกับสถานการณ์ที่ครูอ่านให้ฟัง จากนั้นครูติดป้ายสถานการณ์ทั้งหมดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกวิเคราะห์ โดยวิเคราะห์สถานการณ์ละ 2 กลุ่ม นักเรียน</li> </ul>

## ตารางที่ 17 (ต่อ)

กิจกรรม การเรียนรู้ที่	ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
	การเข้าใจและ เกิดความคิด รวบยอด	- ขณะที่เพื่อนนำเสนองาน นักเรียนทั้งชั้นให้ความสนใจ ในการฟังดีมาก - นักเรียนส่วนใหญ่ร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ แนวทางการแก้ปัญหา และตัดสินใจของแต่ละกลุ่ม และครูสุ่ม เรียกถามนักเรียนบางคนที่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็น
	การทดลอง หรือประยุกต์ แนวคิด	- นักเรียนให้ความสนใจในการอ่านสถานการณ์ในใบงานที่ 2 และลงมือทำงานด้วยความตั้งใจ มีบางคนที่ได้รับการกระตุ้น เตือนจึงลงมือทำงาน นักเรียนบางคนบอกว่าชอบทำงานในใบงาน แต่บางคนบอกไม่ชอบการเขียน ซึ่งมีเพียง 2 คนเท่านั้น
9. มองดู ตัวเอง อีกสักนิด	ประสบการณ์ สะท้อน ความคิดและ อภิปราย	- นักเรียนทุกคนให้ความสนใจกับการสำรวจตนเอง โดยเฉพาะ การวาดภาพของตนเอง นักเรียนบางคนหัวเราะเพราะบางคน บอกว่าวาดตัวเองแล้วดูตลก พร้อมกับชูให้เพื่อนดู - นักเรียนให้ความร่วมมือในการอภิปรายร่วมกันถึงข้อดี ของการรู้จักสำรวจตนเอง - นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจทำงานและบันทึกสิ่งที่ได้จาก การสำรวจตนเองลงในใบงานที่ 1 ภายในเวลาที่กำหนด แต่นักเรียนบางคนบอกว่าไม่รู้จะเขียนอะไร ตนเองไม่รู้ว่าจะสิ่งนี้ ดีหรือไม่ ครูให้เพื่อนร่วมแสดงความคิดเห็น นักเรียนจึงสามารถ ทำงานได้
	การเข้าใจและ เกิดความคิด รวบยอด	- ครูใช้การระดมความคิดเห็นทั้งห้องเป็นกลุ่มใหญ่เกี่ยวกับ ประโยชน์ของการทราบข้อดีและข้อเสียของตนเอง ซึ่งนักเรียน สามารถอภิปรายจนได้แนวคิดที่สำคัญ
	การทดลอง หรือประยุกต์ แนวคิด	- นักเรียนทุกคนสนใจที่จะบันทึกการสำรวจลงในใบงานที่ 2 มาก บางคนบอกว่าน่าจะเป็นรูปการ์ตูนที่มีสีจะสวยกว่านี้ - นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาในการทำงานโดยเสร็จในเวลา ที่กำหนด แต่มีบางคนบอกว่าเขาขอคิดก่อนว่าเขาเป็นอย่างไร

## ตารางที่ 17 (ต่อ)

กิจกรรมการเรียนรู้ที่	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
10. รู้เขา รู้เรา	ประสบการณ์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนทั้งห้องแสดงอาการตื่นเต้นและให้ความสนใจกับเพื่อนผู้ชายและผู้หญิงที่ถูกสุ่มให้ออกมาหน้าห้อง บางคนอาจขอเป็นตัวแทนเอง</li> <li>- นักเรียนสนใจและแย่งกันยกมือเพื่อบอกข้อแตกต่างของนักเรียน 2 คนซึ่งนักเรียนสามารถบอกได้หลากหลาย และมีเสียงหัวเราะอย่างมีความสุข</li> <li>- นักเรียนให้ความสนใจในการยกตัวอย่างพฤติกรรมที่ผู้ชายทำได้ แต่ผู้หญิงไม่ควรทำ หรือผู้หญิงทำได้ แต่ผู้ชายไม่ควรทำ มีเสียงหัวเราะขบขันของเพื่อน ๆ หลังจากการยกตัวอย่าง</li> </ul>
	สะท้อนความคิดและอภิปราย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มโดยวิธีการให้ชายกับหญิงอยู่คู่กันให้ได้จำนวนสมาชิกกลุ่มละ 5 คน</li> <li>- นักเรียนทุกกลุ่มให้ความสนใจในการทำงานกลุ่มเป็นอย่างดี มีการอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์</li> </ul>
	การเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ในขณะที่ตัวแทนกลุ่มนำเสนองานหน้าชั้นนักเรียนทุกคนสนใจฟังเป็นอย่างมาก และบางคนก็แสดงรอยยิ้มตลอดเวลา บางครั้งก็หัวเราะเวลาตัวแทนอ่านสถานการณ์ เพราะนักเรียนบอกว่าตลกดี</li> <li>- นักเรียนโดยส่วนใหญ่ยกมือและลุกขึ้นยืนอภิปรายแสดงความคิดเห็น</li> </ul>
	การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจทำงานในใบงานที่ 2 มีบางคนถามครูอธิบายใบงานให้ฟังจึงลงมือทำงานได้ บางคนได้รับการกระตุ้นเตือนจึงทำงาน</li> </ul>

จากตารางที่ 17 แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนั้นทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อกิจกรรมแต่ละขั้นตอนดังนี้

การจัดกิจกรรมในชั้นประสบการณ์ ผู้วิจัยใช้การถามนำในเรื่องที่อยู่ใกล้ตัว หรือ ยกตัวอย่างสถานการณ์ในชีวิตจริง นักเรียนให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็นมาก รวมถึงการให้นักเรียนอภิปรายถึงสิ่งที่นักเรียนสามารถสัมผัสได้มองเห็นเป็นรูปธรรม นักเรียนแสดงความสนใจในและสามารถยกตัวอย่างเพิ่มเติมและร่วมมือในการอภิปราย ไปสู่ข้อสรุปจนได้แนวคิดที่สำคัญ

การจัดกิจกรรมในชั้นสะท้อนความคิดและอภิปราย ผู้วิจัยใช้กระบวนการกลุ่ม และมีเทคนิคการจัดกิจกรรมกลุ่มที่ไม่ซ้ำ ซึ่งทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมทางการเรียนคือ กระตือรือร้น อยากรู้ ตื่นเต้นกับวิธีการจัดกลุ่มนักเรียนไม่แสดงอาการเบื่อหน่าย กระบวนการกลุ่มทำให้นักเรียนแสดง พฤติกรรมการกล้าแสดงความคิดเห็น การรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และในชั้นตอนนี้ผู้วิจัย ได้ใช้วิธีสอนหลากหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการอภิปรายกลุ่มย่อย การระดมความคิดเกี่ยวกับ สถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง บทบาทสมมุติ การทำงานกลุ่มร่วมกันด้วยการต่อจิกซอว์ การพับกระดาษ ซึ่งนักเรียนสนใจและตั้งใจเป็นอย่างมาก ส่งผลให้นักเรียนแสดงพฤติกรรม การเรียนด้วยความร่วมมือในการอภิปรายจนได้แนวคิดที่หลากหลาย

การจัดกิจกรรมในชั้นเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ในชั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้เทคนิค การนำเสนองาน การคิดผลงานที่ได้จากการระดมความคิดหรือการอภิปรายให้อ่าน นักเรียนโดย ส่วนใหญ่แสดงพฤติกรรมการให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น สนใจร่วมมืออภิปราย และระดมความคิดจากประเด็นที่สำคัญที่ผู้วิจัยใช้คำถามนำเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดและอภิปราย กันจน ได้แนวคิดหรือข้อสรุปร่วมกัน

การจัดกิจกรรมในชั้นทดลองหรือประยุกต์แนวคิด ในชั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้การทำงาน ในใบงานเป็นรายบุคคล ซึ่งในใบงานนั้นจะมีกิจกรรมที่หลากหลายเช่น การวาดภาพ การวิเคราะห์ตัวเอง สถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่าง พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจและให้ความสนใจกับการทำใบงานมาก ผลงานสวยงามประณีต การทำงานถูกต้องครบถ้วน ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด มีส่วนน้อยเท่านั้นที่แสดงพฤติกรรมเบื่อในบางครั้ง เหตุผลเพราะ นักเรียน ไม่ชอบงานที่ต้องใช้การเขียนบรรยาย

ภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะชีวิต และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยระบบคอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป ได้ผลการวิจัย ดังนี้

**4. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยรายด้านเกี่ยวกับความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และความตระหนักรู้ในตนเองของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง**

**ตารางที่ 18** ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ข้อมูลตัวแปร	N	Y	s	d	sd	t	df	p
ก่อนการทดลอง	40	10.37	2.37	-2.72	2.25	-7.64	39	.000
หลังการทดลอง	40	13.10	1.25					

\*  $p < .05$

จากตารางที่ 18 แสดงให้เห็นว่าความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.37 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์หลังการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลองพบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

**ตารางที่ 19** ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย การตัดสินใจและการแก้ปัญหาก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ข้อมูลตัวแปร	N	Y	s	d	sd	t	df	p
ก่อนการทดลอง	40	10.55	3.04	-2.82	2.51	-7.17	39	.000
หลังการทดลอง	40	13.37	1.12					

\*  $p < .05$

จากตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่า ความสามารถด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา ก่อนการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.04 ความสามารถด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา หลังการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 20** ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย การตระหนักรู้ในตนเองก่อนการทดลองและหลังการ ทดลอง

ข้อมูลตัวแปร	N	Y	s	d	sd	t	df	p
ก่อนการทดลอง	40	21.07	3.27	- 3.45	2.88	- 7.57	39	.000
หลังการทดลอง	40	24.52	3.03					

\*  $p < .05$

จากตารางที่ 20 แสดงให้เห็นว่า ความสามารถด้านการ การตระหนักรู้ในตนเองก่อนการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.27 การตระหนักรู้ในตนเอง หลังการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.03 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านการตระหนักรู้ในตนเอง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา  
การตระหนักรู้ในตนเอง

ตารางที่ 21 แสดงร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบวัดทักษะชีวิต  
ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์

ลำดับที่	ก่อนเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	ความแตกต่าง ของคะแนน	ร้อยละ
1	11	73.33	13	86.67	2	18.18
2	11	73.33	14	93.33	3	27.27
3	13	86.67	15	100.00	2	15.38
4	14	93.33	14	93.33	0	0.00
5	10	66.67	12	80.00	2	20.00
6	9	60.00	13	86.67	4	44.44
7	7	46.67	13	86.67	6	85.71
8	6	40.00	13	86.67	7	116.67
9	13	86.67	13	86.67	0	0.00
10	14	93.33	14	93.33	0	0.00
11	11	73.33	14	93.33	3	27.27
12	5	33.33	11	73.33	6	120.00
13	9	60.00	14	93.33	5	55.56
14	9	60.00	13	86.67	4	44.44
15	14	93.33	14	93.33	0	0.00
16	8	53.33	15	100.00	7	87.50
17	5	33.33	10	66.67	5	100.00
18	10	66.67	13	86.67	3	30.00
19	11	73.33	14	93.33	3	27.27
20	9	60.00	11	73.33	2	22.22
21	10	66.67	14	93.33	4	40.00
22	13	86.67	14	93.33	1	7.69

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ลำดับที่	ก่อนเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	ความแตกต่าง ของคะแนน	ร้อยละ
23	13	86.67	11	73.33	-2	-15.38
24	7	46.67	11	73.33	4	57.14
25	11	73.33	13	86.67	2	18.18
26	10	66.67	12	80.00	2	20.00
27	12	80.00	11	73.33	-1	-8.33
28	9	60.00	12	80.00	3	33.33
29	12	80.00	13	86.67	1	8.33
30	10	66.67	15	100.00	5	50.00
31	11	73.33	13	86.67	2	18.18
32	12	80.00	14	93.33	2	16.67
33	10	66.67	14	93.33	4	40.00
34	12	80.00	14	93.33	2	16.67
35	9	60.00	14	93.33	5	55.56
36	14	93.33	12	80.00	-2	-14.29
37	8	53.33	14	93.33	6	75.00
38	11	73.33	14	93.33	3	27.27
39	12	80.00	14	93.33	2	16.67
40	10	66.67	12	80.00	2	20.00
$\bar{x}$	<b>10.37</b>	<b>69.13</b>	<b>13.1</b>	<b>87.33</b>	<b>2.73</b>	<b>26.33</b>
$S^2$	<b>5.63</b>	<b>37.53</b>	<b>1.58</b>	<b>10.53</b>	<b>4.05</b>	<b>71.94</b>
C.V.	<b>0.54</b>	-	<b>0.12</b>	-	<b>1.48</b>	-

จากตารางที่ 21 แสดงคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการทำแบบวัดทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จะเห็นว่าเมื่อนักเรียนได้เรียนโดยการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมแล้ว คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ เพิ่มขึ้นจากคะแนนสอบก่อนเรียนถึงร้อยละ 26.33 การกระจาย

ของคะแนนก่อนเรียนเมื่อเทียบกับคะแนนหลังเรียนมีค่าลดลง แสดงว่าหลังนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแล้วนักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ใกล้เคียงกันมากขึ้นและมีแนวโน้มดีขึ้น

เมื่อพิจารณาความสามารถของนักเรียนจากร้อยละของคะแนนรายบุคคล พบว่า ก่อนเรียน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีคะแนนอยู่ในช่วง 60 - 100 ของคะแนนเต็ม ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์การผ่านการประเมินของกรมวิชาการ คือ อย่างน้อยร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 82.5 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และเมื่อพิจารณาร้อยละของคะแนนหลังเรียน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100

**ตารางที่ 22** แสดงร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบวัดทักษะชีวิตด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา

ลำดับที่	ก่อนเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	ความแตกต่าง ของคะแนน	ร้อยละ
1	11	73.33	13	86.67	2	18.18
2	11	73.33	11	73.33	0	0.00
3	9	60.00	14	93.33	5	55.56
4	13	86.67	14	93.33	1	7.69
5	9	60.00	14	93.33	5	55.56
6	13	86.67	14	93.33	1	7.69
7	10	66.67	14	93.33	4	40.00
8	11	73.33	11	73.33	0	0.00
9	13	86.67	14	93.33	1	7.69
10	11	73.33	14	93.33	3	27.27
11	13	86.67	13	86.67	0	0.00
12	2	13.33	11	73.33	9	450.00
13	10	66.67	13	86.67	3	30.00
14	14	93.33	14	93.33	0	0.00
15	15	100.00	15	100.00	0	0.00

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ลำดับที่	ก่อนเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	ความแตกต่าง ของคะแนน	ร้อยละ
16	14	93.33	14	93.33	0	0.00
17	5	33.33	12	80.00	7	140.00
18	6	40.00	11	73.33	5	83.33
19	7	46.67	13	86.67	6	85.71
20	4	26.67	12	80.00	8	200.00
21	11	73.33	13	86.67	2	18.18
22	13	86.67	13	86.67	0	0.00
23	13	86.67	14	93.33	1	7.69
24	10	66.67	15	100.00	5	50.00
25	12	80.00	14	93.33	2	16.67
26	11	73.33	13	86.67	2	18.18
27	15	100.00	15	100.00	0	0.00
28	13	86.67	15	100.00	2	15.38
29	11	73.33	15	100.00	4	36.36
30	12	80.00	14	93.33	2	16.67
31	11	73.33	13	86.67	2	18.18
32	13	86.67	13	86.67	0	0.00
33	14	93.33	14	93.33	0	0.00
34	8	53.33	13	86.67	5	62.50
35	7	46.67	12	80.00	5	71.43
36	6	40.00	13	86.67	7	116.67
37	9	60.00	14	93.33	5	55.56
38	12	80.00	14	93.33	2	16.67

