

ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรม
การเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ปริญญานิพนธ์
ของ
ทิพย์วรรณ จุลิรัชนีกร

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
เมษายน 2552

ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรม
การเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ปริญญานิพนธ์
ของ
ทิพย์วรรณ จุลิรัชนีกร

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

เมษายน 2552

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรม
การเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

บทคัดย่อ
ของ
ทิพย์วรรณ จุลิรัชนีกร

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
เมษายน 2552

ทิพย์วรรณ จุฬารัตน์กร. (2552) ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะกรรมการควบคุมรองศาสตราจารย์ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประทีป จินนี่

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา และ เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างการ ใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก กับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 29 คน จำนวน 58 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากเพื่อเลือกกลุ่มทดลอง 1 ห้องและอีก 1 ห้องเป็นกลุ่มควบคุม การทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลอง 7 สัปดาห์ จำนวน 14 ครั้ง ครั้งละ 60 นาทีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ กิจกรรมการพัฒนาพฤติกรรม การเผชิญปัญหา ด้วยการใช้เทคนิค การชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกจำนวน 10 กิจกรรม แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรม การเผชิญปัญหา แบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมให้ทำกิจกรรมเดียวกัน ซึ่งจะแตกต่างกันตรงขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสมนั้นใน กลุ่มทดลองใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาและเทคนิคการเสริมแรงทางบวก ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้ใช้

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยรูปแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบแฟคทอเรียล (2x2 Factorial Design) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสองทาง (Two-Way Analysis of Covariance) โดยนำคะแนนการทดสอบก่อน (Pre-test) มาเป็นตัวแปรร่วม (Covariance)

ผลการวิจัยพบว่า

1.นักเรียนที่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาคือ วยเทคนิคการชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหา มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.ไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาคือ วยเทคนิค การชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาที่ ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

THE EFFECT OF VERBAL PROMPTING TECHNIQUE AND POSITIVE REINFORCEMENT
ON COPING BEHAVIOR OF STUDENTS IN SECONDARY EDUCATION GRADE 7

AN ABSTRACT

BY

THIPPAWAN JULIRATCHANEKORN

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Science Degree in Applied Behavioral Science Research
at Srinakharinwirot University

April 2009

Thippawan Juliratchaneekorn. (2009). The Effect of Verbal Prompting Technique and Positive Reinforcement on Coping Behavior of Students in Secondary Education Grade 7. Master thesis. M.S. (Applied Behavioral Science Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee Assoc.Prof. Laddawan Kasemnet, Asst. Prof. Prateep Jinnge.

The purpose of this research were to study of effect of verbal prompting technique and positive reinforcement on coping behavior of students And The interaction is study between using prompting technique together positive reinforcement and child-rearing practice type depend on oneself of students on coping behavior.

The sample used in this study were 58 students in Mathayomsuksa 1 of the 1st semester year 2008 academic year of Ban Keaw school, Chanthaburi province; obtained by simple random with draws lots for choose of classes into an experimental group and a control group. In this experiment, the researcher used 9 activity of 60 minutes each. Tools utilized in this research were the 9 activity coping behavior development by using, verbal prompting technique, go together with, positive reinforcement for the sample and control group do same activity. which , will different in a level coping , appropriately that in the sample uses verbal prompting technique, go together with, positive reinforcement, control group part no use.

The research design in this study was Quasi-experimental research, with 2x2 factorial design. Statistic used analyze data was two-way analysis of covariance.

The result of this study indicated:-

1. The students in the experimental group get more scores on coping behavior at the end of the treatment phase than students in the control group at .05 significant level.
2. There were not interaction between administering the activity develops coping behavior with verbal prompting technique together with Positive Reinforcement and child-rearing practice type depend on oneself of students on coping behavior at .05 significant level.

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับการสนับสนุนจาก
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
งบประมาณแผ่นดิน

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความกรุณาจาก รศ.ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประธานกรรมการที่ปรึกษา ผศ.ประทีป จินี่ กรรมการที่ปรึกษา ซึ่งอาจารย์ทั้งสองท่านได้ให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางในการดำเนินการทำปริญญานิพนธ์ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติร่วมถึงการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการทำวิจัย เพื่อให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์นอกจากนี้ผู้วิจัย ขอ กราบขอบพระคุณ รศ.ดร.ดุขฎิ โยเหลา, อ.ดร.สุภาพร ณะชานันท์ และรศ.ประณต เค้าฉิม ที่ได้กรุณาสละเวลาเป็นกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ และให้ข้อเสนอแนะต่างๆ อันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ รศ.ประณต เค้าฉิม ผศ.นันทนา วงษ์อินทร์ อาจารย์อติวัฒน์ พรหมสา ที่ให้ความกรุณาสละเวลาในการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายชูศักดิ์ เหล่ามีสุข ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแก้วและคณะครูโรงเรียนบ้านแก้วทุกท่านที่อำนวยความสะดวกกับผู้วิจัยมาโดยตลอดระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาด้วยความตั้งใจ

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในสถาบันพฤติกรรมศาสตร์ ที่เป็นผู้ปลูกฝัง ถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์โดยเฉพาะในเรื่องของจรรยาบรรณในการทำวิจัย และเจ้าหน้าที่ของสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ทุกท่านที่คอยให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือกับ ผู้วิจัยมาโดยตลอดตั้งแต่เริ่มเข้ามาศึกษา

ขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นที่ 13 ทุกคนที่ให้กำลังใจและให้การช่วยเหลือแก้ไขปัญหาต่างๆ ในการทำปริญญานิพนธ์ โดยเฉพาะ คุณอาริษา กปิตตา ณ อยุธยา และคุณปราณี จ้อยรอด

สุดท้ายผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ซึ่งเป็นผู้ให้กำเนิดและอบรมเลี้ยงดู คุณกรองทอง จุลิ์ชนีกร ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ ให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอดและต้องขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ให้ทุนสนับสนุนการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ทิพย์วรรณ จุลิ์ชนีกร

สารบัญ

บทที่

หน้า

1 บทนำ

ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
สมมุติฐานในการวิจัย.....	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8

2 แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและการเผชิญปัญหา... 11	
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการเผชิญปัญหา.....	19
ลักษณะการเผชิญปัญหากับการทำนายพฤติกรรมบุคคล.....	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเผชิญปัญหา.....	22
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหา.....	24
เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาที่เสนอขึ้น.....	26
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชี้แนะ.....	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเทคนิคการชี้แนะ.....	27
เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาที่ผลกรรม.....	28
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางบวก.....	28
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางสังคม.....	30
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร.....	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางสังคมและ.....	35
การเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร	
แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง.....	37
ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง.....	37
การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองกับการเผชิญปัญหา.....	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง.....	40

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

3 วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	42
แบบแผนการวิจัย.....	43
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	43
วิธีดำเนินการทดลอง.....	48
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51

5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สังเขปความมุ่งหมาย สมมติฐาน และวิธีการศึกษาค้นคว้า.....	56
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	59
อภิปรายผล.....	60
ข้อเสนอแนะ.....	64

บรรณานุกรม.....	67
-----------------	----

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก กำหนดการดำเนินการในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	75
ภาคผนวก ข แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรม.....	78
ภาคผนวก ค คู่มือกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา.....	82
ภาคผนวก ง แบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง.....	175

ประวัติย่อผู้วิจัย.....	180
-------------------------	-----

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	การวิเคราะห์องค์ประกอบของมาตรวัดการเผชิญปัญหา.....	15
2	การวิเคราะห์องค์ประกอบวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหา.....	18
3	แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา.....	51
	ก่อนการทดลอง ของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรม การเผชิญปัญหา จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย	
4	แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา.....	53
	หลังการทดลอง ของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรม การเผชิญปัญหา จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย	
5	แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาที่มี.....	54
	การปรับคะแนนหลังการทดสอบ ของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนา พฤติกรรมการเผชิญปัญหา จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย เมื่อใช้คะแนนการทดสอบก่อน (Pre-test) เป็นตัวแปรร่วม (Covariate variable)	
6	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนพฤติกรรม.....	55
	การเผชิญปัญหาลงท้ายหลังการทดลองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา จำแนกตาม การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย โดยใช้คะแนนก่อนการทดลอง เป็นตัวแปรร่วม (Covariate variable)	

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
2	แสดงแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ.....	24
3	แสดงความสัมพันธ์ของเงื่อนไขนำ พฤติกรรม และผลกรรม.....	25
4	แบบแผนการวิจัยของการได้รับและไม่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจา.....	43
	ร่วมกับการเสริมแรงทางบวกจำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึงตนเอง	
5	แสดงสัดส่วนเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา.....	45

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบัน สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมที่รุนแรง "วิกฤต" อยู่ในขณะนี้ โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติบ้านเมืองในอนาคตข้างหน้า

วัยรุ่นเป็นวัยที่เสี่ยงต่อการเกิดปัญหาได้ง่าย เนื่องจากเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม เพื่อที่จะก้าวจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ โดยสภาพการเปลี่ยนแปลงและการปรับตัวของเด็กวัยรุ่นเองก็ก่อให้เกิดปัญหามากและง่ายอยู่แล้ว ประกอบกับภาวะของสังคมที่ซับซ้อนขึ้นพร้อมกับการอ่อนแอของสถาบันต่างๆ ในสังคมที่มีความเจริญทางเทคโนโลยีแต่ภาวะเศรษฐกิจและสังคมที่ย่ำแย่ลงอย่างมาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อสภาพชีวิตความเป็นอยู่ที่ต้องแข่งขันกันตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้วัยรุ่นประสบกับปัญหา ซึ่งมักจะพบบ่อยในชีวิตประจำวัน เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่วุฒิภาวะการควบคุมตัวน้อย ทำให้เกิดปัญหาขัดแย้งได้บ่อยๆ เช่น ปัญหาการปรับตัวในวัยรุ่น, ปัญหาเรื่องเพศ, ปัญหาด้านการเรียน และปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง

ซึ่งหากวัยรุ่นไม่สามารถเผชิญกับปัญหาต่างๆ เหล่านั้นได้ จะทำให้วัยรุ่นต้องเก็บกดไว้มาก และจะประทุออกในรูปของปัญหาวัยรุ่นซึ่งอาจเป็นไปตามแบบเฉพาะตัววัยรุ่นแต่ละคน หรือกลายเป็นปัญหาของสังคมได้ เช่น ปัญหาเรื่องเพศสัมพันธ์ เป็นปัญหาใหญ่ที่สำคัญที่สุดระดับอัตราการตั้งครรภ์ของเด็กวัยรุ่นไทยอายุ 15-19 ปี มีมากถึง 90 รายจากวัยรุ่น 1,000 ราย ซึ่งเป็นตัวเลขมากที่สุดจนติดอันดับ 1 ใน 10 ของโลก ปัญหาการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ซึ่งความน่าเป็นห่วงอยู่ที่อายุของเด็กที่ดื่มเหล้า ซึ่งพบว่าเด็กมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาดื่มเหล้าเพิ่มมากขึ้นถึงร้อยละ 40 หรือสูบบุหรี่ เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาพบว่าเด็กอายุ 11-14 ปี สูบบุหรี่เพิ่มมากขึ้นถึง 2 เท่า ปัญหาโรคอ้วน จากการกินอาหารที่ไม่มีประโยชน์ เมื่อเกิดปัญหาขึ้นและไม่สามารถแก้ไขปัญหาก็ได้ และเลือกใช้วิธีการหลีกเลี่ยงปัญหาด้วยการกิน โดยเฉพาะอาหารขยะที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังพบปัญหาการใช้ความรุนแรงและการกระทำผิดของเยาวชน (อายุ 14-18 ปี) มีจำนวนร้อยละ 77.06 และปัญหาอื่นๆ อีกมากมาย

จากข้อมูลเบื้องต้น จะเห็นได้ว่าวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่เสี่ยงต่อการเกิดปัญหาในการปรับตัว และสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถและการเลือกใช้ยุทธวิธีในการเผชิญปัญหาที่ไม่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นการส่งเสริมให้นักเรียนวัยรุ่นได้เข้าใจวิธีการเผชิญปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาให้สำเร็จไปในทางที่

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นนักศึกษาศาสนาบัณฑิตวิทยาลัยพุทธธรรมศาสตร์ที่สนใจทางการศึกษา พุทธธรรมมนุษย์การทำนายและหาสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมพร้อมทั้งแนวทางในการแก้ไข พฤติกรรมที่เป็นปัญหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดอยู่ในช่วงวัยของวัยรุ่น ซึ่งเป็นกลุ่มที่อยู่ในภาวะวิกฤตในการดำเนินชีวิต อันเป็นการเสี่ยงต่อการเกิด ความบกพร่องในการพัฒนาต่าง ๆ รวมทั้งเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาต่างๆ ในสังคมนำไปสู่การสูญเสีย บุคลากรที่มีประสิทธิภาพและคุณภาพของชาติในอนาคต ดังที่ได้กล่าวแล้วข้างต้นผู้วิจัยจึงเห็นสมควร ศึกษาวิจัยขึ้นนี้ เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็น พื้นฐานที่สำคัญในการดำเนินชีวิตของนักเรียนได้อย่างปกติสุขมีพัฒนาการสมวัยมีพฤติกรรมไปในทาง ที่สร้างสรรค์และเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของสังคมต่อไป

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกต่อ พฤติกรรมการเผชิญปัญหา
2. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรง ทางบวกกับการการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

ความสำคัญของการวิจัย

จากผลการศึกษาครั้งนี้จะได้รูปแบบการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเผชิญปัญหา นอกจากนี้ยังให้ประโยชน์ต่อครู และผู้ปกครองที่จะใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหากับนักเรียน ซึ่งจะส่งผลให้ นักเรียนสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุขมีพัฒนาการสมวัย มีพฤติกรรมไปในทางที่สร้างสรรค์ และ เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของสังคมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 29 คน จำนวน 58 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากเพื่อเลือกกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และอีก 1 ห้องเป็นกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 1 ห้องเรียน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

1 ตัวแปรต้น ได้แก่

- 1.1 การใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก แบ่งออกเป็น

1. ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรง
2. ไม่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรง

1.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

1. อบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก
2. อบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย

2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 พฤติกรรมการเผชิญปัญหา

นิยามปฏิบัติการ

1. พฤติกรรมการเผชิญปัญหา (Coping Behavior) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการจัดการกับสถานการณ์ที่มีลักษณะเป็นอุปสรรคขัดขวางความต้องการหรือเป้าหมายที่วางไว้ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้เกิดความคับข้องใจ ให้คลี่คลายลงหรือเป็นไปในทางที่ดีขึ้น โดยพิจารณาจากวิธีการเผชิญปัญหา 2 วิธีการ ดังนี้

1. การยอมรับความจริงของสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น และยอมรับผลที่เกิดขึ้นหลังการแก้ไขปัญหการยอมรับจึงเกิดขึ้น 2 ระยะ วัดจาก

ระยะที่ 1

- 1.1 นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการจะจัดการกับปัญหาโดยไม่ได้หลีกเลี่ยงปัญหา
- 1.2 นักเรียนคาดการณ์ว่านักเรียนสามารถควบคุมหรือจัดการกับสถานการณ์ปัญหา

ระยะที่ 2

- 1.3 นักเรียนยอมรับผลที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์

2. การจัดการปัญหาโดยการแสดงการกระทำโดยตรงเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ที่มีลักษณะเป็นอุปสรรคขัดขวางความต้องการหรือเป้าหมายที่วางไว้ โดยการ

2.1 วางแผนวิเคราะห์ปัญหาก่อนลงมือแก้ไขปัญหาคิดหลายๆ วิธี พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี และเลือกทางเลือกที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาวัดจาก

2.1.1 นักเรียนวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ

2.1.2 นักเรียนคิดหาทางเลือกในการจัดการกับปัญหา

2.1.3 นักเรียนพิจารณาข้อดี ข้อเสีย ของแต่ละวิธี

2.1.4 นักเรียนตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสม

2.2 การลงมือปฏิบัติเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ที่เป็นสาเหตุของปัญหาด้วยความตั้งใจและความพยายาม วัดจาก

2.2.1 นักเรียนปฏิบัติจนหมดระยะเวลาที่กำหนดและทำอย่างต่อเนื่อง

พฤติกรรมการเผชิญปัญหาวัดโดยใช้แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมให้คะแนนเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 0-4 ระดับ รวม 16 คะแนน โดยที่นักเรียนที่ได้คะแนนรวมจากการกระทำพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการเผชิญปัญหาสูง แสดงว่ามีการเผชิญปัญหาสูงกว่านักเรียนที่มีคะแนนรวมจากการกระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการเผชิญปัญหาลด

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง หมายถึง การที่บิดา มารดา หรือผู้ดูแลปฏิบัติต่อเด็กโดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันด้วยตนเองอย่างเหมาะสมกับวัยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการเรียนรู้มีแนวทางการเรียนต่อ การเลือกอาชีพตามความถนัดของตนเอง มีเป้าหมายในการเรียน และกำกับตัวเองให้ทำได้สำเร็จตามที่วางแผนไว้

2. ด้านตนเองรู้จักการวางแผนล่วงหน้าเกี่ยวกับตัวเองได้ รับผิดชอบตัวเองได้เกือบเหมือนผู้ใหญ่ ไม่ต้องคอยบอกให้ทำในเรื่องกิจวัตรประจำวัน สามารถรับผิดชอบข้าวของส่วนตัวมีการจัดเก็บข้าวของเงินทองอย่างมีระเบียบ วางแผนการใช้เวลา แผนการใช้จ่ายเงินได้ดี มีเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาวของตัวเอง สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเอง

3. ด้านครอบครัวสามารถรับผิดชอบต่อครอบครัว ช่วยเหลือหรือแบ่งเบาภาระของพ่อแม่ได้ทำตัวให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

วัดโดยแบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นลักษณะของแบบวัดเป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะเนื้อหาดังกล่าวข้างต้น จำนวน 15 ข้อ แต่ละข้อมีมาตรา 5 หน่วยจากน้อยที่สุด (1) จนถึงมากที่สุด (5) โดยแบ่งระดับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองเป็น 2 ระดับ คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก และการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของคำตอบทั้งหมด โดยใช้พิสัยเป็นตัวแบ่ง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก หมายถึง การพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจในพฤติกรรม การเผชิญปัญหาและปรับความเข้าใจเหล่านั้นไปสู่พฤติกรรมการแสดงออกในการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เป็นสาเหตุของปัญหาโดยเน้นการจัดการกับปัญหาอย่างจริงจังและเหมาะสมด้วยการปรับพฤติกรรม (Behavior Analysis and Behavior Modification) บนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้เงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) โดยใช้เทคนิควิธีการ 1.การชี้แนะทางวาจา (Verbal Prompting) โดยการถามคำถามเพื่อให้ผู้เรียนสนใจ และตระหนักถึงการเผชิญปัญหา 2.การเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcement) เป็นการให้คำชมเชยหลังจากนักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย อย่างสม่ำเสมอและ 3.การเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร (Token Economy) เป็นการให้กระดาษสีรูปสามเหลี่ยม หลังจากที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย มีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหาเป็นขั้นสร้างสถานการณ์ปัญหาให้เกิดขึ้นเพื่อให้นักเรียนรับรู้ของตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสมโดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที แบ่งเป็น

3.1 ขั้นการชี้แนะทางวาจา ในขั้นนี้ผู้วิจัยตั้งคำถาม ถามผู้เรียน เพื่อเป็นตัวชี้แนะให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย

3.2 ขั้นการเสริมแรงทางบวก ในขั้นนี้ เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนการเผชิญปัญหานักเรียนจะได้กระดาษสีรูปสามเหลี่ยม และ คำชมเชย ภายหลังการแสดงพฤติกรรม

4. ขั้นการสรุป เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมเสร็จสิ้นผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการที่นักเรียนกระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้เวลา 10 นาที

2. การชี้แนะทางวาจา (Verbal Prompting) หมายถึง การให้สิ่งเร้าที่เป็นตัวชี้แนะโดยการให้คำพูดต่างๆ ให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมายได้อย่างถูกต้องมากขึ้นและช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ลง

3. การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง การเพิ่มความถี่ของพฤติกรรมเป้าหมายอันเป็นผลเนื่องมาจากการได้รับสิ่งเร้าบางอย่างหลังจากที่บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมายแล้ว ได้แก่

3.1 การเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcement) เป็นการให้คำชมเชยหลังจากนักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย อย่างสม่ำเสมอ

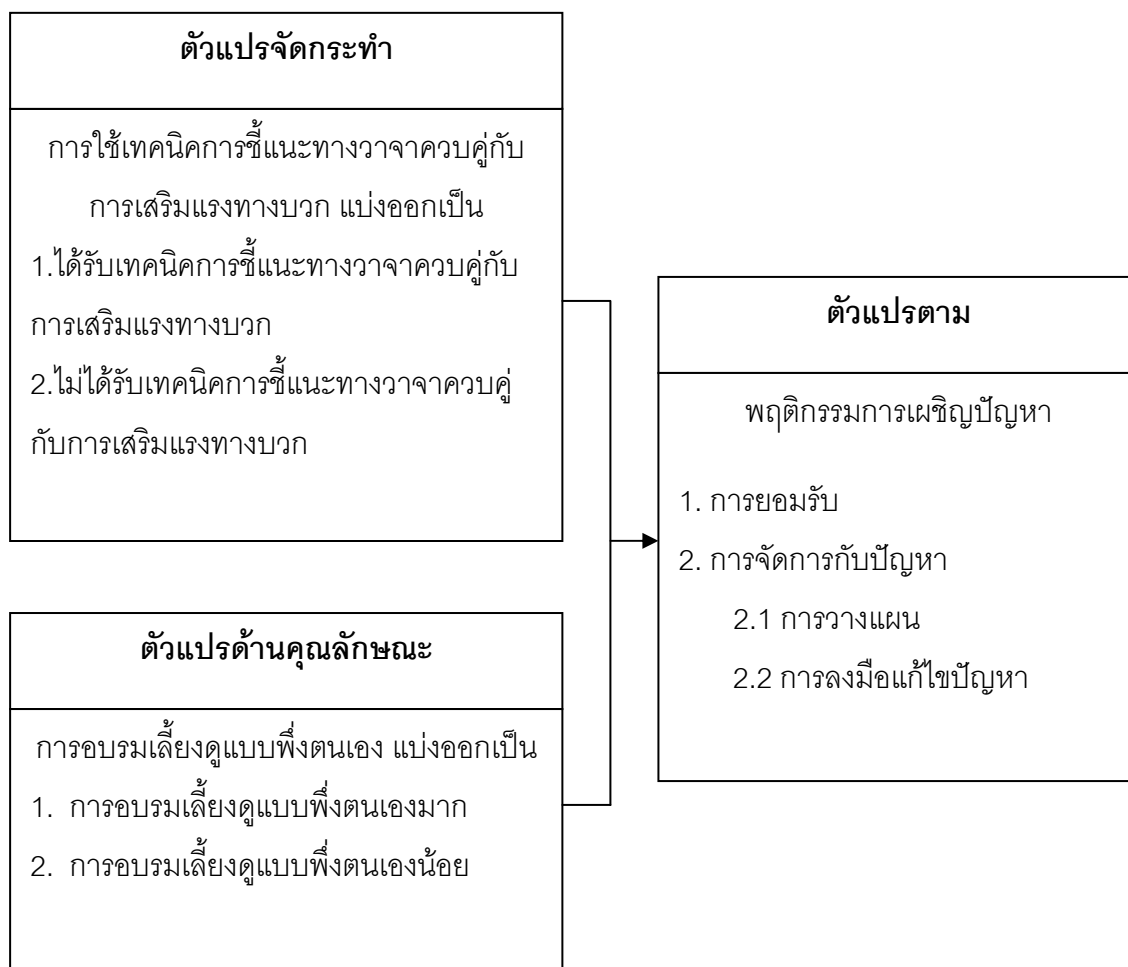
3.2 การเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร (Token Economy) เป็นการให้กระดาษสีรูปสามเหลี่ยมหลังจากที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย

สมมุติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับเทคนิคการชี้แนะควบคุมการเสริมแรงทางบวกมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับ
2. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะควบคุมการเสริมแรงทางบวก กับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง โดยนักเรียนในกลุ่มที่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมากมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้วิธีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งอยู่บนแนวความคิดทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ของ B.F. Skinner มาใช้เพื่อเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยตรง โดยเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนั้นเป็นเทคนิคควบคุมจากภายนอกบุคคล (External Control) ได้แก่ การใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจา (Verbal Prompting) และใช้เทคนิคการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) เป็นตัวแปรจัดกระทำ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่ได้รับการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก กับกลุ่มที่ไม่ได้รับการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก นอกจากนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่าการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจะให้ผลดีกับกลุ่มที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองในลักษณะใด จนได้กรอบแนวคิดการวิจัยเป็นดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาและศึกษาปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี เพื่อให้การศึกษาเป็นไปอย่างครอบคลุม จึงขอเสนอการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเผชิญปัญหา
 - 1.1 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการเผชิญปัญหา
 - 1.2 ลักษณะการเผชิญปัญหากับการทำนายพฤติกรรมบุคคล
 - 1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเผชิญปัญหา
2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา
 - 2.1 เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาที่เงื่อนไข
 - 2.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชี้แนะทางวาจา
 - 2.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเทคนิคการชี้แนะทางวาจา
 - 2.2 เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาที่ผลกรรม
 - 2.2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางบวก
 - 2.2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางสังคม
 - 2.2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร
 - 2.2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางบวก
3. แนวความคิดเกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง
 - 3.1 ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง
 - 3.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองกับการเผชิญปัญหา
 - 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

1. แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม coping ปัญหา (Coping Behaviors)

ในภาวะการณ์ที่บุคคลถูกคุกคามจากสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ตลอดจนสิ่งเร้าภายนอกซึ่งกระตุ้นให้บุคคลเกิดความรู้สึกกดดันทำให้เกิดปัญหาขึ้นภายในจิตใจ สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลกระทบต่อภาวะสุขภาพในจิตใจของบุคคล ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิด อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกเมื่อเผชิญกับสิ่งที่มาคุกคาม เรียกว่า “พฤติกรรม coping ปัญหา” ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับพฤติกรรม coping ปัญหาไว้ดังนี้

ไฟร์เดนเบิร์ก (สินวล จำคำ. 2544: 14; อ้างอิงจาก Frydenberg. 1993) กล่าวว่า coping ปัญหาเป็นพฤติกรรมทางความคิดและความรู้สึก ซึ่งเกิดขึ้นในการตอบสนองต่อเหตุการณ์เฉพาะเพื่อที่จะรักษาสมดุล หรือแก้ไขความยุ่งยาก อาจกระทำโดยการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น หรือปรับอารมณ์ของตนเองให้เหมาะสม โดยไม่ได้แก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นแต่อย่างใด

นิวแมน (อุษา เชาวลิติ. 2540: 17; อ้างอิงจาก Newman. 1983: 445) กล่าวถึงการ coping ปัญหา (Coping Behavior) ว่าเป็นการกระทำที่ช่วยเหลือให้บุคคลลดความตึงเครียด เพื่อแก้ปัญหาความยุ่งยากของชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเน้นที่คุณสมบัติส่วนบุคคล (Personal Resource) และความพร้อมที่จะทำให้บุคคลสามารถทนต่อสภาวะการณ์แต่ละอย่างที่กำลังท้าทายได้

ลาซารัสและฟอล์คแมน (Lazarus; & Folkman. 1984) ให้ความหมายของการ coping ปัญหาว่าเป็นความพยายามทางความคิดและพฤติกรรมของบุคคลที่ใช้ในการจัดการกับความต้องการของร่างกายทั้งภายในและภายนอกของบุคคล ซึ่งจะจัดการได้เพียงใดขึ้นกับพลังความสามารถของแต่ละบุคคล ความพยายามนี้จะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา และแบ่งการ coping ปัญหาออกเป็น 2 วิธีการ คือ การ coping ปัญหาแบบมุ่งเน้นที่ปัญหา (Problem focus Coping) และการ coping ปัญหาแบบมุ่งเน้นที่อารมณ์ (Emotional-focus Coping)

1. วิธีการ coping ปัญหาแบบมุ่งเน้นที่ปัญหา (Problem-Focus Coping) เป็นความพยายามที่จะจัดการกับปัญหาโดยตรงกับสาเหตุ หรือปัญหาที่ก่อให้เกิดสภาพเครียด โดยมีการแสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา มีการกำหนดปัญหา วางแผน และตั้งเป้าหมายในการแก้ปัญหานำประสบการณ์ในอดีตที่เคยใช้มาประกอบการพิจารณาแก้ปัญหาหาทางเลือกหลายๆ วิธี คำนึงผลดีและผลเสียของทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด เช่น เมื่อสอบตก บุคคลก็จะพยายามแก้ไขตนเองโดยการอ่านหนังสือมากขึ้น ตั้งใจเรียนมากขึ้น เป็นต้น

2. การ coping ปัญหาแบบมุ่งเน้นที่อารมณ์ (Emotional-Focus Coping) เป็นความพยายามของบุคคลที่จะควบคุมความเครียดทางอารมณ์ วิธีการนี้มักจะใช้ในสถานการณ์ที่บุคคลนั้นรู้สึกว่าตนไม่สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ เช่น การใช้วิธีการนั่งสมาธิ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาพบว่าวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งแก้ไขปัญหามีประโยชน์มากกว่าวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งแก้ไขอารมณ์ ถึงแม้ว่าวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งแก้ไขอารมณ์มีประโยชน์บ้างแต่ก็ไม่ได้ช่วยให้ปัญหาหมดสิ้นไปและอาจทำให้เกิดความตึงเครียดมากขึ้นส่งผลให้บุคคลนั้นจึงต้องอยู่กับปัญหานั้นต่อไป

อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยจำนวนมากที่พบว่ามีรูปแบบการเผชิญปัญหามากกว่า 2 รูปแบบ ดังกล่าว และในปี ค.ศ. 1989 คาร์ลเวอร์ ไชย์เออร์และไวน์ครอบ (Carver Scheier; & Weintraub. 1989) ได้ศึกษาวิธีการเผชิญปัญหาโดยใช้ทฤษฎีพื้นฐานของลาซารัสและฟอล์คแมน (Lazarus; & Folkman. 1984) และรูปแบบการกำกับตนเองเป็นหลัก และได้เพิ่มเติมวิธีการเผชิญปัญหาใหม่มีทั้งหมด 13 แบบ โดยคาร์ลเวอร์ ไชย์เออร์และไวน์ครอบ (Carver Scheier; & Weintraub. 1989) ได้แบ่งวิธีการเผชิญปัญหาออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. วิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งเน้นที่ปัญหา (Problem focus Coping) วิธีการนี้บุคคลจะใช้เมื่อตนมีความเครียดก็จะแสดงพฤติกรรมกับสิ่งที่มากระตุ้นให้เกิดความเครียดโดยตรง เป็นการแก้ปัญหาโดยการตัดสินใจเลือกวิธีการที่จะจัดการกับสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความเครียด โดยมุ่งเน้นที่ต้นเหตุของปัญหา ซึ่งการแสดงพฤติกรรมต่อไปนี้อาจเลือกใช้วิธีหนึ่งหรือหลายวิธีร่วมกันก็ได้

1.1 การแสดงพฤติกรรมตรง (Active Coping) หมายถึง การแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งที่ทำให้เกิดความเครียด เช่น การเพิ่มความพยายามในการแก้ไขปัญหหรือพยายามกระทำพฤติกรรมแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อให้ความเครียดที่เกิดขึ้นหมดไปอย่างมีผลดี

1.2 การวางแผนในการแก้ไขปัญห (Planning) หมายถึง การคิดเกี่ยวกับวิธีการที่จะเผชิญปัญหา โดยการคิดหาขั้นตอนที่จะนำมาใช้ และวิธีการที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

1.3 การยับยั้งกิจกรรมอื่น (Suppression of Competing Activity) หมายถึง การหยุดกระทำกิจกรรมหรือแผนการอย่างอื่นไว้ก่อน หรือพยายามหลีกเลี่ยงไม่กระทำพฤติกรรมอื่นเพื่อให้มีความตั้งใจในการแก้ไขปัญห หรือจัดการความเครียดอย่างเต็มความสามารถ

1.4 การควบคุมสถานการณ์ (Restraint Coping) หมายถึง การอดทนเพื่อรอให้ถึงเวลาที่เหมาะสม และพร้อมที่จะดำเนินการแก้ไขปัญหเพื่อลดความเครียดที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง โดยไม่กระทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งอย่างผลิผลลาม ซึ่งอาจทำให้สถานการณ์เปลี่ยนแปลงไปจนกระทั่งไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้

1.5 การแสวงหาแหล่งสนับสนุนทางสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญห (Seeking Social Support for Instrumental Reasons) หมายถึง การหาคำแนะนำ ความช่วยเหลือหรือข้อมูลข่าวสารจากบุคคลหรือแหล่งต่าง ๆ เพื่อนำมาช่วยแก้ไขปัญหานั้น ๆ

2. วิธีเผชิญปัญหาแบบมุ่งแก้ไขอารมณ์ (Emotional-focus Coping) วิธีนี้เมื่อมีความเครียดเกิดขึ้น บุคคลจะแสดงพฤติกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดเพื่อลดความกดดันทางอารมณ์ (Emotional Distress) โดยการปรับสภาพอารมณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ของความตึงเครียดมากกว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเอง หรือเปลี่ยนแปลงสถานการณ์วิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งแก้ไขอารมณ์ทำให้มีความรู้สึกว่าอันตรายจากสถานการณ์นั้นลดลง แต่ความจริงแล้วอันตรายนั้นไม่ได้ลดลง สถานการณ์ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไป แต่ขึ้นอยู่กับ การปรับอารมณ์ต่อสถานการณ์นั้น ซึ่งคาร์ลเวอร์ ไชย์เออร์ แบ่งวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งแก้ไขอารมณ์ ดังนี้

2.1 การแสวงหาแหล่งสนับสนุนทางสังคมเพื่อระดับประคองอารมณ์ (Seeking Social Support for Emotional Reasons) หมายถึง การแสวงหาการสนับสนุนทางจิตใจความเห็นอกเห็นใจ หรือความเข้าใจเพื่อให้รู้สึกสบายใจขึ้น แต่การแสวงหาแหล่งสนับสนุนทางอารมณ์เป็นเสมือนดาบสองคม คือ บุคคลที่รู้สึกไม่ปลอดภัยจากสถานการณ์เครียดอาจรู้สึกมั่นใจขึ้น เมื่อได้รับการสนับสนุนทางจิตใจ ซึ่งวิธีนี้อาจช่วยส่งเสริมให้สามารถแก้ไขปัญหาได้ แต่อีกแง่หนึ่ง แหล่งของความเห็นอกเห็นใจบางครั้งถูกใช้เป็นแหล่งในการระบายความรู้สึกมากเกินไป ซึ่งวิธีนี้จะไม่ช่วยให้มีการปรับตัวของผู้ที่มีความเครียดแต่อย่างใด

2.2 การให้ความหมายเชิงบวก (Positive Reinterpretation and Growth) หมายถึง การอธิบายการเกิดความเครียดในทางบวก นั่นคือบุคคลคิดว่า ความเครียดหรือปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น ไม่ได้ก่อให้เกิดผลเสียแก่ตนเอง ซึ่งการคิดเช่นนี้ทำให้บุคคลสามารถลดความเครียดได้แต่ไม่ได้แก้ไขที่สาเหตุของความเครียดโดยตรง

2.3 การปฏิเสธ (Denial) หมายถึง การปฏิเสธว่ามีความเครียดเกิดขึ้น หรือความพยายามกระทำพฤติกรรมเหมือนไม่มีความเครียดเกิดขึ้น วิธีนี้บุคคลมักใช้ในระยะแรกของการมีความเครียด ซึ่งพบว่า การปฏิเสธมีประโยชน์คือ ทำให้มีความเครียดเพียงเล็กน้อย ซึ่งอาจทำให้การแก้ไขปัญหาง่ายขึ้น แต่ในอีกแง่หนึ่ง การปฏิเสธอาจสร้างปัญหาเพิ่มขึ้นก็ได้ เพราะการปฏิเสธความจริงของเหตุการณ์ มักทำให้เหตุการณ์นั้นรุนแรงในเวลาต่อมา

2.4 การยอมรับ (Acceptance) เป็นวิธีการเผชิญปัญหาโดยยอมรับในปัญหาที่เกิดขึ้น โดยทั่วไปแล้วบุคคลที่ยอมรับความจริงของสถานการณ์เครียดมักเป็นบุคคลที่มีความพยายามในการแก้ไขสถานการณ์ แต่บางครั้งบุคคลก็ไม่สามารถแก้ไขสถานการณ์นั้นได้ จึงมีการยอมรับปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น ซึ่งทำให้เกิดการเผชิญปัญหา 2 ระยะ คือ ระยะแรกบุคคลยอมรับว่ามีความเครียดเกิดขึ้นจริง และระยะที่สอง บุคคลยอมรับหรือรับรู้ว่าจะไม่สามารถแก้ไขปัญหา นั้นได้

2.5 การพึ่งศาสนา (Turning to Religion) เมื่ออยู่ภายใต้สถานการณ์เครียดที่มีสาเหตุต่างๆ ศาสนาอาจเป็นแหล่งสนับสนุนทางอารมณ์เพื่อเผชิญกับความเครียดที่เกิดขึ้น

3. วิธีเผชิญปัญหาแบบได้ประโยชน์น้อย (Less Useful Coping) เป็นวิธีการที่บุคคลพยายามหลีกเลี่ยงจากปัญหาหรือสาเหตุที่เกิดขึ้น โดยการปฏิเสธทั้งด้านความคิดและพฤติกรรมคือไม่คิดและไม่กระทำพฤติกรรมใด ๆ ทั้งสิ้น วิธีนี้ประกอบด้วยพฤติกรรมอย่างหนึ่งอย่างใด ดังนี้

3.1 การติดขัดกับความเครียดและระบายความขุ่นเคือง (Focus on and Venting of Emotion) หมายถึง แนวโน้มที่บุคคลติดขัดอยู่กับความเครียด และระบายอารมณ์ขุ่นเคืองออกมาซึ่งการมีอารมณ์เช่นนี้เป็นเวลายาวนาน ทำให้ไม่สามารถปรับตัวได้และอาจทำให้มีความเครียดรุนแรงขึ้น การติดขัดกับความเครียดอาจทำให้บุคคลไม่สนใจที่จะแก้ไขปัญหาคือ ไม่มีการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดที่จะทำให้ความเครียดหมดไป

3.2 การไม่กระทำพฤติกรรมใดๆ ในการเผชิญปัญหา (Behavior Disengagement) หมายถึง การที่บุคคลขาดความพยายามที่จะกระทำพฤติกรรมใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเครียด รวมถึงการละทิ้งความพยายามที่จะดำเนินไปสู่เป้าหมาย เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงการช่วยตนเองไม่ได้ มักเกิดกับบุคคลที่คาดหวังว่าตนเองจะสูญเสีย ไม่มีทางเอาชนะอุปสรรคได้

3.3 การไม่เกี่ยวข้องทางความคิด (Mental Disengagement) เป็นวิธีการที่ลดความกดดันทางอารมณ์ โดยการไม่คิดถึงวิธีการที่จะเผชิญกับสิ่งที่ทำให้เกิดความเครียด ไม่คิดถึงเป้าหมายที่มีอุปสรรคขัดขวาง การหนีจากปัญหาโดยวิธีการอื่นใช้กิจกรรมอื่นเพื่อที่จะไม่คิดถึงปัญหารวมถึง การฝันกลางวัน, การนอน, การหมกมุ่นอยู่กับการดูโทรทัศน์ เป็นต้น การใช้กิจกรรมเหล่านี้ส่วนใหญ่จะขัดขวางการแก้ปัญหาที่เป็นประโยชน์

ในปี 1994 เอนด์เลอร์ และปาร์คเกอร์ (Endler; & Parker. 1994) ได้ศึกษาวิธีการเผชิญปัญหา มีทั้งหมด 3 แบบ คือ

1. การมุ่งกระทำการแก้ไขปัญห (Task coping) หมายถึง การแสดงการกระทำโดยตรงเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ตนเองเพื่อทำให้ความเครียดลดน้อยลง โดยการกำหนดตารางเวลา พยายามนึกถึงกับสภาพปัญหาที่คล้ายคลึงกันวิเคราะห์ปัญหาก่อนลงมือแก้ไขปัญหาคิดหลายๆ วิธี

2. การมุ่งเผชิญปัญหาด้านอารมณ์ (Emotion Coping) เป็นการใช้ความพยายามโดยตรงที่จะเปลี่ยนแปลงอารมณ์เพื่อตอบสนองต่อความเครียดประกอบด้วยความพยายามลดปัญหาแต่อย่างไรก็ตาม ถ้าใช้วิธีการนี้ในระยะเวลายาวเป็นผลในทางลบ และช่วยลดความเครียดได้เพียงเล็กน้อย เช่นการหมกมุ่นอยู่กับความทุกข์ ปฏิเสธความจริงที่เกิดขึ้น, การตำหนิตัวเอง, กังวลใจ เป็นต้น

3. การหลีกเลี่ยงการเผชิญปัญหา (Avoidance coping) ประกอบด้วยกลวิธีที่พยายามหลีกเลี่ยงสถานการณ์ ปฏิเสธไม่ยอมรับความจริง มักแสดงพฤติกรรมอื่นเพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงปัญหาโดยการใช้สิ่งบันเทิงใจ, การหาความบันเทิงทางสังคม เช่น การรับประทานอาหาร, การดูโทรทัศน์, พยายามให้คนอื่น ๆ ช่วยเหลือ, การดูโทรทัศน์ เป็นต้น

ต่อมาในปี คศ. 1997 คูกและแฮปเปอร์ (Cook; & Heppner. 1997) ได้นำแบบวัดการเผชิญปัญหาที่มีพื้นฐานที่แข็งแกร่งทางทฤษฎีและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และคาดว่าจะได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในอนาคต 3 แบบวัด ได้แก่ แบบวัด (The COPE Inventory) มีความเชื่อมั่น (Test-retest reliability) จากการทดสอบซ้ำระยะเวลาห่างกัน 8 สัปดาห์มีค่าระหว่าง .46 ถึง .77 และการทดสอบซ้ำระยะเวลาห่างกัน 6 สัปดาห์ มีค่า .42 ถึง .89 ของคาร์ลเวอร์ ไชย์เออร์และไวน์ครอป (Carver, Scheier; & Weintraub. 1989) แบบวัด CSI (The coping Strategies Inventory) มีความเชื่อมั่น (Test-retest reliability) จากการทดสอบซ้ำ มีค่าระหว่าง .51 ถึง .73 ของ โทบินและคณะ (Tobin, Holroyd, Reynolds; & Wigal. 1989) และแบบวัด CISS (The Coping Inventory for Stressful Situation) มีความเชื่อมั่น (Test-retest reliability) จากการทดสอบซ้ำ มีค่าระหว่าง .67 ถึง .83 ของ เอนด์เลอร์ และปาร์คเกอร์ (Endler; & Parker. 1994) ได้นำแบบวัดทั้ง 3 มาตรวจสอบคุณสมบัติเชิงจิตมิติ โดยการนำข้อมูลวิธีการเผชิญปัญหาจากทั้ง 3 แบบวัดที่นำไปทดลองใช้กับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 329 คน อายุเฉลี่ย 21.9 ปี (SD = 9.19) ส่วนใหญ่เป็นนิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มาวิเคราะห์องค์ประกอบ (factor analysis) ร่วมกัน พบว่ากลวิธีการเผชิญปัญหาด้านที่มีน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ .30 ขึ้นไป แบ่งได้เป็น 3 องค์ประกอบดังนี้

ตาราง 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบของมาตรวัดการเผชิญปัญหา

กลวิธีที่ใช้ในการเผชิญปัญหา	จาก แบบ วัด	รูปแบบของการเผชิญปัญหา		
		องค์ประกอบที่	องค์ประกอบที่	องค์ประกอบที่
		1	2	3
		มุ่งจัดการกับ ปัญหา	แสวงหาการ สนับสนุนในด้าน อารมณ์และ สังคม	การหลีกเลี่ยง
การวางแผน	COPE	.78	.17	-.16
การลงมือดำเนินการแก้ปัญหา	COPE	.78	.13	-.07
การจัดการกับปัญหา	CISS	.78	.19	-.20
การแก้ปัญห	CSI	.68	.08	-.06
การตีความหมายใหม่ในทางบวกและการเติบโต	COPE	.65	.26	-.12
การระงับกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง	COPE	.64	.07	.10
การเปลี่ยนรูปแบบการคิด	CSI	.57	.29	-.01
การชะลอการเผชิญปัญหา	COPE	.44	-.06	.24
การยอมรับ	COPE	.41	.02	.04
การแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมเพื่อได้รับกำลังใจ	COPE	-.12	.84	.06
การสนับสนุนทางสังคม	CSI	.03	.84	.30

ตาราง 1 (ต่อ)

กลวิธีที่ใช้ในการเผชิญปัญหา	จาก แบบ วัด	รูปแบบของการเผชิญปัญหา		
		องค์ประกอบ บที่ 1 มุ่งจัดการ กับปัญหา	องค์ประกอบที่ 2 แสวงหาการ สนับสนุนใน ด้านอารมณ์ และสังคม	องค์ประกอบที่ 3 การหลีกเลี่ยง
การหาความเพลิดเพลินทางสังคม	CSI	.16	<u>.76</u>	.07
การแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมเพื่อหาสิ่งช่วยเหลือ	COPE	.28	<u>.70</u>	.02
การถอยหนีจากสังคม	CSI	.06	<u>-.52</u>	<u>.50</u>
การแสดงออกในด้านอารมณ์	CSI	.23	<u>.51</u>	.21
การหลีกเลี่ยงปัญหา	CSI	-.07	.09	<u>.70</u>
การจัดการกับอารมณ์	CISS	.09	.12	<u>.69</u>
การมีความคิดที่เป็นปรารถนา	CSI	-.04	.03	<u>.67</u>
การวิพากษ์วิจารณ์ตนเอง	CSI	.07	-.12	<u>.61</u>
การปฏิเสธ	COPE	-.08	.07	<u>.54</u>
การไม่แสดงออกทางพฤติกรรม	COPE	-.17	-.06	<u>.53</u>
การไม่เกี่ยวข้องทางความคิด	COPE	.08	.17	<u>.46</u>
การใช้สิ่งบันเทิงใจ	CISS	.08	<u>.38</u>	<u>.46</u>
การใช้สุราและ/หรือยา	COPE	-.12	-.07	<u>.32</u>
การพึ่งศาสนา	COPE	.12	.14	-.07
การใช้อารมณ์ขัน	COPE	.16	-.01	.20

หมายเหตุ * แสดงถึงค่าสหสัมพันธ์ที่สูงกว่า.30 CISS = แบบวัดการเผชิญปัญหาในสถานการณ์ที่กดดัน (The Coping Inventory for Stressful Situation) (Endler; & Parker. 1990-1994) CSI = แบบวัดกลวิธีในการเผชิญปัญหา (The coping Strategies Inventory) (Tobin, Holroyd, Reynolds; & Wigal.1989) COPE = แบบวัดกลวิธีในการเผชิญปัญหา (Carver, Scheier; & Weintraub, 1989)

ที่มา : STEPHEN W.Cook; & P. PAUL Heppner. (1997). Educational and Psychological Measurement, Vol 57 No 6, December 1997: 906-923