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ลำดับที่	ก่อนเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (15 คะแนน)	ร้อยละ	ความแตกต่าง ของคะแนน	ร้อยละ
39	11	73.33	14	93.33	3	27.27
40	9	60.00	13	86.67	4	44.44
$\bar{x}$	<b>10.55</b>	<b>70.33</b>	<b>13.38</b>	<b>89.20</b>	<b>2.83</b>	<b>26.82</b>
$S^2$	<b>9.28</b>	<b>61.87</b>	<b>1.27</b>	<b>8.47</b>	<b>8.01</b>	<b>86.31</b>
C.V.	<b>0.88</b>	-	<b>0.09</b>	-	<b>2.83</b>	-

จากตารางที่ 22 แสดงคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการทำแบบวัดทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จะเห็นว่าเมื่อนักเรียนได้เรียนโดยการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมแล้ว คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา เพิ่มขึ้นจากคะแนนสอบก่อนเรียนถึงร้อยละ 26.82 การกระจายของคะแนนก่อนเรียนเมื่อเทียบกับคะแนนหลังเรียนมีค่าลดลง แสดงว่าหลังนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแล้วนักเรียนมีความสามารถในการด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหาใกล้เคียงกันมากขึ้นและมีแนวโน้มดีขึ้น

เมื่อพิจารณาความสามารถของนักเรียนจากร้อยละของคะแนนรายบุคคล พบว่าก่อนเรียนมีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีคะแนนอยู่ในช่วง 60 - 100 ของคะแนนเต็ม ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์การผ่านประเมินของกรมวิชาการ คือ อย่างน้อยร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 เมื่อพิจารณาร้อยละของคะแนนหลังเรียน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 23 แสดงร้อยละของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบวัดทักษะชีวิต  
ด้านการตระหนักรู้ในตนเอง

ลำดับที่	ก่อนเรียน (30 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (30 คะแนน)	ร้อยละ	คะแนนที่ เพิ่มขึ้น	ร้อยละ
1	17	56.67	26	86.67	9	52.94
2	20	66.67	26	86.67	6	30.00
3	22	73.33	24	80.00	2	9.09
4	22	73.33	26	86.67	4	18.18
5	21	70.00	27	90.00	6	28.57
6	15	50.00	20	66.67	5	33.33
7	24	80.00	24	80.00	0	0.00
8	13	43.33	19	63.33	6	46.15
9	20	66.67	30	100.00	10	50.00
10	22	73.33	28	93.33	6	27.27
11	18	60.00	26	86.67	8	44.44
12	21	70.00	22	73.33	1	4.76
13	21	70.00	26	86.67	5	23.81
14	20	66.67	21	70.00	1	5.00
15	18	60.00	22	73.33	4	22.22
16	17	56.67	15	50.00	-2	-11.76
17	22	73.33	23	76.67	1	4.55
18	28	93.33	29	96.67	1	3.57
19	24	80.00	27	90.00	3	12.50
20	22	73.33	20	66.67	-2	-9.09
21	19	63.33	25	83.33	6	31.58
22	27	90.00	24	80.00	-3	-11.11
23	20	66.67	24	80.00	4	20.00
24	21	70.00	25	83.33	4	19.05
25	24	80.00	25	83.33	1	4.17

ตารางที่ 23 (ต่อ)

ลำดับที่	ก่อนเรียน (30 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (30 คะแนน)	ร้อยละ	คะแนนที่ เพิ่มขึ้น	ร้อยละ
26	24	80.00	26	86.67	2	8.33
27	23	76.67	28	93.33	5	21.74
28	21	70.00	26	86.67	5	23.81
29	21	70.00	24	80.00	3	14.29
30	24	80.00	27	90.00	3	12.50
31	23	76.67	26	86.67	3	13.04
32	25	83.33	28	93.33	3	12.00
33	19	63.33	25	83.33	6	31.58
34	23	76.67	25	83.33	2	8.70
35	24	80.00	26	86.67	2	8.33
36	19	63.33	23	76.67	4	21.05
37	16	53.33	22	73.33	6	37.50
38	19	63.33	25	83.33	6	31.58
39	27	90.00	27	90.00	0	0.00
40	17	56.67	19	63.33	2	11.76
$\bar{x}$	<b>21.08</b>	<b>70.27</b>	<b>24.53</b>	<b>81.77</b>	<b>3.45</b>	<b>16.37</b>
$S^2$	<b>10.74</b>	<b>35.80</b>	<b>9.28</b>	<b>30.93</b>	<b>1.46</b>	<b>13.59</b>
C.V.	<b>0.51</b>	-	<b>0.38</b>	-	<b>0.42</b>	-

จากตารางที่ 23 แสดงคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากแบบวัดทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จะเห็นว่าเมื่อนักเรียนได้เรียนโดยการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมแล้ว คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนด้านการตระหนักรู้ในตนเองเพิ่มขึ้นจากคะแนนสอบก่อนเรียนถึงร้อยละ 16.37 การกระจายของคะแนนก่อนเรียนเมื่อเทียบกับคะแนนหลังเรียนมีค่าลดลง แสดงว่าหลังนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแล้วนักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ใกล้เคียงกันมากขึ้นและมีแนวโน้มดีขึ้น

เมื่อพิจารณาความสามารถของนักเรียนจากร้อยละของคะแนนรายบุคคล พบว่า ก่อนเรียน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีคะแนนอยู่ในช่วง 60 - 100 ของคะแนนเต็ม ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์การผ่านการประเมินของกรมวิชาการ คือ อย่างน้อยร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 85.00 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 และเมื่อพิจารณาร้อยละของคะแนนหลังเรียน พบว่า มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 เนื่องจากนักเรียนตอบคำถามในแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองไม่ครบถ้วน และเมื่อผู้วิจัยให้ทำใหม่ นักเรียนก็รีบทำส่งภายในเวลาที่รวดเร็วโดยไม่ได้อ่านคำถาม ส่งผลให้มีคะแนนการสอบน้อยกว่าเกณฑ์การประเมิน และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 97.5

### ข้อวิจารณ์

จากผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ผู้วิจัยนำมาวิจารณ์เพื่อไปสู่ข้อสรุปและข้อเสนอแนะของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ผลของการเสริมสร้างทักษะชีวิตโดยพิจารณาจากคะแนนความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ ด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา และด้านการตระหนักรู้ในตนเอง ภายหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเสร็จสิ้นลง ผลการวิจัยพบว่า 1) ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ นักเรียนทุกคนได้คะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ผ่านเกณฑ์การประเมินของกรมวิชาการคืออย่างน้อยร้อยละ 60 ทุกคน โดยมีคะแนนอยู่ในช่วงร้อยละ 66.67 - 100 ของคะแนนเต็ม และเมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรวมด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 87.33 ของคะแนนเต็ม 2) ด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา นักเรียนทุกคนได้คะแนนความสามารถในการผ่านเกณฑ์การประเมินของกรมวิชาการคืออย่างน้อยร้อยละ 60 ทุกคน โดยมีคะแนนอยู่ในช่วงร้อยละ 73.33 - 100 ของคะแนนเต็ม และเมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรวมด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 89.20 ของคะแนนเต็ม 3) ด้านการตระหนักรู้ในตนเอง นักเรียนทุกคนได้คะแนนความสามารถในการผ่านเกณฑ์การประเมินของกรมวิชาการคืออย่างน้อยร้อยละ 60 ทุกคน โดยมีคะแนนอยู่ในช่วงร้อยละ 63.33 - 100 ของคะแนนเต็ม และเมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรวมด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 81.77 ของคะแนนเต็ม จะเห็นได้ว่าคะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถทั้ง 3 องค์ประกอบ

ของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์เป้าหมายของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คืออย่างน้อยร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสอดคล้องกับ ภัทรภรณ์ อุณนะนันท์ (2543) ศศิพร โลจายะ (2545) และกฤษณา ตรียมณีรัตน์ (2544) ที่ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิต โดยการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและเทคนิคกระบวนการกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากทดลองกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยของการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา การเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์เน้นการจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 ขั้นตอนคือ ประสบการณ์ การสะท้อนความคิด และอภิปราย เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด ซึ่งผู้วิจัยนำเทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 7 วิธี ได้แก่ การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมติ การอภิปรายกลุ่ม สถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง การสาธิตและกรณีตัวอย่าง มาใช้ในแต่ละขั้นตอนของการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครบองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 ประการ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนผู้วิจัยเลือกเทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา การตระหนักรู้ในตนเอง ดังนี้

1.1 ขั้นประสบการณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการสอนโดยการใช้คำถามนำกับนักเรียนกลุ่มใหญ่ คือห้องเรียนเพื่อให้ นักเรียนมีโอกาสในการคิดและตั้งประสบการณ์ของตนเองออกมาใช้ในการตอบคำถาม เพื่อนำไปสู่ขั้นของการสะท้อนความคิดและอภิปราย จากการดำเนินการสอนผู้วิจัยพบว่า บทบาทที่สำคัญของครูผู้สอนในขั้นตอนของประสบการณ์ นั้นครูต้องใช้คำถามในเรื่องที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง สถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง การให้นักเรียนยกตัวอย่างสถานการณ์ในชีวิตของนักเรียนเอง และตั้งเป็นคำถามที่สั้น ๆ ไม่กำกวมจะให้นักเรียนเข้าใจง่ายและใช้เวลาในการคิดไม่มากนัก เมื่อนักเรียนแสดงความคิดเห็นครูควรใช้คำถามนำเพื่อให้เกิดการอภิปรายต่อหรือแบ่งกลุ่มเล็กในการอภิปราย จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนจะแสดงพฤติกรรมในการร่วมมือในการเรียน กระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นเป็นส่วนใหญ่

สรุป การจัดการกิจกรรมในขั้นประสบการณ์ ใช้การถามนำ การยกตัวอย่างสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง เหตุการณ์ในชีวิตจริงมาใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเป็นการดึงเอาประสบการณ์เดิมของนักเรียนออกมาประยุกต์ไปสู่แนวคิดที่สำคัญ

1.2 ขั้นสะท้อนความคิดและอภิปราย ผู้วิจัยใช้วิธีการแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อให้เกิดการอภิปรายและการระดมความคิด โดยสิ่งที่น่าสนใจและระดมความคิดนั้นครูผู้สอนจะใช้การกำหนดสถานการณ์จำลอง การนำเสนอเหตุการณ์จริง การทำงานกลุ่มเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การพับกระดาษให้ได้ความยาวที่สุด จากผลการวิจัยผู้วิจัยพบว่านักเรียนจะแสดงพฤติกรรมของการให้ความร่วมมือในการทำงาน การแสดงความคิดเห็น ยกมือเพื่ออภิปรายโต้แย้งในกรณีที่นักเรียนไม่เห็นด้วย ประเด็นที่นักเรียนอภิปรายสามารถนำไปสู่ขั้นการเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอดได้

การจัดกิจกรรมในขั้นสะท้อนความคิดและอภิปราย ผู้วิจัยใช้กระบวนการกลุ่มค่อนข้างมาก และมีเทคนิคการจัดกิจกรรมกลุ่มที่ไม่ซ้ำ เช่น การจับสลากรายชื่อ การให้จับกลุ่มตามความสนใจ การจัดกลุ่มโดยพิจารณาจากผลการทดสอบของนักเรียนก่อนเรียน โดยจัดนักเรียนที่มีคะแนนการทดสอบน้อยอยู่กับนักเรียนที่มีคะแนนสูงเพื่อให้มีผู้นำในการอภิปราย ซึ่งพบว่านักเรียนจะเกิดการเรียนรู้แนวคิดที่สำคัญจากการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่น ซึ่งทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมทางการเรียนคือ กระตือรือร้น อยากรู้ ตื่นเต้นกับวิธีการจัดกลุ่มนักเรียนจะไม่แสดงอาการเบื่อหน่าย กระบวนการกลุ่มทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมการกล้าแสดงความคิดเห็น การรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีสอนหลากหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการอภิปรายกลุ่มย่อย การระดมความคิดเกี่ยวกับสถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง บทบาทสมมุติ การทำงานกลุ่มร่วมกันด้วยการต่อจิ๊กซอว์ การพับกระดาษ ซึ่งนักเรียนสนใจและตั้งใจเป็นอย่างมาก ส่งผลให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยความร่วมมือในการอภิปรายจนได้แนวคิดที่หลากหลาย

1.3 ขั้นเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการสอนโดยการสรุปแนวคิดที่ได้จากการอภิปรายในกลุ่มใหญ่เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น และใช้วิธีการให้นักเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติมจากสถานการณ์ในชีวิตจริง การแสดงความคิดลงในใบงานเกี่ยวกับสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง จากผลการวิจัยพบว่า เมื่อครูใช้การอภิปรายในเรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียนให้ความร่วมมือในการแสดงแนวคิดที่สำคัญ และการจัดกิจกรรมในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้เทคนิคการนำเสนอ การคิดผลงานที่ได้จากการระดมความคิดหรือการอภิปรายให้อ่าน นักเรียนโดยส่วนใหญ่จะแสดงพฤติกรรมการให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น สนใจที่จะยกมือร่วมอภิปรายและระดมความคิดจากประเด็นที่สำคัญที่ผู้วิจัยใช้คำถามนำเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดและอภิปรายกันจนได้แนวคิดหรือข้อสรุปร่วมกัน

1.4 ชั้นทดลองหรือประยุกต์แนวคิด ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้การทำงานในใบงานเป็นรายบุคคล ซึ่งในใบงานนั้นจะมีกิจกรรมที่หลากหลายเช่น การวาดภาพ การวิเคราะห์ตัวเอง สถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่าง พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจและให้ความสนใจกับการทำใบงานมาก ผลงานสวยงามประณีต การทำงานถูกต้องครบถ้วน

2. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้จากการวิจัยนี้พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่า ข้อสอบที่อาจารย์ให้ทำไม่ยากเกินไปคิดเป็นร้อยละ 55.00 คำถามที่อยู่ในข้อสอบน่าสนใจและเป็นเรื่องที่อยู่ในชีวิตประจำวันคิดเป็นร้อยละ 52.50 ชอบทำข้อสอบวิชาทักษะชีวิต เพราะสนุก คิดเป็นร้อยละ 37.50 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง โดยการให้นักเรียนประยุกต์แนวคิดที่ได้จากการเรียนรู้และนำเสนอแนวคิดเหล่านั้นลงในใบงาน ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการศึกษาความสามารถของนักเรียนภายหลังการดำเนินการจัดการเรียนรู้แต่ละเรื่อง ซึ่งพบว่านักเรียนชื่นชอบการทำใบงาน เพราะไม่ยากจนเกินไป และให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะชีวิต ซึ่งในแบบวัดจะมีสถานการณ์และกรณีตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง เป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจ

3. การจัดกลุ่ม ผู้วิจัยใช้การจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยจำนวนสมาชิก 3 – 6 คน เพื่อฝึกการระดมความคิด การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การนำเสนอความคิด โดยใช้วิธีการจัดกลุ่มที่หลากหลาย เช่น การนับตัวเลข การจัดกลุ่มตามสนใจ การจัดกลุ่มโดยละตามความสามารถเพื่อให้นักเรียนที่เรียนอ่อนได้แลกเปลี่ยนและศึกษาแนวคิดของเพื่อนที่มีความสามารถมากกว่า ผลจากการจัดกลุ่มโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่ายกับการเข้ากลุ่ม นักเรียนมีพฤติกรรมการเข้ากลุ่มคือ กระตือรือร้นในการเข้ากลุ่ม มีการอภิปรายและแสดงความคิดเห็นมากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับกรมสุขภาพจิต (2542) ที่ได้กล่าวถึงลักษณะของการมีส่วนร่วมสูงสุดว่าเกิดจากการออกแบบกลุ่มที่เหมาะสมในแต่ละองค์ประกอบของการเรียนรู้ เช่น กลุ่ม 3 คน ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามบทบาทและสามารถเรียนรู้ได้ครบทุกบทบาท แต่ขาดความหลากหลายและความกระจำงจัดไปบ้าง กลุ่มแต่ละประเภทจะมีข้อจำกัดที่ต่างกัน เช่น กลุ่ม 2 คน เอื้ออำนวยให้มีส่วนร่วมได้มาก แต่อาจขาดความหลากหลายของแนวคิด จึงเหมาะสมสำหรับเวลาที่ผู้สอนต้องการให้เกิดการแสดงออกแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากประสบการณ์

4. ผลที่ได้จากการวิจัยเมื่อพิจารณาความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์มีนักเรียนคะแนนหลังเรียนลดลงจากก่อนเรียน 3 คน และ ด้านความตระหนักรู้ในตนเองลดลง 2 คน โดยมีคะแนนลดลงจากก่อนเรียน 1-2 คะแนน ซึ่งไม่ใช่ในนักเรียนคนเดียวกัน ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามถึงสาเหตุที่นักเรียนได้คะแนนสอบลดลง พบว่า นักเรียนขาดความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ เนื่องจากช่วงที่มีการทำการทดสอบเป็น วันสุดท้ายของการปิดเรียนภาคปลาย และช่วงสัปดาห์ที่นักเรียนทำแบบวัดทักษะชีวิตกำลังอยู่ในช่วงสัปดาห์ของการทดสอบปลายภาคของทางโรงเรียน จึงส่งผลให้นักเรียนไม่ได้ทำข้อสอบ เต็มความสามารถที่แท้จริงของนักเรียน ดังนั้นหากครูผู้สอนจัดสอบควรคำนึงถึงช่วงเวลาที่เหมาะสม เช่น เป็นเป็นสัปดาห์ที่ไม่อยู่ในช่วงของการทดสอบปลายภาค ซึ่งนักเรียนต้องทำ ข้อสอบหลายวิชา ทำให้ผู้ทดสอบเกิดความเหนื่อยล้าและขาดความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ ส่งผลทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนของคะแนนสอบ

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ ดังนี้ 1) เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาและความตระหนักรู้ในตน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การวัดและประเมินผล การเรียนรู้ 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ป.2/2 จำนวน 40 คน เป็นนักเรียนชาย 21 คน นักเรียนหญิง 19 คน

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาทักษะชีวิต โดยศึกษาจากแผนการจัดการเรียนรู้และแบบบันทึกหลังการสอนของครู พบว่า การจัดการเรียนการสอนวิชาทักษะชีวิตของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ไม่บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้เท่าที่ควร แผนการจัดการเรียนรู้ขาดการนำเทคนิคการสอนที่สัมพันธ์กับการเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียน ผู้วิจัยจึงได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยนำวิธีการสอนแบบบรรยาย การแสดงบทบาทสมมุติ การอภิปราย การระดมความคิด กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง มาใช้ใน แต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียน ดำเนินการสอนทั้งสิ้น 10 คาบ ๆ ละ 50 นาที ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผนและดำเนินการให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะชีวิต ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แบบวัดทักษะชีวิต มีจุดประสงค์เพื่อใช้ทดสอบความสามารถของนักเรียนด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ในตนเอง ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยแบ่งแบบวัดออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 วัดการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ส่วนที่ 2 วัดการตัดสินใจและแก้ปัญหา ส่วนที่ 3 วัดการตระหนักรู้

ในตนเอง ใช้ทดสอบนักเรียนทั้งก่อนการทดลองและภายหลังการทดลอง ซึ่งแบบวัดการคิดวิเคราะห์วิจารณ์มีค่าความยาก 0.40 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.20 – 0.60 และค่าความเที่ยง 0.61 แบบวัดการตัดสินใจและแก้ปัญหา ค่าความยาก 0.50 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.23 - 0.60 ค่าความเที่ยง 0.82 และแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง ความเที่ยง 0.86 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดแต่ละส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 และ 2 วัดการคิดวิเคราะห์วิจารณ์กับการตัดสินใจและแก้ปัญหา เป็นแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ก ข ค

ให้ 1 คะแนน หากนักเรียนเลือกตอบข้อที่แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นประโยชน์ต่อตนเองและคนอื่น

ให้ 0 หากนักเรียนเลือกตอบข้อที่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

ส่วนที่ 3 การตระหนักรู้ในตนเอง มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ไซ่ ไม่ไซ่ ไม่แน่ใจ ให้คะแนนดังนี้

	ข้อคำถามเชิงนิมาน	ข้อคำถามเชิงนิเสธ
ไซ่	3 คะแนน	1 คะแนน
ไม่แน่ใจ	2 คะแนน	2 คะแนน
ไม่ไซ่	1 คะแนน	3 คะแนน

2. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน เป็นแบบสอบถามปลายเปิด เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนในด้าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทำหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเสร็จสิ้นแล้ว

3. แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงข้อบกพร่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนขององค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยขอความร่วมมือครูผู้สอนทักษะชีวิตร่วมกันในการจดบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนักเรียนหรือเหตุการณ์อื่น ๆ ที่เกิดขึ้นที่มีผลกระทบต่อการเรียนการสอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะชีวิตก่อนเรียน และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ภายหลังจากจัดกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้วดำเนินการและให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะชีวิต คะแนนเฉลี่ยรายด้านจากการทำแบบวัดทักษะชีวิตใช้สถิติ Paired Sample t-test เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้านทักษะชีวิต หลังจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ไปแล้ว ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบคำบรรยาย ใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการแบบวัดทักษะชีวิตแต่ละองค์ประกอบ นำเสนอในรูปตารางประกอบคำบรรยาย ใช้สถิติพื้นฐาน การแจกแจงความถี่ และ ค่าร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผล โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอข้อมูลในรูปตารางประกอบคำบรรยาย เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และในขณะดำเนินการสอนผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัย ได้บันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม หลังจากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกการสังเกตมาวิเคราะห์เนื้อหา และนำเสนอเป็นความเรียง เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสรุปสาระสำคัญของผลการวิจัยได้ดังนี้

**ผลการเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ 2) การตัดสินใจและการแก้ปัญหา 3) ความตระหนักรู้ในตน**

1. ผลการประเมินความสามารถระหว่างเรียนของนักเรียน จากการตรวจผลงานด้านความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และความตระหนักรู้ในตนเอง

1.1 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 เรื่อง สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

เรื่องที่ 1 จะทำอย่างไรดี เมื่อเข้าที่ประชุม มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดยนักเรียนสามารถยกตัวอย่างพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเมื่ออยู่ในที่ประชุมได้และระบุวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่ออยู่ในที่ประชุม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 42.50 30.00 17.50 ตามลำดับ โดยนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 4 คน

เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถเขียนอธิบายถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมเมื่ออยู่ในที่ประชุมได้ ครูให้เวลาเพิ่มเติมในช่วงเวลาพักกลางวันสำหรับอธิบายและให้โอกาสนักเรียนสำหรับการแก้ไขงานให้ถูกต้อง

เรื่องที่ 2 ทำงานกับคนอื่นอย่างไรดี มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดยนักเรียนสามารถบอกการปฏิบัติตนที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้และระบุวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่อทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 65.00 20.00 10.0 ตามลำดับ โดยนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 2 คน เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถระบุวิธีการปฏิบัติตนเมื่อต้องทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้ครูให้เวลาเพิ่มเติมในช่วงเวลาพักกลางวันสำหรับอธิบายและให้โอกาสนักเรียนสำหรับการแก้ไขงานให้ถูกต้อง

เรื่องที่ 3 เล่นให้เป็น เล่นอย่างไร มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดยนักเรียนสามารถนักเรียนสามารถระบุวิธีการปฏิบัติตนในการเล่นได้ถูกต้องและบอกผลเสียที่เกิดขึ้นจากการเล่นที่ไม่ถูกต้องได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 75.00 20.00 5.00 ตามลำดับ

เรื่องที่ 4 ใช้เวลาว่างอย่างไร ให้เป็นประโยชน์ มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์โดย นักเรียนสามารถระบุวิธีการปฏิบัติตนในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้และบอกวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์จากปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดให้ได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 67.50 22.50 10.00 ตามลำดับ โดยนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 2 คน เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถระบุวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้ครูให้เวลาเพิ่มเติมในช่วงเวลาพักกลางวันสำหรับอธิบายและให้โอกาสนักเรียนสำหรับการแก้ไขงานให้ถูกต้อง

โดยสรุป จากการตรวจผลงานด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ พบว่า โดยเฉลี่ยแล้วนักเรียน ได้รับการประเมินคุณภาพงานในระดับ ดีมาก ดี พอใช้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.50 22.50 10.00 ตามลำดับ โดยมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 5.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.2 ความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ปัญหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการตัดสินใจและการแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 เรื่อง สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

เรื่องที่ 1 จะตัดสินใจอย่างไรดี เมื่อต้องอยู่ในที่ประชุม มีจุดประสงค์เพื่อให้ นักเรียนฝึกความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถเสนอวิธีการเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเมื่ออยู่ในที่ประชุมได้และเลือกแนวทางปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่ออยู่ในที่ประชุม พร้อมให้เหตุผลประกอบได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 77.50 17.50 5.00 ตามลำดับ โดยนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 1 คน เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถเสนอวิธีการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ ครูใช้เวลาเพิ่มเติมในช่วงเวลาพักกลางวันสำหรับอธิบายและให้โอกาสนักเรียนสำหรับการแก้ไขงานให้ถูกต้อง

เรื่องที่ 2 ทางแก้ปัญหของการทำงานกับคนอื่น มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยนักเรียนสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้เกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้อีกทั้งสามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นและอธิบายเหตุผลประกอบได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 62.50 25.00 12.50 ตามลำดับ

เรื่องที่ 3 ตัดสินใจให้เป็น เลือกเล่นอย่างปลอดภัย มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยนักเรียนสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้เกี่ยวกับ การเล่น ได้อีกทั้งสามารถระบุวิธีการแก้ปัญหที่เกิดจากการเล่นและอธิบายเหตุผลประกอบได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 70.00 20.00 7.50

ตามลำดับ และมีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 1 คน เนื่องจากนักเรียนระบุวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้แต่อธิบายเหตุผลประกอบไม่ได้ ครูใช้เวลาเพิ่มเติมในช่วงเวลาพักกลางวันสำหรับอธิบายและให้โอกาสนักเรียนสำหรับการแก้ไขงานให้ถูกต้อง

เรื่องที่ 4 จะทำอย่างไรดี เมื่อมีเวลาว่าง มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยนักเรียนสามารถบอกวิธีการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้และสามารถระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม อธิบายเหตุผลประกอบได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 75.50 17.50 5.00 ตามลำดับ และมีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 1 คน เนื่องจากนักเรียนระบุวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้แต่อธิบายเหตุผลประกอบไม่ได้ ครูใช้เวลาเพิ่มเติมในช่วงเวลาพักกลางวันสำหรับอธิบายและให้โอกาสนักเรียนสำหรับการแก้ไขงานให้ถูกต้อง

โดยสรุป จากการตรวจผลงานด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหา พบว่า โดยเฉลี่ยแล้วนักเรียนได้รับการประเมินคุณภาพงานในระดับ ดีมาก ดี พอใช้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 65.00 22.50 10.00 ตามลำดับ โดยมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 2.50

1.3 ความสามารถในการตระหนักรู้ในตนเอง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการตระหนักรู้ในตนเอง ผู้วิจัยได้จัดเนื้อหาออกเป็น 2 เรื่อง สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

เรื่องที่ 1 มองดูตัวเองอีกสักนิด โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกจุดดีจุดด้อยของตนเองได้ ระบุสิ่งที่ตนเองต้องการและไม่ต้องการได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 87.50 12.50 ตามลำดับ

เรื่องที่ 2 รู้เขา รู้เรา มีจุดประสงค์โดยนักเรียนสามารถบอกข้อแตกต่างระหว่างเพศชายกับเพศหญิงได้ สามารถเขียนอธิบายจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้และระบุการแสดงออกที่เหมาะสมของเพศชายและเพศหญิงได้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้และผลงานได้รับการประเมินคุณภาพในระดับดีมาก ดี และพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 50.00 25.50 15.00

ตามลำดับ และมีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 4 คน เนื่องจากไม่สามารถอธิบายเหตุผลประกอบจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ ครูให้เวลาเพิ่มเติมในช่วงเวลาพักกลางวันสำหรับอธิบายและให้โอกาสนักเรียนสำหรับการแก้ไขงานให้ถูกต้อง

โดยสรุป จากการตรวจผลงานด้านการตระหนักรู้ในตนเอง พบว่า โดยเฉลี่ยแล้วนักเรียนได้รับการประเมินคุณภาพงานในระดับ ดีมาก ดี พอใช้ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 67.50 20.50 7.50 ตามลำดับ โดยมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 5.00

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยรายด้านเกี่ยวกับความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และความตระหนักรู้ในตนเองของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

2.1 ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ก่อนการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.37 ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์หลังการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลองพบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2.2 ความสามารถด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหาก่อน การทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.04 ความสามารถด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหาลังการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2.3 ความสามารถด้านการตระหนักรู้ในตนเองก่อนการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.27 การตระหนักรู้ในตนเองหลังการทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.03 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลองพบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านการตระหนักรู้ในตนเองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการทำแบบวัดทักษะชีวิตของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะเห็นว่าเมื่อนักเรียน  
ได้เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมแล้ว คะแนนหลังเรียนของนักเรียน  
ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา การตระหนักรู้ในตนเอง เพิ่มขึ้นร้อยละ 26.33  
26.82 และ 16.37 ของคะแนนสอบก่อนเรียนตามลำดับ

### ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผลกิจกรรม

1. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
นักเรียนมีความคิดเห็นว่า รู้สึกชอบเพราะมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ทำงานกลุ่มบ่อย ทำให้มี  
โอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนคนอื่น ๆ มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 50.00 ชอบกิจกรรม  
การแสดงบทบาทสมมติ เพราะสนุกเหมือนดูละคร และได้ฝึกการคิดวิเคราะห์หลังจากดูการแสดง  
จบแล้วคิดเป็นร้อยละ 37.50 และชอบกิจกรรมการสาธิตการเล่นในสนาม เพราะทำให้มองเห็น  
ภาพจริง และเข้าใจง่ายคิดเป็นร้อยละ 32.50

2. ความคิดเห็นด้านสื่อการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่า ชอบการฟังเรื่องราวที่เป็น  
สถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจารย์นำมาให้คิด เพราะน่าสนใจ ไม่อยากนักเรียนแสดงความคิดเห็น แต่ละ  
เรื่องสนุกคิดเป็นร้อยละ 55.00 ใบบางน่าสนใจ ไม่อยากเกินไป คิดเป็นร้อยละ 50.00 ชอบการที่  
ได้ลงไปเรียนได้อาการและให้เล่นอุปกรณ์จริง ๆ อยากลงไปบ่อย ๆ คิดเป็นร้อยละ 47.50

3. ความคิดเห็นด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่า ข้อสอบ  
ที่อาจารย์ให้ทำไม่ยากเกินไปคิดเป็นร้อยละ 55.00 คำถามที่อยู่ในข้อสอบน่าสนใจ และเป็นเรื่อง  
ที่อยู่ในชีวิตประจำวันคิดเป็นร้อยละ 52.50 ชอบทำข้อสอบวิชาทักษะชีวิตเพราะสนุก คิดเป็น  
ร้อยละ 37.50

4. ความคิดเห็นด้านอื่น ๆ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าอาจารย์สอนสนุก มีกิจกรรมเยอะ  
คิดเป็นร้อยละ 25.00 อยากให้ ป.3 มีเรียนวิชาทักษะชีวิตคิดเป็นร้อยละ 17.50 ช่วงเวลาที่ทำงาน  
กลุ่มกับเพื่อนรู้สึกเสียใจ เวลาปรึกษากันรู้สึกเสียใจไม่ดังมากคิดเป็นร้อยละ 17.50 และอยากให้น้อง ๆ  
ได้มีโอกาสเรียนแบบนี้บ้างคิดเป็นร้อยละ 15.00

### พฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดกิจกรรมในชั้นประสบการณ์ ผู้วิจัยใช้การถามนำในเรื่องที่อยู่ใกล้ตัว หรือ ยกตัวอย่างสถานการณ์ในชีวิตจริง นักเรียนให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็นมากรวมถึงการให้นักเรียนอภิปรายถึงสิ่งที่นักเรียนสามารถสัมผัสได้มองเห็นเป็นรูปธรรม นักเรียนแสดงความสนใจในและสามารถยกตัวอย่างเพิ่มเติมและร่วมมือในการอภิปรายไปสู่อุปกรณ์ได้แนวคิดที่สำคัญ

การจัดกิจกรรมในชั้นสะท้อนความคิดและอภิปราย ผู้วิจัยใช้กระบวนการกลุ่ม และมีเทคนิคการจัดกิจกรรมกลุ่มที่ไม่ซ้ำ ซึ่งทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมทางการเรียนคือ กระตือรือร้น อยากรู้ ตื่นเต้นกับวิธีการจัดกลุ่มนักเรียนจะไม่แสดงอาการเบื่อหน่าย กระบวนการกลุ่มทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมการกล้าแสดงความคิดเห็น การรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และในชั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีสอนหลากหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการอภิปรายกลุ่มย่อย การระดมความคิดเกี่ยวกับสถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง บทบาทสมมุติ การทำงานกลุ่มร่วมกันด้วยการต่อจิกซอว์ การพับกระดาษ ซึ่งนักเรียนสนใจและตั้งใจเป็นอย่างมาก ส่งผลให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนด้วยความร่วมมือในการอภิปรายจนได้แนวคิดที่หลากหลาย

การจัดกิจกรรมในชั้นเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ในชั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้เทคนิค การนำเสนองาน การคิดผลงานที่ได้จากการระดมความคิดหรือการอภิปรายให้อ่าน นักเรียนโดยส่วนใหญ่จะแสดงพฤติกรรมการให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น สนใจที่จะยกมือร่วมอภิปรายและระดมความคิดจากประเด็นที่สำคัญที่ผู้วิจัยใช้คำถามนำเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดและอภิปรายกันจนได้แนวคิดหรือข้อสรุปร่วมกัน

การจัดกิจกรรมในชั้นทดลองหรือประยุกต์แนวคิด ในชั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้การทำงานในใบงานเป็นรายบุคคล ซึ่งในใบงานนั้นจะมีกิจกรรมที่หลากหลายเช่น การวาดภาพ การวิเคราะห์ตัวเอง สถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่าง พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจและให้ความสนใจกับการทำใบงานมาก ผลงานสวยงามประณีต การทำงานถูกต้องครบถ้วน ทำงานเสร็จ

### ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยทำให้ทราบถึงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในด้าน การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา และด้านการตระหนักรู้ในตนเอง ตลอดจนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งมีข้อเสนอแนะดังนี้

#### ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอนในการนำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไปใช้

1. ในการนำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตไปใช้ ครูผู้สอนต้องศึกษาถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมให้เกิดความเข้าใจว่าในแต่ละขั้นตอนต้องการให้ผู้เรียนเป็นอย่างไร จากการศึกษาวิจัยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองทำให้ พบว่า ขั้นตอนประสบการณ์ครูจะมีบทบาทสำคัญ เนื่องจากครูต้องมีเทคนิคการใช้คำถาม การรู้จักนำสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของนักเรียนมาใช้ในการตั้งประสบการณ์และสร้างความรู้สึก ให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วม ครูมีบทบาทในการกระตุ้นและเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนอยากรู้ อยากเรียน ในขั้นสะท้อนความคิดครูต้องมีการเลือกสถานการณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน การจัดนักเรียนเข้ากลุ่มแต่ละครั้งผู้วิจัยจะคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกลุ่มอยู่เสมอเพื่อให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดและเกิดการเรียนรู้สูงสุด เช่น งานที่ต้องมีการวิพากษ์วิจารณ์เพื่อให้ได้ข้อสรุปในประเด็นที่ค่อนข้างยาก ครูควรมีการจัดกลุ่มนักเรียน โดยคละตามความสามารถ ขั้นการเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ในขั้นนี้ครูผู้สอนมีบทบาทในการโยงสิ่งที่ได้จากการอภิปรายเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น โดยครูจะใช้คำถามเป็นสื่อเชื่อมโยงให้นักเรียนคิดตามและอธิบายในสิ่งที่นักเรียนคิดจนได้ข้อสรุปร่วมกัน ขั้นประยุกต์แนวคิดครูต้องจัดกิจกรรมที่น่าสนใจเพื่อให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ เช่น การเขียนคำเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตนให้ถูกต้อง การเขียนอธิบายและวาดภาพประกอบสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้นักเรียนทำในใบงาน

2. ในขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ครูมีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ โดยครูเป็นผู้จัดเตรียมเนื้อหา กิจกรรม และสื่อประกอบการสอนในใบงาน ใบกิจกรรม ซึ่งการสอนทักษะชีวิตจะเน้นการจัดเตรียมสื่อที่สามารถสร้างความรู้สึกให้กับผู้เรียนเป็นรูปธรรม เช่น สถานการณ์จำลอง สถานการณ์จริง กรณีตัวอย่าง

การแสดงบทบาทสมมติ โดยให้นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงให้ได้มากที่สุด นักเรียนได้มีโอกาสในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ เสนอแนวทางการตัดสินใจและแก้ปัญหา การดำเนินการจัดกิจกรรมของครูนั้นครูต้องมีการเตรียมกิจกรรม สื่อ ห้องเรียน ไว้ล่วงหน้าให้พร้อมก่อนจะทำการสอน ซึ่งจะช่วยให้การสอนดำเนินไปได้ด้วยดี การจัดบรรยากาศในการสอนทักษะชีวิตเป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง เนื่องจากวิชาทักษะชีวิตแตกต่างจากวิชาอื่น ๆ คือไม่มีการประเมินผลเป็นระดับคะแนนหรือเกรด ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูต้องผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย มีความสุขในการทำกิจกรรมให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนวิชาทักษะชีวิต

3. กระบวนการกลุ่มในการเรียนวิชาทักษะชีวิตนั้น ครูควรมีการจัดกลุ่มหลากหลายวิธี เช่น การจับสลากตัวเลขหรือรูปสัตว์ การนับเลขปากเปล่า การให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกกลุ่มตามความพอใจ ครูจัดกลุ่มให้โดยคณะกรรมการ การกำหนดหัวหน้ากลุ่มแล้วให้สมาชิกเลือกเข้ากลุ่มกับหัวหน้าตามจำนวนที่กำหนด การเปิดเพลงแล้วให้นักเรียนเลือกเข้ากลุ่มตามจำนวนที่กำหนดให้เสร็จในช่วงก่อนการปิดเพลง การเข้ากลุ่มคณะชายหญิงหรือกลุ่มหญิงกลุ่มชาย ซึ่งในการเลือกวิธีการจัดกลุ่มนั้นครูต้องพิจารณาให้สัมพันธ์กับงานที่นักเรียนทำ เนื่องจากถ้างานที่ต้องการการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ ต้องมีการคณะกรรมการของนักเรียน เพื่อที่จะมีผู้นำในการอภิปราย หากงานที่ให้เข้ากลุ่มเพื่อการแสดงหรือระดมความคิดเห็นในประเด็นที่ไม่ยากมากนัก สามารถจัดกลุ่มให้นักเรียนอยู่กับใครก็ได้ เพราะกระบวนการกลุ่มจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสในการเรียนรู้หรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้รู้จักรับฟังแสดงความคิดเห็นเป็นเหตุเป็นผล แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน นักเรียนฝึกประสบการณ์ในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ได้เกิดการสะท้อนความคิดและอภิปรายเมื่อเพื่อนนำเสนอความคิดเห็น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น เข้าใจกับความคิดเห็นที่แตกต่างและความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

4. การกำหนดช่วงเวลาในการดำเนินกิจกรรม ในการสอนทักษะชีวิตนั้นเนื่องจากครูผู้สอนจัดกิจกรรมที่หลากหลาย รวมถึงให้นักเรียนทำงานกลุ่มทุกครั้งเพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ ดังนั้น การควบคุมเวลาในการดำเนินกิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะถ้าหากครูผู้สอนขาดการควบคุมด้านเวลาในการทำกิจกรรมแต่ละขั้นตอน จะทำให้การทำงานยืดเยื้อและนักเรียนจะสูญเสียการทำบางอย่างที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ เช่น ในขั้นประสบการณ์ หากมีนักเรียนยกมือตอบคำถามทั้งห้องครูควรเลือกให้นักเรียนตอบประมาณ 2 ถึง 3 คน

ครูมีบทบาทในการช่วยสานต่อความคิดของนักเรียนและครูต้องโยงเข้าสู่การทำงานในขั้นตอนต่อไปโดยไม่ให้เวลาในแต่ละช่วงยืดเยื้อเกินไป แม้แต่ในขั้นตอนของการทำงานกลุ่มครูต้องมีการกำหนดเวลาทำงานที่ชัดเจนและปฏิบัติตามกติกาของเวลาอย่างเคร่งครัดนักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ว่าเมื่อทำงานกลุ่ม งานของนักเรียนต้องเสร็จภายในเวลาที่กำหนด

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการตรวจผลงานหลังจากการเรียนรู้แต่ละครั้งเสร็จสิ้นลง รวมถึงทำแบบวัดทักษะชีวิต ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนแต่ละคนมีความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ในตนเองนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ซึ่งเป็นเพียงการวัดด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เท่านั้น แต่ผลการวิจัยยังไม่สะท้อนพฤติกรรมทักษะชีวิตที่แท้จริงของนักเรียนดังนั้นในการทำวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรมีการศึกษาโดยใช้เครื่องมือวัดทักษะชีวิตที่สามารถวัดพฤติกรรมทักษะชีวิตของนักเรียนได้ และควรมีการศึกษาทักษะชีวิตในองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อไป

2. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยรายด้านของนักเรียนจากการทำแบบวัดทักษะชีวิตซึ่งพบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา และด้านการตระหนักรู้ในตน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน และเมื่อพิจารณาร้อยละของคะแนนแต่ละด้าน พบว่า ทั้ง 3 องค์ประกอบมีคะแนนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนทุกองค์ประกอบ แต่ผลจากการวิจัยไม่สามารถบอกได้ว่าตัวแปรทั้งสามมีความสัมพันธ์กันหรือไม่ และตัวแปรใดตัวแปรหนึ่งส่งผลต่อตัวแปรอื่น ๆ หรือไม่ ดังนั้น ผู้วิจัยควรทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสามว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่อย่างไรต่อไป

## เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2535. **ความคิดสร้างสรรค์: หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล.** กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

\_\_\_\_\_. 2543ก. **แนวการจัดกระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการศึกษาของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นปีที่ 10-12).** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.

\_\_\_\_\_. 2543ข. **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ คุรุสภาลาดพร้าว.

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2542ก. **คู่มือการสอนทักษะชีวิตเพื่อป้องกันสารเสพติด ในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: บริษัท ประชาชน จำกัด.

\_\_\_\_\_. 2542ข. **คู่มือการสอนทักษะชีวิตเพื่อป้องกันสารเสพติดในสถานศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น.** กรุงเทพมหานคร: บริษัทประชาชน จำกัด.

กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. 2539ก. **การสอนทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.** กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข. (อัดสำเนา)

\_\_\_\_\_. 2539ข. **เอกสารประกอบการอบรมโครงการพัฒนาบุคลากรการสอนทักษะชีวิตเพื่อป้องกันสารเสพติด ในสถานศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม เรื่อง “การสอนทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม” ณ โรงแรมหัวหินแกรนด์ ประจวบคีรีขันธ์ เมื่อวันที่ 24-26 กรกฎาคม 2539 ประจวบคีรีขันธ์. (อัดสำเนา)**

กระทรวงสาธารณสุข. 2541. **คู่มือการสอนทักษะชีวิตเพื่อป้องกันเอดส์.** กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข.

กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงกลาโหมและสมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทย. 2539ก. การสอนทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันเอดส์. ม.ป.ท. (อัคราเนนา)

\_\_\_\_\_.2539ข. คู่มือครูเรื่องการสอนทักษะชีวิตเพื่อป้องกันเอดส์. ม.ป.ท. (อัคราเนนา)

\_\_\_\_\_.2541.คู่มือการสอนทักษะชีวิตเพื่อป้องกันเอดส์. กรุงเทพฯ: กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

กฤษฎา ศรียมณีรัตน์. 2544. ประสิทธิภาพของโปรแกรมสุขศึกษาประยุกต์ใช้การเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

กาญจนา จงอุตสาห์. 2544. การปรับปรุงแบบการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด ตามแนวการจัดหลักสูตรที่ยึดมาตรฐาน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชนาธิป พรกุล. 2546. “ มาทำความเข้าใจกับคำอธิบายรายวิชาหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544”. วารสารวิชาการ. พฤษภาคม 2546: 54.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. 2546. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เทพ สงวนกิตติพันธ์. 2545. ทักษะชีวิต (Life Skill) ทักษะเพื่อความสุขและความสำเร็จของชีวิต. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นรลักษณ์ เอื้อกิจ. 2541. **ประสิทธิภาพการพัฒนาทักษะชีวิตต่อพฤติกรรมการป้องกันกรรมมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาพยาบาล สาธารณสุข, มหาวิทยาลัยมหิดล.**
- บุญเรียง ขจรศิลป์. 2543. **วิธีวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด พี เอ็น การพิมพ์ จำกัด.**
- \_\_\_\_\_. 2547. **การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูลในการวิจัยโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window Version 10-12. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอส. พี. เอ็น. การพิมพ์ จำกัด**
- บุรชัย ศิริมหาสาร. 2546. **การศึกษาที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการพัฒนา. กรุงเทพมหานคร: บู้ค พอยท์ จำกัด.**
- ประภาวดี แสนลีลา. 2543. **การพัฒนาโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันอุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลชุมชน, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.**
- ประเสริฐ ต้นสกุล และ ชงยุทธ วงศ์ภิรมสาคนต์. 2538. **ยุทธศาสตร์ทักษะชีวิตเพื่อการพัฒนาบุคลิกภาพเยาวชน. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.**
- ปิยะนุช ยมากร. 2545. **ผลของโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการติดสารเสพติดที่มีผลต่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม จังหวัดสมุทรสงคราม. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.**
- พจนารถ งามอาจ. 2545. **การประยุกต์โปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้าของนักศึกษาชั้น ปวช. ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี, วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสุขศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.**

- พรทิพย์ แก้วบุญเรือง. 2548. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. **สัมภาษณ์**,  
20 กันยายน 2548.
- พรรณวิภา บรรณเกียรติ. 2543. การสร้างทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาสุขภาพจิตนักศึกษาพยาบาล.  
วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช,  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พวงรัตน์ บุญญานุรักษ์. 2541. การสร้างความคิดวิจารณ์ญาณสำหรับพยาบาล. สมาคมพยาบาล  
สาขาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. (อัดสำเนา)
- ภัทรารักษ์ อุณะนันท์. 2543. การเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้าในนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเขมาภิตาราม จ.นนทบุรี. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์  
มหาบัณฑิต สาขาสุขภาพศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วนิดา ขาวมงคล เอกแสงศรี. 2546. หลักการสอนการพัฒนาทักษะชีวิต. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์  
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณรัตน์ แก้วมงคล. 2545. ประสิทธิภาพของโปรแกรมเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการ  
การสูบบุหรี่ในนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม.  
วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขภาพศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วรลักษณ์ ไชยทัฬ, บัณฑิต อ่อนคำ, และสามารถ ศรีจำนง. 2544. การจัดการกระบวนการเรียนรู้  
แบบมีส่วนร่วม. เชียงใหม่: เชียงใหม่ บี.เอส. การพิมพ์.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. 2542. แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพมหานคร: บริษัท  
แอล ที เพรส จำกัด.