องค์ประกอบที่ 1 การเผชิญปัญหาโดยมุ่งจัดการกับปัญหา ประกอบด้วยกลวิธีในการเผชิญปัญหาด้านต่างๆ ใน 3 แบบวัด ที่มีน้ำหนักองค์ประกอบ (factor loading) ตั้งแต่ .41 ถึง .78 โดยเรียงลำดับจากด้านที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากไปหาน้อยตามลำดับ คือ กลวิธีในการเผชิญปัญหาด้านการวางแผน (COPE) การลงมือดำเนินการแก้ไขปัญหา (COPE) การจัดการปัญหา (CISS) การแก้ไขปัญห (CSI)

องค์ประกอบที่ 2 การเผชิญปัญหาโดยการแสวงหาการสนับสนุนในด้านอารมณ์และสังคม ประกอบด้วยกลวิธีการเผชิญปัญหาด้านต่างๆ ใน 3 แบบวัดที่มีน้ำหนักองค์ประกอบระหว่าง .38 ถึง .84 โดยเรียงลำดับจากด้านที่มีน้ำหนักองค์ประกอบจากมากไปหาน้อยตามลำดับ คือ ด้านการแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมเพื่อได้รับกำลังใจ (COPE) การสนับสนุนทางสังคม (CSI) การหาความเพ็ดเพลินทางสังคม (CSI) การแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมเพื่อหาสิ่งช่วยเหลือ (COPE) การถอยหนีจากสังคม (CSI) การแสดงออกในด้านอารมณ์ (CSI) การใช้สิ่งบันเทิงใจ (CISS)

องค์ประกอบที่ 3 การเผชิญปัญหาโดยการหลีกเลี่ยง ประกอบด้วยกลวิธีการเผชิญปัญหาด้านต่างๆ ใน 3 แบบวัด ที่มีน้ำหนักองค์ประกอบ ระหว่าง .32 ถึง .70 เรียงจากมากไปหาน้อยตามลำดับ คือ การถอยหนีจากสังคม (CSI) การหลีกเลี่ยงปัญหา (CSI) การจัดการกับอารมณ์ (CISS) การมีความคิดที่เป็นปรารถนา (CSI) การวิพากษ์วิจารณ์ตนเอง (CSI) การปฏิเสธ (COPE) การไม่แสดงออกทางพฤติกรรม (COPE) การไม่เกี่ยวข้องทางความคิด (COPE) การใช้สิ่งบันเทิงใจ (CISS) การใช้สุราและหรือยา (COPE)

จากแนวความคิดการเผชิญปัญหาดังกล่าวข้างต้นที่ผู้วิจัยศึกษาและรวบรวม ผู้วิจัยเห็นว่ารูปแบบวิธีการเผชิญปัญหาที่มีประสิทธิภาพนั้นคือวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาที่มีอยู่โดยตรง โดยพยายามเอาชนะปัญหานั้นๆ ด้วยการเลือกวิธีการที่เหมาะสมค้นหารายละเอียดใหม่ๆ และรูปแบบวิธีการเผชิญปัญหาที่ไม่มีประสิทธิภาพนั้นคือวิธีการหลีกเลี่ยงปัญหาเป็นทักษะในการเผชิญปัญหาซึ่งเป็นวิธีการที่ให้ผลด้านลบ นักเรียนที่มีวิธีการหรือพฤติกรรมการเผชิญปัญหาที่มีประสิทธิภาพจะมีลักษณะของการปรับตัวได้ดี มีความเชื่อมั่นในตนเอง และสามารถควบคุมตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาแอดพินวอลและเทเลอร์ (Aspinwall; & Taylor. 1992) โดยได้ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 672 คน จากผลการศึกษาพบว่านิสิตนักศึกษาที่ใช้การลงมือแก้ปัญหามากกว่าหลีกเลี่ยงปัญหาจะมีการปรับตัวทางบวกมากขึ้นในการเผชิญปัญหาที่มีประสิทธิภาพ คือ การกระทำในลักษณะส่งเสริมสุขภาพ ช่วยให้บุคคลสามารถจัดการปัญหาได้สำเร็จ ส่วนการเผชิญปัญหาที่ไม่มีประสิทธิภาพ คือการกระทำที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพแม้ว่าการกระทำนั้นจะทำให้ความเครียดหรือปัญหาลดลงได้เป็นครั้งคราว เช่น การดื่มสุรา การสูบบุหรี่ การหลีกเลี่ยงปัญหา การรับประทานอาหารมากกว่าปกติ การดุด่าถ่มน้ำลายกราดผู้อื่น เป็นต้น บุคคลซึ่งมีสุขภาพดีเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นอย่างหนึ่งได้ว่าบุคคลนั้นมีการเผชิญปัญหาได้ดี (Caplan; cited in Miller, Sweden, DiClemente; & Rychtarik.1992) กล่าวว่าการเผชิญปัญหาที่มีประสิทธิภาพเป็นการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาตามความเป็นจริงอย่างมีประสิทธิภาพ และค้นหาข้อมูลแสดงอย่างอิสระทั้งความรู้สึกในแง่บวก และแง่ลบ มีความอดทนอดกลั้นในความขัดแย้ง ยอมรับความจริง

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาซึ่งเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพมาใช้ในพัฒนากับนักเรียนโดยนำพื้นฐานการศึกษาของคุณและเฮปเปอร์ (Cook; & Heppner. 1997) เป็นแนวทางในการศึกษาแต่เนื่องมาจากการศึกษาของคุณและเฮปเปอร์ (Cook; & Heppner. 1997) ได้นำแบบวัด 3 แบบวัดคือแบบวัด (The COPE Inventory) แบบวัด CSI (The coping Strategies Inventory) และแบบวัด CISS (The Coping Inventory for Stressful Situation) มาวิเคราะห์หาองค์ประกอบ และในองค์ประกอบที่ 1 คือการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหา ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา ประกอบด้วยกลวิธี 9 วิธี พบว่ากลวิธีบางด้านให้คำจำกัดความในลักษณะที่คล้ายคลึงกันได้แก่การลงมือดำเนินการแก้ปัญหา การจัดการกับปัญหา และการแก้ไข้ปัญหา ผู้วิจัยจึงรวมคุณลักษณะทั้ง 3 ด้านเป็นด้านเดียวกัน และเหลือกลวิธีในการเผชิญปัญหาขององค์ประกอบการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาเพียง 7 ด้าน คือ 1.การวางแผน 2.การจัดการกับปัญหา 3. การตีความหมายใหม่ในทางบวกและการเติบโต 4. การระงับกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง 5. การเปลี่ยนรูปแบบการคิด 6. การชะลอการเผชิญปัญหา 7.การยอมรับ

เมื่อจัดคุณลักษณะทั้ง 7 ด้านดังกล่าวเข้าในโครงสร้างวิธีการเผชิญปัญหาของลาซารัสและโฟล์คแมน (Lazarus; & Folkman. 1984) ได้ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาตามของคุณและเฮปเปอร์ (Cook; & Heppner. 1997) กับโครงสร้างวิธีการเผชิญปัญหาของลาซารัส และโฟล์คแมน (Lazarus ; & Folkman. 1984)

โครงสร้างวิธีการเผชิญปัญหาของลาซารัส และ โฟล์คแมน (Lazarus & Folkman.1984)	
วิธีการเผชิญปัญหาที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหา	วิธีการเผชิญปัญหามุ่งเน้นทางอารมณ์
1. ด้านการวางแผน	1.การตีความหมายใหม่ในทางบวกและเติบโต
2. การจัดการกับปัญหา	2.การเปลี่ยนรูปแบบการคิด
3. การระงับกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง	3.การยอมรับ
4. การชะลอการเผชิญปัญหา	

จากตารางแสดงให้เห็นว่ากลวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาตามแนวความคิดของคุกและแฮปเนอร์ (Cook; & Heppner. 1997) นั้นสามารถจัดเข้าโครงสร้างวิธีการเผชิญปัญหาของลาซารัส และโฟล์คแมน (Lazarus; & Folkman. 1984) ได้ทั้งสองวิธีการคือการเผชิญปัญหาที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหา และวิธีการเผชิญปัญหามุ่งเน้นที่อารมณ์ จะเห็นได้ว่าในชีวิตประจำวัน บุคคลนำเอารูปแบบของพฤติกรรมในการเผชิญปัญหาทั้งสองรูปแบบมาใช้ร่วมกันเสมอหรืออาจใช้สลับกันได้ แต่ถ้าบุคคลมุ่งแก้ไขในการปรับอารมณ์และใช้กลไกป้องกันทางจิตบ่อยๆ มุ่งจัดการกับอารมณ์และความรู้สึกที่ตึงเครียดเพียงอย่างเดียวโดยมิได้มุ่งแก้ไขปัญหา จะทำให้ปรับตัวได้ยากกว่าบุคคลที่ใช้รูปแบบการเผชิญปัญหาที่มุ่งแก้ไขปัญหา ดังนั้นการเผชิญปัญหาที่มุ่งปรับอารมณ์และการเผชิญปัญหาที่มุ่งแก้ไขปัญหาก็ควรดำเนินคู่กันไปอย่างเหมาะสมซึ่งสอดคล้องกับลาซารัสและโฟล์คแมน (Lazarus; & Folkman. 1984) คาร์ลเวอร์ ไชย์เออร์และไวน์ทรอบ (Carver Scheier; & Weintraub. 1989) กล่าวว่าเมื่อพิจารณาในแง่ของประสิทธิภาพในการเผชิญปัญหาสรุปว่าการเผชิญปัญหาทั้งแบบมุ่งเน้นการแก้ปัญหาและมุ่งเน้นทางอารมณ์ต้องใช้ร่วมกันถึงจะมีประสิทธิภาพจึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ผู้วิจัยนำแนวความคิดพื้นฐานของคุกและแฮปเนอร์ (Cook; & Heppner 1997) มาเป็นกรอบอ้างอิงในการศึกษา

สรุปได้ว่าพฤติกรรมในการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาเป็นการกระทำของบุคคลที่จะแสดงถึงความพยายามที่จะจัดการกับสถานการณ์ที่บุคคลได้ประเมินแล้วว่ามันเป็นอันตรายหรือก่อให้เกิดความเครียด โดยมีลักษณะวิธีการที่สำคัญคือ การวางแผน, การจัดการกับปัญหา, การตีความหมายใหม่ในทางบวกและการเติบโต, การระงับกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง, การเปลี่ยนรูปแบบการคิด การชะลอการเผชิญปัญหา และการยอมรับ

ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกวิธีการที่สำคัญที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการเผชิญปัญหาของนักเรียนออกมาเพียง 2 วิธีการเป็นวิธีการที่มุ่งจัดการกับปัญหา 1 วิธีการ และวิธีการเผชิญปัญหามุ่งเน้นที่อารมณ์ 1 วิธีการ ได้แก่ การจัดการกับปัญหาและการยอมรับ ซึ่งพิจารณาเลือกตามความสำคัญและความเหมาะสมกับลักษณะของกลุ่มตัวอย่างซึ่งอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากถ้านำวิธีการทั้ง 7 มาใช้พัฒนากับกลุ่มตัวอย่างนั้นบางอย่างจะพัฒนาไม่ได้เนื่องจากความพร้อมในช่วงวัยของกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการเผชิญปัญหา

ในการพัฒนาพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลจำเป็นต้องทราบถึงสาเหตุที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมจึงจะสามารถแก้ไขพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับสาเหตุหรือปัจจัยที่ทำให้บุคคลสามารถเกิดพฤติกรรมในการเผชิญปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพได้นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายปัจจัยประกอบกัน

1. ปัจจัยทางสังคม (Social Factors) เป็นปัจจัยภายนอก ที่ส่งผลให้บุคคลมีพฤติกรรม การเผชิญปัญหาที่แตกต่างกัน และจากผลการศึกษาดังกล่าว คำรัตน์ ศึกษาเรื่องการเผชิญปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ถึงความสัมพันธ์ของสมาชิกใน ครอบครัว มีความสัมพันธ์กับการเผชิญปัญหา ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนที่มีระดับความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวสูง ซึ่งหมายถึงสมาชิกในครอบครัวมีความสัมพันธ์กัน ในทางที่ดี เอาใจใส่เอื้ออาทรช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีวิธีการเผชิญปัญหาโดยใช้ความสามารถของตนมากกว่านักเรียนที่มีระดับความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวต่ำ ซึ่งใช้วิธีการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงปัญหามากกว่าผลการวิจัยครั้งนี้ยังสนับสนุน แนวคิดทฤษฎีของลาซารัส และฟอล์คแมน (Lazarus; & Folkman. 1984) และทฤษฎีพัฒนาการบุคลิกภาพของอีริกสัน (Erikson) ที่กล่าวว่าบิดามารดาที่ให้ความรัก ความอบอุ่นแก่บุตรอย่างเพียงพอและเหมาะสม ทำให้บุตรมีความมั่นคงในอารมณ์ มีความเชื่อมั่นในความดีงามในโลกนี้ บุตรสามารถนำชีวิตไปสู่ความสำเร็จถึงแม้ชีวิต จะพบอุปสรรคแต่สามารถเผชิญปัญหาด้วยการแก้ไขที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากสมาชิกในครอบครัว แต่ละคนมีสุขภาพจิตดี (สุจิต สวรรณชีพ. 2539) ทำให้เกื้อหนุนต่อภาวะสุขภาพจิตของแต่ละ ครอบครัวรวมถึงความเป็นสุขในชุมชนและความสงบสุขของประเทศชาติ (สุภาพรรณ โคตรจรัสและ ชุมพร ยงกิตติกุล. 2545) ศึกษาเรื่องการเผชิญปัญหากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 624 คน และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 662 คน รวมทั้งหมด 1,316 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่มีการปรับตัวด้านครอบครัวได้ดีกว่า ใช้การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการ กับปัญหามากกว่าและใช้การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงน้อยกว่านักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบ ควบคุม แบบตามใจและแบบทอดทิ้งและใช้การเผชิญปัญหาแบบแสวงหาการสนับสนุนทางสังคม และการหลีกเลี่ยงมากกว่านอกจากนี้ (ชีวัน ประทุมรัตน์. 2546) ศึกษาการอบรมเลี้ยงดูและการเผชิญ ความเครียดของเด็กวัยรุ่นที่อยู่ในสถานพินิจและคุ้มครองเด็ก กับเด็กวัยรุ่นในครอบครัวปกติในเขต กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองช้า-เร็ว ในครอบครัวปกติมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับวิธีการเผชิญปัญหาแบบมุ่งแก้ไขปัญหา

2. ปัจจัยทางจิตวิทยา (Psychology Factors) ซึ่งเป็นปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลให้บุคคลมี พฤติกรรมการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหา สามารถรวบรวมได้จากผลการวิจัยหลายเรื่อง เช่น (สาโรจ คำรัตน์. 2544) ศึกษาพฤติกรรม การเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายใน เขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 1,720 คน ผลสรุปได้ว่านักเรียนที่มีระดับการรับรู้ความสามารถในตนเองสูง มีวิธีการเผชิญปัญหา

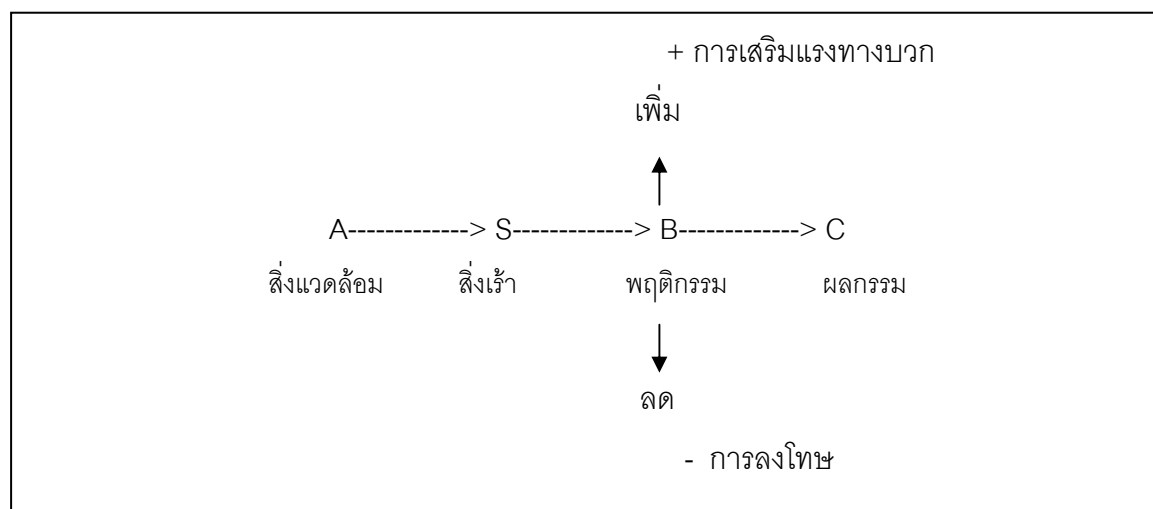
เจนจิรา เกียรติสินทรัพย์ (2548) ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ต่อความสามารถในการเผชิญปัญหา เพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าความสามารถในการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลองภายหลังการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม สูงกว่าก่อนการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม และสูงกว่ากลุ่มควบคุมภายหลังการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มุกซ์ดา ผดุงยาม (2547) ความสามารถในการเผชิญปัญหาทางการเรียนของนักเรียนวัยรุ่น: การศึกษาโมเดลความสัมพันธ์เชิงเส้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานครจำนวน 1,176 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น และ นักเรียนที่มีระดับคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเผชิญปัญหาทางการเรียนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยโดยการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 12 คน เพื่อนำมาพัฒนาความสามารถในการเผชิญปัญหาทางการเรียน ผลจากการศึกษาพบว่านักเรียนวัยรุ่นที่ได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มเชิงความคิดและพฤติกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญปัญหาทางการเรียน มีความสามารถในการเผชิญปัญหาทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนกระบวนการตัดสินใจในการเผชิญปัญหาทางการเรียนเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยจะเห็นว่าพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสามารถพัฒนาได้ โดยการใช้เทคนิคการให้คำปรึกษา และกิจกรรมแนะแนวโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งทั้งสองวิธีการดังกล่าวนี้จะประกอบด้วยหลายๆ ขั้นตอนและหลายๆ กิจกรรม ในการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาเมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนและแต่ละกิจกรรม จะเห็นได้ว่ามีลักษณะของการแนะนำพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้กับผู้เข้ารับการศึกษาและผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับการเทคนิคการชี้แนะ และมีการให้กำลังใจกับผู้เข้ารับการศึกษาและผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับเทคนิคการเสริมแรงทางสังคม ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเทคนิคการชี้แนะและการเสริมแรงทางสังคม ร่วมกับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร มาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาเนื่องจากพฤติกรรมการเผชิญปัญหาเป็นพฤติกรรมที่ยากจึงมีความจำเป็นต้องนำเทคนิคหลายเทคนิคเข้ามาช่วยในการพัฒนา

2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหา

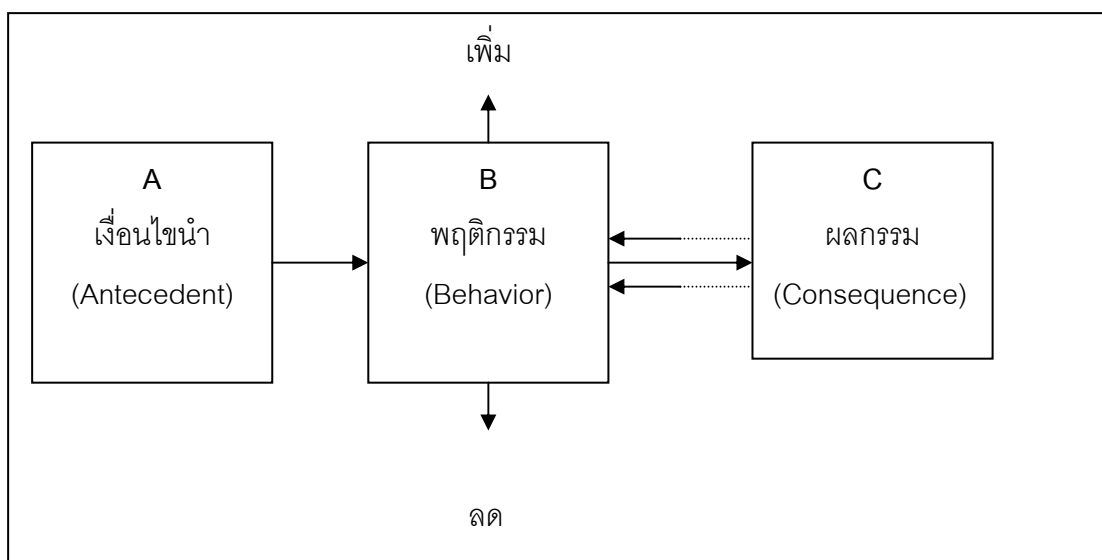
สำหรับหลักการในการพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นั้นได้อาศัยแนวคิดทฤษฎีของการปรับพฤติกรรมเข้ามาช่วยในการเสริมสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ แนวคิดในการพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาของงานวิจัยชิ้นนี้อยู่บนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ของ B.F. Skinner ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยตรง ในกรณีที่สามารถควบคุมสภาพแวดล้อมได้ หลักการของทฤษฎีการเรียนรู้เงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ของ B.F. Skinner อธิบายว่าการเรียนรู้ของบุคคล เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม ในลักษณะความสัมพันธ์ระหว่าง 3 องค์ประกอบ คือ สิ่งเร้า หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน พฤติกรรม และผลกรรม ซึ่ง B.F. Skinner ให้ความสนใจกับ ผลกรรม 2 ประเภท ได้แก่ ผลกรรมที่เป็นตัวเสริมแรง (Reinforce) ที่ทำให้พฤติกรรมที่บุคคลกระทำอยู่นั้นมีอัตราการกระทำเพิ่มมากขึ้นและผลกรรมที่เป็นตัวลงโทษ (Punisher) ที่ทำให้พฤติกรรมที่บุคคลกระทำนั้นยุติลง (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2536:32) จากแนวคิดดังกล่าวสามารถเขียนเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพประกอบ 2 แสดงแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ

ที่มา : (ดราวรรณ ต๊ะปิ่นตา: 2534 พัฒนามาจาก Kalish: 1981)

ในงานวิจัยฉบับนี้ได้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาโดยวิเคราะห์ถึงบทบาทหน้าที่ที่พบว่าเงื่อนไขน่าจะเป็นตัวทำให้เกิดพฤติกรรมและพฤติกรรมเกิดขึ้นแล้ว



ภาพประกอบ 3 แสดงความสัมพันธ์ของเงื่อนไข พฤติกรรม และผลกรรม
ที่มา : (ประทีป จินิจ: เอกสารประกอบการสอน วิชา การวิเคราะห์และปรับพฤติกรรม)

โดยที่ A หมายถึง เงื่อนไข Antecedent หมายถึง เหตุการณ์หรือสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนการเกิดพฤติกรรม

B หมายถึง พฤติกรรม Behavior หมายถึง การกระทำที่บุคคลแสดงออก

C หมายถึง ผลกรรม Consequence หมายถึง สิ่งใดก็ได้ที่เกิดขึ้นตามหลังพฤติกรรมแล้วมีผลทำให้พฤติกรรมแปรเปลี่ยนไป

จากแนวคิดทฤษฎีดังกล่าวการสามารถนำเทคนิคในการปรับพฤติกรรมมาใช้ และเมื่อพิจารณาถึงความสอดคล้องของทฤษฎีดังกล่าว คือเทคนิคควบคุมจากภายนอกบุคคล (External Control) ซึ่งเป็นเทคนิคการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลด้วยการให้สภาพแวดล้อมมากำหนดพฤติกรรมของบุคคล โดยที่ผู้ปรับพฤติกรรมเป็นผู้ดำเนินการในเรื่องการกำหนดเงื่อนไขการเปลี่ยนแปลง กระบวนการดำเนินการไปสู่เป้าหมาย และการจัดหาผลกรรมให้ภายหลังจากที่บุคคลที่ถูกปรับพฤติกรรมมีพฤติกรรมเป้าหมายตามที่กำหนดแล้ว (ประทีป จินิจ) สำหรับการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาได้นำเทคนิควิธีการของการปรับพฤติกรรมเข้ามามีใช้ในการพัฒนาโดยเงื่อนไขในการเสริมสร้างพฤติกรรมการเผชิญปัญหาใช้เทคนิค การชี้แนะโดยใช้วาจา (Verbal Prompting) และผลกรรมที่

2.1 เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาที่เงื่อนไข

2.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชี้แนะ

การชี้แนะ (Prompting) เป็นการให้สิ่งเร้าที่เป็นตัวชี้แนะให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างถูกต้องมากขึ้นและช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ลงมักใช้ในการสร้างพฤติกรรม เพิ่มพฤติกรรมหรือลดพฤติกรรมได้ โดยการใช้ร่วมกันกับวิธีการอื่น เช่น การแต่งพฤติกรรม (Shaping) และการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นต้น การชี้แนะแบ่งออกเป็นลักษณะใหญ่ๆ 3 ลักษณะดังนี้ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต 2526:118)

1. การชี้แนะโดยใช้วาจา (Verbal Prompting) ได้แก่ การชี้แนะโดยใช้คำพูดต่างๆ เพื่อให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย

2. การชี้แนะโดยใช้ท่าทาง (Physical Guidance) ได้แก่ การชี้แนะโดยการแสดงสีหน้า ท่าทางต่างๆ เช่น การชี้นิ้ว, พยักหน้า, การกักมือ, การกระพริบตา เพื่อให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย ตัวอย่างเช่น คุณแม่กักมือเรียกลูกชายวัย 2 ขวบ เมื่อลูกชายเดินเข้ามาใกล้ คุณแม่ชี้ไปที่ลูกบอลซึ่งวางอยู่ที่พื้น ลูกชายเก็บลูกบอลขึ้นมา คุณแม่พยักหน้าให้ลูกชายเดินมาหา

3. การชี้แนะโดยใช้สิ่งของ (Material Prompting) ได้แก่ การชี้แนะโดยใช้สิ่งของวัตถุหรือสัญลักษณ์ต่างๆ เช่นป้ายประกาศ ลูกศรชี้บอกทาง เพื่อให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย ตัวอย่างเช่น การติดป้ายไว้ที่ตู้โทรศัพท์ว่า ไม่ควรใช้โทรศัพท์เกิน 3 นาที หรือป้ายสัญญาณจราจรตามถนน

หลักในการใช้การชี้แนะอย่างมีประสิทธิภาพ มีวิธีการดังต่อไปนี้

1. ในกรณีที่พฤติกรรมเป้าหมายทำได้ยากหรือซับซ้อน ควรให้การชี้แนะอย่างเป็นขั้นตอนไม่ควรรวบรัดเกินไป ซึ่งอาจทำให้บุคคลลำดับพฤติกรรมไม่ถูกเป็นผลทำให้บุคคลไม่สามารถแสดงพฤติกรรมเป้าหมายได้ (Catania; & Brigham. 1978:302)

2. เมื่อให้การชี้แนะแล้วบุคคลกระทำพฤติกรรมเป้าหมายการเสริมแรงทันที เพราะจะทำให้บุคคลสามารถแยกแยะได้ว่า การแสดงพฤติกรรมตามการชี้แนะนั้นจะทำให้ได้รับผลกรรมที่บุคคลพึงพอใจ (Craighead, Craighead; & Sumner. J. 1976)

3. การค่อยๆ ถอดถอน Fading การชี้แนะหลังจากที่บุคคลมีพฤติกรรมสม่ำเสมอเพื่อให้พฤติกรรมเป้าหมายยังคงอยู่ ถึงแม้ไม่มีการชี้แนะเมื่อบุคคลนั้นอยู่ในสภาพการณ์จริง (Craighead, Craighead; & Sumner. J. 1976)

สรุปหลักการชี้แนะอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องพิจารณาว่าสถานการณ์นั้นควรให้การชี้แนะประเภทใด ควรมีการชี้แนะอย่างเป็นขั้นตอน ไม่รวบรัดจนเกินไปและการให้การเสริมแรงทันทีที่บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมายและทำให้บุคคลแยกแยะได้ว่า พฤติกรรมใดที่จะนำไปสู่ผลกรรมที่บุคคลพึงพอใจ แล้วค่อยๆ ลดการชี้แนะลงเพื่อให้พฤติกรรมพึงประสงค์คงอยู่เหมือนในสภาพการณ์จริง

2.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเทคนิคการชี้แนะ (Prompting)

รัตนา นุตมากุล (2528) ศึกษาผลของการใช้เงื่อนไขการให้เบี่ยงพฤติกรรมและการชี้แนะต่อพฤติกรรมทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาทางพฤติกรรม เพื่อศึกษาผลของการใช้เงื่อนไขการให้เบี่ยงพฤติกรรมและการชี้แนะต่อพฤติกรรมทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนแจ้งร้อน กรุงเทพฯ จำนวน 21 คน ผลการทดลองพบว่าพฤติกรรมทางการเรียนทั้ง 3 พฤติกรรม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่าข่าวหน้าชั้นเรียน การทำงานของวิชาที่เรียนในคาบที่ 2 ของทุกวันตามที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนดและการทำงานของวิชาที่เรียนในคาบที่ 2 ได้ถูกต้อง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของปริมาณงาน โดยวางเงื่อนไขการให้เบี่ยงพฤติกรรมและการชี้แนะต่อพฤติกรรมเป้าหมายที่ละพฤติกรรม เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

รัศมี ดินประเสริฐสัตย์ (2531) การศึกษาผลของการชี้แนะโดยใช้วาจาและการกำหนดบทบาทผู้จัดการชั้นเรียนต่อการเพิ่มพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนของเด็กแยกตัว เพื่อศึกษาผลของการชี้แนะโดยใช้วาจาและการกำหนดบทบาทผู้จัดการชั้นเรียนต่อการเพิ่มพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนของเด็กแยกตัว กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล จำนวน 6 คน ผลการวิจัยพบว่าเด็กแยกตัวที่ได้รับการชี้แนะโดยใช้วาจาจะมีพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนสูงกว่าเด็กแยกตัวที่ไม่ได้รับการชี้แนะโดยใช้วาจา

สุภาวดี ณะศรี (2531) ศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของการใช้การชี้แนะ การเสริมแรงทางบวกและการค่อยถอดถอนต่อการเพิ่มและการคงอยู่ของพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม ในชั้นเรียน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพระหว่างการใช้การชี้แนะร่วมกับการเสริมแรงทางบวก และการค่อยถอดถอนการชี้แนะกับการใช้การเสริมแรงทางบวกเพียงอย่างเดียวต่อการเพิ่มและการคงอยู่ของพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกจะแสดงพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนเพิ่มมากกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุรีย์ กลวิทย์อำนาจ (2537) ผลของการใช้เทคนิคตัวแบบ การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ของเด็กดาวน์ซินโดรม ที่มีอายุระหว่าง 3-4 ปี ของโรงเรียนราชานุกูล การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของการใช้เทคนิคตัวแบบ การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวก

2.2 เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาที่ผลกรรม

2.2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางบวก

การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง การเพิ่มความถี่ของพฤติกรรมเป้าหมายอันเป็นผลเนื่องมาจากการได้รับสิ่งเร้าบางอย่างหลังจากที่บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมายแล้ว

การเสริมแรงทางบวก สามารถใช้ได้กับพฤติกรรมเกือบทุกประเภทและทุกสภาพการณ์ เพียงแต่ผู้นำไปใช้จะต้องเลือกตัวเสริมแรงให้เหมาะสม

ตัวเสริมแรงทางบวกที่นำมาใช้ในการเสริมแรงทางบวก แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต 2524:37)

1. ตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข (Primary or Unconditioned Reinforce) คือตัวเสริมแรงที่มีคุณสมบัติเป็นตัวเสริมแรงด้วยตนเอง เนื่องจากมีอิทธิพลต่ออินทรีย์โดยตรง เช่น อาหาร, น้ำ, อากาศ ฯลฯ

2. ตัวเสริมแรงที่ต้องวางเงื่อนไข (Secondary or conditioned Reinforce) คือตัวเสริมแรงที่ไม่มีคุณสมบัติเป็นตัวเสริมแรงด้วยตัวมันเอง แต่เนื่องจากได้นำไปสัมพันธ์กับตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไขหรือตัวเสริมแรงอื่นๆ ที่มีคุณสมบัติเป็นตัวเสริมแรงอยู่แล้ว โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ จึงเป็นผลให้มีคุณสมบัติเป็นตัวเสริมแรง เช่น คำชมเชย, เงิน, คะแนน, ดาว ฯลฯ

หลักในการให้การเสริมแรงทางบวกให้มีประสิทธิภาพนั้นแคชดิน (Kazdin. 1980: 123-131) เสนอว่า

1. ต้องให้การเสริมแรงทันที ที่พฤติกรรมที่พึงประสงค์เกิดขึ้นโดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เป็นทักษะใหม่ เพราะจะทำให้อินทรีย์เกิดการเรียนรู้ได้เร็วกว่าการทิ้งช่วงเวลาของการเสริมแรงให้นานออกไป

2. ใช้ตัวเสริมแรงที่มีคุณภาพหรือชนิดที่บุคคลต้องการซึ่งคุณภาพของตัวเสริมแรงจะมีมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับความพอใจของบุคคลที่มีต่อตัวเสริมแรงนั้น ถ้าบุคคลพอใจในตัวเสริมแรงมาก จะทำให้ตัวเสริมแรงมีคุณภาพสูง ถ้าบุคคลพอใจในตัวเสริมแรงน้อยคุณภาพของตัวเสริมแรงก็น้อยลง

3. ตัวเสริมแรงที่ให้อาจต้องมีขนาดและจำนวนมากพอแก่ความต้องการยังมีจำนวนมากยิ่งทำให้ความถี่ของพฤติกรรมมากขึ้นแต่ตัวเสริมแรงบางชนิดก็มีข้อจำกัด คือ ถ้าให้เป็นจำนวนมากอย่างไม่เหมาะสมแล้วอาจกลายเป็นตัวเสริมแรงที่หมดคุณสมบัติในการเป็นตัวเสริมแรง เช่น อาหาร, น้ำ, คำชมเชย เป็นต้น

4. การใช้ตารางการเสริมแรง กรณีที่ต้องการให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ผู้ปรับพฤติกรรมควรจะให้การเสริมแรงทุกครั้งที่มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์เกิดขึ้นและให้ตารางเสริมแรงแบบทุกครั้งจะทำให้อัตราการเกิดพฤติกรรม สูงกว่าการเสริมแรงแบบครั้งคราว เมื่อพฤติกรรมนั้นเกิดบ่อยครั้งขึ้นและสม่ำเสมอจึงควรเปลี่ยนมาเป็นการเสริมแรงเป็นแบบครั้งคราว เพื่อให้พฤติกรรมนั้นอยู่คงทนต่อไป

ประเภทของตัวเสริมแรงทางบวก ตัวเสริมแรงทางบวก แบ่งได้เป็น 5 ชนิด (Rimm; & Master. 1979) ได้แก่ 1.ตัวเสริมแรงที่เป็นสิ่งของ 2.ตัวเสริมแรงทางสังคม 3.ตัวเสริมแรงที่เป็นกิจกรรม 4. ตัวเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร 5.ตัวเสริมแรงภายใน การเสริมแรง เป็นวิธีหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการเพิ่มพฤติกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมแรงทางสังคมและการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร เมื่อ พิจารณาในคุณสมบัติการเสริมแรงทางสังคมสามารถใช้ได้ง่ายซึ่งทุกคนสามารถใช้ได้เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมมนุษย์อยู่แล้ว และเกิดขึ้นตามธรรมชาติในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ดังนั้นการใช้การเสริมแรงทางสังคมจึงเป็นการประหยัดอย่างมาก เพราะไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ ส่วนคุณสมบัติของการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกรนั้น เป็นวิธีที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหาทางอารมณ์ การที่เบี้ยอรรถกร สามารถนำไปแลกกับตัวเสริมแรงอื่นๆ เช่น ขนม อุปกรณ์การเรียนและสิทธิพิเศษต่างๆ ฯลฯ ได้มากกว่า 1 ตัว จึงทำให้ตัวของมันเองมีคุณสมบัติเป็นตัวเสริมแรงแผ่ขยาย (Generalized Reinforcers) และมีประสิทธิภาพในการเป็นตัวเสริมแรงอย่างมาก (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2536:104) ในงานวิจัยนี้จึงเลือกใช้การเสริมแรงทางสังคมควบคู่กับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกรในการเพิ่มพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

2.2.1.1 เอกสารเกี่ยวกับการเสริมแรงทางสังคม

เป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพสูงไม่จำเป็นต้องถอดถอนเพราะเป็นตัวเสริมแรงที่มีอยู่ทั่วไปตามธรรมชาติ นอกจากนี้ยังสามารถใช้ได้ง่าย สะดวก ประหยัด อีกทั้งไม่รบกวนพฤติกรรมเป้าหมาย และสามารถใช้ได้ทันทีที่เกิดพฤติกรรมเป้าหมาย การเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcement) หมายถึง

ก. ในกรณีที่เป็นภาษาพูด

1. ผู้ใช้จะต้องแสดงความจริงใจออกมา โดยที่ไม่พูดในสิ่งที่ตนไม่ได้ หมายถึง เช่น ครูเห็นนักเรียนวาดภาพอยู่แล้วพูดว่า “ฉันชอบภาพวาดของเธอมากเลยนะ” แต่สายตากลับไปมองที่อื่นจะทำให้นักเรียนทราบว่าครูไม่ได้ชอบอย่างจริงใจ ซึ่งไม่เป็นผลดีและไม่เป็นการเสริมแรงด้วย
2. ใช้คำพูดที่มีลักษณะเป็นส่วนตัว เช่น พูดว่า “ครูภูมิใจในตัวของเธอมากที่เธอทำงานส่งครูทุกครั้ง” แทนที่จะพูดว่า “มีความพยายามทำงานมาส่งดีมาก น่าเลื่อมใส”
3. ใช้คำพูดที่เจาะจงถึงพฤติกรรมมากกว่าที่บุคคล เพราะจะทำให้เด็กรู้ว่าตนได้รับการเสริมแรงเพราะอะไร เช่น “เธอทำงานมาส่งครูทุกครั้ง ดีมาก” แทนที่จะพูดว่า “เธอมีความรับผิดชอบดีมาก” เป็นต้น

ข. ในกรณีที่เป็นภาษาท่าทาง

1. ผู้แสดงจะต้องมีความจริงใจ ไม่ใช่หน้ายิ้ม แต่มือกำมัด เป็นต้น
2. จะต้องทำสม่ำเสมอ และนอกจากนี้ท่าทางที่ครูใช้ในการเสริมแรงก็ต้องไม่นำมาใช้ในการลงโทษ เช่น การที่ครูยิ้มยอมรับพฤติกรรมของเด็ก ครูจะต้องไม่ใช่การยิ้มนั้นไปเกี่ยวข้องกับการลงโทษเด็ก เพราะจะทำให้เด็กปรับตัวไม่ได้

ข้อดีของการใช้แรงเสริมทางสังคม

1. ใช้ง่าย ทุกคนสามารถใช้ได้เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมมนุษย์อยู่แล้ว
2. ไม่รบกวนพฤติกรรมที่กำลังทำอยู่ เช่น การที่นักเรียนกำลังทำแบบฝึกหัดอยู่นั้นครูอาจจะเดินเข้าไปใกล้ และตะแคงไหล่เบาๆ เป็นการแสดงความพอใจ ซึ่งการกระทำเพียงแค่นี้จะไม่รบกวนพฤติกรรมการทำแบบฝึกหัดอีกด้วย
3. เป็นตัวเสริมแรงชนิดแผ่ขยาย นั่นหมายความว่า ตัวเสริมแรงทางสังคมนั้นสามารถไปมีความสัมพันธ์กับตัวเสริมแรงอื่นๆ ได้ เช่น คุณพ่อบอกว่า “ลูกพ่อขยันทำงานจริง อาทิตย์นี้พ่อจะพาไปซื้อของเล่น” เป็นต้น จากนั้นเด็กอาจจะคิดว่าพ่อคุณพ่อชมอาทิตย์นี้นั้นอาจจะได้ของเล่น ได้ดูภาพยนตร์ เป็นต้น เหตุนี้จึงทำให้ตัวเสริมแรงทางสังคมมีประสิทธิภาพมาก

4. เกิดขึ้นตามธรรมชาติในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ดังนั้นการใช้การเสริมแรงทางสังคมจึงเป็นการประหยัดอย่างมาก เพราะไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ เพียงแต่ผู้ใช้อาจจะต้องเลือกคำพูดหรือแสดงท่าทางที่เหมาะสมกับสภาพการณ์

ข้อควรระวังในการใช้แรงเสริมทางสังคม

ในการใช้แรงเสริมทางสังคม ผู้ใช้จะต้องระลึกไว้เสมอว่า ตัวเสริมแรงทางสังคมเป็นตัวเสริมแรงชนิดที่ต้องวางเงื่อนไข ดังนั้นตัวเสริมทางสังคมจึงอาจจะไม่เสริมแรงนักเรียนทุกคน ในการใช้ตอนแรกจึงควรที่จะใช้คู่กับตัวเสริมแรงอื่นๆ เช่น อาหารหรือสิ่งของที่เด็กพอใจเสียก่อน จากนั้นจึงค่อยใช้ตัวเสริมแรงทางสังคมแต่เพียงอย่างเดียว

หลักการการใช้การเสริมแรงทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

1. ต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีทันใด
2. เสริมแรงทางสังคมต่อหน้าเมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมายแล้ว
3. ต้องบอกว่าบุคคลทำพฤติกรรมอะไรที่ดี
4. บอกว่าคุณมีความรู้สึกอย่างไรที่บุคคลแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น
5. ในกรณีที่เขายังไม่บรรลุพฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการควรกระตุ้น ให้บุคคลได้แสดงพฤติกรรมที่ดีเพิ่มขึ้น
6. จับมือ และแตะตัวเขาเพื่อให้บุคคลมีความรู้สึกว่าคุณสนับสนุนเขา

2.2.1.2 เอกสารที่เกี่ยวกับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร

เบี้ยอรรถกร (Token Economy) เป็นสัญลักษณ์หรือรูปแบบหลายอย่างอาจอยู่ในรูปของคะแนน เบี้ย ดาว คุปอง แสตมป์ เป็นต้น ซึ่งผู้ที่ได้รับสามารถนำไปแลกสิ่งต่างๆ ได้ตามต้องการของแต่ละบุคคลภายใต้อำนาจการแลกเปลี่ยนของแต่ละชนิด

มิคุลาส (Mikulas. 1978: 89-94) กล่าวว่า การเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกรเป็นการให้แรงเสริมทางบวกวิธีหนึ่งจัดเป็นลักษณะหนึ่ง ของการให้แรงเสริม ที่เรียกว่า “สัญญาที่ตกลงกันได้” (Contingency Contracting) ซึ่งสัญญาที่ตกลงกันไว้จะมีลักษณะที่ชัดเจนและทำให้ทุกคนเกิดความเข้าใจเป็นอย่างดี ซึ่งทำให้บุคคลเกิดความคาดหวังในผลของพฤติกรรมที่แตกต่างกัน นักปรับพฤติกรรมจะเป็นผู้ทำข้อตกลงต่างๆ กับผู้ที่เกี่ยวข้อง และใช้เบี้ยเป็นตัวเสริมแรง เรียกว่า “เบี้ยอรรถกร” ดังนั้น การให้การเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร จึงประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 เป็นขั้นตอนที่ผู้เกี่ยวข้องจะมาทำสัญญาร่วมกันเกี่ยวกับปริมาณ และคุณภาพของพฤติกรรมที่จะได้รับเบี้ย ส่วนขั้นตอนที่ 2 เป็นขั้นตอนที่ผู้รับการปรับ

มอริส (Morris. 1985:55) ได้เสนอว่าลักษณะของเบี้ย (Token) ที่จะให้เป็นสิ่งเสริมแรงในโปรแกรมการปรับพฤติกรรมควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. มองเห็นได้จับต้องได้และนับได้
2. เก็บไว้ได้โดยไม่เสื่อมคุณภาพ
3. นำไปแลกสิ่งที่ต้องการได้
4. ไม่สามารถได้รับจากแหล่งอื่น นอกจากรับจากครูหรือผู้วิจัยแต่ต้องอยู่ในโปรแกรมนั้นๆ

สมโภชน์ เขียมสุภาษิต (2536) กล่าวว่าเบี้ยอรรถกรเป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพในการรักษาระดับหรือเพิ่มพฤติกรรมได้มากกว่าตัวเสริมแรงอื่นๆ เนื่องจากมีอำนาจในการแผ่ขยาย (Generalized Reinforcers) สามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นตัวเสริมแรงได้มากกว่า 1 อย่าง ซึ่งทำให้ไม่หมดสภาพการเป็นตัวเสริมแรงเหมือนกับตัวเสริมแรงอื่นๆ นอกจากนี้เบี้ยอรรถกรยังสามารถใช้เป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมเป้าหมายกับตัวเสริมแรงอื่นๆ เช่น เชื่อมโยงกับอาหารที่เด็กชอบหรือกิจกรรมที่เด็กสนใจเป็นต้นและสามารถให้ได้ทันทีหลังจากพฤติกรรมเกิดขึ้นไม่ขัดขวางกิจกรรมที่กำลังดำเนินอยู่และใช้ได้กับทุกคนรวมทั้งการทดลองกับกลุ่มใหญ่ๆ แม้ว่าแต่ละคนจะชอบต่างกันก็ตามแต่ก็สามารถนำเบี้ยไปแลกของที่ตนเองต้องการได้ เนื่องจากมีสิ่งของให้แลกเปลี่ยนหลายอย่างและยังสามารถให้เบี้ยอรรถกรได้ตามจำนวนพฤติกรรม

ข้อดีของการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร

แอลลอนและแอซริน (Ayllon; & Azrin. 1968: 61) ได้เสนอแนะถึงการนำเบี้ยอรรถกรไปใช้ในกรณีดังต่อไปนี้คือ

1. ตัวเสริมแรงบวกชนิดอื่น เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ มีจำนวนน้อยหรือหาได้ยาก
2. ตัวเสริมแรงบวกชนิดอื่นที่ไม่สามารถให้ได้ทันทีทันใดหลังจากพฤติกรรมเกิดขึ้น เพราะจะไปขัดขวางกิจกรรมที่กำลังดำเนินอยู่ ตัวเสริมแรงพวกนี้ ได้แก่ อาหาร หรือกิจกรรมบางอย่าง เช่น การได้ไปเที่ยว การได้เล่นเกม การได้พักผ่อน เป็นต้น หรือในกรณีของคนกลุ่มใหญ่ที่ต้องให้ตัวเสริมแรงบวกหลายชนิด ในการตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคลซึ่งอาจก่อให้เกิดความยุ่งยากในการให้การเสริมแรง เพื่อลดปัญหาเหล่านั้น ควรใช้เบี้ยอรรถกรเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมกับตัวเสริมแรงชนิดนั้น
3. ถ้าการเสริมสร้างพฤติกรรมที่ต้องใช้ระยะเวลานาน เบี้ยอรรถกรก็อาจนำมาใช้เพื่อจูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรมได้นาน

4. ตัวเสริมแรงชนิดอื่นๆ นั้น เมื่อให้การเสริมแรงไประยะหนึ่งแล้วอาจจะหมดประสิทธิภาพในการเป็นตัวเสริมแรงได้

5. มีความต้องการให้เบี่ยงพฤติกรรมเป็นสัญญาณเตือนว่าจะได้รับการเสริมแรงเมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรม

แคชดิน (Kazdin. 1977: 39-45; citing Christophersen; & others. 1972.) ได้เสนอแนะข้อดีของเบี่ยงพฤติกรรมไว้ดังนี้