วิภาพรรณ ผลผลา. 2541. การศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันเอดส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีวิทยา 2. วิทยานิพนธ์วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสุศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วิลาสินี วิเชียรรัตน์. 2544. “ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ” การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบ “การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม”. กรุงเทพมหานคร: ดับบลิว. เจ. พร็อพเพอร์ตี้ จำกัด.

ศศิพร โลจายะ. 2545. ประสิทธิภาพของโปรแกรมเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสุศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สมใจ ปราบพล. 2544. “ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ” การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบ “ทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม”. กรุงเทพมหานคร: บริษัทแคนดิด มีเดีย จำกัด.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาพรรณ. 2537. เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2540. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

\_\_\_\_\_. 2542. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม 2545. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สำนักเลขาธิการรัฐมนตรี.

สำนักงานโครงการพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ  
กระทรวงศึกษาธิการ. 2541. ก้าวสู่มาตรฐาน การเรียนรู้...สู่ทักษะชีวิต.  
กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.

สุมณฑา พรหมบุญ. 2540. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี  
2540. โครงการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน  
คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี.

อารี พันธุ์ณี. 2540. ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: ดันอ้อ แกรมมี่จำกัด.

Ennis, Robert H. 1962. A Concept of Critical Thinking : A Proposed Basis for Research in  
the Teaching Ability. **Harvard Educational Review**. 32(1) : 81-111.

Feely, Fred J.R. 1976. Critical Thinking. **Theory and Research in Social Education**.  
4 ( August 1976): 1.

Gordon and Judith, R.1991. **A Diagnostic Approach to Organization Behavior**. 2nd ed.,  
New York: Boston College.

World Health Organization. 1994. **Life Skills Education for Children and Adolescent in  
Schools**. Geneva: World Health Organization.

\_\_\_\_\_. 1997. **Life Skills Education in Schools**. Geneva: World Health Organization.

ภาคผนวก

**ภาคผนวก ก**

หนังสือเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญและรายนามผู้เชี่ยวชาญและ  
หนังสือขอความอนุเคราะห์การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ที่ ศธ 0513.10902/

วันที่ มกราคม 2550

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน

- สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ชุด  
2. เครื่องมือในการทำวิจัย จำนวน 2 ชุด

ด้วยนางสาวทัศนพร สุวรรณปักษ์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คือ ดร.วสันต์ ทองไทย รศ.ดร.พรทิพย์ ไชยโส และ รศ.ดร บุญเรียง ขจรศิลป์

การวิจัยครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อประกอบการสอนและแนวทางการวัดและประเมินผล และตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของแบบวัดเพื่อนำผลการตรวจสอบเครื่องมือมาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้มีคุณภาพต่อไป คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประจำตัวนิสิตพิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยดังกล่าว และคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการสร้างเครื่องมือในการวิจัยให้มีคุณภาพ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จึงใคร่ขอกความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ของ นางสาวทัศนพร สุวรรณปักษ์ ในครั้งนี้และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

### รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. รศ.ดร.จิราภรณ์ ศิริทวี
 

อาจารย์สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา  
ภาควิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
อาจารย์ผู้สอนวิชาทักษะชีวิต  
ระดับประถมศึกษา  
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา
2. รศ.วิชัย พานิชย์สวຍ
 

รองประธานงานศึกษาเด็กระดับประถมศึกษา  
อาจารย์ผู้สอนวิชาทักษะชีวิต  
ระดับประถมศึกษา  
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา
2. ผศ.วนิดา เสวกครุณทร
 

ผู้ประสานงานและทำหน้าที่สอนวิชาทักษะชีวิต  
ระดับประถมศึกษาปีที่ 2  
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ที่ ศธ 0513.10902/

วันที่ ธันวาคม 2549

เรื่อง ขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

เรียน อาจารย์ใหญ่โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

ด้วยนางสาวทัศนีย์ สุวรรณปัญญ์ นิสิตปริญญาโทสาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2” ภายใต้การควบคุมของ ดร.วสันต์ ทองไทย รศ.ดร.พรทิพย์ ไชยโส และรศ.ดร.บุญเรียง ขจรศิลป์

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ นิสิตมีความประสงค์จะเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 เป็นเวลา 12 คาบ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปประกอบการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต

( )

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



**ภาคผนวก ข**

**แบบวัดทักษะชีวิต**

**แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและ**

**แบบสอบถามปลายเปิด**

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา  
แบบวัดทักษะชีวิต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

วัดความสามารถของนักเรียนด้าน : การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา  
การตระหนักรู้ในตนเอง

**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบฉบับนี้ มี 40 ข้อ ใช้เวลาทำ 50 นาที
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบทุกข้อ
3. วิธีการตอบ ส่วนที่ 1 และ ส่วนที่ 2 ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วเลือกคำตอบที่นักเรียนเห็นว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยให้ทำ  ข้อที่นักเรียนเลือก ลงในแบบทดสอบ

**ตัวอย่าง** ถ้านักเรียนเลือกข้อ ค ให้ทำดังนี้

ก.

ข.

ค.

4. วิธีการตอบส่วนที่ 3 ให้นักเรียนอ่านรายการคำถามแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงตามความรู้สึกของนักเรียนตามความเป็นจริง

**ตัวอย่าง** ถ้านักเรียนเลือกตอบ ใช่ ให้นักเรียนทำดังนี้

รายการคำถาม	ความรู้สึก		
	ใช่	ไม่ใช่	ไม่แน่ใจ
1. นักเรียนชอบสัตว์เลื้อยประเภทแมวมากที่สุด	✓		

5. ในกรณีต้องการเปลี่ยนคำตอบให้ ลบข้อเดิมด้วยยางลบ ให้สะอาดที่สุดก่อนแล้วจึงทำการเลือกข้อใหม่

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา  
แบบวัดทักษะชีวิต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ชื่อ \_\_\_\_\_ นามสกุล \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_



คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วแล้วทำเครื่องหมาย  ล้อมรอบ

ข้อ ก ข ค ที่นักเรียนพิจารณาเห็นว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

- ขณะกำลังร่วมสวดมนต์ในห้องประชุม แดงแอบเอาของเล่นที่ซุกอยู่ในกระเป๋าขึ้นมาเล่นนักเรียนคิดอย่างไรกับการกระทำของแดง
  - ไม่เป็นไรหรอก เพราะไม่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน
  - แดงไม่น่าทำเช่นนี้ เพราะขณะสวดมนต์ต้องสำรวม
  - ไม่น่าจะมีปัญหาอะไร เพราะแดงไม่ได้ส่งเสียงดังรบกวนคนอื่น
- ถ้านักเรียนมาโรงเรียนสายในขณะที่เพื่อน ๆ เข้าห้องประชุมไปหมดแล้ว นักเรียนจะอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด
  - เดินเข้าไปอย่างเงียบ ๆ ทำเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น จะได้ไม่รบกวนคนอื่น
  - กลับขึ้นไปบนห้องเรียน เพราะถ้าเข้าไปตอนนี้คนอื่นจะเสียสมาธิ แล้วคอยถามเพื่อนว่าประชุมเรื่องอะไร
  - โค้งคำนับหรือยกมือไหว้อย่างสุภาพ เดินไปนั่งข้างหลังของห้องประชุม
- ขณะอยู่ในห้องประชุม นักเรียนไม่เข้าใจในสิ่งที่อาจารย์พูด นักเรียนคิดว่าควรกระทำใดต่อไปนี้จะถูกต้องที่สุด
  - รอให้อาจารย์พูดจนจบก่อน และยกมือขึ้นถาม
  - ควรรยกมือถามออกไปทันที เพราะเราจะได้ไม่ลืมสิ่งที่จะถาม
  - ยกมือและลุกขึ้นยืนถามอาจารย์ทันที ด้วยน้ำเสียงที่ดังชัดเจน
- ถ้านักเรียนปวดปัสสาวะขณะกำลังยืนสงบทำสมาธิอยู่ในห้องประชุม นักเรียนจะอย่างไรจึงจะเหมาะสม
  - บอกเพื่อนให้พาไปห้องน้ำ จะได้ปลอดภัย
  - ขออนุญาตอาจารย์ประจำชั้น และเดินออกไปอย่างสงบ
  - อดทนอีกนิด รอจนกว่าจะทำสมาธิเสร็จ

5. ถ้านักเรียนถูกปฏิเสธไม่ให้เข้าทำงานกลุ่มกับเพื่อนเพราะเพื่อนบอกว่านักเรียนไม่ยอมช่วยงานนักเรียนจะทำอย่างไรจึงจะเหมาะสม
- แจ้งให้อาจารย์ทราบเพื่อที่อาจารย์จะได้ช่วยเหลือ หากกลุ่มอื่นที่เหมาะสมให้ใหม่
  - ยอมรับฟังในสิ่งที่เพื่อนพูด และบอกเพื่อนว่าจะพยายามช่วยงานมากขึ้น
  - ไปขออยู่กับเพื่อนกลุ่มอื่น จะได้ไม่ต้องขอร้องเพื่อนกลุ่มเดิม
6. นักเรียนคนใดทำหน้าที่หัวหน้ากลุ่มได้เหมาะสมที่สุด
- นุ่นแบ่งงานให้เพื่อนทำทุกคน และตัวเองทำหน้าที่เป็นหัวหน้าดูแลสมาชิกในกลุ่ม
  - แดงปรึกษากับเพื่อน ๆ เพื่อแบ่งงานกันรับผิดชอบให้ครบทุกคน
  - กบยอมให้เพื่อนบางคนไม่ต้องทำงาน เพราะเห็นใจที่ไม่มีงานที่เพื่อนถนัดเลย
7. กบมักหลีกเลี่ยงที่จะทำงานกลุ่มอยู่เสมอ นักจึงให้กบออกจากกลุ่ม นักเรียนคิดอย่างไรกับการกระทำของกบ
- กบทำถูกต้องแล้ว กบจะได้เลิกทำนิสัยแบบนี้
  - กบทำเกินไป แค่ประเมินให้คะแนนศูนย์ก็คงสำนึกผิดแล้ว
  - กบและเพื่อน ๆ ควรอธิบายข้อบกพร่องของกบและให้โอกาสกบปรับปรุงตัว
8. นักเรียนคนใดต่อไปนี้ใช้เวลาว่างหลังรับประทานอาหารกลางวันไม่เหมาะสมที่สุด
- น้อยชวนเพื่อนไปเล่นเตะฟุตบอลกลางสนามเพื่อเป็นการย่อยอาหาร
  - บูมไปโทรศัพท์คุยกับคุณแม่ด้วยความคิดถึง
  - บีมแปร่งฟันและไปเล่นกับน้อง ป. 1
9. วิธีการที่เหมาะสมที่สุด สำหรับการส่งเสริมให้เพื่อน ๆ รู้จักการใช้เวลาว่างคือข้อใด
- ตั้งชมรมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
  - เขียนเป็นคำขวัญเชิญชวน การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
  - แสดงละครเชิญชวนทุกวันหลังเลิกเรียน
10. หลังจากการทำกิจกรรมประจำวันในตอนเช้า ใครใช้เวลาว่างได้เหมาะสมที่สุด
- แหม่มพยายามนั่งจดการบ้านจนเสร็จ
  - ฟ้านั่งเล่นหมากรอกส เพื่อคลายเครียด
  - ก้อยลงไปเล่นกับน้อง ป.1 และจะได้ไปสวัสดีอาจารย์ประจำชั้นของตนเอง
- เมื่อตอนเรียนป. 1 ด้วย

11. หลังรับประทานอาหารกลางวัน มีเพื่อนมาชวนให้นักเรียนไปวิ่งเล่นที่สนามเด็กเล่น  
ข้อใดเป็นการปฏิบัติที่เหมาะสมที่สุด
- ไม่ไปและบอกเพื่อนว่าหลังรับประทานอาหารใหม่ ๆ จะทำให้จุกเสียดท้อง
  - ชวนเพื่อนคนอื่น ๆ ไปด้วย จะได้ทำกิจกรรมร่วมกัน
  - ไม่ไปเล่นด้วย เพราะกลัวอาจารย์ตำหนิ
12. ถ้านักเรียนพบว่าที่สนามฟุตบอลมีก้อนหินตกอยู่หลายก้อน นักเรียนจะอย่างไร  
จึงจะเหมาะสมที่สุด
- เฉย ๆ และเดินไปเล่นที่เครื่องเล่น
  - ชวนเพื่อน ๆ นำก้อนหินมาโยนเล่นเป็นการออกกำลังกาย
  - แจ้งให้อาจารย์ทราบ และช่วยเก็บไปทิ้ง
13. นักเรียนพบน้องป.1 กำลังดึงเชือกที่กั้นสนามหญ้าอยู่ นักเรียนจะอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด
- เตือนน้อง และพาน้องไปพบอาจารย์ประจำชั้น
  - บอกน้องให้หยุดทำ เพราะเชือกจะขาด
  - ไม่สนใจ เพราะจะทำให้เสียเวลาเล่น
14. ถ้าเพื่อนเตะฟุตบอลมาโดนหน้านักเรียนทั้ง ๆ ที่นักเรียนไม่ได้ร่วมเล่นด้วย นักเรียน  
ควรจะอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุดหากเพื่อนมากล่าวคำขอโทษ
- ไม่ยอมรับคำขอโทษเพราะเราเจ็บมาก
  - ไปบอกให้อาจารย์ประจำชั้นของเพื่อนทราบ จะได้กล่าวตักเตือน
  - ให้อภัยเพราะเพื่อนไม่ได้ตั้งใจ
15. โคมเตะฟุตบอลออกไปนอกรั้วโรงเรียน การกระทำในข้อใดเหมาะสมที่สุด
- ป็นรั้วไปเก็บ เพราะอาจารย์ไม่เห็น
  - ตะโกนบอกคนที่อยู่นอกรั้วให้โยนเข้ามาให้ เพราะการออกไปข้างนอกไม่ปลอดภัย
  - แจ้งให้อาจารย์ทราบ เพื่อจะได้มีผู้ใหญ่พาออกไปเก็บ

## ส่วนที่ 2 การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนพิจารณาคำตอบแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย  ล้อมรอบข้อ ก ข

ค เพียงข้อเดียว ที่ตรงตามสิ่งที่นักเรียนเลือกปฏิบัติอย่างแท้จริง

1. ถ้ามีเพื่อนในกลุ่มทะเลาะกัน ในฐานะที่นักเรียนเป็นหัวหน้ากลุ่ม นักเรียนจะตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างไร
  - ก. ไม่ควรให้ทำงานกลุ่มทั้งคู่ และให้เพื่อนทั้งสองคนไปตกลงกันให้เรียบร้อย
  - ข. เปิดโอกาสให้เพื่อนได้พูดอธิบาย ทำความเข้าใจกัน
  - ค. ไปบอกให้อาจารย์ทราบ อาจารย์จะได้ช่วยเหลือ ไม่เสียเวลาในการทำงาน
2. ถ้าอาจารย์จัดให้นักเรียนเข้ากลุ่มกับเพื่อนที่นักเรียนไม่ชอบเลย นักเรียนจะอย่างไร
  - ก. แจ้งให้อาจารย์ทราบว่าไม่ขอทำงานกับเพื่อนคนนี้
  - ข. ยอมเข้ากลุ่มแต่ต่างคนต่างทำงานที่ตนเองรับผิดชอบ
  - ค. ลองทำงานกับเพื่อนคนนี้ดู อาจทำงานด้วยกันได้
3. เมื่อมีการประเมินการทำงานกลุ่ม นักเรียนรู้สึกว่าเป็นเพื่อน ๆ ประเมินให้คะแนนการทำงานตนเองน้อยกว่าความเป็นจริง นักเรียนจะตัดสินใจทำอะไร
  - ก. บอกให้อาจารย์ทราบ อาจารย์จะได้บอกกับเพื่อนให้ประเมินใหม่
  - ข. อธิบายเหตุผลให้เพื่อนเข้าใจ เพื่อนจะได้พิจารณาคะแนนให้ใหม่
  - ค. ขอร้องให้เพื่อนเปลี่ยนคะแนนให้ใหม่
4. แดงลืมนำอุปกรณ์การทดลองมาในขณะที่เพื่อนนำมาหมดทุกคน ถ้านักเรียนเป็นแดง จะแก้ปัญหานี้อย่างไร
  - ก. โทรศัพทบอกให้คุณแม่นำมาให้ เพราะบ้านอยู่ไม่ไกลจากโรงเรียนมาก
  - ข. พยายามหาเหตุผลอย่างอื่นมาเป็นข้ออ้างเพื่อให้เพื่อนเข้าใจ
  - ค. กล่าวคำขอโทษพร้อมอธิบายให้เพื่อนเข้าใจ และยอมรับความจริง
5. ทุกครั้งที่ต้องทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อนชัยรู้สึกว่าคุณคิดของตนเองไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่มจึงรู้สึกท้อแท้ ถ้านักเรียนเป็นชัยนักเรียนจะอย่างไร
  - ก. นั่งเฉยๆ ไม่ต้องแสดงความคิดเห็นอีก
  - ข. พูดให้เสียงดังชัดเจนมากขึ้น เพื่อนจะได้รับฟัง
  - ค. แสดงความคิดเห็นให้มีเหตุผลมากขึ้นในครั้งต่อไป

6. เพื่อน ๆ ปฏิเสธที่จะเล่นกับนักเรียนด้วยเหตุผลที่ว่านักเรียนชอบเล่นรุนแรง นักเรียนจะแก้ปัญหาอย่างไร
- ไม่เป็นไร ไปเล่นกับเพื่อนคนอื่นแทน
  - ต่อว่าเพื่อน และพูดถึงข้อไม่ดีของเพื่อนคนอื่น ๆ
  - กล่าวคำขอโทษและขอโอกาสเพื่อปรับปรุงตนเอง
7. หากนักเรียนทำเรื่องเล่นซำรูด นักเรียนจะแก้ปัญหาอย่างไร
- แจ้งให้อาจารย์เวรประจำวันทราบ
  - วิ่งหนี เพราะกลัวอาจารย์และเพื่อน ๆ รู้
  - บอกคุณพ่อให้ไปซ่อม ก่อนที่จะมีคนรู้
8. ในวันที่ฝนตกสนามเปียก เพื่อนชวนให้นักเรียนไปวิ่งเล่น นักเรียนจะตัดสินใจทำอย่างไร
- แจ้งให้อาจารย์เวรประจำวันทราบ เพื่อที่จะได้ตัดเพื่อน
  - ลงไปเล่นด้วยเพื่อนจะได้ไม่เสียใจ
  - ไม่ไป และชี้แจงให้เพื่อนเข้าใจ ถึงผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้น
9. ถ้านักเรียนพบหลุมในสนามเด็กเล่นหลายหลุม นักเรียนจะแก้ปัญหาอย่างไร
- ไปบอกให้เพื่อนช่วยกันขนทรายจากบ่อทรายมาถม
  - งดเล่นและแจ้งให้อาจารย์ทราบจะได้มีการปรับปรุงสนาม
  - เล่นด้วยความระมัดระวังตัวมากขึ้น
10. หลังเลิกเรียนนักเรียนมีหน้าที่เวรประจำวัน แต่เพื่อนสนิทชวนไปชมการแสดงละครพิเศษที่ห้องสมุด นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร
- ไปกับเพื่อนก่อนแล้วค่อยกลับมาทำเวร
  - ไม่ไปเพราะกลัวเพื่อนฟ้องอาจารย์ ว่าขาดความรับผิดชอบ
  - ไปหลังจากทำหน้าที่เวรเรียบร้อยแล้ว
11. ถ้านักเรียนกำลังรอคุณแม่มารับตามเวลาและจุดที่นัดหมายไว้ แต่มีเพื่อนมาชวนให้ไปซื้อขนมที่โรงอาหาร นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร
- ไม่ไป เพราะคุณแม่มาแล้วจะเสียเวลาหา
  - ไม่ไปเพราะกลัวคุณแม่ดูว่าไม่รู้จักรอ
  - ไปกับเพื่อนก่อนแล้วค่อยกลับมาหาคุณแม่ตามจุดนัดหมาย

12. หลังเวลารับประทานอาหารกลางวัน ถ้ามีเพื่อนมาชวนนักเรียน ไปซื้อของที่สหกรณ์ นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร
- ไปกับเพื่อน ถ้าให้เพื่อนไปคนเดียวคงไม่ปลอดภัย
  - ไม่ไปดีกว่า เพราะผิดข้อตกลงของนักเรียนระดับชั้น ป.2
  - ไปเพราะสงสารเพื่อน เราจะได้ซื้อของด้วย และไม่เสียเวลามากนัก
13. ถ้านักเรียนมีเวลาว่าง 1 ชั่วโมงหลังเลิกเรียน กิจกรรมที่นักเรียนตัดสินใจเลือกทำคือกิจกรรมใด
- ทำการบ้านให้เสร็จก่อน มีเวลาเหลือค่อยทำอย่างอื่น
  - เล่นกับเพื่อน ๆ ให้เต็มที่ เพราะกลับไปบ้านมีอย่างอื่นที่ต้องทำ
  - ไปซื้ออาหารรับประทานที่โรงอาหาร จะได้ไม่เสียเวลาไปรับประทานที่บ้านอีก
14. ถ้าเพื่อนในกลุ่มทุกคนจะไปเล่นที่สนามเด็กเล่น แต่นักเรียนต้องไปทำงานการค้นคว้าที่ห้องสมุด นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร
- ขอตัวไปห้องสมุด และอธิบายเหตุผลให้เพื่อน ๆ เข้าใจ
  - บอกเพื่อนว่าจะไปเข้าห้องน้ำ แต่แอบไปห้องสมุดแทน เพื่อนจะได้ไม่เสียใจ
  - ไปเล่นกับเพื่อนก่อน แล้วค่อยไปห้องสมุด
15. ถ้ามีเวลาเหลือ 30 นาที หลังจากการทำกิจวัตรประจำวันช่วงเช้าเสร็จ นักเรียนเลือกทำกิจกรรมใด
- ไปห้องสมุดอ่านหนังสือการ์ตูน
  - จดการบ้านให้เสร็จ
  - เล่นกับเพื่อน

ชื่อ ..... นามสกุล ..... เลขที่ .....

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาถามแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรง  
ความรู้สึกรักของนักเรียนตามความเป็นจริง

รายการคำถาม	ความรู้สึก		
	ใช่	ไม่ แน่ใจ	ไม่ใช่
1. นักเรียนมั่นใจว่า ตนเองเป็นที่รักของเพื่อนในห้อง			
2. นักเรียนมั่นใจว่าตนเองก็มีส่วนที่ดีในตัวเองเหมือนคนอื่น			
3. นักเรียนรู้ว่าตนเองชอบเรียนวิชาใด			
4. นักเรียนเชื่อว่าผู้ชายกับผู้หญิงมีความสามารถทางด้านกีฬาบางชนิด แตกต่างกัน			
5. เมื่อนักเรียนสอบได้คะแนนน้อย นักเรียนรู้ว่าตนเองบกพร่อง อย่างไร			
6. นักเรียนบอกไม่ได้ว่าตนเองมีชื่อเสียงอย่างไร			
7. นักเรียนบอกไม่ได้ว่าตนเองมีชื่อได้อย่างไร			
8. นักเรียนบอกไม่ได้ว่าตัวเองไม่ชอบอะไร			
9. นักเรียนบอกไม่ได้ว่าผู้ชายแตกต่างจากผู้หญิงอย่างไร			
10. นักเรียนบอกไม่ได้ว่า เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ หรือไม่			

<b>แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน</b>
----------------------------------

แผนการจัดการเรียนรู้ที่..... เรื่อง .....

วัน / เดือน / ปี ที่ทำการบันทึก .....

**คำชี้แจง**

แบบบันทึกนี้ใช้บันทึกพฤติกรรมนักเรียนของนักเรียนในระหว่างที่มีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพการณ์ความเป็นจริง โดยครูผู้สอนวิชาทักษะชีวิตระดับ ชั้น ป. 2/2 ที่ทำหน้าที่ในการสอนร่วมกันเป็นผู้บันทึก บันทึกโดยการบรรยายเกี่ยวกับพฤติกรรมนักเรียนที่เกิดขึ้นในภาพรวมขณะที่มีการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ กิจกรรมขั้นประสบการณ์ ขั้นสะท้อนความคิดและอภิปราย ขั้นเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ขั้นการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด

ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้	พฤติกรรมนักเรียน
ขั้นประสบการณ์	..... ..... .....
ขั้นสะท้อน ความคิดและ อภิปราย	..... ..... .....
ขั้นเข้าใจและ เกิดความคิด รวบยอด	..... ..... .....
ขั้นการทดลอง หรือประยุกต์ แนวคิด	..... ..... .....

ผู้บันทึก.....

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา  
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคปลาย ปีการศึกษา 2549

ชื่อ .....นามสกุล..... เลขที่ .....



แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้



**คำชี้แจง**

ให้นักเรียนเขียนอธิบายความความรู้สึกรู้สึกของตนเองตามความเป็นจริง ให้ครบทุกคำถาม



นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาทักษะชีวิต เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การทำงานกลุ่ม การอภิปรายแสดงความคิดเห็น สถานการณ์จำลอง

.....

.....

.....



นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสื่อต่าง ๆ เช่น ใบงานที่ใช้ในการทำงานกลุ่ม การต่อจิกซอว์ การพับกระดาษ รูปภาพการ์ตูน

.....

.....

.....



นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับการทำใบงานเดี่ยวทุกครั้งหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้วิชาทักษะชีวิต

.....

.....

.....



ความคิดเห็นอื่น ๆ

.....

.....

.....

**ภาคผนวก ค**

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้และ  
ลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

## ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

จุดมุ่งหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การจัดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียน 3 องค์กรประกอบ ได้แก่

1) ความคิดวิเคราะห์หิววิจารณ์ หมายถึง คำตอบของนักเรียนที่แสดงออกถึงความสามารถในการวิเคราะห์ แยกแยะและระบุพฤติกรรมที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมจากปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงได้อย่างถูกต้อง

2) ความตระหนักรู้ในตน หมายถึง คำตอบของนักเรียนที่แสดงออกถึงความสามารถในการบอกจุดดี จุดด้อยของตนเอง สิ่งที่ตนเองต้องการ และไม่ต้องการรวมถึงสามารถบอกความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะในแง่ของความสามารถ หรือความแตกต่างเรื่องเพศ

3) การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา คำตอบของนักเรียนที่แสดงออกถึงความสามารถในการประเมินทางเลือกและตัดสินใจเลือกหนทางสำหรับการแก้ปัญหาที่ถูกต้องเหมาะสมและเกิดผลเสียน้อยที่สุด จากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้นใกล้เคียงกับชีวิตจริง

### คำชี้แจง

ขอให้ท่านอ่านแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน แล้วพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเป็นไปตามข้อคำถามที่กำหนดขึ้นหรือไม่ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

**เห็นด้วย** หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นว่าจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม สื่อ การวัดและประเมินผลที่มีอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามรายการคำถามแต่ละข้อที่ระบุไว้

**ไม่แน่ใจ** หมายถึง ท่านไม่แน่ใจว่าขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม สื่อ การวัดและประเมินผลที่มีอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามรายการคำถามแต่ละข้อที่ระบุไว้

**ไม่เห็นด้วย** หมายถึง จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม สื่อ การวัดและประเมินผลที่มีอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามรายการคำถามแต่ละข้อที่ระบุไว้

คำถาม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	
<b>แผนที่ 1 ปฏิบัติอย่างไรดี เมื่อมีเวลาว่าง</b>				.....
1. จำนวนเวลา 1 คาบเพียงพอสำหรับจำนวนกิจกรรมที่ระบุอยู่ในแผน	.....	.....	.....	.....
2. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	.....	.....	.....	.....
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับองค์ประกอบการวัดทักษะชีวิตด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์	.....	.....	.....	.....
4. สาระการเรียนรู้ที่ระบุไว้มีความชัดเจน	.....	.....	.....	.....
5. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแต่ละขั้นตอน	.....	.....	.....	.....
6. กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนเหมาะสมกับการนำไปปฏิบัติ	.....	.....	.....	.....
7. สื่อประกอบการสอนสอดคล้องกับกิจกรรม	.....	.....	.....	.....
8. สื่อประกอบการสอนเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	.....	.....	.....	.....
9. การวัดและประเมินผลที่ระบุไว้สามารถวัดได้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	.....	.....	.....	.....

### แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิต

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เวลา 1 คาบ

เรื่อง ใช้เวลาว่างอย่างไร ให้เป็นประโยชน์

จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดย

1. นักเรียนสามารถบอกกิจกรรมที่ทำในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้อย่างน้อย 3 กิจกรรม

2. นักเรียนสามารถบอก วิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์จากปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดให้ และอธิบายเหตุผลประกอบได้อย่างน้อย 2 ข้อ

#### สาระการเรียนรู้

การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ คือ การใช้ช่วงเวลาที่เหลือจากการทำงาน การเรียน หนังสือ และการทำกิจวัตรประจำวันต่าง ๆ ในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมแวดล้อม เพื่อเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดได้แก่ การอ่านหนังสือ การค้นคว้าในห้องสมุด การสืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมภายในห้องเรียน การวาดรูป การทำงานประดิษฐ์ การฟังเพลง

#### กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ / กลุ่ม	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ
<p>ขั้นประสบการณ์</p> <p>กลุ่มใหญ่(15 นาที)</p>	<p><u>นำเข้าสู่บทเรียน</u></p> <p>1. ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดและตอบคำถามที่ว่า “ใน 1 วัน นักเรียนมีเวลาว่างหรือไม่” “เวลาใดคือเวลาว่างของนักเรียน”</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่าเวลาว่างหมายถึงเวลาในช่วงใดบ้าง</p> <p>3. ครูติดบัตรคำช่วงเวลาว่าง (รูปการ์ตูน)ไว้บนกระดาน และให้นักเรียนแต่ละคนเขียนกิจกรรมที่ตัวเองชอบทำในช่วงเวลาว่างคนละ 1 กิจกรรมในกระดาษแผ่นเล็ก ๆ และนำไปติดบนกระดานตามช่วงเวลาที่นักเรียนเลือก</p>	<p>- บัตรคำ (รูปการ์ตูน)</p> <p>- กระดาษหน้าเดียว ขนาด 4" x6"</p>

องค์ประกอบ / กลุ่ม	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ
<b>ขั้นการสะท้อน</b> <b>ความคิดและอภิปราย</b> <b>กลุ่มย่อย</b> (15 นาที)	3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มเลือกช่วงเวลาว่างและกิจกรรมที่จะทำ 1 กิจกรรมพร้อมให้เหตุผลประกอบลงในใบงานที่ 1 4. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการอภิปรายและผลการระดมความคิดหน้าชั้นเรียน	- ใบงานที่ 1
<b>ขั้นเข้าใจและเกิด</b> <b>ความคิดรวบยอด</b> (5 นาที)	6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและแนวคิดที่ได้จากการอภิปรายกลุ่ม โดยไม่เน้นการตัดสินถูกหรือผิด แต่เน้นที่การให้เหตุผลของแต่ละกลุ่ม	
<b>การทดลองหรือการ</b> <b>ประยุกต์แนวคิด</b> (15 นาที)	7. นักเรียนแต่ละคนทำใบงานที่ 2	- ใบงานที่ 2

### การประเมินผล

1. ความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ในใบงานที่ 2 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้  
 ดีมาก หมายถึง บอกกิจกรรมที่ทำเพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้ตั้งแต่ 3 กิจกรรมขึ้นไป และระบุกิจกรรมที่เลือกทำในช่วงเวลาที่กำหนดและอธิบายเหตุผลประกอบได้อย่างน้อย 2 ข้อ  
 ดี หมายถึง บอกกิจกรรมที่ทำเพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้ 2 กิจกรรม และระบุกิจกรรมที่เลือกทำในช่วงเวลาที่กำหนดและอธิบายเหตุผลประกอบได้อย่างน้อย 1 ข้อ  
 พอใช้ หมายถึง บอกกิจกรรมที่ทำเพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้ 2 กิจกรรม และระบุกิจกรรมที่เลือกทำในช่วงเวลาที่กำหนดและอธิบายเหตุผลประกอบได้บ้างแต่ไม่สมบูรณ์  
 เกือบ หมายถึง บอกกิจกรรมที่ทำเพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้ 1 กิจกรรม และระบุกิจกรรมที่เลือกทำในช่วงเวลาที่กำหนดแต่ไม่มีเหตุผลมาอธิบายประกอบ

## ใบงานที่ 1

### รายชื่อสมาชิก

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### คำชี้แจง

ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นและเขียนข้อสรุปที่ได้จากกลุ่ม ตามหัวข้อ  
ต่อไปนี้

1. ช่วงเวลาว่างที่กลุ่มเลือกคือ

.....

.....

2. กิจกรรมที่เลือกทำคือ

.....

.....

3. เหตุผลที่เลือกเพราะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## ใบงานที่ 2

ชื่อ \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ต่อไปนี้

มานะ มาถึงโรงเรียนเช้าทุกวัน และทำกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง หลังจากการทำกิจวัตรประจำวันต่าง ๆ เสร็จแล้วยังมีเวลาเหลือ 20 นาที มานะไม่รู้จะทำอย่างไรกับเวลาที่เหลืออยู่ จึงนั่งอยู่เฉย ๆ



นักเรียนคิดว่ามานะสามารถทำกิจกรรมอะไรได้บ้าง ที่จะเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์เขียนมาอย่างน้อย 3 กิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....



ถ้านักเรียนเป็นมานะ นักเรียนจะทำกิจกรรมอะไรในช่วงเวลาว่างหลังจากการทำกิจวัตรประจำวัน อธิบายเหตุผลประกอบ

.....

.....

.....

.....



## แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิต แผนที่ 2

### แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิต

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เวลา 1 คาบ

เรื่อง จะทำอย่างไรดี เมื่อมีเวลาว่าง

จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านการตัดสินใจและการแก้ปัญหาโดย

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้อย่างน้อย 2 วิธี
2. นักเรียนสามารถระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมอธิบายเหตุผลประกอบได้

### สาระการเรียนรู้

การใช้เวลาว่างจะเกิดประโยชน์ขึ้นได้ต่อนักเรียนมีทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาที่ดี ที่จะช่วยให้สามารถตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายได้หลักเหตุผล คือ มีการประเมินทางเลือก และประเมินผลของการตัดสินใจเลือกทางนั้น ๆ

### กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ / กลุ่ม	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ
<b>ขั้นประสบการณ์</b> กลุ่มใหญ่ ( 10 นาที)	<b><u>นำเข้าสู่บทเรียน</u></b> 1. ครูขออาสาสมัครนักเรียน 4 คน ให้ออกสถานการณ์ที่ทำให้นักเรียนไม่ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ครูเขียนสถานการณ์เหล่านั้นบนกระดาน	- สถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นกับนักเรียน  ใบงานที่ 1
<b>ขั้นการสะท้อน</b> <b>ความคิดและอภิปราย</b> กลุ่มย่อยประมาณ 4 - 5 คน (15 นาที)	2. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละประมาณ 4-5 คนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกกลุ่มละ 1 สถานการณ์และทำงานในใบงานที่ 1	

องค์ประกอบ / กลุ่ม	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ
<p><b>ขั้นเข้าใจและเกิด</b> <b>ความคิดรวบยอด</b> (15 นาที)</p>	<p>3. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนองานหน้าชั้นเรียน</p> <p>4. ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับแนวทางการตัดสินใจแก้ปัญหาของแต่ละกลุ่มว่ามีเหตุผลมากน้อยเพียงใด ข้อดีและข้อเสียของการตัดสินใจแต่ละแนวทาง</p>	
<p><b>การทดลองหรือการ</b> <b>ประยุกต์แนวคิด</b> (10 นาที)</p>	<p>5. นักเรียนแต่ละคนทำใบงานที่ 2</p>	<p>- ใบงานที่ 2</p> <p>กรณีตัวอย่างเรื่องน้องเดี่ยว</p>

### การวัดและประเมินผล

- วิเคราะห์ความสามารถจากการทำใบงานที่ 2 โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้
  - ดีมาก หมายถึง ระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม อธิบายเหตุผลประกอบได้เหมาะสมอย่างน้อย 3 ข้อ
  - ดี หมายถึง ระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม อธิบายเหตุผลประกอบได้เหมาะสม 2 ข้อ
  - พอใช้ หมายถึง ระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม อธิบายเหตุผลประกอบได้เหมาะสมเพียง 1 ข้อ
  - แก้ไข หมายถึง ระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาได้แต่ไม่เหมาะสม อธิบายเหตุผลประกอบได้บ้างแต่ไม่เหมาะสม

## ใบงานที่ 1

รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

1. สถานการณ์ที่เลือกคือ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. เด็ก ๆ จะแก้ปัญหาได้อย่างไร เขียนอย่างน้อย 2 วิธี

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. วิธีการที่กลุ่มเลือกสำหรับแก้ปัญหาคือ วิธีที่ \_\_\_\_\_

เหตุผลเพราะ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ใบงานที่ 2

ชื่อ \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_



วันนี้คุณแม่บอกกับน้องเดี่ยวว่า หลังเลิกเรียนเวลา 17.00 น. คุณแม่จะมารับน้องเดี่ยวไปงานแต่งงานของคุณอา คุณแม่ไม่ลืมที่จะกำชับน้องเดี่ยวว่า “วันนี้กลับบ้านดึกนะลูก ไปถึงบ้านแล้วต้องรีบเข้านอน เพราะตอนเช้าต้องมาโรงเรียนต่อ” ซึ่งทำให้น้องเดี่ยวเกิดความกังวลใจมากที่สุด เนื่องจากวันนี้มีการบ้านทั้งวิชาคณิตศาสตร์และวิชาภาษาไทย

น้องเดี่ยวจึงไม่รู้จะหาทางออกอย่างไรดี



คำถาม

ถ้านักเรียนเป็นน้องเดี่ยว นักเรียนจะตัดสินใจเลือกทำตามวิธีการใด อธิบายเหตุผล

ประกอบการตัดสินใจอย่างน้อย 3 ข้อ

ก. ไม่ไปงานแต่งงานกับคุณแม่ ให้คนขับรถมารับกลับบ้าน เพราะ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ข. นำการบ้านไปทำในงานแต่งงานด้วย เพราะ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ค. รีบทำการบ้านในช่วงที่มีเวลาว่างจากการทำกิจกรรมช่วงต่าง ๆ เช่น ตอนเช้า กลางวัน และช่วงเวลาหลังเลิกเรียน เพราะ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ง. อื่น ๆ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิต แผนที่ 10

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เวลา 1 คาบ

เรื่อง ทางแก้ปัญหาของการทำงานกับคนอื่น

จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านการตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดย

1. นักเรียนสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้เกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้อย่างน้อย 2 แนวทาง
2. นักเรียนสามารถระบุวิธีการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นและอธิบายเหตุผลประกอบได้

สาระการเรียนรู้

การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทักษะเบื้องต้นที่สำคัญที่ควรปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ซึ่งนักเรียนต้องรู้จักวิธีการทำงานคือเป็นผู้ร่วมคิด ร่วมทำเต็มความสามารถที่มีอยู่ แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น ถ้ามีสถานการณ์ที่ทำให้ไม่สามารถทำงานร่วมกันได้ นักเรียนต้องนำทักษะการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหามาใช้เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันให้ดีที่สุด

กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ / กลุ่ม	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ
<b>ขั้นประสบการณ์</b> กลุ่มใหญ่ ( 5 นาที)	<b><u>นำเข้าสู่บทเรียน</u></b> 1. ครูให้นักเรียนคิดและตอบคำถามต่อไปนี้ “นักเรียนเคยประสบปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้อื่นหรือไม่” “นักเรียนทำอย่างไรกับปัญหาที่เกิดขึ้น” 2. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้นและส่งผลต่อการทำงานร่วมกัน	- สถานการณ์จริง
<b>ขั้นการสะท้อน</b> <b>ความคิดและอภิปราย</b> กลุ่มย่อย (15 นาที)	3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ให้นักเรียนช่วยกันต่อจิ๊กซอว์รูปภาพภายในเวลาที่กำหนดคือ 5 นาที	- จิ๊กซอว์จำนวน 10 รูป

องค์ประกอบ / กลุ่ม	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ
<p><b>ขั้นเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด</b> (15 นาที)</p> <p><b>การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด</b> (10 นาที)</p>	<p>4. ครูให้สัญญาณหมดเวลาและตรวจดูความสมบูรณ์ของงานแต่ละกลุ่ม</p> <p>5. ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงานร่วมกัน และวิธีการที่นักเรียนใช้ในการแก้ปัญหา</p> <p>6. ครูสุ่มให้นักเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติมกรณีที่เคยพบปัญหาในการทำงานกลุ่ม และให้เพื่อนในห้องร่วมกันเสนอแนวทางแก้ปัญหา ครูเขียนแนวทางเหล่านั้นบนกระดาน</p> <p>7. ครูให้นักเรียนช่วยกันตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาโดยให้ช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบว่าแต่ละทางเลือกส่งผลดี และผลเสียอย่างไร</p> <p>8. นักเรียนแต่ละคนฝึกทักษะการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาจากการทำใบงานที่ 1</p>	<p>- ประสบการณ์จริง</p> <p>- ใบงานที่ 1</p>

#### การวัดและประเมินผล

- วิเคราะห์ความสามารถจากการทำใบงานที่ 1 โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้
  - ดีมาก หมายถึง นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมและเป็นไปได้ 2 แนวทาง และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสม มีการอธิบายเหตุผลประกอบชัดเจน
  - ดี หมายถึง นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมและเป็นไปได้ 2 แนวทาง และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสม มีการอธิบายเหตุผลประกอบแต่ไม่ชัดเจน
  - พอใช้ หมายถึง นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมและเป็นไปได้ 1 แนวทาง และ มีการอธิบายเหตุผลประกอบการตัดสินใจได้บ้าง
  - แก้ไข หมายถึง นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาได้แต่ไม่เหมาะสม และ เลือกแนวทางตัดสินใจแต่การอธิบายเหตุผลประกอบไม่ชัดเจน

## ใบงานที่ 1

ชื่อ \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_



คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ต่อไปนี้



ในขณะที่ทำงานกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ นักเรียนต้องวางแผนการทำงานร่วมกัน มานะไม่ยอมรับความคิดเห็นของมานี ทั้งคู่จึงทะเลาะกัน

ถ้านักเรียนเป็นสมาชิกในกลุ่ม จะทำอย่างไร



เขียนแนวทางการแก้ปัญหาให้ได้อย่างน้อย 2 วิธี

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



วิธีการที่เลือกสำหรับการแก้ปัญหาคือ \_\_\_\_\_

เพราะ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ตารางผนวกที่ 1 ลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

องค์ประกอบทักษะชีวิต/ จุดประสงค์การเรียนรู้	ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน			เวลา (นาท)
	ประสบการณ์	สะท้อนความคิดและอภิปราย	เข้าใจและเกิดความคิด รวบยอด	
<p><u>ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์</u> โดย</p> <p>1. นักเรียนสามารถระบุวิธีการปฏิบัติตนในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้อย่างน้อย 3 วิธี</p> <p>2. นักเรียนสามารถบอกวิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์จากปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดให้</p>	<p>- ครูใช้คำถามนำเพื่อให้นักเรียนเกิดการอภิปรายและนำไปสู่ข้อสรุป</p> <p>- ครูคิดบัตรคำช่วงเวลาว่างและให้นักเรียนแต่ละคนบอกกิจกรรมที่ทำในช่วงเวลาว่าง</p>	<p>- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มเลือกช่วงเวลาว่างและกิจกรรมที่จะทำ 1 กิจกรรมพร้อมให้เหตุผลประกอบลงในใบงานที่ 1</p> <p>- แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการอภิปรายและผลการระดมความคิดหน้าชั้นเรียน</p>	<p>- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและแนวคิดที่ได้จากการการอภิปรายกลุ่ม โดยไม่เน้นการตัดสินถูกหรือผิด แต่เน้นที่การให้เหตุผลของแต่ละกลุ่ม</p>	<p>นักเรียนแต่ละคนทำใบงานที่ 2</p> <p>50</p>

ตารางที่ผนวกที่ 1 (ต่อ)