1. สามารถคงไว้ซึ่งอัตราการแสดงพฤติกรรมในระดับสูงกว่าการใช้แรงเสริมอื่นๆ เช่น การยอมรับ คำชมเชย หรือการให้ทำกิจกรรมที่ชอบ
2. สามารถให้ได้ทันทีที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่ต้องการโดยไม่ขัดขวางหรือรบกวนพฤติกรรมนั้น
3. ไม่หมดสมภาวะการมีประสิทธิภาพในการเสริมแรงเพราะสามารถแลกเปลี่ยนเป็นสิ่งของหรือกิจกรรมที่ต้องการได้มากมาย
4. เป็นแรงเสริมชนิดเดียวที่สามารถเสริมแรงบุคคลที่มีความต้องการและพึงพอใจต่างกัน
5. สามารถนำติดตัวไปง่ายและจำนวนของเบี่ยงพฤติกรรมจะแสดงถึงอัตราของการแสดงพฤติกรรมด้วย
6. ง่ายต่อการให้และสามารถให้อย่างยุติธรรม
7. สามารถใช้กับสถานที่ที่บ้านได้ เช่น เด็กๆ จะได้รับเบี่ยงทุกวันเพื่อรักษาพฤติกรรมหรืออาจได้รับเบี่ยงสำหรับรางวัลเล็กๆ น้อยๆ ประจำวัน เช่น อนุญาตให้เข้านอนได้ครึ่งชั่วโมง และได้รับรางวัลใหญ่ในเวลาอื่นๆ นอกเหนือจากนั้น

ข้อจำกัดของการเสริมแรงด้วยเบี่ยงพฤติกรรม

แคชดิน (Kazdin. 1977: 45) ได้เสนอข้อจำกัดของการเสริมแรงด้วยเบี่ยงพฤติกรรมไว้ดังต่อไปนี้ คือ

1. การให้เบี่ยงพฤติกรรมมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการแสดงพฤติกรรมที่พึงปรารถนา ฉะนั้นบุคคลจึงเรียนรู้ว่าเบี่ยงพฤติกรรมเป็นสัญญาณที่แสดงให้ทราบว่าพฤติกรรมนั้นได้รับการเสริมแรงด้วยเบี่ยงพฤติกรรม เมื่อถึงเวลาต้องดให้เบี่ยงพฤติกรรมนั้นจึงลดลง ถ้าต้องการให้อัตราการแสดงพฤติกรรมนี้ยังคงเดิม จึงต้องใช้แรงเสริมตัวอื่นที่มีคุณค่า เช่น เกรด เงิน และคำชมเชยมาแทนเบี่ยงพฤติกรรมหรืออาจใช้สถานการณ์ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น สิทธิพิเศษ กิจกรรม และแรงเสริมทางสังคมแทนได้

2. มีปัญหาในการเก็บรักษาเบี่ยง บางคนอาจได้เบี่ยงมาโดยไม่ถูกต้อง เช่น ขโมยของจากเพื่อน แทนที่จะแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ซึ่งทำให้เบี่ยงพฤติกรรมมีประสิทธิภาพน้อยลง วิธีป้องกันการขโมยทำได้โดยการให้เบี่ยงพฤติกรรมที่แตกต่างกันสำหรับแต่ละบุคคล ส่วนการทำเบี่ยงหายก็ให้ผู้แสดงพฤติกรรม

ขั้นตอนในการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร

แคชดิน (Kazdin. 1977 : 47) กล่าวถึงขั้นตอนในการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกรไว้ดังนี้คือ

1. กำหนดพฤติกรรมที่เป็นจุดประสงค์พร้อมทั้งนิยามลักษณะของพฤติกรรมไว้ชัดเจนและวิธีการวัดลักษณะพฤติกรรมนั้น
2. เลือกวิธีการที่ทดลองที่สามารถประเมินผลการเสริมแรงได้
3. เลือกสิ่งที่จะนำมาใช้เป็นเบี้ย เลือกตัวเสริมแรงที่จะนำมาแลกและกำหนดอัตราการแลกเปลี่ยนที่แน่นอน

การเลือกเบี้ยอรรถกร

แคชดิน (Kazdin. 1977 : 51) กล่าวถึงการให้เบี้ยอรรถกรไว้ว่า เบี้ยอรรถกรเป็นสิ่งที่ใช้เป็นตัวกลาง สำหรับการแลกเปลี่ยน สิ่งที่ยอมรับใช้เป็นเบี้ยมีหลายชนิด เช่น ไม้ ตั๋ว ดาว คะแนน ความถี่ของเครื่องนับครั้ง การเจาะรูกระดาษแข็ง เหรียญที่ผลิตเอง ฯ การเลือกสิ่งต่างๆ ดังกล่าวขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมลักษณะของปัญหาและกลุ่มตัวอย่างซึ่งต้องคำนึงถึงดังต่อไปนี้

1. เบี้ยต้องมีลักษณะพิเศษยากต่อการปลอมแปลง
2. สะดวกในการใช้พกติดตัวได้ง่าย
3. มีลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลเพื่อมิให้เกิดการขโมยหรือแลกเปลี่ยนพร้อมทั้งสะดวกในการให้และการตรวจสอบจำนวนพฤติกรรมและสิ่งแลกเปลี่ยนที่แต่ละคนพึงพอใจ

การเลือกสิ่งแลกเปลี่ยน

แคชดิน (Kazdin. 1977 : 49-51) กล่าวถึงการเลือกสิ่งแลกเปลี่ยนว่า การเลือกตัวเสริมแรงที่ต้องใช้เบี้ยมาเป็นตัวแลกเปลี่ยนในการเลือกสิ่งที่ต้องการใช้เบี้ยมาแลกเปลี่ยนอาจทำได้ 2 วิธี คือ การสังเกตและการสอบถามเป็นรายบุคคลเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการทั้งอาหาร สิ่งของ เครื่องใช้และกิจกรรมที่ชอบมากที่สุด แต่ต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมและเป็นไปได้ มีการกำหนดอัตราแลกเปลี่ยนที่แน่นอน และต้องเปิดโอกาสให้ทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับแรงเสริมถึงแม้จะมีพฤติกรรมน้อยมาก

2.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางสังคมและการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร

ลาเฮย์ และดราบแมน (Lahey and Drabman. 1974: 307-312) ใช้การเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร เพื่อฝึกการอ่านคำศัพท์ 30 คำ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 2 จำนวน 6 คน แบ่งเป็นกลุ่ม

เรณู ผดุงถิ่น (2517: 16-17) ได้ทำการศึกษาการใช้แรงเสริมทางสังคม เพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โดยคัดเลือกนักเรียนจากการเสนอแนะของครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 จำนวน 34 คน แบ่งออกเป็นพฤติกรรมไม่รับผิดชอบจำนวน 12 คน พฤติกรรมผิดระเบียบวินัยของโรงเรียน จำนวน 11 คน พฤติกรรมก่อวุ่นชั้นเรียน จำนวน 7 คน และพฤติกรรมก้าวร้าวจำนวน 4 คน โดยการใช้เทคนิคการจัดการพฤติกรรมตามหลักจิตวิทยา 8 วิธี ได้แก่ 1 การเสริมแรงทางสังคมและให้รางวัลเป็นสิ่งของ 2 การใช้สัญญาเงื่อนไข 3 การเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร 4 การเสริมแรงทางสังคม 5 การให้ข้อมูลป้อนกลับควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคม 6 การวางเงื่อนไขเป็นกลุ่ม 7 เทคนิคกระบวนการ ดี อาร์ ไอ และ 8) การควบคุมตนเอง และใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มตัวอย่างเดี่ยว (Single Subject Design) แบบเส้นฐานเดี่ยว 3 ชนิด คือ A-B , A-B-A' และ A-B-A'-B' เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของนักเรียนในทุกขั้นตอนของการจัดกระทำ มีหน่วยของข้อมูลเป็นจำนวนครั้งต่อวัน หรือครั้งต่อสัปดาห์ หรือเป็นร้อยละต่อสัปดาห์ ซึ่งใช้หลักการปรับพฤติกรรมคือให้ความสนใจและคำชมเชยกับพฤติกรรมที่เหมาะสม ผลการวิจัยสรุปได้ว่าเทคนิคการจัดการพฤติกรรมตามหลักจิตวิทยาด้วยการเสริมแรงทางสังคมและให้รางวัลเป็นสิ่งของ การวางเงื่อนไขเป็นกลุ่ม การให้ข้อมูลป้อนกลับควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคม และการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกรแล้วทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมไม่รับผิดชอบลดลงและหมดไป และเทคนิคการจัดการพฤติกรรมตามหลักจิตวิทยาด้วยวิธีการใช้สัญญาเงื่อนไข ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมลดลงและหมดไป ส่วนการใช้เทคนิคการเสริมแรงทางสังคมและให้รางวัลเป็นสิ่งของ และการเสริมแรงทางสังคม ทุกวิธีดังกล่าวทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมผิดระเบียบวินัยของโรงเรียนลดลง เทคนิคการจัดการพฤติกรรมตามหลักจิตวิทยาด้วยวิธีการเสริมแรงทางสังคมและให้รางวัลเป็นสิ่งของ ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมก่อวุ่นชั้นเรียนลดลงและหมดไป ส่วนวิธีการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร และการใช้เทคนิคกระบวนการ ดี อาร์ ไอ ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมก่อวุ่นชั้นเรียนลดลงประมาณร้อยละ 50 เทคนิคการจัดการพฤติกรรมตามหลักจิตวิทยาด้วยวิธีการใช้สัญญาเงื่อนไข เทคนิคกระบวนการ ดี อาร์ ไอ การเสริมแรงทางสังคม และการควบคุมตนเอง ทุกวิธีดังกล่าวทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งจำนวนครั้งและความรุนแรงลดลง

สุขุมลย์ คำหว่าน (2543) ศึกษาการลดพฤติกรรมก้าวร้าวโดยเทคนิคตัวแบบและการเสริมแรงทางสังคมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

นรารดี นิภาพฤกษ์ (2548) ศึกษาผลการใช้กิจกรรมศิลปะและการเสริมแรงทางสังคม เพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กปฐมวัย (อายุ 4-6 ปี) กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัย (อายุ 4-6 ปี) จำนวน 48 คน เลือกแบบเจาะจงโดยใช้แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมก้าวร้าว ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย ทางวาจา ในระยะทดลองและระยะติดตามผล ลดลงจากระยะเส้นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกกิจกรรมศิลปะและการเสริมแรงทางสังคม จากครูมีพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายในระยะทดลองน้อยกว่าเด็กที่ได้รับการฝึกกิจกรรมศิลปะ การเสริมแรงทางสังคมจากเพื่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จิตรา ไหลไพบูลย์ (2533) ศึกษาผลการใช้การเสริมแรงทางสังคมปรับคะแนนแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดชลบุรี จำนวน 8 คน แต่ละคนได้คะแนนฝึกหัดคณิตศาสตร์ไม่เกินร้อยละ 50 แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการจับคู่นักเรียนที่ได้คะแนนแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ใกล้เคียงกันมากที่สุด และจับฉลากชื่อเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 4 คน การทดลองใช้เวลา 10 สัปดาห์ แบ่งการทดลองเป็น 3 ระยะ ระยะแรกเป็นระยะหาเส้นฐานพฤติกรรมของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ระยะที่ 2 เป็นระยะที่ใช้การเสริมแรงทางสังคมแก่กลุ่มทดลอง และระยะสุดท้ายทำการติดตามผลใช้เวลา 1 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ในระยะที่ใช้การเสริมแรงทางสังคมของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมคะแนนแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ในระยะที่ใช้การเสริมแรงทางสังคมของกลุ่มทดลองสูงกว่าระยะเส้นฐานพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .013 คะแนนแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ในระยะติดตามผลของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และคะแนนแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ในระยะติดตามผลของกลุ่มทดลองสูงกว่าระยะเส้นฐานพฤติกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ยุพิน โกสุณิน 2546 ศึกษาพฤติกรรมที่เป็นปัญหาซึ่งมักพบในโรงเรียนทั่วไปในขณะนี้คือการที่เด็กไม่ส่งการบ้าน วัตถุประสงค์คือมุ่งจะปรับพฤติกรรมการส่งการบ้าน โดยการใช้เบี้ยอรรถกร

จากเอกสารงานและวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นนี้สรุปได้ว่าการให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกสามารถเพิ่มพฤติกรรม ของนักเรียนได้ จะเห็นได้ว่าการชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกนั้น เป็นวิธีการปรับพฤติกรรมที่น่าจะนำมาใช้ได้ ในสภาพการณ์ต่างๆ เพราะการชี้แนะสามารถทำให้นักเรียน เกิดพฤติกรรมเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องซึ่งเป็นการลดระยะเวลาในการเรียนรู้ได้ ส่วนการเสริมแรงทางบวกสามารถเป็นตัวที่ช่วยให้นักเรียนมีความถี่ของพฤติกรรมเป้าหมายสูงขึ้นและเป็นแรงเสริมที่ใช้ได้ง่ายและไม่สิ้นเปลืองเป็นสิ่งที่ทุกคนมีอยู่แล้ว เพียงแต่ต้องเลือกใช้ให้ถูกลักษณะ

3. แนวความคิดเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

การอบรมเลี้ยงดู เป็นกระบวนการฝึกอบรม ปูสร้าง และถ่ายทอดลักษณะต่างๆ จากบิดามารดาหรือผู้ใกล้ชิดให้แก่เด็ก ซึ่งในแต่ละสังคมก็มีวิธีการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับความเชื่อ ลักษณะนิสัย วัฒนธรรมและประเพณีของกลุ่มนั้นๆ นักจิตวิทยาพัฒนาการเชื่อว่า ประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากการอบรมเลี้ยงดู มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็กจะนั้นพ่อแม่จึงมีส่วนสำคัญในการปลูกฝังบุคลิกภาพ ซึ่งแสดงออกเป็นพฤติกรรมต่างๆ ให้แก่เด็กพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ จึงมีรากฐานมาจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่หรือครอบครัว เป็นปัจจัยสำคัญประการแรก

3.1 ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

ดวงเดือน พันธุมนาวิน,อรพินทร์ ชูชม และงามตา วนินทานนท์ (2528: 38) ได้ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตน หมายถึง การที่บิดา มารดา หรือผู้ดูแลปฏิบัติต่อเด็ก โดยการแนะนำฝึกฝน ให้เด็กพึ่งตนเองตั้งแต่ยังเล็กด้วยการทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันภายใต้การดูแลของผู้เลี้ยงดู วิธีการปฏิบัติคือ การซักผ้า รีดผ้า และช่วยเหลืองานบ้านที่ตนเองสามารถปฏิบัติได้อย่างเหมาะสมกับวัย และมีการให้รางวัลเมื่อเด็กทำงานสำเร็จให้กำลังใจเมื่อประสบความล้มเหลวและสนับสนุนให้ลองทำอีกครั้งจนสำเร็จ

ทักษะในการช่วยตัวเอง พึ่งตนเอง ทำอะไรได้ด้วยตนเองนั้น เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ ที่จะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาทักษะอื่นๆ เช่น การควบคุมตนเอง ความรับผิดชอบ การช่วยเหลือผู้อื่น และทำให้อุณหภูมิทางอารมณ์ดีขึ้น เด็กปกติจะเริ่มตนช่วยเหลือตัวเองได้ตั้งแต่อายุ 1 ปีขึ้นไป เด็กจะเริ่มเคลื่อนไหวได้มากขึ้นกว่าเดิม เริ่มเดินได้ พูดได้ สื่อสารได้ มีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น

การฝึกให้ช่วยตัวเองได้ตามวัย เริ่มฝึกได้ตั้งแต่วัยเตาะแตะ(1-2 ขวบ)ไปจนถึงวัยอนุบาล(3-6 ขวบ) เด็กควรจะถูกฝึกให้ช่วยตัวเองเรื่องส่วนตัวง่ายๆ เช่น การอาบน้ำ แปรงฟัน แต่งตัว สวมใส่เสื้อผ้า ใส่รองเท้า ถุงเท้า รับประทานอาหาร จัดเก็บเสื้อผ้า รองเท้า ข้าวของส่วนตัว ของเล่น ให้เป็นที่ที่เป็นทาง เด็กที่ช่วยตัวเองได้จะมีทักษะในการควบคุมกล้ามเนื้อ การใช้มือกับสายตาที่ประสานกันคล่องแคล่ว เริ่มมีความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถควบคุมตัวเองได้ และสามารถฝึกให้มีทักษะอื่นๆได้ง่าย นอกจากนี้ อุษา จารุสวัสดิ์ (2544) ได้กล่าว เด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองช้า จะมีลักษณะการพึ่งพาผู้อื่น ไม่มีความมั่นใจในตนเอง ส่วนเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองเร็ว เด็กจะมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงประพฤติตนไปในทางที่ดี ชอบพึ่งพาตนเองไม่ชอบพึ่งพาผู้อื่น มีความมั่นใจในตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง

ในวัยประถมศึกษา เด็กควรช่วยตัวเองได้มากขึ้น สามารถตื่นนอนเองได้ จัดตารางเวลาเองได้ เป็นส่วนใหญ่ จัดตารางสอนและเตรียมของใช้ส่วนตัวเอง จัดเตรียมเสื้อผ้าสำหรับวันรุ่งขึ้น เวลาใกล้สอบมีการวางแผนเตรียมตัวดูหนังสือได้ด้วยตัวเอง เวลาจะไปไหนมีการวางแผนเตรียมตัวล่วงหน้าได้

เมื่อถึงวัยรุ่น เด็กควรจะวางแผนล่วงหน้าเกี่ยวกับตัวเองได้ รับผิดชอบตัวเองได้เกือบเหมือนผู้ใหญ่ ไม่ต้องคอยบอกให้ทำในเรื่องกิจวัตรประจำวัน วัยรุ่นสามารถรับผิดชอบข้าวของส่วนตัว มีการจัดเก็บข้าวของเงินทองอย่างมีระเบียบ วางแผนการใช้เวลา แผนการใช้เงินได้ดี และสามารถควบคุมตัวเองให้ทำตามแผนการได้ มีเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาวของตัวเอง มีแนวทางการเรียนต่อและ อาชีพของตนเอง และกำกับตัวเองให้ทำได้สำเร็จตามที่วางแผนไว้

สรุปได้ว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง หมายถึง การที่บิดา มารดา หรือผู้ดูแลปฏิบัติต่อเด็ก โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันด้วยตนเอง อย่างเหมาะสมกับวัย เช่น เด็กควรจะวางแผนล่วงหน้าเกี่ยวกับตนเองได้ รับผิดชอบตัวเองได้เกือบเหมือนผู้ใหญ่ไม่ต้องคอยบอกให้ทำในเรื่องกิจวัตรประจำวัน วัยรุ่นสามารถรับผิดชอบข้าวของส่วนตัว มีการจัดเก็บข้าวของเงินทองอย่างมีระเบียบ วางแผนการใช้เวลา แผนการใช้เงินได้ดี และสามารถควบคุมตัวเองให้ทำตามแผนการได้ มีเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาวของตนเอง มีแนวทางการเรียนต่อและอาชีพของตน และกำกับตัวเองให้ทำได้สำเร็จตามที่วางแผนไว้ ในปริมาณต่างๆ

3.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองกับการเผชิญปัญหา

นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแตกต่างกัน มีความสามารถในการเผชิญปัญหาแตกต่างกัน เกษร ภูมิดี (2546) การเผชิญปัญหา เป็นความสามารถของนักเรียนในการเลือกวิธีการจัดการกับสถานการณ์ที่มีลักษณะเป็นอุปสรรคขัดขวางความต้องการหรือเป้าหมายที่วางไว้ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้เกิดความคับข้องใจ ให้คลี่คลายลงหรือเป็นไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบ

จากการศึกษาเอกสารที่กล่าวถึงการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมีความสัมพันธ์กับการเผชิญปัญหาซึ่งเป็นความสามารถของนักเรียนในการเลือกวิธีจัดการกับสถานการณ์ปัญหา นักเรียนบางคนอาจเลือกใช้วิธีการจัดการกับปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพหรือบางคนอาจจะเลือกวิธีการในการจัดการกับปัญหาอย่างไม่มีประสิทธิภาพหรือหลีกเลี่ยงกับปัญหา ขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง ฉะนั้นผู้วิจัยคาดการณ์ว่า การอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกันทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน จึงเป็นที่น่าสนใจว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองในลักษณะใดเมื่อนำมาศึกษาร่วมกับเทคนิคการชี้แนะทางบวกควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก จะพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาได้มากที่สุด จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ผู้วิจัยสนใจนำการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองเข้ามาศึกษาปฏิสัมพันธ์ร่วมกับการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน,อรพินท์ ชูชม และงามตา วรินทร์านนท์.2528:15) ได้ศึกษาการอบรมเลี้ยงดูแบบฝึกให้พึ่งตนเองเร็ว-ช้า จากผลการศึกษาพบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบฝึกให้พึ่งตนเองเร็ว เกี่ยวกับการที่เด็กมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงอย่างเด่นชัดดังเช่นงานวิจัยของ วินเทอร์ บอมทอม (ดวงเดือน พันธุมนาวิน,อรพินท์ ชูชม และงามตา วรินทร์านนท์.2528:14 ; อ้างอิงจาก Winterbottom:1966) ได้ศึกษาการฝึกให้เด็กพึ่งตนเองโดยการกำหนดกิจกรรมที่

สุขสมร ประพัฒน์ทอง (2521) ศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กเล็กโดยการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับการฝึก เช่น ทำความสะอาดส่วนต่างๆ ของร่างกายตนเอง เก็บเงินใส่กระปุกออมสิน ช่วยเหลืองานบ้านเล็กๆน้อยๆ เป็นต้น และได้ทำการสัมภาษณ์มารดาของเด็กชาย หญิง อายุ 7-10 ขวบ ปรากฏว่า เด็กเหล่านี้มีพฤติกรรมสัมฤทธิ์ผลสูงกว่าเด็กที่มารดารายงานว่าไม่เคยตั้งใจที่จะฝึกเลย

เกษร ภูมิดี (2546) การศึกษาความสามารถในการเผชิญปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรค ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพและรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 370 คน ซึ่งผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแตกต่างกันมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ดุษฎี โยเหลา 2532 การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กในประเทศโดยใช้การวิเคราะห์เมต้า พบว่ามีขนาดอิทธิพล 16 ค่า และมีค่า .36 ซึ่งเป็นขนาดอิทธิพลของการอบรมเลี้ยงดูแบบฝึกให้พึ่งตนเอง กับความคิดสร้างสรรค์ มีค่า .18 กับความคิดคล่องตัว มีค่า .13 กับความคิดริเริ่ม และมีค่า .27 กับความคิดละเอียดละออ

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมีผลต่อพฤติกรรมดีที่พึงประสงค์ และเหมาะสมตามวัย ส่วนเด็กที่ให้พึ่งตนเองช้าจะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา การฝึกเรื่องช่วยตัวเองนี้มีความสำคัญ เนื่องจากเด็กสมาธิสั้นส่วนใหญ่จะขาดทักษะเรื่องนี้ และฝึกได้ยากกว่าเด็กทั่วไป การฝึกต้องใช้เวลานานกว่าจะได้ผล และควรฝึกตั้งแต่อายุน้อย ถ้าขาดทักษะพื้นฐานนี้ พ่อแม่จะฝึกทักษะอื่นๆต่อไปได้ยาก ปัญหาที่พบบ่อยๆคือ พ่อแม่คิดว่าไม่จำเป็นต้องฝึก บางคนคิดว่าเอาไว้ฝึกทีหลัง บางคนสงสารเด็กไม่อยากให้ลำบาก บางคนไม่เห็นความสำคัญเลย ทำให้เมื่อโตขึ้นฝึกได้ยากมากกว่า การที่เด็กไม่ได้ฝึกให้ช่วยตัวเองนั้น สภาพจิตใจอารมณ์ก็仍将เหมือนเด็กที่ยังไม่โต ความคิดและอารมณ์จะมีลักษณะเหมือนเด็กคือเอาแต่ใจตัวเอง ไม่รู้จักการอดทนผินใจตัวเองบังคับใจตนเอง ไม่รู้จักต่อสู้เอาชนะความลำบาก แก้ปัญหาในชีวิตด้วยตัวเองไม่ได้ โตขึ้นจึงมีแนวโน้มที่จะแก้ไขปัญหาด้วยอารมณ์เหมือนเด็กๆ เวลาถูกขัดใจอาจแสดงอารมณ์มาก หรือแสดงความก้าวร้าวโดยขาดการควบคุม ทำให้เกิดพฤติกรรมเกรี้ยว ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

ฉะนั้นผู้วิจัยจึงคาดการณ์ว่า นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองในปริมาณมากจะมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหามากกว่า นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองในปริมาณน้อย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก ต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาและศึกษาปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และเป็นนักเรียนกลุ่มควบคุม 1 ห้อง จำนวนห้องละ 29 คน ในแต่ละห้องเรียนจะมีการแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการวัดการอบรมเลี้ยงดูแบ่งเป็นการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก และการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 4 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 15 คน 2 กลุ่ม และ 14 คน 2 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 58 คน

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบบแฟคทอเรียล 2 องค์ประกอบ (2x2 Factorial Design) (ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร. 2529) ซึ่งองค์ประกอบที่ 1.เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก และองค์ประกอบที่ 2. การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง แบ่งเป็นการวัดก่อนการทดลอง (Pretest) และวัดหลังการทดลอง (Posttest) โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการ จับฉลากเลือกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีลักษณะของแบบการวิจัยเป็นดังนี้

การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

เทคนิคการชี้แนะควบคู่ กับการเสริมแรงทางบวก	ได้รับ	มาก	น้อย
		ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจา กับการเสริมแรงทางบวกและมีการ อบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก มีจำนวนนักเรียนเท่ากับ 15 คน	ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจา กับการเสริมแรงทางบวกและมีการ อบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย มีจำนวนนักเรียนเท่ากับ 14 คน
	ไม่ได้รับ	มาก	น้อย
		ไม่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจา กับการเสริมแรงทางบวกและมีการ อบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก มีจำนวนนักเรียนเท่ากับ 14 คน	ไม่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจา กับการเสริมแรงทางบวกและมีการ อบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย มีจำนวนนักเรียนเท่ากับ 15 คน

ภาพประกอบ 4 แบบแผนการวิจัยของการได้รับและไม่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจา
ร่วมกับการเสริมแรงทางบวกจำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. กิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะทางวาจาร่วมกับการเสริมแรงทางบวก
2. แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมที่แสดงถึงพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจากการทำกิจกรรม
3. แบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

วิธีการดำเนินการสร้างเครื่องมือ

1. กิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะทางวาจาร่วมกับการเสริมแรงทางบวก
 - 1.1 ผู้วิจัยศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเผชิญปัญหาและเทคนิควิธีในการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

1.2 สํารวจเกมที่นำมาใช้ในการสร้างกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหา ในประเด็นของความยากง่ายของเกม และความคุ้นเคยในการเล่นกับกลุ่มตัวอย่าง

1.3 ผู้วิจัยสร้างกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหาโดยนำข้อมูลจากข้อ 1 และ ข้อ 2 มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมที่ใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมเผชิญปัญหา รวมทั้งสิ้น 10 กิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมอยู่ 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการ เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการลงมือปฏิบัติกิจกรรม, ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา ในแต่ละกิจกรรมจะประกอบด้วยสถานการณ์ปัญหา คือ สถานการณ์การเล่นเกมที่มีความยากและต้องปฏิบัติให้สำเร็จในระยะเวลาที่กำหนด เพื่อให้นักเรียนเกิดการรับรู้ปัญหา, ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม คือการพัฒนาพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหาด้วยการชี้แนะทางวาจาเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหา ได้แก่การยอมรับและการจัดการกับปัญหา พร้อมทั้งมีพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหาสูงขึ้นจากการได้รับการเสริมแรงทางบวก และขั้นสรุป เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหาจากการทำกิจกรรม

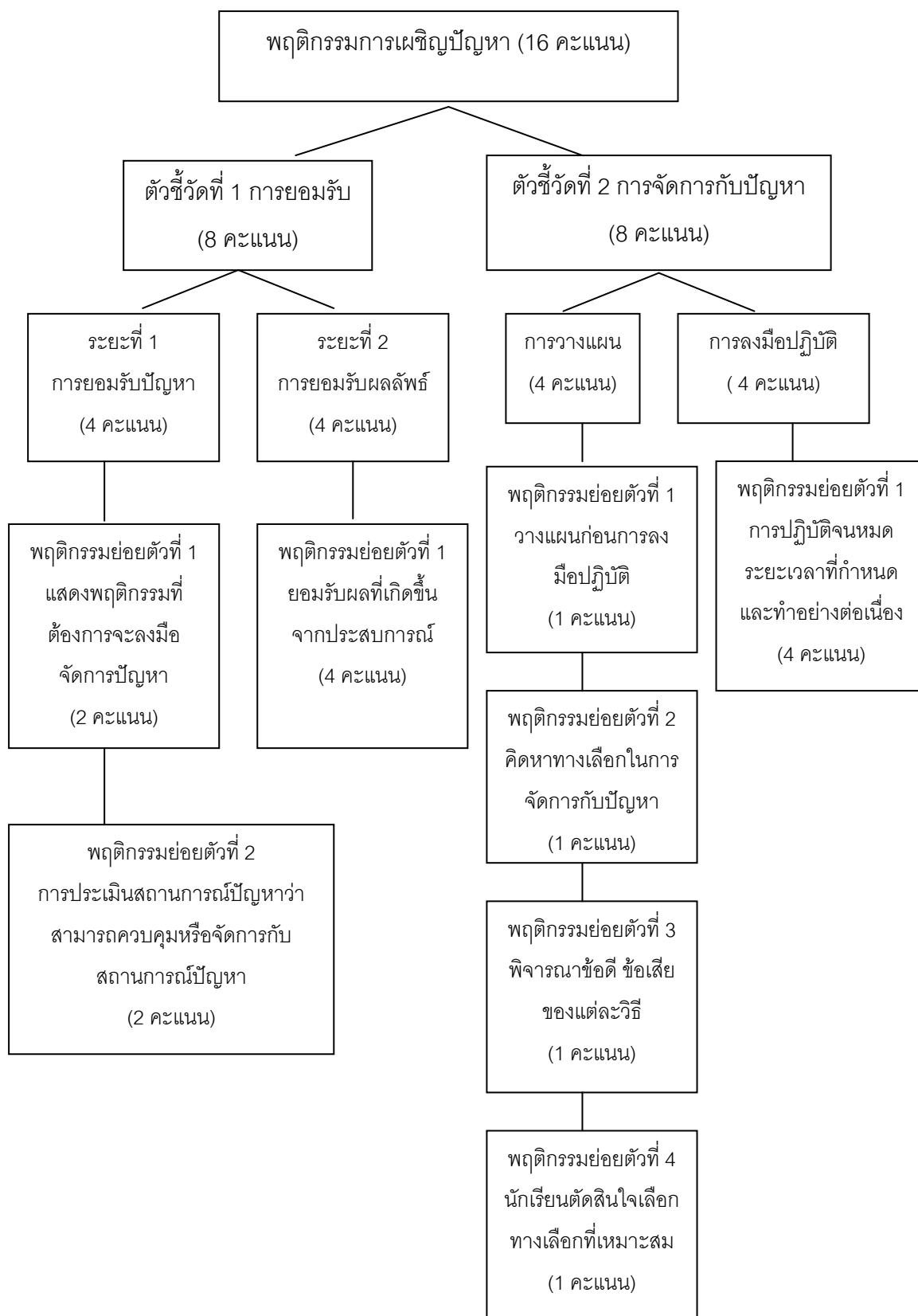
1.4 ตรวจหาความเที่ยงตรงของกิจกรรมที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหาในด้านปัญหา ได้แก่ ความชัดเจนของสถานการณ์ปัญหา ความเหมาะสมของสถานการณ์ปัญหาที่กำหนดด้านเกม ได้แก่ ความเหมาะสมของเกมที่จะนำมาใช้, ความยากของเกมที่กำหนดขึ้น, ด้านการประเมินลักษณะปัญหา ได้แก่ ความสอดคล้องกับนิยามศัพท์สามารถสะท้อนถึงพฤติกรรมการเล่นการยอมรับด้านการคาดการณ์ว่าสามารถควบคุมหรือจัดการกับสถานการณ์ปัญหา ด้านการประเมินผลลัพธ์ ได้แก่ ความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ สามารถสะท้อนถึงพฤติกรรมการเล่นการยอมรับผลที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์และด้านอื่นๆ ได้แก่ รูปแบบ, สี, ขนาดอักษร และรูปภาพ แล้วนำมาปรับปรุงในเรื่องความเหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.5 นำกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหาไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีความคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 กิจกรรม เพื่อเป็นการฝึกการดำเนินกิจกรรม

2. แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมที่แสดงถึงพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหาจากการทำกิจกรรม

2.1 ผู้วิจัยศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสังเกตและบันทึกพฤติกรรม

2.2 ผู้วิจัยสร้างแบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเล่นการเผชิญปัญหาโดยนำข้อมูลจากข้อ 1 มาใช้เป็นแนวทางในการสร้าง ประกอบด้วยพฤติกรรม 2 ตัวชี้วัด ได้แก่ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรมการเล่นการยอมรับ และตัวชี้วัดที่ 2 พฤติกรรมจัดการกับปัญหา ซึ่งผู้วิจัยให้ความสำคัญกับพฤติกรรมทั้ง 2 ตัวชี้วัดเท่าๆ กัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงแบ่งสัดส่วนการให้คะแนนในแต่ละตัวชี้วัดเท่าๆ กัน ดังแผนภาพ



ภาพประกอบ 5 แสดงสัดส่วนเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมกรรมการเผชิญปัญหา

ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรมการยอมรับ (8 คะแนน) แบ่งออกเป็น 3 พฤติกรรมย่อยได้แก่

1. การยกมือของนักเรียน 2 คะแนน
2. การประณามต่อสถานการณ์การแก้ปัญหา 2 คะแนน
3. การยอมรับผลที่เกิดจากการจัดการปัญหา 4 คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 2 พฤติกรรมการจัดการปัญหา (8 คะแนน) แบ่งออกเป็น 5 พฤติกรรมย่อย

1. การวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ 1 คะแนน
2. การคิดหาทางเลือกในการจัดการปัญหา 1 คะแนน
3. การพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี 1 คะแนน
4. การตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสม 1 คะแนน

5. การลงมือปฏิบัติจนหมดระยะเวลาที่กำหนดอย่างต่อเนื่องภายในเวลา 20 นาที 4 คะแนน โดยที่นักเรียนลงมือปฏิบัติติดต่อกันมากกว่า 17 นาที ได้ 4 คะแนน นักเรียนลงมือปฏิบัติต่อเนื่อง 14-17 นาที ได้ 3 คะแนน นักเรียนลงมือปฏิบัติต่อเนื่อง 10-14 นาที ได้ 2 คะแนน นักเรียนลงมือปฏิบัติต่อเนื่องน้อยกว่า 7-10 นาที ได้ 1 คะแนน และนักเรียนที่ลงมือปฏิบัติต่อเนื่องน้อยกว่า 7 นาทีได้ 0 คะแนน

รวมคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหามีค่าคะแนนเท่ากับ 0-16 ผู้วิจัยแบ่งระดับพฤติกรรมการเผชิญปัญหาเป็น 3 ระดับ ได้แก่

ระดับสูงคือนักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาอยู่ในช่วง 12-16 คะแนน

ระดับปานกลางคือนักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาอยู่ในช่วง 6-12 คะแนน

ระดับต่ำคือนักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาอยู่ในช่วง 0-6 คะแนน

2.3 ตรวจหาความเที่ยงตรงของเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละตัวชี้วัดของพฤติกรรมการเผชิญปัญหา จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน แล้วนำมาปรับปรุงในเรื่องความเหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.4 หลังจากนั้นผู้วิจัยนำแบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านแก้ว จังหวัดระยอง จำนวน 31 คน เพื่อหาค่าความสอดคล้องของผู้สังเกต ในแต่ละตัวชี้วัดได้ โดยสัมประสิทธิ์ความสอดคล้องของแบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมมีค่าเท่ากับ 0.88

3. แบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

3.1 ศึกษาานิยามจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง

3.2 สร้างแบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองให้สอดคล้องกับนิยามข้อคำถามจะกำหนดถึงการที่นักเรียนได้รับการฝึกฝนให้พึ่งตนเองด้วยการทำกิจกรรมต่างๆในชีวิตประจำวันจากบิดา มารดาหรือผู้ดูแลผู้เรียน จำนวน 15 ข้อ แต่ละข้อมีมาตรา 5 หน่วยจากไม่จริงเลย (1) จนถึงจริงที่สุด (5) โดยแบ่งระดับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองเป็น 2 ระดับ คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก และการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของคำตอบทั้งหมด โดยใช้พิสัยเป็นตัวแบ่ง

ตัวอย่างแบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

0) พ่อแม่ทำการบ้านแทนนักเรียน (-)

.....				
จริงที่สุด	จริง	ไม่แน่ใจ	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

00) พ่อแม่ให้เงินนักเรียนเป็นรายเดือนหรือรายสัปดาห์ (+)

.....				
จริงที่สุด	จริง	ไม่แน่ใจ	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

3.3 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดการอบรมเลี้ยงดู โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามปฏิบัติการ และตรวจสอบภาษาแล้วนำมาปรับปรุงในเรื่องความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ การแก้ไขความซับซ้อนของข้อความให้กระชับมากขึ้น และการปรับข้อความทางบวก ทางลบให้มีปริมาณข้อเท่าเทียมกัน

3.4 หลังจากนั้นนำแบบวัดที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วจำนวน 30 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (Try Out) โรงเรียนวัดป่าประดู่ จังหวัดระยอง จำนวน 100 คน

3.5 นำแบบวัดที่ได้มาหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อแต่ละฉบับด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total Correlation) โดยใช้สูตรของ เพียร์สัน (Pearson product moment correlation) และเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกสูง ($r > .20$) ซึ่งอยู่ระหว่าง .209-.542 และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ระดับ .66

3.6 ค่าเฉลี่ยของแบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่ใช้ในครั้งนี้มีค่าเท่ากับ 38.40 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.11 และมีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 26-48 คะแนนนักเรียนที่ได้คะแนนสูง

วิธีการดำเนินการทดลอง

แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

- 1 ระยะก่อนการทดลอง
- 2 ระยะการทดลอง
- 3 ระยะหลังการทดลอง

ขั้นที่ 1 ระยะก่อนการทดลอง

ใช้เวลาทั้งสิ้น 2 สัปดาห์ โดยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ขอความร่วมมือจากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
2. ให้นักเรียนทั้งหมดทำแบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง หลังจากนั้นนำคะแนนของนักเรียนในแต่ละห้องมาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมากกับกลุ่มที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย
3. การฝึกผู้ช่วยสังเกต เนื่องจากการทดลองนี้ให้นักเรียนทั้งห้องในการเข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงฝึกผู้ช่วยสังเกตในงานวิจัยจำนวน 4 คน ผู้วิจัยได้อธิบายวัตถุประสงค์และหลักการคิดคะแนนเพื่อการประเมินผล ให้ผู้ช่วยสังเกตทราบ และฝึกอบรมให้ผู้ช่วยสังเกตรู้จักวิธีสังเกตการบันทึกผลการสังเกตรายละเอียดพฤติกรรมที่เกิดขึ้นผู้วิจัยและผู้ช่วยสังเกตร่วมกันสังเกตและบันทึกพฤติกรรมร่วมกัน เพื่อหาค่าความสอดคล้องของผู้สังเกต ในแต่ละตัวชี้วัดได้ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของการสังเกตแต่ละครั้ง โดยทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง
4. แบ่งกลุ่มย่อยในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเพื่อการทำกิจกรรม ผู้วิจัยได้แบ่งนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแต่ละกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่มย่อยให้มีจำนวนเท่าๆ กันใช้วิธีการแบ่งกลุ่มจากบัญชีรายนามนักเรียนแต่ละห้องเรียนที่ทางโรงเรียนได้ทำไว้แล้ว และกำหนดสัญลักษณ์ให้แต่ละกลุ่มเพื่อความสะดวกในการดำเนินการทดลอง และทำป้ายชื่อโดยใช้กระดาษแข็งตัดตามสีที่เป็นสัญลักษณ์ประจำกลุ่มให้กับนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม เพื่อให้ นักเรียนทุกคนอยู่ประจำกลุ่มเดิมไปตลอดระยะเวลาที่ทำการทดลอง
5. การวัดการเผชิญปัญหา ก่อนการทดลอง ทำการวัดระดับการเผชิญปัญหาในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจากการทำกิจกรรม 1 กิจกรรม ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกคะแนนผลของการทดสอบไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลองสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นที่ 2 ระยะการทดลอง

ใช้เวลาทั้งสิ้น จำนวน 5 สัปดาห์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาร่วมกับการเสริมแรงทางสังคม จำนวนทั้งหมด 9 กิจกรรม ใช้เวลากิจกรรมละ 60 นาที ในกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยกำหนดแผนการดำเนินการทดลอง ในแต่ละครั้ง ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที
2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา เป็นขั้นสร้างสถานการณ์ปัญหาให้เกิดขึ้นเพื่อให้นักเรียนรู้ว่าตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที
3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสมโดยให้การชี้แนะทางวาจาและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที แบ่งเป็น
 - 3.1 ขั้นการชี้แนะทางวาจา ในขั้นนี้ผู้วิจัยตั้งคำถาม เพื่อเป็นตัวชี้ให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย
 - 3.2 ขั้นการเสริมแรงทางบวก ในขั้นนี้ เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่เป็น การสะท้อนการเผชิญปัญหานักเรียนจะได้กระดาษสีรูปสามเหลี่ยม และคำชมเชย ภายหลังการแสดงพฤติกรรม
4. ขั้นการสรุป เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมเสร็จสิ้นผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการที่นักเรียนกระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงการมี การเผชิญปัญหา ใช้เวลา 5 นาที

การดำเนินการในกลุ่มควบคุม ดำเนินการตามขั้นตอนเช่นเดียวกับกลุ่มทดลอง เพียงแต่ผู้วิจัยจะชี้แนะทางวาจาให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย ในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเผชิญปัญหา แต่จะให้การชี้แนะไปในด้านพฤติกรรมด้านอื่นๆ เช่น การออกกำลังกาย การรักษาสุขภาพ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ระยะหลังการทดลอง

เป็นระยะที่ยุติการทดลองไปแล้ว 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดการเผชิญปัญหาของนักเรียน ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจากการทำงาน กิจกรรม 1 กิจกรรม บันทึกคะแนนผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนหลังการทดลองสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้โปรแกรม SPSS/PC (Statistical Package for Social Personal Computer Plus) ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน เช่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายลักษณะของกลุ่มประชากรและตัวแปรที่ศึกษา
2. ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบ 2 ทาง (Two-way ANCOVA) โดยใช้ค่าคะแนนการทดสอบก่อนตัวแปรร่วมเพื่อทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 1 ใน main effect และใช้การวิเคราะห์ Simple main effect เมื่อพบนัยสำคัญทางสถิติของค่าปฏิสัมพันธ์ (Interaction) เพื่อทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 2

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาโดยใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบการวิจัยเป็นแบบสองกลุ่มสอบก่อน-สอบหลัง (Randomized control group pretest-posttest) มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษากิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาโดยใช้การชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านแก้ว และกิจกรรมนี้เหมาะกับการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบใด ผู้วิจัยดำเนินการทดลองทำการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับสลากเลือกกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในแต่ละกลุ่มทำการแบ่งกลุ่มโดยใช้ตัวแปรการอบรมเลี้ยงดูเป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่ม จากนั้นทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลองด้วยแบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรม ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้โปรแกรม SPSS for windows เพื่อหาความแปรปรวนร่วมแบบสองทาง (Two-Way Analysis of Covariance) โดยนำคะแนนการทดสอบก่อน (pre-test) มาเป็นตัวแปรร่วม

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
df	แทน	ขั้นของความอิสระ
Ms	แทน	ค่าเฉลี่ยผลบวกกำลังสองของคะแนน (Mean Square)
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F-Distribution
P	แทน	ค่าความน่าจะเป็น (Probability) ของสถิติที่ใช้ทดสอบ
A	แทน	การได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา
B	แทน	การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมาย

ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอน 1 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย

ตอน 2 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสองทาง (Two way ANCOVA) ของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ภายหลังการทดลองของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา จำแนกตามนักเรียนที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย เมื่อใช้คะแนนก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม (Covariate variable)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอน 1 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับ กิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย ได้ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 3 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาก่อนการทดลอง ของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย

กลุ่ม	การอบรมเลี้ยงดู แบบพึ่งตนเอง	จำนวน	ก่อนการทดลอง					
			ตัวชี้วัดที่ 1		ตัวชี้วัดที่ 2		พฤติกรรมการ เผชิญปัญหา	
			การยอมรับ		การจัดการกับ ปัญหา			
			$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ทดลอง	มาก	15	3.33	1.45	1.20	0.94	4.53	2.10
	น้อย	14	2.71	1.86	1.07	0.92	3.79	2.52
	รวม	29	3.03	1.66	1.13	0.92	4.17	2.30
ควบคุม	มาก	14	4.57	1.99	1.50	0.76	6.07	2.20
	น้อย	15	1.87	1.92	0.40	0.74	2.27	2.09

ตาราง 3 (ต่อ)

กลุ่ม	การอบรมเลี้ยงดู แบบพึ่งตนเอง	จำนวน	ก่อนการทดลอง					
			ตัวชี้วัดที่ 1		ตัวชี้วัดที่ 2		พฤติกรรมการ เผชิญปัญหา	
			การยอมรับ		การจัดการกับ ปัญหา			
			$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
	รวม	29	3.17	2.36	0.93	0.92	4.10	2.86
รวม	มาก	29	3.93	1.81	1.34	0.86	5.28	2.25
	น้อย	29	2.28	1.91	0.72	0.88	3.00	2.39
	รวม	58	3.10	2.02	1.03	0.92	4.14	2.57

จากตาราง 3 พบว่าภาพรวมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ก่อนการทดลองอยู่ในระดับต่ำ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ (4.14) นักเรียนในกลุ่มทดลอง (4.17) มีความสามารถในการเผชิญปัญหาสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม (4.10) และยังพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการเผชิญปัญหาแบบการยอมรับ (3.10) สูงกว่า การจัดการกับปัญหา (1.03) โดยด้านการยอมรับ นักเรียนกลุ่มทดลอง (3.03) มีความสามารถต่ำกว่ากลุ่มควบคุม (3.17) และด้านการจัดการกับปัญหานักเรียนกลุ่มทดลอง (1.13) มีความสามารถสูงกว่ากลุ่มควบคุม (0.93) ซึ่งนักเรียนในกลุ่มควบคุมที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมากมีค่าคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงสุดเท่ากับ (6.07) รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก (4.53) นักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย (3.79) และนักเรียนในกลุ่มควบคุมที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อยมีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเผชิญปัญหาต่ำสุดเท่ากับ (2.27) เรียงจากมากไปน้อย

ตาราง 4 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาหลังการทดลอง ของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหา จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย

กลุ่ม	การอบรมเลี้ยงดู แบบพึ่งตนเอง	จำนวน	หลังการทดลอง					
			ตัวชี้วัดที่ 1		ตัวชี้วัดที่ 2		พฤติกรรมการ เผชิญปัญหา	
			การยอมรับ		การจัดการกับ ปัญหา			
			$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ทดลอง	มาก	15	7.33	1.23	5.67	2.69	13.00	3.59
	น้อย	14	7.57	1.16	3.64	1.55	11.21	1.93
	รวม	29	7.45	1.18	4.69	2.41	12.14	3.00
ควบคุม	มาก	14	2.14	1.23	1.07	1.07	3.21	1.97
	น้อย	15	0.13	0.52	0.00	0.00	0.13	0.52
	รวม	29	1.10	1.37	0.52	0.91	1.62	2.09
รวม	มาก	29	4.83	2.90	3.45	3.10	8.28	5.74
	น้อย	29	3.72	3.88	1.76	2.13	5.48	5.80
	รวม	58	4.28	3.44	2.60	2.77	6.88	5.89

จากตาราง 4 พบว่าภาพรวมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาหลังการทดลองอยู่ในระดับปานกลาง (6.88) โดยนักเรียนในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาอยู่ในระดับสูง (12.14) และนักเรียนในกลุ่มควบคุมมีพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาอยู่ในระดับต่ำ (1.62) โดยนักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมากมีค่าคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาสูงสุดเท่ากับ (13.00) รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย (11.21) นักเรียนในกลุ่มควบคุมที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก (3.21) และนักเรียนในกลุ่มควบคุมที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อยมีค่าคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาต่ำสุดเท่ากับ (0.13) ซึ่งเรียงจากมากไปน้อย และยังพบว่านักเรียนในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการเผชิญปัญหาแบบการยอมรับ (7.45) สูงกว่า การจัดการกับปัญหา (4.69)

ตาราง 5 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาที่มีการปรับคะแนนหลังการทดสอบของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย เมื่อใช้คะแนนการทดสอบก่อน (Pre-test) เป็นตัวแปรร่วม (Covariate variable)

กลุ่ม	การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง	จำนวน	หลังการทดลอง					
			ตัวชี้วัดที่ 1		ตัวชี้วัดที่ 2		พฤติกรรมการเผชิญปัญหา	
			การยอมรับ		การจัดการกับปัญหา			
			$\bar{X}$	Std. Error	$\bar{X}$	Std. Error	$\bar{X}$	Std. Error
ทดลอง	มาก	15	7.32	0.28	5.60	0.42	12.94	0.59
	น้อย	14	7.59	0.29	3.63	0.44	11.27	0.61
	รวม	29	7.46	0.20	4.62	3.01	12.10	0.42
ควบคุม	มาก	14	2.07	0.31	0.89	0.45	2.91	0.67
	น้อย	15	0.19	0.30	0.25	0.45	0.43	0.64
	รวม	29	1.13	0.20	0.57	0.31	1.67	0.42
รวม	มาก	29	4.70	0.21	3.25	0.32	7.93	0.45
	น้อย	29	3.89	0.21	1.94	0.31	5.85	0.45

จากตาราง 5 พบว่า คะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาที่ปรับแก้แล้ว มีคะแนนเฉลี่ยรวมหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม โดยนักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมากมีค่าคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงสุดเท่ากับ (12.94) รองลงมาคือ

ตอน 2 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ภายหลังการทดลองของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา จำแนกตามนักเรียนที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย เมื่อใช้คะแนนก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม (Covariate variable) ได้ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 6 ดังนี้

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาภายหลังการทดลองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับและไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก-น้อย โดยใช้คะแนนก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม (Covariate variable)

แหล่งความแปรปรวนร่วม	df	Ms	F	Sig.
A	1	1576.96	302.93*	.000
B	1	48.83	9.38*	.003
A X B	1	2.15	0.41	.523
ส่วนที่เหลือ	53	5.21		
ตัวแปรร่วม	1			
รวม	57			

* $P < .05$

จากตาราง 6 จากการศึกษาผลการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา พบว่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนที่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก มีคะแนนสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 และจากการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา พบว่าไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่เป็นตามสมมุติฐานข้อที่ 2

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกพฤติกรรมการเผชิญปัญหาและศึกษาปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี สามารถสรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา
2. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

สมมุติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับเทคนิคการชี้แนะควบคู่การเสริมแรงทางบวกมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับ
2. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะควบคู่การเสริมแรงทางบวกกับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง โดยนักเรียนในกลุ่มที่ได้รับเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมากมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 29 คน จำนวน 58 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากเพื่อเลือกกลุ่มทดลอง 1 ห้องและอีก 1 ห้องเป็นกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 1 ห้องเรียน ในแต่ละห้องทำการสุ่มนักเรียนแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยใช้การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองเป็นตัวแบ่ง ในแต่ละห้องจะมีการแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการวัด

2. วิธีดำเนินการทดลอง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยรูปแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบบแฟคทอเรียล 2 องค์ประกอบ (2x2 Factorial Design) ซึ่งองค์ประกอบที่ 1 เทคนิคการที่เน้นควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก และองค์ประกอบที่ 2 การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองแบ่งเป็นการวัดก่อนการทดลอง (Pretest) และวัดหลังการทดลอง (Posttest) โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลากเลือกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. กิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะทางอาจารย์ร่วมกับการเสริมแรงทางบวก
2. แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมที่แสดงถึงพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจากการทำกิจกรรม
3. แบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อแต่ละฉบับด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total Correlation) อยู่ระหว่าง .209-.542 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบัตได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ .66

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มใช้เวลาในการทดลอง 7 สัปดาห์ จำนวน 14 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที ตามตารางเก็บข้อมูลในภาคผนวก

5. ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง

แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

- 1 ระยะก่อนการทดลอง
- 2 ระยะการทดลอง
- 3 ระยะหลังการทดลอง

ขั้นที่ 1 ระยะก่อนการทดลอง

ใช้เวลาทั้งสิ้น 2 สัปดาห์ โดยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ขอความร่วมมือจากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
2. ให้นักเรียนทั้งหมดทำแบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง หลังจากนั้นนำคะแนนของนักเรียนในแต่ละห้องมาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมากกับกลุ่มที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองน้อย
3. การฝึกผู้ช่วยสังเกต เนื่องจากการทดลองนี้ให้นักเรียนทั้งห้องในการเข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงฝึกผู้ช่วยสังเกตในงานวิจัยจำนวน 4 คน ผู้วิจัยได้อธิบายวัตถุประสงค์และหลักการคิด

4. แบ่งกลุ่มย่อยในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเพื่อการทำกิจกรรม ผู้วิจัยได้แบ่งนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแต่ละกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่มย่อยให้มีจำนวนเท่าๆ กันใช้วิธีการแบ่งกลุ่มจากบัญชีรายชื่อนักเรียนแต่ละห้องเรียนที่ทางโรงเรียนได้ทำไว้แล้ว และกำหนดสัญลักษณ์ให้แต่ละกลุ่มเพื่อความสะดวกในการดำเนินการทดลอง และทำป้ายชื่อโดยใช้กระดาษแข็งตัดตามสีที่เป็นสัญลักษณ์ประจำกลุ่มให้กับนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนอยู่ประจำกลุ่มเดิมไปตลอดระยะเวลาที่ทำการทดลอง

5. การวัดการเผชิญปัญหาก่อนการทดลอง ทำการวัดระดับการเผชิญปัญหาในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจากการทำกิจกรรมโดยมีกิจกรรม 1 กิจกรรม ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกคะแนนผลของการทดสอบไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลองสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นที่ 2 ระยะเวลาทดลอง

ใช้เวลาทั้งสิ้น จำนวน 5 สัปดาห์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาร่วมกับการเสริมแรงทางสังคม จำนวนทั้งหมด 9 กิจกรรม ใช้เวลากิจกรรมละ 60 นาที ในกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยกำหนดแผนการดำเนินการทดลอง ในแต่ละครั้ง ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา เป็นขั้นสร้างสถานการณ์ปัญหาให้เกิดขึ้นเพื่อให้นักเรียนรับรู้ถึงตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสมโดยให้การชี้แนะทางวาจาและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที แบ่งเป็น

3.1 ขั้นการชี้แนะทางวาจา ในขั้นนี้ผู้วิจัยตั้งคำถาม ถามผู้เรียนเพื่อเป็นตัวชี้นำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย

3.2 ขั้นการเสริมแรงทางบวก ในขั้นนี้ เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่เป็น การสะท้อนการเผชิญปัญหานักเรียนจะได้กระดาษสีรูปสามเหลี่ยม และคำชมเชย ภายหลังการแสดงพฤติกรรม

4. **ขั้นการสรุป** เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมเสร็จสิ้นผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการที่นักเรียนกระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีการเผชิญปัญหา ใช้เวลา 5 นาที

การดำเนินการในกลุ่มควบคุม ดำเนินการตามขั้นตอนเช่นเดียวกับกลุ่มทดลอง เพียงผู้วิจัยจะชี้แนะทางวาจาให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย ในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเผชิญปัญหา แต่จะให้การชี้แนะไปในด้านพฤติกรรมด้านอื่นๆ เช่น การออกกำลังกาย การรักษาสุขภาพ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ระยะเวลาหลังการทดลอง

เป็นระยะที่ยุติการทดลองไปแล้ว 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดการเผชิญปัญหาของนักเรียน ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเผชิญปัญหาจากการทำกิจกรรมโดยมีกิจกรรม 1 กิจกรรม บันทึกคะแนนผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนหลังการทดลองสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ SPSS (Statistical Package for Social Personal Computer Plus)

1. หาค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานจากคะแนนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของกลุ่มตัวอย่าง จากคะแนนวัดก่อนและวัดหลังการทดลอง
2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐานใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสองทาง (Two-Way Analysis of Covariance) โดยนำคะแนนการทดสอบก่อน (Pre-test) มาเป็นตัวแปรร่วม (Covariance) เพื่อทดสอบสมมติฐาน และจะดูผลจาก Main effect

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะทางวาจา ควบคุมกับการเสริมแรงทางบวกมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคุมกับการเสริมแรงทางบวก กับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง ที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

อภิปรายผล

จากสมมติฐานข้อ 1 นักเรียนที่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะควบคู่การเสริมแรงทางบวกมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนที่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน การที่นักเรียนในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาสูงขึ้น ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ให้นักเรียนใช้กิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ของ B.F. Skinner มาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมเพื่อเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยตรง โดยที่แนวคิดนี้มีความเชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคลเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม ในลักษณะความสัมพันธ์ระหว่าง 3 องค์ประกอบ คือ เงื่อนไขนำเข้า พฤติกรรม และผลกรรม เทคนิคที่ผู้วิจัยใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนั้น เป็นเทคนิคควบคุมจากภายนอกบุคคล (External Control) ซึ่งผู้วิจัยใช้การปรับเปลี่ยนที่เงื่อนไขนำเข้า ด้วยการชี้แนะทางวาจา ซึ่งเป็นการให้สิ่งเร้าที่เป็นตัวชี้้นำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างถูกต้อง และการจัดกระทำที่ผลกรรมให้ภายหลังจากที่บุคคลแสดงพฤติกรรมเป้าหมายตามที่กำหนด โดยใช้เทคนิคการเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcement) เพื่อการให้คำชมเชย ร่วมกับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร (Token Economy) ได้แก่ กระดาษสีรูปสามเหลี่ยม หลังจากนักเรียนแสดงพฤติกรรมการเผชิญปัญหา อันจะส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาได้มากขึ้นและเกิดอย่างสม่ำเสมอ

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาพฤติกรรมเผชิญปัญหา โดยจัดเรียงพฤติกรรมในแต่ละตัวชี้วัดดังนี้ เริ่มจาก 1. พฤติกรรมการยอมรับ ประกอบด้วย 2 พฤติกรรมย่อย ได้แก่ 1.1 นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการจะจัดการกับสถานการณ์ปัญหา 1.2 นักเรียนคาดการณ์ว่านักเรียนสามารถควบคุมหรือจัดการกับสถานการณ์ปัญหา พฤติกรรมที่ 2 การจัดการกับปัญหา ซึ่งประกอบด้วย 5 พฤติกรรมย่อย ได้แก่ 2.1 นักเรียนวางแผนก่อนลงมือปฏิบัติ 2.2 นักเรียนคิดหาทางเลือกในการจัดการกับปัญหา 2.3 นักเรียนพิจารณาข้อดี ข้อเสีย ของแต่ละวิธี 2.4 นักเรียนตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสม 2.5 นักเรียนปฏิบัติตามจนหมดระยะเวลาที่กำหนดและทำอย่างต่อเนื่อง และพฤติกรรมที่ 3 ที่ดำเนินการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ได้แก่ นักเรียนยอมรับผลที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการแต่ละพฤติกรรมดังนี้

ดังจะเห็นได้จากงานวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์ปัญหาให้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง คือ ให้นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เป็นเกมมีความยาก เพื่อให้นักเรียนรับรู้ว่าคุณค่าตนเองกำลังประสบปัญหาซึ่งแต่ละเกมจะมีสถานการณ์ปัญหาที่นักเรียนต้องเผชิญแตกต่างกัน หลังจากนั้นผู้วิจัยทำการ

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำการพัฒนาพฤติกรรมเป้าหมายทั้ง 2 พฤติกรรม ตามกระบวนการดังที่กล่าวมาแล้วเป็นจำนวนทั้งสิ้น 9 ครั้ง ซึ่งผลการดำเนินการทดลองพบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาเพิ่มขึ้น จาก 4.17 เป็น 12.14 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ กองศรี เชิญชม ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมการชี้แนะทางวาจาที่มีต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับโปรแกรมการชี้แนะด้วยวาจามีพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อการเรียนในระยะทดลองเพิ่มขึ้นจากระดับพื้นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับ รัตนา นุตมากุล 2528 ศึกษาผลของการใช้เงื่อนไขการให้เบี่ยงเบนและการชี้แนะต่อพฤติกรรมทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาทางพฤติกรรม ได้แก่ พฤติกรรมการเล้าขวานน้ำขึ้นเรียน การทำงานของวิชาที่เรียนในคาบที่ 2 ของทุกวัน ตามที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนดและการทำงานของวิชาที่เรียนในคาบที่ 2 ได้ถูกต้อง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของปริมาณงาน โดยวางเงื่อนไขการให้เบี่ยงเบนและการชี้แนะต่อพฤติกรรมเป้าหมายที่จะพฤติกรรม เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด รัศมี ดินประเสริฐสัตย์ 2531 การศึกษาผลของการชี้แนะโดยใช้วาจาและการกำหนดบทบาทผู้จัดการชั้นเรียนต่อการเพิ่มพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนของเด็กแยกตัว ผลการวิจัยพบว่าเด็กแยกตัวที่ได้รับการชี้แนะโดยใช้วาจาจะมีพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนสูงกว่าเด็กแยกตัวที่ไม่ได้รับการชี้แนะโดยใช้วาจา และ

จากสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ว่ามีปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจา ควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกกับการการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหา แต่จากผลการวิจัยไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้โปรแกรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วย เทคนิคการชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก กับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมาก ซึ่งหมายความว่า กิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาด้วยเทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก สามารถใช้ได้ดีกับนักเรียนที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งเองทั้ง 2 กลุ่ม ที่เป็นเช่นนี้สามารถอธิบายได้ 2 ประการ ประการที่ 1.) ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง เป็นลักษณะของการให้คำแนะนำ สั่งสอนและฝึกฝนให้นักเรียนมีความมั่นใจและมีความเพียรพยายามเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้แม้จะมีอุปสรรคขัดขวางก็ตาม และทำงานอย่างต่อเนื่องจนเสร็จก่อนทำอย่างอื่นต่อไป อันเป็นลักษณะที่สำคัญของบุคคลที่จะเอาชนะอุปสรรคที่เกิดขึ้นในชีวิตของคนเรา ซึ่งถือว่าเป็นลักษณะหนึ่งของการมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหา รวมทั้งนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองมากหรือน้อย ก็ได้รับคำสั่งสอนแนะนำจากพ่อแม่ ครู หรือผู้ปกครอง ซึ่งมีลักษณะเดียวกันกับการได้รับการชี้แนะ การชี้แนะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ถึงวิธีการแสดงพฤติกรรมในเวลาต่อมา ดังนั้นเมื่อเด็กเกิดความเข้าใจ เรียนรู้แล้ว ปริมาณการชี้แนะมากน้อยจึงไม่มีผลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมของเด็ก ดังนั้นเมื่อนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีประสบการณ์ที่ได้รับการชี้แนะจากพ่อแม่ ครู หรือผู้ปกครองมาแล้ว ก็ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทั้งสองกลุ่มไม่ขึ้นอยู่กับปริมาณการชี้แนะ จึงเป็นเหตุผลทำให้วิธีการนี้ใช้ได้กับทั้งสองกลุ่ม ประการที่ 2 เนื่องมาจากกระบวนการของการปรับพฤติกรรม ที่ผู้วิจัยใช้ จะเน้นที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยตรง โดยการควบคุมพฤติกรรมจากภายนอก จึงไม่ต้องอาศัยประสบการณ์ในอดีตของนักเรียน หรือลักษณะส่วนบุคคลก็สามารถทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงได้ ด้วยเหตุผลดังกล่าวว่านักเรียนที่ได้รับกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหาที่เปลี่ยนแปลงไปจึงไม่ขึ้นอยู่กับปริมาณการอบรมเลี้ยงดูในอดีต หรือตัวแปรอื่น เช่น เพศ หรือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังเช่นงานวิจัยของ สุคนธรส หุตะวัฒน์ (2550) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยมาก การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยน้อย เมื่อได้รับการพัฒนาจิตสาธารณะด้วยเทคนิคเสนอตัวแบบผ่านภาพการ์ตูนร่วมกับการชี้แนะทางวาจาแล้วมีการพัฒนาจิตสาธารณะไม่แตกต่างกัน ธรรมนันท์กา แจ้งสว่าง (2547) ศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนที่มีเพศแตกต่างกัน เมื่อได้โปรแกรมพัฒนาจิตสาธารณะด้วยบทบาทสมมุติกับตัวแบบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำไปปฏิบัติ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจนำกิจกรรมนี้ไปใช้พัฒนาพฤติกรรม การเผชิญปัญหา ได้ดังนี้

1.1 ควรศึกษาทฤษฎีการปรับพฤติกรรมบนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบ การกระทำ (Operant Conditioning Theory) ของ B.F.Skinner จากนั้นศึกษาคู่มือแผนการดำเนิน กิจกรรมของแต่ละกิจกรรมอย่างละเอียดก่อนนำไปใช้จริง เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องและ บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

1.2 ควรจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม ก่อนการจัด กิจกรรมให้เรียบร้อยและครบถ้วน ซึ่งถ้าหากอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ขาดหรือไม่ครบอาจมีผลต่อการ แสดงพฤติกรรมเป้าหมายได้

1.3 เนื่องจากการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ได้นำเทคนิคการชี้แนะทางวาจาโดย ใช้ การตั้งคำถามและใช้การอธิบาย เพื่อให้ให้นักเรียนแสดงออกถึงการมีพฤติกรรมการเผชิญปัญหาที่ เหมาะสม ซึ่งผู้ดำเนินกิจกรรมควรคำนึงถึงการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะของนักเรียนไม่ควรใช้ ศัพท์ทางวิชาการหรือการตั้งถามด้วยภาษาที่เป็นวิชาการและยากจนเกินไปนอกจากนี้ควรตั้งคำถามที่ ชัดเจนซึ่งจะช่วยทำให้นักเรียนตอบคำถามได้ตรงประเด็น

1.4 การสร้างแบบวัดหรือแบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีพฤติกรรม การเผชิญปัญหาจากการทำกิจกรรม ควรศึกษาเอกสารให้ถ่องแท้ และทดลองใช้จริงเสียก่อน เพื่อที่จะ สร้างเครื่องมือวัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 สำหรับผู้ที่จะนำกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาไปใช้นั้นก่อนการนำไปใช้ จริง ควรจะทดลองทดลองนำกิจกรรมพฤติกรรมการเผชิญปัญหาไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ ที่มี ลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นการฝึกการตั้งคำถาม การพูด และฝึกการแก้ไขสถานการณ์ เฉพาะหน้า เพื่อเป็นการเสริมสร้างความมั่นใจแก่ผู้ดำเนินกิจกรรม

1.6 ควรสำรวจเกมใหม่ๆ ให้เหมาะสมกับยุคสมัย และจัดเกมเข้ากลุ่มตามระดับความ ยากง่าย วัดความสามารถของกลุ่มตัวอย่างโดยนำเกมที่ได้จากการแบ่งระดับความยากง่ายทดลองให้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่จะทำวิจัยได้ดังนี้

2.1 จากการวิจัย ผู้วิจัยพบว่าในการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาในตัวชี้วัดที่ 2 คือ การจัดการกับปัญหา ได้แก่พฤติกรรมย่อยด้านการวางแผนซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้ค่อนข้างยาก จึงควรจะศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิควิธีที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมดังกล่าว

2.2 การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้นำเทคนิคควบคุมจากภายนอกบุคคล (External Control) มาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ซึ่งจะมีปัญหาในเรื่องของความคงทนของพฤติกรรม ดังนั้นควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความคงทนของพฤติกรรมการเผชิญปัญหา โดยการนำเทคนิคควบคุมจากภายในบุคคล (Internal Control) เข้ามาในการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- เกษร ภูมิดี. (2546). การศึกษาความสามารถในการเผชิญปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรค ของนักเรียน ที่มีบุคลิกภาพและรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูต่างกัน. ปรินญานินพนธ์. กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- กองศรี เชิญชม. (2547). ผลการใช้โปรแกรมการเตือนตนเองและโปรแกรมการชี้แนะด้วยวาจา ที่มีต่อการปรับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1. ปรินญานินพนธ์. กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- จิตรรา ไหลไพบุรย์. (2533). ผลการใช้การเสริมแรงทางสังคมปรับคะแนนแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- เจนจิรา เกียรติสินทรัพย์. (2548). ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มต่อความสามารถในการเผชิญ ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (การพยาบาลสุขภาพจิต และจิตเวช). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ชีวัน ประทุมรัตน์. (2546). การอบรมเลี้ยงดูและการเผชิญความเครียดของเด็กวัยรุ่นที่อยู่ในสถานพินิจ และคุ้มครองเด็ก กับเด็กวัยรุ่นในครอบครัวปกติในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- दारारวรรณ ต๊ะปิ่นตา. (2534). การลดความวิตกกังวลของพยาบาลประจำการที่ดูแลผู้ป่วยโรคเอดส์ ด้วยวิธีการปรับเปลี่ยนความคิดร่วมกับการฝึกสติ. ปรินญานินพนธ์. คด. (จิตวิทยา การศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ. ปัจจัยเชิงจิตนิเวศที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กของมารดาไทย รายงานการวิจัยฉบับที่ 32. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดุษฎี โยเหลา. การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กในประเทศไทยโดยใช้การ วิเคราะห์เมต้า. รายงานการวิจัยฉบับที่ 47. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ธรรมนันท์กา แจ่มสว่าง.(2547). ผลของการใช้โปรแกรมพัฒนาจิตสาธารณะด้วยบทบาทสมมุติกับตัวแบบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิกร ขวัญเมือง. (2545). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเมตาคognition และการอบรมเลี้ยงดูกับความสามารถในการแก้โจทย์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (สาขาการวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นราวดี นิภาพุญช์. (2548). ผลของการใช้กิจกรรมศิลปะและการเสริมแรงทางสังคมเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กปฐมวัย (อายุ 4-6 ปี. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (สาขาจิตวิทยาการศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- บุญสิทธิ์ ไชยชนะ. (2543). “การพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่ไม่เสพย์เฮโรอีนซ้ำ ของผู้เข้ารับการบำบัด ขั้นตอนการถอดพิษยา ของคลินิกยาเสพติด ในโรงพยาบาลของรัฐ. ปรินูญานิพนธ์. วท.ม.(วิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประทีป จินนี. เอกสารประกอบการสอน วิชา การวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ :สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2530). การปรับพฤติกรรมเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ทบวงมหาวิทยาลัย
- (2536). การปรับพฤติกรรมเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรินทร์ เสรี. (2544). บุคลิกภาพ 16 องค์ประกอบ และการอบรมเลี้ยงดูกับการติดยาเสพติดของเด็กวัยรุ่น. ปรินูญานิพนธ์. กศ.ม.(จิตวิทยาพัฒนาการ).กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ภัทรสุดา ฮามอำไพ. (2539). ผลการปรีक्षाเชิงจิตวิทยาแบบกลุ่มตามแนวพิจารณาความเป็นจริงต่อกลวิธีการเผชิญปัญหาของนักศึกษาพยาบาล. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (การพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- มูทิตา หวังคิด. (2547) .การฝึกทักษะการแก้ปัญหาโดยนำเสนอสถานการณ์ผ่านสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาจิตสาธารณะในนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- มุกข์ดา ผดุงยาม. (2547). *ความสามารถในการเผชิญปัญหาทางการเรียนของนักเรียนวัยรุ่น: การศึกษาโมเดลความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น และการประยุกต์เพื่อการพัฒนาการเรียนวัยรุ่น*. ปรินญานิพนธ์. กศ.ด.(จิตวิทยาการให้คำปรึกษา). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ยุพิน โกสูงเนิน. (2546). *ผลการใช้เทคนิคเบี่ยงเบนพฤติกรรมและเทคนิคการเสริมแรงทางสังคมต่อพฤติกรรมส่งการบ้าน*. ปรินญานิพนธ์. กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- รัตนา นุตมากุล. (2527). *ผลของการใช้เงื่อนไขการให้เบี่ยงเบนพฤติกรรมและการชี้แนะต่อพฤติกรรมทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาทางพฤติกรรม*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เรณู ผดุงถิ่น. (2517). *การใช้การเสริมแรงทางสังคมเพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าว*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- รัศมี ดินประเสริฐสัตย์. (2531). *ผลของการชี้แนะโดยใช้วาจาและการกำหนดบทบาทผู้จัดการชั้นเรียนต่อการเพิ่มพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนของเด็กแยกตัว*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และคณะอื่นๆ. (2539). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีวินัย*. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- (2529). *เอกสารประกอบการสอน วิชา วิธีการวัดและการวิเคราะห์เบื้องต้นทางจิตวิทยา*. กรุงเทพฯ :สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.
- ศิริลักษณ์ รักษาทรัพย์. (2534). *การเปรียบเทียบผลของการใช้หลักฟรีแมคกับการเสริมแรงทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมตั้งใจเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนรักษาทรัพย์พิทยากร อ.กบินทร์บุรี จ. ปราจีนบุรี*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริอร นพกิจ. (2545). *เอกลักษณ์แห่งตน การอบรมเลี้ยงดู และจิตลักษณะบางประการของนักเรียนที่มีพฤติกรรมปกติและนักเรียนที่มีพฤติกรรมเป็นปัญหา*. ปรินญานิพนธ์. กศ.ม.(จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สาโรจ คำรัตน์. *การเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี*. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย. ปีที่ 9(ฉบับที่ 2):

- สินวล จำคำ. (2544). *ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกห้าองค์ประกอบกับวิธีเผชิญความเครียด*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุขุมลย์ คำห้วน. 2543. *การลดพฤติกรรมก้าวร้าวโดยเทคนิคตัวแบบและการเสริมแรงทางสังคมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (สาขาจิตวิทยาการศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- สุขสมร ประพัฒน์ทอง. (2521). *อิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็กและการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรมไม่สุภาพของเด็กไทย*. ปรินญานิพนธ์ ศศ.ม (สาขาพัฒนาสังคม). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สุขศรี เลิศอารมณ์. (2544). *ปัจจัยส่วนบุคคลที่สัมพันธ์กับกลวิธีการเผชิญปัญหาของบิดามารดาที่บุตรเข้ารับการรักษาในหน่วยงานวิกฤตกุมารเวชกรรม*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุคนธรส หุตะวัฒนา (2550). *ผลของการใช้โปรแกรมพัฒนาจิตสาธารณะด้วยเทคนิคการเสนอตัวแบบผ่านภาพการ์ตูนร่วมกับการชี้แนะทางวาจา ที่มีต่อจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุจริต สุวรรณชีพ. (2539). *ครอบครัวในฝัน. แนวโน้ม ปีที่ 30, ฉบับที่ 163 (2539)* .
- สุภาพรรณ โคตรรัสและชุมพร ยงกิตติกุล. (2545). *ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูและพฤติกรรมส่วนบุคคลของวัยรุ่นไทย*. คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร
- สุภาพรรณ โคตรจรัส. (2531). “การปรับตัว” ใน จิตวิทยาเอกสารคำสอนของคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาวดี ณะศรี. (2531). *การศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของการใช้การชี้แนะ การเสริมแรงทางบวกและการค่อยๆถอนต่อการเพิ่มและการคงอยู่ของพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุรีย์ กสิวิทย์อำนาจ. (2537). *ผลของการใช้เทคนิคตัวแบบ การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ของเด็กดาวน์ซินโดรม ที่มีอายุระหว่าง 3-4 ปี ของโรงเรียนราชานุกูล*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

- สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ. เอกสารประกอบการเรียนกระบวนการวิชา 068775 การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research). เชียงใหม่ : ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2524). *การปรับพฤติกรรม*. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- 2536. *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณรัตน์ จากถิ่น. (2548). ผลของการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้กิจกรรมกลุ่มที่มีต่อการคิดตัดสินใจในการเผชิญปัญหาอุปสรรคของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหงษ์เจริญวิทยาคม จังหวัดชุมพร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ถ่ายเอกสาร.
- อุมาพรรณ ชูชื่นกลิ่น. (2531). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมทางบวกของครูต่อนักเรียนกับพฤติกรรมการตั้งใจเรียนของนักเรียน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- อุษา เชาวลิต. (2540). ปัจจัยบางประการที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเผชิญปัญหาของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสรีวิบูลยา. ปรินญาณินพนธ์ วท.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อุษา จารุสวัสดิ์. (2544). *จิตวิทยาครอบครัว เล่ม 1 พิมพ์ครั้งที่ 2*. สันติภาพการพิมพ์. เชียงใหม่
- อัฉรา สุชาธมณ. (2528). การอบรมเลี้ยงดูกับพัฒนาการทางสติปัญญาด้านเหตุผลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. รายงานการวิจัยสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Aspinwall, L. & Taylor, S. (1992). Modeling cognitive adaptation: A longitudinal investigation of the impact of individuals. *Journal of Personality & Social Psychology*, 989-1004
- Ayllon, T and Azrin, N.H (1968). *The token economy*. New York : Apple-ton Century-G Rotts.
- Boyd, Herbert F. and Johnson, Orville G. *Analysis of Coping Style*. The Psychological Corporation : Harcourt Brace Jovanovich, Inc, 1981
- Carver, C.S. and Scheier, M.F. and Weintraub, J.K. 1989. Assessing coping strategies : A theoretically based approach ; *Journal of Personality and Psychology* 56 : 267-283
- Catania, A. C., & Brigham, T. A. (Eds.). (1978). *Handbook of applied behavior analysis: Social and instructional processes*. New York: Irvington.

- Craighead, J. J., Craighead, F. C. & Sumner, J. (1976). Reproductive cycles and rates in the grizzly bear, *Ursus arctos horribilis*, of the Yellowstone ecosystem. In (M. R. Pelton, J. W. Lentfer & G. Edgar Folk, Eds) *Bears—Their Biology and Management, Third (1974) International Conference on Bear Research and Management*, pp. 337–356. Morges: International Union for Conservation of Nature, ICUN New Series, no. 40.
- Endler and Parker, (1994). Assessment of multidimensional coping : task emotion and avoidance strategies. *Psychological Assessment* 6
- Hilgard, Ernest R. and Gorden H. Bower. *Theories of Learning*. New York ; Meredith Publishing, 1966)
- Kazdin, Alan E. *Behavior Modification in Applied Setting*. Illinois : Dorsey Press, 1977
- ‘ The Token Economy : A Review and Evaluation. New York : Plenum Press, 1980.
- Mikulas, William L. 1978. *Behavior Modification*. New York : Harper & Row.
- Miller, J.F., " Coping with Chronic illness" *in Coping Chronic Illness: Overcoming Power Lessness*. Philadelphia. David Company, 1983 : 15-36.
- Miller, W. R., Zweben, A., DiClemente, C. C., & Rychtarik, R. G. (1992). NIAAA Project MATCH Monograph Series: Vol. 2. *Motivational Enhancement Therapy manual: A clinical research guide for therapists treating individuals with alcohol abuse and dependence* (DHHS Publication No. 92-1894). Rockville, MD: National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism.
- Morris. R.J. 1985 "Behavior modification with exceptional children : Principles and Practices," Glenview, Ill. : Scott Foresman
- Lahey, Benjamin B. and Renold S. Drabman. "Facilitation of the Acquisition and Retention of Sight-Word Vocabulary Through Token Reinforcement," *Journal of Applied Behavior Analysis*. 1974
- Lazarus & Folkman, S 1984. Stress, *appraisal and coping*. New York: Springer Publishing
- STEPHEN W. Cook & P. PAUL Heppner. (1997). *A PSYCHOMETRIC STUDY OF THREE COPING MEASURES*. Educational and Psychological Measurement, Vol 57 No 6, December 1997: 906-923
- Tobin, D. L., Holroyd, K. A., Reynolds, R. V., & Wigal, J. K. (1989). The hierarchical factor structure of the Coping Strategies Inventory. *Cognitive Therapy and Research*, 13, 343–361.

ภาคผนวก

กำหนดการดำเนินการในกลุ่มทดลอง

กำหนดการดำเนินการทดลองของกลุ่มทดลอง ใช้เวลาวิชาแนะแนว (ทุกวันอังคาร เวลา 9.30-10.30 น.) และวิชาพระพุทธศาสนา (ทุกวันศุกร์ คาบที่ 4 เวลา 12.30-13.30 น.)

วัน/เดือน/ปี ที่ทำกิจกรรม	รายการ
(29 กรกฎาคม - 5 สิงหาคม 2551)	1. ระยะก่อนการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา -สำรวจสิ่งเสริมแรง และเก็บข้อมูลรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู -สังเกตและบันทึกพฤติกรรมก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้กิจกรรมที่ชื่อว่าอะไรที่หายไปมาใช้ในการทดสอบก่อนเรียน
(8 สิงหาคม-9 กันยายน 2551)	2. ระยะการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาโดยใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก จำนวน 9 กิจกรรม ดังรายชื่อของกิจกรรมดังต่อไปนี้ กิจกรรมที่ 1 กล้องปริศนา กิจกรรมที่ 2 ห้องเรียนสวยงาม กิจกรรมที่ 3 ด้อนสัตว์เข้ากรง กิจกรรมที่ 4 สัปดาห์ศิลปะ กิจกรรมที่ 5 ต้นไม้ประดิษฐ์ กิจกรรมที่ 6 พาคนข้ามแม่น้ำ กิจกรรมที่ 7 ล้านวนไทย กิจกรรมที่ 8 คำถามจาก อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ กิจกรรมที่ 9 เต็มสี่เพิ่มรสชาติ
(16 กันยายน 2551)	3. ระยะหลังการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา สังเกตและบันทึกพฤติกรรมหลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้กิจกรรมที่ชื่อว่าอะไรที่หายไปมาใช้ในการทดสอบหลังเรียน

กำหนดการดำเนินการในกลุ่มควบคุม

กำหนดการดำเนินการของกลุ่มควบคุม ใช้เวลาวิชาพระพุทธศาสนา (ทุกวันอังคาร เวลา 12.30-13.30 น.) และวิชากิจกรรม (ทุกวันศุกร์ เวลา 14.30-15.30 น.)

วัน/เดือน/ปี ที่ทำกิจกรรม	รายการ
(29 กรกฎาคม - 5 สิงหาคม 2551)	1. ระยะก่อนการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา -สำรวจสิ่งเสริมแรง และเก็บข้อมูลรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู -สังเกตและบันทึกพฤติกรรมก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้กิจกรรมที่ชื่อว่าอะไรที่หายไปมาใช้ในการทดสอบก่อนเรียน
(8 สิงหาคม-9 กันยายน 2551)	2. ระยะการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาโดยใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก จำนวน 9 กิจกรรม ดังรายชื่อของกิจกรรมดังต่อไปนี้ กิจกรรมที่ 1 กล้องปริศนา กิจกรรมที่ 2 ห้องเรียนสวยงาม กิจกรรมที่ 3 ด้อนสัตว์เข้ากรง กิจกรรมที่ 4 สัปดาห์ศิลปะ กิจกรรมที่ 5 ต้นไม้ประดิษฐ์ กิจกรรมที่ 6 พาคนข้ามแม่น้ำ กิจกรรมที่ 7 ล้านวนไทย กิจกรรมที่ 8 คำถามจาก อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ กิจกรรมที่ 9 เต็มสี่เพิ่มรสชาติ
(16 กันยายน 2551)	3. ระยะหลังการพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา สังเกตและบันทึกพฤติกรรมหลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้กิจกรรมที่ชื่อว่าอะไรที่หายไปมาใช้ในการทดสอบหลังเรียน

แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรม

กลุ่มที่.....จำนวนนักเรียน.....วันที่.....
ครั้งที่.....ผู้สังเกต.....

ตัวชี้วัด	เลขที่	คะแนนรายบุคคล	คะแนนรวม
1. การยอมรับปัญหา (คะแนน 0-4 คะแนน) 1.1 ระยะที่ 1 วัดโดยการสังเกต และการรายงานตนเอง 1.1.1 นักเรียนการยกมือ 1.1.2 การรายงานตนเองในลักษณะที่สามารถ ควบคุมและจัดการกับสถานการณ์ได้ <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดที่ 1.1.1 ได้ 2 คะแนน นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดที่ 1.1.2 ได้ 2 คะแนน ลักษณะพฤติกรรมที่เกิดขึ้น	1.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	2.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	3.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	4.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	5.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	6.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	7.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	8.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	9.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	
	10.	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐	

ตัวชี้วัด	เลขที่	คะแนนรายบุคคล					คะแนนรวม
1. การยอมรับปัญหา (คะแนน 0-4 คะแนน) 1.2 ระยะที่ 2 วัดโดยการรายงานตนเอง 1.2.1 นักเรียนยอมรับผลที่เกิดจากการจัดการปัญหา <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดที่ 1.2.1 ได้ 4 คะแนน ลักษณะพฤติกรรมที่เกิดขึ้น 	1.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	2.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	3.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	4.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	5.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	6.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	7.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	8.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	9.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	10.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	

ตัวชี้วัด	เลขที่	คะแนนรายบุคคล					คะแนนรวม
2. การจัดการปัญหา (คะแนน 0-4 คะแนน) 2.1 ด้านการวางแผน วัดโดยการรายงานตนเอง 2.1.1 นักเรียนวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ 2.1.2 นักเรียนคิดหาทางเลือกในการจัดการกับปัญหา 2.1.3 นักเรียนพิจารณาข้อดี ข้อเสีย ของแต่ละวิธี 2.1.4 นักเรียนตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสม <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดที่ 2.1.1 ได้ 1 คะแนน นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดที่ 2.1.2 ได้ 1 คะแนน นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดที่ 2.1.3 ได้ 1 คะแนน นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดที่ 2.1.4 ได้ 1 คะแนน ลักษณะพฤติกรรมที่เกิดขึ้น 	1.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	2.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	3.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	4.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	5.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	6.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	7.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	8.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	9.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	10.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	

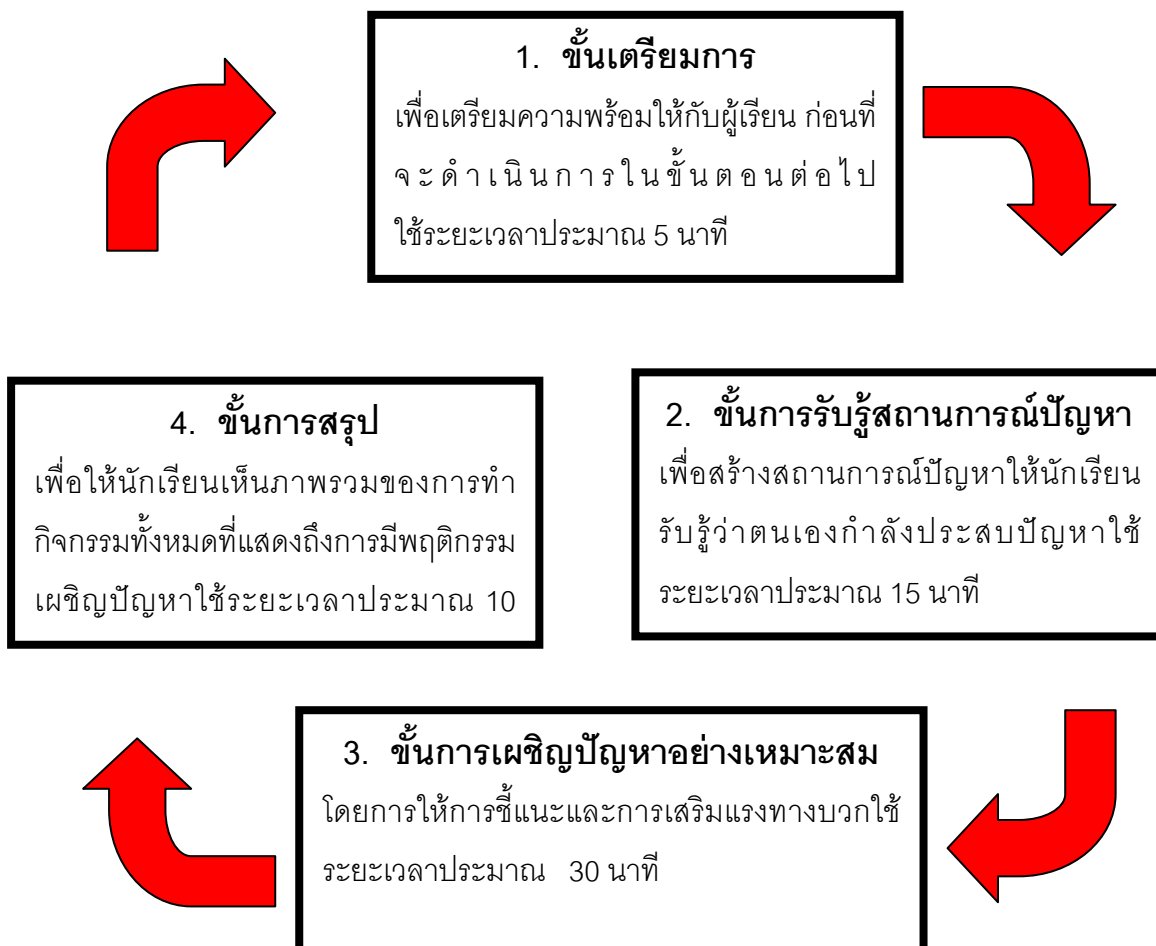
ตัวชี้วัด	เลขที่	คะแนนรายบุคคล					คะแนนรวม
2. การจัดการปัญหา (คะแนน 0-4 คะแนน) 2.2 ด้านการลงมือปฏิบัติ วัดโดยการสังเกต 2.2.1 นักเรียนลงปฏิบัติจนหมดระยะเวลาที่กำหนด อย่างต่อเนื่อง <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมตามตัวชี้วัดที่ 2.1.1 ระดับ 80-100 % ได้ 4 คะแนน ระดับ 70-79 % ได้ 3 คะแนน ระดับ 60-69 % ได้ 2 คะแนน ระดับ 50-59 % ได้ 1 คะแนน ต่ำกว่า 49 % ได้ 0 คะแนน ลักษณะพฤติกรรมที่เกิดขึ้น 	1.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	2.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	3.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	4.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	5.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	6.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	7.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	8.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	9.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	
	10.	0 ☐	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	

ภาคผนวก ค

คู่มือกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาโดยใช้
เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก

บทนำ

คู่มือกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาโดยใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา และมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหาต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น ประกอบด้วยกิจกรรมทั้งหมด 10 กิจกรรม ในการปฏิบัติกิจกรรมใช้เวลากิจกรรมละ 60 นาที มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ ขั้นที่ 2 ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา ซึ่งในขั้นนี้แต่ละกิจกรรมจะมีสถานการณ์ของปัญหาแตกต่างกัน ขั้นที่ 3 ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม และขั้นที่ 4 ขั้นสรุป ดังรูปภาพประกอบ



ภาพแสดงขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้วนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสดมปีรวมทั้งหมดจากการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง โดยที่นักเรียนสามารถสะสมแสดมปีเพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)

2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหาแต่ละกิจกรรม

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ว่าตนเองกำลังประสบปัญหา ประกอบด้วยสถานการณ์ปัญหาต่างๆ ดังตารางประกอบ

ตารางแสดงสถานการณ์ปัญหาในแต่ละกิจกรรม

กิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	สถานการณ์ปัญหาที่กำหนดขึ้น
1	อะไรที่หายไป	นักเรียนพิจารณารูปภาพทางซ้ายและทางขวามือว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร และเติมส่วนที่ขาดหายไปของรูปภาพให้รูปทั้งสองเหมือนกัน โดยที่นักเรียนต้องเล่นเกมรูบิค (Rubik) ให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกสิ่งที่ขาดหายไป
2	กล่องปริศนา	นักเรียนค้นหาปริศนาจากกล่องของขวัญ ว่ามีสิ่งใดอยู่ภายในกล่อง โดยที่นักเรียนต้องถอดรหัสลับให้สำเร็จเพื่อเป็นกุญแจในการเปิดกล่องเพื่อค้นหาปริศนาลับในกล่อง
3	ห้องเรียนสวยงาม	นักเรียนประดิษฐ์โมบายเพื่อนำมาใช้ในการตกแต่งห้องเรียน ซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์ประกอบด้วย 3 ชิ้นได้แก่ เชือก, กระดิ่ง และลูกปัด โดยที่นักเรียนต้องเล่นเกม Sudoku ให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกอุปกรณ์ดังกล่าว โดยเกม Sudoku 1 กระดาน สามารถแลกอุปกรณ์ได้ 1 ชิ้น

ตารางแสดงสถานการณ์ปัญหาในแต่ละกิจกรรม (-ต่อ-)

กิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	สถานการณ์ปัญหาที่กำหนดขึ้น
4	ต๋อนสัตว์เข้า กรง	นักเรียนต๋อนสัตว์ 5 ชนิดๆ 5 ตัว ได้แก่ แมลงสาบ,ปลาหมึก,กิ้งก่า,จิ้งจก และแมวน้ำ เข้าไปอยู่ในกรง 2 กรงให้ได้ <u>กรงที่ 1</u> นักเรียนนำรูปภาพสัตว์ทั้ง 25 ตัว ซึ่งประกอบไปด้วยสัตว์ 5 ชนิดๆ 5 ตัว มาติดในรูปสี่เหลี่ยม จำนวน 25 ช่อง โดยแต่ละแนวทั้ง แนวตั้ง แนวนอน และแนวเฉียง จะต้องไม่มีสัตว์ซ้ำชนิดกัน <u>กรงที่ 2</u> นักเรียนนำชื่อภาษาอังกฤษของสัตว์ 5 ชนิด เข้าคอกตาม หมายเลขในแนวตั้งและแนวนอน
5	สัปดาห์ศิลปะ	นักเรียนวาดภาพเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติ พร้อมกับระบายสีให้สวยงามเพื่อนำมาประกวด โดยที่นักเรียนต้องเล่น เกมเพื่อแลกอุปกรณ์ที่จะต้องใช้ในการวาดภาพและระบายสีรูปภาพ
6	ต้นไม้ ประดิษฐ์	นักเรียนประดิษฐ์ต้นทานตะวันกระดาษ ด้วยวิธีการปะติด นักเรียนแลก ส่วนประกอบต่างๆ ของต้นทานตะวันที่เป็นกระดาษได้แก่ 1.) ลำต้น 2.) ใบ 3.) ดอกทานตะวัน เพื่อนำมาปะติดจากคุณครู โดยที่นักเรียน ต้องเล่นเกมถอดรหัสจากประโยคที่กำหนดให้ออกมาเป็นตัวเลขให้ได้ ถอดรหัสได้ 1 ข้อสามารถแลกส่วนประกอบของต้นทานตะวันได้ 1 อย่าง
7	พาคนข้าม แม่น้ำ	นักเรียนช่วยพาคนข้ามแม่น้ำให้สำเร็จได้แก่ พ่อ แม่ ลูกสาว 2 คน ลูก ชาย 2 คน ตำรวจ และโจร การลงแพข้ามฝั่งสามารถลงได้ครั้งละ 2 คน โดยที่เด็กผู้ชายห้ามอยู่กับแม่โดยไม่มีพ่ออยู่ เด็กผู้หญิงห้ามอยู่กับพ่อ โดยไม่มีแม่อยู่ โจรอยู่กับใครไม่ได้เลย ถ้าไม่มีตำรวจอยู่ด้วย และเด็กไม่ สามารถข้ามแพเองได้ ต้องมีผู้ใหญ่อยู่ด้วย
8	สำนวนไทย	นักเรียนเติมสำนวนไทยที่มีความหมายตรงกับประโยคที่กำหนดได้ จำนวน 3 สำนวน ซึ่งนักเรียนจะมีตัวช่วยอยู่ 2 รูปแบบ จำนวน 6 ตัวช่วย คือรูปแบบที่ 1. เลือกดูรูปภาพที่สะท้อนสำนวนดังกล่าว และรูปแบบที่ 2. เลือกดูคำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน และนักเรียนจะมีสิทธิได้รับ ตัวช่วยก็ต่อเมื่อนักเรียนสามารถเล่นเกมประจำตัวช่วยนั้นๆ ได้สำเร็จ

--	--	--

ตารางแสดงสถานการณ์ปัญหาในแต่ละกิจกรรม (-ต่อ-)

กิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	สถานการณ์ปัญหาที่กำหนดขึ้น
9	คำถามจากอัลเบิร์ต ไอสไตน์	นักเรียนตอบคำถาม สวาทน้อยในรูปคือใคร โดยการระบายสีตามสัญลักษณ์ที่แทนตัวเลข 0-9 นักเรียนสามารถดูสัญลักษณ์ที่กำหนดได้จากการตอบคำถามจาก อัลเบิร์ต ไอสไตน์
10	เติมสีเพิ่มรสชาติ	นักเรียนแต่งแต้มสีรูปภาพที่กำหนดให้ดังต่อไปนี้ หมายเลข 1 = สีแดง, 2=สีส้ม, 3=สีน้ำตาล, 4=สีเขียว, 5=สีฟ้า, 6=สีชมพู และ 7=สีเหลือง โดยนักเรียนจะได้รับดินสอสีคนละ 3 สี ได้แก่ สีส้ม, สีฟ้า และสีเหลือง ส่วนสีที่ยังขาดอีก 4 สี นั้น นักเรียนต้องตอบคำถามที่ครูกำหนดขึ้น

3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสมโดยการชี้แนะที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเผชิญปัญหาและการเสริมแรงทางบวกเพื่อให้พฤติกรรมการเผชิญปัญหาเพิ่มมากขึ้น

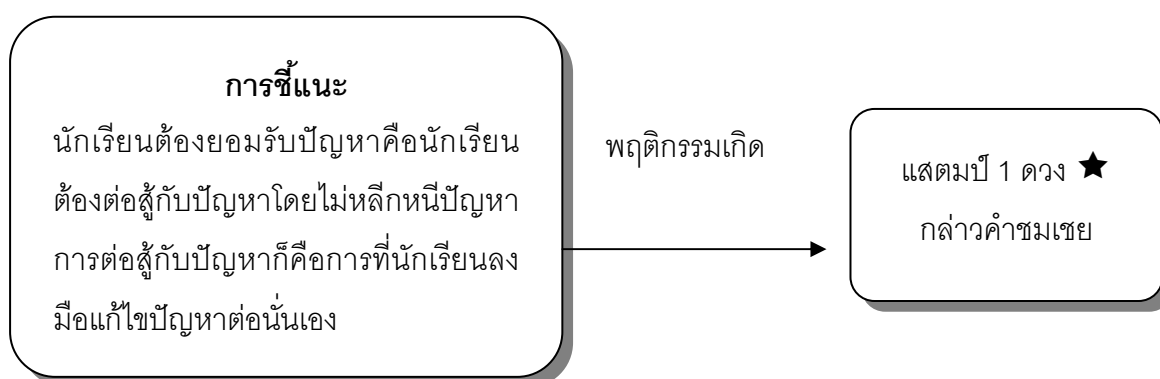
พฤติกรรมการเผชิญปัญหา แบ่งได้ 2 วิธีการ

1. การยอมรับความจริงของสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น และยอมรับผลที่เกิดขึ้นหลังการแก้ไข

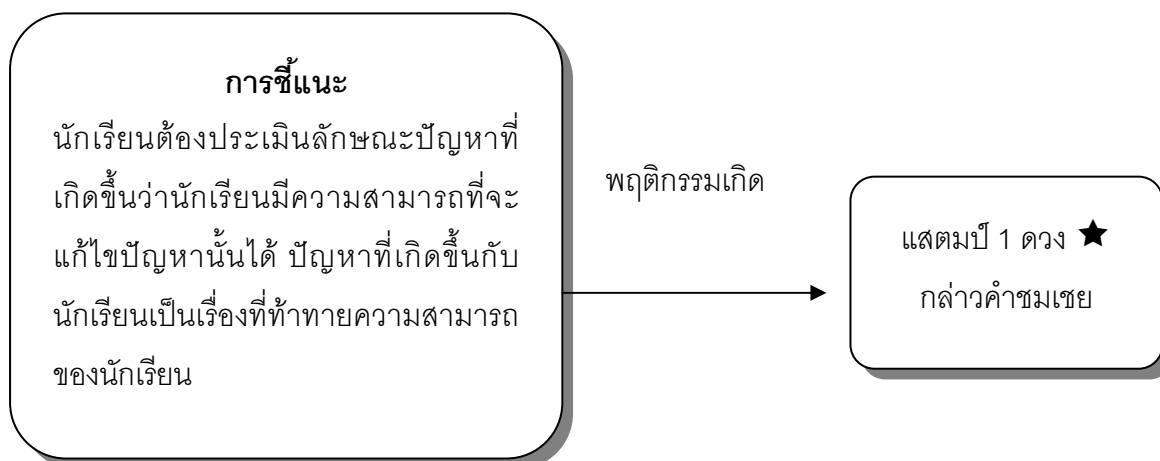
ปัญหา การยอมรับจึงเกิดขึ้น 2 ระยะ วัดได้ 3 ตัวชี้วัด ได้แก่

ระยะที่ 1 วัดจาก

พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 1 นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการจะจัดการกับสถานการณ์ปัญหา

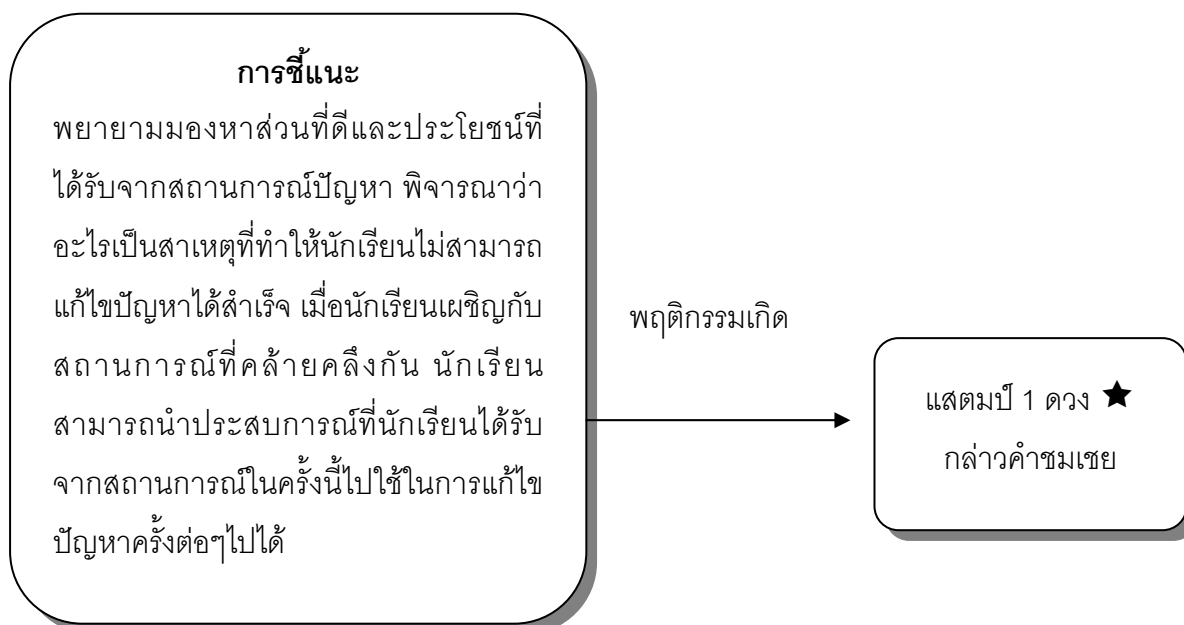


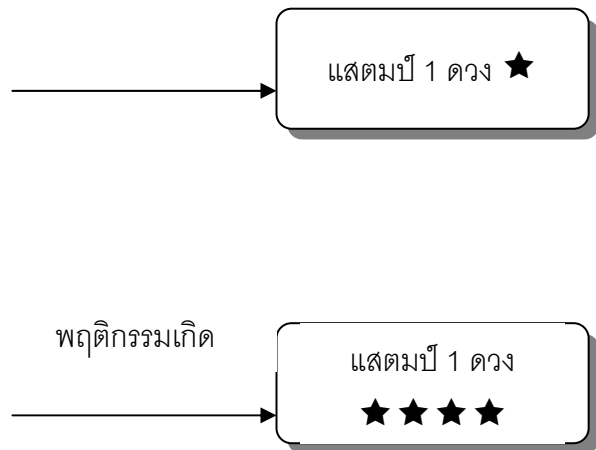
พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 2 นักเรียนคาดการณ์ว่านักเรียนสามารถควบคุมหรือจัดการกับ
สถานการณ์ปัญหา



ระยะที่ 2 วัดจาก

พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 3 นักเรียนยอมรับผลที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์





สรุป ในขั้นตอนการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม ผู้นำกิจกรรมจะให้การชี้แนะต่อพฤติกรรมที่สะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาทั้งหมด 8 พฤติกรรม นักเรียนจะได้รับตัวเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร (แสดมปีทั้งหมด 11 ดวง) และการเสริมแรงทางสังคมจำนวน 3 ครั้ง ในแต่ละกิจกรรม

4. ขั้นสรุป

สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน



แผนการจัดกิจกรรมที่ 1 อะไรที่หายไป

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้วนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดจากการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียนสามารถสะสมแสตมป์เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด
(ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ว่าคุณเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม

2. นักเรียนพิจารณารูปของเด็กผู้หญิงทั้งสองรูปว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ? ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
 3. สุ่มถามนักเรียนว่ารูปภาพทั้ง 2 รูปมีอะไรที่ต่างกัน
 4. เล่าถึงสาเหตุที่ทำให้รูปทั้งสองแตกต่างกัน
- “เด็กผู้หญิงผู้หญิงในรูปมีชื่อว่า (แอนนา Anna) แอนนาอายุ 12 ปี เธออาศัยอยู่จังหวัดยะลา ซึ่งเป็นจังหวัดทางตอนใต้ของประเทศไทย
- ทำไมดวงตาของแอนนาถึงหายไปข้างหนึ่ง นักเรียนทราบหรือไม่ สาเหตุที่ตาของแอนนาหายไปก็เป็นผลมาจากเหตุการณ์การลอบวางระเบิดในโรงเรียน จากเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้มีผู้เสียชีวิตและผู้บาดเจ็บหลายราย ซึ่งแอนนาก็เป็นอีกหนึ่งที่อยู่ในเหตุการณ์ในครั้งนั้น แอนนาได้รับบาดเจ็บไม่มากนักแต่สะเก็ดระเบิดกระเด็นไปเข้าตาทางด้านซ้ายของแอนนาและผลทำให้แอนนาสูญเสียดวงตาข้างนั้นไป”
5. ดังนั้นกิจกรรมในวันนี้ ที่คุณครูจะให้ให้นักเรียนทำคือให้นักเรียนทำรูปภาพทั้งสองรูปนี้ให้เหมือนกันโดยการเติมส่วนที่ขาดหายของรูปภาพ นั่นก็คือ ดวงตา โดยที่นักเรียนจะต้องเล่นเกมรูบิค (Rubik) ให้สำเร็จ เพื่อนำมาแลกดวงตาจากคุณครู และนำไปติดบนรูปภาพ
 6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร ? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
 7. นักเรียนรู้จักเกมรูบิค Rubik Game หรือไม่ ผู้นำกิจกรรมโชว์ตัวอย่างเกมรูบิค ในสภาพแบบสุม และในสภาพหลังจากที่แก้ปัญหาสำเร็จให้นักเรียนดู พร้อมทั้งอธิบายวิธีการเล่น
 8. แจกตะกร้าอุปกรณ์
 9. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
 10. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนเก็บอุปกรณ์ลงในตะกร้า
 11. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่“ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
 12. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
 13. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้น การที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

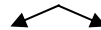
ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องยอมรับปัญหา
การยอมรับปัญหาก็คือนักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา
การต่อสู้กับปัญหาก็คือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



วัดพฤติกรรม

มีนักเรียนคนไหนบ้างคะ ที่จะเดิมส่วนที่ขาดหายไปของรูปภาพต่อ ให้นักเรียนยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > เก่งมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาแล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

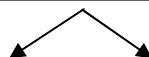
ให้การชี้แนะ

นอกจากลงมือจัดการกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องประเมินลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นว่า
นักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้สิคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน F บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

หลังจากที่นักเรียนยอมรับกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมือจัดการกับปัญหา การจัดการกับปัญหานักเรียนต้องทำอย่างไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการการวางแผน คือ

คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)

พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี

เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญห

เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้

การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที



วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง

วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. เก็บอุปกรณ์ลงตะกร้าเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด

4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคน que จัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหาล้มเหลว นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอะไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้ไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาล้างต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน D บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นสิ่งแรก ค่ะ/ครับ
ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ

การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายๆวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 2

กล่องปริศนา

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน

2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน

3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดของการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียนสามารถสะสมแสตมป์เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ว่าคุณเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม

2. ผู้นำกิจกรรมนำกล่องของขวัญให้นักเรียนดู ถามนักเรียนว่านักเรียนรู้หรือไม่ว่ามีอะไรอยู่ภายในกล่องของขวัญใบนี้

3. นักเรียนไม่สามารถทราบได้ใช่ไหม ค่ะ/ครับ ว่ามีอะไรอยู่ภายในกล่องใบนี้ เพราะว่ากล่องมันปิดอยู่ใช่ไหม ค่ะ/ครับ ดังนั้นถ้านักเรียนต้องการทราบว่า มีอะไรอยู่ในกล่องใบนี้ นักเรียนต้องเปิดกล่อง ให้ได้ แต่จะอย่างไรล่ะ ในเมื่อกล่องปริศนาใบนี้มีกุญแจล็อกอยู่

4. ครูมีตัวช่วยให้นักเรียน โดยที่นักเรียนต้องถอดรหัสลับให้ได้ว่า อะไรคือรหัสลับที่จะใช้ในการปลดล็อกกุญแจ ถ้านักเรียนถอดรหัสถูกต้อง กล่องก็จะเปิดออก และที่นี้นักเรียนก็จะสามารถเห็นว่า มีอะไรซ่อนอยู่ภายในกล่อง

5. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

6. วิธีการถอดรหัสให้นักเรียนอ่านคำใบ้ทั้งหมด และนักเรียนมีโอกาสดูรหัสได้ 2 ครั้ง

8. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที

9. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางมือในการถอดรหัส

10. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

11. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม

12. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้น การที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องยอมรับปัญหา
การยอมรับปัญหาคือ นักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา
การต่อสู้กับปัญหาคือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



วัดพฤติกรรม

มีนักเรียนคนไหนบ้างคะ ที่จะไขว่คว้าหาของที่อยู่ในกล่องต่อ ให้นักเรียนยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > เก่งมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาแล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่า
นักเรียนยอมรับปัญหา

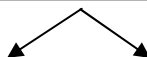
ให้การชี้แนะ

นอกจากลงมือจัดการกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องประเมินลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นว่า
นักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้สิคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน A บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

หลังจากที่นักเรียนยอมรับกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมือจัดการกับปัญหา การจัดการกับปัญหานักเรียนต้องทำอย่างไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการวางแผน คือ
 คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)
 พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี
 เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญหา
 เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้
 การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที

วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน

เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง
 วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. นักเรียนหยุดถอดรหัสเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด

4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคนจัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหาไม่สำเร็จ นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอย่างไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้ไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาครั้งต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้สิคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน A บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดงම් 1 ดวง

4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใ้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นครั้งแรก ค่ะ/ครับ

ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา
แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ
การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของ
แต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 3

ห้องเรียนสวยงาม

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดจากการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียนสามารถสะสมแสตมป์เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ว่าคุณเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม

2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหา ด้วยการพูดถึงการทำ ความดี การทำห้องเรียนให้สวยงามก็เป็นการทำความดีอย่างหนึ่ง พร้อมกับโชว์โมบายให้นักเรียนดู วันนี้เราจะมาทำห้องเรียนให้สวยงามโดยการช่วยกันประดิษฐ์โมบายเพื่อนำมาตกแต่งห้องเรียนของเราดีไหม ค่ะ/ครับ

3. อธิบายวิธีการประดิษฐ์โมบายให้นักเรียนฟัง อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์โมบาย ประกอบด้วย เชือก, ลูกปัด และกระดิ่ง นำลูกปัดมาร้อยกับเชือกและนำกระดิ่ง รูปต่างๆมาผูกกับด้ายปลายของเชือก อุปกรณ์ทั้ง 3 ชิ้น นักเรียนต้องหามาเอง โดยการเล่นเกม Sudoku ให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกอุปกรณ์ทั้ง 3 ชิ้น เล่นเกม Sudoku สำเร็จหนึ่งกระดาน สามารถแลกอุปกรณ์ได้ 1 ชิ้น

4. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

5. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที

6. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางดินสอ เพื่อหยุดการเล่นเกม

7. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

8. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม

9. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้น การที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

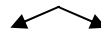
ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องยอมรับปัญหา
การยอมรับปัญหาก็คือนักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา
การต่อสู้กับปัญหาก็คือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



วัดพฤติกรรม

มีนักเรียนคนไหนบ้างคะ ที่จะประดิษฐ์โมบายต่อ ให้นักเรียนยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > เก่งมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยป้ายอรรถกร-----> > > ให้แสดงบปี 1 ดวง

นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาแล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

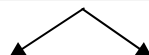
ให้การชี้แนะ

นอกจากลงมือจัดการกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องประเมินลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นว่า
นักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน E บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

หลังจากทบทวนเรียนยอุมรบกบปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมอจัดการกบปัญหา การจัดการกบปัญหานักเรียนต้องทำอย่างไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการวางแผน คือ

คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกบปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)

พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี

เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญห

เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้

การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที

วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน

เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง

วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. หยุดเล่นเกม เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด

4. นักเรียนคนไหนจัดการกบปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคนจัดการกบปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหไม่สำเร็จ นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอย่างไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้ไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาครั้งต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน C บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดงම් 1 ดวง



4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นครั้งแรก ค่ะ/ครับ

ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา
แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ
การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายๆวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของ
แต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 4

ต้นสัตว์เข้ากรง

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดของการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียนสามารถสะสมแสตมป์เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ด้วยตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำนักเรียนเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยการถามนักเรียนว่าที่บ้านของใครมีเลี้ยงสัตว์ไว้บ้าง ค่ะ/ครับ และเป็นสัตว์ชนิดใด

3. สัตว์เลี้ยงที่นักเรียนเลี้ยงไว้ให้นักเรียนให้อาศัยอยู่ในบริเวณไหนของบ้าน

4. จริงๆ แล้ววิธีที่ถูกต้องในการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเราต้องแยก สัตว์เลี้ยงกับคนใช้ไหม เพราะว่า สัตว์บางชนิดจากจะนำเชื้อโรคมาสู่คนได้ เช่น แมว ขนของแมวจากทำให้นักเรียนเป็นโรคหอบหืดได้ ดังนั้นเวลาเราเลี้ยงสัตว์เราต้องแยกสัตว์ให้ไปอยู่ในไหน ค่ะ/ครับ (กรง)

5. ดังนั้นวันนี้ครูมีสัตว์อยู่ 5 ชนิด ได้แก่ แมลงสาบ, ปลาหมึก, กิ้งก่า, จิ้งจก และแมวน้ำ ชนิดละ 5 ตัว ซึ่งกำลังเดินเฟ้นผ่าน ครูจะให้นักเรียนช่วยกันต้อนสัตว์เหล่านี้เข้าไปอยู่ในกรงให้เป็นระเบียบเรียบร้อย วิธีต้อนสัตว์เข้ากรงนักเรียนต้องทำอย่างไร กรงจะประกอบด้วย 2 กรง กรงที่ 1 นักเรียนนำรูปภาพสัตว์ทั้ง 25 ตัว ซึ่งประกอบไปด้วยสัตว์ 5 ชนิดๆ 5 ตัว มาติดในรูปสี่เหลี่ยม จำนวน 25 ช่อง โดยแต่ละแนวทั้งแนวตั้ง แนวนอน และแนวเฉียง จะต้องไม่มีสัตว์ซ้ำชนิดกัน กรงที่ 2 นักเรียนนำชื่อภาษาอังกฤษของสัตว์ 5 ชนิด เข้าคอกตามหมายเลขในแนวตั้งและแนวนอน

6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที

9. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางมือในการเล่นเกมนต้อนสัตว์เข้ากรง

10. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

11. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม

12. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้น การที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

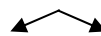
ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องยอมรับปัญหา
การยอมรับปัญหาคือ นักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา
การต่อสู้กับปัญหาคือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



วัดพฤติกรรม

มีนักเรียนคนไหนบ้างคะ ที่จะช่วยครูต้อนรับสัปดาห์เข้าทรงต่อ ให้นักเรียนยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > เก่งมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาแล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

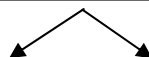
ให้การชี้แนะ

นอกจากลงมือจัดการกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องประเมินลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นว่า
นักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้สิคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน B บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

หลังจากที่นักเรียนยอมรับกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมือจัดการกับปัญหา การจัดการกับปัญหานักเรียนต้องทำอะไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการวางแผน คือ
 คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)
 พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี
 เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญหา
 เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้
 การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที

วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน

เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง
 วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. นักเรียนหยุดถอดรหัสเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด

4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคน queจัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหาไม่สำเร็จ นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอะไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้นำไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาครั้งต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน B บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดงปี 1 ดวง



4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้ นักเรียน เห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นสิ่งแรก ค่ะ/ครับ
ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ

การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายๆวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 5

สัปดาห์ศิลปะ

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดของการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียนสามารถสะสมแสตมป์เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ว่าตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำนักเรียนเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาด้วยการร้องเพลงธงไตรรงค์

ไตรรงค์ไทยปลิวไสวสวยงามสง่า (ซ้ำ)
สีแดงคือชาติ สีขาวศาสนา
สีน้ำเงินหมายความว่า พระมหากษัตริย์ไทย (ซ้ำ)

3. สีขาวหมายถึงอะไร ค่ะ/ครับ นักเรียน (ศาสนา)
4. ใช่ค่ะสีขาวหมายถึงศาสนา แล้วสัปดาหีนี้อีกเป็นสัปดาหีศิลปะด้วย ดังนั้นรูปที่นักเรียนจะต้องใช้ในการส่งเข้าประกวดในสัปดาห์นี้ก็คือ รูปเกี่ยวกับศาสนา นักเรียนสามารถวาดรูปอะไรก็ได้ที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติไทย และระบายสีให้สวยงามโดยใช้สีไม้เท่านั้น ดินสอและ สีไม้ที่นักเรียนจะใช้ได้นั้นต้องได้รับจากคุณครูเพียงเท่านั้น ห้ามใช้ดินสอและสีไม้อื่นๆ นักเรียนสามารถรับดินสอและสีไม้จากครูโดยการเล่นเกมตัวเลขผาเพลินให้สำเร็จนักเรียนก็จะสามารถแลกดินสอได้ และเล่นเกมจับผิดภาพให้สำเร็จนักเรียนก็จะได้รับสีไม้
5. ผู้นำกิจกรรมอธิบายวิธีการเล่นเกมทั้งสอง
6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
9. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางมือในการเล่นเกม
10. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
11. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
12. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นตอนการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้น การที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

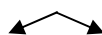
ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องยอมรับปัญหา
การยอมรับปัญหาก็คือนักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา
การต่อสู้กับปัญหาก็คือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



วัดพฤติกรรม

มีนักเรียนคนไหนบ้างคะ ที่วาดภาพเพื่อส่งเข้าประกวดในสัปดาห์ศิลปะต่อ ให้นักเรียนยกมือขึ้น



ยกมือ ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > เก่งมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

นอกจากการลงมือจัดการปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาแล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

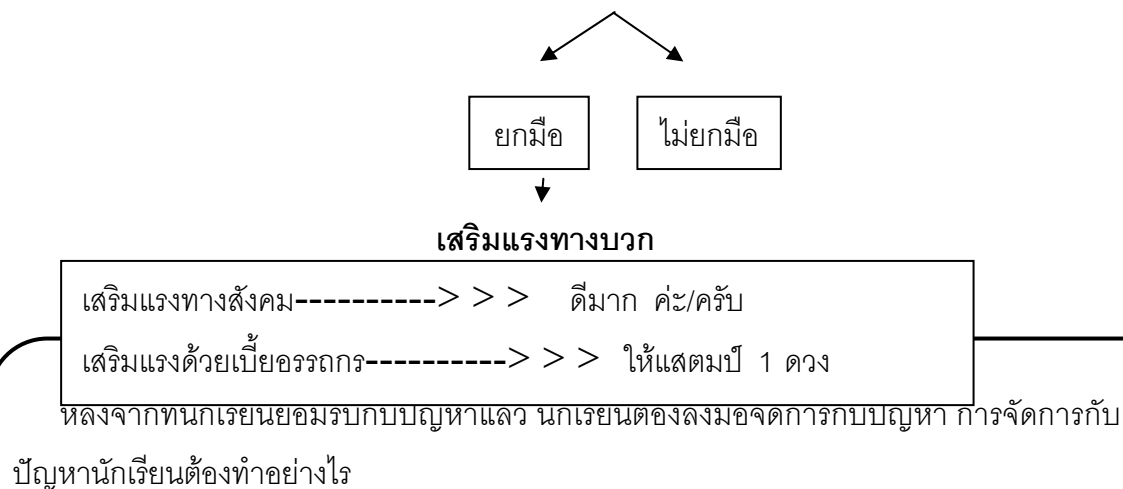
ให้การชี้แนะ

นอกจากลงมือจัดการกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องประเมินลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นว่า
นักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้คิดคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน B บ้างคะ ยกมือขึ้น



ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการวางแผน คือ
 คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)
 พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี
 เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญห
 เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้
 การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที

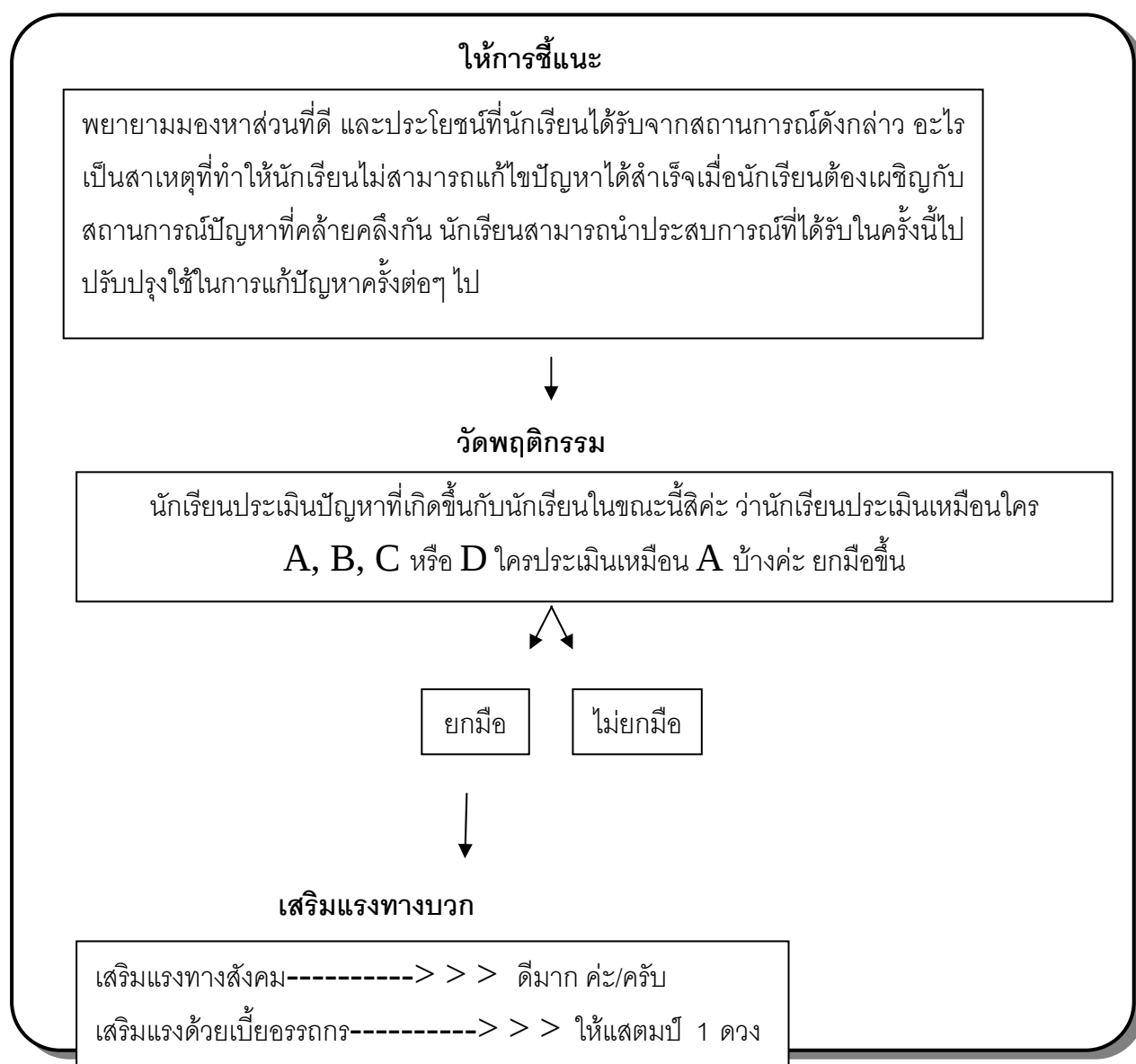
วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน

เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง
 วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. นักเรียนหยุดถอดรหัสเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด
4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคน que จัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหาล้มเหลว นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอะไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น



4. ขั้นตอนการสรุป

เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นครั้งแรก ค่ะ/ครับ

ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ

การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายๆวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 6 ต้นไม้ประดิษฐ์

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที
แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาก่อขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลง



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ว่าตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล, สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำนักเรียนเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาด้วยการร้องเพลงกิ่งก้านใบพร้อมทั้งให้นักเรียนทำท่าทางประกอบเพลง กิ่งก้านใบ ชะชะใบก้านกิ่ง (ซ้ำ) ออกดอก ออกผลให้กิน (ซ้ำ)

ชะชะกิ่งก้านใบ

3. นักเรียนฟังเพลงกิ่งก้านใบแล้วนักเรียนนึกถึงอะไร ค่ะ/ครับ (ต้นไม้)

4. ต้นไม้มีส่วนประกอบอะไรบ้าง ค่ะ/ครับ (ราก, ลำต้น, กิ่ง, ใบ, ดอก, ผล) นักเรียนทราบหรือไม่ว่าทำไมครูได้พูดถึงต้นไม้ เพราะว่าตอนนี้โลกของเรา กำลังประสบกับภาวะโลกร้อน วิธีง่ายๆ ที่เราจะช่วยลดภาวะโลกร้อนได้ก็คือการช่วยกันประหยัดพลังงาน นอกจากนี้การปลูกต้นไม้ก็เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถลดภาวะโลกร้อนได้เหมือนกัน ใครอยากจะปลูกต้นไม้เพื่อลดภาวะโลกร้อนบ้าง ค่ะ/ครับ แต่นักเรียนไม่สามารถปลูกได้ในขณะนี้ เอาเป็นว่าเรามาด้วยกันประดิษฐ์ต้นไม้กระดาษเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนไปปลูกต้นไม้จริงกันดีกว่า

5. นักเรียนดูต้นดอกทานตะวัน ที่ครูเตรียมมา พร้อมกับถามนักเรียนว่า ต้นไม้ที่อยู่ในมือครูคือต้นอะไร (ต้นดอกทานตะวัน) นักเรียนดูสิ ค่ะ/ครับ ว่าต้นดอกทานตะวันที่อยู่ในมือครูมีส่วนประกอบของอะไร บ้าง (ลำต้น ใบ และดอกทานตะวัน) วิธีการในการประดิษฐ์ก็มีอยู่ว่าให้นักเรียนนำส่วนประกอบของต้นดอกทานตะวันที่เป็นกระดาษมาประดิษฐ์ลงในใบกิจกรรมให้สวยงาม โดยที่นักเรียนต้องเล่นเกมถอดรหัสให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกเปลี่ยนส่วนของต้นดอกทานตะวันจากครู นักเรียนสามารถถอดรหัสได้สำเร็จ 1 ข้อ สามารถแลกเปลี่ยนส่วนของต้นดอกทานตะวันได้ 1 อย่าง

6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร?”
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
9. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางมือในการเล่นเกม
10. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่” “ให้
นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
11. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญห
นั่นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
12. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้น
การที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

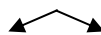
ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องยอมรับปัญหา
การยอมรับปัญหาก็คือนักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา
การต่อสู้กับปัญหาก็คือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



วัดพฤติกรรม

มีนักเรียนคนไหนบ้างคะ ที่จะลงมือประดิษฐ์ดอกไม้ ต่อ ให้นักเรียนยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > เก่งมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยป้ายรางวัล-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

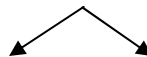
ให้การชี้แนะ

นอกจากลงมือจัดการกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องประเมินลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นว่า
นักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ลึคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน E บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ

เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

หลังจากที่นักเรียนยอมรับกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมือจัดการกับปัญหา การจัดการกับปัญหานักเรียนต้องทำอย่างไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการการวางแผน คือ
คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)
พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี
เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญห
เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้
การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา



2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที

วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง
วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. นักเรียนหยุดถอดรหัสเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด
4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคนที่จัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหามิสำเร็จ นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอะไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหามาได้สำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้ไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาล้างต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน B บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง



4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นครั้งแรก ค่ะ/ครับ
ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ

การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายๆวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 7 พาคณข้ามแม่น้ำ

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นตอนเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที **แนวทางการจัดกิจกรรม:**

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดจากการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียนสามารถสะสมแสตมป์เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ถึงตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล, สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยการเล่านิทาน ในป่าแห่งหนึ่งมีธรรมชาติที่สวยงาม และมีป่าที่อุดมสมบูรณ์และมีน้ำตกไหลยาว ลงสู่แม่น้ำซึ่งมีชื่อว่า แม่น้ำอาปาฮาว่า ซึ่งเป็นแม่น้ำที่กว้างและลึกมาก ใกล้ๆกับบริเวณแม่น้ำอาปาฮาว่า จะมีหมู่บ้านชื่อว่า หมู่บ้านปูลู ซึ่งมีผู้คนอาศัยอยู่ไม่มากนัก หนึ่งในนั้นมีครอบครัวของ ตาปู อาศัยอยู่ด้วย ตาปู มีภรรยาชื่อว่า ตูปา ตาปูและ ตูปามีลูกด้วยกัน 4 คน เป็นผู้หญิง 2 คน และเป็นผู้ชาย 2 คน และมีคนรับใช้หนึ่งคนชื่อว่า มามะ วันหนึ่งตาปู ก็ให้ให้ มามะ ไปซื้อของใช้ ซึ่งมามะต้องเดินทางไปซื้อถึงในเมือง ซึ่งอยู่ห่างจากหมู่บ้านแห่งนี้ประมาณ 20 กิโลเมตร ขณะที่มามะกำลังหาซื้อข้าวของเพื่อนำกลับไปเจ้านายของเขาอย่างเฟลิดเฟลิน อยู่ๆ ก็มีชายคนหนึ่งนำถุงที่มีลักษณะคล้ายๆ กับถุงใส่สิ่งของมาวางเอาไว้รวมกับข้าวของที่มามะซื้อเสร็จแล้วบางส่วน มามะไม่ทันได้สังเกตเพราะมัวแต่เฟลิดเฟลินอยู่กับการซื้อของ เมื่อมามะ ได้ของครบตามที่เจ้านายสั่ง มามะจึงเดินไปที่รถ เพื่อที่จะกลับไปยังหมู่บ้าน ซึ่งมามะไม่ได้รู้ตัวเลยว่า ตนเองกำลังหิวถุงใบปริศนาใบนั้นกลับมาด้วย ระหว่างที่มามะขับรถนั้น มามะได้เจอด่านของทหาร ที่ทำการตรวจค้นรถที่ขับผ่านไปผ่านมาทุกคัน ซึ่ง

และพวกเขาทั้งแปดจะข้ามแม่น้ำอาปาฮาวาได้สำเร็จหรือไม่อยู่ที่นักเรียนเพราะว่ากิจกรรมที่นักเรียนจะต้องทำให้วันนี้คือ พาพวกเขา ทั้ง 8 ข้ามแม่น้ำไปให้ได้ โดยที่การลงแพข้ามฝั่งสามารถลงได้ครั้งละ 2 คน และขากลับต้องมีคนขับแพกลับมาด้วย ขณะลงแพเด็กผู้ชายห้ามอยู่กับแม่โดยไม่มีพ่ออยู่ เด็กผู้หญิงห้ามอยู่กับพ่อโดยไม่มีแม่อยู่ โจรอยู่กับใครไม่ได้เลย ถ้าไม่มีตำรวจอยู่ด้วย และเด็กไม่สามารถข้ามแพเองได้ ต้องมีผู้ใหญ่อยู่ด้วย

3. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

4. นักเรียนเปิดเกมข้ามแม่น้ำจากคอมพิวเตอร์
5. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
6. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนปิดโปรแกรมเกม

7. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
8. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
9. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้นการที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องยอมรับปัญหา

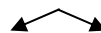
การยอมรับปัญหาก็คือนักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา

การต่อสู้กับปัญหาก็คือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



วัดพฤติกรรม

มีนักเรียนคนไหนบ้างคะ ที่จะช่วยคนทั้ง 8 ข้ามฝั่งต่อ ให้นักเรียนยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ

↓
เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > เก่งมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

ให้การชี้แนะ

นอกจากลงมือจัดการกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องประเมินลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นว่า
นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้

↓
วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้คิดะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน E บ้างคะ ยกมือขึ้น

ยกมือ
ไม่ยกมือ

↓
เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

หลังจากท่นนักเรียนยอมรับกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมือจัดการกับปัญหา การจัดการกับ
ปัญหานักเรียนต้องทำอย่างไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการวางแผน คือ
คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)
พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี
เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญห
เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้
การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที

วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน

เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง
วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. เก็บอุปกรณ์ลงตะกร้าเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด

4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคนที่จัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหามิสำเร็จ นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอะไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหามิสำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้ไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหามิครั้งต่อไป

วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน C บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมป์ 1 ดวง



4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้ นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญ
ปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือ
นักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นครั้งแรก ค่ะ/ครับ

ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ

การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายๆวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดของการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียนสามารถสะสมแสตมป์เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรู้ว่าตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล, สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยถามนักเรียนว่า วิชาเรียนของนักเรียน วิชาไหนยากที่สุด (คณิตศาสตร์, ภาษาอังกฤษ ฯลฯ) แต่สำหรับครูวิชาที่ครูคิดว่าวิชาที่ยากที่สุดก็คือวิชาภาษาอังกฤษ

3. แล้วเวลาที่คนเราต้องทำอะไรที่ยากๆ มันตรงกับสำนวนไทยคำใดได้บ้าง นักเรียนทราบไหม (เห็นครบถ้วนๆ)

4. แล้วเวลาที่เราไปอาศัยอยู่บ้านคนอื่นเขา เราต้องช่วยเหลืองานบ้านเขาบ้าง ตรงกับสุภาษิตใด (อยู่บ้านท่านอย่านิ่งดูดายปั่นวุ่นวายให้ลูกท่านเล่น)
5. วันนี้ครูก็มีความหมายของสำนวนไทย มาให้นักเรียนช่วยกันหาว่าตรงกับสำนวนไทยว่าอย่างไร
6. การหาสำนวนไทยดังกล่าวอาจจะยากเกินไปสำหรับนักเรียน ดังนั้นครูมีตัวช่วยให้นักเรียนคือ นักเรียนสามารถที่จะเลือกดูรูปภาพที่สะท้อนสำนวนนั้นๆ หรือเลือกดูคำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวนนั้นๆ โดยที่นักเรียนต้องเล่นเกมประจำตัวช่วยแต่ละตัวให้สำเร็จนักเรียนจึงจะมีสิทธิได้ใช้ตัวช่วยเหล่านั้น ตัวช่วยจะมีทั้งหมด 6 ตัว 6 เกม
7. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมแต่ละเกม
8. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
9. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
10. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนหยุดการเล่นเกม
11. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
12. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
13. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

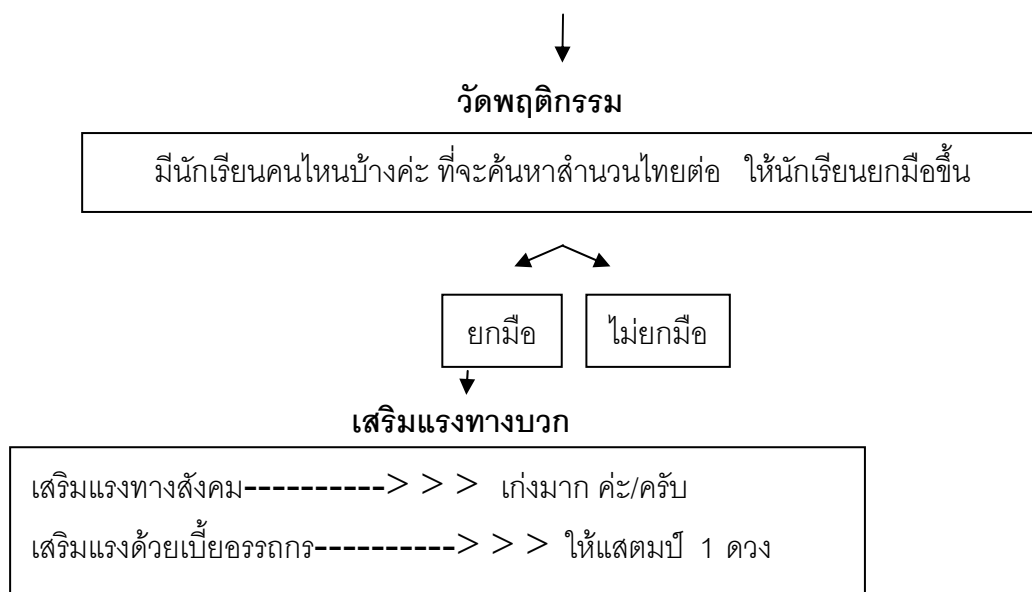
1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้นการที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

ให้การชี้แนะ

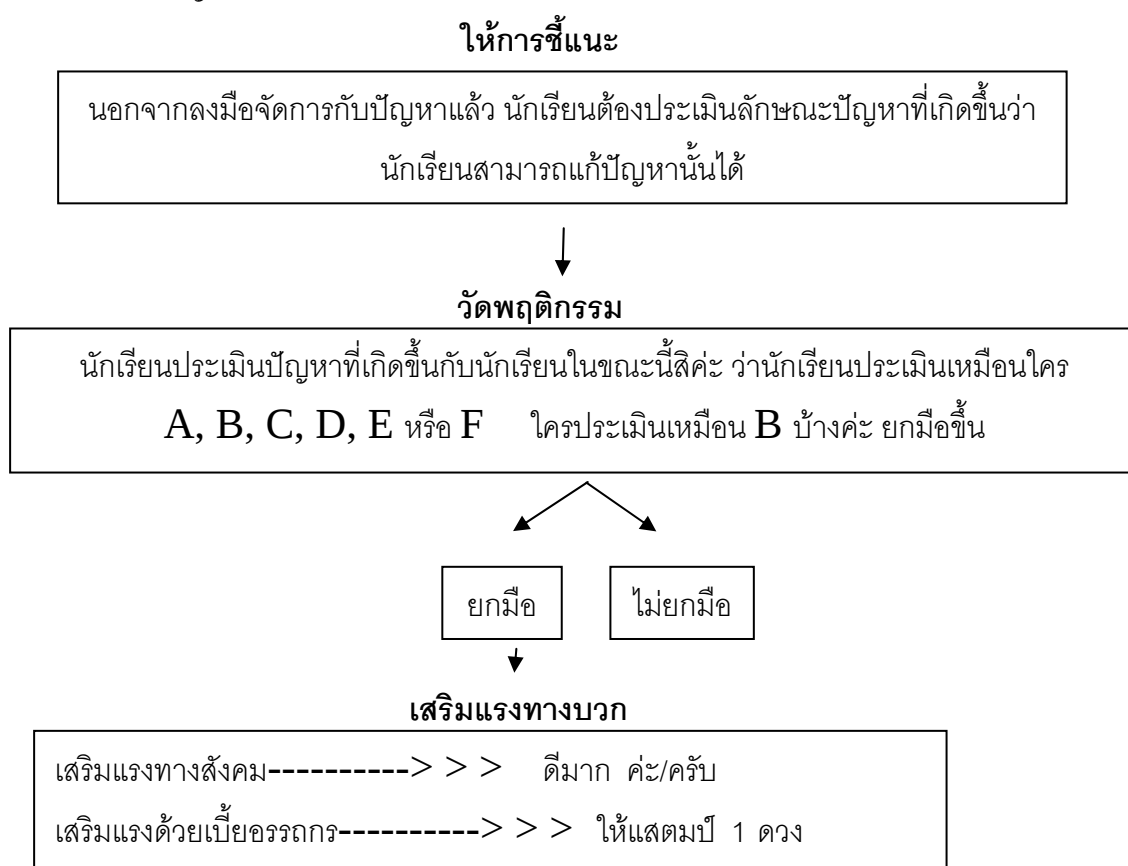
นักเรียนต้องยอมรับปัญหา

การยอมรับปัญหาก็คือนักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา

การต่อสู้กับปัญหาก็คือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาแล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา



หลังจากที่นักเรียนยอมรับกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมือจัดการกับปัญหา การจัดการกับปัญหานักเรียนต้องทำอย่างไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการวางแผน คือ
 คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)
 พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี
 เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญหา
 เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้
 การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที

วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน

เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง
 วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. นักเรียนหยุดถอดรหัสเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด

4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคนจัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหาไม่สำเร็จ นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอย่างไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้นำไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาครั้งต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีค่ะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน A บ้างค่ะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง



4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้ นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นสิ่งแรก ค่ะ/ครับ

ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา
แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ
การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของ
แต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 9
คำถามจาก อัลเบิร์ต ไอสไตน์

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดของการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียนสามารถสะสมแสตมป์เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ว่าคุณเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยให้นักเรียนดูกระดาษที่เป็นรูปตาราง และถามนักเรียนว่านักเรียนเชื่อหรือไม่ว่าในกระดาษที่เป็นรูปตารางใบนี้ซ่อนรูปคนเอาไว้
3. ทำโมรูปคนถึงมาอยู่ในกระดาษรูปตารางใบนี้ได้ นักเรียนทราบไหม ค่ะ/ครับ
4. นักเรียนสังเกตเห็นอะไรในตารางไหม ค่ะ/ครับ จะมีตัวเลขอยู่ในตารางของแต่ละช่อง ตั้งแต่เลข 0 จนถึงเลข 9 และตัวเลขแต่ละตัวก็จะมีสัญลักษณ์ประจำตัวเลข เมื่อนักเรียนระบายสีตามสัญลักษณ์ประจำตัวเลขในแต่ละช่องจนครบทุกช่องนักเรียนก็จะได้เห็นรูปคนที่ซ่อนอยู่
5. ดังนั้นวันนี้นักเรียนต้องตามหาให้ได้ว่ารูปที่ซ่อนอยู่ในกระดาษแผ่นนี้คือใคร แล้วนักเรียนจะรู้ได้อย่างไรว่าเลขแต่ละตัวมีสัญลักษณ์เป็นอย่างไร นักเรียนก็ต้องตอบคำถามของอัลเบิร์ต ไอสไตน์ให้ได้เพื่อแลกกับสัญลักษณ์ประจำตัวเลข
6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
8. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนหยุดการเล่นเกม
9. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
10. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
11. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว



3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้นการที่คนเรามีปัญหาก็เป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ

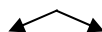
ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องยอมรับปัญหา
การยอมรับปัญหาก็คือนักเรียนต้องต่อสู้กับปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา
การต่อสู้กับปัญหาก็คือ การที่นักเรียนลงมือแก้ไขปัญหานั้นเอง



วัดพฤติกรรม

มีนักเรียนคนไหนบ้างคะ ที่จะค้นหารูปภาพต่อ ให้นักเรียนยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > เก่งมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาแล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่า
นักเรียนยอมรับปัญหา

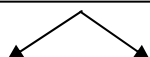
ให้การชี้แนะ

นอกจากลงมือจัดการกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องประเมินลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นว่า
นักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้สิคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน B บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง

หลังจากทบทวนนยอรรบกกบบัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมอจดการกกบบัญหา การจัดการกกกับ
ปัญหานักเรียนต้องทำอย่างไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการวางแผน คือ

คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกกกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)

พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี

เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญห

เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้

การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที



วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง

วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. นักเรียนหยุดออดรหัสเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด

4. นักเรียนคนไหนจัดการกกกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคนกกจัดการกกกับ
ปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหไม่สำเร็จ นักเรียนต้องยอมรับ
กับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอย่างไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้นำไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาครั้งต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน B บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง



4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้ นักเรียน เห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือ
นักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นสิ่งแรก ค่ะ/ครับ

ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ

การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายๆวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของ
แต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 10

เดมิสี่เพิ่มรสชาติ

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับแสตมป์รวมทั้งหมดของการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ดวง นักเรียน



2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ของตนเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยการโชว์รูปภาพที่ไม่ได้ระบายสีให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่า รูปภาพที่ครูโชว์ให้ดูสวยหรือไม่
3. ถ้าเราจะทำให้รูปภาพนี้สวยกว่าเดิมเราต้องทำอะไรกันดี ค่ะ/ครับ
4. ถ้าจะทำให้รูปภาพนี้สวยมีชีวิตชีวาว่าเก่าเราก็ต้องเติมสีเข้าไป
5. ดังนั้นวันนี้นักเรียนต้องช่วยกันเติมสีรูปภาพที่ครูกำหนดให้ โดยที่ตรงช่องหมายเลข 1 ให้นักเรียนเติมสีแดง, ช่องหมายเลข 2 ให้นักเรียนเติมสีส้ม, ช่องหมายเลข 3 ให้นักเรียนเติมสีน้ำตาล, ช่องหมายเลข 4 ให้นักเรียนเติมสีเขียว, ช่องหมายเลข 5 ให้นักเรียนเติมสีฟ้า, ช่องหมายเลข 6 ให้นักเรียนเติมสีชมพู และช่องหมายเลข 7 ให้นักเรียนเติมสีเหลือง โดยนักเรียนจะได้รับดินสอสีคนละ 3 สี ได้แก่ สีส้ม, สีฟ้า และสีเหลือง ส่วนสีที่ยังขาดอีก 4 สี นั้นนักเรียนต้องตอบคำถามที่ครูกำหนดขึ้นตอบถูก 1 ข้อสามารถแลกดินสอสีได้ 1 ด้าม
6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
8. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนหยุดการเล่นเกม
9. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
10. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
11. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

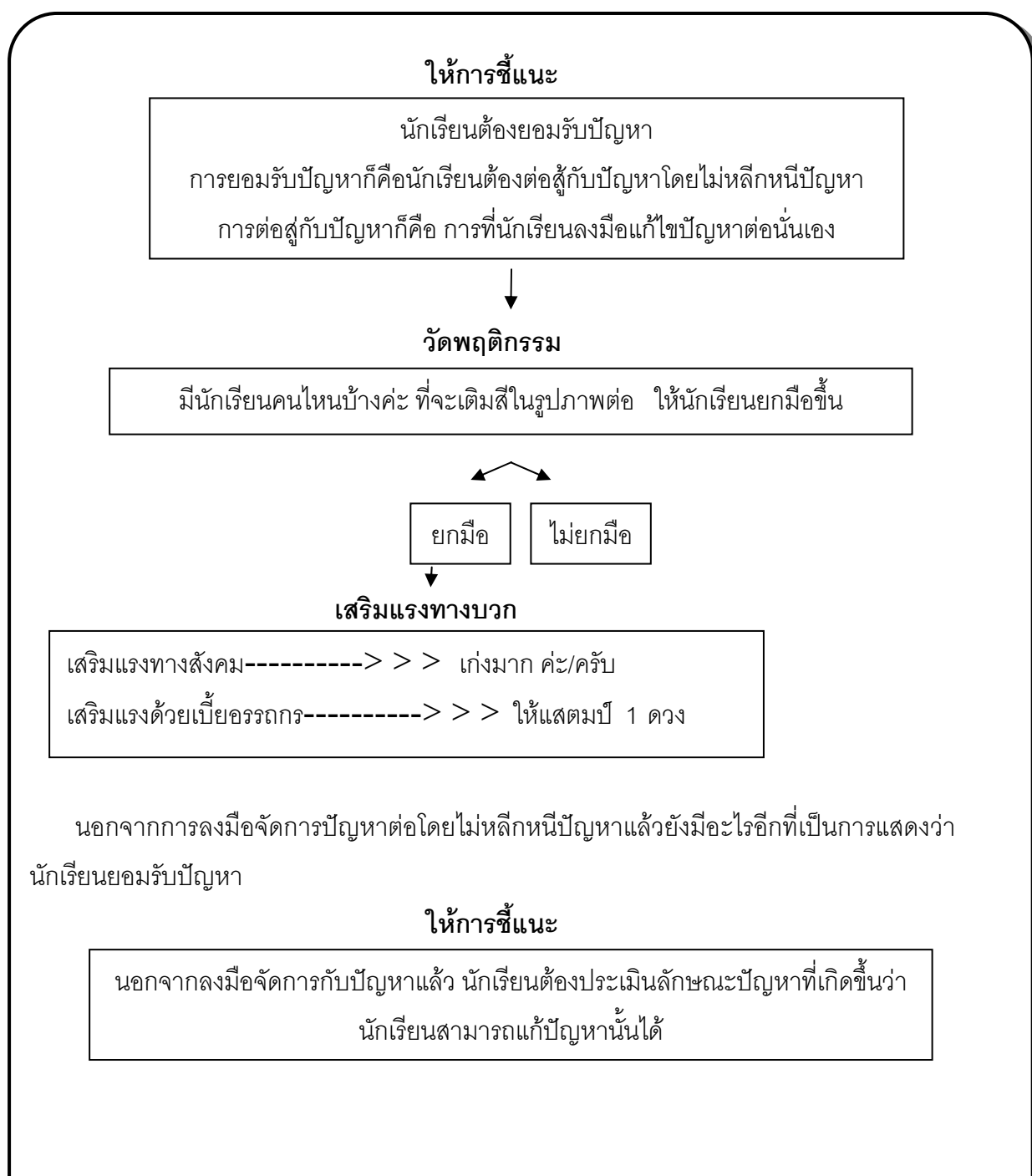


3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกให้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้น การที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ



↓

วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้สิคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C, D, E หรือ F ใครประเมินเหมือน **B** บ้างคะ ยกมือขึ้น

ยกมือ

ไม่ยกมือ

↓

เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดงปี 1 ดวง

หลังจากทบทวนยอมรับกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมือจัดการกับปัญหา การจัดการกับ
 ปัญหานักเรียนต้องทำอะไร

ให้การชี้แนะ

นักเรียนต้องวางแผนก่อนการลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนการวางแผน คือ

คิดหาทางเลือกหลายๆ วิธี ในการจัดการกับปัญหา (2 วิธีขึ้นไป)

พิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี

เลือกวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญหา

เมื่อวางแผนเสร็จนักเรียนลงมือปฏิบัติได้

การลงมือปฏิบัตินั้นนักเรียนจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนหมดเวลา

2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที

↓

วัดพฤติกรรม

สังเกตพฤติกรรมนักเรียน



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 8 ดวง
วางแผน 4 ดวง, ลงมือปฏิบัติเต็ม 4 ดวง

3. นักเรียนหยุดถอดรหัสเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด
4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคนที่จัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหามิสำเร็จ นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอะไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหามาได้สำเร็จเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้ไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาล้างต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร
A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน B บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ
เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้แสดมปี 1 ดวง



4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นสิ่งแรก ค่ะ/ครับ
ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ

การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา



กิจกรรมที่ 1

อะไรที่หายไป

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนพิจารณารูปภาพทางซ้ายและทางขวามือว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ถ้าแตกต่างกันให้นักเรียนเติมส่วนที่ขาดหายของรูปภาพให้รูปทั้งสองรูปเหมือนกัน โดยที่นักเรียนจะต้องเล่นเกมรูบิค (Rubik) ให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกสิ่งที่ขาดหายไป



รูปภาพทางขวามือและซ้ายมือแตกต่างกันอย่างไร ?

.....



Welcome

To.....Rubik Game

จุดประสงค์ของเกมคือ

การจัดเรียงให้แถบสีทั้ง 9 ที่อยู่ในด้านเดียวกันของลูกบาศก์ ซึ่งมีทั้งหมด 6 ด้านนั้นให้มีสีเดียวกัน



สภาพแบบสับสน



สภาพหลังแก้ปัญหาสำเร็จ



กิจกรรมที่ 2

กล่องปริศนา

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

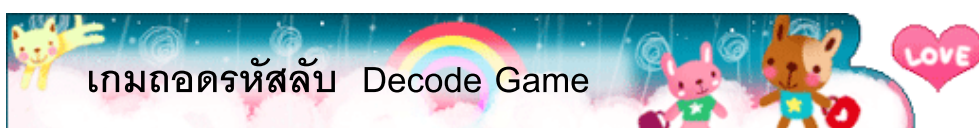
ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนค้นหาปริศนาจากกล่องของขวัญ ว่ามีสิ่งใดอยู่ภายในกล่อง โดยที่นักเรียนต้องถอดรหัสลับให้สำเร็จ เพื่อใช้เป็นกุญแจในการเปิดกล่อง เพื่อค้นหาปริศนาลับในกล่อง ซึ่งนักเรียนมีโอกาสถอดรหัสได้ 2 ครั้ง

อะไรอยู่ในกล่อง
หน่อ??????



ภายในกล่องใบนี้มีอะไรบรรจุอยู่ในกล่อง ?



Welcome

คำใบ้ในการถอดรหัสคือ

1. นักเรียนสามารถมองเห็นได้ในตอนกลางคืน
2. มากันเป็นหมู่ นับไม่ถ้วนเลยทีเดียว
3. รหัสที่นักเรียนต้องถอดเป็นตัวเลข จำนวน 4 ตัว ลองดูตรงนี้นะ เพื่อที่จะนีกออก



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

รหัสลับดังกล่าวคืออะไร.....จ๊ะ ??

☒

☒

☒

☒



กิจกรรมที่ 3

ห้องเรียนสวยงาม

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนประดิษฐ์โมบาย

อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์

1. เชือก
2. ลูกปัด
3. กระดิ่ง

วิธีการคือ ให้นักเรียนนำเชือกมาร้อยลูกให้มีความยาวตามจำนวนของลูกปัดที่นักเรียนได้รับ หลังจากนั้นนักเรียนนำกระดิ่งรูปต่างๆ มาผูกไว้ที่ส่วนท้ายเพื่อให้เกิดความสวยงาม ดังภาพ



ซึ่งนักเรียนสามารถเล่นเกม Sudoku เพื่อนำมาแลกอุปกรณ์ดังกล่าว โดยเกม Sudoku 1 กระดานสามารถแลกอุปกรณ์ได้ 1 อย่าง



Welcome

To..... Sudoku Game

วิธีการเล่น

ให้นักเรียนเติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในตาราง ซึ่งตารางทั้งหมด $9 \times 9 = 81$ ช่อง ให้ครบทุกช่องโดยที่เลขในแต่ละแถว ไม่ว่าจะเป็นแนวดังแนวนอนจะมีตัวเลขซ้ำกันไม่ได้

ตัวอย่าง

	6		1		4		5	
		8	3		5	6		
2								1
8			4		7			6
		6				3		
7			9		1			4
5								2
		7	2		6	9		
	4		5		8		7	

9	6	3	1	7	4	2	5	8
1	7	8	3	2	5	6	4	9
2	5	4	6	8	9	7	3	1
8	2	1	4	3	7	5	9	6
4	9	6	8	5	2	3	1	7
7	3	5	9	6	1	8	2	4
5	8	9	7	1	3	4	6	2
3	1	7	2	4	6	9	8	5
6	4	2	5	9	8	1	7	3

Sudoku

★ 1 ★

6	2			3			9	8
		8			1			
	9		2	6		4	7	
8	7	6			5			4
3								
4			8			5	6	2
	3	1		8	4		5	
			7			2		
5	6			1			4	9

Sudoku

☆ 2 ☆

6	1		8				2	5
7				2				6
2		4			6	1		3
	6	8	9	7				
	4						3	
				1	4	6	5	
5		7	2			9		1
8				5				7
4	9				3		8	2

Sudoku

★ 3 ★

5	7			6	1			
	1	2				9		6
	4	3		5				8
	8		2			1		
2		5	3		9	4		7
		4			5		6	
7				3		5	4	
9		6				8	7	
			1	9			3	2

กิจกรรมที่ 4

ตอนสัตว์เข้ากรง

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

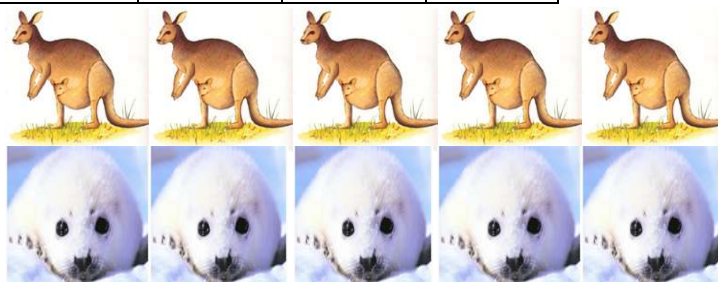
ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนตอนสัตว์ 5 ชนิดๆ 5 ตัว ได้แก่ แมลงสาบ,ปลาหมึก,กิ้งก่า,จิ้งจก และแมวน้ำ เข้าไปอยู่ในกรง 2 กรงให้ได้ ภายในเวลาที่กำหนด

กรงที่ 1 นักเรียนนำรูปภาพสัตว์จากในตะกร้า มาติดในช่องรูปสี่เหลี่ยมข้างล่าง จำนวน 25 ช่อง โดยในแต่ละแนวทั้งแนวตั้ง แนวนอน และแนวเฉียง จะต้องไม่มีสัตว์ซ้ำชนิดกัน

ตัวอย่างรูปภาพสัตว์

1. จิ้งจก



แถวแนวนอน

1. ปลาหมึก 2. จิงโจ้

กิจกรรมที่ 5

สัปดาห์ศิลปะ

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนวาดภาพอะไรก็ได้ที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติพร้อมกับระบายสีให้สวยงามเพื่อนำมาประกวดในสัปดาห์ศิลปะ

แล้วจะเอาดินสอที่ไหนมาวาดรูป !!!
สีไม้อีก จะหาได้จากไหน เหน้อ



เล่นเกมตัวเลขผาเพลิน เพื่อนำมาแลก

“ดินสอ” สำหรับวาดภาพ

และ

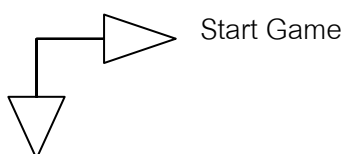
เล่นเกมจับผิดภาพ เพื่อนำมาแลก

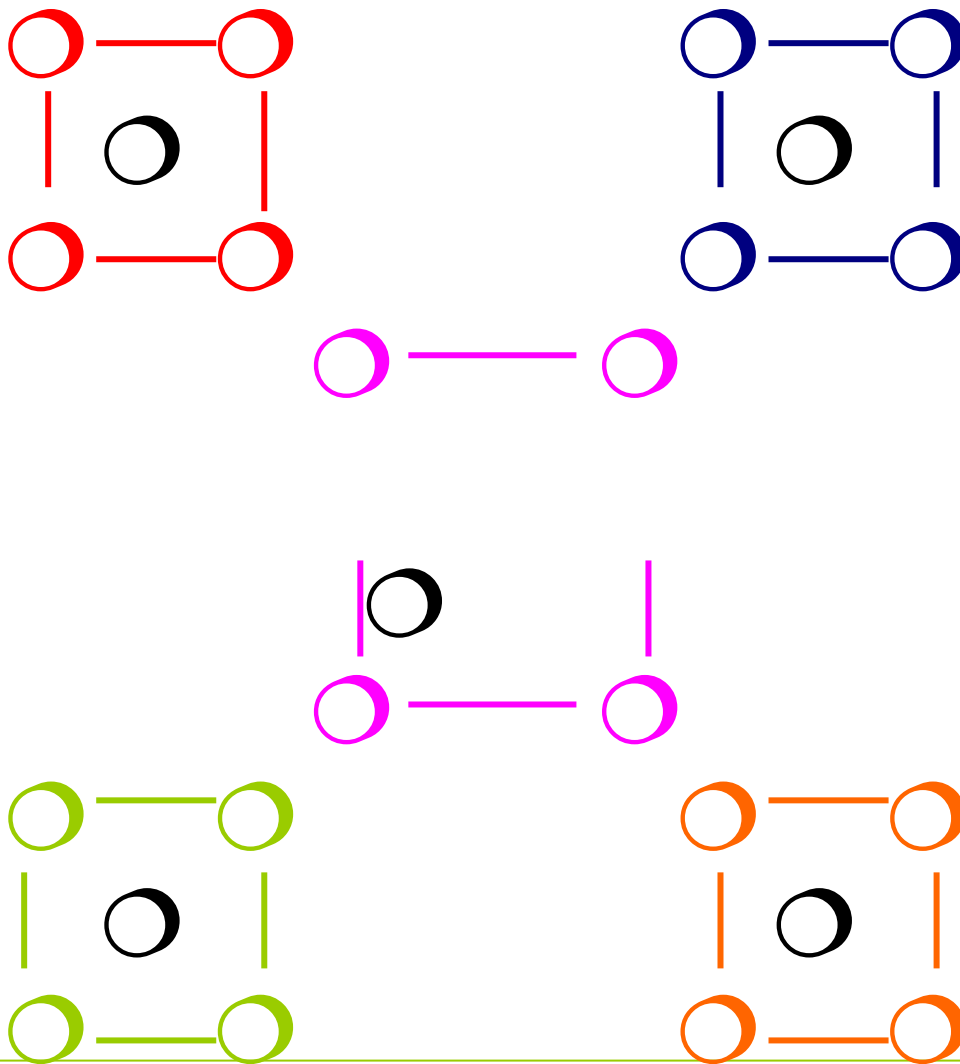
“สีไม้” เพื่อนำมาวาดภาพ



เกมส์ที่ 1 ตัวเลขผาเพลิน

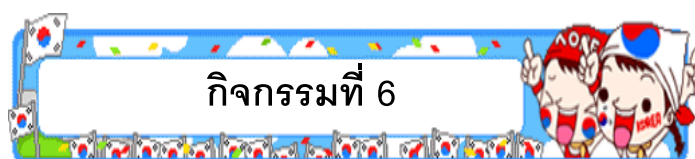
กติกา นำตัวเลข 1-25 ใส่ในช่องรูปวงกลมมีจำนวน 25 ช่อง
โดยแต่ละช่องรูปวงกลมต้องมีตัวเลขที่ไม่ซ้ำกันและ
ให้ผลบวกของวงกลมทุกๆ วงมีค่า เท่ากับ 65





เกมส์ที่ 2 จับผิดภาพ

กติกา หลังจากลองทดสอบสมรรถภาพของหุ่นยนต์ตัวใหม่ ดอกเตอร์จอห์นก็ทำการปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดต่างๆ ของหุ่นยนต์ไป 10 จุด อยากรู้ว่าเป็นจุดไหน พร้อมแล้วไปค้นหากันเลย อย่าลืมนะว่า ถ้าหาครบทั้ง 10 จุด สามารถแลก “สี” เพื่อนำไประบายรูปภาพได้ นะจ๊ะ



ต้นไม้ประดิษฐ์

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....



คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนประดิษฐ์ ต้นทานตะวันกระดาษขึ้น ให้สวยงาม โดยใช้วิธีการประดิษฐ์ โดยที่นักเรียนต้องแยกส่วนประกอบต่างๆ ของต้นทานตะวันที่เป็นกระดาษ ได้แก่ 1.) ลำต้น 2.) ใบ และ 3.) ดอกทานตะวัน จากครู โดยที่นักเรียนต้องเล่นเกมถอดรหัสจากประโยคที่กำหนดให้ออกมาเป็นตัวเลขให้ได้ ถอดรหัสได้ 1 ข้อ สามารถแยกส่วนประกอบของต้นทานตะวันได้ 1 อย่าง

ตัวอย่างการถอดรหัส

ประโยคที่กำหนดคือ

"ภัครมัยขำไขปลาหมึก"

ภัครมัย เป็นนักร้อง ชื่อเล่นว่า ตอง เทียบได้เป็นเลข 3

ขำ เป็นอาการหัวเราะ และออกเสียง ฮ่าๆๆ ซึ่งพ้องเสียงกับเลข 5

ไขมีลักษณะกลมเหมือนเลข 0

ปลาหมึกมี 8 หนวด

คำตอบ คือ 3508

ตัวอย่างต้นทานตะวัน



ต้นทานตะวันของฉัน



เลือกประโยคกันได้เลย จำ หนูๆ

“ตึกตึกทั่วประเทศไทยสูญตาย”

“สไปเดอร์แมนคืบแขนทศกัณฐ์”

“บุเรงนองบอกแก่นักแต่ยอดรักบอกยังแจ้ว”

“เพื่อนมดขี่ทุกทิศชีวิตเหมียว”

“โทรศัพท์จากอุดรไปหาทักษิณ”

กิจกรรมที่ 7

พาดคนข้ามแม่น้ำ

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....



คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนนำพ่อ แม่ ลูกสาว 2 คน ลูกชาย 2 คน ตำรวจ และโจร ข้ามแม่น้ำ โดยที่มิกติกากอยู่ว่า

1. เด็กผู้ชายห้ามอยู่กับแม่โดยไม่มีพ่ออยู่
2. เด็กผู้หญิงห้ามอยู่กับพ่อโดยไม่มีแม่อยู่
3. โจรอยู่กับใครไม่ได้เลย ถ้าไม่มีตำรวจอยู่ด้วย
4. เด็กไม่สามารถข้ามแพเองได้ ต้องมีผู้ใหญ่อยู่

สำนวนไทย

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนเติมสำนวนไทยที่มีความหมายตรงกับประโยคที่กำหนดให้ จำนวน 3 สำนวน ซึ่งนักเรียนจะมีตัวช่วยอยู่ 2 รูปแบบ จำนวน 6 ตัวช่วย คือรูปแบบที่ 1.) เลือกดูรูปภาพที่สะท้อนสำนวนนั้นๆ และรูปแบบที่ 2.) เลือกดูคำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวนนั้นๆ และนักเรียนจะมีสิทธิได้รับตัวช่วยก็ต่อเมื่อนักเรียนสามารถเล่นเกมประจำตัวช่วยนั้นๆ ได้สำเร็จนั่นเอง

ตัวช่วยที่ 1. รูปภาพที่สะท้อนกับสำนวนในข้อที่ 1 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมสัปดาห์ปริศนา ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 2. รูปภาพที่สะท้อนกับสำนวนในข้อที่ 2 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมสัปดาห์คิด-นำลอง ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 3. รูปภาพที่สะท้อนกับสำนวนในข้อที่ 3 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมสัปดาห์กำลังดี ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 4. คำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน ในข้อที่ 1 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมสัปดาห์ชวนคิด ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 5. คำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน ในข้อที่ 2 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมสัปดาห์ชวนเรขาคณิตได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 6. คำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน ในข้อที่ 3 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมสัปดาห์เลข 9 อัจฉริยะ ได้สำเร็จ

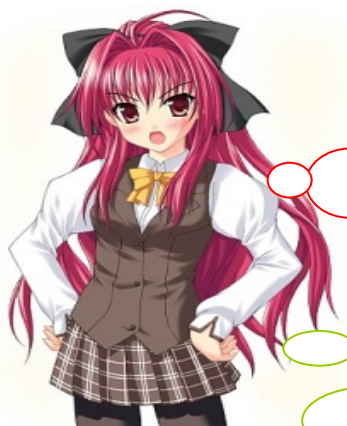
1. การที่เข้าไปขัดขวางผลประโยชน์ หรือกิจการของคนอื่น
ที่เขา กำลังจะสำเร็จอยู่แล้ว

ตรงกับ สำนวนไทยที่ว่า

.....

.....

.....



**2. การทำประชดหรือคำแดกดันกลับ
เป็นผลร้ายแก่ตนเอง**

ตรงกับ สำนวนไทยที่ว่า

.....

.....

.....

.....

3. การจับมาตรการมาลงโทษได้หลังจากพบหลักฐานโดยบังเอิญ
ตรงกับ สำนวนไทยที่ว่า

.....

.....

.....



Welcome

To..... Game

1. เกมตัวเลขปริศนา

วิธีการเล่น ให้นักเรียนหาตัวเลขปริศนา จากคำใบ้

1. เป็นเลขสามหลัก
2. เลขหลักสิบคือเลข 0
3. เลขทั้งสามตัวเมื่อรวมกันแล้วได้ 9
4. สามารถหารด้วย 17 ลงตัว

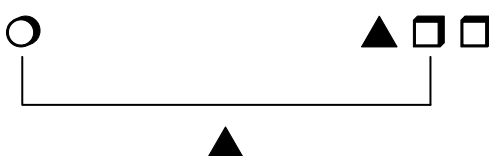
คือเลขอะไร

2. เกมνάคิด-นำลอง

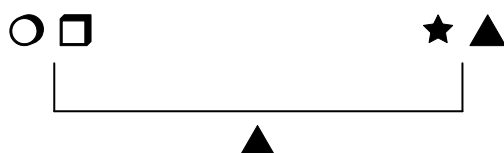
วิธีการเล่น กำหนดให้คาดนี้มน้ำหนักที่สมดุลดังภาพข้างล่าง พิจารณารูปร่าง ○ มีค่าเท่ากับ

□ กี่รูป

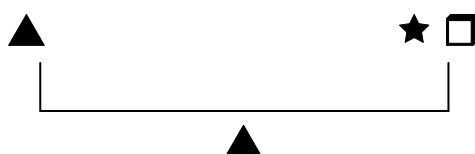
คานที่ 1



คานที่ 2



คานที่ 3



○ มีค่าเท่ากับ □ = รูป

3. เกมเลข 24 กำลังดี

วิธีการเล่น นำตัวเลข 4 ตัวที่กำหนดนำมา บวก ลบ คูณ หรือหาร เท่านั้นห้ามยกกำลังหรือถอดราก และต้องมีผลลัพธ์เท่ากับ 24 จำนวน 7 ข้อ

ตัวอย่าง 1,3,5,1 คือ $(3+1) \times (5+1) = 24$

1,1,4,8

2,2,8,4

8,8,8,5

1,3,3,3

8,2,9,2

5,4,5,7

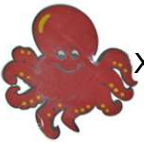
9,4,4,4

4. เกมสัตว์ชวนคิด

วิธีการเล่น นักเรียนบอกให้ได้ว่าสัตว์แต่ละชนิดแทนด้วยตัวเลขอะไร

ถ้า $48 -$  $=$ 

 $\times$  $= 16$

 $\times$  $=$ 

 $-$  $=$ 

 $-$  $=$ 

 $=$

 $=$

 $=$

 $=$

 $=$

5. เกมคุณอักษรควงเราหาเลขเด็ด

วิธีการเล่น

1. จากตารางสี่เหลี่ยมข้างล่าง ตัวเลขหรือตัวอักษรทางด้านขวามือและด้านล่างคือผลบวกของรูปเรขาคณิตที่อยู่ในช่องตารางตามแนวตั้งและแนวนอนตามลำดับ
2. ให้หาค่าของรูปเรขาคณิตและค่าของอักษร กรอกลงในช่องว่างด้านล่าง

				12
				A
				B
				20
c	8	18	19	

					A	B	c

6. เกมเลข 9 อัจฉริยะ

วิธีการเล่น จากเลข 1-100 มีเลข 9 อยู่กี่ตัว คือเลขอะไรบ้าง

มีเลข 9 =

ตัว

ได้แก่เลข

กิจกรรมที่ 9

คำถามจาก อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม
.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว
.....

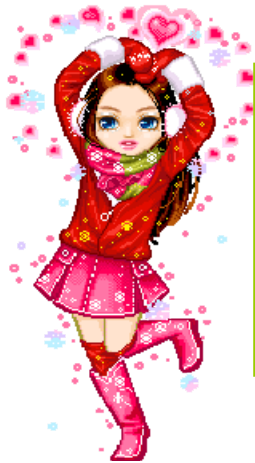


To..... Photo Code



Photo Code

คำชี้แจงกิจกรรม : นักเรียนตอบคำถามให้ได้ว่า สาวน้อยในรูปคือใคร โดยให้นักเรียนระบายสีตามรูปสัญลักษณ์ ที่แทนตัวเลข 0-9 ซึ่งนักเรียนต้องตามหาสัญลักษณ์ ทั้ง 10 ตัวให้ได้โดยการตอบคำถามจาก อัลเบิร์ต ไอส์ไตล์ ให้ได้



คำถามจาก อัลเบิร์ต ไอส์ไตล์

มีบ้านอยู่ 5 หลัง ทุกหลังทาสีต่างกัน ในบ้านแต่ละหลังจะมีคน 1 คน
ชาติอาศัยอยู่ คน 5 ชื่อชาตินี้จะดื่มแตกต่างกัน สุนัขหรือต่างยี่ห้อกันและ
เลี้ยงสัตว์แตกต่างกัน ให้นักเรียนอ่านข้อมูลที่ให้ แล้วตอบคำถามให้ได้ว่า
ใครเลี้ยงปลา

ข้อมูล

คนที่เป็นชาวอังกฤษอยู่บ้านสีแดง
คนที่เป็นชาวสวีเดนเลี้ยงหมา
คนที่เป็นชาวเดนมาร์กดื่มชา
บ้านสีเขียวอยู่ทางซ้ายบ้านสีขาว
เจ้าของบ้านสีเขียวดื่มกาแฟ
คนสุนัขหรือยี่ห้อ pall mull เป็นคนเลี้ยงนก
เจ้าของบ้านหลังสีเหลืองสุนัขหรือยี่ห้อ Pun Hill
คนที่อยู่บ้านหลังกลางดื่มนม
คนที่เป็นชาวนอเวย์อยู่บ้านหลังแรก
คนที่สุนัขหรือยี่ห้อ Blends อยู่บ้านติดกับคนเลี้ยงแมว
คนที่สุนัขหรือยี่ห้อ Blue Master ดื่มเบียร์
คนเลี้ยงม้าอยู่ติดกับคนที่สุนัขหรือยี่ห้อ Pun Hill
คนที่เป็นชาวเยอรมันสุนัขหรือยี่ห้อ Prince
คนที่เป็นชาวนอเวย์อยู่ติดกับบ้านสีฟ้า
คนที่สุนัขหรือยี่ห้อ Blends เป็นเพื่อนบ้านกับคนที่ดื่มนม

ใครเลี้ยงปลา

.....

ถ้าเพื่อนตามหาสัญลักษณ์ประจำตัวเลขได้..แล้ว ก็รีบระบายสีตามสัญลักษณ์
นั้นๆ กันเถอะ จะได้ว่ารูปรูปนี้คือรูปใคร

0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	9	5	4	0	0	5	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	9	9	9	5	0	0	8	9	6	5	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	5	0	0	7	0	0	0	0	0	8	9	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	7	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	8	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	6	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	7	0	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	3	0	0	0	0	0	0
0	0	6	0	0	0	5	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0
0	7	0	0	0	5	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0
0	6	0	0	7	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	3	0	6	0	0	0
0	6	0	0	6	0	0	0	0	0	0	8	9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	7	0	0	0	0
0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	7	6	0	6	0	0
0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	9	0	0	0	0	0	0	0	1	0	6	0	0
0	7	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	9	9	9	0	0	0	1	0	7	0	0
0	0	3	7	8	9	0	0	0	0	0	9	8	9	0	0	0	6	0	0	0	0	0	1	4	0	6	0
0	0	0	8	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	7	0	0	0	0	0	1	0	6	6	0
0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	7	0	0	0	0	0	1	0	7	6	0
0	0	0	0	1	8	9	0	0	0	0	7	8	9	0	0	0	6	0	0	0	0	5	0	0	0	7	0

0	0	0	0	7	0	1	3	0	0	0	7	0	1	3	0	0	0	6	0	0	0	0	6	0	0	7
0	0	0	0	7	3	1	1	0	0	0	7	0	1	1	0	0	0	4	9	8	6	0	6	0	0	7
0	0	0	0	7	0	0	7	0	0	0	0	8	8	0	0	0	0	0	0	6	7	0	0	0	7	
0	0	0	0	6	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	6	0	0	0	6	
0	0	0	5	6	0	0	6	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	5	0	0	0	0	6	
0	0	5	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	6	
0	5	0	0	0	3	0	0	9	9	9	9	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	6	
5	0	0	0	0	0	3	7	0	0	0	2	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
0	0	0	5	4	0	0	3	8	9	9	5	0	0	0	2	0	7	0	0	0	0	0	0	0	7	
0	9	5	0	0	8	9	0	3	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	
5	0	6	0	0	0	0	8	8	9	9	9	9	8	0	0	5	7	0	0	0	0	0	0	0	7	
0	7	0	0	0	0	0	0	5	0	7	0	0	0	0	5	0	7	3	0	0	0	0	0	0	7	
0	6	0	0	0	0	0	5	0	0	7	9	9	9	8	0	0	7	0	3	0	0	0	0	0	7	
0	6	0	0	0	0	7	0	0	9	8	3	0	0	0	0	0	6	5	0	3	0	0	0	0	7	
0	7	0	0	0	0	7	9	8	0	0	7	0	0	0	0	2	5	0	0	0	8	9	9	9	7	
0	7	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	6	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	2	6	
0	7	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	7	9	8	2	0	0	0	0	0	2	5	0	6	6	
0	7	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	9	8	0	0	0	0	0	2	0	0	0	7	0	
0	7	8	0	0	0	0	0	8	9	9	9	8	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	6	
5	4	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	7	
4	0	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	7	
0	4	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
4	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
2	5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	
0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	

กิจกรรมที่ 10

เติมสีเพิ่มรสชาติ

ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนแต่งแต้มสีดังนี้ 1= สีแดง, 2=สีส้ม, 3=สีน้ำตาล, 4=สีเขียว, 5=สีฟ้า, 6=สีชมพู และ 7=สีเหลือง เพื่อบรรยากาศการทานอาหารป่าให้มีรสชาติขึ้น กติกามีอยู่ว่า นักเรียนจะได้รับสี ทั้งหมด 3 สีได้แก่ สีส้ม สีฟ้า และสีเหลือง ส่วนสีที่ยังขาดอีก 4 สี นักเรียนต้องตอบคำถาม ให้ได้ จำนวน 4 ข้อ แต่ละข้อสามารถแลกดินสอสีได้ 1 สี

คำถามข้อที่ 1

Ground

Feet

Feet

Feet

Feet

Feet

Feet

คำตอบคือ.....

คำถามข้อที่ 2

Stand

I

คำตอบคือ.....

คำถามข้อที่ 3

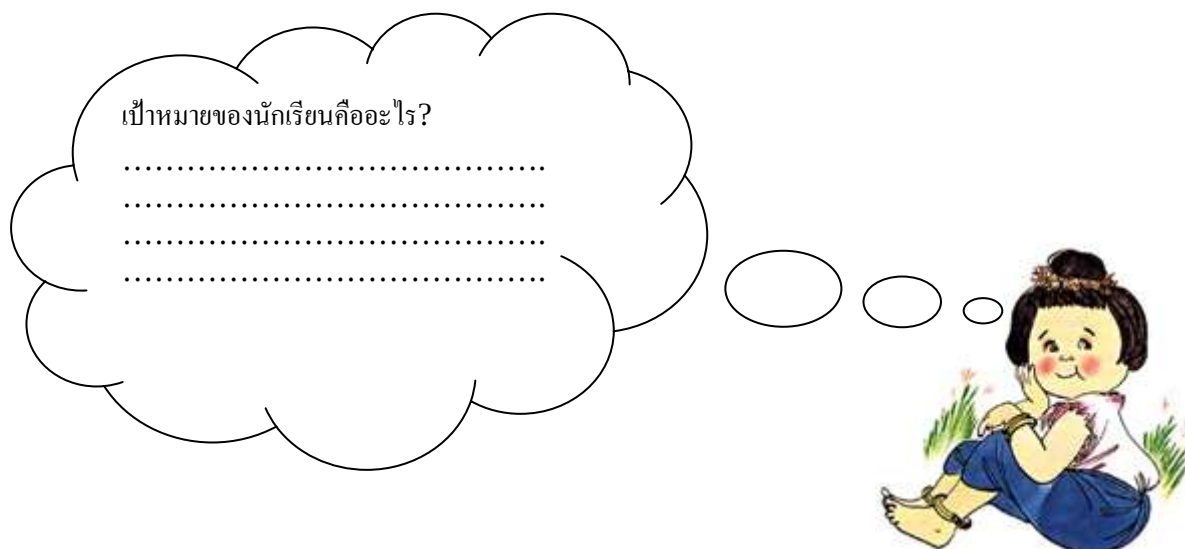
r/e/a/d/i/n/g/

คำตอบคือ.....

คำถามข้อที่ 4

THINK

คำตอบคือ.....



นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่

- ☐ สำเร็จ
☐ ไม่สำเร็จ

อะไรคืออุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึง

เป้าหมายที่วางไว้???.....

.....

.....

.....

เมื่อนักเรียนทราบแล้วว่าปัญหาเกิดขึ้นนักเรียนจะลงมือปฏิบัติอีกหรือไม่

- ☐ ลงมือปฏิบัติอีกครั้ง
☐ ไม่ทำแล้ว

นักเรียนประเมินสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างไร

A ☐ ฉัน คิด ว่า ฉัน
 อาจจะแก้ปัญหาได้ถ้า
 มีเพื่อนช่วยกันทำ

B ☐ ฉันรู้ว่ามันเป็นสิ่งที่ยากมากแต่
 การตอบปัญหาเขาวุ่นนั้นเป็นสิ่งที่
 น่าค้นหา สนุกสนาน และฉันคิดว่าถ้า
 ฉันทำได้สำเร็จมันจะเป็นสิ่งที่ท้าทาย
 ความสามารถฉันมาก

C □ ฉันรู้ว่ามันเป็นสิ่งที่
ยากที่จะทำได้ภายใน
ระยะเวลาที่เล็กน้อย



D □ ฉันคิดว่าปัญหานี้
ไม่เห็นจะสำคัญฉันเลย

E □ ฉันรู้สึกว่าเป็นอะไร
ที่น่าเบื่อหน่ายมาก และ
รู้สึกปวดหัวมากที่ต้องทำ
อะไรยากๆ

F □ ฉันคิดว่าฉันไม่
สามารถแก้ไขปัญหาที่
เกิดขึ้นได้แน่นอน เพราะว่า
ฉันไม่มีความสามารถเพียงพอที่จะทำมัน

ขั้นตอนในการจัดการกับปัญหา	ข้อดี	ข้อเสีย	วิธีการที่ เลือกใช้ในการ แก้ไขปัญหา
			☐ เลือก ☐ ไม่เลือก
			☐ เลือก ☐ ไม่เลือก
			☐ เลือก ☐ ไม่เลือก



นักเรียนปฏิบัติ ตามเป้าหมายที่ตามที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่

☐ สำเร็จ

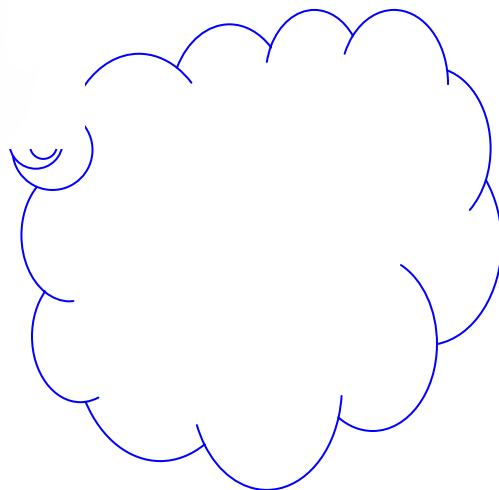
❑ ไม่สำเร็จ

นักเรียนประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างไร



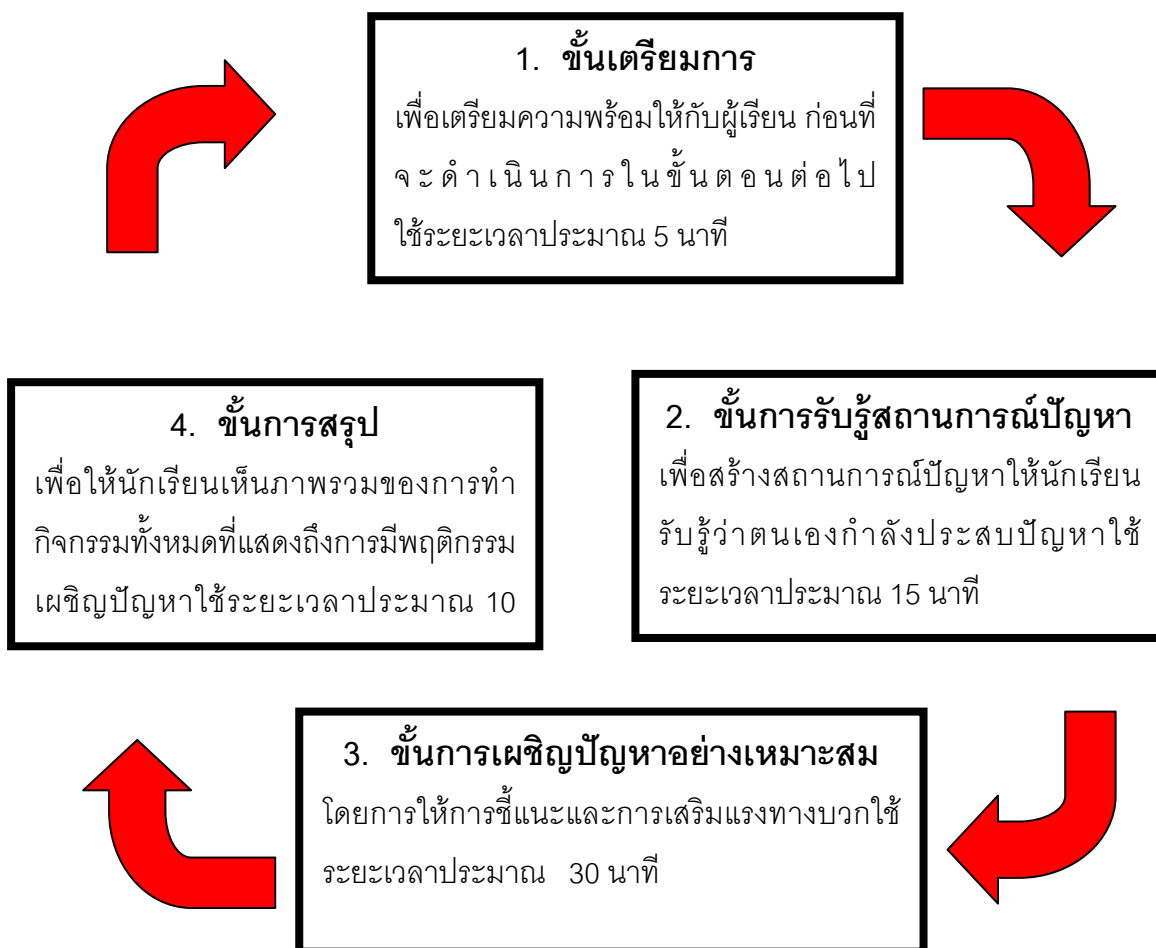
A❑ฉันพยายาม
แล้วแต่ฉันก็ทำไม่
สำเร็จ

B❑ฉันทบทวนดูว่าอะไร
เป็นสาเหตุที่ทำให้ฉันทำ
ไม่สำเร็จ และฉันจะ
กลับไปปรับปรุงแก้ไขมัน



บทนำ

คู่มือกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหาโดยใช้เทคนิคการชี้แนะทางวาจาควบคู่กับการเสริมแรงทางบวก มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา และมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหาต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น ประกอบด้วยกิจกรรมทั้งหมด 10 กิจกรรม ในการปฏิบัติกิจกรรมใช้เวลา กิจกรรมละ 60 นาที มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ ขั้นที่ 2 ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา ซึ่งในขั้นนี้แต่ละกิจกรรมจะมีสถานการณ์ของปัญหาแตกต่างกัน ขั้นที่ 3 ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม และขั้นที่ 4 ขั้นสรุป ดังรูปภาพประกอบ



ภาพแสดงขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมเมื่อนักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้วนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับกับปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับกระดาศี่รูปสามเหลี่ยมรวมทั้งหมดจากการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ชิ้น โดยที่นักเรียนสามารถสะสมกระดาศี่รูปสามเหลี่ยมเพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)

2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหาแต่ละกิจกรรม

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรู้ว่าตนเองกำลังประสบปัญหา ประกอบด้วยสถานการณ์ปัญหาต่างๆ ดังตารางประกอบ

ตารางแสดงสถานการณ์ปัญหาในแต่ละกิจกรรม

กิจกรรม	ชื่อ กิจกรรม	สถานการณ์ปัญหาที่กำหนดขึ้น
1	อะไรที่หายไป	นักเรียนพิจารณารูปภาพทางซ้ายและทางขวามือว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร และเติมส่วนที่ขาดหายไปของรูปภาพให้รูปทั้งสองเหมือนกัน โดยที่นักเรียนต้องเล่นเกมรูบิค (Rubik) ให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกสิ่งที่ขาดหายไป
2	กล่องปริศนา	นักเรียนค้นหาปริศนาจากกล่องของขวัญ ว่ามีสิ่งใดอยู่ภายในกล่อง โดยที่นักเรียนต้องถอดรหัสลับให้สำเร็จเพื่อเป็นกุญแจในการเปิดกล่องเพื่อค้นหาปริศนาลับในกล่อง
3	ห้องเรียนสวยงาม	นักเรียนประดิษฐ์โมบายเพื่อนำมาใช้ในการตกแต่งห้องเรียน ซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์ประกอบด้วย 3 ชิ้นได้แก่ เชือก, กระดิ่ง และลูกปัด โดยที่นักเรียนต้องเล่นเกม Sudoku ให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกอุปกรณ์ดังกล่าว โดยเกม Sudoku 1 กระดาน สามารถแลกอุปกรณ์ได้ 1 ชิ้น

ตารางแสดงสถานการณ์ปัญหาในแต่ละกิจกรรม (-ต่อ-)

กิจกรรม	ชื่อ กิจกรรม	สถานการณ์ปัญหาที่กำหนดขึ้น
4	ต๋อนสัตว์ เข้ากรง	นักเรียนต๋อนสัตว์ 5 ชนิดๆ 5 ตัว ได้แก่ แมลงสาบ,ปลาหมึก,กิ้งก่า,จิ้งจก และแมวน้ำ เข้าไปอยู่ในกรง 2 กรงให้ได้ <u>กรงที่ 1</u> นักเรียนนำรูปภาพสัตว์ทั้ง 25 ตัว ซึ่งประกอบไปด้วยสัตว์ 5 ชนิดๆ 5 ตัว มาติดในรูปสี่เหลี่ยม จำนวน 25 ช่อง โดยแต่ละแนวทั้ง แนวตั้ง แนวนอน และแนวเอียง จะต้องไม่มีสัตว์ซ้ำชนิดกัน <u>กรงที่ 2</u> นักเรียนนำชื่อภาษาอังกฤษของสัตว์ 5 ชนิด เข้าคอกตาม หมายเลขในแนวตั้งและแนวนอน
5	สัปดาห์ ศิลปะ	นักเรียนวาดภาพเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติ พร้อมกับระบายสีให้สวยงามเพื่อนำมาประกวด โดยที่นักเรียนต้องเล่น เกมเพื่อแลกอุปกรณ์ที่จะต้องใช้ในการวาดภาพและระบายสีรูปภาพ
6	ต้นไม้ ประดิษฐ์	นักเรียนประดิษฐ์ต้นทานตะวันกระดาษ ด้วยวิธีการปะติด นักเรียนแลก ส่วนประกอบต่างๆ ของต้นทานตะวันที่เป็นกระดาษได้แก่ 1.) ลำต้น 2.) ใบ 3.) ดอกทานตะวัน เพื่อนำมาปะติดจากคุณครู โดยที่นักเรียน ต้องเล่นเกมถอดรหัสจากประโยคที่กำหนดให้ออกมาเป็นตัวเลขให้ได้ ถอดรหัสได้ 1 ข้อสามารถแลกส่วนประกอบของต้นทานตะวันได้ 1 อย่าง
7	พาคณข้าม แม่น้ำ	นักเรียนช่วยพาคณข้ามแม่น้ำให้สำเร็จได้แก่ พ่อ แม่ ลูกสาว 2 คน ลูก ชาย 2 คน ตำรวจ และโจร การลงแพข้ามฝั่งสามารถลงได้ครั้งละ 2 คน โดยที่เด็กผู้ชายห้ามอยู่กับแม่โดยไม่มีพ่ออยู่ เด็กผู้หญิงห้ามอยู่กับพ่อ โดยไม่มีแม่อยู่ โจรอยู่กับใครไม่ได้เลย ถ้าไม่มีตำรวจอยู่ด้วย และเด็กไม่ สามารถข้ามแพเองได้ ต้องมีผู้ใหญ่อยู่ด้วย
8	สำนวนไทย	นักเรียนเติมสำนวนไทยที่มีความหมายตรงกับประโยคที่กำหนดได้ จำนวน 3 สำนวน ซึ่งนักเรียนจะมีตัวช่วยอยู่ 2 รูปแบบ จำนวน 6 ตัวช่วย คือรูปแบบที่ 1. เลือกดูรูปภาพที่สะท้อนสำนวนดังกล่าว และรูปแบบที่ 2. เลือกดูคำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน และนักเรียนจะมีสิทธิได้รับตัว ช่วยก็ต่อเมื่อนักเรียนสามารถเล่นเกมประจำตัวช่วยนั้นๆ ได้สำเร็จนั่นเอง

ตารางแสดงสถานการณ์ปัญหาในแต่ละกิจกรรม (-ต่อ-)

กิจกรรม	ชื่อ กิจกรรม	สถานการณ์ปัญหาที่กำหนดขึ้น
9	คำถามจาก อัลเบิร์ต ไอสไตน์	นักเรียนตอบคำถาม สวมน้อยในรูปคือใคร โดยการระบายสีตามสัญลักษณ์ที่แทนตัวเลข 0-9 นักเรียนสามารถดูสัญลักษณ์ที่กำหนดได้จากการตอบคำถามจาก อัลเบิร์ต ไอสไตน์
10	เติมสีเพิ่ม รสชาติ	นักเรียนแต่งแต้มสีรูปภาพที่กำหนดให้ดังต่อไปนี้ หมายเลข 1 = สีแดง, 2=สีส้ม, 3=สีน้ำตาล, 4=สีเขียว, 5=สีฟ้า, 6=สีชมพู และ 7=สีเหลือง โดยนักเรียนจะได้รับดินสอสีก่อนละ 3 สี ได้แก่ สีส้ม, สีฟ้า และสีเหลือง ส่วนสีที่ยังขาดอีก 4 สี นั้น นักเรียนต้องตอบคำถามที่ครูกำหนดขึ้น

3. ขั้นการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสมโดยการชี้แนะที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเผชิญปัญหาและการเสริมแรงทางบวกเพื่อให้พฤติกรรมการเผชิญปัญหาเพิ่มมากขึ้น

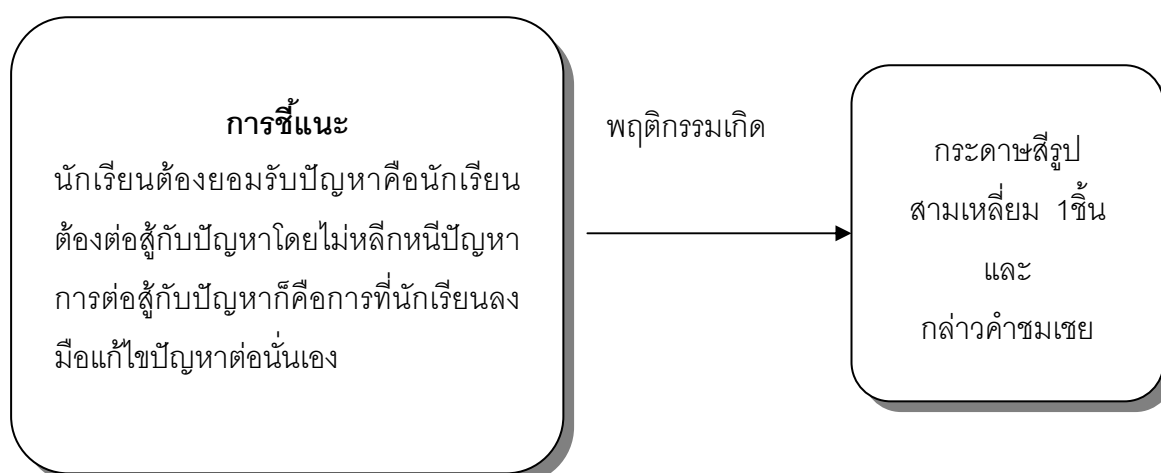
พฤติกรรมการเผชิญปัญหา แบ่งได้ 2 วิธีการ

1. การยอมรับความจริงของสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น และยอมรับผลที่เกิดขึ้นหลังการแก้ไขปัญห

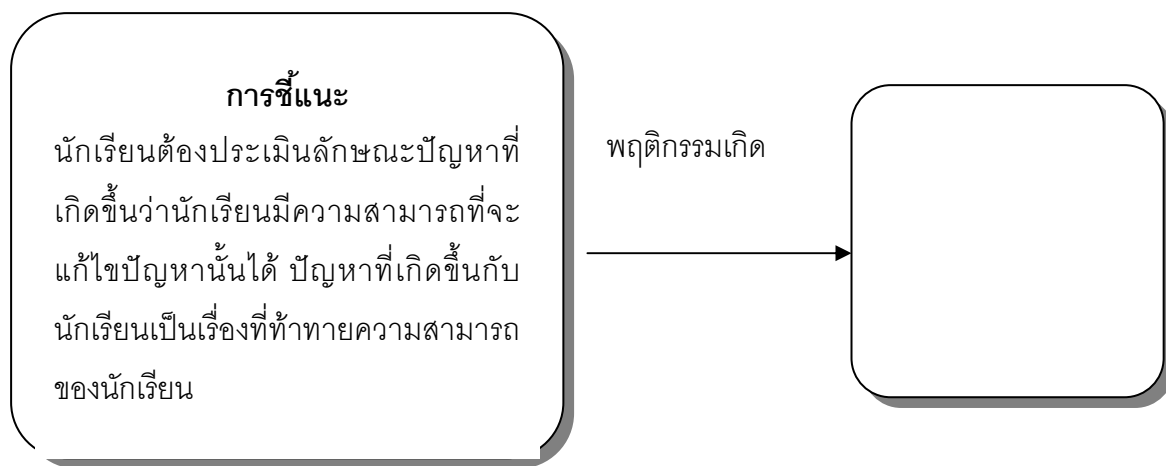
การยอมรับจึงเกิดขึ้น 2 ระยะ วัดได้ 3 ตัวชี้วัด ได้แก่

ระยะที่ 1 วัดจาก

พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 1 นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการจะจัดการกับสถานการณ์ปัญหา

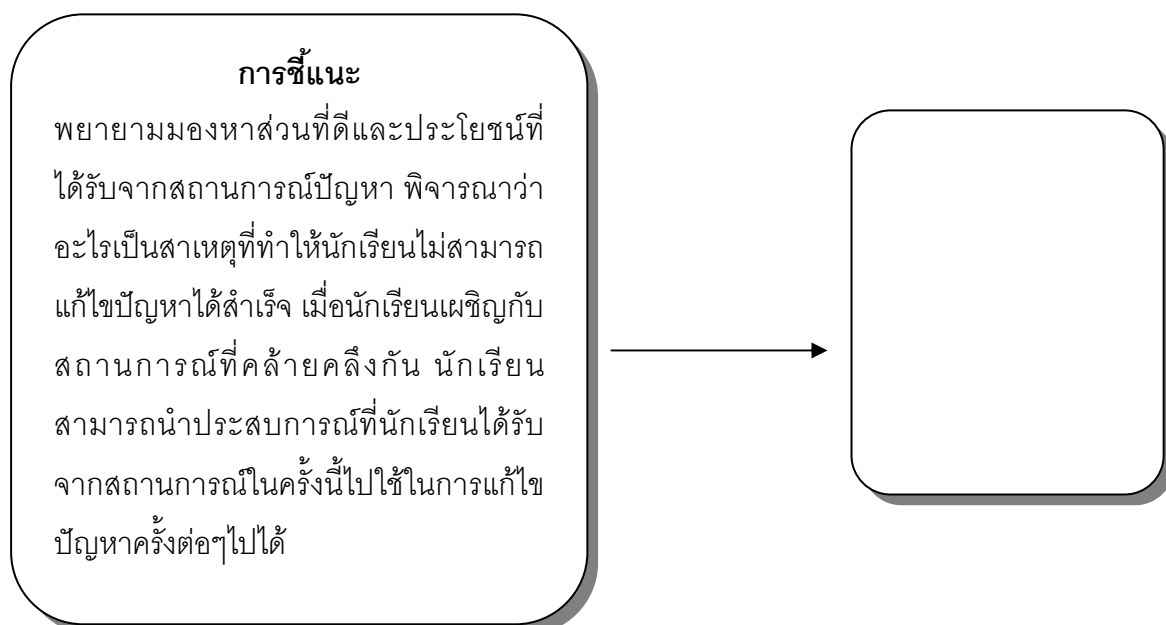


พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 2 นักเรียนคาดการณ์ว่านักเรียนสามารถควบคุมหรือจัดการกับ
สถานการณ์ปัญหา



ระยะที่ 2 วัดจาก

พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 3 นักเรียนยอมรับผลที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์



2. การจัดการกับปัญหาโดยการแสดงการกระทำโดยตรงเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ที่มีลักษณะเป็นอุปสรรคขัดขวางความต้องการหรือเป้าหมายที่วางไว้ โดยการ

2.1 วางแผนวิเคราะห์ปัญหาก่อนลงมือแก้ไขปัญหาคิดหลายๆวิธี พิจารณาข้อดี ข้อเสีย ของแต่ละวิธีและเลือกทางเลือกที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาวัดได้ 4 ตัวชี้วัด

พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 4 นักเรียนวางแผนก่อนลงมือปฏิบัติ

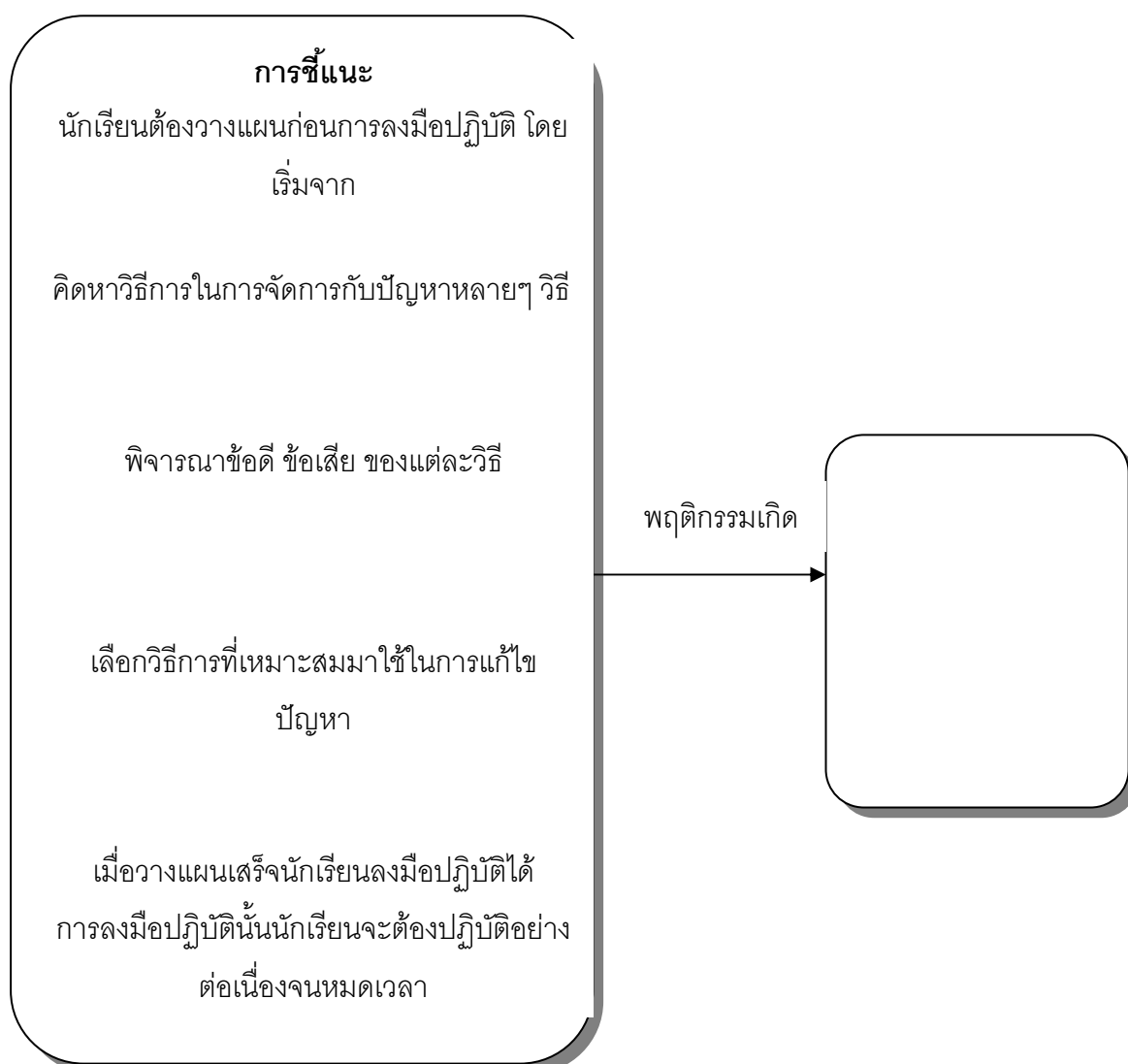
พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 5 นักเรียนคิดหาทางเลือกในการจัดการกับปัญหา

พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 6 นักเรียนพิจารณาข้อดี ข้อเสีย ของแต่ละวิธี

พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 7 นักเรียนตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสม

2.2 การลงมือปฏิบัติเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ที่เป็นสาเหตุของปัญหาด้วยความตั้งใจและความพยายามวัดได้ 1 ตัวชี้วัด

พฤติกรรมตัวชี้วัดที่ 8 นักเรียนปฏิบัติตามจนหมดระยะเวลาที่กำหนดและทำอย่างต่อเนื่อง



สรุป ในขั้นตอนการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม ผู้นำกิจกรรมจะให้การชี้แนะทางวาจาต่อพฤติกรรมที่สะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหาทั้งหมด 8 พฤติกรรม นักเรียนจะได้รับตัวเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร (กระดาษสีรูปสามเหลี่ยมทั้งหมด 11 ชิ้น) และการเสริมแรงทางสังคมจำนวน 3 ครั้ง ในแต่ละกิจกรรม

4. ขั้นสรุป

สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน



แผนการจัดกิจกรรม
กิจกรรมที่ 1 - กิจกรรมที่ 10

แผนการจัดกิจกรรมที่ 1-10

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ชั่วโมง

ผลที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงถึงการเผชิญปัญหา
2. นักเรียนมีพฤติกรรมเผชิญปัญหาโดยการยอมรับปัญหาและจัดการกับปัญหา เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นเตรียมการ

เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นต่อไป ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน
2. แจกป้ายชื่อประจำตัวนักเรียน
3. กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมและถ้านักเรียนมีปัญหาเกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมแล้วนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ยอมรับความจริงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และจัดการกับปัญหาโดย การวางแผนแล้วลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้รับกระดาษสีรูปสามเหลี่ยมรวมทั้งหมดจากการทำกิจกรรมในครั้งนี้คือ 11 ชิ้น นักเรียนสามารถสะสมกระดาษสีรูปสามเหลี่ยม เพื่อนำไปแลกของรางวัลตามตารางที่ครูกำหนด (ที่ได้ชี้แจงไปแล้วก่อนหน้านี้)

2. ขั้นการรับรู้สถานการณ์ปัญหา

เพื่อสร้างสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนรับรู้ว่าคุณเองกำลังประสบปัญหาใช้ระยะเวลา 15 นาที

สถานการณ์ที่ 1. อะไรที่หายไป แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล, สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. นักเรียนพิจารณารูปของเด็กผู้หญิงทั้งสองรูปว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ? ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

3. สุ่มถามนักเรียนว่ารูปภาพทั้ง 2 รูปมีอะไรที่ต่างกัน

4. เล่าถึงสาเหตุที่ทำให้รูปทั้งสองแตกต่างกัน

“เด็กผู้หญิงผู้หญิงในรูปมีชื่อว่า (แอนนา Anna) แอนนาอายุ 12 ปี เธออาศัยอยู่จังหวัดยะลา ซึ่งเป็นจังหวัดทางตอนใต้ของประเทศไทย

ทำไมดวงตาของแอนนาถึงหายไปข้างหนึ่ง นักเรียนทราบหรือไม่ สาเหตุที่ตาของแอนนาหายไปก็เป็นผลมาจากเหตุการณ์การลอบวางระเบิดในโรงเรียน จากเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้มีผู้เสียชีวิตและบาดเจ็บหลายราย ซึ่งแอนนาก็เป็นหนึ่งในเหตุการณีนี้นั้น แอนนาได้รับบาดเจ็บไม่มากนักแต่สะเก็ดระเบิดกระเด็นไปเข้าตาทางด้านซ้ายของแอนนาและผลทำให้แอนนาสูญเสียดวงตาข้างนั้นไป”

5. ดังนั้นกิจกรรมในวันนี้ ที่คุณครูจะให้นักเรียนปฏิบัติคือให้นักเรียนทำรูปภาพทั้งสองรูปนี้ให้เหมือนกันโดยการเติมส่วนที่ขาดหายของรูปภาพ นั่นก็คือ ดวงตา โดยที่นักเรียนจะต้องเล่นเกมรูบิค (Rubik) ให้สำเร็จ เพื่อนำมาแลกดวงตาจากคุณครู และนำไปติดบนรูปภาพ

6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร ? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

7. นักเรียนรู้จักเกมรูบิค Rubik Game หรือไม่ ผู้นำกิจกรรมโชว์ตัวอย่างเกมรูบิค ในสภาพแบบสุม และในสภาพหลังจากที่แก้ปัญหาสำเร็จให้นักเรียนดู พร้อมทั้งอธิบายวิธีการเล่น

8. แจกตะกร้าอุปกรณ์

9. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที

10. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนเก็บอุปกรณ์ลงในตะกร้า

11. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่” ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

12. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม

13. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 2. กล่องปริศนา แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำกล่องของขวัญให้นักเรียนดู ถามนักเรียนว่านักเรียนรู้หรือไม่ว่ามีอะไรอยู่ภายในกล่องของขวัญใบนี้
3. นักเรียนไม่สามารถทราบได้ใช่ไหม ค่ะ/ครับ ว่ามีอะไรอยู่ในกล่องใบนี้ เพราะว่ากล่องมันปิดอยู่ใช่ไหม ค่ะ/ครับ ดังนั้นถ้านักเรียนต้องการทราบว่า มีอะไรอยู่ในกล่องใบนี้ นักเรียนต้องเปิดกล่องให้ได้ แต่จะทำอย่างไรละ ในเมื่อกล่องปริศนาใบนี้มีกุญแจล็อกอยู่
4. ครูมีตัวช่วยให้นักเรียน โดยที่นักเรียนต้องถอดรหัสลับให้ได้ว่า รหัสลับที่จะใช้ในการปลดล็อกกุญแจคืออะไร ถ้านักเรียนถอดรหัสถูกต้อง กล่องก็จะเปิดออก นักเรียนจึงสามารถเห็นว่ามีอะไรซ่อนอยู่ภายในกล่อง
5. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
6. วิธีการถอดรหัสให้นักเรียนอ่านคำใบ้ทั้งหมด และนักเรียนมีโอกาสในการถอดรหัสได้ 2 ครั้ง
8. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
9. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางมือในการถอดรหัส
10. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
11. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
12. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 3. ห้องเรียนสวยงาม แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหา ด้วยการพูดถึงการทำความดี การทำห้องเรียนให้สวยงามก็เป็นการทำความดีอย่างหนึ่ง พร้อมกับชวนโมบายให้นักเรียนดู วันนี้เราจะมาทำห้องเรียนให้สวยงามโดยการช่วยกันประดิษฐ์โมบายเพื่อนำมาตกแต่งห้องเรียนของเราดีไหม ค่ะ/ครับ
3. อธิบายวิธีการประดิษฐ์โมบายให้นักเรียนฟัง อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์โมบายประกอบด้วย เชือก, ลูกปัด และกระดิ่ง นำลูกปัดมาร้อยกับเชือกและนำกระดิ่ง รูปต่างๆ มาผูกกับด้ายปลายของเชือก อุปกรณ์ทั้ง 3 ชิ้น นักเรียนต้องหามาเอง โดยการเล่นเกม Sudoku ให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกอุปกรณ์ทั้ง 3 ชิ้น เล่นเกม Sudoku สำเร็จหนึ่งกระดาน สามารถแลกอุปกรณ์ได้ 1 ชิ้น

4. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร?” “
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
5. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
6. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางดินสอ เพื่อหยุดการเล่นเกม
7. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่?”
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
8. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง)
เขียนลงในใบกิจกรรม
9. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 4. ต้อนสัตว์เข้ากรง แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำนักเรียนเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยการถามนักเรียนว่าที่บ้านของใครมีเลี้ยงสัตว์ไว้บ้าง ค่ะ/ครับ และเป็นสัตว์ชนิดใด
3. สัตว์เลี้ยงที่นักเรียนเลี้ยงไว้ให้นักเรียนให้อาศัยอยู่บริเวณไหนของบ้าน
4. จริงๆ แล้ววิธีที่ถูกต้องในการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเราต้องแยก สัตว์เลี้ยงกับคนใช้ไหม เพราะว่าสัตว์บางชนิดจากจะนำเชื้อโรคมาสู่คนได้ เช่น แมว ขนของแมวจากทำให้นักเรียนเป็นโรคหอบหืดได้ ดังนั้นเวลาเราเลี้ยงสัตว์เราต้องแยกสัตว์ให้ไปอยู่ในไหน ค่ะ/ครับ (กรง)
5. ดังนั้นวันนี้ครุมีสัตว์อยู่ 5 ชนิด ได้แก่ แมลงสาบ,ปลาหมึก,กิ้งก่า,จิ้งจิกและแมวน้ำ ชนิดละ 5 ตัว ซึ่งกำลังเดินพ่นฟาน ครูจะให้นักเรียนช่วยกันต้อนสัตว์เหล่านี้เข้าไปอยู่ในกรงให้เป็นระเบียบเรียบร้อย วิธีต้อนสัตว์เข้ากรงนักเรียนต้องทำอะไร กรงจะประกอบด้วย 2 กรง กรงที่ 1 นักเรียนนำรูปภาพสัตว์ทั้ง 25 ตัว ซึ่งประกอบไปด้วยสัตว์ 5 ชนิดๆ 5 ตัว มาติดในรูปสี่เหลี่ยม จำนวน 25 ช่อง โดยแต่ละแนวทั้งแนวตั้ง แนวอน และแนวเอียง จะต้องไม่มีสัตว์ซ้ำชนิดกัน กรงที่ 2 นักเรียนนำชื่อภาษาอังกฤษของสัตว์ 5 ชนิด เข้าคอกตามหมายเลขในแนวตั้งและแนวอน
6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร?” “
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
9. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางมือในการเล่นเกมต้อนสัตว์เข้ากรง
10. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

11. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั่นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม

12. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 5. สัปดาห์ศิลปะ แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล, สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม

2. ผู้นำกิจกรรมนำนักเรียนเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาด้วยการร้องเพลงธงไตรรงค์

ไตรรงค์ไทยพลีไสรสวงามสง่า (ซ้ำ)

สีแดงคือชาติ สีขาวศาสนา

สีน้ำเงินหมายความว่า พระมหากษัตริย์ไทย (ซ้ำ)

3. สีขาวหมายถึงอะไร ค่ะ/ครับ นักเรียน (ศาสนา)

4. ใช่ค่ะสีขาวหมายถึงศาสนา แล้วสัปดาห์นี้ก็เป็นสัปดาห์ศิลปะด้วย ดังนั้นรูปที่นักเรียนจะต้องใช้ในการส่งเข้าประกวดในสัปดาห์นี้ก็คือ รูปเกี่ยวกับศาสนา นักเรียนสามารถวาดรูปอะไรก็ได้ที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติไทย และระบายสีให้สวยงามโดยใช้สีไม่เท่านั้น ดินสอและสีที่นักเรียนจะใช้ได้นั้นต้องได้รับจากคุณครูเพียงเท่านั้น ห้ามใช้ดินสอและสีไม่อื่นๆ นักเรียนสามารถรับดินสอและสีไม่จากครูโดยการเล่นเกมตัวเลขผาเพลินให้สำเร็จนักเรียนก็จะสามารถแลกดินสอได้ และเล่นเกมจับผิดภาพให้สำเร็จนักเรียนก็จะได้รับสีไม่

5. ผู้นำกิจกรรมอธิบายวิธีการเล่นเกมทั้งสอง

6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร?”

ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที

9. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางมือในการเล่นเก

10. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่” ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

11. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั่นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม

12. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 6. ต้นไม้ประดิษฐ์ แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำนักเรียนเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาด้วยการร้องเพลงกิ้งก้านใบพร้อมทั้ง
ในนักเรียนทำท่าทางประกอบเพลง กิ้งก้านใบ ชะชะใบก้านกิ้ง (ซ้ำ) ออกดอก ออกผลให้กิน (ซ้ำ)
ชะชะกิ้งก้านใบ
3. นักเรียนฟังเพลงกิ้งก้านใบแล้วนักเรียนนึกถึงอะไร ค่ะ/ครับ (ต้นไม้)
4. ต้นไม้มีส่วนประกอบอะไรบ้าง ค่ะ/ครับ (ราก,ลำต้น,กิ่ง,ใบ,ดอก,ผล) นักเรียนทราบหรือไม่ ว่า
ทำไมครูได้พูดถึงต้นไม้ เพราะว่าตอนนี้โลกของเรากำลังประสบกับภาวะโลกร้อน วิธีง่ายๆ ที่เราจะช่วย
ลดภาวะโลกร้อนได้ก็คือการช่วยกันประหยัดพลังงาน นอกจากนี้การปลูกต้นไม้ก็เป็นวิธีการหนึ่ง
ที่สามารถลดภาวะโลกร้อนได้เหมือนกัน ใครอยากจะปลูกต้นไม้เพื่อลดภาวะโลกร้อนบ้าง ค่ะ/ครับ แต่
นักเรียนไม่สามารถปลูกได้ในขณะนี้ เอาเป็นว่าเรามาด้วยกันประดิษฐ์ต้นไม้กระดาษเพื่อเป็นการ
เตรียมความพร้อมก่อนไปปลูกต้นไม้จริงกันดีกว่า
5. นักเรียนดูต้นดอกทานตะวัน ที่ครูเตรียมมา พร้อมกับถามนักเรียนว่า ต้นไม้ที่อยู่ในมือครูคือ
ต้นอะไร (ต้นดอกทานตะวัน) นักเรียนดูสิ ค่ะ/ครับ ว่าต้นดอกทานตะวันที่อยู่ในมือครูมีส่วนประกอบ
ของอะไร บ้าง (ลำต้น ใบ และดอกทานตะวัน) วิธีการในการประดิษฐ์ก็มีอยู่ว่าให้นักเรียนนำ
ส่วนประกอบของต้นดอกทานตะวันที่เป็นกระดาษมาประดิษฐ์ลงในใบกิจกรรมให้สวยงาม โดยที่
นักเรียนต้องเล่นเกมถอดรหัสให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกเปลี่ยนส่วนของต้นดอกทานตะวันจากครู
นักเรียนสามารถถอดรหัสได้สำเร็จ 1 ข้อ สามารถแลกเปลี่ยนส่วนของต้นดอกทานตะวันได้ 1 อย่าง
6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร?”
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
9. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนวางมือในการเล่นเกมน
10. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียน
เขียนลงในใบกิจกรรม
11. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญห
นั่นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
12. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 7. พาคนข้ามแม่น้ำ แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยการเล่านิทาน ในป่าแห่งหนึ่งมีธรรมชาติที่สวยงาม มีป่าที่อุดมสมบูรณ์และมีน้ำตกไหลยาว ลงสู่แม่น้ำซึ่งมีชื่อว่า แม่น้ำอาปาฮาว่า ซึ่งเป็นแม่น้ำที่กว้างและลึกมาก ใกล้ๆกับบริเวณแม่น้ำอาปาฮาว่า จะมีหมู่บ้านชื่อว่า หมู่บ้านปูลู ซึ่งมีผู้คนอาศัยอยู่ไม่มากนัก หนึ่งในนั้นมีครอบครัวของ ตาปู อาศัยอยู่ด้วย ตาปู มีภรรยาชื่อว่า ตูปา ตาปูและตูปามีลูกด้วยกัน 4 คน เป็นผู้หญิง 2 คน และเป็นผู้ชาย 2 คน และมีคนรับใช้หนึ่งคนชื่อว่า มามะ วันหนึ่งตาปู ก็ให้ มามะ ไปซื้อของใช้ ซึ่งมามะต้องเดินทางไปซื้อถึงในเมือง ซึ่งอยู่ห่างจากหมู่บ้านแห่งนี้ประมาณ 20 กิโลเมตร ขณะที่มามะกำลังหาซื้อข้าวของเพื่อนำกลับไปเจ้านายของเขาอย่างเพลิดเพลิน อยู่ๆ ก็มีชายคนหนึ่งนำถุงที่มีลักษณะคล้ายๆ กับถุงใส่สิ่งของมาวางเอาไว้ร่วมกับข้าวของที่มามะซื้อเสร็จแล้วบางส่วน มามะไม่ทันได้สังเกตเพราะมัวแต่เพลิดเพลินอยู่กับการซื้อของ เมื่อมามะได้ของครบตามที่เจ้านายสั่ง มามะจึงเดินไปที่รถ เพื่อที่จะกลับไปยังหมู่บ้าน ซึ่งมามะไม่ได้รู้ตัวเลยว่าตนเองกำลังหิวถุงใบปริศนาใบนั้นกลับมาด้วย ระหว่างที่มามะขับรถนั้น มามะได้เจอด่านของทหารที่ทำการตรวจค้นรถที่ขับผ่านไปผ่านมาทุกคัน ซึ่งถือได้ว่าเป็นเรื่องปกติเพราะว่า หมู่บ้านที่มามะและเจ้านายของเขาอาศัยอยู่นั้น อยู่ใกล้เขตชายแดน ขณะที่ทหารกำลังตรวจค้นสิ่งของที่มามะซื้ออยู่นั้นก็ไม่มีอะไรผิดปกติ จนถึงถุงใบสุดท้ายซึ่งเป็นถุงปริศนาใบนั้นเอง ปรากฏว่า ของที่อยู่ในถุงนั้น เป็นเศียรของพระพุทธรูปสมัยสุโขทัยทำขึ้นด้วยทองคำแท้ ที่กำลังตกเป็นข่าว ว่ามีคนมาขโมยตัดเศียรพระไปเมื่อ 2 วันที่แล้ว เป็นอะไรที่โชคร้ายที่สุด แต่มามะก็ไม่สามารถทำอะไรได้ นอกจากถูกนำตัวส่งตำรวจข้อหาลักขโมยตัดเศียรพระ ทางด้านตาปูและตูปา พร้อมกับลูกๆทั้ง 4 คน นั่งคอยการกลับมาของมามะจนมืดค่ำก็ไม่มีแววที่มามะจะกลับมา ตาปูรู้สึกกังวลใจเป็นอย่างมาก เป็นห่วงว่าจะเกิดเหตุร้ายขึ้นกับมามะ เขาจึงตัดสินใจออกตามหามามะที่ในเมือง การออกค้นหาตัวมามะทำให้ตาปูรู้ว่ามามะโดนตำรวจจับอยู่ในคุก ตาปู รู้ว่ามามะไม่ได้เป็นโจรขโมยตัดเศียรพระ ตาปูจึงคิดหาทางช่วยมามะ ตาปูเฝ้าดูอยู่ที่สถานีตำรวจจนเวลาผ่านไป ตำรวจเห็นว่าไม่มีอะไรผิดปกติจึงปล่อยกลับไป ตาปูได้โอกาสหนีภัยคุก และสามารถช่วยมามะออกมาได้ ทั้งสองคนรีบหนีกลับบ้าน ไม่นานนัก ตำรวจก็รู้สึกตัวและรู้ว่าโจรแหกคุกออกไปแล้ว ดังนั้นตำรวจจึงออกตามจับมามะ ตาปูและมามะกลับมาถึงบ้านและบอกกับสมาชิกทุกคนในบ้านว่าเราต้องรีบหนีออกไปจากที่นี่โดยเร็วที่สุดให้ทุกคนเตรียมข้าวของทีคิดว่าจำเป็นติดตัวไป แล้วออกไปเจอกันที่ท่าน้ำ ซึ่งทุกคนต้องหนีตำรวจโดยการข้ามไปอีกฝั่งหนึ่งให้ได้ เมื่อทุกคนมาถึงที่ท่าน้ำ ซึ่งเป็นจังหวะเดียวกันกับตำรวจที่มาถึงพอดี ตาปูพยายามอธิบายเรื่องทุกอย่างให้ตำรวจฟัง ตำรวจเชื่อเรื่องที่ตาปูและมามะเล่าให้ฟัง เนื่องจากตนเองก็กำลังสงสัยว่ามีตำรวจนายหนึ่งอยู่เบื้องหลังเหตุการณ์นี้แน่นอน ดังนั้นตำรวจจึงร่วมมือกับ ตาปู และครอบครัวของเขา

และพวกเขาทั้งแปดจะข้ามแม่น้ำอาปาฮาว่าสำเร็จหรือไม่อยู่ที่นักเรียนเพราะว่ากิจกรรมที่นักเรียนจะต้องทำให้วันนี้คือ พาพวกเขา ทั้ง 8 ข้ามแม่น้ำไปให้ได้ โดยที่การลงแพข้ามฝั่งสามารถลงได้ครั้งละ 2 คน และขาหลังต้องมีคนจับแพกลับมาด้วย ขณะลงแพเด็กผู้ชายห้ามอยู่กับแม่โดยไม่มีพ่ออยู่ เด็กผู้หญิงห้ามอยู่กับพ่อโดยไม่มีแม่อยู่ โจรอยู่กับใครไม่ได้เลย ถ้าไม่มีตำรวจอยู่ด้วย และเด็กไม่สามารถข้ามแพเองได้ ต้องมีผู้ใหญ่อยู่ด้วย

3. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร?” “ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

4. นักเรียนเปิดเกมข้ามแม่น้ำจากคอมพิวเตอร์

5. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที

6. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนปิดโปรแกรมเกม

7. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่?” “ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม

8. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม

9. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 8. สำนวนไทย แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล, สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม

2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยถามนักเรียนว่า วิชาเรียนของนักเรียน วิชาไหนยากที่สุด (คณิตศาสตร์, ภาษาอังกฤษ ฯลฯ) แต่สำหรับครูวิชาที่ครูคิดว่าวิชาที่ยากที่สุดก็คือวิชาภาษาอังกฤษ

3. แล้วเวลาที่คนเราต้องทำอะไรที่ยากๆ มันตรงกับสำนวนไทยคำใดได้บ้าง นักเรียนทราบไหม (เห็นครกขึ้นภูเขา)

4. แล้วเวลาที่เราไปอาศัยอยู่บ้านคนอื่นเขา เราต้องช่วยเหลืองานบ้านเขาบ้าง ตรงกับสุภาษิตใด (อยู่บ้านท่านอย่านิ่งดูด้ายปั่นวัวปั่นควายให้ลูกท่านเล่น)

5. วันนี้ครูก็มีความหมายของสำนวนไทย มาให้นักเรียนช่วยกันหาว่าตรงกับสำนวนไทยว่าอย่างไร

6. การหาสำนวนไทยดังกล่าวอาจจะยากเกินไปสำหรับนักเรียนดังนั้นครูมีตัวช่วยให้นักเรียนคือนักเรียนสามารถที่จะเลือกดูรูปภาพที่สะท้อนสำนวนนั้นๆ หรือเลือกดูคำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน

7. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมแต่ละเกม
8. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
9. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
10. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนหยุดการเล่นเกม
11. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียน
เขียนลงในใบกิจกรรม
12. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั้นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
13. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 9. คำถามจากอัลเบิร์ต ไอสไตน์ แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยให้นักเรียนดูกระดาษที่เป็นรูปตาราง และถามนักเรียนว่านักเรียนเชื่อหรือไม่ว่าในกระดาษที่เป็นรูปตารางใบนี้ซ่อนรูปคนเอาไว้อยู่
3. ทำไม่รูปคนถึงมาอยู่ในกระดาษรูปตารางใบนี้ได้ นักเรียนทราบไหม ค่ะ/ครับ
4. นักเรียนสังเกตเห็นอะไรในตารางไหม ค่ะ/ครับ จะมีตัวเลขอยู่ในตารางของแต่ละช่อง ตั้งแต่เลข 0 จนถึงเลข 9 และตัวเลขแต่ละตัวก็จะมีสัญลักษณ์ประจำตัวเลข เมื่อนักเรียนระบายสีตามสัญลักษณ์ประจำตัวเลขในแต่ละช่องจนครบทุกช่องนักเรียนก็จะได้เห็นรูปคนที่ซ่อนอยู่
5. ดังนั้นวันนี้นักเรียนต้องตามหาให้ได้ว่ารูปที่ซ่อนอยู่ในกระดาษแผ่นนี้คือใคร แล้วนักเรียนจะรู้ได้อย่างไรว่าเลขแต่ละตัวมีสัญลักษณ์เป็นอย่างไรนักเรียนก็ต้องตอบคำถามของอัลเบิร์ต ไอสไตน์ ให้ได้ เพื่อแลกกับสัญลักษณ์ประจำตัวเลข
6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “
ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
8. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนหยุดการเล่นเกม
9. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียน
เขียนลงในใบกิจกรรม

10. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั่นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม

11. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

สถานการณ์ที่ 10. เต็มสีเพิ่มรสชาติ แนวทางการจัดกิจกรรม:

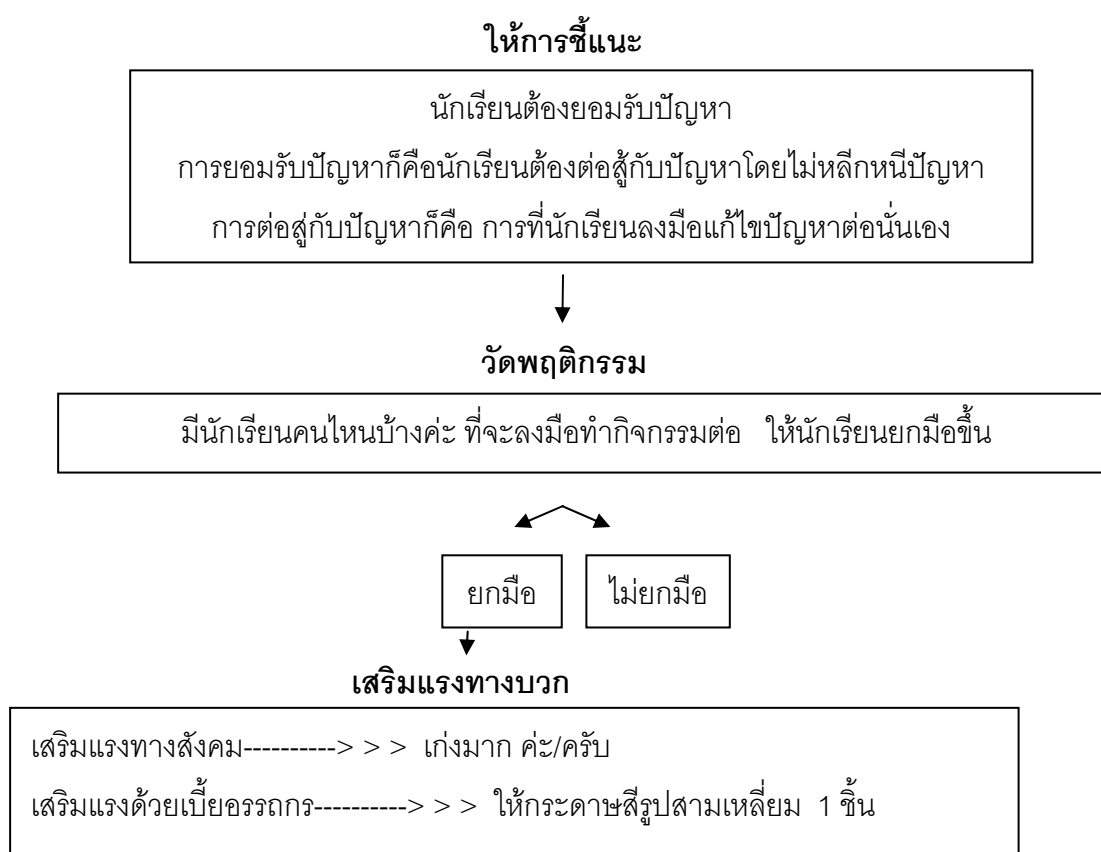
1. แจกใบกิจกรรม นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล ,สัญลักษณ์ประจำตัว, ชื่อกลุ่ม, วันที่ทำกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาโดยการโชว์รูปภาพที่ไม่ได้ระบายสีให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่า รูปภาพที่ครูโชว์ให้ดูสวยหรือไม่
3. ถ้าเราจะทำให้รูปภาพนี้สวยกว่าเดิมเราต้องทำอะไรกันดี ค่ะ/ครับ
4. ถ้าจะทำให้รูปภาพนี้สวยมีชีวิตชีวาว่าเก่าเราก็ต้องเติมสีเข้าไป
5. ดังนั้นวันนี้นักเรียนต้องช่วยกันเติมสีรูปภาพที่ครูกำหนดให้ โดยที่ตรงช่องหมายเลข 1 ให้นักเรียนเติมสีแดง, ช่องหมายเลข 2 ให้นักเรียนเติมสีส้ม, ช่องหมายเลข 3 ให้นักเรียนเติมสีน้ำตาล, ช่องหมายเลข 4 ให้นักเรียนเติมสีเขียว, ช่องหมายเลข 5 ให้นักเรียนเติมสีฟ้า, ช่องหมายเลข 6 ให้นักเรียนเติมสีชมพู และช่องหมายเลข 7 ให้นักเรียนเติมสีเหลือง โดยนักเรียนจะได้รับดินสอสีคนละ 3 สี ได้แก่ สีส้ม, สีฟ้า และสีเหลือง ส่วนสีที่ยังขาดอีก 4 สี นั้น นักเรียนต้องตอบคำถามที่ครูกำหนดขึ้น ตอบถูก 1 ข้อสามารถแลกดินสอสีได้ 1 ด้าม
6. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “เป้าหมายของนักเรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร? “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
7. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
8. เมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนหยุดการเล่นเกม
9. ผู้นำกิจกรรมถามนักเรียนว่า “นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ “ ให้นักเรียนเขียนลงในใบกิจกรรม
10. อะไรที่เป็นปัญหาอุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ (เรียกว่าปัญหานั่นเอง) เขียนลงในใบกิจกรรม
11. นักเรียนและครูช่วยกันสรุป ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว

3. ขั้นตอนการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม

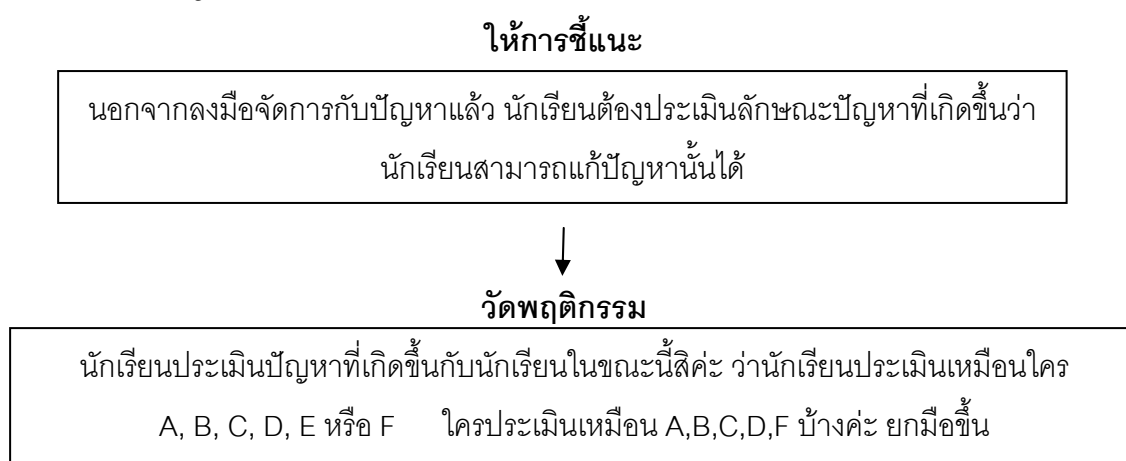
โดยให้การชี้แนะและการเสริมแรงทางบวกใช้ระยะเวลาประมาณ 30 นาที

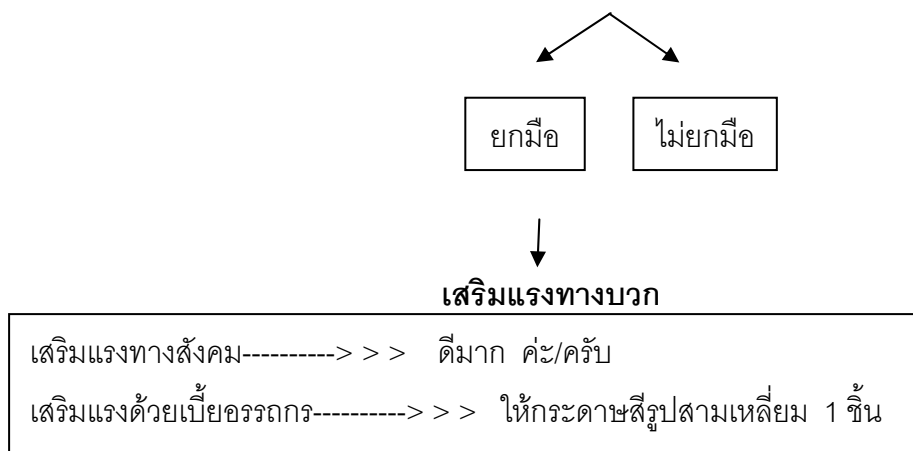
แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าเพื่อนในห้องเรียนประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ดังนั้นการที่คนเรามีปัญหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่น่าอาย และสิ่งแรกที่นักเรียนต้องทำเมื่อเกิดปัญหาก็คือ



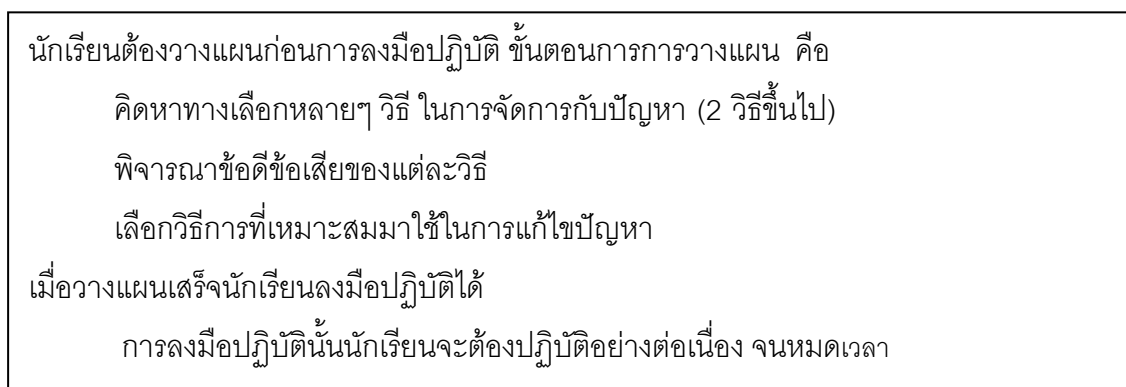
นอกจากการลงมือจัดการปัญหาต่อโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหาแล้วยังมีอะไรอีกที่เป็นการแสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา



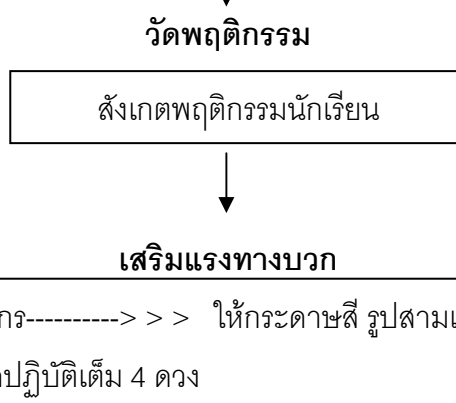


หลังจากที่นักเรียนยอมรับกับปัญหาแล้ว นักเรียนต้องลงมือจัดการกับปัญหา การจัดการกับปัญหา นักเรียนต้องทำอย่างไร

ให้การชี้แนะ



2. นักเรียนลงมือปฏิบัติ 20 นาที



3. เก็บอุปกรณ์ลงตะกร้าเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนด
4. นักเรียนคนไหนจัดการกับปัญหาได้สำเร็จบ้าง ค่ะ/ครับ จะเห็นว่ามีเพื่อนหลายคน que จัดการกับปัญหาไม่สำเร็จ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยถ้านักเรียนแก้ไขปัญหาล้มเหลว นักเรียนต้องยอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น นักเรียนต้องทำอะไรถึงเรียกว่ายอมรับกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ให้การชี้แนะ

พยายามมองหาส่วนที่ดี และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากสถานการณ์ดังกล่าว อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาล้มเหลวเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่คล้ายคลึงกัน นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนี้ไปปรับปรุงใช้ในการแก้ปัญหาล้มเหลวครั้งต่อไป



วัดพฤติกรรม

นักเรียนประเมินปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในขณะนี้ดีคะ ว่านักเรียนประเมินเหมือนใคร A, B, C หรือ D ใครประเมินเหมือน A,B,C,D บ้างคะ ยกมือขึ้น



ยกมือ

ไม่ยกมือ



เสริมแรงทางบวก

เสริมแรงทางสังคม-----> > > ดีมาก ค่ะ/ครับ

เสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร-----> > > ให้กระดาษสี รูปสามเหลี่ยม 1 ชิ้น

4. ขั้นการสรุป

เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรมทั้งหมดที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมเผชิญปัญหา ใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที

แนวทางการจัดกิจกรรม:

1. สุ่มให้นักเรียนออกมาเล่าถึงวิธีการที่ใช้ในการเผชิญปัญหา พร้อมทั้งใช้คำถามเป็นการช่วยเหลือนักเรียน

จากกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าถ้านักเรียนเกิดปัญหานักเรียนต้องทำอะไรเป็นสิ่งแรก ค่ะ/ครับ

ต้องยอมรับปัญหา

และอะไรที่แสดงว่านักเรียนยอมรับปัญหา

แสดงพฤติกรรมที่จะลงมือจัดการกับปัญหาต่อ และคาดการณ์ว่าสามารถจัดการกับปัญหาได้

เมื่อยอมรับปัญหาแล้วต้องทำอะไรต่อไป

ต้องลงมือจัดการกับปัญหาโดยการวางแผนก่อนแล้วลงมือปฏิบัติ

การวางแผนต้องเริ่มจากคิดหาวิธีการหลายวิธีในการจัดการกับปัญหาพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละ

วิธีและเลือกวิธีการที่ดีที่สุด และการลงมือปฏิบัติต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ

2. ผู้นำกิจกรรมสรุปพฤติกรรมที่เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการเผชิญปัญหา





ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนพิจารณารูปภาพทางซ้ายและทางขวามือว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ถ้าแตกต่างกันให้นักเรียนเติมส่วนที่ขาดหายของรูปภาพให้รูปทั้งสองรูปเหมือนกัน โดยที่นักเรียนจะต้องเล่นเกมรูบิค (Rubik) ให้สำเร็จเพื่อนำมาแลกสิ่งที่ขาดหายไป



รูปภาพทางขวามือและซ้ายมือแตกต่างกันอย่างไร ?

.....



Welcome

To.....Kubik Game

วิธีการเล่นเกมรูบิค

มีจุดประสงค์ของเกมคือ การจัดเรียงให้แถบสีทั้ง 9 ที่อยู่ในด้านเดียวกันของ ลูกบาศก์ ซึ่งมีทั้งหมด 6 ด้านนั้นให้มีสีเดียวกัน ดังรูป



สภาพแบบสับสน



สภาพหลังแก้ปัญหาสำเร็จ



ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

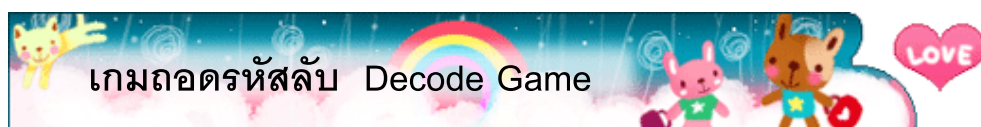
คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนค้นหาปริศนาจากกล่องของขวัญ ว่ามีสิ่งใดอยู่ภายในกล่อง โดยที่นักเรียนต้องถอดรหัสลับให้สำเร็จ เพื่อใช้เป็นกุญแจในการเปิดกล่อง เพื่อค้นหาปริศนาลับ ภายในกล่อง ซึ่งนักเรียนมีโอกาสถอดรหัสได้ 2 ครั้ง

คำถามในกิจกรรมที่ 2 กล่องปริศนาใบนี้ มีอะไรอยู่ภายในกล่อง

ตอบ.....

มีอะไรอยู่น้า.....ต้องรีบไป
ถอดรหัสลับแล้วเราจะรู้ว่ามี
อะไรอยู่ภายในกล่องใบนี้





คำใบ้ในการถอดรหัสคือ

1. นักเรียนสามารถมองเห็นได้ในตอนกลางคืน
2. มากันเป็นหมู่ นับไม่ถ้วนเลยทีเดียวนะ
3. รหัสที่นักเรียนต้องถอดเป็นตัวเลข จำนวน 5 ตัว ลองดูตรงนี้นะ เพื่อว่าจะ निकออก



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

รหัสลับดังกล่าวคืออะไร.....จะ ??

☒

☒

☒

☒



ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

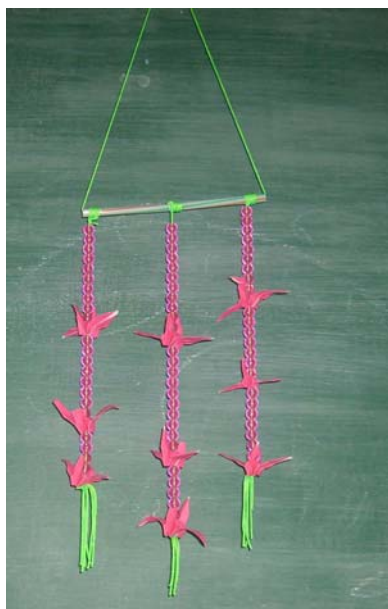
ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนประดิษฐ์โมบาย

อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์

1. เชือก
2. ลูกปัด
3. กระดิ่ง

วิธีการคือ ให้นักเรียนนำเชือกมาร้อยลูกปัดให้มีความยาวตามจำนวนของลูกปัดที่นักเรียนได้รับ หลังจากนั้นก็ให้นักเรียนนำกระดิ่งรูปต่างๆ มาผูกไว้ที่ส่วนท้ายเพื่อให้เกิดความสวยงาม ดังภาพ



ซึ่งนักเรียนสามารถเล่นเกม Sudoku เพื่อนำมาแลกอุปกรณ์ดังกล่าว โดยเกม Sudoku กระดานสามารถแลกอุปกรณ์ได้ 1 อย่าง



To..... Sudoku Game (ปริศนา 1 ถึง 9)

วิธีการเล่น

ให้นักเรียนเติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในตาราง ซึ่งตารางทั้งหมด $9 \times 9 = 81$ ช่อง ให้ครบทุกช่องโดยที่เลขในแต่ละแถว ไม่ว่าจะเป็นแนวดิ่งแนวนอนจะมีตัวเลขซ้ำกันไม่ได้

ตัวอย่าง

	6		1		4		5	
		8	3		5	6		
2								1
8			4		7			6
		6				3		
7			9		1			4
5								2
		7	2		6	9		
	4		5		8		7	

9	6	3	1	7	4	2	5	8
1	7	8	3	2	5	6	4	9
2	5	4	6	8	9	7	3	1
8	2	1	4	3	7	5	9	6
4	9	6	8	5	2	3	1	7
7	3	5	9	6	1	8	2	4
5	8	9	7	1	3	4	6	2
3	1	7	2	4	6	9	8	5
6	4	2	5	9	8	1	7	3

Sudoku

★ 1 ★

6	2			3			9	8
		8			1			
	9		2	6		4	7	
8	7	6			5			4
3								
4			8			5	6	2
	3	1		8	4		5	
			7			2		
5	6			1			4	9

Sudoku

★ 2 ★

6	1		8				2	5
7				2				6
2		4			6	1		3
	6	8	9	7				
	4						3	
				1	4	6	5	
5		7	2			9		1
8				5				7
4	9				3		8	2

Sudoku

★ 3 ★

5	7			6	1			
	1	2				9		6
	4	3		5				8
	8		2			1		
2		5	3		9	4		7
		4			5		6	
7				3		5	4	
9		6				8	7	
			1	9			3	2



ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนด้อนสัตว์ 5 ชนิดๆ 5 ตัว ได้แก่ แมลงสาบ, ปลาหมึก, กิ้งก่า, จิ้งจี้ และ แมวน้ำ เข้าไปอยู่ในกรง 2 กรงให้ได้ ภายในเวลาที่กำหนด

ตัวอย่างรูปภาพสัตว์

1. จิ้งจี้



2. แมวน้ำ



3. กิ้งก่า



4. ปลาหมึก



5. แมลงสาบ



กรงที่ 1 นักเรียนนำรูปภาพสัตว์จากในตะกร้า มาติดในกระดานช่องสี่เหลี่ยมมีลักษณะดังรูป จำนวน 25 ช่อง โดยในแต่ละแนวทั้งแนวตั้ง แนวนอน และแนวเฉียง จะต้องไม่มีสัตว์ซ้ำชนิดกัน



ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนวาดภาพอะไรก็ได้ที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติ พร้อมกับระบายสีให้สวยงามเพื่อนำมาประกวดในสัปดาห์ศิลปะ



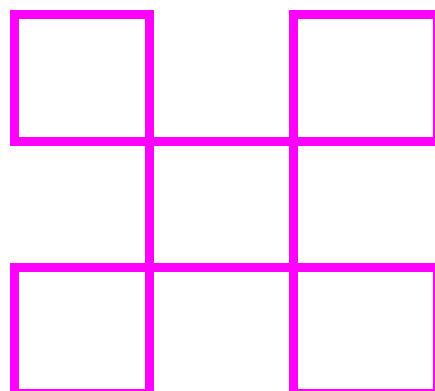
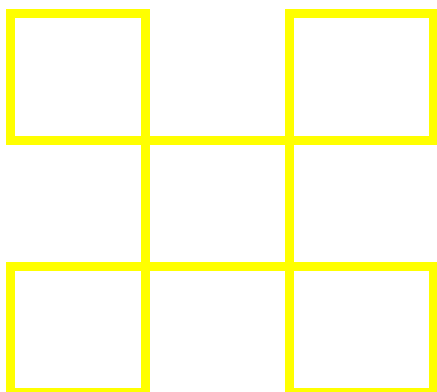
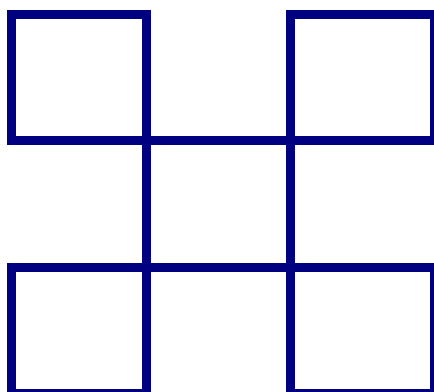
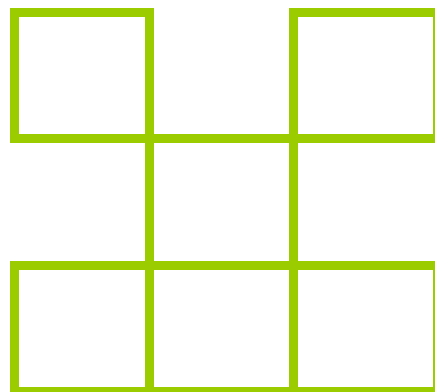
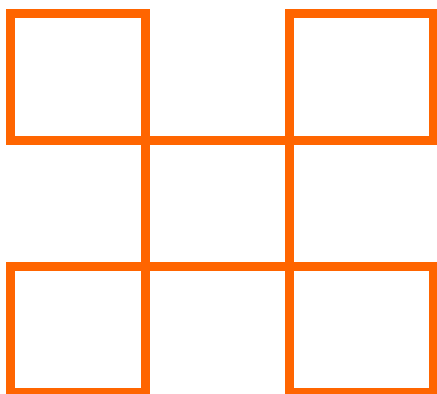
แล้วจะเอาดินสอที่ไหนมาวาดรูป !!!
สีไม้ก็อีก จะหาได้จากไหนดีน้ำ

ก็เล่นเกมตัวเลขผาเพลิน เพื่อนำมาแลก
“ดินสอ” สำหรับวาดภาพ
และ
เล่นเกมจับผิดภาพ เพื่อนำมาแลก
“สีไม้” สำหรับใช้ในการระบายภาพ



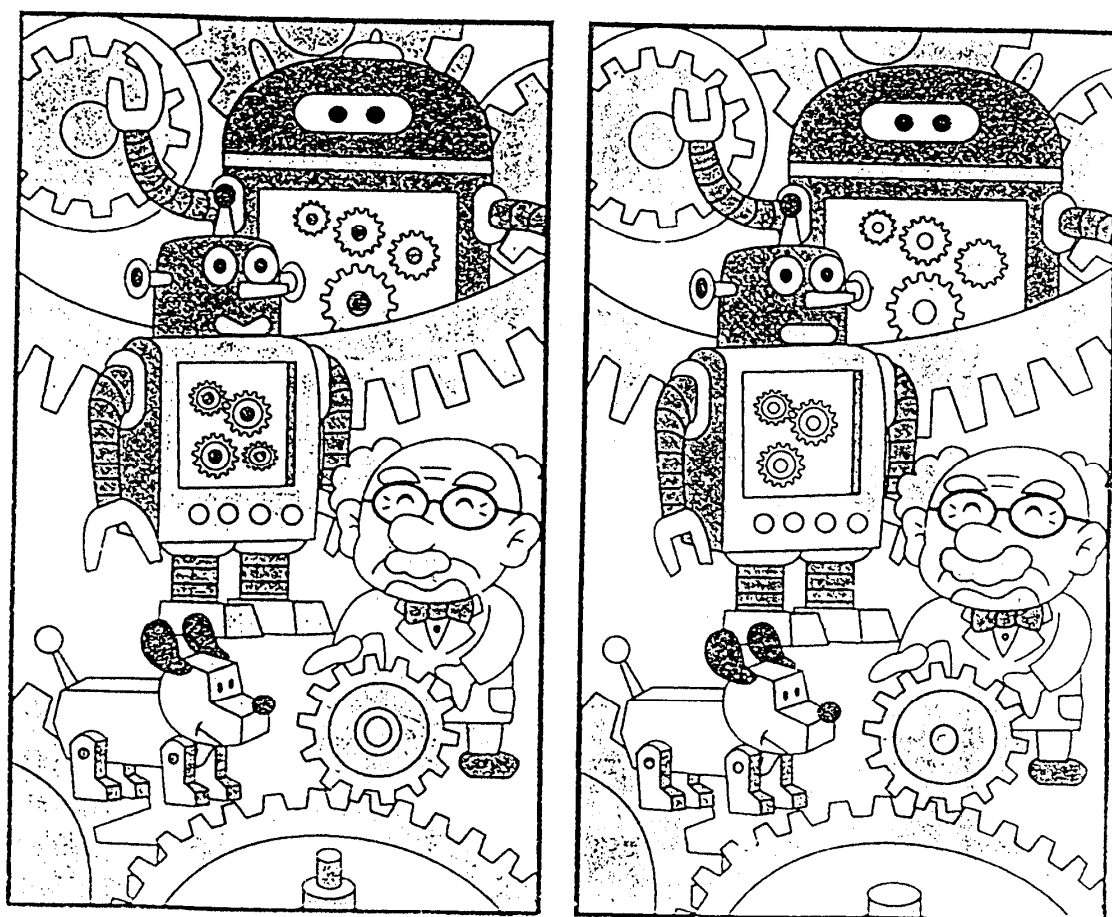
เกมที่ 1 ตัวเลขผาเพลิน

กติกา นำตัวเลข 1-25 ใส่ในช่องรูปวงกลมมีจำนวน 25 ช่อง โดยแต่ละช่องรูปวงกลมต้องมีตัวเลขที่ไม่ซ้ำกันและให้ผลบวกของวงกลมทุกๆ วงมีค่า เท่ากับ 65



เกมส์ที่ 2 จับผิดภาพ

กติกา หลังจากลองทดสอบสมรรถภาพของหุ่นยนต์ตัวใหม่ ดอกเตอร์จอห์นก็ทำการปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดต่างๆ ของหุ่นยนต์ไป 10 จุด อยากรู้ว่าเป็นจุดไหน พร้อมแล้วไปค้นหากันเลย อย่าลืมนะว่า ถ้าหาครบทั้ง 10 จุด สามารถแลก “สี” เพื่อนำไประบายรูปภาพได้ นะจ๊ะ





ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนประดิษฐ์ ต้นทานตะวันกระดาษขึ้น ให้สวยงาม โดยใช้วิธีการประดิษฐ์ โดยที่นักเรียนต้องแลกส่วนประกอบต่างๆ ของต้นทานตะวันที่เป็นกระดาษ ได้แก่ 1.) ลำต้น 2.) ใบ และ 3.) ดอกทานตะวัน จากครู โดยที่นักเรียนต้องเล่นเกมถอดรหัสจากประโยคที่กำหนดให้ออกมาเป็นตัวเลขให้ได้ ถอดรหัสได้ 1 ข้อ สามารถแลกส่วนประกอบของต้นทานตะวันได้ 1 อย่าง

ตัวอย่างการถอดรหัส

ประโยคที่กำหนดคือ

"ภัศรมัยชำไซปลาหมึก"

ภัศรมัย เป็นนักร้อง ชื่อเล่นว่า ตอง เทียบได้เป็นเลข 3

ชำ เป็นอาการหัวเราะ และออกเสียง ฮ่าๆๆ ซึ่งพ้องเสียงกับเลข 5

ไซมีลักษณะกลมเหมือนเลข 0

ปลาหมึกมี 8 นิ้ว

คำตอบ คือ 3508

ตัวอย่างต้นทานตะวัน



ต้นทานตะวันของฉัน



“ตึกตึกทั่วประเทศไทยสูญตาย”

“สไปเดอร์แมนคืบแขนทศกัณฐ์”

“บุเรงนองบอกแก่นักแต่ยอดรักบอกยังแจ้ว”

“เพื่อนมดขี่ทุกทิศชีวิตเหมียว”

“โทรศัพท์จากอุดรไปหาทักษิณ”



ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนนำพ่อ แม่ ลูกสาว 2 คน ลูกชาย 2 คน ตำรวจ และโจร ข้ามแม่น้ำ โดยที่มีกติกาอยู่ว่า

1. เด็กผู้ชายห้ามอยู่กับแม่โดยไม่มีพ่ออยู่
2. เด็กผู้หญิงห้ามอยู่กับพ่อโดยไม่มีแม่อยู่
3. โจรอยู่กับใครไม่ได้เลย ถ้าไม่มีตำรวจอยู่ด้วย
4. เด็กไม่สามารถข้ามแพเองได้ ต้องมีผู้ใหญ่อยู่



ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนเติมสำนวนไทยที่มีความหมายตรงกับประโยคที่กำหนดให้ จำนวน 3 สำนวน ซึ่งนักเรียนจะมีตัวช่วยอยู่ 2 รูปแบบ จำนวน 6 ตัวช่วย คือรูปแบบที่ 1.) เลือกดูรูปภาพที่สะท้อนสำนวนนั้นๆ และรูปแบบที่ 2.) เลือกดูคำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวนนั้นๆ และนักเรียนจะมีสิทธิได้รับตัวช่วยก็ต่อเมื่อนักเรียนสามารถเล่นเกมประจำตัวช่วยนั้นๆ ได้สำเร็จนั่นเอง

ตัวช่วยที่ 1. รูปภาพที่สะท้อนกับสำนวนในข้อที่ 1 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมส่ตัวเลขปริศนา ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 2. รูปภาพที่สะท้อนกับสำนวนในข้อที่ 2 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมส่นาคิด-นาลอง ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 3. รูปภาพที่สะท้อนกับสำนวนในข้อที่ 3 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมส่ 24 กำลังดี ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 4. คำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน ในข้อที่ 1 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมส่สัตว์ชวนคิด ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 5. คำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน ในข้อที่ 2 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมส่คุณอักษรชวนเราหาเลขเด็ด ได้สำเร็จ

ตัวช่วยที่ 6. คำบางคำที่ปรากฏอยู่ในสำนวน ในข้อที่ 3 นักเรียนจะได้รับสิทธินั้นก็ต่อเมื่อนักเรียนต้องเล่นเกมส่เลข 9 อัจฉรย์ ได้สำเร็จ

**1. การที่เข้าไปขัดขวางผลประโยชน์ หรือกิจการของคนอื่น
ที่เขากำลังจะสำเร็จอยู่แล้ว**

ตรงกับ สำนวนไทยที่ว่า

.....

.....

.....

**2. การทำประชดหรือคำแดกดันกลับ
เป็นผลร้ายแก่ตนเอง**

ตรงกับ สำนวนไทยที่ว่า

.....

.....

.....

.....

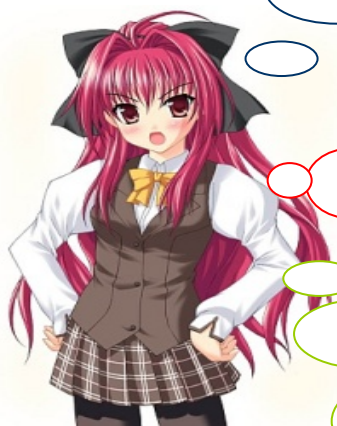
3. การจับผิดกรรมาลงโทษได้หลังจากพบหลักฐานโดยบังเอิญ

ตรงกับ สำนวนไทยที่ว่า

.....

.....

.....



1. เกมตัวเลขปริศนา

วิธีการเล่น ให้นักเรียนหาตัวเลขปริศนา จากคำใบ้

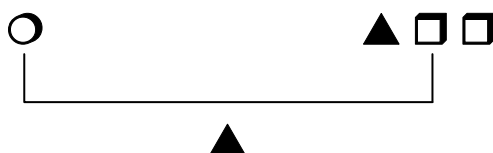
1. เป็นเลขสามหลัก
2. เลขหลักสิบคือเลข 0
3. เลขทั้งสามตัวเมื่อรวมกันแล้วได้ 9
4. สามารถหารด้วย 17 ลงตัว

คือเลขอะไร

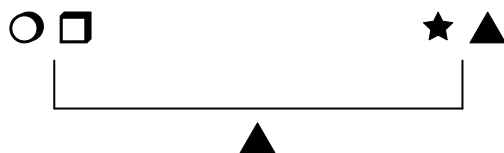
2. เกมνάคิด-นำลอง

วิธีการเล่น กำหนดให้คานนี้มีน้ำหนักที่สมดุลดังภาพข้างล่าง พิจารณาว่ารูป ○ มีค่าเท่ากับ □ กี่รูป

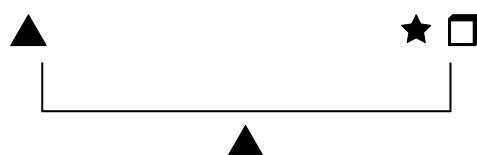
คานที่ 1



คานที่ 2



คานที่ 3



○ มีค่าเท่ากับ □ = รูป

3. เกมเลข 24 กำลังดี

วิธีการเล่น นำตัวเลข 4 ตัวที่กำหนดนำมา บวก ลบ คูณ หรือหาร เท่านั้นห้ามยกกำลังหรือถอดราก และต้องมีผลลัพธ์เท่ากับ 24 จำนวน 7 ข้อ

ตัวอย่าง 1,3,5,1 คือ $(3+1) \times (5+1) = 24$

1,1,4,8

2,2,8,4

8,8,8,5

1,3,3,3

8,2,9,2

5,4,5,7

9,4,4,4

4. เกมสัตว์ชวนคิด

วิธีการเล่น นักเรียนบอกให้ได้ว่าสัตว์แต่ละชนิดแทนด้วยตัวเลขอะไร

ถ้า $48 -$  $=$ 

 $\times$  $= 16$

 $\times$  $=$ 

 $-$  $=$ 

 $-$  $=$ 

 $=$  $=$

 $=$  $=$

 $=$

5. เกมคุณอักษรควงเรหาหาเลขเด็ด

วิธีการเล่น

- จากตารางสี่เหลี่ยมข้างล่าง ตัวเลขหรือตัวอักษรทางด้านขวามือและด้านล่างคือผลบวกของรูปเรขาคณิตที่อยู่ในช่องตารางตามแนวตั้งและแนวนอนตามลำดับ
- ให้หาค่าของรูปเรขาคณิตและค่าของอักษร กรอกลงในช่องว่างด้านล่าง

				12
				A
				B
				20
c	8	18	19	

					A	B	C

6. เกมเลข 9 อัจฉริยะ

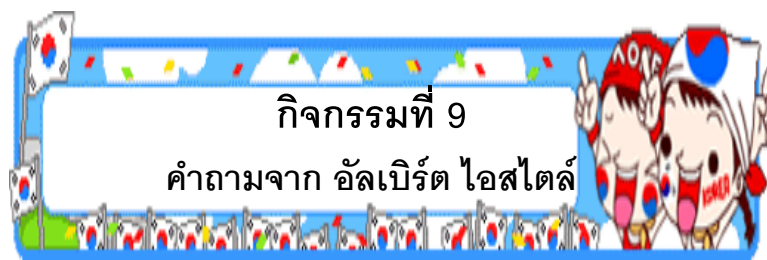
วิธีการเล่น จากเลข 1-100 มีเลข 9 อยู่กี่ตัว คือเลขอะไรบ้าง

มีเลข 9 =

ตัว

ได้แก่เลข

--



ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....



Welcome

To..... Photo Code



คำชี้แจงกิจกรรม : นักเรียนตอบคำถามให้ได้ว่า สาวน้อยในรูปคือใคร โดยให้นักเรียนระบายสีตามรูปสัญลักษณ์ ที่แทนตัวเลข 0-9 ซึ่งนักเรียนต้องตามหาสัญลักษณ์ ทั้ง 10 ตัวให้ได้โดยการตอบคำถามจาก อัลเบิร์ต ไอสไตน์ ให้ได้



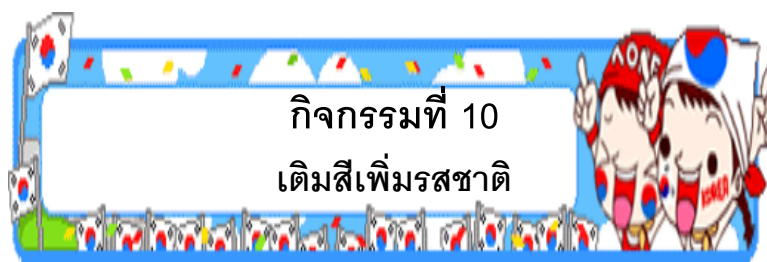
คำถามจาก อัลเบิร์ต ไอสไตน์

มีบ้านอยู่ 5 หลัง ทุกหลังทาสีต่างกัน ในบ้านแต่ละหลังจะมีคน 1 คนชาติอาศัยอยู่ คน 5 ชื่อชาตินี้จะดื่มน้ำแตกต่างกัน สุนัขหรือสัตว์เลี้ยงที่ต่างกันและเลี้ยงสัตว์แตกต่างกัน ให้นักเรียนอ่านข้อมูลที่ให้ แล้วตอบคำถามให้ได้ว่าใครเลี้ยงปลา

ข้อมูล

คนที่เป็นชาวอังกฤษอยู่บ้านสีแดง
 คนที่เป็นชาวสวีเดนเลี้ยงหมา
 คนที่เป็นชาวเดนมาร์กดื่มชา
 บ้านสีเขียวอยู่ทางซ้ายบ้านสีขาว
 เจ้าของบ้านสีเขียวดื่มกาแฟ
 คนสูบบุหรี่ชื่อ pall mull เป็นคนเลี้ยงนก
 เจ้าของบ้านหลังสีเหลืองสูบบุหรี่ชื่อ Pun Hill
 คนที่อยู่บ้านหลังกลางดื่มนม
 คนที่เป็นชาวนอเวย์อยู่บ้านหลังแรก
 คนที่สูบบุหรี่ชื่อ Blends อยู่บ้านติดกับคนเลี้ยงแมว
 คนที่สูบบุหรี่ชื่อ Blue Master ดื่มเบียร์
 คนเลี้ยงม้าอยู่ติดกับคนที่สูบบุหรี่ชื่อ Pun Hill
 คนที่เป็นชาวเยอรมันสูบบุหรี่ชื่อ Prince
 คนที่เป็นชาวนอเวย์อยู่ติดกับบ้านสีฟ้า
 คนที่สูบบุหรี่ชื่อ Blends เป็นเพื่อนบ้านกับคนที่ดื่มนม

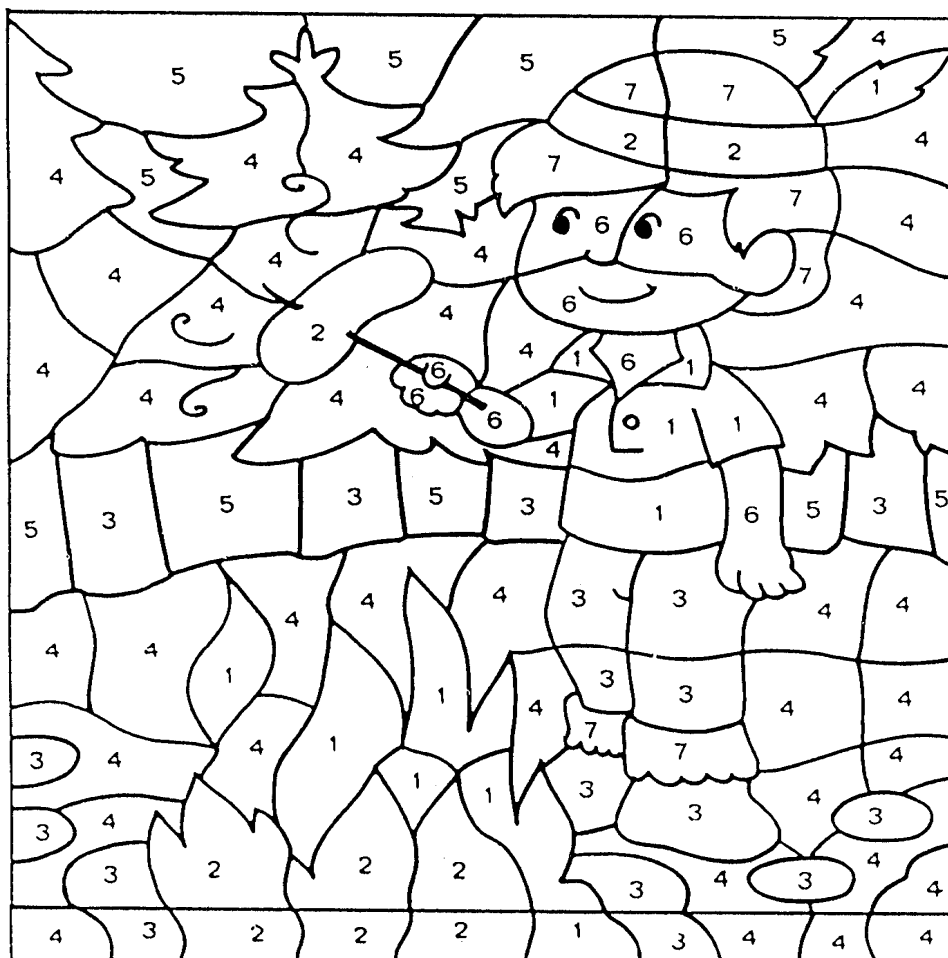
ใครเลี้ยงปลา.....



ชื่อผู้ทำกิจกรรม.....วันที่ทำกิจกรรม.....

ชื่อกลุ่ม.....สัญลักษณ์ประจำตัว.....

คำชี้แจงกิจกรรม : ให้นักเรียนแต่งแต้มสีดังนี้ 1= สีแดง, 2=สีส้ม, 3=สีน้ำตาล, 4=สีเขียว, 5=สีฟ้า, 6=สีชมพู และ 7=สีเหลือง เพื่อบรรยายภาพการทานอาหารป่าให้มีรสชาติขึ้น กติกามีอยู่ว่านักเรียนจะได้รับสี ทั้งหมด 3 สีได้แก่ สีส้ม สีฟ้า และสีเหลือง ส่วนสีที่ยังขาดอีก 4 สี นักเรียนต้องตอบคำถามให้ได้ จำนวน 4 ข้อ แต่ละข้อสามารถแลกคืนสอสีได้ 1 สี



คำถามข้อที่ 1

Ground

Feet

Feet

Feet

Feet

Feet

Feet

คำตอบคือ.....

คำถามข้อที่ 2

Stand

I

คำตอบคือ.....

คำถามข้อที่ 3

r / e / a / d / i / n / g /

คำตอบคือ.....

คำถามข้อที่ 4

THINK

คำตอบคือ.....

เป้าหมายของนักเรียนคืออะไร?

.....



นักเรียนปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่

☐ สำเร็จ

☐ ไม่สำเร็จ

อะไรคืออุปสรรคขัดขวางไม่ให้นักเรียนไปถึง

เป้าหมายที่วางไว้???.....

.....

.....

เมื่อนักเรียนทราบแล้วว่าปัญหาเกิดขึ้นนักเรียนจะลงมือปฏิบัติอีกหรือไม่

☐ ลงมือปฏิบัติอีกครั้ง

☐ ไม่ทำแล้ว

นักเรียนประเมินสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างไร

A□ฉัน คิดว่าฉัน
อาจจะแก้ปัญหาได้ถ้า
มีเพื่อนช่วยกันทำ

B□ฉันรู้ว่ามันเป็นสิ่งที่ยากมากแต่ก็
เป็นสิ่งที่น่าค้นหา สนุกสนาน และฉัน
คิดว่าถ้าฉันทำได้สำเร็จมันจะเป็นสิ่งที่
ท้าทายความสามารถฉันมาก

C□ฉันรู้ว่ามันเป็นสิ่งที่
ยากที่จะทำได้ภายใน
ระยะเวลาที่เล็กน้อย



D□ฉันคิดว่าปัญหานี้
ไม่เห็นจะสำคัญฉันเลย

E□ฉันรู้สึกว่าเป็นอะไร
ที่น่าเบื่อหน่ายมาก และ
รู้สึกปวดหัวมากที่ต้องทำ
อะไรยากๆ

F□ฉัน คิดว่าฉัน ไม่
สามารถแก้ไขปัญหาที่
เกิดขึ้นได้แน่นอน เพราะว่า
ฉันไม่มีความสามารถเพียงพอที่จะทำมัน

นักเรียนวางแผนการจัดการกับปัญหาไว้อย่างไร
 นักเรียนมีวิธีการจัดการกับปัญหา ก็วิธี.....วิธี

ขั้นตอนในการจัดการกับปัญหา	ข้อดี	ข้อเสีย	วิธีการที่เลือกใช้ในการแก้ไขปัญหา
			☐ เลือก ☐ ไม่เลือก
			☐ เลือก ☐ ไม่เลือก
			☐ เลือก ☐ ไม่เลือก

นักเรียนปฏิบัติ ตามเป้าหมายที่ตามที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่

☐ สำเร็จ

☐ ไม่สำเร็จ

นักเรียนประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างไร

A ☐ ฉัน พยายาม
แล้วแต่ฉันก็ทำไม่
สำเร็จ

B ☐ ฉันทบทวนดูว่าอะไร
เป็นสาเหตุที่ทำให้ฉันทำ
ไม่สำเร็จ และฉันจะ
กลับไปปรับปรุงแก้ไขมัน

C ☐ ฉัน รู้ สึก
ผิดหวังมากกับ
เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

D ☐ ฉันคิดว่าไม่มีทาง
เป็นไปได้ที่จะทำมันให้
สำเร็จ ต่อให้ใช้ความ
พยายามมากเท่าใดก็
ตาม



แบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้ต้องการถามเกี่ยวกับวิธีการที่บิดา มารดา หรือผู้ปกครองปฏิบัติต่อนักเรียน ขอให้นักเรียนตอบคำถามทุกข้อตามสภาพความเป็นจริง เพื่อเป็นประโยชน์ในการค้นคว้าต่อไป คำตอบของนักเรียนทุกข้อจะเป็นความลับ

2. ขอให้พิจารณาว่า ข้อความนั้นเป็นความจริงสำหรับตัวนักเรียนมากน้อยเพียงใดแล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ขอให้นักเรียนพิจารณาว่า ข้อความนั้นเป็นจริงสำหรับตัวนักเรียนมากน้อยเพียงใดแล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	จริงที่สุด	จริง	ไม่แน่ใจ	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
1. พ่อแม่สอนให้นักเรียนระบายนกขาม โกรธโดยการหากิจกรรมอื่นแทน เช่น ระบายนกขาม ชกกระสอบทราย ปลูก ต้นไม้ ดูโทรทัศน์หรือทำสิ่งที่ชอบ					
2. พ่อแม่เป็นผู้ปลุมนักเรียนจากที่นอน					
3. พ่อแม่ทำการบ้านแทนนักเรียน					
4. พ่อแม่เป็นผู้เลือกซื้อข้าวของเครื่องใช้ ส่วนตัวให้นักเรียน					
5. พ่อแม่มอบหมายให้นักเรียนเป็นผู้ไป ชำระค่าใช้จ่ายในบ้านเช่น ค่าน้ำ,ค่าไฟ ,ค่าโทรศัพท์ เป็นต้น					
6. พ่อแม่ให้นักเรียนช่วยจัดโต๊ะอาหาร และเก็บโต๊ะอาหาร					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	จริงที่สุด	จริง	ไม่แน่ใจ	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
7.พ่อแม่ซักกรีดเสื้อผ้าให้กับนักเรียน					
8.พ่อแม่ให้นักเรียนช่วยพัฒนาภายในบ้าน และบริเวณรอบๆบ้าน ในแต่ละเดือน					
9.พ่อแม่เป็นผู้จัดตารางการอ่านหนังสือให้นักเรียน					
10.พ่อแม่สอนให้นักเรียนรู้จักวางแผนการใช้เงินและการออมเงิน					
11.พ่อแม่จัดเก็บเสื้อผ้า, ผ้าห่มที่นอน, รองเท้า ข้าวของส่วนตัว ของนักเรียนให้เป็นระเบียบ					
12.พ่อแม่ให้นักเรียนเป็นคนออกแบบในการจัดบ้าน					
13.พ่อแม่ให้เงินนักเรียนเป็นรายเดือนหรือรายสัปดาห์					
14.พ่อแม่ขอช่วยให้นักเรียนปีบนวดหรือ หยิบข้าวของให้ท่าน					
15.พ่อแม่เปิดโอกาส ให้นักเรียนตัดสินใจ ในการเลือกซื้อของเล็กๆน้อยๆ ได้ด้วยตนเอง					

ขอบคุณค่ะ.....ที่กรุณาตอบแบบสอบถาม

**ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อและค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ
ของการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง**

ลำดับข้อ	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1.	.2163
2.	.2095
3.	.4689
4.	.5305
5.	.5128
6.	.5422
7.	.3912
8.	.5049
9.	.5347
10.	.5352
11.	.5223
12.	.2949
13.	.2404
14.	.4898
15.	.6152

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาด้วยการใช้เทคนิค
การชี้แนะทางวาจาควบคู่กับเทคนิคการเสริมแรงทางบวก
และแบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

- | | |
|--|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ประณต เค้าจิม | ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทนา วงษ์อินทร์ | ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. อาจารย์อติวัฒน์ พรหมมาสา | คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ |

ที่ ศร 0519.12/๒๕๖๕



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๖๕ พฤษภาคม 2551

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ประณต คำฉิม

เนื่องด้วย นางสาวทิพย์วรรณ จุลิธรนิกร นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” โดยมี รองศาสตราจารย์ ถัดคำวัลย์ เกษมเนตร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประทีป จินนี เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสอบถาม เรื่อง การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง และ โปรแกรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวทิพย์วรรณ จุลิธรนิกร และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2664-1000 ต่อ 5730

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081-7481-792



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 5730

ที่ ศธ 0519.12/4624

วันที่ ๒๗ พฤษภาคม 2551

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวทิพย์วรรณ จุลิรัชนีกร นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัย
พฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง
“ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” โดยมี รองศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ประทีป จินน์ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทนา วงษ์อินทร์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม เรื่อง การอบรมเลี้ยงดูแบบ
พึ่งตนเอง และ โปรแกรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ข้าราชการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้
นางสาวทิพย์วรรณ จุลิรัชนีกร และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 0519.12/4๐.๑๓



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๗ พฤษภาคม 2551

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

เนื่องด้วย นางสาวทิพย์วรรณ จุลิรัชนิกร นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรมและการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” โดยมี รองศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประทีป จินจี้ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ยอติวัฒน์ พรหมสา สังกัดคณะศิลปศาสตร์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม เรื่อง การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง และ โปรแกรมพัฒนาพฤติกรรมและการเผชิญปัญหา

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ข้าราชการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวทิพย์วรรณ จุลิรัชนิกร และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2664-1000 ต่อ 5730

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081-7481-792

ที่ ศธ 0519.12/ 4624



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

จ.ย พฤษภาคม 2551

เรื่อง ขออนุญาตเคราะห้เพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแก้ว

เนื่องด้วย นางสาวทิพย์วรรณ จุลิรัชนิกร นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” โดยมี รองศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประทีป จินนี เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอใช้สถานที่ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อทดลองใช้โปรแกรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 2 ห้องเรียน และออกแบบสอบถาม เรื่อง การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตเคราะห้ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวทิพย์วรรณ จุลิรัชนิกร ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2664-1000 ต่อ 5730

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081-7481-792

ที่ ศธ 0519.12/46.26



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๖ พฤษภาคม 2551

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนระยองวิทยาคม

เนื่องด้วย นางสาวทิพย์วรรณ จุลิธรนิกร นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ผลของการใช้เทคนิคการชี้แนะควบคู่กับการเสริมแรงทางบวกที่มีต่อพฤติกรรมการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” โดยมี รองศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประทีป จินจี้ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย โดยขอใช้สถานที่ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อทดลองใช้โปรแกรมพัฒนาพฤติกรรมการเผชิญปัญหา กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 ห้องเรียน และตอบแบบสอบถาม เรื่อง การอบรมเลี้ยงดูแบบพึงตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวทิพย์วรรณ จุลิธรนิกร ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2664-1000 ต่อ 5730

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081-7481-792

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวทิพย์วรรณ จุลิ์ชนิกร
วันเดือนปีเกิด	8 กันยายน 2524
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	195/3 หมู่ 2 ถนน แสงจันทร์เนรมิต ต.เนินพระ อ.เมือง จ. ระยอง 21000
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	-
พ.ศ. 2543	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนเกาะแก้วพิทยาสรรค์ จังหวัดสงขลา
พ.ศ. 2547	ปริญญาตรีการศึกษาบัณฑิต (วิทยาศาสตร์-เคมี) จากมหาวิทยาลัยทักษิณ
พ.ศ. 2552	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