องค์ประกอบทักษะชีวิต/ จุดประสงค์การเรียนรู้	ประสบการณ์	ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน			เวลา (นาที)
		สะท้อนความคิดและอภิปราย	เข้าใจและเกิดความคิด รวบยอด	การทดลองหรือการ ประยุกต์แนวคิด	
<p><u>ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์โดย</u></p> <p>3. นักเรียนสามารถ ยกตัวอย่างพฤติกรรมที่ไม่ เหมาะสมเมื่ออยู่ในที่ประชุม ได้อย่างน้อย 3 ข้อ</p> <p>4. นักเรียนสามารถระบุ วิธีการปฏิบัติตนที่ถูกต้อง เมื่ออยู่ในที่ประชุมได้อย่าง น้อย 3 วิธี</p>	<p>- ครูใช้คำถามนำเพื่อให้ นักเรียนเกิดการอภิปราย และนำไปสู่ข้อสรุป</p> <p>- ครูและนักเรียนอภิปราย ร่วมกันถึงความสำคัญของ การประชุม</p>	<p>- ให้นักเรียนยกตัวอย่าง พฤติกรรมที่นักเรียนเคยทำ จากการเข้าร่วมประชุม</p> <p>- ครูให้นักเรียนช่วยกันระดม ความคิดเห็นที่มีต่อ พฤติกรรมดังกล่าว ว่า เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร</p>	<p>- ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่มกลุ่มละ 5 คน ให้ นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่าง พฤติกรรมที่เหมาะสมและไม่ เหมาะสมในขณะร่วมการ ประชุมลงในใบงานที่ 1</p> <p>- แต่ละกลุ่มนำผลงานไปติด หน้ากระดาน ครูใช้เวลา สำหรับนักเรียนเพื่ออ่าน ผลงานของเพื่อนทุกกลุ่ม</p>	<p>- ให้นักเรียนแต่ละ คนวาดภาพการ ปฏิบัติตนในที่ ประชุม และเขียน คำเชิญชวนเพื่อน ๆ ให้มีการปฏิบัติตนที่ ถูกต้องเมื่อเข้าที่ ประชุม ในใบงานที่ 2</p>	50

## ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

องค์ประกอบทักษะชีวิต/ จุดประสงค์การเรียนรู้	ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน				เวลา (นาที)
	ประสบการณ์	สะท้อนความคิดและอภิปราย	เข้าใจและเกิดความคิด รวบยอด	การทดลองหรือการ ประยุกต์แนวคิด	
<u>ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์</u> <u>โดย</u>					
5. นักเรียนสามารถระบุวิธีการปฏิบัติตนในการเล่นได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ข้อ	- ครูใช้คำถามนำเพื่อให้ นักเรียนเกิดการอภิปราย และนำไปสู่ข้อสรุป - ให้นักเรียนช่วยกัน ยกตัวอย่างการเล่น	- ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่ม ๆ กลุ่มละ 4 คนครูนำ นักเรียนลงไปที่สนามเด็กเล่น โดยให้แต่ละกลุ่มเลือกของ เล่น 1 อย่าง	- ครูและนักเรียน อภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับ การเล่นที่ถูกวิธีและ ผลเสียที่เกิดจากการเล่น ที่ไม่ถูกวิธี	- นักเรียนแต่ละคน ฝึกทักษะการคิด วิเคราะห์วิจารณ์จาก สถานการณ์ที่ครู กำหนดให้ใน ใบงานที่ 1	50
6. นักเรียนสามารถบอกผลเสียที่เกิดขึ้นจากการเล่นที่ไม่ถูกต้องได้อย่างน้อย 2 ข้อ		- สมาชิกของแต่ละกลุ่ม ช่วยกันระดมความคิด เกี่ยวกับวิธีการเล่นเครื่องเล่น ที่กลุ่มเลือก		- นักเรียนแต่ละคนทำ ใบงานที่ 1 โดยการอ่าน สถานการณ์ที่ กำหนดให้และวิเคราะห์ พฤติกรรมที่ถูกต้องและ ไม่ถูกต้อง	
7. นักเรียนสามารถบอกบอกวิธีการปฏิบัติตนในการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้อย่างน้อย 3 ข้อ	- ครูใช้คำถามนำเพื่อให้ นักเรียนเกิดการคิดและ นำไปสู่การวิเคราะห์หา ข้อสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติ ตนในการทำงานกลุ่ม ร่วมกับผู้อื่น	- แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการ ระดมความคิดเกี่ยวกับวิธีการ เล่นและสาธิตวิธีการเล่นที่ ปลอดภัย	- นักเรียนกลุ่มที่ชนะ และกลุ่มที่ต่อได้สั้นที่สุด นำเสนอวิธีการทำกลุ่ม ร่วมกันงานหน้าชั้นเรียน		50

ตาราง หมวดที่ 1 (ต่อ)

องค์ประกอบทักษะชีวิต/ จุดประสงค์การเรียนรู้	ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน				เวลา (นาที)
	ประสบการณ์	สะท้อนความคิดและอภิปราย	เข้าใจและเกิดความคิด รวบยอด	การทดลองหรือการ ประยุกต์แนวคิด	
<p><u>ด้านการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ โดย</u></p> <p>8. นักเรียนสามารถบอกการปฏิบัติตนที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้อย่างน้อย 2 ข้อ</p>	<p>- ครูใช้คำถามนำเพื่อให้นักเรียนเกิดการคิดและนำไปสู่การวิเคราะห์หาข้อสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่น</p>	<p>- ให้นักเรียนวางแผนการทำงานร่วมกันเกี่ยวกับการพับกระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ แล้วนำมาต่อกันให้ได้ความยาวมากที่สุด</p>	<p>- ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับวิธีการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นและการปฏิบัติตนเมื่อเข้าทำงานกลุ่ม</p>	<p>เกี่ยวกับการปฏิบัติตนในการทำงานร่วมกับผู้อื่นลงในตาราง</p>	
<p><u>ด้านการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาโดย</u></p> <p>1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้อย่างน้อย 2 วิธี</p> <p>2. นักเรียนสามารถระบุแนวทางการตัดสินใจและเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม</p>	<p>- ให้นักเรียนยกตัวอย่างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันที่ทำให้ นักเรียนไม่สามารถใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ได้</p>	<p>- ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ละ 5 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์ที่ครูคิดไว้บนกระดานกลุ่มละ 1 สถานการณ์และทำงานในใบงานที่ 1</p>	<p>3. นักเรียนนำเสนองานหน้าชั้นเรียน</p> <p>4. ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับแนวทางการตัดสินใจแก้ปัญหาของแต่ละกลุ่มว่ามีเหตุผลมากน้อยเพียงใด ข้อดี และข้อเสียของการตัดสินใจแต่ละแนวทาง</p>	<p>- นักเรียนแต่ละคนทำใบงานที่ 2 กรณีตัวอย่างเรื่องน้องเดี่ยว</p>	50

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

องค์ประกอบทักษะชีวิต/ จุดประสงค์การเรียนรู้	ประสบการณ์	ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน			เวลา (นาที)
		สะท้อนความคิดและอภิปราย	เข้าใจและเกิดความคิด รวบยอด	การทดลองหรือการ ประยุกต์แนวคิด	
<p><u>ด้านการตัดสินใจและการ</u> <u>แก้ไขปัญหาโดย</u> 3. จาก สถานการณ์ที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถเสนอ วิธีการเพื่อแก้ปัญหา พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เมื่ออยู่ในที่ประชุมได้อย่าง น้อย 2 ข้อ 4. นักเรียน สามารถตัดสินใจเลือก แนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง เมื่ออยู่ในที่ประชุม พร้อม ให้เหตุผลประกอบได้</p>	<p>- ครูใช้คำถามนำเพื่อให้ นักเรียนคิดและเกิดการ อภิปรายร่วมกันถึงสิ่งที่จะ ทำให้การประชุมไม่ ประสบความสำเร็จ</p>	<p>- ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่ม ๆ ละ 4 คน ให้ นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือก วิเคราะห์การกระทำของผู้เข้า ประชุมจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้ 1 สถานการณ์ โดยครูติดป้ายสถานการณ์ เหล่านั้นบนกระดาน</p> <p>- ครูให้นักเรียนช่วยกันระดม ความคิดและเสนอแนวทาง แก้ปัญหาพร้อมทั้งตัดสินใจ เลือกแนวทางแก้ปัญหาและ ให้เหตุผลประกอบการ ตัดสินใจ โดยทำลงในใบ งานที่ 1</p>	<p>- แต่ละกลุ่มนำเสนองาน หน้าชั้นเรียน</p> <p>- ครูและนักเรียนร่วมกัน อภิปรายถึงแนวทาง แก้ปัญหาและการ ตัดสินใจเลือกของแต่ละ กลุ่มว่าส่งผลดีและ ผลเสียอย่างไร</p>	<p>- นักเรียนแต่ละคน ฝึกทักษะการ ตัดสินใจและการ แก้ปัญหาจาก สถานการณ์ที่ครู กำหนดให้ใน ใบงานที่ 2</p>	50

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

องค์ประกอบทักษะชีวิต/ จุดประสงค์การเรียนรู้	ประสบการณ์	ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน			เวลา (นาที)
		สะท้อนความคิดและอภิปราย	เข้าใจและเกิดความคิด รวบยอด	การทดลองหรือการ ประยุกต์แนวคิด	
<u>ด้านการตัดสินใจและการ แก้ไขปัญหาโดย</u>	- ครูใช้คำถามนำเพื่อให้ นักเรียนคิดและเกิดการอภิปราย ร่วมกันถึงสิ่งที่ทำให้นักเรียน ไม่สามารถเล่นได้	- ให้นักเรียนดูการแสดง บทบาทสมมติและวิเคราะห์ ว่ามีแนวทางการตัดสินใจที่ แนวทาง การเลือกแต่ละ แนวทางจะส่งผลดีและผลเสีย อย่างไร	- ครูและนักเรียนร่วมกัน อภิปรายเกี่ยวกับการมี ทักษะการตัดสินใจและ การแก้ไขปัญหา	- นักเรียนแต่ละคน ฝึกทักษะการ ตัดสินใจและการ แก้ไขปัญหาจาก สถานการณ์ที่ครู	50
5. นักเรียนสามารถบอกแนว ทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ ที่กำหนดให้เกี่ยวกับการเล่นได้ อย่างน้อย 2 แนวทาง	- ให้นักเรียนช่วยกัน ยกตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้น และส่งผลต่อการเล่น	อย่างไร	- ครูสุ่มให้นักเรียน ยกตัวอย่างเพิ่มเติมกรณีที่ เคยพบปัญหาในสนาม เด็กเล่น และวิธีการ แก้ปัญหานักเรียน	สถานการณ์ที่ครู กำหนดให้ใน ใบงานที่ 1	
6. นักเรียนสามารถระบุวิธีการ แก้ปัญหที่เกิดจากการเล่นและ อธิบายเหตุผลประกอบได้	ครูให้นักเรียนตอบคำถาม กรณีที่นักเรียนเคยประสบ ปัญหาในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างน้อย 2 แนวทาง	- ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่ม ๆ ละ 4 คน ให้ นักเรียนช่วยกันต่อจิ๊กซอว์ รูปภาพภายในเวลาที่กำหนด คือ 5 นาที	- ครูสุ่มให้นักเรียน ยกตัวอย่างเพิ่มเติมกรณีที่ เคยพบปัญหาในการ ทำงานกลุ่ม		50

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

องค์ประกอบทักษะชีวิต/ จุดประสงค์การเรียนรู้	ประสบการณ์	ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน			เวลา (นาที)
		สะท้อนความคิดและอภิปราย	เข้าใจและเกิดความคิด รวบยอด	การทดลองหรือการ ประยุกต์แนวคิด	
ด้านการตัดสินใจและการ แก้ไขปัญหาโดย 8. ระบุ วิธีการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการ ทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นและ อธิบายเหตุผลประกอบได้	- ให้นักเรียนช่วยกัน ยกตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้น และส่งผลต่อการทำงาน ร่วมกัน	- ครูและนักเรียนอภิปราย ร่วมกันเกี่ยวกับปัญหาที่ เกิดขึ้นในระหว่างการทำงาน ร่วมกัน และวิธีการที่ นักเรียนใช้ในการแก้ปัญหา	และให้เพื่อนในห้อง ร่วมกันเสนอแนวทาง แก้ปัญหา ครูเขียน แนวทางเหล่านั้นบน กระดาน - ครูให้นักเรียนช่วยกัน ตัดสินใจเลือกวิธีการ แก้ปัญหาโดยให้ช่วยกัน อธิบายเหตุผลประกอบ ว่าแต่ละทางเลือกส่งผลดี และผลเสียอย่างไร	- นักเรียนแต่ละคน ฝึกทักษะการ ตัดสินใจและการ แก้ไขปัญหาจาก สถานการณ์ที่ครู กำหนดไว้ใน ใบงานที่ 1	50

ตาราง แผนวทที่ 1 (ต่อ)

องค์ประกอบทักษะชีวิต / จุดประสงค์การเรียนรู้	ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน				เวลา (นาที)
	ประสบการณ์	สะท้อนความคิดและอภิปราย	เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด	การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด	
<p><u>ด้านการตระหนักรู้ในตนเองโดย</u></p> <p>1. นักเรียนสามารถบอกจุดดี จุดด้อยของตนเองได้</p> <p>2. นักเรียนสามารถระบุสิ่งที่ตนเองต้องการและไม่ต้องการได้</p> <p>3. นักเรียนสามารถบอกข้อแตกต่างระหว่างเพศชายกับเพศหญิงได้</p> <p>4. นักเรียนสามารถเขียนอธิบายจากสถานการณ์ที่กำหนดมาให้ได้</p> <p>5. นักเรียนสามารถระบุการแสดงออกที่เหมาะสมของเพศชายและเพศหญิงได้</p>	<p>- ให้นักเรียนวาดภาพตนเองและวิเคราะห์ตนเองโดยทำลงในใบงานที่ 1</p> <p>- ครูบรรยายเรื่องการสำรวจตนเองจะส่งผลได้อย่างไร</p> <p>-ครูสุ่มนักเรียนหญิง 1 คน ชาย 1 คน ออกมาขึ้นหน้าห้อง และใช้คำถามนำเพื่อให้นักเรียนวิเคราะห์สิ่งที่นักเรียนคิดว่าสองคนนี้แตกต่างกันและพฤติกรรมที่ผู้ชายควรทำ แต่ผู้หญิงไม่ควรทำ</p>	<p>- จากการวิเคราะห์ตนเองในใบงานที่ 1 ครูและนักเรียน อภิปรายเกี่ยวกับผลการสำรวจ ที่ได้</p> <p>-ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมวงเพื่อระดมความคิดเกี่ยวกับสถานการณ์ที่จับสลากได้ โดยทำลงในใบงานที่ 1</p> <p>- นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลการระดมความคิดหน้าชั้นเรียน</p>	<p>- ครูให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดทั้งห้องเกี่ยวกับประโยชน์ของการทราบข้อดีและข้อเสียของตนเอง</p> <p>- ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเพศ การยอมรับความสามารถของผู้อื่น การแสดงออกที่เหมาะสมของเพศชายและเพศหญิง</p>	<p>- นักเรียนแต่ละคนฝึกการวิเคราะห์ตนเองอีกครั้งโดยทำลงในใบงานที่ 2</p> <p>- ให้นักเรียนแต่ละคนทำใบงานที่ 2 โดยการวิเคราะห์สถานการณ์การแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมของผู้ชายและผู้หญิง</p>	<p>50</p> <p>50</p>

## ประวัติการศึกษาและการทำงาน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวทัศนีย์ สุวรรณปัญญ์
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 11 เดือนมกราคม พุทธศักราช 2514
สถานที่เกิด	จังหวัดร้อยเอ็ด
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ประถมศึกษา) จากคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต ในปีการศึกษา 2538
ตำแหน่งงาน	พนักงานมหาวิทยาลัย ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา