

363, 42

พ. 235 ๘

ร. 2

ผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ที่มีต่อทัศนคติในการเล่นการพนัน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม
จังหวัดสุพรรณบุรี

18 S.A. 2539

ปริญญานิพนธ์
ของ
จิตรฤทัย บุรณากาญจน์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว

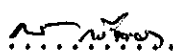
เมษายน 2539

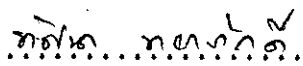
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ธ. 53033

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาปริญญาบัตรฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอก
จิตวิทยาการแนะแนว ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

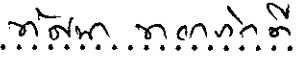
คณะกรรมการควบคุม

.....  ประธาน
(รศ.กมลรัตน์ กรีทอง)

.....  กรรมการ
(อาจารย์ทัศนาก ท่องรักดี)

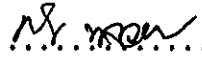
คณะกรรมการสอบ

.....  ประธาน
(รศ.กมลรัตน์ กรีทอง)

.....  กรรมการ
(อาจารย์ทัศนาก ท่องรักดี)

.....  กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผศ.พรหมธิดา แสนคำเครือ)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญาบัตรฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....  คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ดร.ศิริยุภา พูลสุวรรณ)

วันที่ ๕๓ เดือน เมษายน พ.ศ. ๒๕๓๙

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์กมลรัตน์ กรีทอง อาจารย์ทัศนากฎิ อาจารย์ผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์ที่กรุณาแนะนำและให้ข้อคิดเห็นในการทำวิจัย ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมธิดา แสนคำ เครือ ที่กรุณาเป็นกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ ตรวจแก้ไขข้อบกพร่องและให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์วันเพ็ญ พงศ์ประยูร อาจารย์พรรณพิศ วาณิชการ และอาจารย์ไพศาล อันประเสริฐ ที่กรุณาให้คำแนะนำ และเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ในโรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมารามทุกท่านที่กรุณาอำนวยความสะดวกในการทดลองโปรแกรม ตลอดจนให้กำลังใจเสมอมา โดยเฉพาะอาจารย์โอฬาร มีแสงพราว ที่กรุณาช่วยเหลือในเรื่องต่าง ๆ และขอขอบคุณนักเรียนโรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมารามที่ให้ความช่วยเหลืออย่างดียิ่งในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว ที่ได้ช่วยเหลือและให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ในภาควิชาจิตวิทยาการแนะแนว และจิตวิทยาการศึกษาทุกท่าน ที่กรุณาให้ความรู้ และอบรมสั่งสอน ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ขอบคุณ คุณพ่อ คุณแม่
คุณวุฒิเวทย์ พลจันทร์ และคุณสุทิน บุรณากาญจน์ ที่เป็นที่กำลังใจ ห่วงใย
ช่วยเหลือสนับสนุนการศึกษาของผู้วิจัยตลอดมา

ฉัตรฤทัย บุรณากาญจน์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	คำนำ.....	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	5
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย.....	10
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติในการเล่น	
	การพนัน.....	11
	ความหมายของทัศนคติ.....	11
	ลักษณะและองค์ประกอบของทัศนคติ.....	12
	การเกิดทัศนคติ.....	17
	การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง	
	ทัศนคติ.....	17
	ความหมายของการพนัน.....	21
	ความหมายของทัศนคติในการเล่นการพนัน.....	25
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติในการเล่นการพนัน.....	26
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาตาม	
	ทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์.....	28
	ความหมายของการให้คำปรึกษา.....	28

การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล	30
ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์	34
ภูมิหลังของทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล- อารมณ์	34
การพัฒนามนุษย์และหลักการของทฤษฎีการให้ คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์	35
ปรัชญาและหลักการของการให้คำปรึกษาแบบ เหตุผล-อารมณ์	37
ลักษณะและความคิดที่มีเหตุผลและไม่มีเหตุผล	38
เป้าหมายของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์	44
ขั้นตอนในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้ คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์	48
เทคนิคในการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์	50
หน้าที่และบทบาทของผู้ให้คำปรึกษาแบบ เหตุผล-อารมณ์	54
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบ เหตุผล-อารมณ์	55
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	63
แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง	63
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	64
แบบแผนการทดลอง	74
การวิเคราะห์ข้อมูล	78

บทที่	หน้า
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	78
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	80
สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	81
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	81
5 บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	84
บทย่อ	84
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	84
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	84
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	84
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	85
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	87
อภิปรายผล	87
ข้อเสนอแนะ	91
บรรณานุกรม	92
ภาคผนวก	101
ภาคผนวก ก	102
ภาคผนวก ข	180
ภาคผนวก ค	186
ประวัติย่อของผู้วิจัย	200

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	แสดงแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control group Pretest-Pottest Design	74
2	เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนใน กลุ่มทดลองก่อนและหลังการได้รับความปรึกษาตามทฤษฎี เหตุผล-อารมณ์.....	81
3	เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของกลุ่มควบคุมก่อน และหลังการได้รับข้อเสนอ.....	82
4	เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติในการเล่นการพนัน ของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการได้รับ คำปรึกษาแบบ เหตุผล-อารมณ์และหลังการได้รับ ข้อเสนอ.....	83
5	ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามทัศนคติใน การเล่นการพนัน.....	181
6	ตารางแสดงคะแนนทัศนคติในการเล่นการพนันของ กลุ่มทดลองก่อนและหลังการให้คำปรึกษาตามทฤษฎี เหตุผล-อารมณ์.....	183
7	ตารางแสดงคะแนนทัศนคติในการเล่นการพนันของ กลุ่มควบคุมก่อนและหลังการให้ข้อเสนอ.....	184
8	ตารางแสดงความแตกต่างของคะแนนทัศนคติในการเล่น การพนันของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการได้รับ คำปรึกษาและ เหตุผล-อารมณ์และการได้รับข้อเสนอ...	185

บทที่ 1

บทนำ

คำนำ

การพัฒนาคุณภาพของประชากรควรเริ่มตั้งแต่เยาว์วัย เพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยเฉพาะในวัยรุ่นเป็นวัยที่มีพัฒนาการที่สำคัญวัยหนึ่งของชีวิตเป็นวัยที่กำลังแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ มาสนองความต้องการของตนสมควรได้รับการปลูกฝังทัศนคติที่ดีงาม เพื่อเสริมสร้างคุณสมบัติที่พึงปรารถนาตามความต้องการของครอบครัว และสังคม สิริ สายหล้า (2531 : 12) กล่าวว่า ในขณะนี้เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่กำลังตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของอบายมุขนานาชนิด โดยเฉพาะการเล่นการพนันในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เล่นพนันในเกมกีฬา ตูการพนัน หรือการเล่นไพ่ชนิดต่าง ๆ ซึ่งปัญหาทางด้านการพนันนับว่าเป็นปัญหาที่มีความสำคัญมากในปัจจุบัน (คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. 2530 : 2; อุดม ตูจินดา และคนอื่น ๆ. 2527 : 120) ทั้งนี้เพราะผู้ที่ลุ่มหลงอยู่กับการพนันมักจะเป็นคนที่ไม่สนใจสิ่งใด ๆ ทั้งสิ้น ยกเว้นการพนัน การพนันจะดึงความสนใจทุกอย่างของเขาไปจนหมดสิ้น จนไม่สามารถกระทำสิ่งที่พึงกระทำตามความคาดหวังของครอบครัวและสังคมได้ซึ่งสอดคล้องกับ สายสุรี จุติกุล (2531 : 227) พฤติกรรมการพนันหากติดเป็นนิสัยจะส่งผลให้เด็กเติบโตขึ้นมาเป็นบุคคลที่ขาดความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อครอบครัวและสังคม ในที่สุดก็จะกลายเป็นปัญหายากต่อการแก้ไข และเป็นอุปสรรคที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาประเทศ

การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมการพนัน ของเด็กและเยาวชนไทย เริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2531 พบว่ากลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 77 เป็นผู้มีประสบการณ์หรือมีพฤติกรรมการพนันและสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชน

เหล่านี้มีประสบการณ์และพฤติกรรมดังกล่าว เกิดจากสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเด็ก การคบเพื่อนสนิทที่ชอบเล่นการพนัน บิดามารดาที่นิยมเล่นการพนัน (เสรีน บุณยะหิตานนท์ และคนอื่น ๆ. 2531 : 174) นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวก็ส่งผลต่อแนวความคิด และพฤติกรรมการเล่นของเด็กด้วยเช่นกัน โดยเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีรายได้ต่ำ บิดามารดามีรายได้ไม่แน่นอน เด็กเหล่านี้จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยคิดว่าการพนันเป็นการหารายได้ให้แก่ครอบครัว ทำให้มีฐานะดีขึ้น แต่ในความเป็นจริงการเล่นการพนันกลับทำให้ครอบครัวยากจนลงไ้มากกว่าเดิม (พรเพ็ญ เพชรสุขศิริ. 2523 : 67) ทำให้ผู้วิจัยสนใจเกี่ยวกับทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียน

จากการที่ผู้วิจัยเป็นครูสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษา โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ได้ทำการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นกับครู-อาจารย์ภายในโรงเรียนดังกล่าว เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2538 โดยใช้แบบสอบถามปลายเปิดถามปัญหาของนักเรียนที่ครู-อาจารย์ภายในโรงเรียนประสบอยู่ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 โดยให้ครูประจำชั้นตั้งแต่ชั้นเด็กเล็ก จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน ตอบแบบสอบถามปลายเปิด ซึ่งถามว่า ท่านคิดว่่านักเรียนของท่านมีปัญหอะไรที่สมควรได้รับการช่วยเหลือ ผลการตอบแบบสอบถามดังกล่าวพบว่า ปัญหาของนักเรียนที่ครู-อาจารย์ภายในโรงเรียนประสบอยู่ เป็นปัญหาที่เกี่ยวกับการเล่นการพนันของนักเรียน ซึ่งได้แก่ การเล่นพนันหรือการวางเดิมพันระหว่างนักเรียนด้วยกันในการเล่นเกมกีฬา เกมต่าง ๆ การเล่นพนันโดยใช้ไพ่สำรับ ลูกเต๋า หรือเงินเหรียญเป็นอุปกรณ์ในการเล่น โดยเฉพาะชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีการเล่นพนันดังกล่าวมากกว่าในชั้นประถมศึกษาตอนต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สำรวจปัญหาของนักเรียนโดยการให้นักเรียนตอบแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 6 โดยถามเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ร้อยละ 37.48 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ร้อยละ 65 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ร้อยละ 77.03 จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันสูงกว่านักเรียนในชั้นอื่น โดยคิดว่าการ เล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนัน เป็นงานสบาย ไม่เหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่ม เพื่อน เมื่อนักเรียนมีความคิดว่าการพนันเป็นสิ่งดีมีประโยชน์ ชอบที่จะเล่น การพนัน จึงมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน ดังที่ดวงเดือน พันธมนาวิน (2523 : 5-7) กล่าวว่าเมื่อนักเรียนมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ต่อมานักเรียนก็จะเกิดพฤติกรรมการพนันในที่สุด

★ การมีทัศนคติทางบวกต่อการเล่นการพนันนับว่าเป็นปัญหาที่มีความ
สำคัญปัญหาหนึ่ง ซึ่งสมควรได้รับการแก้ไข ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการ
 ช่วยเหลือนักเรียนที่มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน และมีแนวโน้มที่จะ
 เกิดพฤติกรรมการพนัน โดยการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการ
 พนัน ซึ่งวิธีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติมีหลายวิธี เช่น การให้คำปรึกษา การจัด
 กิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น ในที่นี้ผู้วิจัยสนใจที่จะใช้วิธีการให้คำปรึกษา และเห็น
 ว่าทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์เป็นวิธีการหนึ่งที่นักจิตวิทยายอมรับว่าสามารถ
 เปลี่ยนแปลงความเชื่อและทัศนคติได้ (Milton. 1974 : 458-459)
 เพราะทฤษฎีนี้มีพื้นฐานความเชื่อว่า พฤติกรรมของบุคคลเกิดจากความคิดที่ไร้
 เหตุผล ไม่สมเหตุสมผล ซึ่งฝังอยู่ในจิตใจโดยที่อาจจะเรียนรู้ หรือได้รับ
 ประสบการณ์ที่ไม่ดีมา กระบวนการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีนี้จึงเน้นให้นักเรียน
 รู้จักวิเคราะห์ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม อันเนื่องมาจากความคิดที่
 ไม่สมเหตุสมผล และให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีแก้ปัญหา โดยใช้ความคิดที่มี
 เหตุผลมาเปลี่ยนแปลงความเชื่อ และทัศนคติ ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

พฤติกรรมต่อไปได้ ดังเช่นผลงานวิจัยของ อาพันธ์ ทันสม (2537 : 79) ได้ศึกษาพบว่า นักเรียนมีทัศนคติในการเรียนดีขึ้น หลังจากได้รับความปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ และนงเยาว์ ชมภูทอง (2537 : 64) ศึกษาพบว่านักเรียนหญิงที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ มีทัศนคติทางบวกต่อการเป็นโสเภณีลดลง

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะศึกษา ผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ที่มีต่อทัศนคติในการเล่นเกมพนัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ที่มีต่อทัศนคติในการเล่นเกมพนัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นเกมพนัน ของนักเรียนก่อนและหลังการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นเกมพนัน ของนักเรียนก่อนและหลังการให้ข้อสนเทศ
3. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นเกมพนัน ของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ และการให้ข้อสนเทศ

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีทัศนคติทางบวกในการเล่นเกมพนันลดลงหลังจากการได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์

2. นักเรียนมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงหลังจากการได้รับข้อเสนอแนะ

3. นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อเสนอแนะ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลการศึกษาครั้งนี้จะเป็นแนวทางให้ครูแนะแนว อาจารย์ และบุคคลที่เกี่ยวข้องที่มีความสามารถในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ สามารถนำเอาวิธีการไปใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติในการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน สูงกว่าเบอร์ดเซนไทล์ที่ 50 ขึ้นไป จำนวน 24 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน สูงกว่าเบอร์ดเซนไทล์ที่ 50 ขึ้นไป จำนวน 14 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร และสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 7 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่วิธีการเปลี่ยนทัศนคติในการเล่นการพนัน ซึ่งแบ่งเป็น 2 วิธี ได้แก่

3.1.1 การให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์

3.1.2 การให้ข้อเสนอแนะ

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ทัศนคติในการเล่นการพนัน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเล่นการพนัน หมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งของมีค่า ด้วยการเสี่ยงโชคหรือใช้ความสามารถ โดยทั้งสองฝ่ายถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนเป็นเครื่องชี้ในการตัดสินใจแพ้ชนะ โดยมีพฤติกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การเล่นพนันหรือการวางเดิมพันระหว่างนักเรียนด้วยกันในการเล่นเกมกีฬา เกมต่าง ๆ เล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า หรือเงินเหรียญเป็นอุปกรณ์ในการเล่น

2. ทัศนคติในการเล่นการพนัน หมายถึง ความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มของพฤติกรรมของนักเรียนที่จะนำไปสู่การเล่นการพนันรวมทั้งการคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นตามมาจากการเล่นการพนัน ซึ่งเกิดจากการที่นักเรียนมีความเชื่อผิด ๆ ว่าการเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนันเป็นงานสบาย ไม่เหน็ดเหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน โดยมีพฤติกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การเล่นพนันหรือการวางเดิมพันระหว่างนักเรียนด้วยกันในการเล่นเกมกีฬา เกมต่าง ๆ เล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า หรือเงินเหรียญเป็นอุปกรณ์ในการเล่น

ซึ่งสามารถวัดได้โดยใช้แบบสอบถามวัดทัศนคติในการเล่นการพนันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. การให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ หมายถึง กระบวนการที่ผู้ให้คำปรึกษาช่วยเหลือนักเรียนเป็นรายบุคคล ทำให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงความเชื่อที่ผิด ๆ ไม่สมเหตุสมผล ได้แก่ การเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนันเป็นสบาย ไม่เหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน อันเป็นต้นเหตุของการเกิดทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ให้เป็นความเชื่อที่สมเหตุสมผล การให้คำปรึกษาในครั้งนี้นแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนคือ

3.1 ขั้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา ขั้นนี้ผู้ให้คำปรึกษาสร้างสัมพันธภาพที่ดีให้เกิดกับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนรู้สึกอบอุ่น คุ้นเคย ไว้วางใจ ผู้ให้คำปรึกษาและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดถึงทัศนคติในการเล่นการพนันของตนอย่างเสรี

3.2 ขั้นดำเนินการให้คำปรึกษา ขั้นนี้มีวิธีการดำเนินการช่วยเหลือ ซึ่งมุ่งเน้นการช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนคือ

3.2.1 ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนกล่าวถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันเพื่อเป็นการแก้ปัญหาได้แก่ ความอยากจน อยากทำงานสบาย ไม่เหนื่อย และความอยากมีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน

3.2.2 ผู้ให้คำปรึกษากระตุ้นให้นักเรียนคิดเหตุผลเกี่ยวกับการเล่นการพนัน ว่าทำไมเราจึงคิดที่จะเล่นการพนันอะไรเป็นประสบการณ์หรือเหตุการณ์ (Activation Experience of Event) ที่ทำให้เลือกกระทำ

3.2.3 ให้นักเรียนแสดงความเชื่อที่ผิด ๆ เกี่ยวกับการเล่นการพนัน ได้แก่ การเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนันเป็นงานสบายไม่เหนื่อย และทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน แล้วผู้ให้คำปรึกษาอธิบายให้นักเรียนเห็นว่าเป็นความเชื่อที่ผิด

และมีวิธีการที่สามารถแก้ไขความเชื่อนั้นให้เป็นความเชื่อที่ถูกต้องสมเหตุสมผลได้

3.2.4 ผู้ให้คำปรึกษาจะใช้เทคนิคต่าง ๆ ตามทฤษฎี เหตุผล-อารมณ์ ได้แก่ การโต้แย้ง ชักชวน ชี้แจง การสอน การฝึกให้คิดอย่างมีเหตุผล ในการชี้ให้นักเรียนเห็นว่าการคิดเช่นนั้นผิดอย่างไร จะแก้ไขให้มีทัศนคติที่เหมาะสมได้อย่างไร

3.3 ขั้นตอนการให้คำปรึกษา ขั้นนี้ผู้ให้คำปรึกษาให้กำลังใจตลอดจนให้นักเรียนสำรวจการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเอง แล้วผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียน สรุปขั้นตอนในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันและผู้ให้คำปรึกษา สรุปเพิ่มเติม

วิธีนี้ใช้กับกลุ่มทดลอง

4. การให้ข้อเสนอแนะ หมายถึง วิธีการให้นักเรียนได้รับข้อมูลเป็นรายบุคคล โดยมีเนื้อหาสาระอันเป็นประโยชน์กับนักเรียน เพื่อจะนำไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน โดยแต่ละครั้งจะดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

4.1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยนำเข้าสู่การให้ข้อเสนอแนะเป็นรายบุคคล โดยกล่าวถึงทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียน

4.2 ขั้นดำเนินการ

4.2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่างให้นักเรียนได้ศึกษา

4.2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ

4.3 ขั้นสรุป

4.3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาข้อเสนอแนะ

4.3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม
วิธีนี้ใช้กับกลุ่มควบคุม

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้มีความมุ่งหมายที่จะศึกษาผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ที่มีต่อทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติในการเล่นการพนัน

- 1.1 ความหมายของทัศนคติ
- 1.2 ลักษณะและองค์ประกอบของทัศนคติ
- 1.3 การเกิดทัศนคติ
- 1.4 การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ
- 1.5 ความหมายของการพนัน
- 1.6 ความหมายของทัศนคติในการเล่นการพนัน
- 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติในการเล่นการพนัน

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

- 2.1 ความหมายของการให้คำปรึกษา
- 2.2 การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล
- 2.3 ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์
 - 2.3.1 ภูมิหลังของทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์
 - 2.3.2 การพิจารณาบุษย์และหลักการของทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

- 2.3.3 ปรัชญาและหลักการของการให้คำปรึกษาแบบ
เหตุผล-อารมณ์
- 2.3.4 ลักษณะความคิดที่มีเหตุผลและไม่มีเหตุผล
- 2.3.5 เป้าหมายของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-
อารมณ์
- 2.3.6 ขั้นตอนในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้
คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์
- 2.3.7 เทคนิคในการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์
- 2.3.8 หน้าที่และบทบาทของผู้ให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-
อารมณ์
- 2.3.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบ
เหตุผล-อารมณ์

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติในการเล่นการพนัน

1.1 ความหมายของทัศนคติ

ทัศนคติ (Attitude) มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า "Aptus" แปลว่า โน้มเอียง เหมาะสม (รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์. 2533 : 9) และคำว่าทัศนคตินี้มีผู้ใช้คำอื่นในความหมายเดียวกัน เช่น "เจตนาคติ" ซึ่งมี นักศึกษาและนักจิตวิทยา ให้นิยามหรือคำจำกัดความมากมายดังนี้

เทอร์สโตน (Thurstone. 1964 : 49) กล่าวว่าทัศนคติเป็น ตัวแปรทางจิตวิทยาอย่างหนึ่ง ที่สังเกตได้ไม่ง่าย เป็นความโน้มเอียง ภายใน แสดงออกให้เห็นได้โดยพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทัศนคดียังเป็น เรื่องของความชอบ ไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึก และ ความเชื่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528 : 230-231) ได้สรุป

ความหมายของทัศนคติว่า หมายถึงความพร้อมของร่างกายและจิตใจที่มี
แนวโน้มจะตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือสถานการณ์ใด ๆ ด้วยการเข้าหา หรือ
ถอยหนีออกไป โดยแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

1. ทัศนคติทางบวกหรือทัศนคติที่ดี หมายถึงแนวโน้มที่อินทรีย์จะ
เข้าหาสิ่งเร้าหรือสถานการณ์นั้น เนื่องจากความชอบหรือความพอใจ
2. ทัศนคติทางลบหรือทัศนคติที่ไม่ดี หมายถึงแนวโน้มที่อินทรีย์จะ
ถอยหนีจากสิ่งเร้าหรือสถานการณ์นั้น ๆ เนื่องจากความไม่ชอบ หรือความ
ไม่พอใจ

รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์ (2528 : 12) ได้กล่าวว่าทัศนคติ
หมายถึงศักยภาพภายในของบุคคล ที่มีแนวโน้มแสดงออกมาทางพฤติกรรมใน
ทิศทางบวก หรือทิศทางลบ หรือเป็นกลาง

จากความหมายของทัศนคติดังกล่าว สรุปได้ว่า ทัศนคติ หมายถึง
ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อ ของบุคคลที่มีต่อประสบการณ์ หรือสิ่งใด
สิ่งหนึ่งที่บุคคลได้รับ โดยมีแนวโน้มที่จะตอบสนอง หรือแสดงพฤติกรรมออกมา
ในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง คือทางบวก หรือทัศนคติที่ดี จะแสดงออกในลักษณะ
ความชอบ ความพึงพอใจ ความสนใจ เห็นด้วย ทั่วไปอยากปฏิบัติ อยาก
ใกล้ชิดสิ่งนั้น อีกลักษณะหนึ่งคือ ทางลบ หรือทัศนคติที่ไม่ดี จะแสดงออกใน
ลักษณะความเกลียด ไม่พึงพอใจ ไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย อาจทำให้เกิด
ความเบียดเบียน หรือต้องการหนีห่างจากสิ่งเหล่านั้น

1.2 ลักษณะและองค์ประกอบของทัศนคติ

สำหรับ ส.วาสนา ประवालพฤษย์ (2524 : 5) ได้สรุปลักษณะ
สำคัญของทัศนคติไว้ดังนี้

1. ทัศนคติเป็นการตระเตรียม หรือความพร้อมในการตอบสนองต่อ
สิ่งเร้า ในทางที่ชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งนั้น ๆ ซึ่งการตระเตรียมนั้นจะเป็นการ
ตระเตรียมภายใต้ของจิตใจมากกว่าภายนอกที่จะสังเกตเห็นได้

2. สภาวะความพร้อมจะตอบสนองเป็นลักษณะที่ซับซ้อนของบุคคลที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับ ชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งต่าง ๆ จะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับอารมณ์ด้วย ซึ่งเป็นสิ่งที่อธิบายไม่ค่อยจะได้ และบางครั้งไม่มีเหตุผล

3. ทักษะที่ไม่ใช่พฤติกรรมแต่เป็นสภาวะทางจิตใจ ที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและเป็นตัวกำหนดแนวทางในการแสดงออกในพฤติกรรม

4. ทักษะที่ไม่สามารถวัดได้โดยตรง แต่สามารถสร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมที่แสดงออกมา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำนายหรืออธิบายทัศนคติได้

5. ทักษะที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ บุคคลจะมีทัศนคติในเรื่องเดียวกัน แตกต่างกันได้ด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคม ระดับอายุ เชื้อชาติ สัญชาติ เป็นต้น

6. ทักษะมีความคงที่และแน่นอนพอสมควร แต่อาจเปลี่ยนแปลงได้เมื่อประสบกับสภาพสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม

รวิวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์ (2533 : 14-15) ได้สรุปลักษณะทั่วไปของทัศนคติไว้ดังนี้คือ

1. ทัศนคติเป็นเรื่องของอารมณ์ (Feeling) อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามเงื่อนไขหรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บุคคลจะมีการกระทำที่เสถียร โดยแสดงออกไม่ให้ตรงกับความรู้สึกของตน เมื่อเขาารู้ตัวหรือรู้ว่ามีคนสังเกต

2. ทัศนคติเป็นเรื่องเฉพาะตัว (Typical) ความรู้สึกของบุคคลอาจเหมือนกันแต่รูปแบบการแสดงออกต่างกันออกไป หรืออาจมีการแสดงออกที่เหมือนกัน แต่ความรู้สึกต่างกัน

3. ทัศนคติมีทิศทาง (Direction) การแสดงออกของความรู้สึกสามารถแสดงออกได้สองทิศทาง เช่น ทิศทางบวกเป็นทิศทางที่สังคมปรารถนา และทิศทางลบเป็นทิศทางที่สังคมไม่ปรารถนา

4. ทัสนคติมีความเข้ม (Intensity) ความรู้สึกของบุคคลอาจเหมือนกันในสถานการณ์เดียวกัน แต่อาจแตกต่างกันในเรื่องความเข้มที่บุคคลรู้สึกมากน้อยต่างกัน เช่น รักมาก, รักน้อย

5. ทัสนคติต้องมีเป้า (Target) ความรู้สึกจะเกิดขึ้นลอย ๆ ไม่ได้ เช่น รักพ่อแม่

เชฟเวอร์ (Shaver.1977 : 168-170) ได้กล่าวว่า ทัสนคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้านคือ

1. องค์ประกอบทางด้านความรู้ (Cognitive Component) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับวัตถุ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งความเชื่อของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้นด้วย

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าที่เขารับรู้ อาจจะเป็นไปในทางที่ดีหรือไม่ดี ถ้าบุคคลมีความรู้สึกไม่ดีต่อสิ่งใด บุคคลก็จะไม่ชอบสิ่งนั้น ถ้าบุคคลมีความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งใด ก็จะเกิดความชอบต่อสิ่งนั้น

3. องค์ประกอบทางด้านแนวโน้มที่จะกระทำ (Behavioral Component) หมายถึง ความโน้มเอียงของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับความรู้สึกของตน คือการยอมรับหรือไม่ยอมรับ ปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติ องค์ประกอบทั้งสามด้านนี้จะต้องมีความสอดคล้องกัน ถ้าองค์ประกอบด้านใดด้านหนึ่งเปลี่ยนแปลงไป ทัสนคติของบุคคลนั้นก็จะเป็นเปลี่ยนแปลงไปด้วย

ซิมบาร์โด (สุดฤทัย มุขยวงศา. 2533 : 7 ; อ้างอิงมาจาก Zimbardo. 1979 : 647) สรุปว่า ทัสนคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 อย่างคือ

1. ความคิด ความเชื่อ (Beliefs) หรือความเข้าใจ ที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะที่สิ่งนั้นเป็นหรือควรจะเป็น

2. ความรู้สึก (Affect) หรืออารมณ์ที่สัมพันธ์กับความคิด ความเชื่อ วัดได้จากปฏิกิริยาทางร่างกาย หรือแนวโน้ม และแบบแผนในการ

ตอบสนอง

3. พฤติกรรม (Action-Intention) เป็นการกระทำที่สังเกตได้ ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องมาจากความคิดและความรู้สึก

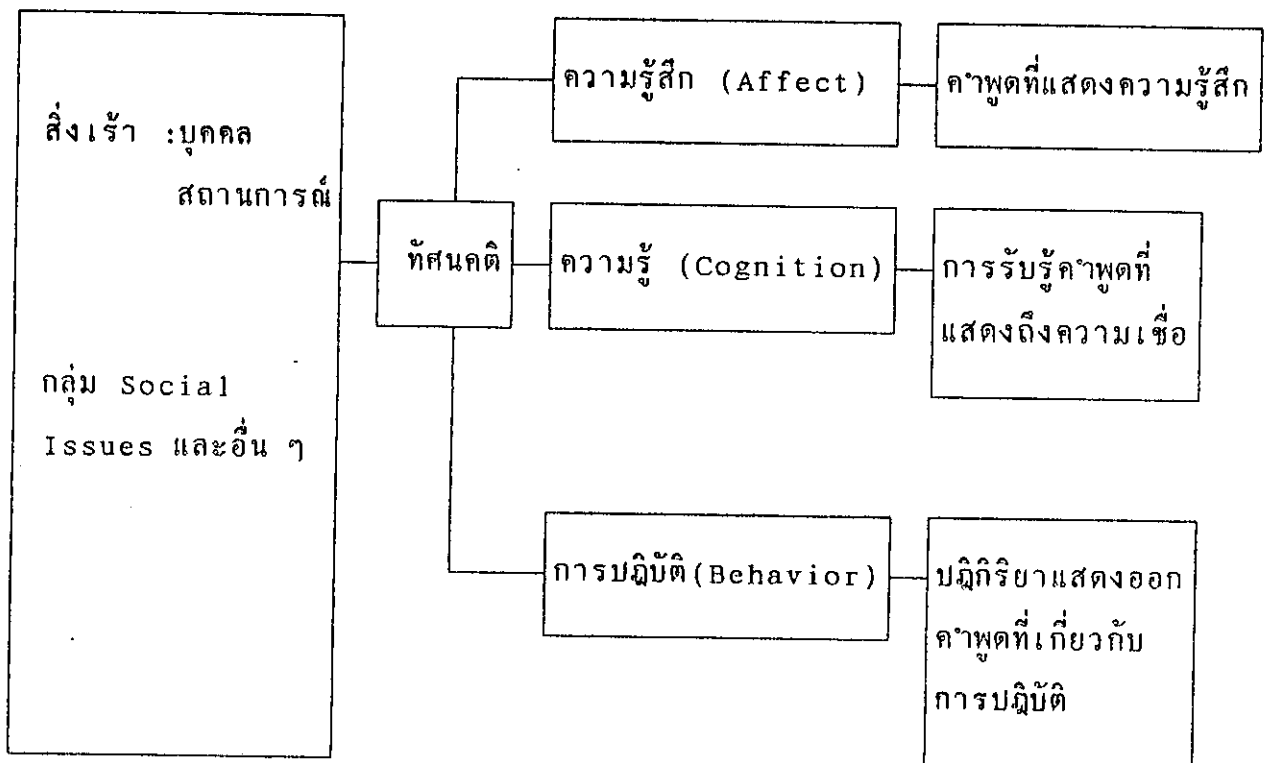
ดังนั้นจะเห็นได้ว่า องค์ประกอบของทัศนคติทั้ง 3 องค์ประกอบ คือองค์ประกอบทางด้านความรู้ องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก และ องค์ประกอบทางด้านแนวโน้มที่จะกระทำ หรือแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรม จะมีความสัมพันธ์กัน หรือมีความสอดคล้องซึ่งกันและกัน

ไทรแอนดิส (ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2526 : 5 ; อ้างอิงมาจาก Triandis. 1971 : 3) ได้เสนอแผนภูมิองค์ประกอบของทัศนคติดังนี้

ตัวแปรอิสระที่วัดได้

ตัวแปรร่วม

ตัวแปรตาม
(ตัวแปรที่ขึ้นอยู่กับสิ่ง
อื่นซึ่งวัดได้)



ภาพประกอบ 2 องค์ประกอบของทัศนคติ

1.3 การเกิดทัศนคติ

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526 : 91-93) กล่าวถึงแหล่งที่ทำให้เกิดทัศนคติไว้ดังนี้คือ

1. ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific Experiences) วิธีการหนึ่งที่เราเรียนรู้ทัศนคติคือ จากการมีประสบการณ์เฉพาะอย่างกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับทัศนคตินั้น เช่น ถ้าเรามีประสบการณ์ที่ดีในการติดต่อกับบุคคลหนึ่ง เราจะมีความรู้สึกรับชอบบุคคลนั้น ในทางตรงข้าม ถ้ามีประสบการณ์ที่ไม่ดี เรามักมีแนวโน้มที่จะไม่ชอบบุคคลนั้นได้

2. การติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น (Communication From Others) โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากบุคคลในครอบครัวที่เขายกย่องนับถือ จะมีผลต่อความเชื่อถือและทัศนคติของเขาได้ เช่น เด็กได้รับการสั่งสอนหรือบอกจากผู้ปกครองเสมอว่าการขโมยสิ่งของของคนอื่นไม่ดี เด็กจะมีทัศนคติเช่นนั้น

3. สิ่งที่เป็นแบบอย่าง (Model) ทัศนคติบางอย่างสร้างขึ้นมาจากการเลียนแบบอย่างคนอื่น เช่น มารดาของเด็กชาย ก กลัวเสียงฟ้าร้อง เด็กชาย ก ก็จะมีทัศนคติต่อเสียงฟ้าร้องว่าเป็นสิ่งน่ากลัว

4. องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Factors) ทัศนคติของบุคคลหลายอย่างเกิดขึ้นสืบเนื่องมาจากสถาบัน เช่น โรงเรียน สถานที่ประกอบพิธีทางศาสนา หน่วยงานต่าง ๆ สถาบันเหล่านี้จะเป็นทั้งแหล่งที่มีและสิ่งช่วยสนับสนุนให้เกิดทัศนคติบางอย่างได้

1.4 การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

ในเรื่องของการเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้มีผู้แสดงความคิดเห็นไว้ต่าง ๆ ดังนี้

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520 : 121) ได้กล่าวว่าในการที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือสร้างให้เกิดทัศนคติใหม่ขึ้นในกลุ่มหรือในบุคคลนั้น จะต้องอาศัยระยะเวลาและกระบวนการหลายอย่าง ซึ่งแต่ละกระบวนการจะมี

ผลต่อการเปลี่ยนแปลง และสร้างให้เกิดทัศนคติแตกต่างกัน เช่น การให้ข้อเท็จจริงจะช่วยสร้างทัศนคติให้กับบุคคล ถ้าบุคคลนั้นยังไม่ค่อยเข้าใจรายละเอียดเกี่ยวกับสิ่งนั้น การสื่อข่าวชนิดให้ข้อคิดเห็นทั้งสองด้าน (ด้านดีและไม่ดี) ก็จะช่วยทำให้เกิดทัศนคติดีกว่าให้ข้อคิดเห็นด้านเดียว และลักษณะของผู้ส่งข่าวสารก็มีอิทธิพลอย่างมากต่อการเกิดทัศนคติ

ไพบุลย์ อินทวิชา (2517 : 49) ได้กล่าวว่ามีเกณฑ์ที่ควรพิจารณา 4 ประการ คือ

1. บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้โดยการอาศัยแรงจูงใจ
2. บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้โดยการอาศัยเทคนิคอันเหมาะสม
3. บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้โดยอาศัยการกระทำหรือการปฏิบัติ
4. บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้โดยอาศัยหลักการแห่งเหตุผล

ซิมบาร์โด (สุดฤทัย มุขยวงศา. 2533 : 8 ; อ้างอิงมาจาก Zimbardo. 1979 : 643) สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทัศนคติว่า ควรเป็นไปโดยการให้ข้อมูลใหม่ ๆ การสังเกตตัวแบบ การพิจารณาผลที่ตามมาของการกระทำของเรา การเปลี่ยนแปลงการให้รางวัลต่อทัศนคติที่มีอยู่เดิม และการแก้ปัญหาคความขัดแย้งทางจิตใจ

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทัศนคติดังนี้

1. ทฤษฎีความไม่สอดคล้องทางความคิด

เฟสทิงเจอร์ (เกษนิย์ สีมหาศาล. 2531 : 3-43 ; อ้างอิงมาจาก Festinger. 1967) ได้ตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ โดยอธิบายกับความสัมพันธ์ ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรมซึ่งเกิดจากการปรับตัวของบุคคล 2 ประการคือ

1.1 เกิดจากความขัดแย้ง เมื่อข้อมูลที่ได้รับเกิดความขัดแย้งขึ้น ทำให้บุคคลเกิดความไม่สบายใจ จะพยายามขจัดความขัดแย้งให้หมดไป โดยการกระตุ้นให้บุคคลมีกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง นำทางให้บุคคลมี

ปฏิกิริยาไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

1.2 เมื่อเกิดการขัดแย้งขึ้น นอกจากบุคคลจะพยายามลดความขัดแย้งแล้วยังจะพยายามที่จะหลีกเลี่ยงสถานการณ์ หรือข่าวสารที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นได้ การลดความขัดแย้งทำได้ 3 วิธี คือ

1. เปลี่ยนการรับรู้และความเข้าใจที่มีต่อพฤติกรรม
2. เปลี่ยนการรับรู้และความเข้าใจที่มีต่อสิ่งแวดล้อม
3. เพิ่มความรู้และความเข้าใจใหม่ขึ้น

2. ทฤษฎีสอดคล้องกับความคิด

ไฮเดอร์ (กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. 2527 : 204 ; อ้างอิงมาจาก Hider. 1946) กล่าวว่า ถ้าสมาชิกในสังคมกลุ่มใด ๆ ก็ตาม ถ้ามีความรู้สึกที่สอดคล้องกันก็จะสามารถอยู่ด้วยกันได้ แต่ถ้ามีความรู้สึกที่ไม่สอดคล้องกันเมื่อใดหรือไม่สอดคล้องกับกลุ่มใด เมื่อใดบุคคลต้องเปลี่ยนแปลงความรู้สึกเดิมให้เปลี่ยนแปลงไปสอดคล้องกับกลุ่มที่จะอยู่ด้วยกันได้ ความสอดคล้องเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล เป็นภาวะที่ทุกสิ่งทุกอย่างกลมกลืนกัน ไม่มีความกดดันหรือขัดแย้งทางใดทางหนึ่ง แต่ถ้าเกิดความไม่สอดคล้องขึ้นจะมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (Insko. 1967 : 199)

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ โดยวิธีการเปลี่ยนแปลงให้เป็นภาวะที่สอดคล้องของไฮเดอร์นี้ เป็นพื้นฐานให้ อเบลสัน และโรเซนเบอร์ก (เฉลิมศักดิ์ รวยอารี. 2523 : 21-22 ; อ้างอิงมาจาก Abelson and Rosenberg. 1960) ได้ตั้งทฤษฎีความสอดคล้องระหว่างความรู้สึกและความคิด ความเข้าใจ ซึ่งกล่าวว่าความสอดคล้องหรือความสมดุลจะเกิดขึ้น ในลักษณะที่ความคิดกับความรู้สึกของบุคคลสอดคล้องกัน ทัศนคติต่อสิ่งต่าง ๆ จะคงที่ แต่ความคิดกับความรู้สึกขัดแย้งกันมากจนถึงระดับที่บุคคลไม่สามารถจะทนกันได้ บุคคลจะลดความขัดแย้งให้อยู่ในภาวะที่สมดุลโดย

2.1 ทักษะทัศนคติเดิมของตนไว้โดยไม่รับข้อมูลใด ๆ ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือเลือกปรับแต่เฉพาะข้อมูลที่สอดคล้องกับความรู้สึกและความคิดเห็นของตน

2.2 เปลี่ยนทัศนคติไปจากข้อมูลใหม่ที่ได้รับ

3. ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติเพื่อการปรับตัวให้เข้ากับสังคม

เซอร์ฟและฮอฟแลนด์ (นงเยาว์ ชมภูทอง. 2537 : 43 ;

อ้างอิงมาจาก Sherif and Hovland. 1961 : 157-167) กล่าวว่า ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของทัศนคติด้านพฤติกรรม หรือการปฏิบัติ โดยขึ้นกับบรรทัดฐานของสังคมโดยเชื่อว่าในกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคตินั้นมีอยู่ 2 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 บุคคลจะตัดสินใจและให้การวินิจฉัยข้อมูลใหม่ที่ได้รับ โดยเอาความรู้ หรือข่าวสารค่านิยมที่เขาเคยได้รับมามีส่วนเกี่ยวข้องด้วย

ขั้นที่ 2 ทัศนคติจะเกิดขึ้นภายหลังจากการ ได้ทำการวินิจฉัย เปรียบเทียบหรือตัดสินใจ

นอกจากนี้ทิศทางของทัศนคติจะเปลี่ยนไปตามข้อมูลใหม่ที่ได้รับ ถ้าความขัดแย้งระหว่างทัศนคติกับข้อมูลใหม่น้อย และทิศทางเปลี่ยนไปตรงกันข้ามกับข้อมูลใหม่หากความขัดแย้งมีมาก

4. ทฤษฎีการมีส่วนร่วมในการกระทำ

เลอวิน (เฉลิมศักดิ์ รวยอารี. 2523 : 23 ; อ้างอิงมาจาก Lewin. 1947) กล่าวว่า การเปลี่ยนทัศนคติ และการเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลอาจทำได้โดยการสร้างสถานการณ์ ให้เกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากความคิดเห็นและความเชื่อส่วนใหญ่ของกลุ่มจะเป็นข้อมูลใหม่อันจะมีผลต่อการเปลี่ยนพฤติกรรม และความคิดเห็นของบุคคลได้ ดังนั้นเมื่อบุคคลได้รับข่าวสารใหม่ บุคคลนั้นจะเผชิญกับการตัดสินใจ โดยการเชื่อมข้อมูลใหม่ให้สัมพันธ์กับความรู้สึกเดิม ซึ่งอาจทำให้บุคคลต้องเปลี่ยนส่วนประกอบของทัศนคติก็ได้

5. ทฤษฎีการให้แรงเสริม

ฮอฟแลนด์ เจนนิส และเคลลี (เกษนิย์ สีมหาศาล .

2531 : 46 ; อ้างอิงมาจาก Hovland, Janis and Keley. 1953) กล่าวว่า เนื่องจากสภาพแวดล้อมในสังคมมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทักษะที่ถืออาจมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทักษะที่ดีอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงได้โดยเกิดจากสาเหตุดังนี้

5.1 บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติโดยอาศัยแรงจูงใจ

5.2 บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติโดยอาศัยการกระทำหรือการปฏิบัติจริง

5.3 บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติโดยอาศัยเทคนิคและการกระทำอันเหมาะสม

5.4 บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติโดยอาศัยหลักแห่งเหตุผล

จากทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติตั้งที่กล่าวมาทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงทัศนคตินั้นเป็นสิ่งที่สามารถจัดกระทำให้เกิดขึ้นได้ โดยการให้การเสริมแรง การให้มีส่วนร่วม การให้ความรู้ หรือประสบการณ์ใหม่ ตลอดจนการให้เรียนรู้สิ่งแวดล้อมทางสังคมก็อาจทำให้บุคคลปรับเปลี่ยนทัศนคติของตนให้เหมาะสมกับสถานะของสังคม ในทำนองเดียวกันทัศนคติทางบวกของนักเรียนในการเล่นการพนันก็ย่อมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ด้วยวิธีการและกระบวนการต่าง ๆ เหล่านี้เช่นกัน

1.5 ความหมายของการพนัน

ประมวลกฎหมายแพ่ง (ชุมพล โลหะชาละ . 2517 : 21 ; อ้างอิงมาจาก ประมวลกฎหมายแพ่ง . 2478 : 297) อธิบายความหมายของคำว่าพนันขึ้นต่อไว้ดังนี้

"การพนัน" คือ การเข้าเล่นเสี่ยงโชคซึ่งต้องใช้ไหวพริบและฝีมือ มาพนันเอาทรัพย์สินจะโดยชอบหรือไม่ชอบด้วยกฎหมายก็ตาม เช่น การเล่น

การพนันไพ่ตองบิลเลียดรู และตีผี เป็นต้น

"ขันต่อ" คือ การเล่นที่บุคคลสองฝ่ายมีความเห็นตรงข้ามในเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งไม่แน่นอน อันจะเกิดขึ้นในอนาคต และได้มาตกลงกันว่าถ้าเหตุการณ์เป็นไปตามนั้นจริง ฝ่ายหนึ่งแพ้ และอีกฝ่ายหนึ่งชนะ ฝ่ายแพ้จะต้องเสียเงินให้แก่ผู้ชนะตามที่ตกลงกันไว้ เช่น พนันกันว่าสะพานจะเปิดเมื่อใด ใครจะเป็นอธิบดีกรมตำรวจคนต่อไป แชมเปียนโลกมวยสากลคนต่อไปคือใคร เป็นต้น

รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์ (2519 : 76) กล่าวว่า การพนัน หมายถึง สัญญาที่ก่อให้เกิดการได้เสียเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน ซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด จากความหมายดังกล่าวอาจแยกองค์ประกอบได้ดังนี้

1. ต้องมีการได้เสียเงินหรือทรัพย์สิน
2. การได้เสียนั้นถือเอาผลของเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนเป็นเครื่องชี้ขาด (มีการเสี่ยงภัย)
3. คู่สัญญาไม่มีส่วนได้เสียเกี่ยวข้องกับผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนนั้น (ไม่มีส่วนได้เสียในผลแห่งการเสี่ยงภัย)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 565) กล่าวว่า พนัน หมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นด้วยการเสี่ยงโชคหรือฝีมือ

กรมอัยการ (ทนายภูธร. 2530 : 58-64) ให้ความหมายของการพนันว่า "สัญญาที่ก่อให้เกิดการได้หรือเสียซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน ซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนได้เสียเป็นเครื่องชี้ขาด" ซึ่งจะต้องประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 5 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่ 1 ต้องมีการได้หรือเสีย ถ้าไม่มีการได้หรือเสีย หรือได้เสียทางเดียว หรือได้เสียกันด้วยกัน ไม่ถือว่าเป็นการพนัน เช่น นาย ก. และ นาย ข. ตกลงกันว่าถ้านักมวยฝ่ายแดงชนะฝ่ายน้ำเงิน นาย ก. จะให้เงิน นาย ข. 100 บาท ถ้านักมวยฝ่ายน้ำเงินชนะฝ่ายแดง นาย ข. ไม่

ต้องเสียอะไร กรณีนี้ไม่ถือเป็นการพนัน เพราะ นาย ก. มีแต่เสียทางเดียว ส่วน นาย ข. มีแต่ได้ทางเดียวเช่นกัน หรือถ้า นาย ก. และ นาย ข. ตกลงกันใหม่ว่า ถ้านักมวยฝ่ายที่ตนเดิมพันเป็นฝ่ายชนะ ผู้แพ้พนันครั้งนี้จะต้องจ่ายค่าอาหารที่รับประทานด้วยกัน 1 มื้อ กรณีเช่นนี้ไม่ถือว่าเป็นการพนันเช่นกัน

ลักษณะที่ 2 สิ่งที่ได้เสียต้องเป็นเงินหรือทรัพย์สิน เช่น นาย ก. ตกลงกับนาย ข. ว่า ถ้าฟุตบอลไทยชนะมาเลเซีย นาย ก. จะจ่ายเงินให้นาย ข. 100 บาท ถ้ามาเลเซียชนะไทย นาย ข. ต้องจ่ายเงินให้นาย ก. 150 บาท กรณีนี้ถือเป็นการพนันเพราะมีการได้เสียเป็นเงิน แต่ถ้า นาย ก. และ นาย ข. ตกลงพนันกีฬาฟุตบอลครั้งนี้ใหม่ว่า ถ้าฝ่ายที่ตนเดิมพันชนะ คนที่แพ้จะต้องช่วยถางหญ้าให้กับคนชนะ กรณีนี้ถือว่าไม่เป็นการพนัน เพราะสิ่งที่ได้เสียเป็นแรงงานไม่ใช่เงินหรือทรัพย์สิน

ลักษณะที่ 3 ต้องถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด เช่น นาย ก. ตกลงกับ นาย ข. ว่า ถ้า นาย ค. มีอายุครบ 30 ปี เมื่อใด นาย ก. จะให้เงินนาย ข. 100 บาท กรณีเช่นนี้ไม่ใช่การพนัน เพราะผลในอนาคตเป็นสิ่งที่แน่นอนกล่าวคือต้องมีวันหนึ่ง นาย ค. อายุครบ 30 ปีแน่นอน หรือถ้า นาย ก. ตกลงกับ นาย ข. ว่า ถ้าทีมไทยได้เหรียญทองมากที่สุดในการแข่งขันซีเกมส์ นาย ก. จะจ่ายเงินให้นาย ข. 100 บาท แต่ถ้าไม่ใช่ นาย ข. จะต้องจ่ายเงินให้นาย ก. 100 บาท กรณีเช่นนี้เป็น การพนัน เพราะถือเอาผลการได้เหรียญทองเป็นเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด แต่ถ้ารู้ผลการได้เหรียญทองซีเกมส์ก่อนแล้ว ไม่เป็นการพนัน เพราะไม่ใช่เหตุการณ์ในอนาคต

ลักษณะที่ 4 คู่สัญญาต้องไม่มีส่วนได้ส่วนเสียในผลที่เสี่ยงภัยนั้น เช่น นาย ก. ตกลงกับ นาย ข. ว่า ภายในหนึ่งปี ถ้าไฟไหม้บ้าน นาย ก. จะให้เงิน นาย ข. 1,000 บาท ถ้าเกิดไฟไหม้บ้าน นาย ก. จะให้เงินนาย ข. 100,000 บาท กรณีไม่เป็นการพนัน เพราะคู่

สัญญาคือ นาย ก. มีส่วนได้เสียในผลที่เสี่ยงภัย คือถ้าไฟไหม้บ้าน นาย ก. นาย ก. ย่อมเสียหาย ซึ่งกรณีนี้เป็นการประกันภัย

ลักษณะที่ 5 ต้องมีผู้เล่นตั้งแต่สองฝ่ายขึ้นไป คือมีผู้จัดให้มีการเล่น การพนัน (เจ้ามือ) และมีผู้ร่วมเล่น เช่น นาย ก. เปิดบ่อนเล่นไพ่มี นาย ข. นาย ค. และนาย ง. ร่วมเล่นเอาเงินด้วย กรณีนี้ถือเป็นการพนัน อนุสรณ์ พินิจศักดิ์ (2528 : 6) ให้ความหมายของการพนัน ซึ่ง สอดคล้องกับ รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์ (2519 : 76) ว่า การพนัน หมายถึง ข้อตกลงที่ก่อให้เกิดการได้หรือเสียซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยทั้งสองฝ่ายถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน และไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ในการตัดสินการแพ้ชนะ

เสรีน บุณณะหิตานนท์ และคนอื่น ๆ (2531 : 21) ให้ความหมายของพฤติกรรมการพนันว่า หมายถึง การมีส่วนร่วมไม่ว่าจะโดยตรง หรือทางอ้อมในกิจกรรมแบบใดแบบหนึ่งหรือหลายแบบดังต่อไปนี้ คือ

1. การเล่นพนันเอาเงินหรือสิ่งของมีค่า สำหรับผู้เล่น (เช่น ลูกหินร่อนรูป เป่ากบ โยนเหรียญ เล่นว่าว ฯลฯ) ในเกมกีฬาระหว่างบุคคล (เช่น หมากกระดาน วิ่งแข่ง กระโดดเชือก ว่ายนํ้า ฯลฯ) ในเกมกีฬาที่แข่งขันเป็นทีม (เช่น ฟุตบอล วิ่งผลัด ตะกร้อ ฯลฯ) และในการนําสัตว์มาต่อสู้กัน (เช่น กัดปลา กัดจิ้งหรีด ชนกว่าง ฯลฯ) ในกรณีที่เจ้าตัวมีส่วนร่วมโดยทางอ้อม หมายถึง ไม่ได้ร่วมเล่นด้วยเพียงแต่ดูเพื่อน ๆ เล่น แต่ก็ได้วางเดิมพัน พนัน หรือ "ถือหาง" ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

2. เล่นพนันขันต่อหรือวางเดิมพัน โดยอาศัยกิจกรรมหรือเครื่องมือที่ผู้อื่นจัดให้มีขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือหารายได้ เช่น ในเกมกีฬาฟุตบอล มวย แข่งม้า ฯลฯ ในเกมบิลเลียด สนุกเกอร์หรือที่เรียกชื่ออย่างอื่นในการตีไม้ กัดปลา ชนวัว ชนกว่าง ฯลฯ

3. การเสี่ยงโชคในรูปของการซื้อสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หวยบิงบอง หวยซอง ฯลฯ การเสี่ยงโชคในรูปของการซื้อของเพื่อจับรางวัล

การเสี่ยงโชคด้วยการวางเงินแทงภาพ ไพ่ 3 ใบ ฯลฯ การเล่นเกมตู้ไฟฟ้า ฟุตบอลโต๊ะ สลอตมาซิน ฯลฯ

4. การพนันแบบที่เล่นกันในบ่อนโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า เงิน เหรียญ ขึ้นส่วนบางชนิด ฯลฯ เป็นอุปกรณ์ในการเล่น

ซึ่งสอดคล้องกับ บุรราคัม ชูระพันธ์ (2535 : 7) ให้ความหมายว่าการพนัน หมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งของมีค่าด้วยการเสี่ยงโชคหรือใช้ความสามารถ โดยทั้งสองฝ่ายถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนเป็นเครื่องชี้ในการตัดสินแพ้ชนะ ในกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. เล่นพนันหรือวางเดิมพันระหว่างนักเรียนด้วยกันในการเล่น เกมกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน
2. เล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับหรือลูกเต๋า เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
3. การเสี่ยงโชคในรูปของการซื้อสลากกินรวบ หรือสลากกินแบ่ง

1.6 ความหมายของทัศนคติในการเล่นการพนัน

จากความหมายของทัศนคติและความหมายของการพนันสามารถสรุปได้ว่าทัศนคติในการเล่นการพนัน หมายถึง ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นการพนัน ในกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ได้แก่ การเล่นพนันหรือการวางเดิมพันระหว่างนักเรียนด้วยกันในการเล่น เกมกีฬา เกมต่าง ๆ เล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า หรือเงินเหรียญ เป็นอุปกรณ์ในการเล่น ซึ่งอาจแสดงออกได้ 2 ด้านคือ

1. ทัศนคติที่ดีในการเล่นการพนัน หรือทัศนคติทางบวก (Positive Attitude) นักเรียนจะแสดงออกในลักษณะพึงพอใจ ชอบ สนใจในการเล่นการพนัน
2. ทัศนคติที่ไม่ดีในการเล่นการพนัน หรือทัศนคติทางลบ (Nagative Attitude) นักเรียนจะแสดงออกในลักษณะของความไม่พอใจ รังเกียจ ไม่สนใจในการเล่นการพนัน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยปรับปรุงและสร้างแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนันโดยใช้แนวทางของแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการพนัน ของ อภิรติ จันทรหอม (2535 : 141-142) และแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการพนันของบุษราคัม ชูระพันธ์ (2535 : 125-131)

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติในการเล่นการพนัน

งานวิจัยในต่างประเทศ

จาคอบส์ (Jacobs. 1987 : 1090) ได้ศึกษาพบว่า การเล่นการพนันตั้งแต่วัยเด็กเป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปสู่การมีบุคลิกลักษณะเป็นนักพนันในอนาคต (Pathological Gambles) ซึ่งสอดคล้องกับ แอลบานิส (อภิรติ จันทรหอม. 2535 : 3 ; อ้างอิงมาจาก Albancze. 1982 :

1683A) ได้ศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันจะเพิ่มมากขึ้นตามอายุของผู้เล่น

*พิชัย สินปิยะวรรณ และเนบิล (อนุสรณ์ พินิจศักดิ์. 2528 : 27; อ้างอิงมาจาก Pichai Sinpiyawarn and Nable. 1977 : 1-4) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพนันคาสิโน พบว่าประเภทของผู้เล่นการพนันผู้ชายมักชอบเล่นการพนันมากกว่าผู้หญิง คนผิวขาวมักชอบเล่นการพนันมากกว่าชนผิวอื่น ๆ และประชาชนที่เล่นการพนันมากที่สุดมีอายุระหว่าง 8-24 ปี

เลอซีเยอร์ และคนอื่น ๆ (อภิรติ จันทรหอม. 2534 : 4 ; อ้างอิงมาจาก Lesieur and others. 1987 : 1091) ได้ศึกษาพบว่า เยาวชนร้อยละ 38 ที่บิดามารดาเป็นนักพนันเยาวชนเหล่านี้เมื่อโตขึ้นจะมีบุคลิกลักษณะเป็นนักพนันเช่นเดียวกับบิดามารดา

งานวิจัยในประเทศไทย

เสรีน บุณณะหิตานนท์ และคนอื่น ๆ (2531 : 174) ได้ศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมการเล่นการพนันของ เด็กและเยาวชนไทยจากทั่วประเทศ อายุตั้งแต่ 5 ขวบ ถึง 20 ปี ในกลุ่มนักเรียนอนุบาล ประถมศึกษา

มัธยมศึกษา อุดมศึกษา และเยาวชนที่ประกอบอาชีพแล้ว รวมจำนวนทั้งสิ้น ประมาณ 1,600 คน โดยคณะผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมการณ์ ใน กลุ่มนักเรียนอนุบาล ประถมศึกษา และเยาวชนในชุมชนแออัด กลุ่มตัวอย่างที่ เหลือให้ตอบแบบสอบถามพฤติกรรมการณ์ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง ถึงร้อยละ 77 เป็นผู้ที่มิประสบการณ หรือมิพฤติกรรมการณ์ประเภทใด ประเภทหนึ่งหรือหลายประเภท และสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชน เหล่านี้มีพฤติกรรมดังกล่าวเกิดจาก บิดามารดาหรือผู้ปกครองแสดงท่าที เฉยเมย หรือยินยอมให้บุตรหลานของตนมิพฤติกรรมการณ์ จะทำให้เด็กมิ ประสบการณในเรื่องนั้น ๆ หรือในสิ่งเหล่านั้นมากกว่ากรณีที่ไม่ยินยอมหรือ ห้ามปราม และยังเป็นที่บิดามารดาผู้ปกครองญาติผู้ใหญ่ หรือผู้ใหญ่ที่ไม่ใช่ ญาติที่อยู่ในบ้านเดียวกันกระทำ หรือแสดงให้เห็นเป็นตัวอย่างด้วยแล้วก็ยังคง ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการณ์ของเด็กมาก ซึ่งสอดคล้องกับ สุชา จันทรเอม และสุรางค์ จันทรเอม (2529 : 168) ศึกษาพบว่า ประสบการณหรือพฤติกรรมการณ์ของผู้ปกครองจะมีส่วนทำให้เด็กมิ พฤติกรรมการณ์เล่นการพนันเพราะเด็กจะเกิดการเลียนแบบ หรือเอาอย่าง ผู้ปกครองของตน ในทานองเดียวกัน ณรงค์ศักดิ์ ตะละภัก (2527 : 46) กล่าวว่า ผู้ปกครองชอบเล่นการพนัน เปิดการเล่นที่บ้านเป็นประจำ หรือออก จากบ้านเพื่อไปเล่นการพนันจะเป็นสื่อจูงใจให้เด็กเป็นนักการพนันได้เป็น อย่างดี และถ้าผู้ปกครองห้ามเด็กเล่นการพนันเพราะการพนันเป็นสิ่งไม่ดีแต่ ผู้ปกครองเล่นการพนัน จะทำให้เด็กไม่ทำตามกับผู้ปกครองสั่งสอนแต่จะทำตาม ผู้ปกครองทำ

พรเพ็ญ เพชรสุขศิริ (2523 : 67) ได้ศึกษาแบบจำลองความ คาดคะเนปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการกระทำผิดกฎหมายของเยาวชน ผลการ ศึกษาพบว่า เยาวชนที่ทาผิดมาจากครอบครัวที่มีรายได้น้อย บิดามารดามี รายได้น้อยไม่แน่นอน เยาวชนเหล่านี้จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวกับ การเล่นการพนัน ซึ่งสอดคล้องกับ พิมพ์รัตน์ จงเจษฎากุล (2527 :

บทคัดย่อ) ได้ศึกษาปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีผลต่อการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กกลางผลการศึกษาพบว่า เด็กและเยาวชนที่กระทำผิดส่วนใหญ่มีบิดามารดาที่มีอาชีพไม่แน่นอน มีรายได้น้อย ไม่เพียงพอกับรายจ่าย สาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนกระทำผิดอีกประการหนึ่งคือ การคบเพื่อนสนิทที่ชักชวนให้กระทำผิด โดยเฉพาะเพื่อนที่ชอบเล่นการพนัน ชอบเที่ยวเตร่ ดื่มสุรา และมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนอื่น ๆ

* นิยดา ชูณหะวงศ์ และคนอื่น ๆ (2524 : 30-32) ได้ศึกษาความคิดเห็นของประชาชนที่เกี่ยวข้องกับการตั้งบ่อนคาสิโนในเมืองไทย ผลการศึกษาพบว่า ประชาชนที่ไม่เห็นด้วยให้เหตุผลไว้อย่างหนึ่งว่า เศรษฐกิจในเมืองไทยยังไม่ดีพอ จะทำให้คนคิดจะรวยทางลัดมากขึ้นกล่าวคือ คนจนจะหันไปเล่นการพนันมากขึ้น และการพนันจะทำให้บุคคลเหล่านี้ยากจนลงไ้มากกว่าเดิม

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์

2.1 ความหมายของการให้คำปรึกษา

ได้มีผู้ให้ความหมายของการให้คำปรึกษาไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

โรเจอร์ (Roger. 1942 : 3) กล่าวว่า การให้คำปรึกษา หมายถึง การติดต่อสัมพันธ์โดยตรงระหว่างบุคคล โดยที่บุคคลหนึ่งต้องการความช่วยเหลือจากบุคคลหนึ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมต่าง ๆ ของเขา

โครว์ และโครว์ (Crow and Crow. 1962 : 164) กล่าวว่า การให้คำปรึกษา หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้คำปรึกษากับผู้รับคำปรึกษา เพื่อช่วยให้ผู้รับคำปรึกษารู้จักและเข้าใจตนเอง ทำให้เขาสามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาตนเองได้

เบิร์คส์ และเทฟเฟิลส์ (Burks and Steffire. 1979 :

14) กล่าวว่า การให้คำปรึกษาหมายถึง สัมพันธภาพอันเป็นวิชาชีพระหว่างผู้ให้คำปรึกษาที่ผ่านการฝึกฝนอบรมกับผู้รับคำปรึกษา โดยปกติสัมพันธภาพนี้จะเป็นไปในรูปแบบบุคคล แต่ในบางครั้งก็เกี่ยวข้องกับบุคคลมากกว่าสองคนขึ้นไป เป็นการช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเข้าใจและมองชีวิตของตนเองได้ชัดเจน กระจำงแจ้ง ตลอดจนเรียนรู้ที่จะก้าวไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตนเป็นผู้ตัดสินใจเลือกด้วยทางเลือกและวิธีการที่เหมาะสม

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2529 : 1) กล่าวว่า การให้คำปรึกษาเป็นกระบวนการที่แสดงถึงมนุษยสัมพันธ์ที่ละเอียดอ่อนระหว่างบุคคล โดยบุคคลหนึ่งทำหน้าที่ให้คำปรึกษา และอีกบุคคลหนึ่ง คือผู้มาขอรับคำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาหมายถึงบุคคลที่ได้รับการศึกษา มีประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถในทางการให้คำปรึกษาและทางจิตวิทยา สามารถให้ความช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้มาขอรับคำปรึกษา เพื่อให้บุคคลที่มารับคำปรึกษาเข้าใจปัญหาหรือเรื่องราวที่นำมาปรึกษา สามารถใช้พลังปัญญาและความสามารถของตนเองในการตัดสินใจตกลงใจที่จะเลือกกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งในวิถีทางที่เหมาะสมที่เขาปรารถนา และในที่สุดบุคคลที่มาขอรับคำปรึกษาจะสามารถป้องกันปัญหา แก้ปัญหา และพัฒนาตนเอง ได้อย่างเหมาะสมที่สุด

วัชร ทรัพย์มี (2533 : 5) กล่าวว่า การให้บริการปรึกษา เป็นกระบวนการของสัมพันธภาพระหว่างผู้ให้บริการปรึกษา ซึ่งเป็นนักวิชาชีพที่ได้รับการฝึกอบรมกับผู้รับบริการซึ่งต้องการความช่วยเหลือ เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจสิ่งแวดล้อมเพิ่มขึ้น ได้ปรับปรุงทักษะในการตัดสินใจและในการแก้ปัญหา ตลอดจนปรับปรุงความสามารถในการที่จะทำให้ตนเองพัฒนาขึ้น

อาภา จันทรสกุล (2533 : 2-3) กล่าวว่า การให้คำปรึกษาเป็นกระบวนการให้ความช่วยเหลือ โดยผู้ขอรับคำปรึกษาพบปะกับผู้ให้คำปรึกษา ภายใต้สัมพันธภาพที่ช่วยให้ผู้ขอรับคำปรึกษาเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง

สภาพแวดล้อม และปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ได้ดีขึ้น ผู้ให้คำปรึกษาใช้เทคนิคและวิธีการทางจิตวิทยาช่วยให้ผู้มาขอรับคำปรึกษามีโอกาสสำรวจความรู้สึก ค่านิยม ตลอดจนข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับตนเองเพื่อนำไปสู่ทักษะในการแก้ปัญหาดำเนินชีวิตของตนเองได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

พรรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง (2535 : 106) กล่าวว่า การให้คำปรึกษา หมายถึง กระบวนการที่จะช่วยให้ผู้ประสบปัญหา สามารถแก้ไข ปัญหาได้ด้วยตนเองรู้จักและเข้าใจตนเองได้เป็นอย่างดี สามารถเป็นผู้นำแห่งตนเองได้ และสามารถวางแผนทางของชีวิตในอนาคตได้สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้ และมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

รวีวรรณ ชินะตระกูล (2537 : 182) กล่าวว่า การให้คำปรึกษาเป็นกระบวนการที่ผู้รับคำปรึกษาได้รับความช่วยเหลือด้วยการพูดคุยกัน เกิดจากบุคคลสองฝ่ายทำงานร่วมกัน คือ ฝ่ายให้คำปรึกษากับฝ่ายผู้รับคำปรึกษา โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยเหลือฝ่ายผู้รับคำปรึกษาให้สามารถช่วยตนเอง แก้ปัญหาของตนได้ด้วยดี

จากคำจำกัดความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การให้คำปรึกษา คือ กระบวนการของความสัมพันธ์ ระหว่างผู้ให้คำปรึกษากับผู้รับคำปรึกษา โดยผู้ให้คำปรึกษาใช้เทคนิคและวิธีการต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาได้เข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ช่วยตนเองในการป้องกันปัญหา แก้ไขปัญหา ตัดสินใจเลือกในวิถีทางที่เหมาะสมแก่ตนเองพัฒนาตนเอง ตลอดจนเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมในทางที่ดี

2.2 การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล

ความหมายของการให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2529 : 179) ได้อธิบายความหมายของการให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลว่า เป็นสัมพันธภาพของการช่วยเหลือส่วนบุคคล ระหว่างผู้ให้คำปรึกษาและผู้รับคำปรึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วย

ให้ผู้รับบริการเข้าใจตนเองและสิ่งแวดล้อม สามารถแก้ปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ และสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เจียรนัย ทรงชัยกุล (2529 : 407) กล่าวว่า การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล เป็นการให้คำปรึกษาที่ผู้ให้คำปรึกษา ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้มาขอรับคำปรึกษา โดยให้คำปรึกษาเป็นการส่วนตัวแต่บุคคลเฉพาะรายในแต่ละครั้ง เพื่อให้เขาสามารถเข้าใจตนเอง และสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น สามารถเผชิญปัญหาที่กำลังประสบอยู่ได้ และมีทักษะในการแก้ปัญหาด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม สามารถวางโครงการชีวิตของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มขีดความสามารถ

วัฒนา พัชรวานิช (2531 : 152) กล่าวถึง การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลว่า เป็นการช่วยผู้ประสบปัญหาให้สามารถแก้ไขได้ด้วยตนเอง เป็นผู้นำแห่งตนเข้าใจตนเอง วางแนวชีวิตในอนาคต สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม และมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ทิพวรรณ กิตติพร (2535 : 7-8) กล่าวถึง การให้คำปรึกษารายบุคคลว่า เป็นกระบวนการช่วยเหลือของผู้ให้คำปรึกษา ซึ่งเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมคือ มีทักษะในการพัฒนาตนเอง และได้รับการศึกษาอบรมเกี่ยวกับทางการให้คำปรึกษาช่วยผู้มาขอรับคำปรึกษาที่มีจำนวน 1 คน ซึ่งเป็นบุคคลที่ปกติแต่มีปัญหา และความคับข้องใจต่าง ๆ โดยมีผู้ให้คำปรึกษาทำหน้าที่เอื้ออำนวย ให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีและบรรยากาศที่ปลอดภัย เพื่อให้ผู้มาขอรับคำปรึกษารู้สึกไว้วางใจในการเปิดเผยความรู้สึกนึกคิด และเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นปัญหา และด้วยความช่วยเหลือของผู้ให้คำปรึกษาจะช่วยให้ผู้มาขอรับคำปรึกษาได้เกิดการสำรวจตนเอง การเข้าใจตนเอง และการลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่พึงปรารถนา อันจะนำไปสู่การพัฒนาความเจริญงอกงามส่วนบุคคลต่อไป

รวิวรรณ ชินะตระกูล (2537 : 194) กล่าวถึง การให้คำปรึกษารายบุคคลว่าเป็นการช่วยเหลือเด็ก โดยมีการพบปะกันระหว่างผู้ให้คำปรึกษากับผู้รับบริการซึ่งเป็นการช่วยเหลือให้ผู้รับบริการเข้าใจตนเองและสิ่งแวดล้อมแล้วนำไปสู่การป้องกันปัญหา ตัดสินใจปัญหา พัฒนาตนเองได้ สมความปรารถนา

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลเป็นกระบวนการช่วยเหลือบุคคลเป็นการส่วนตัวระหว่างผู้ให้คำปรึกษาและผู้รับคำปรึกษาม เพื่อช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาสามารถแก้ไขปัญหาดได้ด้วยตนเอง เข้าใจตนเองและสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น ตลอดจนสามารถตัดสินใจด้วยตนเอง วางแนวชีวิตในอนาคต และมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ข้อดีของการให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล

เจียรนัย ทรงชัยกุล (2529 : 411) ได้กล่าว ถึงข้อดีของการให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลดังนี้

1. ผู้รับคำปรึกษาได้รับความช่วยเหลือในการแก้ไขปัญหเฉพาะของเขา จากผู้ให้คำปรึกษาโดยตรงด้วยความละเอียด ครอบคลุม และรอบคอบอย่างเพียงพอ
2. ผู้รับคำปรึกษาเป็นจุดสนใจของผู้ให้คำปรึกษาแต่เพียงผู้เดียวในการให้คำปรึกษาในแต่ละครั้ง เขาจึงเป็นผู้ที่ควรจะได้รับประโยชน์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างเต็มที่
3. ผู้รับคำปรึกษากล้าที่จะเปิดเผยตนเองอย่างอิสระกับผู้ให้คำปรึกษา ซึ่งจะช่วยให้การวินิจฉัยปัญหาและหาแนวทางแก้ไขได้อย่างถูกต้องอย่างรวดเร็ว
4. ผู้รับคำปรึกษาไม่ต้องกังวลถึงความคิดเห็น และความรู้สึกหรือข้อเสนอแนะของผู้อื่นนอกจากของผู้ให้คำปรึกษาเพียงผู้เดียวระหว่างการให้

คำปรึกษา

5. ผู้รับคำปรึกษาไม่ต้องวิตกกังวลถึงความไม่พร้อมทางด้านทักษะในเรื่องมนุษยสัมพันธ์หรือบุคลิกภาพที่ไม่เหมาะสมของเขาในการแสดงออกกับผู้อื่น เพราะเขาจะมีความสัมพันธ์เฉพาะกับผู้ให้คำปรึกษาแต่เพียงผู้เดียว ในระหว่างการให้คำปรึกษา

ข้อจำกัดของการให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล

เจียรนีย์ ทรงชัยกุล (2529 : 411) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดบางประการของการให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลดังนี้

1. ผู้รับคำปรึกษาซึ่งอยู่ในวัยรุ่นโดยทั่วไปมีความเชื่อว่า ปัญหาที่ตนประสบนั้นเพื่อนรุ่นเดียวกันจะเข้าใจ และหาทางออกให้ได้ดีกว่าความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ต่างวัย และต่างความคิดจากเขา เช่น ครูแนะแนว เป็นต้น
2. ผู้รับคำปรึกษาซึ่งอยู่ในวัยรุ่นโดยธรรมชาติไม่ต้องการแสดงตนอย่างเปิดเผยว่า ไม่มีความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยตนเองให้ผู้ใหญ่ได้รู้ เพราะเกรงจะเสียสถานภาพที่ตนจะถูกมองว่าเป็นเด็ก
3. ผู้รับคำปรึกษาเสียโอกาสอันดีที่จะเสริมสร้างทักษะทางมนุษยสัมพันธ์และการปรับตัวต่าง ๆ กับเพื่อนคนอื่น ๆ ในวัยเดียวกันที่เผชิญปัญหาที่คล้ายคลึงกับตน
4. ผู้รับคำปรึกษาอาจจะเกิดความเคยชินที่จะไว้วางใจ และต้องการพึ่งพาความช่วยเหลือเฉพาะจากผู้ให้คำปรึกษา
5. การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล เป็นกิจกรรมที่ต้องใช้เวลา และบุคคลซึ่งมีอยู่จำกัด ดังนั้นนักเรียนบางคนที่ต้องการได้รับการให้คำปรึกษาจึงอาจจะไม่ได้รับบริการโดยทั่วถึง

2.3 ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ (Rational-Emotive Therapy) ซึ่งมีชื่อย่อว่า RET ผู้ให้กำเนิดทฤษฎีนี้คือ อัลเบิร์ต เอลลิส ทฤษฎีนี้เน้นการแก้ปัญหาด้วยสติปัญญา การจัดความคิดที่ไม่มีเหตุผลไปยังความคิดที่มีเหตุผล หรือเป็นการเรียนรู้ที่จะคิดอย่างมีเหตุผล ได้มีผู้นำเอาทฤษฎีนี้มาใช้ หรือเผยแพร่ทั้งในลักษณะของการให้คำปรึกษาและการบำบัด และได้เรียกชื่อแตกต่างกันออกไป เช่น ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผลและอารมณ์ ทฤษฎีการให้คำปรึกษาว่าด้วยเหตุผลและอารมณ์ ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบพิจารณาเหตุผลและอารมณ์ แต่ในที่นี้ผู้วิจัยใช้ชื่อว่าทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

2.3.1 ภูมิหลังของทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

เอลลิส และไวท์เลย์ (อาพันธ์ ทันสม. 2535 : 30 ; อ้างอิงมาจาก Ellis and Whiteley. 1979 : 145) กล่าวถึงเบื้องหลังของทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ว่าได้รับอิทธิพลมาจากความคิดทางปรัชญา เช่น อิพิคตีส และมาร์คัส ออริเลียส และจิตบำบัด เช่น แอดเลอร์ และเคลลี หรือจากความคิดของเชกเบียร์ที่กล่าวว่า "ไม่มีอะไรที่จะดีหรือเลว แต่ความคิดจะทำให้สิ่งนั้นดีหรือเลว"

คมเพชร ฉัตรสุกกุล (2530 : 101) ก็ได้กล่าวถึงภูมิหลังของทฤษฎีของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ของเอลลิสนี้เกิดมาจากความคิดของนักปราชญ์และจากประสบการณ์ของเอลลิสที่ได้ทำหน้าที่ในการช่วยเหลือผู้ที่มีปัญหาซึ่งทำให้เอลลิสได้ข้อสรุปที่มีเหตุผลว่า การให้คำปรึกษาจะต้องทำให้ผู้มีปัญหาหยุดการสอนตัวเองในการกระทำตามความคิดที่ไม่มีเหตุผล ความคิดเก่า ๆ และผู้ให้คำปรึกษาจะต้องสอนให้เขาคิดอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับตนเองและโลกภายนอก

2.3.2 การพิจารณามนุษย์และหลักการของทฤษฎีการให้คำปรึกษา แบบเหตุผล-อารมณ์

วัชร ทรัพย์มี (2533 : 106-107) ได้กล่าวถึงการพิจารณามนุษย์ และหลักการของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. มนุษย์เป็นผู้ที่มีเหตุผลและไร้เหตุผล เมื่อมนุษย์ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลจะนำไปสู่การกระทำอย่างมีประสิทธิภาพ
2. ในกระบวนการพัฒนาการ มนุษย์ได้รับการสั่งสอน หรือได้รับประสบการณ์ให้เกิดความคิดเกี่ยวกับตนเองและบุคคลอื่นในแงุ่มต่าง ๆ กัน ซึ่งก่อให้เกิดอารมณ์รัก รื่นเริง อารมณ์โกรธ เศร้าโศกเป็นทุกข์
3. อารมณ์อันชุ่มฉ่ำของมนุษย์มีรากฐานมาจากการที่มนุษย์มีความคิดอันไร้เหตุผล ซึ่งได้มาจากการรับรู้และทัศนคติที่มีต่อเหตุการณ์นั้น ๆ ตามลำพัง แต่ตัวเหตุการณ์เองไม่ได้ก่อให้เกิดอารมณ์อันชุ่มฉ่ำ
4. มนุษย์มีความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงความคิด และค่านิยมอันไร้เหตุผลของตนได้ซึ่งจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการกระทำ ดังนั้นควรที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดอันไร้สาระเสียใหม่โดยเปลี่ยนระบบการคิด และการรับรู้ไปสู่ความคิดอันมีเหตุผล
5. มนุษย์ยังคงเป็นมนุษย์ คือยังมีข้อจำกัดและข้อผิดพลาด ไม่ได้รอบรู้ไปหมด ดังนั้นในบางครั้งมนุษย์อาจเอาชนะอุปสรรคและข้อจำกัดได้บ้างแม้จะไม่สมบูรณ์แบบก็ตาม
6. มนุษย์ทุกคนต้องตาย แต่ยังไม่มียุติพิสูจน์ได้ว่าตายแล้วไปไหนหรือหลังจากตายแล้วจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ดังนั้นควรทำให้ดีที่สุดขณะที่มีชีวิตอยู่ไม่ใช่หวังไปตั้งต้นชีวิตใหม่ชาติหน้าหรือปล่อยชีวิตไปตามยถากรรม
7. ความสุขเป็นสิ่งที่ทุกคนปรารถนา แต่เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์โลกที่มีอายุยืนยาวเฉลี่ยแล้ว 75 ปี ฉะนั้นควรมีจุดประสงค์เพื่อความ

สุขระยะยาวดีกว่าระยะสั้น

8. พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลจากสังคม ซึ่งเราต้องตระหนักและในขณะเดียวกันเราก็มีเสรีภาพที่จะเลือกกระทำ แต่ต้องยอมรับว่าเสรีภาพมีข้อจำกัด การที่จะปฏิเสธข้อจำกัดของเสรีภาพเป็นสิ่งที่ทำลายตนเอง ถ้าไม่มีข้อจำกัดใดเลยจะทำให้สังคมวุ่นวาย หรือปราศจากเสรีภาพก็จะทำให้มนุษย์เฉื่อยชาขาดความมีชีวิตชีวา

9. มนุษย์เกิดมามีความโน้มเอียงที่จะมีเหตุผล ต้องการรักษาตนเอง รักตนเอง อยากพัฒนาตนเอง แต่ในบางครั้งอาจเกิดการพ่ายแพ้ตนเอง หรือทอดทิ้ง โดยถือเอาความพอใจในระยะสั้น หลีกเลียงที่จะใช้ความคิดอย่างทะลุปรุโปร่ง

10. เนื่องจากความคิด อารมณ์ และการกระทำที่มีความสัมพันธ์กัน โดยเน้นอิทธิพลของความคิดมาก ดังนั้นในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ จะช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาได้ปรับปรุงปรัชญาชีวิตของตน ซึ่งจะมีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ และการกระทำไปสู่แนวทางที่พึงปรารถนา

11. ผู้ให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์ มีความเชื่อว่าคนเรามีกรอบแห่งความคิดหรือการรับรู้ของตนเอง ดังนั้นผู้ให้คำปรึกษาต้องทำความเข้าใจกรอบความคิดของผู้ขอรับคำปรึกษา

12. ผู้ให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์ เชื่อว่าบุคคลวางเงื่อนไขตนเองให้รู้สึกไม่สบายใจหรือมีปัญหา โดยมีความคิดหรือความเชื่อผิด ๆ ซึ่งคนที่มียุทธาก็คือคนที่พูดกับตนเองซ้ำซากด้วยความเชื่อที่ผิด ๆ

2.3.3 ปรัชญาและหลักการของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

แนวความคิดพื้นฐานตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์เอลลิสได้ประยุกต์มาจากแนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยเน้นที่กระบวนการปัญญาของบุคคลคือการบำบัดพฤติกรรมทางปัญญา (Cognitive Behavior Therapy) ซึ่งมีแนวคิดพื้นฐานว่า กระบวนการปัญญาของตนซึ่งได้แก่ การรับรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะ เป็นสื่อกลางระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรม โดยที่กระบวนการปัญหานี้เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคล (นิภา เลิศลือชาชัย. 2533 : 5) จากแนวความคิดในการเปลี่ยนพฤติกรรมที่เน้นกระบวนการปัญญา เอลลิสเชื่อว่าการที่บุคคลเกิดปัญหาทางอารมณ์และพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปมีสาเหตุมาจากบุคคลมีความเชื่อ หรือความคิดที่ไม่มีเหตุผล ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามทฤษฎี ABC ของเอลลิส ดังนี้ (อาพันธ์ ทันสม. 2535 : 32-33 ; อ้างอิงมาจาก Ellis and Whiteley. 1979 : 15-16,29)

A ย่อมาจาก Activating Experience or Event หมายถึงประสบการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

B ย่อมาจาก Beliefs หมายถึง ความเชื่อหรือความคิดที่มีต่อเหตุการณ์

C ย่อมาจาก Consequences หมายถึง ผลทางอารมณ์หรือพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อเหตุการณ์

เอลลิสได้อธิบายว่า เมื่อมีประสบการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น (A) บุคคลจะมีความเชื่อหรือความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์หรือเหตุการณ์นั้น (B) ซึ่งความเชื่อหรือความคิดของบุคคลต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นสาเหตุที่ทำให้บุคคลเกิดอารมณ์และพฤติกรรม (C)

แนวคิดในการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ถือว่า เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น (A) ไม่ได้เป็นสาเหตุให้บุคคลเกิดอารมณ์และ

พฤติกรรม (C) โดยตรง แต่ความคิดหรือความเชื่อของบุคคลต่อเหตุการณ์นั้น (B) เป็นสาเหตุให้บุคคลเกิดอารมณ์และพฤติกรรมดังกล่าว ดังนั้นการช่วยให้บุคคลสามารถเปลี่ยนความคิดได้อย่างมีเหตุผลจะนำไปสู่อารมณ์และพฤติกรรมที่เหมาะสมยิ่งขึ้น (อาพันธ์ ทันสม. 2535 : 33 ; อ้างอิงมาจาก Ellis and Whiteley : 16,45)

จากแนวความคิดที่เห็นว่า ความเชื่อหรือความคิดที่ไม่มีเหตุผลของบุคคลเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาทางอารมณ์และพฤติกรรม แต่เมื่อบุคคลสามารถเปลี่ยนความเชื่อหรือความคิดได้อย่างมีเหตุผล จะเป็นผลให้บุคคลมีอารมณ์ และพฤติกรรมที่เหมาะสมยิ่งขึ้น จะเห็นได้ว่าความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของบุคคลมีอิทธิพลซึ่งกันและกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งแนวความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของบุคคลนั้น เอลลิสได้เสนอแนวคิดที่ว่า ความคิด ความรู้สึก และการกระทำของมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กันคือ ความคิดมีอิทธิพลต่อความรู้สึก และการกระทำ ความรู้สึกมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำ และการกระทำมีอิทธิพลต่อความคิดและความรู้สึก ดังนั้นถ้าบุคคลปรับลักษณะใดลักษณะหนึ่งให้เปลี่ยนไปก็จะทำให้ลักษณะอื่นเปลี่ยนแปลงไปด้วย (อาพันธ์ ทันสม. 2535 : 33 ; อ้างอิงมาจาก Ellis and Whiteley. 1979 : 44)

2.3.4 ลักษณะความคิดที่มีเหตุผลและไม่มีเหตุผล

ลักษณะความคิดที่มีเหตุผล และไม่มีเหตุผลมีความสำคัญต่อวิธีการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์ เป็นอย่างมาก เพราะทฤษฎีนี้มีแนวคิดพื้นฐานที่เห็นว่าความเชื่อหรือความคิดที่ไม่มีเหตุผลของบุคคลเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาทางอารมณ์และพฤติกรรม และเมื่อบุคคลเปลี่ยนความเชื่อ หรือความคิดได้อย่างมีเหตุผล จะทำให้บุคคลมีอารมณ์และพฤติกรรมที่เหมาะสมยิ่งขึ้น เอลลิส และไวท์เลย์ (อาพันธ์ ทันสม. 2535 : 34-35 ; อ้างอิงมาจาก Ellis and Whiteley. 1979 : 3-4)

ได้เสนอแนวคิดที่ไม่มีเหตุผลของบุคคลไว้ 3 ลักษณะ คือ

แนวคิดที่ 1 ฉันต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถ มีความเหมาะสม และประสบความสำเร็จ ฉันต้องได้รับการยอมรับจากทุกคน ถ้าฉันทำสิ่งเหล่านี้ไม่ได้มันเป็นเรื่องเลวร้ายมากสำหรับฉัน ฉันไม่สามารถทนต่อความล้มเหลวที่เกิดขึ้นได้ ถ้าฉันไม่สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นแล้วนั่นหมายความว่า ฉันเป็นคนที่ใช้การไม่ได้ บุคคลที่ยึดมั่นในความคิดที่ไม่มีเหตุผลเช่นนี้ เขามีแนวโน้มที่จะรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองไม่มีคุณค่า กังวลใจ และเกิดอารมณ์เศร้าซึม กลัว มีความทุกข์ที่ฝังแน่นในจิตใจ ควบคุมจิตใจของตนเองไม่ได้ และอาจทำให้บุคคลมีอาการทางโรคประสาท

แนวคิดที่ 2 เมื่อฉันต้องการให้บุคคลอื่นทำสิ่งใดให้แกฉัน บุคคลนั้นต้องปฏิบัติต่อฉันอย่างดี ให้ความยุติธรรมและถูกต้อง มันเป็นเรื่องเลวร้ายมาก ถ้าเขาไม่สามารถทำในสิ่งที่ฉันต้องการได้ ฉันไม่สามารถทนได้ ถ้าเขาแสดงความรังเกียจฉัน หากเขาไม่สามารถทำให้ฉันพอใจได้ เขาควรถูกตำหนิ และกลายเป็นคนไม่มีคุณค่า

บุคคลที่ยึดมั่นในความคิดที่ไม่มีเหตุผลเช่นนี้ เขามีแนวโน้มเป็นคนที่โกรธง่าย ชอบตำหนิหรือประนามผู้อื่น ดื้อรั้น และมีความรุนแรง ทัศนคติสูง อาฆาตพยาบาท คิดแค้นแค้นและอาจกลายเป็นฆาตกรได้

แนวคิดที่ 3 ฉันต้องการได้รับทุกสิ่งทุกอย่างที่ฉันต้องการซึ่งสิ่งเหล่านั้นจะต้องมีเป็นไปในทางบวก และเป็นไปในทิศทางที่ฉันต้องการให้เป็นโดยปราศจากอุปสรรคและความยากลำบากใด ๆ ฉันไม่สามารถทนต่อสภาพความคับข้องใจหรือไม่เป็นไปตามที่คิดได้

บุคคลที่มีแนวคิดที่ไม่มีเหตุผลในลักษณะดังกล่าวนี้ เขาจะมีความรู้สึกโกรธง่าย ซึมเศร้า มีความอดทนต่ำ มีพฤติกรรมหลีกหนี ปล่อยเวลาโดยเปล่าประโยชน์ ขาดวินัย และผลัดวันประกันพรุ่ง

นอกจากนี้ เอลลิส ยังได้เสนอลักษณะความคิดที่ไม่มีเหตุผล และลักษณะความคิดที่มีเหตุผล โดยได้จำแนกให้เห็นอย่างชัดเจน ดังนี้ (Patterson. 1966 : 110-112 ; citing Ellis. 1962 : 72-76)

ลักษณะความคิดที่ไม่มีเหตุผล

1. บุคคลต้องได้รับความรักและการยอมรับจากทุกคน ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเพราะไม่มีโอกาสเป็นจริงได้ หากบุคคลยังยึดมั่นในความคิดเช่นนี้จะทำให้ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง และรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย
2. บุคคลต้องมีความเพียบพร้อมสมบูรณ์แบบ มีความเหมาะสม และประสบผลสำเร็จ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเพราะจะทำให้บุคคลที่รู้สึกไม่มีคุณค่ากลัวความล้มเหลว
3. บุคคลที่เป็นคนเลว น่ารังเกียจและชั่วร้าย ควรจะถูกตำหนิหรือลงโทษ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเนื่องจากไม่มีมาตรฐานที่แท้จริงที่จะประเมินความเลวหรือความชั่วร้ายของบุคคล
4. เป็นสิ่งเลวร้ายมากถ้าสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นไปตามที่บุคคลต้องการให้เป็น ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเนื่องจากความผิดหวังเป็นเรื่องธรรมดา การที่บุคคลถือว่าความผิดหวังเป็นสิ่งเลวร้ายที่ตนไม่สามารถทนได้นั้น จะทำให้บุคคลเกิดความเสียใจอย่างรุนแรง และทำให้สถานการณ์นั้นเป็นเรื่องใหญ่และร้ายแรงกว่าที่เป็นอยู่
5. อารมณ์ไม่เป็นสุข เกิดจากสภาพการณ์ภายนอกตัวบุคคล ซึ่งไม่สามารถควบคุมมันได้ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเพราะความทุกข์นั้นเกิดขึ้นจากปฏิกิริยาของบุคคลที่มีต่อสภาพการณ์ภายนอก จะทุกข์มากเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลเป็นสำคัญ บุคคลที่คิดไม่มีเหตุผลเช่นนี้จะรู้สึกหงุดหงิด มีอาการฉุนเฉียว ขาดความเป็นตัวของตัวเอง และไม่กล้าตัดสินใจต่อสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น

6. บุคคลต้องวิตกกังวลต่อสิ่งที่เป็นอันตราย หรือน่ากลัวอยู่เสมอ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเพราะความวิตกกังวลของบุคคลที่มีเกินเหตุ อาจทำให้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องใหญ่ และร้ายแรงกว่าที่เป็นอยู่

7. การหลีกเลี่ยงความยากลำบาก และความรับผิดชอบในตนเอง เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายกว่าการเผชิญกับมัน ความคิดนี้ไม่มีเหตุผล เนื่องจากบุคคลหนึ่งงานที่ยากลำบากอยู่เสมอจะทำให้สูญเสียความเชื่อมั่นในตนเอง

8. บุคคลพึ่งพาผู้อื่น และต้องมีคนที่เข้มแข็งกว่าเป็นที่พึ่ง ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเนื่องจากการพึ่งพาผู้อื่นโดยไม่จำเป็น จะทำให้บุคคลประสบความล้มเหลวในการเรียนรู้ ปราศจากความมั่นใจ และนำไปสู่การพึ่งพาผู้อื่นมากขึ้น

9. ประสบการณ์และเหตุการณ์ในอดีต เป็นเครื่องตัดสินพฤติกรรมในปัจจุบัน และอิทธิพลของประสบการณ์ในอดีตไม่สามารถลบล้างหรือกำจัดได้ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเนื่องจากพฤติกรรมที่ถือว่าสำคัญในอดีต อาจไม่เป็นพฤติกรรมที่สำคัญในปัจจุบัน และวิธีการแก้ปัญหาในอดีตอาจไม่สัมพันธ์กับวิธีการแก้ปัญหาในปัจจุบัน อิทธิพลของประสบการณ์ในอดีตอาจถูกนำมาเป็นข้ออ้างที่จะไม่ยอมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในปัจจุบัน

10. บุคคลควรเป็นทุกข์ต่อปัญหาของผู้อื่น ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลปัญหาของใครก็เป็นเรื่องของคนนั้น การกังวลกับปัญหาของผู้อื่นมากเกินไปก็ไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้

11. ปัญหาทุกปัญหาจะต้องมีหนทางแก้ไขได้อย่างสมบูรณ์แบบ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเพราะในความจริงจะไม่มีวิธีแก้ปัญหาที่สมบูรณ์แบบ บุคคลที่ยึดมั่นในความคิดที่ไร้เหตุผล เช่นนี้จะนำไปสู่ความวิตกกังวลและความกลัว

ลักษณะความคิดที่มีเหตุผล

1. บุคคลที่ปรารถนาจะได้รับความรักและการยอมรับจากผู้อื่น แต่ไม่ได้หมายความว่า จะต้องทุ่มเทความสนใจ และความปรารถนาที่จะได้รับแต่เพียงอย่างเดียว แต่จะกระทำในสิ่งที่เป็นการให้ความรัก และคิดที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์
2. บุคคลจะกระทำการใด ๆ อย่างเต็มที่ เนื่องจากความต้องการที่จะทำมากกว่าที่จะทำเพื่อให้ดีกว่าคนอื่น การทำงานก่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งอาจจะเกิดการผิดพลาดได้
3. ทุกคนอาจจะพบกับความล้มเหลวหรือความผิดพลาดได้ จึงไม่มีเหตุผลที่จะกล่าวโทษตนเอง หรือผู้อื่น แต่ยอมรับความล้มเหลวนั้น และพยายามไม่ให้มันเกิดขึ้นอีก
4. ถ้าบุคคลจะไม่ทำให้สภาพการณ์ที่พึงพอใจให้เป็นเรื่องใหญ่ขึ้นถ้าเป็นไปได้ควรปรับปรุงสภาพการณ์นั้นให้ดีขึ้น แต่ถ้าไม่สามารถทำได้ ก็ควรยอมรับมันและไม่ถือว่าเป็นสิ่งเลวร้ายแต่อย่างใด
5. ถ้าบุคคลยอมรับว่าสิ่งที่ไม่พึงพอใจ และสภาพการณ์ทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นมีสาเหตุมาจากการรับรู้ การประเมินค่าของเขาเอง สิ่งเหล่านั้นก็จะสามารถควบคุมหรือเปลี่ยนแปลงได้
6. บุคคลเห็นความจริงว่า อันตรายที่มีอยู่ไม่ใช่ว่าเป็นสิ่งที่เลวร้ายเหมือนอย่างที่เขากลัว ควรรู้ว่าความวิตกกังวลเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความกลัวมากกว่าเหตุการณ์ที่น่ากลัวจริง ๆ
7. การเผชิญกับความยากลำบาก และความรับผิดชอบจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองในระยะยาวมากกว่าที่จะหลีกเลี่ยงมัน
8. บุคคลมีความพยายามที่จะเป็นตัวของตัวเอง และมีความรับผิดชอบแต่ควรที่จะฟังหาผู้อื่น หรือยอมรับการช่วยเหลือจากผู้อื่น เมื่อมีความจำเป็น

9. บุคคลยอมรับว่า ประสบการณ์ในอดีตมีความสำคัญ แต่ก็ตระหนักว่าเหตุการณ์ในปัจจุบันสามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยการวิเคราะห์อิทธิพลจากอดีต การพิจารณาความเชื่อที่เป็นโทษ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงตนเองต่อไป

10. เมื่อบุคคลอื่นเป็นทุกข์หรือถูกรบกวน ควรพยายามหาทางช่วยเหลือเขา ถ้าทำได้ ถ้าทำไม่ได้ก็ควรจะยอมรับมัน และทำเท่าที่จะทำได้ให้ดีที่สุด

11. บุคคลควรค้นหาหนทางในการแก้ปัญหาที่มีโอกาสเป็นไปได้หลาย ๆ ทาง และเลือกทางที่เหมาะสมที่สุด และยอมรับว่าไม่มีคำตอบหรือหนทางแก้ไขที่สมบูรณ์แบบในแต่ละปัญหา

จากที่กล่าวมา สามารถสรุปลักษณะความคิดที่ไม่มีเหตุผลได้
11 ลักษณะดังต่อไปนี้

1. บุคคลต้องได้รับความรัก และการยอมรับจากทุกคน
2. บุคคลต้องมีความเพียบพร้อมสมบูรณ์แบบ มีความเหมาะสมและประสบความสำเร็จ
3. บุคคลเป็นคนเลว น่ารังเกียจ และชั่วร้ายควรจะถูกตำหนิและลงโทษ
4. เป็นสิ่งเลวร้ายมากถ้าสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นไปตามที่บุคคลต้องการให้เป็น
5. อารมณ์ไม่เป็นสุข เกิดจากสภาพการณ์ภายนอกตัวบุคคล ซึ่งไม่สามารถควบคุมได้
6. สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมักเป็นอันตราย และน่ากลัว เราควรระมัดระวัง และวิตกกังวลอยู่ตลอดเวลา
7. การหลีกเลี่ยงความยากลำบาก และความรับผิดชอบในตนเอง เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายกว่าการเผชิญหน้ากับมัน

8. บุคคลควรฟังพหูอื่น และต้องมีคนที่เข้มแข็งกว่าเป็นที่
ฟัง

9. ประสบการณ์และเหตุการณ์ในอดีตเป็นเครื่องตัดสิน
พฤติกรรมในปัจจุบัน และอิทธิพลของประสบการณ์ในอดีตไม่สามารถจำกัดได้

10. บุคคลควรเป็นทุกข์ของคนอื่น

11. ปัญหาทุกอย่างจะต้องมีหนทางแก้ไขได้อย่างสมบูรณ์

แบบ

ในการวิจัยครั้งนี้ ถ้าบุคคลมีความคิดในลักษณะใดลักษณะ
หนึ่งก็ถือว่าเป็นผู้ที่มีความคิดที่ไม่มีเหตุผล ซึ่งเกณฑ์นี้ได้จาก เอลลิส

(Patterson. 1966 : 113-114 ; citing Ellis. 1962 :

76) และอาพัน ทันสม (2535 : 38-39)

2.3.5 เป้าหมายของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

อาภา จันทรสกุล (2535 : 253-256) ได้กำหนด
เป้าหมายของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเข้าใจว่า การเฝ้าบอกตนเอง
อย่างไม่มีเหตุผลหรือการกล่าวโทษตนเองเป็นอารมณ์ในด้านลบ ฉะนั้นผู้ได้
รับคำปรึกษาต้องเรียนรู้ที่จะควบคุมตนเองระงับอารมณ์รุนแรงที่ก่อให้เกิด
ปัญหา หรืออารมณ์ที่ไม่เหมาะสมเปลี่ยนความเชื่อ ทศนคติที่ผิด ๆ เสียใหม่
ด้วยการคิดที่มีเหตุผล

การให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ได้แบ่ง
อารมณ์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

ก. อารมณ์ที่เหมาะสม (Appropriate Feeling)
แบ่งย่อยออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

1. อารมณ์ที่เหมาะสมทางบวก (Appropriate
Positive Feeling) ได้แก่ อารมณ์รัก อารมณ์สดชื่น อารมณ์อยากช่วย

เหลือผู้อื่นอารมณ์ดีที่ก่อให้เกิดความสุขทั้งหลาย

2. อารมณ์ที่เหมาะสมทางลบ (Appropriate Negative Feeling) ได้แก่ อารมณ์ทางด้านลบที่ไม่รุนแรงแต่เป็นแรงจูงใจให้บุคคลเกิดการพัฒนาตนเอง อารมณ์ทางด้านลบนี้จัดอยู่ในอารมณ์ที่เหมาะสม เพราะทำให้บุคคลพัฒนาคุณภาพชีวิต และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน อารมณ์ที่เหมาะสมทางด้านลบได้แก่ ความกระวนกระวายใจ พยายามคิดแก้ไขในปัญหาการทำงาน ความรู้สึกอึดอัดในความไม่ถูกต้องเหมาะสมของสภาพการณ์ และรู้สึกเดือดร้อนใจอยากช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก ฯลฯ ซึ่งจัดเป็นอารมณ์ที่เหมาะสมที่ควรมี

ข. อารมณ์ที่ไม่เหมาะสม (Inappropriate Feeling) ได้แก่ อารมณ์ทางลบที่รุนแรง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเศร้าโศกลงโทษตัวเอง รู้สึกตนเองไม่มีคุณค่า ซึมเศร้า ท้อแท้ หดหู่ในชีวิต รู้สึกอยากทำร้ายตนเองและผู้อื่นอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมนี้ ผู้ให้คำปรึกษาต้องสอนชี้แนะ ให้ผู้มาขอรับคำปรึกษารู้จักระงับ พิจารณาเหตุผล ทำความเข้าใจต่อสภาพการณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์เหล่านั้นเสียใหม่ เรียนรู้ที่จะลดความรุนแรง ย่นระยะเวลาของการเกิดอารมณ์ทางลบอย่างรุนแรงให้สั้นเข้า

2. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษารับผิดชอบต่อตนเอง พึ่งพาตนเอง ให้เต็มความสามารถที่ตนเองมีอยู่ เมื่อตนต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็รู้จักขอร้องอย่างเหมาะสม

3. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษามีแนวความคิดกว้าง สามารถมองเห็นวิธีการแก้ปัญหาได้หลายวิธีตลอดจนรู้จักมองความเป็นจริงของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้หลายทาง และยอมรับว่าคนเราย่อมผิดพลาดล้มเหลวได้

4. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาไม่ยึดมั่น ถือมั่น ต่อการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ แต่ให้พิจารณาทำความเข้าใจกับสิ่งเหล่านั้นด้วยการใช้เหตุผลและสติปัญญา

5. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาสนใจ ยอมรับตนเองและบุคคลอื่น เพื่อให้สามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคมได้อย่างมีความสุข

6. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษา มีใจกว้าง เข้าใจ และยอมรับถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

7. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาสามารถวางแผนหาแนวทางในการปฏิบัติที่จะทำให้เป้าหมายในชีวิตของเขาประสบความสำเร็จ

8. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษากลับตัดสินใจ กลับรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง กล้าเสี่ยงที่พัฒนาตนเองไปให้เต็มศักยภาพ

9. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเข้าใจในตนเอง รู้ถึงสิ่งหรือสภาพการณ์ที่ทำให้ตนเองมีความสุข มีความหมายในชีวิตของตน โดยไม่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน

10. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษามีความมั่นใจในตนเอง เป็นตัวของตัวเอง เข้าใจ และยอมรับตนเองโดยไม่ใช้เกณฑ์ภายนอก หรือบรรทัดฐานทางสังคมมาประเมินผลตนเอง

นอกจากนี้ เจียรนัย ทรงชัยกุล (2533 : 64) ได้กล่าวถึงเป้าหมายการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาตระหนักว่า ความคิดความเชื่อที่ไร้เหตุผลก่อให้เกิดปัญหาด้านอารมณ์ ความรู้สึกที่ไม่เหมาะสม และจะส่งผลให้มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมด้วย

2. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษา สามารถแก้ไขปัญหาลับสรคที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษา มีความรับผิดชอบต่องานของตัวเอง ฟังพาตัวเอง และสามารถแก้ไขปัญหาลับสรคได้ด้วยตนเอง

4. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาสนใจและยอมรับในคุณค่าของตนเอง และของบุคคลอื่นซึ่งช่วยให้สามารถปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่าง

มีความสุข

5. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษามีวิธีคิดเชิงวิทยาศาสตร์
 6. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษามีความเข้าใจในตนเอง และยอมรับตนเองตามความเป็นจริง มีความพึงพอใจ และรู้จักแสวงหาความสุขให้กับชีวิตโดยไม่ทำความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น
 7. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษารู้จักวิเคราะห์เหตุการณ์ และสิ่งต่าง ๆ อย่างใคร่ครวญ รอบคอบ มีเหตุผล และด้วยสติปัญญา สามารถยอมรับในความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้
 8. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษามีความอดทนอดกลั้นต่อความผิดพลาดของผู้อื่นได้
 9. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษามีความยืดหยุ่นทางความคิด เปิดใจกว้างยอมรับในความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล
 10. ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษากลับเสียง กล้าเสี่ยงในความคิด กล้าเสี่ยงในสิ่งต่าง ๆ ตามศักยภาพของเขา โดยไม่กังวลถึงความผิดพลาดล้มเหลวที่เกิดขึ้นได้มากจนเกินไป
- เป้าหมายของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ที่กล่าวมาอาจสรุปประเด็นสำคัญได้ว่า เป็นการช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาได้ตระหนักว่า ความคิดไร้เหตุผล และความเชื่อผิด ๆ ของตนเอง เป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาหรือความทุกข์ใจ จึงต้องช่วยให้เปลี่ยนความคิดไร้เหตุผล และความเชื่อผิด ๆ นั้นให้ถูกต้องและมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น และให้หันมาเผชิญกับปัญหาที่แท้จริงที่เกิดขึ้น และผลักดันให้แก่ปัญหาให้ตรงจุดโดยใช้สติปัญญา

2.3.6 ขั้นตอนในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบ เหตุผล-อารมณ์

ในการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ผู้ให้คำปรึกษาต้องช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาจัดความคิดที่ไม่สมเหตุสมผล หรือความคิดที่ไม่มีเหตุผล แล้วแทนที่ด้วยความคิดที่สมเหตุสมผล ซึ่ง เจียร์นีย์ ทรวงชัยกุล (2533 : 65-66) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการให้คำปรึกษาดังนี้

1. ขั้นเริ่มต้นกระบวนการให้ความช่วยเหลือ ผู้ให้คำปรึกษาควรสร้างสายสัมพันธ์ รวมทั้งการมีสัมพันธภาพระหว่างผู้ให้และผู้รับคำปรึกษาซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ผู้ให้คำปรึกษาควรช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเกิดความรู้สึกอบอุ่นเป็นกันเอง สามารถระบายความคิด ความเชื่อของตนได้อย่างอิสระ ได้รับการยอมรับโดยปราศจากเงื่อนไข

2. ขั้นตอนการให้ความช่วยเหลือ การให้บริการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ มีวิธีการดำเนินการให้ความช่วยเหลือซึ่งมุ่งเน้นการให้ผู้รับคำปรึกษาทั้งความคิดความเชื่อที่ไร้เหตุผล และเรียนรู้วิธีคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ๆ 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่หนึ่ง ผู้ให้คำปรึกษาชี้แจงให้ผู้รับคำปรึกษาตระหนักถึงความคิด ความเชื่อที่ไร้เหตุผลของเขา ช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเข้าใจถึงผลของการมีอารมณ์ ความรู้สึกที่ไม่เหมาะสม ซึ่งมีสาเหตุมาจากความคิดความเชื่อที่ไร้เหตุผล รวมทั้งช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเรียนรู้ที่จะจำแนกความคิดความเชื่อที่มีเหตุผล ออกจากความคิด ความเชื่อที่ไร้เหตุผล

ขั้นที่สอง ผู้ให้คำปรึกษากระตุ้นให้ผู้รับคำปรึกษารับผิดชอบต่อปัญหาทางอารมณ์ และพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของตน ซึ่งมีสาเหตุมาจากความคิด ความเชื่อที่ไร้เหตุผล

ขั้นที่สาม ผู้ให้คำปรึกษาช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาต่อต้านและหรือขจัดความคิด ความเชื่อที่ไร้เหตุผล และปรับเปลี่ยนความคิด ความ

เชื่ออย่างมีเหตุผล โดยใช้วิธีการให้ความช่วยเหลือแบบน้าทาง และนำเอาวิธีการเชิงวิทยาศาสตร์มาใช้อธิบายชี้แจง และสอนให้ผู้รับคำปรึกษาเกิดการเรียนรู้ที่จะคิดอย่างมีเหตุผล

ขั้นที่สี่ ผู้ให้คำปรึกษาช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาคงความเป็นบุคคลที่มีความคิด ความเชื่อที่มีเหตุผล ทั้งในปัจจุบันและต่อไปในอนาคต รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้รับคำปรึกษาพัฒนาปรัชญาในการดำรงชีวิตของตนอย่างมีเหตุผล

3. ขั้นปฏิบัติการให้ความช่วยเหลือ ผู้ให้คำปรึกษาช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาทบทวนความเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าที่เกิดขึ้นกับตัวเขา เช่น มีอารมณ์ ความรู้สึก และมีพฤติกรรมใหม่ที่เหมาะสมขึ้น

ส่วนวัชรีย์ ทรัพย์มี (2533 : 112) ก็ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ว่ามี 4 ขั้นตอนดังนี้คือ

ขั้นที่หนึ่ง ผู้ให้คำปรึกษาชี้ให้ผู้รับคำปรึกษาตระหนักว่าความคิดผู้รับคำปรึกษาเป็นความคิดที่ไร้เหตุผลอย่างไร และทำไมจึงคิดเช่นนั้น ตลอดจนชี้ให้เห็นว่าความคิดที่ไร้เหตุผลเช่นนั้น ทำให้เกิดปัญหาทางอารมณ์ได้อย่างไร ผู้ให้คำปรึกษาพยายามช่วยเหลือให้ผู้รับคำปรึกษาเรียนรู้ที่จะแยกความเชื่อที่มีเหตุผลออกจากความเชื่อที่ไร้เหตุผล

ขั้นที่สอง ผู้ให้คำปรึกษากระตุ้นให้ผู้รับคำปรึกษาตระหนักว่า เขาจะต้องรับผิดชอบต่อปัญหาของตน อันเนื่องมาจากการที่เขาเฝ้าคิดอย่างไร้เหตุผล

ขั้นที่สาม ผู้ให้คำปรึกษาช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเปลี่ยนความคิดให้ขจัดความคิดอันไร้เหตุผลออกไปเสีย โดยใช้วิธีการแบบน้าทางชักชวน ชี้แจงเหตุผล

ขั้นที่สี่ เป็นขั้นที่ผู้ให้คำปรึกษาช่วยให้ผู้รับคำปรึกษามีความคิดที่มีเหตุผลในเรื่องทั่ว ๆ ไป ซึ่งไม่เกี่ยวกับปัญหาในปัจจุบันของตน เพื่อช่วยให้ผู้รับคำปรึกษามีปรัชญาในชีวิตอันเต็มไปด้วยเหตุผล เพื่อจะได้

ไม่ตกเป็นเหยื่อของความคิดอันไร้เหตุผล

2.3.7 เทคนิคในการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

การที่ผู้ให้คำปรึกษาจะสามารถช่วยเหลือให้ผู้รับคำปรึกษาเปลี่ยนความคิดที่ไม่มีเหตุผลเป็นความคิดที่มีเหตุผลนั้น ผู้ให้คำปรึกษาต้องอาศัยเทคนิคการให้คำปรึกษาต่าง ๆ มาใช้ เพื่อให้ผู้มาขอรับคำปรึกษาสามารถเปลี่ยนความคิดได้อย่างมีเหตุผล มีอารมณ์ที่เหมาะสมและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ซึ่งการเลือกใช้เทคนิคนั้นขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของผู้รับคำปรึกษา ตามความเชื่อ ลักษณะของอารมณ์และพฤติกรรมที่เกิดขึ้น เอลลิส และ ไวท์เลย์ (อาพันธ์ ทันสม. 2533 : 44-45 ; อ้างอิงมาจาก Ellis and Whiteley. 1979 : 66-68, 73-94) ได้กล่าวถึงเทคนิคที่นำมาใช้ในการพัฒนาความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของบุคคล ดังนี้

1. เทคนิคทางปัญญา (Cognitive Techniques) เป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในการพัฒนาความคิดของผู้รับคำปรึกษา เพื่อให้ผู้รับคำปรึกษาสามารถจัดความคิดที่ไม่มีเหตุผล ให้หมดสิ้นไป และพัฒนาความคิดที่มีเหตุผลอันได้แก่

1.1 การพูดถึงตนเองอย่างมีเหตุผล (Employing New Self Statement) เป็นวิธีที่ผู้ให้คำปรึกษาสอนให้ผู้รับคำปรึกษาเปลี่ยนคำพูดของตนเองใหม่ โดยใช้เหตุผลแทนคำพูดเดิมที่ไม่ใช่เหตุผล

1.2 การบ้านเพื่อฝึกทางปัญญา (Cognitive Homework) เป็นวิธีการที่ให้ผู้รับคำปรึกษาวิเคราะห์ความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของตนเองตามรูปแบบ ABCDE ของ Ellis โดยให้ผู้รับคำปรึกษากรอกข้อความ หรือประโยคนี้ตั้งแต่หัวข้อ A ถึง E ลงในแบบฟอร์มการคิดอย่างมีเหตุผลด้วยตนเอง (Rational Self Help Form) เมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดอารมณ์ที่ไม่เป็นสุข แล้วให้ผู้รับคำปรึกษา

นำข้อความหรือประโยคที่บันทึกในแบบฟอร์มดังกล่าว มาตรวจสอบและวิเคราะห์ร่วมกับผู้ให้คำปรึกษา เพื่อให้ผู้รับคำปรึกษาจัดความคิดที่ไม่มีเหตุผลให้หมดสิ้นไป และสามารถพัฒนาความคิดที่มีเหตุผลขึ้นมาแทน มีความรู้สึก และมีอารมณ์ที่เหมาะสมและแสดงพฤติกรรมได้อย่างถูกต้อง

2. เทคนิคทางอารมณ์ (Emotive Techniques) เป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในการพัฒนาทางอารมณ์ของผู้รับคำปรึกษา ได้แก่

2.1 การจินตนาการในการใช้เหตุผลและอารมณ์ (Rational Emotive Imagery) เป็นวิธีการให้ผู้รับคำปรึกษาสร้างจินตนาการที่มีต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้รับคำปรึกษารับรู้ถึงความรู้สึกและอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมของตนเองและให้ผู้รับคำปรึกษาจัดความคิดที่ไม่มีเหตุผลให้หมดสิ้นไป อันจะเป็นผลให้เกิดความรู้สึก หรืออารมณ์ที่เหมาะสมขึ้นแทน

2.2 การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นการทดลองให้ผู้รับคำปรึกษาสวมบทบาทผู้อื่น เพื่อให้ได้รับรู้ความรู้สึกและอารมณ์ในบทบาทของผู้อื่น และเปลี่ยนความคิดของตนได้อย่างมีเหตุผล

2.3 การฝึกการจัดการกับความอาย (Shame Attacking Exercises) เป็นวิธีการลดความรู้สึกอายของผู้รับคำปรึกษา โดยผู้ให้คำปรึกษาฝึกให้ผู้รับคำปรึกษากล้าที่จะแสดงพฤติกรรมที่ตนรู้สึกอายให้ปรากฏ โดยไม่รู้สึกอายอีกต่อไป

3. เทคนิคทางพฤติกรรม (Behavioral Techniques) เป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมของผู้รับคำปรึกษา ให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้แก่

3.1 การฝึกทักษะ (Skill Training) เป็นวิธีการฝึกให้ผู้รับคำปรึกษาเกิดทักษะในการแสดงออก เช่น ทักษะในการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้รับคำปรึกษารับรู้ตนเองได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะนำไปสู่การคิดอย่างมีเหตุผล และแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม

ต่อไป

3.2 การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในการให้คำปรึกษา โดยผู้ให้คำปรึกษานำผลกรรมมาเป็นตัววางเงื่อนไขให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ในการวางเงื่อนไขผลกรรมที่นิยมใช้ส่วนใหญ่จะเป็นการวางเงื่อนไขโดยการเสริมแรง ซึ่งการวางเงื่อนไขโดยการเสริมแรงนี้ เป็นวิธีการฝึกให้ผู้รับคำปรึกษาสามารถแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และผู้ให้คำปรึกษาให้การเสริมแรงเมื่อผู้รับคำปรึกษาแสดงพฤติกรรมตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

วัชร ทรัพย์มี (2533 : 113-116) ก็ได้รวบรวมเกี่ยวกับเทคนิควิธีการในการให้คำปรึกษา ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1. การสอนหรือการอธิบายโดยตรง (Direct Teaching) ผู้ให้คำปรึกษาจะอธิบายหรือชี้แจงแก่ผู้รับคำปรึกษาโดยตรง เพื่อแก้ความคิดไร้เหตุผลของผู้รับคำปรึกษา
2. การกำหนดงานให้ทำ (Homework Assignment) ผู้ให้คำปรึกษาจะมอบหมายให้ผู้รับคำปรึกษาไปทำในเวลาที่น่าอกเหนือจากการให้คำปรึกษา
3. การใช้ตรรกวิทยา (Logic) ผู้ให้คำปรึกษาหัดให้ผู้รับคำปรึกษาใช้ตรรกวิทยาในการสรุปหรือโยงข้อมูลที่เชื่อถือได้
4. การทดลองสวมบทบาท (Role Play) ผู้ให้คำปรึกษากับผู้รับคำปรึกษาจะทดลองสวมบทบาทเพื่อชี้ให้ผู้รับคำปรึกษาตระหนักว่าความคิดผิด ๆ ของเขาคืออะไรและความคิดนี้ส่งผลอย่างไรต่อการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น
5. การแสดงตัวแบบ (Modeling) ในระหว่างการให้คำปรึกษาพฤติกรรมของผู้ให้คำปรึกษาจะเป็นตัวแบบแก่ผู้รับคำปรึกษา เช่น ผู้ให้คำปรึกษาจะไม่แสดงอารมณ์ฉุนเฉียว หรือเมื่อผู้ให้คำปรึกษามีการกระทำที่ผิดพลาด เขาจะยอมรับ

ความผิดพลาดนั้นโดยไม่โทษสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างไรเหตุผล หรือแสดงอาการเสียหน้า และความด้อยจากการกระทำผิดพลาดนั้น

6. การผ่อนคลายความเครียด (Relaxation) เมื่อผู้รับคำปรึกษาแสดงความเครียดผู้ให้คำปรึกษาควรให้ผู้รับคำปรึกษาได้คลายความเครียดโดยให้ออกไปเดินยืดแข้งยืดขา แล้วกลับมาใช้เหตุผลใคร่ครวญใหม่

7. ให้จินตนาการในการใช้เหตุผลและอารมณ์ของตน (Rational Emotive Imagery) ผู้ให้คำปรึกษาให้ผู้รับคำปรึกษาจินตนาการถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น คำวิจารณ์ของพ่อแม่ แล้วถามความรู้สึกของเขาว่ามีความรู้สึกเช่นไร

8. ยกตัวอย่างชีวประวัติ (Bibliography) เป็นการชี้ให้ผู้รับคำปรึกษาตระหนักว่าคนเราแม้จะมีข้อจำกัด อุปสรรคหรือความบกพร่องก็เป็นเรื่องธรรมดา และอาจมีโอกาสมประสบความสำเร็จได้ ดังตัวอย่างประวัติบุคคลต่าง ๆ

9. การฝึกให้ผู้รับคำปรึกษาคิดอย่างมีเหตุผล โดยการทำแบบฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล (Rational Self Help Form) ในแบบฝึกหัดนี้จะมีที่ว่างให้ผู้รับคำปรึกษาเติมข้อความ โดยเริ่มจาก เหตุการณ์ A แล้วให้ผู้รับคำปรึกษากรอกข้อความตั้งแต่หัวข้อ B ถึง E

10. การให้วิเคราะห์คำพูดของตนเองจากแถบบันทึกเสียง (Tape Recording) ในระหว่างการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาเปิดโอกาสให้ผู้รับคำปรึกษาได้ระบายอารมณ์ และแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ แล้วบันทึกเสียงไว้ ต่อมาจึงเปิดให้ฟัง แล้วให้ผู้รับคำปรึกษาวิเคราะห์คำพูดของตนเองว่า มีเหตุผลมากน้อยเพียงใด

จากที่ได้กล่าวมา เทคนิคต่าง ๆ นี้เป็นส่วนหนึ่งของเทคนิคในการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ เท่านั้น เอลลิส และ ไวท์เลย์ (อาพันธ์ ทันสม. 2535 : 48 ; อ้างอิงมาจาก Ellis and Whitely. 1979 : 66-67) ได้กล่าวว่า ในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีนี้ผู้ให้คำปรึกษา

อาจจะนำเทคนิคอื่น ๆ ในการให้คำปรึกษามาใช้เพื่อให้บุคคลเปลี่ยนความคิดที่ไม่มีเหตุผล ไปสู่ความคิดที่มีเหตุผล ผู้ให้คำปรึกษาอาจนำเทคนิคมาใช้ได้ประมาณ 40-50 เทคนิค มาประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมกับผู้รับคำปรึกษาตามลักษณะอารมณ์ และพฤติกรรมที่เกิดขึ้น และในที่นี้เทคนิคที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การสอน การชี้แนะ การชักชวน การเผชิญหน้า การกำหนดงานให้ทำ การฝึกให้คิดอย่างมีเหตุผล โดยการหาแบบฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล

2.3.8 หน้าที่และบทบาทของผู้ให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

อาภา จันทรสกุล (2535 : 256-257) ได้กล่าวถึงบทบาทหน้าที่สำคัญของผู้ให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ คือการช่วยให้ผู้มารับคำปรึกษาหลุดพ้นจากความคิด ความเชื่อที่ไม่มีเหตุผล อันทำให้เกิดอารมณ์ที่รุนแรง ทำร้ายตนเอง โดยให้ผู้ให้คำปรึกษาใช้วิธีการให้คำปรึกษาที่รวดเร็ว นานาทาง ชี้แนะ สั่งสอน สาธิต โต้แย้ง ทำทนาย ให้ผู้รับคำปรึกษาเห็นว่า ความเชื่อส่งผลให้เกิดอารมณ์ทางลบที่รุนแรงตามมา สาเหตุของอารมณ์ที่รุนแรงเกิดจาก ความเชื่อ ทศนคติที่มีต่อสถานการณ์นั้น ไม่ใช่เกิดจากสิ่งเร้า หรือสถานการณ์โดยตรง ฉะนั้นผู้ให้คำปรึกษาจะต้องช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเปลี่ยนแปลงความคิด การให้ความหมายต่อสถานการณ์ที่ทำให้เขาเกิดอารมณ์รุนแรงทางลบเสียใหม่ โดยการใช้สติปัญญาเข้าพิจารณาถึงความเหมาะสม การให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ จึงเป็นเสมือนการจัดประสบการณ์ จึงเปรียบเสมือนครู ชี้แนะ สั่งสอน ชักจูง ทำทนาย ให้ลองคิดใช้ทักษะการคิดอย่างมีระบบในการแก้ปัญหา

ฉะนั้นบทบาทหน้าที่ของผู้ให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์พอสรุปได้ดังนี้

1. ชี้แจงให้ผู้รับคำปรึกษาเข้าใจถึงสาเหตุที่ก่อให้เกิดอารมณ์ทางด้านลบด้วยทฤษฎีบุคคลิกภาพ A-B-C

2. ระบุให้ผู้รับคำปรึกษาเกิดการเรียนรู้ และตระหนักถึงความคิดที่ไร้เหตุผล ที่เขามีอยู่ อันเป็นผลให้เขาเกิดอารมณ์รุนแรงทางลบ และทำให้เขาแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ทำให้ตนเองไม่มีความสุข

3. สอนวิธีการคิดที่มีเหตุผล ทักษะความคิดที่เป็นระบบ ตามหลักวิทยาศาสตร์ให้ผู้รับคำปรึกษา เพื่อให้ผู้รับคำปรึกษาจัดความคิดที่ไร้เหตุผล ลงโทษตนเองออกไป และช่วยผู้มารับคำปรึกษา ได้สำรวจปรัชญาในการดำเนินชีวิตของตนเสียใหม่อย่างมีเหตุผล เพื่อให้ผู้มารับคำปรึกษาเข้าใจตนเอง และสามารถใช่วิธีการคิดอย่างมีเหตุผลไปแก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตได้

นอกจากนี้ แฮนเซน (Hansen. 1986 : 200) ได้กล่าวถึงหน้าที่และบทบาทของการให้คำปรึกษา ดังนี้

1. ผู้ให้คำปรึกษาจะปฏิบัติตนเหมือนนักต่อต้านที่เปิดเผย โดยจะต่อต้านและเผชิญหน้ากับความเชื่อ และการพูดกับตนเองที่ไม่สมเหตุสมผลของผู้รับ คำปรึกษา

2. ผู้ให้คำปรึกษาจะให้กำลังใจ โน้มน้าวจิตใจ หลอกล่อ และออกคำสั่ง ให้ผู้รับคำปรึกษาได้เข้าไปเกี่ยวพันในพฤติกรรมของตน

จากบทบาทและหน้าที่ของผู้รับคำปรึกษาที่ได้กล่าวมา จะเห็นได้ว่าผู้ให้คำปรึกษามีบทบาทหน้าที่ค่อนข้างจะน่าทึ่ง และมีบทบาทเหมือนครูที่ทำการสอน ซึ่งให้ผู้รับคำปรึกษาตระหนักถึงความคิดที่ไร้เหตุผลของเขา และอธิบายวิธีเปลี่ยนแนวความคิดเพื่อให้เกิดความคิดที่มีเหตุผลขึ้น

2.3.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ งานวิจัยต่างประเทศ

ในต่างประเทศได้มีผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

เคลเลอร์และโครด (Keller and Croake. 1975 : 54-57) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการบำบัดแบบพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ ใน

การลดความวิตกกังวลของผู้สูงอายุ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ขึ้นไป จำนวน 30 คน และได้รับการประเมินว่าเป็นผู้มีความวิตกกังวล หรือมีความรู้สึกทางลบต่ออายุของตนเอง จัดเข้ากลุ่มทดลอง 15 คน และกลุ่มควบคุม 15 คน ให้กลุ่มทดลองเข้ารับการบำบัดแบบพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ๆ ละ 2 ชั่วโมง ติดต่อกัน 4 สัปดาห์ วัดผลการวิจัยโดยใช้แบบสำรวจความคิดของผู้ใหญ่ (The Adults Ideas Inventory) และแบบวัดความวิตกกังวลของ Spieibeger (The State-Trait Anxiety Inventory) ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มควบคุมยอมรับความคิดที่ไม่มีเหตุผล และมีระดับความวิตกกังวลลดลงอย่างไม่มีนัยสำคัญ แต่กลุ่มทดลองไม่ยอมรับความคิดที่ไม่มีเหตุผล และมีระดับความวิตกกังวลลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่ากลุ่มที่ได้รับการบำบัดแบบพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ มีความคิดที่มีเหตุผลเพิ่มขึ้น และทำให้ความวิตกกังวลของผู้สูงอายุลดลง

มิลตัน (อาพันธ์ ทนสม. 2535 : 53 ; อ้างอิงมาจาก Milton. 1976 : 458-461) ได้ศึกษาผลของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ที่มีต่อการชะลอความคิดเห็นที่มีอุปสรรคต่อการเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน ที่มีความเชื่อ และทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียน ไม่มีแรงจูงใจในการเรียน นักศึกษาเข้าร่วมการทดลองจะมาโดยสมัครใจ และจะได้รับ 1 หน่วยกิต สำหรับการเข้าร่วมโครงการ กลุ่มตัวอย่างได้รับการให้คำปรึกษา จำนวน 8 ครั้ง ๆ ละ 90 นาที เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ผลปรากฏว่านักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการมีทัศนคติในการเรียนดีขึ้น และมีเกรดเฉลี่ยสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

บลอค (Block. 1978 : 61-65) ได้จัดโปรแกรมการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ เพื่อเพิ่มคะแนนการเรียน ลดพฤติกรรมบกพร่องในชั้นเรียน และลดพฤติกรรมหนีเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 10 และ 11 จำนวน 40 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มิประวัติการเรียนเมื่อปีที่แล้ว ดังนี้

คือ เป็นผู้ที่มิฉะนั้นเรียนเท่ากับ 65 หรือต่ำกว่า ขาดเรียน 10 ครั้งหรือมากกว่า เข้าเรียนสาย 25 ครั้งหรือมากกว่า หนีเรียน 25 ครั้ง หรือมากกว่า ถูกกระบุจากรายงานของอาจารย์ว่ามีพฤติกรรมบกพร่องในชั้นเรียน 5 ครั้ง หรือมากกว่า นอกจากนั้นยังมีระดับสติปัญญาและความสามารถเท่ากับนักเรียนเกรด 8 ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ได้รับการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ จำนวน 16 คน เป็นหญิงและชายเท่า ๆ กัน กลุ่มที่ 2 ได้รับการฝึกมนุษยสัมพันธ์ จำนวน 16 คน เป็นหญิงและชายเท่า ๆ กัน ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการทดลองแต่อย่างใด กลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่มได้รับการทดลองติดต่อกัน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ๆ ละ 15 นาทีผลของการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์มีคะแนนการเรียนเพิ่มขึ้น ส่วนพฤติกรรมในชั้นเรียนและพฤติกรรมหนีเรียนมีความถี่ลดลงมากกว่ากลุ่มที่ได้รับการฝึกมนุษยสัมพันธ์และกลุ่มควบคุมทั้งในระยะให้การบำบัดและระยะติดตามผล

โซลิก สโตน และเลอร์ (Zolic Stone and Lehr. 1980 : 80-85) ได้ศึกษาโปรแกรมการบำบัดด้วยพฤติกรรมที่มีเหตุผล (Rational Behavior Therapy) ต่อการเพิ่มพฤติกรรมมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอเมริกันผิวขาวและผิวดำ จำนวน 60 คน โดยผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน จัดให้กลุ่มทดลองเข้าโปรแกรมการบำบัดด้วยพฤติกรรมที่มีเหตุผลติดต่อกันเป็นเวลา 6 สัปดาห์ ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมมีระเบียบวินัยเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะพฤติกรรมสนใจทำงานใน ชั้นเรียน และการทำการบ้านเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

เบคเชอร์เลอร์ (อาพันธ์ ทันสม. 2535 : 54 ; อ้างอิงมาจาก Becherer. 1982 : 154) ได้ศึกษาผลการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่ง ซึ่งอยู่ในระหว่างการภาคทัณฑ์ทางการเรียน จำนวน 141 คน ซึ่ง

นักศึกษาทั้งหมดต้องเข้ารับการสัมมนา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองได้รับการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ และการฝึกทักษะทางการเรียน และกลุ่มควบคุมได้รับการฝึกทักษะในการเรียนแต่เพียงอย่างเดียว การทดลองใช้เวลาในการทดลอง 90 นาที ต่อสัปดาห์รวม 8 สัปดาห์ เกณฑ์ที่ใช้วัดคือ เกรตเฉลี่ย (GAP) และคะแนนที่ได้จากแบบสำรวจนิสัย และทัศนคติในการเรียน (SSHA) และความคงทนในการเรียน ผลการศึกษาพบว่า เกรตเฉลี่ยและคะแนนนิสัย และทัศนคติในการเรียนก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติสำหรับกลุ่มทดลองพบว่า คะแนนนิสัยและทัศนคติในการเรียนของกลุ่มทดลองแตกต่างจากคะแนนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ

นอกจากนี้ชาลส์ แอนโทนี (ประภาส ณ พิกุล .

2537 : 42 ; อ้างอิงมาจาก Charles Anthony. 1988 : 205) ก็ได้ทำการศึกษาผลของโปรแกรมการศึกษาอารมณ์-เหตุผล ซึ่งในที่นี้เรียกว่า โปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์ (Program For Affective Learning) มีชื่อย่อว่า PAL โดยทำการเปรียบเทียบกับกลุ่มการตระหนักรู้ทางอารมณ์ (Emotion Awareness Training) มีชื่อย่อว่า EAT ที่มีต่ออัตตมโนทัศน์ ความคิดที่ทำร้ายตนเอง การวิตกกังวล และทัศนคติต่อโรงเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 3 จำนวน 97 คนแล้วแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่ 1 ได้รับโปรแกรมศึกษาเหตุผล-อารมณ์ (PAL) กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการศึกษาเหตุผลและอารมณ์ (PAL) และการฝึกตระหนักรู้ทางอารมณ์ (EAT) กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมการศึกษาเหตุผล-อารมณ์ (PAL) และกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมการศึกษาเหตุผล-อารมณ์กับการฝึกตระหนักรู้ทางอารมณ์ (PAL+EAT) สามารถลดความวิตกกังวลและสามารถลดความคิดที่เป็นผลร้ายต่อตนเองได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนเมคกิบบิน (อาพันธ์ ทันสม. 2535 : 55 ; อ้างอิงมาจาก Mekibbin. 1989 : 189) ได้ศึกษาผลของการเข้ากลุ่มแบบ

พิจารณาเหตุผล-อารมณ์ ที่มีต่อการปรับตัวในด้านต่าง ๆ ในโรงเรียนสำหรับเด็กที่ด้อยความสามารถกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน เป็นนักเรียนที่ด้อยความสามารถ การไม่เห็นคุณค่าของตนเอง การทดลองแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองได้เข้ากลุ่มแบบพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ ได้รับการบรรยาย การเล่นเกม การอภิปราย การกำหนดงานให้ทำ รวมทั้งการออกกำลังกายเพื่อคลายความเครียดและนอกจากนี้ก็ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิต การวางตัวในสถานการณ์ต่าง ๆ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนในกลุ่มทดลอง มีความสามารถที่จะเรียน มีความจำสามารถใช้ความคิดอย่างเหมาะสม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น มีพฤติกรรมทางการเรียนดีขึ้น สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับคนในสังคมได้ดีขึ้น

งานวิจัยในประเทศไทย

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ในประเทศไทย มีดังนี้

ประดิษฐ์ เอกทัศน์ (2527 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการให้การบำบัดแบบพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ ต่อการลดพฤติกรรมไม่เอาใจใส่ในการเรียนในชั้นเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน โดยผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มทดลอง 5 คน และกลุ่มควบคุม 5 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมไม่เอาใจใส่การเรียนในชั้นเรียน จากรายงานของอาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทยและจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้สังเกต พฤติกรรม และเป็นผู้ที่มีความคิดไม่มีเหตุผลต่อการเรียนวิชาภาษาไทยโดยการสัมภาษณ์ และตอบแบบสอบถาม ผลการทดลองปรากฏว่า การให้การบำบัดแบบพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ สามารถลดพฤติกรรมที่ไม่เอาใจใส่ในการเรียนในชั้นเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองได้ทั้งในระยะที่ให้การบำบัด และระยะติดตามผล

เด่นดวง วราเวทย์ (2529 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการให้คำปรึกษาเป็นกลุ่มเน้นทฤษฎีการพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ เพื่อปรับเปลี่ยนมโนภาพเกี่ยวกับตนเองด้านส่วนรวม และในแต่ละด้าน คือด้านวิชาการ ด้านการปรับตัวทางอารมณ์ และด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2529 วิทยาลัยครูอุตรดิตถ์ จำนวน 16 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 8 คน กลุ่มทดลองได้รับการให้คำปรึกษาเป็นกลุ่มเน้นทฤษฎีการพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ จำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมงหรือ 1 ชั่วโมง 30 นาที เป็นเวลา 1 เดือนครึ่ง ส่วนกลุ่มทดลอง ไม่ได้รับการฝึกแต่อย่างใด ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการให้คำปรึกษาเป็นกลุ่มเน้นทฤษฎีการพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ มีผลต่อการปรับเปลี่ยนมโนภาพ เกี่ยวกับตนเอง ทั้งด้านส่วนรวม ด้านวิชาการ ด้านการปรับตัวทางอารมณ์ และด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแตกต่างจากนักศึกษาที่ไม่ได้รับการให้คำปรึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิภา เลิศลือชาชัย (2533 : ง) ได้ศึกษาผลของการบำบัดแบบพิจารณาเหตุผลและอารมณ์ที่มีต่อความวิตกกังวลในการสอบของนักศึกษาเลขานุการกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาเลขานุการ ปีที่ 4 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จำนวน 20 คน โดยผู้วิจัย แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 10 คน และกลุ่มควบคุม 10 คน ซึ่งมีคะแนนจากแบบวัดความวิตกกังวล STAI สูงกว่า 40 คะแนนขึ้นไป กลุ่มทดลองได้รับการฝึกกระบวนการบำบัดแบบพิจารณาเหตุผลและอารมณ์ เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ในขณะที่กลุ่มควบคุมไม่ได้รับการฝึก หลังจากสิ้นสุดระยะการทดลอง ให้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความวิตกกังวล STAI ซ้ำในระยะหลังการทดลอง และระยะติดตามผล ผลการวิจัยพบว่า ระดับความวิตกกังวลในการสอบของนักศึกษากลุ่มที่ได้รับการฝึกการบำบัดแบบพิจารณาเหตุผลและอารมณ์ต่ำกว่าระดับความวิตกกังวลในการสอบของนักศึกษากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกการ

บำบัดแบบพิจารณาเหตุผลและอารมณ์ ทั้งในระยะหลังการทดลองและในระยะติดตามผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อาพันธ์ ทันสม (2535 : 79-80) ได้ศึกษาผลการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบพิจารณาเหตุผล-อารมณ์ ที่มีต่อทัศนคติในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเมืองสรวงวิทยาสังขวิทยาร้อยเอ็ด จำนวน 16 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 คน และกลุ่มควบคุม 8 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการพัฒนาทัศนคติในการเรียนโดยการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ และกลุ่มควบคุมได้รับการพัฒนาทัศนคติในการเรียนโดยการให้ข้อเสนอแนะ แต่ละกลุ่มใช้เวลา 6 สัปดาห์ รวม 12 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 1.30 ชั่วโมง ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้เหตุผล-อารมณ์ มีทัศนคติในการเรียนที่ดีขึ้นและมีทัศนคติในการเรียนดีกว่านักเรียนที่ได้รับการข้อเสนอแนะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นางเยาว์ ชมภูทอง (2537 : 64) ได้ศึกษาผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ที่มีทัศนคติต่อการเป็นโสเภณีของนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนประถมศึกษาในอำเภอแห่งหนึ่งของจังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือตอนบน จำนวน 7 คน รวม 7 ครั้ง โดยให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลใช้เวลา 50 นาที ผลการทดลองพบว่านักเรียนหญิงที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์มีทัศนคติทางบวกต่อการเป็นโสเภณีลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

และประภาส ณ พิบูล (2537 : 72) ได้ศึกษาผลการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ที่มีต่อทัศนคติต่อความเป็นหญิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนดำรงราษฎร์สงเคราะห์ จังหวัดเชียงราย จำนวน 14 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 7 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการ

พัฒนาทัศนคติต่อความเป็นหญิง โดยการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-
อารมณ์รวม 16 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 1.30 ชั่วโมง ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการ
พัฒนาทัศนคติต่อความเป็นหญิง โดยการให้ข้อสนเทศรวม 12 ครั้ง ใช้
เวลาครั้งละ 50 นาที ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษา
ทางทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์ มีทัศนคติต่อความเป็นหญิงดีขึ้น และมีทัศนคติ
ต่อความเป็นหญิงดีขึ้นมากกว่านักเรียนที่ได้รับข้อสนเทศ อย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยทั้งต่างประเทศและในประเทศไทย จะเห็น
ได้ว่าการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์
สามารถปรับเปลี่ยนพัฒนาความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของบุคคลให้
เหมาะสมยิ่งขึ้นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาที่
เกี่ยวกับ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดหวังว่า
การให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์สามารถเปลี่ยนทัศนคติใน
การเล่นการพนันของนักเรียนได้

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายหญิง ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียน วัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีทัศนคติทางบวกในการเล่น การพนัน สูงกว่าเปอร์เซ็นต์ที่ 50 ขึ้นไป จำนวน 24 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายหญิง ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียน วัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีทัศนคติทางบวกในการเล่น การพนัน สูงกว่าเปอร์เซ็นต์ที่ 50 ขึ้นไป จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 7 คน โดยไม่มีขั้นตอนในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียน วัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 48 คน ตอบแบบสอบถาม ทัศนคติในการเล่นการพนัน

2. นำแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน มาตรวจให้คะแนน ตามที่ กำหนดไว้ เรียงลำดับจากคะแนนสูงสุดมาต่ำสุด แล้วเลือกเฉพาะ นักเรียนที่ได้คะแนนสูงกว่าเปอร์เซ็นต์ที่ 50 ขึ้นไป จำนวน 24 คน ซึ่ง จัดว่าเป็นผู้ที่มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน

3. ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียน ที่คัดเลือกแล้วในข้อ 2 เพื่อสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมการทดลอง ได้ จำนวน 14 คนแล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 7 คน โดยที่กลุ่มทดลองได้รับการรักษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ และกลุ่มควบคุมได้รับข้อเสนอแนะ

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. แบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน
2. โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
3. โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ

วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ

1. แบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามทัศนคติดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารแบบสอบถามและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติในการเล่นการพนัน

1.2 นำแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนันที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันเพ็ญ พงศ์ระบวร อาจารย์ไพศาล อ้นประเสริฐ และอาจารย์พรณพิศ วาณิชการ พิจารณาความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา และภาษาที่ใช้แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมก่อนที่จะนำไปใช้

1.3 นำแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนันไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชายหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนระดับประถมศึกษา ในกลุ่มโรงเรียนเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 100 คนคือ

- โรงเรียนวัดดอนโพธิ์ทอง จำนวน 35 คน
- โรงเรียนวัดบางกุ้ง จำนวน 30 คน
- โรงเรียนวัดพันต่าลิง จำนวน 20 คน
- โรงเรียนวัดวังพระนอน จำนวน 10 คน
- โรงเรียนวัดบางปลาหมอ จำนวน 5 คน

แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยใช้เทคนิค 25%
กลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ แล้วนำค่าเฉลี่ยรายข้อที่ได้มาทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ โดยใช้
t-test และเลือกข้อที่ได้ค่า t ระหว่าง 2.13-10.27 มาใช้ในการทดลอง

1.4 นำข้อคำถามที่คัดเลือกแล้วจากข้อ 3 จำนวน 62 ข้อ มาหา
ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha - Coefficient)
ของ ครอนบาค (Cronbach) โดยค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9485

ตัวอย่างแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน

คำชี้แจง แบบสอบถามทัศนคติฉบับนี้เป็นแบบวัดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของนักเรียน คำตอบของนักเรียนจะถูกเก็บรักษาไว้เป็นความลับไม่นำมาเปิดเผย และแบบสอบถามทัศนคตินี้ไม่มีผลต่อการพิจารณาคะแนนในวิชาใด ๆ ทั้งสิ้น ขอให้นักเรียนตอบด้วยความสบายใจ คำตอบไม่มีข้อใดถูก หรือผิดและขอให้นักเรียนโปรดตอบให้ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด

ก. ด้านความคิด

คำชี้แจง กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งทางขวามือ ซึ่งตรงกับความคิดของนักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดของนักเรียนมากที่สุด
เห็นด้วย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดของนักเรียนมาก
ไม่แน่ใจ	หมายถึง	ข้อความนั้นบางครั้งก็ตรงกับความคิดของนักเรียนและบางครั้งก็ไม่ตรงกับความคิดของนักเรียน
ไม่เห็นด้วย	หมายถึง	ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิดของนักเรียนมาก
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง	ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิดของนักเรียนมากที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนันด้านความคิด

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
0	การเล่นการพนัน ทำให้คนมีงานทำ					

ข. ด้านความรู้สึก

คำชี้แจง กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งทางขวามือ
ที่ตรงกับความรู้สึกที่เป็นความจริงของนักเรียน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- มากที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ
นักเรียนมากที่สุด
- มาก หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ
นักเรียนมาก
- ปานกลาง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ
นักเรียนปานกลาง
- น้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ
นักเรียนน้อย
- น้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ
นักเรียนน้อยที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนันด้านความรู้สึก

ข้อที่	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
00	ข้าพเจ้าภูมิใจที่ ได้เงินเติมพัน จากการเล่นกีฬา					

ค. ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรม

คำชี้แจง กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งทางขวามือ ซึ่งตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

เป็นประจำ	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน ทุกครั้ง
บ่อยครั้ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน บ่อยมากแต่ไม่ทุกครั้ง
บางครั้ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนบ้าง และบางครั้งก็ไม่ตรงกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน
นาน ๆ ครั้ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน น้อยครั้ง
น้อยครั้งที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนน้อย ครั้งจนเกือบจะไม่เกิดขึ้นเลย

ตัวอย่างแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนันด้านแนวโน้มนำพฤติกรรม

ข้อที่	ข้อความ	เป็น ประจำ	บ่อย ครั้ง	บาง ครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	น้อย ครั้ง ที่สุด
000	ถ้ามีการเล่นกีฬา ข้าพเจ้าต้องวาง เดิมพันเพื่อเพิ่ม ความสนุกสนาน ในการเล่น					

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน มีลักษณะเป็นมาตราส่วน
ประมาณค่า 5 ระดับ ข้อความเป็นเรื่องเกี่ยวกับ ความคิด ความรู้สึก และ
แนวโน้มของพฤติกรรมในการเล่นการพนัน ประกอบด้วยข้อความทางบวก
และทางลบ โดยให้คะแนนตามวิธีการของลิเคิร์ต ดังนี้

ข้อความเชิงนิมาน

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	มากที่สุด	เป็นประจำ	ให้	5	คะแนน
เห็นด้วย	มาก	บ่อยครั้ง	ให้	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ปานกลาง	บางครั้ง	ให้	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	น้อย	นาน ๆ ครั้ง	ให้	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	น้อยที่สุด	น้อยครั้งที่สุด	ให้	1	คะแนน

ข้อความเชิงนิเสธ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	มากที่สุด	เป็นประจำ	ให้	1	คะแนน
เห็นด้วย	มาก	บ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ปานกลาง	บางครั้ง	ให้	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	น้อย	นาน ๆ ครั้ง	ให้	4	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	น้อยที่สุด	น้อยครั้งที่สุด	ให้	5	คะแนน

ความหมายของคะแนน

ผู้ที่มีคะแนนรวมสูง หมายถึง มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน

มาก

ผู้ที่มีคะแนนรวมต่ำ หมายถึง มีทัศนคติทางลบในการเล่นการพนัน

น้อย

2. โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบ เหตุผล-อารมณ์

ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ตลอดจนประสบการณ์จากการฝึกปฏิบัติการให้คำปรึกษา เพื่อเป็นแนวทางกำหนดขั้นตอนสร้างโปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ให้เหมาะสมกับลักษณะปัญหา และผู้รับคำปรึกษา

2.2 สร้างโปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ โดยศึกษาจากรูปแบบการให้คำปรึกษา จากทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์และนำโปรแกรมไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันเพ็ญ พงศ์ประยูร อาจารย์ไพศาล อันประเสริฐ และอาจารย์พรณพิศ วาณิชการ ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดมุ่งหมาย และแนวทางปฏิบัติ

2.3 นำโปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ มาปรับปรุงเพื่อใช้ในการทดลอง

2.4 นำโปรแกรมที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศน์-ธรรมาราม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 7 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของโปรแกรมการให้คำปรึกษา แล้วนำมาปรับปรุงอีกครั้งหนึ่งก่อนนำไปใช้ในการทดลอง

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ เป็นรายบุคคล ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลองตามโปรแกรมทั้งหมด 7 ครั้ง วันละ 3 คน ๆ ละ 50 นาที ในเวลา 8.30-9.20 น. , 11.00-11.50 น. และเวลา 15.00-15.50 น. สลับกันไปในแต่ละสัปดาห์ รวมเวลาในการ

ให้คาบรักษาตามโปรแกรมทั้งหมดเป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ตั้งแต่วันที่ 14 กุมภาพันธ์ ถึงวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2539 (ดังรายละเอียดในภาคผนวก)

3. โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ และทัศนคติในการเล่นการพนัน เพื่อเป็นแนวทางกำหนดเนื้อหาและวิธีการให้ข้อเสนอแนะที่เหมาะสมกับจุดมุ่งหมาย

3.2 สร้างโปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะและนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน คือผู้ช่วยศาสตราจารย์วันเพ็ญ พงศ์ประยูร อาจารย์ไพศาล อันประเสริฐ และอาจารย์พรณิศา วาณิชยการ ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดมุ่งหมายและแนวทางปฏิบัติ

3.3 นำโปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะมาปรับปรุงเพื่อใช้ในการทดลอง

3.4 นำโปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศนัธรรมาราม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 7 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของโปรแกรม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่งก่อนนำไปใช้ในการทดลอง

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยใช้เวลาทดลองตามโปรแกรมทั้งหมด 7 ครั้ง วันละ 4 คน ๆ ละ 50 นาที ในเวลา 8.30-9.20 น. , 11.00-11.50 น. , 13.00-13.50 และเวลา 15.00-15.50 น. สลับกันไปในแต่ละสัปดาห์รวมเวลาในการให้ข้อเสนอแนะตามโปรแกรมทั้งหมดเป็นเวลา 7 สัปดาห์ ๆ ละ 2 วัน คือวันอังคาร และวันพฤหัสบดี ตั้งแต่วันที่ 15 กุมภาพันธ์ ถึงวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2539 (ดังรายละเอียดในภาคผนวก)

การดำเนินการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบ Randomized Control-Group Pretest Posttest Design (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2530 : 357) ดังแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
R _E	T _{1 E}	X _E	T _{2 E}
R _C	T _{1 C}	X _C	T _{2 C}

ความหมายของสัญลักษณ์

R _E	แทน กลุ่มตัวอย่างที่ถูกสุ่มเป็นกลุ่มทดลอง
R _C	แทน กลุ่มตัวอย่างที่ถูกสุ่มเป็นกลุ่มควบคุม
T _{1E}	แทน ทดสอบก่อนในกลุ่มทดลอง
T _{1C}	แทน ทดสอบก่อนในกลุ่มควบคุม
X _E	แทน การให้คำปรึกษาแบบยืดหยุ่นเป็นศูนย์กลางซึ่งใช้ ในกลุ่มทดลอง
X _C	แทน การให้ข้อเสนอแนะซึ่งใช้ในกลุ่มควบคุม
T _{2E}	แทน ทดสอบหลังในกลุ่มทดลอง
T _{2C}	แทน ทดสอบหลังในกลุ่มควบคุม

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. ระยะก่อนทดลอง

ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนจากแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน ในขั้นตอนการแบ่งกลุ่มตัวอย่างไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง พร้อมทั้งบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมในการเล่นการพนันของนักเรียนก่อนเข้าร่วมการทดลอง

2. ระยะทดลอง

ผู้วิจัยเป็นผู้ทดลองทั้ง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม รวม 7 สัปดาห์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 กลุ่มทดลอง ให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ ตามโปรแกรมที่กำหนดไว้ โดยให้คำปรึกษาทั้งหมด 7 ครั้ง วันละ 3 คน ๆ ละ 50 นาที ในเวลา 8.30-9.20 น. 11.00-11.50 น. และเวลา 15.00-15.50 น. สลับกันไปในแต่ละสัปดาห์ รวมเวลาในการให้คำปรึกษาตามโปรแกรมทั้งหมดเป็นเวลา 7 สัปดาห์

สัปดาห์ละ 3 วัน คือวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ตั้งแต่วันที่ 14 กุมภาพันธ์ ถึงวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2539

2.2 กลุ่มควบคุม ให้ข้อเสนอแนะเป็นรายบุคคลตามโปรแกรมที่กำหนดไว้ โดยให้ข้อเสนอแนะทั้งหมด 7 ครั้ง วันละ 4 คน ๆ ละ 50 นาที ในเวลา 8.30-9.20 น. , 11.00-11.50 น. , 13.00-13.50 น. และ เวลา 15.00-15.50 น. สลับกันไปในแต่ละสัปดาห์ รวมเวลาในการให้ ข้อเสนอแนะตามโปรแกรมทั้งหมดเป็นเวลา 7 สัปดาห์ ๆ ละ 2 วัน คือ วันอังคาร และวันพฤหัสบดี ตั้งแต่วันที่ 15 กุมภาพันธ์ ถึงวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2539

3. ระยะหลังทดลอง

ผู้วิจัยวัดทัศนคติในการเล่นการพนันทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุม ด้วยแบบสอบถามชุดเดียวกับฉบับที่สอบก่อนทดลอง (Pretest) แล้วเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Posttest) พร้อมทั้งบันทึกผลการ สังเกตพฤติกรรมในการเล่นการพนันของนักเรียนหลังการเข้าร่วมการทดลอง

4. นำข้อมูลที่ได้จากข้อ 1 และข้อ 3 ไปวิเคราะห์ตามวิธีการ ทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ตัวอย่างแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมในการเล่นการพนัน

ชื่อผู้ถูกสังเกต มานะ (นามสมมติ) สถานที่ บริเวณหลังอาคารเด็กเล็ก
วันที่ 12 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2539 เวลา 12.10-12.40 น.

พักรับประทานอาหารกลางวัน นักเรียนทุกคนต้องเข้าไปรับประทาน
อาหารกลางวันในบริเวณโรงอาหารของโรงเรียน มีนักเรียนบางคนไม่ได้
รับประทานอาหารกลางวัน ยังคงวิ่งเล่นอยู่บริเวณหน้าเสาธงของโรงเรียน
นักเรียนบางคนก็นั่งจับกลุ่มคุยกันบริเวณหน้าอาคารเรียน มานะไม่ได้
รับประทานอาหารกลางวัน เขาได้ชักชวนเพื่อน ๆ ร่วมชั้นเรียน 3 คน ไป
บริเวณหลังอาคารเด็กเล็ก แล้วหยิบเงินเหรียญจากกระเป๋ากางเกงของตน
และชักชวนเพื่อน ๆ เพื่อเล่นการพนัน โดยใช้วิธีการปั้นแปะ ถ้าเพื่อนคนใด
ทายถูกมานะก็จะจ่ายเงินให้กับเพื่อนคนนั้นครั้งละ 1 บาท ถ้าคนใดทายผิดก็
จะต้องจ่ายเงินให้กับมานะครั้งละ 1 บาทเช่นกันเขาเล่นการพนันอยู่เป็น
เวลาประมาณ 25 นาทีมีนักเรียนคนหนึ่งได้มาตามมานะให้ไปพบครูประจำชั้น
มานะจึงบอกกับเพื่อน ๆ ที่เล่นการพนันด้วยกันว่า วันนี้เล่นแค่นี้ก่อน พรุ่งนี้
ค่อยเล่นกันใหม่ ทุกคนจึงแยกย้ายกันไป

ฉัตรฤทัย บุรณากาญจน์
ผู้บันทึกการสังเกต

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
2. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนก่อนและหลังได้รับข้อเสนอแนะ
3. เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ และนักเรียนที่ได้รับข้อเสนอแนะ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยฐาน และส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2536 : 149)
2. สถิติสำหรับวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ
 - 2.1 หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน โดยใช้วิธีทางสถิติแบบที (t-test) แบบเทคนิค 25 เปอร์เซนต์ของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2536 : 139)
 - 2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2536 : 132-133)
3. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน
 - 3.1 ทดสอบทัศนคติในการเล่นการพนันก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบของวิลคอกซัน (The Wilcoxon s Matched Pairs Signed - Rank Test) (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 91-97)

3.2 ทดสอบความแตกต่างของทัศนคติในการเล่นการพนัน ก่อน
และหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้การทดสอบ
ของ แมน วิทนี (The Mann-Whitney U Test) (นิภา ศรีไพโรจน์.
2533 : 120-128)

บทที่ 4

ผลของการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้แทนความหมายดังต่อไปนี้

N	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
Mdn	แทน มัธยฐานของทัศนคติในการเล่นการพนัน
Q.D.	แทน ส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์ของทัศนคติในการเล่นการพนัน
Mdn (diff)	แทน มัธยฐานของทัศนคติในการเล่นการพนันที่ลดลง
Q.D. (diff)	แทน ส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์ของทัศนคติในการเล่นการพนันที่ลดลง
T	แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาในการสอบของวิลคอกัน (The Welcoxon's Matched Pairs Signed-Ranks Test)
U	แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาในการทดสอบของ แมน- วิทนี (The Mann-Whitney U Test)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการได้รับคำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการได้รับคำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์

กลุ่มทดลอง	N	Mdn	Q.D.	T
ก่อนทดลอง	7	190	11.0	
หลังทดลอง	7	129	13.5	0**

**มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 แสดงว่า ภายหลังจากทดลองทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนทดลองก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ หลังจากได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ นักเรียนมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลง ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ข้อ 1

2. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของกลุ่มควบคุมก่อนและ
หลังการได้รับข้อสนเทศ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของกลุ่มควบคุมก่อนและ
หลังการได้รับข้อสนเทศ

กลุ่มควบคุม	N	Mdn	Q.D.	T
ก่อนทดลอง	7	178	8.5	
หลังทดลอง	7	165	10.0	1**

**มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 แสดงว่า ภายหลังจากทดลองทัศนคติในการเล่น
การพนันของนักเรียนทดลองก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.01 นั่นคือ หลังจากได้รับการให้ข้อเสนอนักเรียนมีทัศนคติทางบวกใน
การเล่นการพนันลดลง ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ข้อ 2

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการได้รับความปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์และหลังการได้รับข้อเสนอแนะ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการได้รับความปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์และหลังการได้รับข้อเสนอแนะ

กลุ่มตัวอย่าง	N	Mdn (diff)	Q.D. (diff)	U
กลุ่มทดลอง	7	61	28.5	6**
กลุ่มควบคุม	7	19	7.5	

**มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ และนักเรียนที่ได้รับข้อเสนอแนะมีทัศนคติในการเล่นการพนันลดลงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อเสนอแนะ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อ 3

บทที่ 5

บทย่อ สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

บทย่อ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนัน ของนักเรียนก่อนและหลังการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนัน ของนักเรียนก่อนและหลังการให้ข้อเสนอแนะ
3. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนัน ของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ และการให้ข้อเสนอแนะ

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงหลังจากการได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
2. นักเรียนมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงหลังจากการได้รับข้อเสนอแนะ
3. นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อเสนอแนะ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียน

วัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีทัศนคติทางบวกในการเล่น
การพนัน สูงกว่าเปอร์เซ็นต์ที่ 50 ขึ้นไป จำนวน 24 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชาย
หญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2538
โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีทัศนคติทางบวกในการเล่น
การพนัน สูงกว่าเปอร์เซ็นต์ที่ 50 ขึ้นไป จำนวน 14 คน ได้มาจากการ
สุ่มอย่างง่ายจากประชากร และสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง
และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 7 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการให้คำปรึกษาตาม
ทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ และกลุ่มควบคุมได้รับการให้ข้อเสนอแนะ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน
2. โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
3. โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ

การดำเนินการทดลอง

1. ระยะก่อนทดลอง

ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนจากแบบสอบถามทัศนคติในการเล่น
การพนัน ในขั้นตอนการแบ่งกลุ่มตัวอย่างไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง พร้อม
ทั้งบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมในการเล่นการพนันของนักเรียนก่อนเข้าร่วม
การทดลอง

2. ระยะทดลอง

ผู้วิจัยเป็นผู้ทดลองทั้ง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
รวม 7 สัปดาห์ ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 กลุ่มทดลองให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ตามโปรแกรมที่กำหนดไว้ โดยให้คำปรึกษาทั้งหมด 7 ครั้ง วันละ 3 คน ๆ ละ 50 นาที ในเวลา 8.30-9.20 น., 11.00-11.50 น. และเวลา 15.00-15.50 น. สลับกันไปในแต่ละสัปดาห์ รวมเวลาในการให้คำปรึกษาตามโปรแกรมทั้งหมดเป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ตั้งแต่วันที่ 14 กุมภาพันธ์ ถึงวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2539

2.2 กลุ่มควบคุมได้รับการให้ข้อเสนอแนะเป็นรายบุคคล ตามโปรแกรมที่กำหนดไว้ โดยให้ข้อเสนอแนะทั้งหมด 7 ครั้ง วันละ 4 คน ๆ ละ 50 นาที ในเวลา 8.30-9.20 น., 11.00-11.50 น., 13.00-13.50 น. และเวลา 15.00-15.50 น. สลับกันไปในแต่ละสัปดาห์ รวมเวลาในการให้ข้อเสนอแนะตามโปรแกรมทั้งหมดเป็นเวลา 7 สัปดาห์ ๆ ละ 2 วัน คือวันอังคารและวันพฤหัสบดี ตั้งแต่วันที่ 15 กุมภาพันธ์ ถึงวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2539

3. ระยะเวลาหลังทดลอง

ผู้วิจัยวัดทัศนคติในการเล่นการพนันทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมด้วยแบบสอบถามชุดเดียวกับฉบับที่สอบก่อนทดลอง (Pretest) แล้วเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Posttest) พร้อมทั้งบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมในการเล่นการพนันของนักเรียนหลังเข้าร่วมการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
2. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนก่อนและหลังได้รับข้อเสนอแนะ

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ และนักเรียนที่ได้รับข้อเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีทัศนคติในการเล่นการพนันลดลงหลังจากการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนมีทัศนคติในการเล่นการพนันลดลงหลังจากการได้รับข้อเสนอแนะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์มีทัศนคติในการเล่นการพนันลดลงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อเสนอแนะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ที่มีต่อทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ปรากฏผลดังนี้

1. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนระหว่างก่อนกับหลังการให้คำปรึกษา พบว่า นักเรียนมีทัศนคติในการเล่นการพนันลดลง ภายหลังได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 1 ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อาพันธ์ ทนสม (2533:77-79) ที่ได้ศึกษาผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์ ที่มีต่อทัศนคติในการเรียนต่อๆ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองสรวงวิทยา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์ มีทัศนคติในการเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ

นางเยาว์ ชมภูทอง (2537:64) ซึ่งศึกษาพบว่านักเรียนหญิงที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ มีทัศนคติทางบวกต่อการเป็นโสเภณีลดลง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าพฤติกรรมในการเล่นการพนันของนักเรียนได้เปลี่ยนไปด้วย เช่นกันคือจากเดิมนักเรียนที่เคยเล่นการพนัน ปัจจุบันไม่มีนักเรียนคนใดเล่นการพนันอีกเลย

จากการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนให้ถูกต้องและเหมาะสม ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนได้มีโอกาสสำรวจความคิด ความรู้สึกและแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมของตนเองในการเล่นการพนันด้วยตนเอง โดยมีผู้วิจัยเป็นผู้คอยชี้แนะแนวทางให้แก่ นักเรียนได้เรียนรู้ โดยการวิเคราะห์ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมของนักเรียนจากสภาพการณ์ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวเขาเองได้ถูกต้องเหมาะสม ทำให้ทราบว่าความคิดมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของบุคคล และเมื่อพบว่าบุคคลมีความคิดที่เป็นไปในทางที่ไม่ถูกต้องไม่สมเหตุผล ก็สามารถเปลี่ยนความคิดนั้นเสียใหม่ให้ถูกต้องได้เป็นขั้นตอนตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ดังนั้นเมื่อนักเรียนได้รับคำปรึกษาตามทฤษฎีดังกล่าว จึงสามารถนำเอาประสบการณ์และความรู้ที่ได้รับจากการให้คำปรึกษาไปเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันของตนเองให้ลดลงต่อไป

2. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนระหว่างก่อนกับหลังการให้ข้อเสนอแนะ พบว่านักเรียนมีทัศนคติในการเล่นการพนันลดลงภายหลังได้รับข้อเสนอแนะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อาพันธ์ ทันสม (2533:75) ที่ได้ศึกษาผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล-อารมณ์ ที่มีต่อทัศนคติในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองสรวงวิทยา จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อเสนอแนะมีทัศนคติในการเรียนดีขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราภรณ์ กลิ่นศรีสุข (2537:49) ศึกษาพบว่าพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางประกอกลดลงหลังจากได้รับข้อเสนอ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเจตพบว่ นักเรียนส่วนใหญ่มีการเปลี่ยนพฤติกรรมในการเล่นการพนันลดลง มีนักเรียนเพียงคนเดียวที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการเล่นการพนันของตนเอง อาจเป็นเพราะสภาพครอบครัว มีการเล่นการพนันอยู่เป็นประจำและผู้ปกครองให้การสนับสนุนมิได้ห้ามปราม แต่อย่างไรก็ตาม จึงทำให้นักเรียนคนนี้มีพฤติกรรมการเล่นการพนันเหมือนเดิม

จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการให้ข้อเสนอเป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนได้ ทั้งนี้เพราะการให้ข้อเสนอเป็นวิธีการให้ข้อมูลที่มึเนื้อหาเกี่ยวกับโทษของการเล่นการพนัน และชี้แนะวิธีการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว วิธีการทำงานที่สบาย และไม่เหนื่อยจนเกินไปและวิธีการสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มเพื่อน ซึ่งการให้ข้อเสนอดังกล่าวเป็นวิธีที่ช่วยให้นักเรียนมีการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีที่ถูกต้องเหมาะสม และยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม พูดคุยถึงข้อสงสัยต่าง ๆ ทำให้นักเรียนรู้สึกพอใจที่มีบุคคลให้ความสนใจพูดคุยด้วย ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจในเรื่องโทษของการเล่นการพนัน วิธีการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว วิธีการทำงานที่สบายและไม่เหนื่อยจนเกินไป และวิธีการสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มเพื่อน ✓

3. เปรียบเทียบทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ กับนักเรียนที่ได้รับข้อเสนอ พบว่านักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ มีทัศนคติในการเล่นการพนันลดลงมากกว่านักเรียนที่ได้รับข้อเสนอ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 3 แสดงให้เห็นว่า การให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ สามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันได้ดีกว่าการให้ข้อเสนอ ถึงแม้ว่า

นักเรียนที่ได้รับข้อเสนอเทศมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงหลังจากได้รับข้อเสนอเทศ แต่เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติทั้ง 2 กลุ่มแล้ว กลุ่มที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ มีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงมากกว่ากลุ่มที่ได้รับข้อเสนอเทศ

จากผลการศึกษาในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ สามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันได้ดีกว่าการให้ข้อเสนอเทศ ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์นั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการและมีขั้นตอนหลายอย่าง เช่น การฝึกให้นักเรียนคิดด้วยตนเองอย่างมีเหตุผล ชักชวน ชี้แจง โต้แย้ง และมีการยกตัวอย่างประกอบ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนได้มีการเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกของตนในการเล่นการพนัน นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเมื่อมีปัญหาคิด ๆ ก็ตาม ก็ควรที่จะพิจารณาที่ความคิด ความรู้สึกของตัวเองก่อน แม้ว่าบางปัญหาที่อาจคิดว่ามาจากบุคคลอื่น แต่แท้ที่จริงแล้วสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือทัศนคติหรือความรู้สึกที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ มากกว่า ดังนั้นโปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ จึงสามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันได้ดี

สำหรับโปรแกรมการให้ข้อเสนอเทศ เมื่อนำไปใช้ก็สามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันของนักเรียนได้ดีระดับหนึ่ง แต่เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับกรให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ซึ่งมีกิจกรรมและวิธีการที่หลากหลายจึงทำให้โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ สามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันได้ดีกว่าโปรแกรมการให้ข้อเสนอเทศ ซึ่งมีวิธีการนำเสนอเพียงแต่การแจกเอกสารให้นักเรียนอ่าน เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามและผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมเท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 เนื่องจากการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ และการให้ข้อเสนอแนะสามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ จึงควรพิจารณาเลือกใช้ตามความเหมาะสม กล่าวคือถ้ามีบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ควรใช้วิธีการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์เป็นรายบุคคล เพราะได้ผลดีกว่า

1.2 ควรมีการอบรมผู้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน ให้สามารถใช้เทคนิคการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ เพื่อเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

2.1 ควรมีการทดลองให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ เพื่อเปลี่ยนทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนในระดับอื่น เช่น มัธยมศึกษาปีที่ 1 , มัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นต้น

2.2 ควรมีการทดลองเปรียบเทียบผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์เป็นรายบุคคล และกลุ่มเพื่อเปลี่ยนทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียน

2.3 ควรมีการติดตามผลการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ เป็นระยะ ทุก 2 สัปดาห์ 4 สัปดาห์ เป็นต้น เพื่อศึกษาความคงทนของการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันของนักเรียน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสวงษ์. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการ
แนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2527.
- _____. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและ
จิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2528.
- เกษนี สีมหาศาล. ผลของการให้คำปรึกษาด้านอาชีพเป็นรายบุคคลที่
มีต่อทัศนคติในการเลือกอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนจิรประวัติวิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์. ปรินญาณพนธ์
กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.
- คณะกรรมการบริหารและคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, สำนักงาน. ปัญหาที่
สำคัญของชาติและแนวทางการวิจัยเพื่อพัฒนา. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2530.
- คมเพชร ฉัตรสุกกุล. การแนะแนวเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนา
พานิช, 2529.
- จำเนียร ช่างโชติ และนวลศิริ เปาโรหิตย์. เทคนิคการให้คำปรึกษา.
กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
รามคำแหง, 2521.
- เจียรนัย ทรงชัยกุล. เอกสารการสอนชุดวิชาการศึกษาแนะแนวในระดับมัธยม
ศึกษาหน่วยที่ 1-7. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,
2529.
- _____. เอกสารการสอนชุดวิชาจิตวิทยาพื้นฐานการแนะแนว หน่วยที่ 9-
15. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2533.

_____ . เอกสารการสอนชุดวิชาเทคนิคการปรึกษาเบื้องต้น หน่วนที่ 1-6

นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2533.

เฉลิมศักดิ์ รวยอารี. แนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่ออาชีพครูและ
มูลเหตุจูงใจในการประกอบอาชีพครู ของครูประถมศึกษาสังกัด
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2530. อัดสำเนา.

ชุมพล โลหะชาละ. "คำบรรยายเรื่องการพแนชนิดต่าง ๆ ที่ขึ้นสู่ศาล,"

ตุลพาน. 4(7) : 4-26; กรกฎาคม - สิงหาคม 2517.

ชูศรี วงศ์รัตน์. แบบแผนการทดลองและสถิติ. กรุงเทพฯ :

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

2528.

ณรงค์ศักดิ์ ทะละภัก. "อิทธิพลของครอบครัวต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ,"

มิตรครู. 26(15) : 42-49; 15 สิงหาคม 2527.

ดวงเดือน พันธมนาวิน. การวัดทัศนคติเพื่อทำนายพฤติกรรม.

กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523. อัดสำเนา.

เด่นดวง วราเวทย์. ผลของการให้คำปรึกษาเป็นกลุ่มเน้นทฤษฎีการ

พิจารณาเหตุผล-อารมณ์ เพื่อปรับเปลี่ยนมโนภาพเกี่ยวกับตนเอง.

ปริญญาณพนธ์ กศ.ม.พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พิษณุโลก, 2529. อัดสำเนา.

ทิพย์วรรณ กิตติพร. การให้คำปรึกษากลุ่ม. พิษณุโลก : ภาควิชาการ

แนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย

นเรศวร, 2535.

ทนายภูธร (นามแฝง). "การพนัน," วารสารกานันธุ์ใหญ่บ้าน.

38(8) : 58-64 ; สิงหาคม 2531.

นางเยาว์ ชมภูทอง. ผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ที่มีต่อทัศนคติต่อการเป็นโสเภณีของนักเรียนหญิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา ในอำเภอหนึ่งของจังหวัดหนึ่ง ทางภาคเหนือตอนบน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.

นิภา เลิศลือชาชัย. ผลของบำบัดแบบพิจารณาเหตุผลและอารมณ์ที่มีต่อ ความวิตกกังวลในการสอบของนักศึกษาเลขานุการ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533. อัดสำเนา.

นิภา ศรีไพโรจน์. สถิตินอนพาราเมตริก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเอพรีนติ้งเฮาส์, 2533.

นิยะดา ขุดหวงศ์ และคนอื่น ๆ. "เมืองไทยควรมีบ่อนกาสิโนหรือยัง," บริหารธุรกิจ. 6(21) : 25-35; เมษายน-มิถุนายน 2524.

บุษราคัม ชุระพันธ์. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการพนันของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัด ร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2535. อัดสำเนา.

ประติษฐ์ เอกทัศน์. ผลของการบำบัดแบบพิจารณาเหตุผลและอารมณ์ที่มีต่อ พฤติกรรมไม่เอาใจใส่การเรียนในชั้นของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2533. อัดสำเนา.

ประภาส ณ พิกุล. ผลของการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีการใช้เหตุผล- อารมณ์ที่มีต่อทัศนคติต่อความเป็นหญิงของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนตำราขจรราษฎร์สงเคราะห์ จังหวัดเชียงราย.

วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.

- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. ทัศนคติ : การวัด การเปลี่ยนแปลง และ
พฤติกรรมอนามัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2526.
- พ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. การแนะแนวและการให้คำปรึกษาในโรงเรียน
ประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : บัณฑิตการพิมพ์, 2529.
- พรรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง. เอกสารประกอบการสอนวิชา นน. 301
การแนะแนวเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและ
จิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปทุมวัน, 2535.
- พรเพ็ญ เพชรสุขศิริ. แบบจำลองความคาดคะเนปัจจัยที่มีผลกระทบต่อ
การกระทำผิดกฎหมายของเยาวชน. วิทยานิพนธ์ สค.ม.
 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล, 2523. อัดสำเนา.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.
 กรุงเทพฯ : ฟิงเกอร์ปรีน แอนด์ มีเดีย จำกัด, 2536.
- พิมพ์รัตน์ จงเจษฎากุล. การกระทำผิดเกี่ยวกับทรัพย์ของเด็กและ
เยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กกลาง ศึกษาด้านเศรษฐกิจ
และสังคม. วิทยานิพนธ์ สค.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
มหิดล, 2527. อัดสำเนา.
- ไพบูลย์ อินทริวิชา. หลักและวิธีการวัดเจตคติ. กรุงเทพฯ : สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2517.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525.
 พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2525.
- รวีวรรณ ชินะตระกูล. หลักการแนะแนว. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง, 2537.

- รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์. เอกสารการสอนวิชา วผ 306 การวัดทัศนคติเบื้องต้น. ชลบุรี : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 2533.
- รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์. "การพนัน," วารสารกฎหมายจุฬาลงกรณ์. 3(2) : 75-76; พฤษภาคม 2519.
- วัชร ทรัพย์มี. ทฤษฎีและกระบวนการให้บริการปรึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2533.
- วัฒนา พัทธราวิช. หลักการแนะแนว. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2531.
- ส. วาสนา ประवालพฤกษ์. "ทัศนคติในแง่ของจิตวิทยา," วัดผลการศึกษา. 3 : 1-6 ; พฤษภาคม 2524-เมษายน 2525.
- สายสุรี จุติกุล. "คำกล่าวรายงานในพิธีเปิดการสัมมนาผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชน," การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2531.
- สิทธิ์ สายหล้า. "การกระทำพลของวัยรุ่นและการแก้ไข," มิตรครู. 30(11) : 9-12 ; มิถุนายน 2531.
- สุชา จันทรเอม และสุรางค์ จันทรเอม. จิตวิทยาวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา, 2529.
- สุดถัย มุขยวงศา. ผลของการปรึกษาเชิงจิตวิทยาแบบกลุ่มโดยแนวความคิดแบบพิจารณาความเป็นจริงที่มีต่อนิสัยและทัศนคติในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523. อัดสำเนา.

- เสริม บุณณะหิตานนท์ และคนอื่น ๆ. การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรม
เกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ : สำนักงาน
- คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ สำนัก
- นายกรัฐมนตรี, 2531.
- อนุสรณ์ พินิจศักดิ์. การอนุญาตให้เล่นการพนันโดยถูกต้องหมาย :
ทัศนคติของเจ้าพนักงานตำรวจท้องที่. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
- กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2528. อัดสำเนา.
- อภิรดี จันทรหอม. ตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม
การพนันของนักเรียนชาย ระดับมัธยมศึกษาเขตอำเภอเมือง
จังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :
- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520. อัดสำเนา.
- อาภา จันทรสกุล. ทฤษฎีและวิธีการให้คำปรึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4.
- กรุงเทพฯ : ภาคจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษา
- ศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2535.
- อำพัน ทันสม. ผลของการให้คำปรึกษาแบบเหตุผลและอารมณ์ที่มีต่อทัศนคติ
ในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองสรวง
วิทยา จังหวัดร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :
- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2535. อัดสำเนา.
- อุดม ตูจินดา และคนอื่น ๆ. "วิจารณ์ผลการวิจัย," ในการกระทำผิดของ
เยาวชนในประเทศไทย และแนวทางควบคุม. กรุงเทพฯ :
- บริษัท วัฒนอาร์ตโปรดักชั่นส์ จำกัด, 2527.

Block, Joel. "Effects of a Rational-Emotive Mental Health Program on Poorly Achieving Disruptive High School Students." Journal of Counseling Psychology. 25 : 61-65; 1978.

- Burke, H.M. and B. Steffler. Theories of Counseling.
3rd ed. New York : McGraw-Hill Company, 1979.
- Crow, Alice and Lester D. Crow. An Introduction to Guidance : Principles and Practices. New York : American Book Company, 1962.
- Hansen, James C. Counseling : Theory and Process.
New York : State University of New York at Buffalo, 1986.
- Insko, Chester A. Theories of Attitude Change.
New York : Appleton-Century-Grofts, 1967.
- Jacobs, Burand F. "A General Theory of Addictions.: A New Theoretical Madal," Psychological Abstract.
74(4) : 1090 ; April, 1987.
- Keller, James F. and J.W. Croake "Effects of a Program in Rational Thinking of Anxieties in Older Persons, "Journal of Counseling Psychology. 22 : 54-57; 1975.
- Patterson, C.H. Theories of Counseling and Psychotherapy. New York : Harper and Row, 1966.
- Rogers, Carl R. Counseling and Psychotherapy.
Massachusetts : The Riberside Press, 1942.
- Shaver, Kelley G. Principles of Social Psychology.
Cambridge : Winthrop Publishers, 1977.
- Thurstone, L.L. Attitude Theory and Measurement.
New York : John Wiley and Sons, 1964.

- Zolic, Karen, I. Christopher and Lehr Ellen. "Cognitive Behavioral Intervention in School Discipline : A Preliminary Student," The Personnel and Guidance Journal. 59; 1980.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- แบบสอบถาม
- โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
- โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ

แบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน

คำชี้แจง แบบสอบถามทัศนคติฉบับนี้เป็นแบบวัดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของนักเรียน คำตอบของนักเรียนจะถูกเก็บรักษาไว้เป็นความลับไม่นำมาเปิดเผย และแบบสอบถามทัศนคตินี้ไม่มีผลต่อการพิจารณาคะแนนในวิชาใด ๆ ทั้งสิ้น ขอให้นักเรียนตอบด้วยความสบายใจ คำตอบไม่มีข้อใดถูก หรือผิดและขอให้นักเรียนโปรดตอบให้ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด

ก. ด้านความคิด

คำชี้แจง กรุณาขีดเครื่องหมาย / ลงในช่องใดช่องหนึ่งทางขวามือ ซึ่งตรงกับความคิดของนักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดของ
นักเรียนมากที่สุด

เห็นด้วย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดของ
นักเรียนมาก

ไม่แน่ใจ หมายถึง ข้อความนั้นบางครั้งก็ตรงกับ
ความคิดของนักเรียนและบางครั้ง
ก็ไม่ตรงกับความคิดของนักเรียน

ไม่เห็นด้วย หมายถึง ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิดของ
นักเรียนมาก

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิดของ
นักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1	เกมที่มีการได้ เงินทำให้ผู้เล่น ตั้งใจเล่น อย่างเต็มที่					
2	การเล่นการพนัน เป็นอาชีพอย่าง หนึ่ง					
3	การเล่นไพ่ช่วย ฝึกฝนการคิด เกี่ยวกับตัวเลข					
4	รัฐบาลควร ปราบปรามบ่อน การพนันให้หมด ไป					

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
5	การเล่นการพนัน ก่อให้เกิด การทะเลาะ วิวาทในกลุ่ม เพื่อน					
6	การเล่นการพนัน ทำให้ได้เงินเพิ่ม นอกเหนือจากที่ ได้รับจาก ผู้ปกครอง					
7	การเล่นการพนัน ช่วยสร้างฐานะ ได้					
8	การเล่นการพนัน ทำให้เสียอนาคต					

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
9	การเล่นการพนัน ทำให้มีเพื่อนมาก					
10	การเล่นการพนัน ที่ใช้ลูกเต๋าเป็น อุปกรณ์ในการ เล่น ช่วยฝึก เชาว์ปัญญา					
11	การเล่นไพ่เอา เงิน ทำให้เสีย การเรียน					
12	ถ้าเป็นคนที่มิ การงานมั่นคง จะเล่นการพนัน ก็ไม่ไ้เรื่อง เสียหาย					

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
13	ในการเสี่ยงโชค ถ้าพลาดคราวนี้ คราวหน้าอาจได้ ผลพร้อมทั้งกำไร					
14	การเล่นการพนัน เป็นการฝึกให้ เข้าสังคมได้					
15	หมู่บ้านที่มีการ เล่นการพนันมาก ทำให้ประชาชน มีฐานะดี					
16	กิจกรรมที่มีการ ได้เสียเงินทอง หรือสิ่งของมีค่า ช่วยแก้แค้นได้					

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
17	การเล่นการพนัน ทำให้สิ้นเปลือง เงินทอง					
18	การเล่นการพนัน ที่ใช้เงินเหรียญ เป็นอุปกรณ์ใน การเล่นเป็น กิจกรรมที่ไม่ต้อง ลงทุนมากและให้ ความสนุกสนาน					
19	การเล่นการพนัน เป็นการหาราย ได้ ที่สบาย ไม่เหน็ดเหนื่อย					
20	การเสี่ยงโชค เป็นเรื่องเพื่อฝัน					

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
21	การเล่นการพนัน ทำให้ฐานะ ยากจนลง					
22	การเล่นการพนัน ร้ายยิ่งกว่า ไฟไหม้บ้าน					
23	ไม่มีใครอยากคบ คนที่เล่นไพ่ หรือไฮโลว์					
24	การเล่นการพนัน ทำให้เสียเวลา					
25	การเล่นการพนัน เป็นการใช้เวลา ว่างให้เป็น ประโยชน์					

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
26	การเล่นการพนัน เป็นสิ่งไม่ดี เพราะก่อความ เดือดร้อนให้แก่ ตนเองและ ครอบครัว					
27	การเล่นการพนัน เป็นวิธีการหา รายได้ด้วยวิธี ที่ไม่ถูกต้อง					

ข. ด้านความรู้สึก

ค่าชี้แจง กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งทางขวามือ
ที่ตรงกับความรู้สึกที่เป็นความจริงของนักเรียน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ นักเรียนมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ นักเรียนมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ นักเรียนปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ นักเรียนน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของ นักเรียนน้อยที่สุด

ข้อที่	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ข้าพเจ้ารู้สึก เศร้าใจเมื่อรู้ว่า วงการกีฬามีการ พ่นเข้ามา เกี่ยวข้อง					
2	ข้าพเจ้าภูมิใจ ที่ได้เงินเติมพ่น จากการเล่นเกม กีฬา					
3	ข้าพเจ้าชื่นชม ในความสามารถ ของนักพ่นที่ สามารถหา รายได้เลี้ยง ครอบครัว					

ข้อที่	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4	ข้าพเจ้ารู้สึก สนุกสนานในการ เล่นการพนัน					
5	ข้าพเจ้ารู้สึกว่ การเล่นการพนัน เป็นสิ่งที่น่าเบื่อ					
6	ข้าพเจ้ารังเกียจ คนที่ยึดการเล่น การพนันเป็น เครื่องมือหาเงิน มาใช้จ่าย					
7	ข้าพเจ้าไม่ชอบ เล่นการพนัน เพราะทำให้สิ้น เปลืองเงินทอง					

ข้อที่	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
8	ข้าพเจ้าไม่สนใจ แม้จะมีคนมาบอก ว่าได้เงินจาก การเล่นการพนัน					
9	ข้าพเจ้าชอบเล่น การพนันเพราะ เป็นวิธีการหา เงินที่ไม่ต้องไ้ แรง					
10	ข้าพเจ้ารู้สึก สนใจเมื่อได้ยิน ว่ามีคนได้เงิน จากการเล่น การพนัน					

ข้อที่	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
11	ข้าพเจ้ารู้สึกดีใจ เมื่อมีคนต่อต้าน การเล่นการพนัน					
12	ข้าพเจ้ารู้สึกไม่ สบายใจเมื่อเห็น เพื่อน ๆ นำเงิน เหรียญขึ้นมาเล่น การพนัน					
13	การเล่นการพนัน ที่ใช้เงินเหรียญ เป็นอุปกรณ์ใน การเล่นเป็น กิจกรรมที่ ข้าพเจ้าชอบมาก					

ข้อที่	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
14	ข้าพเจ้ารู้สึก ไม่ชอบเพื่อนที่ ชอบเล่นการพนัน					
15	ข้าพเจ้ารู้สึก ชื่นชมในความ กล้าได้กล้าเสีย ของนักพนัน					

ค. ด้านแนว โน้มที่จะแสดงพฤติกรรม

คำชี้แจง กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งทางขวามือ ซึ่งตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของ นักเรียนโดยมีเกณฑ์ดังนี้

เป็นประจำ หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน ทุกครั้ง

บ่อยครั้ง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน บ่อยมากแต่ไม่ทุกครั้ง

บางครั้ง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนบ้าง และบางครั้งก็ไม่ตรงกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน

นาน ๆ ครั้ง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน น้อยครั้ง

น้อยครั้งที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้น หรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน น้อยครั้งจนเกือบจะไม่เกิดขึ้นเลย

ข้อที่	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	น้อยครั้งที่สุด
1	ถ้ามีการเล่นเกมกีฬาข้าพเจ้าต้องวางเดิมพันเพื่อเพิ่มความสุขในการเล่น					
2	เมื่อข้าพเจ้าเห็นเพื่อน ๆ เล่นการพนันข้าพเจ้าจะเข้าไปร่วมเล่นด้วย					
3	ข้าพเจ้าพร้อมจะเข้าไปเล่นการพนันถ้ามีคนมาชวนให้เล่น					

ข้อที่	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	น้อยครั้งที่สุด
4	เมื่อเพื่อนชวนเล่นเกมต่าง ๆ ที่มีการวางเดิมพันข้าพเจ้าจะปฏิเสธทันที					
5	ข้าพเจ้าพูดห้ามปรามเมื่อเห็นเพื่อน ๆ เล่นการพนัน					
6	แม้ว่าจะมีคนมาชักชวนให้เล่นการพนันข้าพเจ้าก็ไม่ยอมเล่น					
7	ข้าพเจ้ายอมเล่นการพนันเพื่อรักษาน้ำใจเพื่อน					

ข้อที่	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	น้อยครั้งที่สุด
8	ถ้าเห็นเพื่อน ๆ เล่นการพนัน ข้าพเจ้าจะไปบอกครู					
9	เมื่อมีเวลาว่าง ข้าพเจ้าจะนำเงินเหรียญขึ้นมาเล่นการพนันกับเพื่อน ๆ					
10	ถ้ามีการเปิดบ่อนการพนันอย่างถูกกฎหมายข้าพเจ้าเข้าไปเล่น					
11	ข้าพเจ้าหัดเล่นการพนันเพื่อให้เข้ากับเพื่อนได้					

ข้อที่	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	น้อยครั้งที่สุด
12	ข้าพเจ้าบอกเพื่อน ๆ ว่าการเล่นการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี					
13	ถ้ามีโอกาสไปทัศนศึกษาข้าพเจ้าต้องนำไฟสำหรับหรือเกมการพนันติดตัวไปเล่นการพนันเพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเดินทาง					
14	ข้าพเจ้าเคยเล่นการพนันที่ใช้ลูกเต๋าเป็นอุปกรณ์ในการเล่น					

ข้อที่	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	น้อยครั้งที่สุด
15	ข้าพเจ้ายินดีบอก เจ้าหน้าที่ตำรวจ เกี่ยวกับบ่อนการ พนันที่ผิดกฎหมาย					
16	ข้าพเจ้าจะไม่ ยอมเล่นการพนัน แม้จะมีคนมาบอก ว่าการเล่นการ พนันเป็นการหา รายได้ที่ดี					
17	เมื่อรู้สึกเหงา ข้าพเจ้าจะไม่ใช้ วิธีเล่นการพนัน เพื่อเป็นการแก้ เหงา					

ข้อที่	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	น้อยครั้งที่สุด
18	ข้าพเจ้าบอกกับเพื่อน ๆ ว่าการเล่นการพนันเป็นวิธีการหาเงินที่ไม่ถูกต้อง					
19	ข้าพเจ้าจะไม่ใช้วิธีเล่นการพนันเพื่อเป็นการหารายได้ให้แก่ครอบครัว					
20	ข้าพเจ้าหัดเล่นการพนันเพราะต้องการหารายได้ให้แก่ครอบครัว					

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
1	ปฐมนิเทศ และเริ่มต้น การให้คำ ปรึกษา	1. เพื่อให้นักเรียนเกิด ความรู้สึกอบอุ่น กันเคย และไว้วางใจผู้ให้ คำปรึกษา 2. เพื่อให้นักเรียนทราบ วัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่ ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้ง ที่จะรับ คำปรึกษา ตลอดจน รายละเอียดเกี่ยวกับ วิธีการ และบทบาทหน้าที่ ของผู้ให้คำปรึกษาและ นักเรียนตลอดโปรแกรม 3. เพื่อเปิดโอกาสให้ นักเรียนแสดงความรู้สึก อย่างเสรีเกี่ยวกับ ทัศนคติในการเล่น การพนัน	1. ผู้ให้คำปรึกษาและ นักเรียนแนะนำตัวซึ่งกัน และกัน 2. ผู้ให้คำปรึกษาทักทาย และซักถามสภาพทั่วไป ของนักเรียน 3. ผู้ให้คำปรึกษาชี้แจง วัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่ ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้ง ที่จะรับคำปรึกษา ตลอดจน รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการ บทบาทหน้าที่ของผู้ให้ คำปรึกษาและนักเรียน 4. ให้นักเรียนแสดง ความรู้สึกออกมาอย่างเสรี เกี่ยวกับทัศนคติในการเล่น การพนัน 5. ให้นักเรียนสรุปเรื่อง ที่สนทนาและผู้ให้คำปรึกษา สรุปเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียน

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
2	ทัศนคติในการเล่นการพนัน	1. เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่ทำให้นักเรียนเล่นการพนัน 2. เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงสาเหตุที่ทำให้มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน	เข้าใจตนเองมากขึ้น และนัดหมายครั้งต่อไป 1. ขึ้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องที่สนทนาในครั้งที่ผ่าน มา 2. ขึ้นดำเนินการให้คำปรึกษา 2.1 ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนกล่าวถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่มีแนวโน้มจะเล่นการพนันเพื่อเป็นการแก้ปัญหา เช่น ความยากจน ความอยากทำงานที่สบาย ไม่น้อย และความอยากมีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน 2.2 ผู้ให้คำปรึกษากระตุ้นให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับการเล่นการพนันว่าทำไมเขาจึงคิดเช่นนั้น

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
3	แนวคิดในการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน	1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงความเชื่อของตนในการเล่นการพนันว่าเป็นความเชื่อที่ถูกหรือผิดควรได้รับการแก้ไขอย่างไร 2. เพื่อให้นักเรียนเกิดกำลังใจ และมีความมั่นใจในการที่จะเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันได้ด้วยตนเองโดยมีผู้ให้	อะไรเป็นประสบการณ์หรือเหตุการณ์ที่ทำให้เขาเลือกกระทำ 3. ขั้นตอนการให้คำปรึกษา โดยผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปเกี่ยวกับเรื่องที่สนทนา และผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป 1. ขั้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องที่สนทนาในครั้งที่ผ่านมา 2. ขั้นดำเนินการให้คำปรึกษา 2.1 ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนแสดงความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับการเล่นการพนันของตนอย่างเสรีได้แก่ การเล่นการพนัน

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
		คำปรึกษาเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ 3. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบแนวความคิดในการเปลี่ยนทัศนคติในการเล่นการพนัน	เป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนันเป็นงานสบาย ไม่เหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน 2.2 ผู้ให้คำปรึกษาให้ดินน้ำมันแก่นักเรียน 1. ก่อน ให้นักเรียนนั้นเป็นรูปอะไรก็ได้ ใช้เวลา 5 นาที 2.3 ให้นักเรียนอธิบายว่าสิ่งที่นักเรียนปั้นนั้นคืออะไร เกี่ยวข้องกับตนเองอย่างไร 2.4 ให้นักเรียนเปลี่ยนรูปร่างดินน้ำมันให้เป็นรูปอื่นโดยใช้เวลา 5 นาที 2.5 ให้นักเรียนอธิบายว่าสิ่งที่ตนเองปั้นใหม่ว่าเป็นอะไร

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
			2.6 ให้นักเรียนอธิบายว่าสิ่งที่บันทึก 2 ครั้งต่างกันหรือไม่อย่างไร 2.7 ผู้ให้คำปรึกษาซักถามนักเรียนว่าการที่ดินน้ำมันเปลี่ยนรูปร่างได้เป็นเพราะอะไรและเพราะอะไร โดยพยายามให้นักเรียนตอบว่าเพราะตนเอง ผู้ให้คำปรึกษาเปรียบเทียบให้นักเรียนมองเห็นว่าผู้ที่เปลี่ยนความรู้สึกนึกคิดของเราที่สำคัญที่สุดนั้นเป็นใครและผู้ให้คำปรึกษาสรุปดังนี้ "ความคิด ความรู้สึกของคนเราสามารถเปลี่ยนแปลงได้ และผู้ที่อิทธิพลในการเปลี่ยนแปลงมากที่สุดคือตัวเรา"

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
			2.8 ผู้ให้คำปรึกษาอธิบายเกี่ยวกับแนวความคิดในการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ และเชื่อมโยงเข้าสู่แนวทางในการเปลี่ยนความคิดความรู้สึกหรือทัศนคติในการเล่นการพนัน โดยให้นักเรียนได้พูดถึงความคิดความรู้สึกของตนในการเล่นการพนัน และผู้ให้คำปรึกษาวิเคราะห์จากตัวอย่างปัญหาของนักเรียนที่มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันเพื่อเป็นการแก้ปัญหา 3. ขั้นตอนการให้คำปรึกษา โดยผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปเกี่ยวกับเรื่องที่สนทนา ผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม และนัดหมายครั้งต่อไป

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
4	ความคิดที่ไม่มีเหตุผลในการเล่นการพนัน	1. เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความคิดที่ไม่มีเหตุผลในเรื่องของการเล่นการพนันได้แก่การเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนันเป็นงานสบายไม่เหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน อันเป็นต้นเหตุของการมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ทั้งนี้ยึดความคิดที่ไม่มีเหตุผลของเอลลิสเป็นหลัก จากข้อ 1-11 ดังนี้ 1. เราต้องเป็นที่รักและที่ยอมรับของคนทุกคน 2. เราต้องเพียบพร้อมสมบูรณ์แบบมีความ	1. ขั้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องสนทนาในครั้งที่ผ่านมา 2. ขั้นดำเนินการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความคิดที่ไม่มีเหตุผลในการเล่นการพนัน โดยยึดหลักความคิดไม่มีเหตุผลของเอลลิสจากข้อ 1-11 ประกอบในการอธิบายโดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ได้แก่ การโต้แย้ง ชักชวน ชี้แจง เพื่อให้ นักเรียน เข้าใจมากขึ้น 3. ขั้นยุติการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาให้

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
		เหมาะสมและประสบผลสำเร็จ 3. คนที่เป็นคนเลวไม่ว่าจะเป็นใครก็ตามรวมทั้งตัวเราเองควรจะถูกตำหนิหรือลงโทษ 4. เป็นสิ่งที่เลวร้ายมากถ้าสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นไปตามที่เราต้องการให้เป็น 5. อารมณ์ไม่เป็นสุขเกิดจากสภาพการณ์ภายนอกตัวบุคคล ซึ่งเราไม่สามารถควบคุมได้ 6. สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมักเป็นสิ่งที่อันตราย และน่ากลัว เราควรจะมีตระวัง และวิตกกังวลอยู่ตลอดเวลา 7. การหลีกเลี่ยงความยากลำบาก และความรับผิดชอบในตนเอง	นักเรียนสรุปเกี่ยวกับเรื่องที่สนทนา ผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
		เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายกว่า การเผชิญกับมัน 8. บุคคลต้องฟังผู้อื่น และต้องมีบุคคลที่เข้มแข็ง กว่าหรือบุคคลที่ช่วยเหลือ เราได้เป็นที่พึ่ง 9. ประสบการณ์หรือ เหตุการณ์ในอดีตเป็น เครื่องตัดสินพฤติกรรม ในปัจจุบัน และอิทธิพล ของประสบการณ์ในอดีต ไม่สามารถลบล้างหรือ กำจัดได้ 10. บุคคลควรเป็นทุกข์ ต่อปัญหาของผู้อื่น 11. ปัญหาทุกอย่าง จะต้องมีหนทางที่จะแก้ไข ได้อย่างสมบูรณ์แบบ	

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
5-6	การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นเกมโดยการฟังโดยเปลี่ยนความคิดที่ไม่มีเหตุผลให้เป็นความคิดที่มีเหตุผล	เพื่อช่วยให้นักเรียนได้แก้ไขความคิด ความรู้สึกที่ไม่มีเหตุผล โดยช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกว่างในระบบความคิดของตนเองที่ทำให้เกิดมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน และสามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน โดยการเปลี่ยนความคิดที่ไม่มีเหตุผลเป็นความคิดที่มีเหตุผลมากยิ่งขึ้น	1. ขั้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงสิ่งที่ได้สนทนาในครั้งที่ผ่านมา 2. ขั้นดำเนินการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความคิดที่ไม่มีเหตุผลในการเล่นการพนัน และช่วยให้จัดความคิดที่ไม่มีเหตุผลนั้นให้เป็นความคิดที่มีเหตุผลมากขึ้น โดยใช้แบบฝึกหัดอย่างมีเหตุผลด้วยตนเองตามรูปแบบ ABCDE ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
7	การยุติการให้คำปรึกษาและปัจจัยมีนัย	1. เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนขั้นตอนในการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ 2. เพื่อให้นักเรียนได้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองหลังจากการให้คำปรึกษา	3. ขันยุดติการให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาให้ นักเรียนสรุปสาเหตุเกี่ยวกับการมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน และแนวทางแก้ไข ผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม และนัดหมายครั้งต่อไป 1. ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนได้สำรวจตนเองและรายงานผลที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยให้พูดถึงความคิด ความรู้สึกของตนเองในการเล่นการพนันหลังจากได้รับการให้คำปรึกษา และให้พูดถึงความรู้สึกในการเข้ารับการให้คำปรึกษา 2. ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปขั้นตอนของการเปลี่ยนทัศนคติทางบวก

โปรแกรมการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ (สำหรับกลุ่มทดลอง)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
			ในการเล่นเกมพนันตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ แล้วผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม 3. ผู้ให้คำปรึกษายุติการให้คำปรึกษา และกล่าวขอบคุณผู้รับคำปรึกษาที่ให้ความร่วมมือในการทดลอง

หมายเหตุ โปรแกรมการให้คำปรึกษาแต่ละครั้งใช้เวลา 50 นาที

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
1	ปฐมนิเทศ	1. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่ ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้ง ในการให้ข้อเสนอแนะ ตลอด จนได้ทราบถึงบทบาท หน้าที่ ของผู้วิจัยและนักเรียน 2. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบถึง วิธีการให้ข้อเสนอแนะ	1. ผู้วิจัยและนักเรียน แนะนำตนเองต่อกันฝ่ายหนึ่ง 2. ผู้ให้คำปรึกษาทักทาย และซักถามสภาพทั่วไป ของนักเรียน 3. ผู้วิจัยชี้แจงให้ นักเรียนได้ทราบ วัตถุประสงค์ สถานที่ ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้งในการให้ ข้อเสนอแนะ ตลอดจนให้ ทราบถึงบทบาท หน้าที่ ของผู้วิจัย และนักเรียน 4. ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหาต่าง ๆ และ นัดหมายครั้งต่อไป

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
2	ทัศนคติในการเล่นเกมการพนัน	1. เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความหมายของคำว่า ทัศนคติ 2. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักองค์ประกอบของทัศนคติและการเกิดทัศนคติต่อการเล่นเกมการพนัน	1. ขั้นนำ ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ให้ข้อเสนอแนะในครั้งที่ผ่านมา 2. ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่างเกี่ยวกับความหมายของทัศนคติองค์ประกอบของทัศนคติและการเกิดทัศนคติทางบวกต่อการเล่นเกมการพนันให้นักเรียนได้ศึกษา 2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ 3. ขั้นสรุป 3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษา

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
3	ทัศนคติ ในการเล่น การพนันเกิด จากความคิด ที่ไม่มีเหตุผล และความคิด ที่มีเหตุผล	1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจถึงลักษณะของทัศนคติต่อการเล่นการพนันในด้านความคิดที่ไม่มีเหตุผล 2. เพื่อให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจถึงลักษณะของทัศนคติต่อการเล่นการพนันในด้านความคิดที่มีเหตุผล	ข้อเสนอแนะ 3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม และนัดหมายครั้งต่อไป 1. ชื่นชม ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ทำให้ข้อเสนอแนะในครั้งนี้ผ่านมา 2. ชื่นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารเรื่อง ความคิดที่ไม่มีเหตุผลให้นักเรียนได้ศึกษา 2.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระที่ได้จากการศึกษาข้อเสนอแนะเรื่องความคิดที่ไม่มีเหตุผล

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
			2.4 ผู้วิจัยแจกเอกสารเรื่องความคิดที่มีเหตุผลให้นักเรียนได้ศึกษา 2.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ 2.6 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระที่ได้จากการศึกษาข้อเสนอแนะเรื่องความคิดที่มีเหตุผล 3. ขั้นสรุป ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป
4	การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันโดยใช้กรณีตัวอย่างเรื่องการเล่นการพนัน	1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจถึงวิธีการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว 2. เพื่อให้นักเรียนมีการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันเกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การเล่นการพนัน เป็นการหารายได้	1. ขั้นนำ ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ทำให้ข้อเสนอแนะในครั้งนี้ผ่านมา 2. ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่าง เรื่องการเล่นการพนัน

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
	รายได้ให้แก่ครอบครัว	ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว	รายได้ให้แก่ครอบครัวให้นักเรียนได้ศึกษาซึ่งในเอกสารดังกล่าวจะมีทั้งวิธีการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัวและวิธีการหารายได้ให้แก่ครอบครัวด้วยวิธีเล่นการพนันซึ่งเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสม 2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ 3. ขั้นสรุป 3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาข้อเสนอแนะ 3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
5	การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันโดยใช้กรณีตัวอย่างเรื่องการทำงานที่สบาย และไม่เหนื่อยจนเกินไป	1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ ถึงวิธีการทำงานที่ถูกต้องทำให้ทำงานสบาย และไม่เหนื่อยจนเกินไป 2. เพื่อให้นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันเกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การเล่นการพนันเป็นงานสบาย ไม่เหนื่อย	1. ขั้นนำ ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ให้ข้อเสนอแนะในครั้งที่ผ่านมา 2. ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่าง เรื่อง วิธีการทำงานที่ถูกต้อง ทำให้ทำงานสบาย และไม่เหนื่อยจนเกินไปให้นักเรียนได้ศึกษา ซึ่งในเอกสารดังกล่าวจะมีทั้งวิธีการทำงานที่สบาย และไม่เหนื่อยจนเกินไปด้วยวิธีที่ถูกต้องเหมาะสม และใช้วิธีเล่นการพนันซึ่งเป็นวิธีการทำงานที่ไม่ถูกต้อง 2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
6	การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันโดยใช้กรณีตัวอย่างเรื่องการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน	1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจถึงวิธีการสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มเพื่อน 2. เพื่อให้นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน	3. ขึ้นสรุป 3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญจากการศึกษาข้อเสนอแนะ 3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม นัดหมายครั้งต่อไป 1. ขึ้นนำผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ให้ข้อเสนอแนะในครั้งที่ผ่านมา 2. ขึ้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่าง เรื่องการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน ให้นักเรียนได้ศึกษา ซึ่งในเอกสารดังกล่าวจะมีวิธีการที่เหมาะสมในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และใช้วิธีเล่นการพนันซึ่งเป็นวิธีการที่ไม่เหมาะสม

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
7	ปัจจัยนิเทศ	เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนและสรุปข้อเสนอแนะที่ได้รับในเรื่องการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน	ในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน 2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ 3. ขั้นสรุป 3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาข้อเสนอแนะ 3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป 1. ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ 2. ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปผลที่ได้จากข้อเสนอแนะเพื่อที่จะนำไปใช้ในการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันและผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มควบคุม)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
			3. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณนักเรียนและยุติการเข้าร่วมโปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ

หมายเหตุ การให้ข้อเสนอแนะแต่ละครั้งใช้เวลา 50 นาที

รายละเอียดโปรแกรมการให้คำปรึกษา

ครั้งที่ 1 บัณฑิตและเริ่มต้นให้คำปรึกษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึก อบอุ่นคุ้นเคย และไว้วางใจกับ
ผู้ให้คำปรึกษา
2. เพื่อให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน
สถานที่ ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้ง ที่จะรับคำปรึกษา ตลอดจนราย
ละเอียดเกี่ยวกับวิธีการ และบทบาทหน้าที่ของผู้ให้คำปรึกษาและนักเรียน
3. เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความรู้สึกอย่างเสรีเกี่ยวกับ
ทัศนคติในการเล่นการพนัน

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ผู้ให้คำปรึกษาและนักเรียนแนะนำตัวซึ่งกันและกัน
2. ผู้ให้คำปรึกษาทักทายและซักถามเรื่องทั่วไปของนักเรียน
3. ผู้ให้คำปรึกษาชี้แจงวัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่
ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้ง ที่จะรับคำปรึกษา ตลอดจนรายละเอียด
เกี่ยวกับวิธีการ บทบาทหน้าที่ของผู้ให้คำปรึกษาและนักเรียน
4. ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนแสดงความรู้สึกอย่างเสรีเกี่ยวกับ
ทัศนคติในการเล่นการพนัน
5. ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปเรื่องที่สนทนาและผู้ให้คำปรึกษา
สรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป

ครั้งที่ 2 ทักษะคิดในการเล่นเกมการพนัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหา
2. เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงสาเหตุที่ทำให้มีแนวโน้มที่จะเล่นเกมการพนัน

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา
 ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงสิ่งที่สนทนาในครั้งที่ผ่านมา
2. ขั้นดำเนินการให้คำปรึกษา
 - 2.1 ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนกล่าวถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่มีแนวโน้มที่จะเล่นเกมการพนันเพื่อเป็นการแก้ปัญหา เช่น ความยากจน ความอยากทำงานที่สบายไม่เหนื่อย และความอยากมีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน
 - 2.2 ผู้ให้คำปรึกษากระตุ้นให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมการพนันว่าทำไมเขาจึงคิดเช่นนั้น อะไรเป็นประสบการณ์หรือเหตุการณ์ที่ทำให้เขาเลือกกระทำ
3. ขั้นยุติการให้คำปรึกษา
 โดยผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปเกี่ยวกับเรื่องที่สนทนา และผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม

ครั้งที่ 3 แนวคิดในการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงความเชื่อของตนในการเล่นการพนันว่าเป็นความเชื่อที่ถูกหรือผิด ควรได้รับการแก้ไขอย่างไร
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดกำลังใจ และมีความมั่นใจในการที่จะเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันได้ด้วยตนเอง โดยมีผู้ให้คำปรึกษาเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ
3. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบแนวความคิดในการเปลี่ยนทัศนคติในการเล่นการพนัน

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ขึ้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา
 - ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องที่สนทนาในครั้งที่ผ่านมา
2. ขึ้นดำเนินการให้คำปรึกษา
 - 2.1 ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนแสดงความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นการพนันของตนอย่างเสรี ได้แก่ การเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนันเป็นงานสบาย ไม่เหน็ดเหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน
 - 2.2 ผู้ให้คำปรึกษาแจกดินน้ำมันให้นักเรียน 1 ก้อน ให้นักเรียนปั้น เป็นรูปอะไรก็ได้ใช้เวลา 5 นาที
 - 2.3 ให้นักเรียนอธิบายว่าสิ่งที่นักเรียนปั้นนั้นคืออะไร เกี่ยวกับตนเองอย่างไร

2.4 ให้นักเรียนเปลี่ยนรูปร่างดินน้ำมัน ให้เป็นรูปอื่นโดยใช้
เวลา 5 นาที

2.5 ให้นักเรียนอธิบายว่าสิ่งที่ตนเองปั้นใหม่ว่าเป็นอะไร

2.6 ให้นักเรียนอธิบายว่าสิ่งที่ปั้นทั้ง 2 ครั้งต่างกันหรือไม่
อย่างไร

2.7 ผู้ให้คำปรึกษาซักถามนักเรียนว่า การที่ดินน้ำมันเปลี่ยน
รูปร่างได้เพราะอะไรและเพราะอะไร โดยพยายามให้นักเรียนตอบว่าเพราะ
ตนเอง ผู้ให้คำปรึกษาเปรียบเทียบให้นักเรียนมองเห็นว่าผู้ที่จะเปลี่ยนความ
รู้สึก นึกคิดของเราที่สำคัญที่สุดนั้นเป็นใคร และผู้ให้คำปรึกษาสรุปดังนี้
"ความคิด ความรู้สึกของคนเราสามารถเปลี่ยนแปลงได้และผู้ที่มีอิทธิพลใน
การเปลี่ยนแปลงมากที่สุดคือตัวเรา"

2.8 ผู้ให้คำปรึกษาอธิบายเกี่ยวกับแนวความคิดในการให้คำ
ปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ และเชื่อมโยงเข้าสู่แนวทางในการเปลี่ยน
ความคิด ความรู้สึกหรือทัศนคติในการเล่นการพนัน โดยให้นักเรียนได้พูดถึง
ความคิด ความรู้สึกของนักเรียนในการเล่นการพนัน และผู้ให้คำปรึกษา
วิเคราะห์จากตัวอย่างปัญหาของนักเรียนที่มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันเพื่อเป็น
การแก้ปัญหา

3 ขั้นตอนการให้คำปรึกษา

โดยผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปเกี่ยวกับเรื่องที่สนทนา และ
ผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป

ครั้งที่ 4 ความคิดที่ไม่มีเหตุผลในการเล่นการพนัน

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความคิดที่ไม่มีเหตุผลในเรื่องของการเล่นการพนันได้แก่ การเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัวการเล่นการพนันเป็นงานสบาย ไม่เหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน อันเป็นต้นเหตุของการมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ทั้งนี้ยึดความคิดที่ไม่มีเหตุผลของเอลลิสเป็นหลัก จากข้อ 1-11 ดังนี้

- 1 เราต้องเป็นที่รักและที่ยอมรับของคนทุกคน
- 2 เราต้องเพียบพร้อมสมบูรณ์แบบ มีความเหมาะสมและประสบผลสำเร็จ
- 3 คนที่เป็นคนเลวไม่ว่าจะเป็นใครก็ตามรวมทั้งตัวเราเอง ควรจะถูกตำหนิหรือลงโทษ
- 4 เป็นสิ่งเลวร้ายมากถ้าสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นไปตามที่เราต้องการให้เป็น
- 5 อารมณ์ไม่เป็นสุขเกิดจากสภาพการณ์ภายนอกตัวบุคคล ซึ่งเราไม่สามารถควบคุมได้
- 6 สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมักเป็นสิ่งที่อันตรายและน่ากลัว เราควรระมัดระวังและวิตกกังวลอยู่ตลอดเวลา
- 7 การหลีกเลี่ยงความยากลำบากและความรับผิดชอบในตนเองเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายกว่าการเผชิญกับมัน
- 8 บุคคลต้องพึ่งพาผู้อื่น และต้องมีบุคคลที่เข้มแข็งกว่าหรือช่วยหรือเราได้เป็นที่พึ่ง

9 ประสพการณ์หรือเหตุการณ์ในอดีตเป็นเครื่องตัดสินพฤติกรรมในปัจจุบันและอิทธิพลของประสพการณ์หรือเหตุการณ์ในอดีตไม่สามารถลบล้างหรือกำจัดได้

10 บุคคลควรเป็นทุกข์ต่อปัญหาของผู้อื่น

11 ปัญหาทุกอย่างจะต้องมีหนทางที่จะแก้ไขได้อย่างสมบูรณ์แบบ

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1 ขั้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา

ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องที่สนทนาในครั้งที่ผ่านมา

2 ขั้นดำเนินการให้คำปรึกษา

ผู้ให้คำปรึกษาอธิบายให้นักเรียนเข้าใจความคิดที่ไม่สมเหตุสมผลในการเล่นการพนัน โดยยึดหลักความคิดไม่มีเหตุผลของเอลลิสจากข้อ 1-11 ประกอบในการอธิบาย โดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ได้แก่ การโต้แย้ง ชักชวน ชี้แจง เพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

3 ขั้นยุติการให้คำปรึกษา

ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปเกี่ยวกับเรื่องที่สนทนาและผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม และนัดหมายครั้งต่อไป

ครั้งที่ 5-6 การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการ เล่นการพนันโดยการ
เปลี่ยนความคิดที่ไม่มีเหตุผลให้เป็นความคิดที่มีเหตุผล

วัตถุประสงค์

เพื่อช่วยให้นักเรียนได้แก้ไขความคิด ความรู้สึกที่ไม่มีเหตุผล
โดยช่วยให้นักเรียนเกิดความกระจำในระบบความคิดของตนเองที่ทำให้
เกิดมีทัศนคติทางบวกในการ เล่นการพนัน และสามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวก
ในการ เล่นการพนัน โดยการ เปลี่ยนความคิดที่ไม่มีเหตุผลเป็นความคิดที่มี
เหตุผลมากยิ่งขึ้น

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1 ขั้นเริ่มต้นการให้คำปรึกษา

ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องที่สนทนาในครั้งที่ผ่านมา

2 ขั้นดำเนินการให้คำปรึกษา

ผู้ให้คำปรึกษาช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความคิดที่ไม่มีเหตุผล
ในการ เล่นการพนัน และช่วยให้จัดความคิดที่ไม่มีเหตุผลนั้นให้เป็นความคิด
ที่มีเหตุผลมากขึ้นโดยใช้แบบฝึกหัดอย่างมีเหตุผลด้วยตนเองตามรูปแบบ
ABCDE ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการ เล่นการพนัน

3 ขั้นยุติการให้คำปรึกษา

ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปสาเหตุเกี่ยวกับการมีทัศนคติทาง
บวกในการ เล่นการพนัน และแนวทางแก้ไขแล้วผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม
และนัดหมายครั้งต่อไป

ครั้งที่ 7 ยุติการให้คำปรึกษาและปัจฉิมนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนขั้นตอนในการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์
2. เพื่อให้นักเรียนได้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองหลังจากการได้รับคำปรึกษา

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนได้สำรวจตนเองและรายงานผลที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยให้พูดถึงความคิด ความรู้สึกของตนในการเล่นการพนันหลังจากได้รับการให้คำปรึกษาและพูดถึงความรู้สึกในการเข้ารับการให้คำปรึกษา
2. ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปขั้นตอนของการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ แล้วผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม
3. ผู้ให้คำปรึกษายุติการให้คำปรึกษา กล่าวขอบคุณผู้รับคำปรึกษาที่ให้ความร่วมมือ และกล่าวปิดการทดลอง

รายละเอียดโปรแกรมการให้ข้อสนเทศ

ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่ ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้ง ในการให้ข้อสนเทศ ตลอดจนได้ทราบถึงบทบาทหน้าที่ของผู้วิจัยและนักเรียน
2. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบถึงวิธีการให้ข้อสนเทศ

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยและนักเรียนแนะนำตนเองต่ออีกฝ่ายหนึ่ง
2. ผู้ให้คำปรึกษาทักทายและซักถามสภาพทั่วไปของนักเรียน
3. ผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนได้ทราบ วัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่ ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้ง ในการให้ข้อสนเทศ ตลอดจนได้ทราบถึงบทบาทหน้าที่ของผู้วิจัยและนักเรียน
4. ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย ปัญหาต่าง ๆ และนัดหมายครั้งต่อไป

ครั้งที่ 2 ทักษะในการเล่นเกม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความหมายของคำว่าทักษะ
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักองค์ประกอบของทักษะ และการเกิดทักษะต่อการเล่นเกม

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ทำให้ข้อสงสัยในครั้งที่ผ่านมา
2. ขั้นดำเนินการ
 - 2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่างเกี่ยวกับความหมายของทักษะ องค์ประกอบของทักษะ และการเกิดทักษะทางบวกต่อการเล่นเกมให้นักเรียนได้ศึกษา
 - 2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ
3. ขั้นสรุป
 - 3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาข้อสงสัย
 - 3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป

ทัศนคติ

ความหมาย

ทัศนคติหมายถึง ความคิด ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ และมีอิทธิพลต่อการกระทำ และการแสดงออกหรือการกระทำของบุคคลในลักษณะใด ลักษณะหนึ่งทั้งในทางสนับสนุน หรือคัดค้าน กล่าวคือ เมื่อมีความพึงพอใจ ความชอบอะไรก็จะแสดงออกในลักษณะสนับสนุน พร้อมทั้งจะให้ความร่วมมือ เรียกว่า ทัศนคติทางบวก และเมื่อไม่มีความพึงพอใจ ไม่ชอบก็จะแสดงออกในลักษณะคัดค้าน พร้อมทั้งจะหลีกเลี่ยง เรียกว่า ทัศนคติที่ไม่ดีหรือ ทัศนคติทางลบ

องค์ประกอบของทัศนคติ

ทัศนคติประกอบด้วย 3 ส่วนคือ

1. องค์ประกอบทางด้านความคิด ความมีเหตุผล หมายถึงความเชื่อหรือความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ โดยใช้เหตุผลพิจารณาอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับการอบรมสั่งสอนและถ่ายทอดมา
2. องค์ประกอบทางด้านอารมณ์หรือความรู้สึก หมายถึงความรู้สึกต่อสิ่งใด สิ่งหนึ่ง เช่น ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ รักเกลียดกลัว ซึ่งจะแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เมื่อคิดหรือพูดถึงสิ่งนั้น
3. องค์ประกอบทางแนวโน้มของการกระทำ หรือพฤติกรรม หมายถึง ความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะเจาะจง ซึ่งแนวโน้มของการกระทำหรือพฤติกรรมนั้นจะมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน

การเกิดทัศนคติ

ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ที่บุคคลได้รับจากสิ่งแวดล้อม ไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด อาจเกิดจากการได้รับ

ประสบการณ์ในชีวิตด้วยตนเองโดยตรง การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น การเลียนแบบ หรือการได้รับการปลูกฝังจากสถาบันครอบครัวหรือสถาบันการศึกษาที่มีการอบรมมีระเบียบกฎเกณฑ์และแนวให้ยึดถือปฏิบัติตาม ซึ่งในที่สุดก็กลายเป็นทัศนคติ

ทัศนคติในการเล่นการพนันหรือความคิดความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเล่นการพนัน ซึ่งมีทั้งในทางบวกและทางลบเกิดจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์อันเกี่ยวข้องกับการพนัน ได้แก่ การเห็นหรือการเลียนแบบเพื่อน บิดามารดา ญาติพี่น้อง หรือผู้ปกครองที่ชอบเล่นการพนัน และอยู่ในสถานที่เอื้ออำนวยในการเล่นการพนันซึ่งถ้านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งเหล่านี้ ก็จะทำให้ให้นักเรียนเกิดมีทัศนคติที่ดีในการเล่นการพนัน จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ สนใจ อยากรู้ อยากเห็น เกี่ยวกับการเล่นการพนัน การที่นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเล่นการพนัน จะทำให้นักเรียนชอบ และเล่นการพนันในที่สุด ซึ่งจะกลายเป็นผลเสียต่อนักเรียนเพราะการเล่นการพนันเป็นสิ่งไม่ดี เป็นสิ่งผิดกฎหมาย เป็นสาเหตุก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาทและการเล่นการพนันยังก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย

กรณีตัวอย่าง

ณรงค์และเดชเป็นเพื่อนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง เขาทั้งสองเป็นเพื่อนที่มีความสนิทสนมกันมากไปไหนมาไหนด้วยกันเสมอ การเรียนของณรงค์และเดชอยู่ในระดับดีพอใช้ เขาทั้งสองสนใจในการเรียนเป็นอย่างมากและเขาทั้งสองตั้งใจว่าจะพยายามเรียนหนังสือให้สูงที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพราะต่อไปเขาจะได้ทำงานดี ๆ

ในตอนเย็นหลังเลิกเรียน ณรงค์และเดชเดินทางกลับบ้านด้วยกัน ตามปกติและระหว่างทางกลับบ้านเขาทั้งสองจะ เห็นรุ่นพี่ที่จบการศึกษาไปแล้วมาจับกลุ่มเล่นการพนันอย่างสนุกสนาน เดชรู้สึกสนใจและคิดว่าจะเข้าไปร่วมเล่นการพนันกับเด็กกลุ่มนั้นบ้าง เพราะเขาคิดว่าการเล่นการพนันก็เป็นการ

เล่นอย่างหนึ่ง ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่น่าจะก่อให้เกิดความเสียหายอะไร ณรงค์ไม่เห็นด้วยกับความคิดของเดช และพยายามอธิบายให้เดชเข้าใจว่า การเล่นการพนันเป็นสิ่งไม่ดี เป็นสิ่งผิดกฎหมาย ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท และยังทำให้เสียการเรียน ณรงค์เล่าให้เดชฟังว่า เขาเคยเห็นคนที่เล่นการพนันจนหมดตัว ไม่มีบ้านอยู่ ไม่มีข้าวกิน และต้องนอนข้างถนน เดชไม่เชื่อที่ณรงค์ดักเตือนและได้บอกให้ณรงค์กลับบ้านไปก่อน ณรงค์รู้สึกเสียใจที่เดชไม่เชื่อในคำตักเตือนของตน และเขาได้เดินทางกลับบ้านไปเพียงลำพัง

เวลาผ่านไป 2 เดือน การเรียนของเดชลดต่ำลงมาก เดชขาดเรียนบ่อย เขาไม่สนใจการเรียน ไม่มีการบ้านมาส่งครู เพราะเขาได้เอาเวลาส่วนใหญ่หนีไปเล่นการพนัน ร่างกายของเดชทรุดโทรมอย่างเห็นได้ชัด ครูเรียกเดชมาว่ากล่าวตักเตือน เดชไม่เชื่อฟังในคำตักเตือนของครู ยังคงไปเล่นการพนันเหมือนเดิม

สิ้นปีการศึกษาณรงค์และเดชต่างเรียนจบในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ณรงค์สอบเข้าเรียนต่อในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งได้ และเขาคิดว่าเขาจะเรียนหนังสือให้สูงที่สุดเท่าที่จะทำได้อย่างที่เขที่ตั้งใจไว้ส่วนเดชสอบเข้าเรียนต่อในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไม่ได้ จึงต้องออกมาช่วยพ่อแม่ทำงาน และในขณะเดียวกันเขาก็ยังคงเล่นการพนันอยู่เหมือนเดิม เพราะเขากลายเป็นคนที่ติดการพนันไปเสียแล้ว ในที่สุดตำรวจมาจับคนเล่นการพนันในหมู่บ้านเดชถูกจับไปด้วยเช่นกัน

จากเรื่องของณรงค์ ความคิด ความรู้สึกและการกระทำที่ณรงค์มีต่อการเล่นการพนัน เรียกว่าทัศนคติไม่ดีต่อการเล่นการพนันคือ การไม่เห็นคุณค่า ไม่สนใจ ไม่ชอบ ไม่เล่นการพนัน เพราะคิดว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี เป็นสิ่งผิดกฎหมาย ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทและยังทำให้เสียการเรียน

จากเรื่องของเดช ความคิดความรู้สึกและการกระทำที่เขามีต่อการพนัน เรียกว่าทัศนคติที่ดีต่อการเล่นการพนัน คือการเห็นคุณค่า รู้สึกสนใจ

ชอบที่จะเล่นการพนัน ซึ่งต่อมาการกระทำดังกล่าวก็เป็นสาเหตุให้เศษเสียการเรียน ไม่สามารถเรียนต่ออย่างที่เขาตั้งใจไว้ และการเล่นการพนันยังทำให้เขาติดคุก ทำให้เสียอนาคต

การพนันเป็นสิ่งไม่ดี ไม่เคยให้คุณแก่ใครเลย พวกหัวการพนันถึงไม่ถูกตำรวจจับก็ต้องแพ้ยตัวเอง คือได้รับความวิบัติ หมดเนื้อหมดตัวและเสียอนาคต เขาเหล่านั้นก็เริ่มต้นด้วยการพนันเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น ล้อต๊อกบ้าง บันแบะบ้าง ต่อไปก็จะเล่นมากขึ้นจนหมดตัว นักเรียนที่มีทัศนคติที่ดีในการเล่นการพนัน คิดว่าการพนันเป็นสิ่งดีมีประโยชน์ ชอบที่จะเล่นการพนัน ในที่สุดก็จะทำให้นักเรียนเป็นผู้ที่ติดการพนัน และทำให้นักเรียนไม่ประสบผลสำเร็จในชีวิต

ครั้งที่ 3 ทักษะในการเล่นการพนันเกิดจากความคิดที่ไม่มีเหตุผล และ
ความคิดที่มีเหตุผล

วัตถุประสงค์

1 เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจถึงลักษณะของความคิดที่ไม่มี
เหตุผล

2 เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจถึงลักษณะของความคิดที่มี
เหตุผล

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ให้ข้อสนทนาในครั้งที่ผ่านมาแล้วโยง
เข้าสู่การให้ข้อสนทนาในครั้งนี้

2 ขั้นดำเนินการ

2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารเรื่องความคิดที่ไม่มีเหตุผลให้นักเรียน
ได้ศึกษา

2.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ

2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระที่ได้จากการศึกษาข้อสนทนา
เรื่อง ความคิดที่ไม่มีเหตุผล

2.4 ผู้วิจัยแจกเอกสารเรื่อง ความคิดที่มีเหตุผลให้นักเรียนได้
ศึกษา

2.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ

2.6 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระที่ได้จากการศึกษาข้อสนทนา
เรื่อง ความคิดที่มีเหตุผล

3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม และนัดหมายครั้งต่อไป

ความคิดที่ไม่มีเหตุผล และความคิดที่มีเหตุผล

ความคิดที่ไม่มีเหตุผล

เอลลิส เสนอลักษณะความคิดที่ไม่มีเหตุผลไว้ 11 ข้อดังนี้

1 บุคคลต้องได้รับความรักและการยอมรับจากทุกคน ความคิดนี้ไม่มีเหตุผล เพราะไม่มีโอกาสเป็นจริงได้ หากบุคคลยังยึดมั่นในความคิดเช่นนี้จะทำให้ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง และรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย

2 บุคคลต้องมีความเพียบพร้อม สมบูรณ์แบบมีความเหมาะสมและประสบผลสำเร็จ

3 บุคคลที่เป็นคนเลว น่ารังเกียจและชั่วร้าย ควรจะถูกตำหนิหรือลงโทษ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผล เพราะไม่มีมาตรฐานที่แท้จริงที่จะประเมินความเลวหรือความชั่วร้ายของบุคคล

4 เป็นสิ่งเลวร้ายมากถ้าสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นไปตามที่บุคคลต้องการให้เป็นความคิดนี้ไม่มีเหตุผล เนื่องจากความผิดหวังเป็นเรื่องธรรมดา การที่บุคคลถือว่าความผิดหวังเป็นสิ่งเลวร้ายที่ตนไม่สามารถทนได้นั้นจะทำให้บุคคลเกิดความเสียใจอย่างรุนแรง และทำให้สถานการณ์นั้นเป็นเรื่องใหญ่ และร้ายแรงกว่าที่เป็นอยู่

5 อารมณ์ไม่เป็นสุขเกิดจากสภาพการณ์ภายนอกตัวบุคคล ซึ่งไม่สามารถควบคุมมันได้ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเพราะความทุกข์นั้นเกิดจากปฏิกิริยาภายในของบุคคลที่มีต่อสภาพการณ์ภายนอก จะทุกข์มากเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลเป็นสำคัญ

6 บุคคลต้องวิตกต่อสิ่งที่เป็อันตราย หรือน่ากลัวอยู่เสมอ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผล เพราะความวิตกกังวลของบุคคลที่มีเกินเหตุอาจทำให้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องใหญ่และร้ายแรงกว่าที่เป็นอยู่

7 การหลีกเลี่ยงความยากลำบาก และความรับผิดชอบในตนเอง เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายกว่าการเผชิญกับมัน ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเนื่องจากบุคคล

หนึ่งงานที่ยากลำบากอยู่เสมอ จะทำให้เสียความเชื่อมั่นในตนเอง

8 บุคคลพึ่งพาผู้อื่น และต้องมีคนที่เข้มแข็งกว่าเป็นที่พึ่ง ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเนื่องจากการพึ่งพาผู้อื่นโดยไม่จำเป็น จะทำให้บุคคลประสพความล้มเหลวในการเรียนรู้ ปราศจากความมั่นใจและนำไปสู่การพึ่งพาผู้อื่นมากขึ้น

9 ประสบการณ์และเหตุการณ์ในอดีตเป็นเครื่องตัดสินพฤติกรรมในปัจจุบันและอิทธิพลของประสบการณ์ในอดีตไม่สามารถลบล้างหรือกำจัดได้ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผล เนื่องจากพฤติกรรมที่ถือว่าสำคัญในอดีตอาจไม่เป็นพฤติกรรมที่สำคัญในปัจจุบัน

10 บุคคลควรเป็นทุกข์ต่อปัญหาของผู้อื่น ความคิดนี้ไม่มีเหตุผล เนื่องจากปัญหาของใครก็เป็นเรื่องของคนนั้น การกังวลกับปัญหาของผู้อื่นมากเกินไปก็ไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้

11 ปัญหาทุกปัญหาจะต้องมีหนทางแก้ไขอย่างสมบูรณ์แบบ ความคิดนี้ไม่มีเหตุผลเพราะในความจริงจะ ไม่มีวิธีแก้ปัญหที่สมบูรณ์แบบ

ความคิดที่มีเหตุผล

1 บุคคลที่ปรารถนาจะได้รับความรักและการยอมรับจากผู้อื่น แต่มิได้หมายความว่า จะต้องทุ่มเทความสนใจ และความปรารถนาที่จะได้รับแต่เพียงอย่างเดียว แต่จะกระทำในสิ่งที่เป็นการให้ความรักและคิดที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์

2 บุคคลจะกระทำการใด ๆ อย่างเต็มที่เนื่องจากความต้องการที่จะทำมากกว่าจะทำให้ดีกว่าคนอื่น

3 ทุกคนอาจจะพบกับความล้มเหลวหรือความผิดพลาดได้ จึงไม่มีเหตุผลที่จะกล่าวโทษตนเองหรือผู้อื่น แต่ยอมรับความล้มเหลวนั้นและพยายามไม่ให้มันเกิดขึ้นอีก

4 ถ้าบุคคลไม่ทำให้สภาพการณ์ที่พึงพอใจให้เป็นเรื่องใหญ่ขึ้น ถ้าเป็นไปได้ควรปรับปรุงสภาพการณ์นั้นให้ดีขึ้น แต่ถ้าไม่สามารถทำได้ก็ควร

ยอมรับมันและไม่ถือว่าเป็นสิ่งเลวร้ายแต่อย่างใด

5 ถ้าบุคคลยอมรับว่าสิ่งที่ไม่พึงพอใจและสภาพการณ์ทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นมีสาเหตุมาจากการรับรู้และประเมินค่าของเขาเองสิ่งเหล่านั้นก็สามารถควบคุมหรือเปลี่ยนแปลงได้

6 บุคคลเห็นความจริงว่า อันตรายที่มีอยู่ไม่ใช่ว่าเป็นสิ่งเลวร้ายเหมือนอย่างที่เขากลัวควรรู้ว่าความวิตกกังวลทำให้เกิดความกลัวมากกว่าเหตุการณ์ที่น่ากลัวจริง ๆ

7 การเผชิญกับความยากลำบากและความรับผิดชอบจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองในระยะยาวมากกว่าที่จะหลีกเลี่ยงมัน

8 บุคคลมีความพยายามที่จะเป็นตัวของตัวเอง และมีความรับผิดชอบ แต่ควรระวังฟังผู้อื่นหรือยอมรับการช่วยเหลือเมื่อมีความจำเป็น

9 บุคคลยอมรับว่าประสบการณ์ในอดีตมีความสำคัญ แต่ก็ตระหนักว่าเหตุการณ์ในปัจจุบันสามารถเปลี่ยนแปลงได้

10 เมื่อบุคคลอื่นเป็นทุกข์ควรพยายามหาทางช่วยเหลือเขาถ้าทำได้ ถ้าทำไม่ได้ก็ควรยอมรับมัน

11 บุคคลควรหาหนทางในการแก้ปัญหาที่มีโอกาสเป็นไปได้หลาย ๆ ทางและเลือกทางที่เหมาะสมที่สุด และยอมรับว่าไม่มีคำตอบหรือหนทางแก้ไขที่สมบูรณ์ที่สุดในแต่ละปัญหา

ความคิดที่ไม่มีเหตุผลในการเล่นเกมการพนัน คือ นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นเกมการพนันเป็นงานสบายไม่เหนื่อย และการเล่นเกมการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน ซึ่งความคิดดังกล่าวเกิดจากการที่นักเรียนต้องการแก้ปัญหาความยากจนของตน ความต้องการเป็นบุคคลที่สมบูรณ์แบบ มีความสำเร็จในชีวิต และเป็นที่ยอมรับของคนทุกคน ซึ่งในความเป็นจริงถ้านักเรียนต้องการแก้ไขปัญหาดังกล่าว นักเรียนควรคิดอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับการเล่นเกมการพนันว่า การเล่นเกมการพนันไม่สามารถแก้ปัญหาของนักเรียนได้ เพราะการเล่นเกมการพนันเป็นสิ่ง

ที่ผิดกฎหมาย และยังเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาท มิได้เป็นสิ่งที่
สามารถสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนได้อย่างที่เข้าใจ

ครั้งที่ 4 การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน โดยใช้กรณี
ตัวอย่างเรื่อง การหารายได้ให้แก่ครอบครัว

วัตถุประสงค์

1 เพื่อให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจถึงวิธีการหารายได้ที่เหมาะสมให้
แก่ครอบครัว

2 เพื่อให้นักเรียนมีการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน
เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่
ครอบครัว

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ทำให้ข้อสนเทศในครั้งที่ผ่านมาแล้วโยงเข้าสู่
เรื่องที่จะให้ข้อสนเทศในครั้งนี้

2 ขั้นดำเนินการ

2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่างเรื่อง การหารายได้
ให้แก่ครอบครัวให้นักเรียนได้ศึกษา ซึ่งในเอกสารดังกล่าวจะมีทั้งวิธีการหา
รายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว และวิธีการหารายได้ให้แก่ครอบครัวด้วย
วิธีเล่นการพนันซึ่งเป็นวิธีการที่ไม่เหมาะสม

2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหา
ต่าง ๆ

3 ขั้นสรุป

3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษา
ข้อสนเทศ

3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม และนัดหมายครั้งต่อไป

การหารายได้ให้แก่ครอบครัว

มนุษย์เราเกิดมาจะต้องทำงานด้วยกันทุกคน เพื่อที่จะได้เงินมาใช้จ่ายและช่วยแบ่งเบาภาระภายในครอบครัว นักเรียนก็สามารถหารายได้ให้แก่ครอบครัวได้เช่นกัน และวิธีการที่นักเรียนจะหารายได้ให้แก่ครอบครัวก็มีอยู่หลายวิธี เช่น นักเรียนอาจจะรับจ้างทำงานพิเศษในตอนเย็นหลังเลิกเรียนหรือในวันหยุด เสาร์ อาทิตย์ รับจ้างทำงานบ้านเล็ก ๆ น้อย ๆ ล้างจาน ถากหญ้า ฯลฯ หรือนักเรียนจะประกอบอาชีพอิสระซึ่งเป็นวิธีการหารายได้ทางหนึ่ง โดยการที่นักเรียนอาจจะหาขนมขาย ประดิษฐ์สิ่งของขาย ฯลฯ การประกอบอาชีพอิสระนั้นถ้านักเรียนมีฝีมือ และมีความชำนาญมากขึ้น ก็สามารถยึดเป็นอาชีพต่อไปในอนาคตได้ การหารายได้ให้แก่ครอบครัวมีวิธีการอื่น ๆ อีกมากมายขึ้นอยู่กับความถนัดและความสามารถของนักเรียน สิ่งที่นักเรียนต้องพึงยึดถือไว้เสมอว่า การหารายได้นั้นต้องเป็นวิธีการที่สุจริต ไม่ผิดกฎหมาย ไม่คดโกงใคร ไม่ทำให้อื่นและตัวนักเรียนเองเดือดร้อน

กรณีตัวอย่าง

สมศักดิ์และสุเชาว์เป็นพี่น้องกัน สมศักดิ์พี่ชายมีสติปัญญาไม่ดี เมื่อเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก็ต้องออกจากโรงเรียนมาช่วยพ่อแม่ทำงานสุเชาว์ น้องชายมีสติปัญญาดี เมื่อเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก็สอบเข้าเรียนต่อในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ ซึ่งนำความยินดีมาให้แก่บิดามารดาของตนเป็นอย่างมาก

10 ปีผ่านไป บิดามารดาของเขาทั้งสองได้เสียชีวิตลง และก่อนที่บิดามารดาของเขาจะเสียชีวิตได้ทำพินัยกรรมแบ่งทรัพย์สมบัติให้บุตรชายทั้งสองไว้ใช้เป็นทุนในการประกอบอาชีพต่อไป

สมศักดิ์พี่ชายเมื่อจัดงานศพบิดามารดา ของตนเรียบร้อยแล้ว ก็

ได้นำเงินส่วนที่เหลืออยู่ไปซื้อพันธุ์ผัก เพื่อที่จะมาปลูกผักและยึดเป็นอาชีพเลี้ยงตนเองต่อไป เพราะเขาคิดว่า เขามีความรู้น้อยไม่รู้ว่าจะไปประกอบอาชีพอะไรที่ดีกว่านี้ สมศักดิ์ขยันทำงานมาก เขาทำงานตั้งแต่เช้าถึงเย็น โดยการรดน้ำ พรวนดินอยู่เป็นประจำทุกวันเพียงเวลาไม่นานนักแปลงผักของเขาก็สามารถเก็บขายได้ เขานำผักไปขายที่ตลาดและได้นำเงินที่เหลือจากการลงทุนไปซื้อพันธุ์ผักเพิ่มเติม เขาคิดว่าเขาจะขยายแปลงผักให้ใหญ่โตเพื่อที่จะมีรายได้เพิ่มมากขึ้น สมศักดิ์พยายามหาอย่างที่เขาได้ตั้งใจไว้จนแปลงผักของเขาเจริญเติบโตสมดังตั้งใจ

สุเชาว์ไม่เห็นด้วยกับการกระทำของพี่ชาย เขาคิดว่าตัวเขามีความรู้มากกว่าพี่ชายจะต้องทำงานที่ดีกว่าการปลูกผักขาย วันหนึ่งมานิตย์เพื่อนสุเชาว์มาหาเขาที่บ้านและเขาทั้งสองได้ปรึกษาหารือกันว่า จะนำเงินที่บิดามารดาแบ่งให้ใช้เป็นทุนในการประกอบอาชีพไปลงทุนหาการค้า แต่เงินที่ได้ก็มีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น มานิตย์จึงแนะนำให้สุเชาว์เข้าไปเล่นในบ่อนการพนัน เพื่อจะได้เงินมากยิ่งขึ้น สุเชาว์ เห็นดีด้วยกับความคิดของมานิตย์ เพราะการเล่นการพนันก็เป็นการหารายได้อย่างหนึ่งที่ได้เงินมาง่ายและได้มาคราวละมาก ๆ เพื่อจะได้มีเงินไว้ใช้ลงทุนหาการค้าต่อไป ระยะแรกสุเชาว์ก็ได้เงินจากการเล่นการพนันอย่างที่เขาตั้งใจไว้ แต่ต่อมาสุเชาว์เล่นการพนันเสียมากกว่าเล่นได้ ถึงกระนั้นเขาก็ยังไม่หยุดเล่นการพนัน เพราะคิดว่าถ้าเล่นต่อไปเขามีโอกาสจะได้เงินที่เสียไปคืนมา ในที่สุดสุเชาว์ก็เล่นการพนันจนหมดตัวและเป็นหนี้ในบ่อนการพนันอีกมากมาย

จากเรื่องของสมศักดิ์ ถึงแม้ว่าเขาจะมีความรู้น้อยเขาก็เลือกวิธีการหารายได้ด้วยวิธีการปลูกผักขาย ซึ่งเป็นอาชีพอิสระอย่างหนึ่ง เป็นวิธีการที่สุจริต และมีรายได้แน่นอน

สุเชาว์ถึงแม้จะเป็นคนที่มีสติปัญญาดี มีความรู้สูงกว่าสมศักดิ์แต่ใช้วิธีการหารายได้ที่ไม่ถูกต้อง เขาใช้วิธีการเล่นการพนันซึ่งทำให้เขาเสียทรัพย์สินที่บิดามารดาให้ไว้จนหมดตัวและยังเป็นหนี้ในบ่อนการพนันอีกมากมาย

เพราะการเล่นการพนันเป็นการเสี่ยงอย่างหนึ่ง มีได้มีเสีย ซึ่งในความ
เป็นจริงมักจะเล่นเสียมากกว่าที่จะเล่นได้ เป็นการหารายได้ที่ไม่แน่นอนและ
ยังเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย

การหารายได้ให้แก่ครอบครัวมีหลายวิธีนักเรียนควรเลือกใช้วิธีที่
ถูกต้องเหมาะสมกับความถนัด ความสามารถของนักเรียน ไม่ใช่ใช้วิธีการเล่น
การพนันซึ่งเป็นวิธีการที่ไม่ถูกต้อง เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ซึ่งจะทำให้นักเรียน
ได้รับความเดือดร้อนต่อไปในอนาคต

ครั้งที่ 5 การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันโดยใช้กรณี
ตัวอย่าง เรื่อง การทำงานที่สบายและไม่เหนื่อยจนเกินไป

วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจถึงวิธีการทำงานที่สบาย
และไม่เหนื่อยจนเกินไป
- 2 เพื่อให้นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการ
พนันเกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การเล่นการพนันเป็นงานสบาย ไม่เหนื่อย

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ทำให้ข้อสนเทศในครั้งที่ผ่านมาแล้วโยงเข้าสู่
เรื่องที่จะให้ข้อสนเทศในครั้งนี้

2 ขั้นดำเนินการ

2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่างเรื่อง วิธีการทำงาน
ที่สบายและไม่เหนื่อยจนเกินไปให้นักเรียนได้ศึกษา ซึ่งในเอกสารดังกล่าวจะ
มีทั้งวิธีการทำงานที่สบาย และไม่เหนื่อยจนเกินไปด้วยวิธีที่เหมาะสม และใช้
วิธีในการเล่นการพนันซึ่งเป็นวิธีการทำงานที่ไม่ถูกต้อง

2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย และปัญหา
ต่าง ๆ

3 ขั้นสรุป

3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษา
ข้อสนเทศ

3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม และนัดหมายครั้งต่อไป

การทำงานที่สบายและไม่เหนื่อยจนเกินไป

การประกอบอาชีพหรือการทำงานเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและสำคัญในการดำเนินชีวิต คนเราเกิดมาต้องทำงานหาเลี้ยงชีพด้วยกันทุกคน และการทำงานทุกประเภทก็ต้องใช้กำลังกาย กำลังใจและมันสมองมาช่วยในการทำงานด้วยกันทั้งนั้น ซึ่งจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับประเภทของงานที่เราทำ วิธีการที่สามารถช่วยให้เราทำงานได้อย่างสบายและไม่ทำให้เราเหนื่อยจนเกินไปมีวิธีการดังนี้

1 ศึกษาลักษณะของงาน ศึกษารายละเอียดของงานที่เราสนใจว่าเป็นงานประเภทใด มีวิธีการทำงานอย่างไร การทำงานเกี่ยวข้องกับอะไร และต้องการคนทำงานที่มีบุคลิกภาพเช่นไร

2 การวางแผน การทำงานทุกประเภทถ้ามีการวางแผนงาน จะทำให้งานนั้นเสร็จสมบูรณ์ได้ดีและรวดเร็วมากขึ้น ทำให้เราไม่เหนื่อยในการทำงานมากรู้ขั้นตอนในการทำงานอะไรควรทำก่อน-หลัง ใช้เวลาในการทำงานเท่าไรและปฏิบัติตามขั้นตอนที่วางไว้

3 ความรับผิดชอบ เมื่อตั้งใจในการทำงานใดแล้ว ต้องมีความรับผิดชอบในการทำงานนั้นจะอยากลำบากเพียงใดก็ตาม

4 มีความขยัน อดทน ในการทำงานไม่ย่อท้อต่อความอยากลำบาก

5 การพักผ่อน การทำงานย้อมก่อให้เกิดความเหนื่อย เมื่อยล้า จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาเวลาพักผ่อนร่างกายจะก่อให้เกิดความสดชื่น และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

กรณีตัวอย่าง

เอกชัยและวีระ เป็นชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง เขาทั้งสองมีฐานะค่อนข้างยากจน มีอาชีพทำไร่และรับจ้างทั่วไป ทุกวันเอกชัยและวีระต้องตื่นนอนแต่เช้าตรู่เพื่อออกไปทำไร่และรับจ้างคนในหมู่บ้านทำงาน

เพื่อจะได้เงินมาใช้จ่ายภายในครอบครัว

เอกชัยเป็นคนที่ยขยันขันแข็ง มีมานะอดทนและมีความรับผิดชอบในการทำงานมาก เขารู้สึกภูมิใจกับเงินที่ได้มาจากการทำงานที่สุจริต เขาติดอยู่เสมอว่างานที่เขาทำอยู่ถึงแม้จะเป็นงานที่ต้องใช้แรงงานในการทำงานมาก และได้ค่าตอบแทนเพียงเล็กน้อยแต่ก็เป็นงานที่สุจริต ไม่คดโกงใคร ไม่เคยทำให้ใครเดือดร้อน ส่วนวีระ มักจะพูดให้เอกชัยฟังอยู่เสมอว่า เขาเบื่อที่จะทำอะไรและรับจ้างคนในหมู่บ้านทำงาน เพราะงานที่เขาทำอยู่เป็นงานที่อยากลาบาก และได้ค่าตอบแทนเพียงเล็กน้อย เขาอยากหางานทำใหม่ที่สบาย ไม่เหนื่อยและได้เงินมากกว่างานที่เขาทำอยู่ วีระเล่าให้เอกชัยฟังว่าเขาเห็นชาวบ้านไปเล่นการพนันที่บ่อนการพนันได้เงินมาใช้จ่ายคราวละมาก ๆ ไม่ต้องทำงานหนักแบบเขาและเอกชัย วีระรู้สึกสนใจและคิดที่จะลองเล่นการพนัน เพราะเขามีความเชื่อว่าการเล่นการพนันเป็นการทำงานอย่างหนึ่งที่สบายและไม่เหนื่อย เอกชัยพยายามอธิบายให้วีระเข้าใจว่าการเล่นการพนันเป็นวิธีการทำงานที่ไม่ถูกต้อง เป็นงานทุจริตผิดกฎหมาย และการเล่นการพนันก็ไม่ใช่งานที่สบายอย่างที่วีระเข้าใจ เพราะคนที่เล่นการพนันจะเป็นคนที่ไม่สนใจสิ่งใด ๆ ทั้งสิ้นแม้แต่ร่างกายของตนเอง ถึงแม้เขาจะมีความเหนื่อย เมื่อยล้าเพียงใดก็ตามก็ไม่สามารถหยุดเล่นการพนันได้ ไม่มีเวลาพักผ่อน ทำให้ร่างกายทรุดโทรม เอกชัยอธิบายต่อไปว่าการทำงานรับจ้างถึงแม้จะเป็นการทำงานที่ต้องใช้แรงงานมาก แต่ถ้าเรามีวิธีทำงานที่ถูกต้อง มีการวางแผนในการทำงานและการพักผ่อนร่างกายตามสมควรก็จะทำให้งานที่เขาทำอยู่สำเร็จได้ และไม่เหนื่อยจนเกินไป วีระไม่เชื่อที่เอกชัยดักเตือน เขาคิดว่าการเล่นการพนันไม่น่าจะก่อให้เกิดความเหนื่อย เมื่อยล้าอย่างที่เอกชัยพูด

วีระเริ่มเล่นการพนันเขาไม่รู้สึเหนื่อยแต่อย่างใด และคิดว่าการที่เอกชัยห้ามไม่ให้เขาเล่นการพนัน คงเป็นเพราะเอกชัยอิจฉาเขาไม่อยากจะให้เขาทำงานที่สบายกว่าตนเอง ในเวลาต่อมาร่างกายของวีระก็ทรุดโทรมลง

มาก เขาเล่นการพนันตั้งแต่เช้าถึงค่ำบางวันก็ต้องนอนที่บ่อนการพนัน ในช่วงที่เขาเล่นการพนันเขาไม่รู้สึเหนื่อยแต่อย่างใด แต่พอเขาเลิกเล่นเขารู้สึกปวดเมื่อยตามร่างกาย และรู้สึกเมื่อยล้า อ่อนเพลีย แต่เขาก็ไม่สามารถที่จะเลิกเล่นการพนันได้ เพราะเขาได้กลายเป็นคนที่ติดการพนันไปเสียแล้ว จนในที่สุดวีระมีอาการปวดท้องอย่างรุนแรง เขาได้ไปรักษาตัวที่โรงพยาบาล หมอได้บอกกับวีระว่าเขาเป็นโรคกระเพาะขึ้นร้ายแรง เพราะเขารับประทานอาหารไม่ตรงเวลา วีระรู้สึกเจ็บปวดทุกข์ทรมานมาก เขาจำเป็นต้องนอนรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาล

จากเรื่องของเอกชัย เขามีวิธีในการทำงานที่ถูกต้องถึงแม้งานนั้นจะเป็นงานที่ยากลำบากเพียงใด ถ้านักเรียนมีการศึกษาถึงลักษณะในการทำงาน มีการวางแผนงาน รับผิดชอบในงานนั้นและมีการพักผ่อนที่ถูกต้อง งานนั้นก็จะสำเร็จลงได้และไม่ทำงานนักเรียนเหนื่อยล้าจนเกินไป

วีระมีวิธีการทำงานที่ไม่ถูกต้อง เขามีความเชื่อว่าการเล่นการพนันเป็นงานสบาย ไม่เหนื่อย แต่ในความจริงแล้วผู้ที่เล่นการพนันในขณะที่เล่นอยู่จะไม่รู้สึกเหนื่อย เมื่อยล้าแต่อย่างใด แต่พอเลิกเล่นการพนันแล้วร่างกายที่ไม่ได้ออกกำลังกายไม่ได้มีการพักผ่อนและนั่งอยู่ในท่าใดท่าหนึ่งนาน ๆ จะก่อให้เกิดความเมื่อยเมื่อยล้า ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้ร่างกายของวีระทรุดโทรมเป็นอย่างมากถึงกับต้องเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาล

ครั้งที่ 6 การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันโดยใช้กรณี
ตัวอย่าง เรื่อง การสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน

วัตถุประสงค์

1 เพื่อให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจถึงวิธีการสร้างมนุษยสัมพันธ์ใน
กลุ่มเพื่อน

2 เพื่อให้นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันเกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดี
ในกลุ่มเพื่อน

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวถึงเรื่องที่ทำให้ข้อสนเทศในครั้งที่ผ่านมาแล้วโยงเข้าสู่
เรื่องที่ทำให้ข้อสนเทศในครั้งนี้

2 ขั้นดำเนินการ

2.1 ผู้วิจัยแจกเอกสารที่เป็นกรณีตัวอย่างเรื่อง การสร้าง
มนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนให้นักเรียนได้ศึกษา ซึ่งในเอกสารดังกล่าวจะมีวิธี
การที่เหมาะสมในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และใช้วิธีเล่นการพนัน
ซึ่งเป็นวิธีการที่ไม่เหมาะสมในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน

2.2 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหา
ต่าง ๆ

3 ขั้นสรุป

3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษา
ข้อสนเทศ

3.2 ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมและนัดหมายครั้งต่อไป

วิธีการสร้างมนุษยสัมพันธ์

มนุษย์เราเป็นสัตว์สังคมต้องติดต่อกับผู้อื่นตลอดเวลาไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้เองโดยไม่คบค้าสมาคมกับใคร และการที่เราต้องติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นทั้งในครอบครัว โรงเรียนและสังคมก็ย่อมที่จะมีโอกาสเกิดการกระทบกระทั่ง เกิดความขัดแย้งและเกิดความไม่เข้าใจกันได้ แต่ก็มีวิธีประพฤติปฏิบัติที่จะทำให้บุคคลที่เราติดต่อด้วยมีความรู้สึกพอใจ รักใคร่ เห็นอกเห็นใจ เข้าใจและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ นั่นคือ การใช้วิธีการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ดังนี้

1 จงยิ้มแย้มแจ่มใสอยู่เสมอ

การยิ้มเป็นการปฏิบัติที่ง่ายและไม่ต้องลงทุนอะไรเลย ทุกคนย่อมพอใจที่จะพูดจาติดต่อสัมพันธ์กับผู้ที่มิไบบน้ายิ้มแย้มมากกว่าผู้มิไบบน้างั่งตึง

2 จงใช้วาจาที่ไพเราะ รื่นหู

การใช้วาจาไพเราะ น่าเสียงนุ่มนวล ใช้คำพูดที่เหมาะสมกับกาลเทศะ ไม่นินทาว่าร้ายคนอื่น ย่อมทำให้ผู้ที่เราสนทนาด้วยเกิดความพอใจ

3 ยกย่องชมเชยผู้อื่นอย่างจริงใจ

ทุกคนย่อมอยากให้คนยกย่องชมเชยมากกว่าตำหนิ ทั้งนี้ต้องชมเชยด้วยความจริงใจและตามความเหมาะสม

4 จงเป็นนักฟังที่ดี

การเป็นนักฟังที่ดีเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งในการคบค้าสมาคมกับผู้อื่น เพราะถ้าเราได้แต่พูดเพียงฝ่ายเดียวย่อมทำให้อีกฝ่ายหนึ่งรู้สึกเบื่อหน่าย ฉะนั้นในการติดต่อกับผู้ใด เราควรแสดงความสนใจในขณะที่เขาพูดเปิดโอกาสให้เขาแสดงความคิดเห็น

5 จงให้ความช่วยเหลือผู้อื่นอย่างจริงใจ

การช่วยเหลือเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวหัวใจกัน การช่วยเหลือเป็น
การแสดงความใจอันดีงาม นับเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างมนุษยสัมพันธ์

กรณีตัวอย่าง

สิ้นเดือนเมษายน ประกอบและประจักษ์จำเป็นต้องย้ายที่เรียนมา
เรียนที่โรงเรียนแห่งใหม่ เพราะบิดาของเขาทั้งสองได้รับคำสั่งให้มาดำรง
ตำแหน่งที่จังหวัดแห่งนี้ โดยประจักษ์เข้าเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ
ประกอบเข้าเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เวลาผ่านไป 2 เดือน ประกอบพี่ชายผู้มีนิสัย ร่าเริง แจ่มใส และ
ชอบช่วยเหลือผู้อื่นอย่างจริงใจก็สามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนได้เป็นอย่างดี
เป็นที่รักของครูและเพื่อนทุกคน ซึ่งต่างจากประจักษ์น้องชายผู้มีนิสัยดื้อรั้น
เอาแต่ใจตนเองและชอบเอาเปรียบผู้อื่น ไม่มีใครอยากคบค้าสมาคมด้วย
ทำให้ประจักษ์รู้สึกเหงาว่าเหว และไม่อยากไปโรงเรียน

เข้าวันหนึ่ง ประจักษ์ได้บอกกับบิดามารดาของตนว่า วันนั้นตนรู้สึก
ไม่สบายขอลาหยุดไม่ไปโรงเรียน 1 วัน แต่เมื่อพ่อแม่ของเขาได้ออกไป
ทำงานแล้ว ประจักษ์ได้ออกไปนอกบ้านเขาเห็นชาวบ้านกลุ่มหนึ่งกำลังเล่น
การพนันกันอย่างสนุกสนานทำให้เขามีความคิดขึ้นมาว่า เขาน่าจะลองหัดเล่น
การพนันบ้างเพื่อที่จะทำให้เขามีเพื่อนและจะได้ไม่เหงาอีกต่อไป

เข้าวันรุ่งขึ้น ประกอบและประจักษ์ได้ไปโรงเรียนตามปกติ ตอนพัก
หลังจากรับประทานอาหารกลางวันเรียบร้อยแล้ว ประจักษ์ได้ชักชวนเพื่อนใน
ชั้นเรียน 2-3 คน ไปบริเวณหลังโรงเรียนและเขาได้นำเงินเหรียญที่เตรียม
มาออกมาเล่นการพนันเหมือนอย่างที่เขาตั้งใจไว้ เพียงเวลาไม่นานก็มี
เพื่อน ๆ มาร่วมเล่นการพนันกับประจักษ์หลายคน เขารู้สึกสนุกสนานใน
การเล่นมาก แต่เวลาไม่นานนักระหว่างที่กำลังเล่นการพนันอยู่นั้น มีเพื่อน
คนหนึ่งตะโกนออกมาว่า "ประจักษ์เล่นโกง" ประจักษ์พยายามอธิบายให้

เพื่อนฟังว่าเขาไม่ได้โกง แต่เพื่อนไม่เชื่อจึงเกิดการทะเลาะวิวาท ชกต่อยกันขึ้น เมื่อครูทราบเรื่องก็เรียกประจักษ์และเพื่อน ๆ ที่ร่วมเล่นการพนันมาว่ากล่าวตักเตือน พร้อมทั้งเชิญผู้ปกครองมาพบ เมื่อบิดามารดาของประจักษ์ทราบเรื่องก็รู้สึกเสียใจในการกระทำของประจักษ์มาก และประจักษ์ก็รู้สึกเสียใจในการกระทำของตนเช่นกัน

จากเรื่องประกอบผู้มีนิสัยร่าเริง แจ่มใส และชอบช่วยเหลือผู้อื่นอย่างจริงใจ ทำให้เขาเป็นที่รักของครูและเพื่อนทุกคน ซึ่งต่างจากประจักษ์ที่มีนิสัยดื้อรั้นเอาแต่ใจตนเอง และชอบเอาเปรียบผู้อื่น ทำให้เขาไม่ค่อยมีเพื่อน และยังใช้วิธีการเล่นการพนันเพื่อเป็นการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน ซึ่งความเป็นจริงแล้วการเล่นการพนันไม่เคยให้ผลตอบแทนใด ๆ ไม่สามารถสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มเพื่อนได้ อาจทำให้เกิดความสนุกสนานบ้าง ทำให้มีเพื่อนในระยะแรก แต่ต่อมาการพนันจะเป็นต้นเหตุของการทะเลาะวิวาท เพราะการเล่นการพนันจะมีการเอาวัดเอาเปรียบกัน มีการใช้เล่ห์เหลี่ยม มีการโกงกันเกิดขึ้นเพื่อผลประโยชน์ของตัวเอง การที่จะทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อนไม่ใช่สิ่งที่ยากลำบากเพียงแต่นักเรียนจะต้องเป็นผู้ที่มีนิสัยร่าเริง แจ่มใส มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เอาใจเขามาใส่ใจเรา และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบ้างตามสมควร

ครั้งที่ 7 บัณฑิตนิเทศ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวน และสรุปข้อสนเทศที่ได้รับในเรื่องการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

- 1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและปัญหาต่าง ๆ
- 2 ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปผลที่ได้จากข้อสนเทศ เพื่อที่จะนำไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน และผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม
- 3 ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณนักเรียน และกล่าวปิดการเข้าร่วมโปรแกรมการให้ข้อสนเทศ

ภาคผนวก ข

- ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน
- ตารางแสดงคะแนนทัศนคติในการเล่นการพนันของกลุ่มทดลองก่อนและหลังการได้รับการปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์
- ตารางแสดงคะแนนทัศนคติในการเล่นการพนันของกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการได้รับข้อเสนอ
- ตารางแสดงความแตกต่างของคะแนนทัศนคติในการเล่นการพนันของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมหลังได้รับการปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์ และการได้รับข้อเสนอ

ตาราง 5 ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามทัศนคติในการเล่นการพนัน

ข้อที่	ค่า t	ข้อที่	ค่า t
ก. ด้านความคิด			
1	5.45	19	3.67
2	6.39	20	2.85
3	7.26	21	2.32
4	5.59	22	2.66
5	7.86	23	4.04
6	7.26	24	6.01
7	2.86	25	4.65
8	7.34	26	5.70
9	4.56	27	5.00
10	2.21	ข. ด้านความรู้สึก	
11	3.88	1	4.48
12	5.46	2	5.15
13	8.26	3	5.04
14	3.81	4	8.72
15	6.47	5	4.23
16	3.77	6	4.68
17	4.51	7	6.74
18	4.47	8	5.04

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อที่	ค่า t	ข้อที่	ค่า t
9	6.54	8	2.81
10	7.37	9	8.05
11	8.13	10	3.27
12	5.40	11	5.35
13	4.29	12	4.04
14	4.14	13	5.67
15	6.76	14	6.81
ค. ด้านแนวโน้มน้ำที่จะแสดง		15	2.13
พฤติกรรม		16	3.82
1	9.36	17	6.09
2	10.29	18	3.96
3	6.36	19	4.63
4	7.90	20	9.70
5	4.67		
6	6.40		
7	8.00		

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ = .9485

ตาราง 6 ตารางแสดงคะแนนทัศนคติในการเล่นการพนันของกลุ่มทดลองก่อน
และหลังการได้รับคำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์

คนที่	คะแนนทัศนคติ ในการเล่นการพนัน		ผลต่างของคะแนน ทัศนคติในการเล่น การพนัน	อันดับ	R-	R+
	ก่อน	หลัง				
1	201	126	75	5		+5
2	202	124	78	6.5		+6.5
3	192	140	52	3		+3
4	190	129	61	4		+4
5	179	158	21	2		+2
6	189	111	78	6.5		+6.5
7	167	151	16	1		+1
						28
Mdn	190	129	61			
Q.D.	11	13.5	28.5			

**ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

T = 0**

ตาราง 7 ตารางแสดงคะแนนทัศนคติในการเล่นการพนันของกลุ่มควบคุมก่อน
และหลังการได้รับข้อเสนอ

คนที่	คะแนนทัศนคติ ในการเล่นการพนัน		ผลต่างของคะแนน ทัศนคติในการเล่น การพนัน	อันดับ	R-	R+
	ก่อน	หลัง				
1	179	151	28	7		+7
2	185	165	20	5		+5
3	178	165	13	3		+3
4	168	157	11	2		+2
5	207	181	26	6		+6
6	164	171	-7	1	-1	-
7	169	150	19	4		+4
					-1	27
Mdn	178	165	19			
Q.D.	8.5	10	7.5			

**ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

T = 1**

ตาราง 8 แสดงความแตกต่างของคะแนนทัศนคติในการเล่นการพนันของ
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการได้รับคำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์
และการได้รับข้อเสนอ

คนที่	กลุ่มทดลอง		ค่า ความ แตกต่าง	อันดับ	กลุ่มควบคุม		ค่า ความ แตกต่าง	อันดับ
	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง			ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง		
1	201	126	75	12	179	151	28	9
2	202	124	78	13.5	185	165	20	6
3	192	140	52	10	178	165	13	3
4	190	129	61	11	168	157	11	2
5	179	158	21	7	207	181	26	8
6	189	111	78	13.5	164	171	-7	1
7	167	151	16	4	169	150	19	5

$$\Sigma R_1 = 71$$

$$\Sigma R_2 = 34$$

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - \Sigma R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \Sigma R_2$$

2

2

$$U_1 = \frac{(7 \times 7) + (7)(7+1)}{2} - 71$$

$$U_2 = \frac{(7 \times 7) + (7)(7+1)}{2} - 34$$

2

2

$$U_1 = 49 + \frac{56}{2} - 71$$

$$U_2 = 49 + \frac{56}{2} - 34$$

2

2

$$U_1 = 6$$

$$U = 6^{**}$$

$$U_2 = 43$$

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ภาคผนวก ก

- สรุปผลการให้คำปรึกษา
- ตัวอย่างบทสนทนาการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์

สรุปการให้คำปรึกษา

ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึกอบอุ่นและคุ้นเคย กล้าที่จะเปิดเผยและแสดงความคิดเห็นกับผู้ให้คำปรึกษา
2. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่ ช่วงเวลา ระยะเวลา จำนวนครั้งที่จะได้รับคำปรึกษาตลอดจนรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการและบทบาทหน้าที่ของทั้งผู้ให้และผู้รับคำปรึกษา
3. เพื่อให้นักเรียนได้พูดแสดงความคิดเห็นในการเล่นการพนัน

การดำเนินการ

ผู้ให้คำปรึกษาและนักเรียนแนะนำตนเองซึ่งกันและกัน เช่น ชื่อ ชื่อสกุล ชื่อเล่น อายุ อาชีพของผู้ปกครอง จำนวนพี่น้อง หลังจากนั้นผู้ให้คำปรึกษาได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่ ช่วงเวลา จำนวนครั้งที่จะได้รับคำปรึกษา ตลอดจนรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการและบทบาทหน้าที่ของผู้ให้คำปรึกษาและผู้รับคำปรึกษา เมื่อผู้ให้คำปรึกษาชี้แจงรายละเอียดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในการเล่นการพนัน แล้วให้นักเรียนสรุปเรื่องที่สนทนาและผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม

สรุปผล

นักเรียนได้รู้จักและเริ่มที่จะคุ้นเคยกับผู้ให้คำปรึกษา กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและเข้าใจจุดมุ่งหมาย กฎระเบียบ ข้อผูกพัน สถานที่ ระยะเวลา จำนวนครั้งที่จะได้รับคำปรึกษาและบทบาทหน้าที่ของผู้ให้คำปรึกษาและผู้รับคำปรึกษา

สรุปการให้คำปรึกษา

ครั้งที่ 2 ทักษะคิดในการเล่นการพนัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่มีแนวโน้มจะเล่นการพนันเพื่อเป็นการแก้ปัญหา
2. เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงสาเหตุ ที่ทำให้มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน

วิธีดำเนินการ

ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนกล่าวถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่มีแนวโน้มจะเล่นการพนันเพื่อเป็นการแก้ปัญหา นอกจากนั้นผู้ให้คำปรึกษากระตุ้นให้นักเรียนคิดต่อไปว่าที่นักเรียนคิดหรือมีความรู้สึกในการเล่นการพนันแต่ละประเด็นว่า เป็นเพราะอะไร อะไรเป็นประสบการณ์ หรือเหตุการณ์ที่ทำให้เขาคิดและรู้สึกเช่นนั้น หลังจากนั้นผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปเรื่องที่สนทนาและผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม

สรุปผล

นักเรียนได้กล่าวถึงปัญหาที่ทำให้เล่นการพนัน โดยได้พูดถึงแสดงความคิดและจากความคิดเห็นที่ทำให้เล่นการพนันก็เพราะความอยากจน อยากหารายได้ให้แก่ครอบครัว และคิดว่าการเล่นการพนันจะเป็นวิธีการหารายได้ให้แก่ครอบครัวที่ถูกต้องการอยากทำงานที่สบายไม่เหนื่อย ความอยากมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มเพื่อน ความคิดเหล่านี้เกิดขึ้นเนื่องจาก การเห็นเพื่อนบ้าน บิดามารดา ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง ใช้วิธีเล่นการพนันเป็นการแก้ปัญหา ดังกล่าว

สรุปผลการให้คำปรึกษา

ครั้งที่ 3 แนวคิดในการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงความเชื่อของตนในการเล่นการพนันว่าเป็นความเชื่อที่ถูกหรือผิด ควรได้รับการแก้ไขอย่างไร
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดกำลังใจ และมีความมั่นใจในการที่จะเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันได้ด้วยตนเอง โดยมีผู้ให้คำปรึกษาเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ
3. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบแนวความคิดในการเปลี่ยนทัศนคติในการเล่นการพนัน

วิธีดำเนินการ

ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องที่สนทนาในครั้งที่ผ่านๆ มา หลังจากนั้นผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นการพนันได้แก่การเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนันเป็นงานสบายไม่เหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน หลังจากนั้นผู้ให้คำปรึกษาให้ดินน้ำมันแก่นักเรียน 1 ก้อน ให้นักเรียนปั้นเป็นรูปอะไรก็ได้ ใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียนอธิบายว่าสิ่งที่ตนเองปั้นนั้นเป็นรูปอะไร แล้วให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันใหม่ให้เป็นรูปอื่นอีก 1 รูปที่ต่างจากเดิม ให้นักเรียนอธิบายว่าปั้นเป็นรูปอะไร มีความแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร แล้วนำความเชื่อที่นักเรียนกล่าวไว้ตอนต้นมาวิเคราะห์ทีละอย่างว่าความเชื่อเหล่านั้นเป็นความเชื่อที่ถูกหรือผิดอย่างไร เช่นการเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัวหรือไม่เพราะการเล่นการพนันเป็นอาชีพที่ทุจริต ทำให้ติดคุก และยังได้รายได้ที่ไม่แน่นอน พยายาม

อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่าแนวความคิดในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางบวก ในการเล่นการพนันของคนเรานั้นเปลี่ยนแปลงได้ และวิธีการเปลี่ยนแปลงนั้น โดยการเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก และผู้ที่มีอิทธิพลในการเปลี่ยนแปลงก็คือ ตัวเราแล้วให้นักเรียนสรุปเรื่องที่สนทนา และผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม

สรุปผล

นักเรียนรู้ว่าทัศนคติความเชื่อของตนในการเล่นการพนัน เกิดจาก ความคิดที่ไม่มีเหตุผลของตนเองและวิธีการที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติความเชื่อ ของตนให้เป็นไปในทางที่ถูกต้อง โดยการเปลี่ยนแปลงความคิด ความรู้สึก ของตนเองโดยคิดให้มีเหตุผลมากยิ่งขึ้นด้วยตัวของตนเอง

สรุปการให้คำปรึกษา

ครั้งที่ 4 ความคิดที่ไม่มีเหตุผลในการเล่นการพนัน

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความคิดที่ไม่มีเหตุผลในเรื่องของการเล่นการพนัน ได้แก่ การเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสมให้แก่ครอบครัว การเล่นการพนันเป็นงานสบาย ไม่เหนื่อย และการเล่นการพนันทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อนอันเป็นต้นเหตุของการมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ทั้งนี้ยึดความคิดที่ไม่มีเหตุผลของเอลลิสเป็นหลักจากข้อ 1-11 ดังนี้

1. เราต้องเป็นที่รักและที่ยอมรับของคนทุกคน
2. เราต้องเพียบพร้อมสมบูรณ์แบบ มีความเหมาะสมและประสบ

ผลสำเร็จ

3. คนที่เป็นคนเลวไม่ว่าจะเป็นใครก็ตามรวมทั้งตัวเราเองควรจะถูกตאהินหรือลงโทษ
4. เป็นสิ่งเลวร้ายมากถ้าสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นไปตามที่เราต้องการให้เป็น
5. อารมณ์ไม่เป็นสุขเกิดจากสภาพการณ์ภายนอกตัวบุคคล ซึ่งเราไม่สามารถควบคุมได้
6. สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมักเป็นสิ่งที่อันตรายและน่ากลัว เราควรจะมีระมัดระวังและวิตกกังวลอยู่ตลอดเวลา
7. การหลีกเลี่ยงความอยากลำบากและความรับผิดชอบในตนเองเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายกว่าการเผชิญกับมัน
8. บุคคลต้องพึ่งพาผู้อื่น และต้องมีบุคคลที่เข้มแข็งกว่าหรือบุคคลที่ช่วยเหลือเราได้เป็นที่พึ่ง

9. ประสพการณ์หรือเหตุการณ์ในอดีตเป็นเครื่องตัดสินพฤติกรรมในปัจจุบันและอิทธิพลของประสพการณ์ในอดีตไม่สามารถบ่งชี้หรือกำหนดได้

10. บุคคลควรเป็นทุกข์ต่อปัญหาของผู้อื่น

11. ปัญหาทุกอย่างจะต้องมีหนทางที่จะแก้ไขได้อย่างสมบูรณ์แบบ

วิธีดำเนินการ

ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องที่สนทนาในครั้งที่ผ่านๆ มา ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนได้เข้าใจเกี่ยวกับความคิดที่ไม่มีเหตุผลตามแนวความคิดของเอลลิส จากข้อ 1-11 โดยการอธิบาย ใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษาตามทฤษฎี เหตุผล-อารมณ์ได้แก่ การโต้แย้ง ชักชวน ชี้แจงเพื่อให้นักเรียนเข้าใจ หลังจากนั้นผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปและผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม

สรุปผล

นักเรียนได้เข้าใจความคิดที่ไม่มีเหตุผลตามแนวคิดของเอลลิส จากข้อ 1-11 ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเข้าใจความคิดที่ไม่มีเหตุผลในการเล่น การพนัน อันเป็นต้นเหตุของการมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน

สรุปการให้คำปรึกษา

ครั้งที่ 5-6 การเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันโดยเปลี่ยน
ความคิดที่ไม่มีเหตุผลให้เป็นความคิดที่มีเหตุผล

วัตถุประสงค์

เพื่อช่วยให้นักเรียนได้แก้ไขความคิด ความรู้สึกที่ไม่มีเหตุผล
โดยช่วยให้นักเรียนเกิดความกระจ่างในระบบความคิดของตนเองที่ทำให้
เกิดมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน และสามารถเปลี่ยนทัศนคติทางบวก
ในการเล่นการพนัน โดยการเปลี่ยนความคิดที่ไม่มีเหตุผลเป็นความคิดที่มี
เหตุผลมากยิ่งขึ้น

วิธีดำเนินการ

ผู้ให้คำปรึกษากล่าวถึงเรื่องที่สนทนาในครั้งที่ผ่านมาและช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความคิดที่ไม่มีเหตุผลในการเล่นการพนัน และช่วยให้อาจจัดความคิดที่ไม่มีเหตุผลนั้นให้เป็นความคิดที่มีเหตุผลมากยิ่งขึ้น โดยใช้แบบฝึกคิดอย่างมีเหตุผลด้วยตนเองตามรูปแบบ ABCDE ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนัน ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนสรุปสาเหตุเกี่ยวกับการมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันและแบบฝึกคิดอย่างมีเหตุผลด้วยตนเองตามรูปแบบ ABCDE ผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม

สรุปผล

นักเรียนได้รู้ถึงสาเหตุผลเสียของความคิดที่ผิด ๆ ในการเล่นการพนันและได้รู้ถึงวิธีการคิดอย่างมีเหตุผลโดยรู้จักวิเคราะห์ถึงผลของการกระทำต่าง ๆ มากขึ้น

สรุปการให้คำปรึกษา

ครั้งที่ 7 ยุติการให้คำปรึกษาและปัจฉิมนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนขั้นตอนในการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบ เหตุผล-อารมณ์
2. เพื่อให้นักเรียนได้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองหลังจากการให้คำปรึกษา

วิธีดำเนินการ

ผู้ให้คำปรึกษาให้นักเรียนได้สำรวจตนเอง และรายงานผลที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยให้พูดถึงความคิด ความรู้สึกของตนเองในการเล่นการพนันหลังจากได้รับการให้คำปรึกษาและให้พูดถึงความรู้สึกในการเข้ารับการให้คำปรึกษาและให้นักเรียนสรุปขั้นตอนการเปลี่ยนทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันตามทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบ เหตุผล-อารมณ์และผู้ให้คำปรึกษาสรุปเพิ่มเติม หลังจากนั้นผู้ให้คำปรึกษากล่าวขอบคุณและยุติการให้คำปรึกษาและให้นักเรียนตอบแบบสอบถามหลังการให้คำปรึกษา

สรุปผล

นักเรียนเข้าใจตนเองยิ่งขึ้นและมีความคิด ความรู้สึกในการเล่นการพนันเปลี่ยนไปหลังจากการให้คำปรึกษาที่ว่าการเล่นการพนันเป็นงานสบาย การหารายได้ให้แก่ครอบครัวและทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน ความจริงแล้วไม่ได้เป็นดังที่คิดและเห็นว่าการ เล่นการพนันเป็นอาชีพที่ไม่ดี ทุจริต ผิดกฎหมาย รายได้ไม่แน่นอน เป็นงานที่เหนื่อยทำให้สภาพกาย ทรุดโทรม และยังเป็นสาเหตุให้เกิดการทะเลาะวิวาทในกลุ่มเพื่อน

ตัวอย่างบทสนทนาการให้คำปรึกษาแบบเหตุผล-อารมณ์

ผู้ให้คำปรึกษา : สวัสดีค่ะ

นักเรียน : สวัสดีครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : ครั้งนี้เป็นครั้งที่ 3 ที่เราได้พบกัน เมื่อครั้งที่ผ่านมาระ
ได้พูดถึงว่าพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่มีแนวโน้มที่จะเล่น
การพนันเพื่อเป็นการแก้ปัญหา เธอได้บอกครูว่า เป็น
เพราะคือข้อที่ 1 ความยากจน ข้อที่ 2 อยาทำงานที่
สบายไม่เหนื่อย ข้อที่ 3 ความไม่มีเพื่อน

นักเรียน : ครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : ลองบอกครูซิค่ะว่า เธอมีความคิด ความรู้สึกอย่างไร
เกี่ยวกับการเล่นการพนัน

นักเรียน : เจ็บ ผมคิดว่าการพนันมันก็ดีเหมือนกัน

ผู้ให้คำปรึกษา : ตีอย่างไรคะ

นักเรียน : ก็เป็นการหาเงินทางหนึ่ง

ผู้ให้คำปรึกษา : เป็นการหาเงินทางหนึ่ง

นักเรียน : ครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : เธอคิดว่าการเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่
เหมาะสมหรือเปล่า

นักเรียน : ก็ . . . ผมว่ามันก็ไม่น่าเป็นเรื่องเสียหายอะไร แถวบ้านผม
ใคร ๆ เขาก็เล่นกันทั้งนั้น

ผู้ให้คำปรึกษา : ค่ะ

นักเรียน : แล้วก็ . . . ผมว่ามันไม่เหนื่อย . . . สนุกดี มีเพื่อนมาเล่นกับ
เราเยอะ

ผู้ให้คำปรึกษา : เธอมีอะไรจะบอกครูนอกเหนือจากนี้อีกหรือเปล่าคะ

นักเรียน : ไม่มีแล้วครับ

- ผู้ให้คำปรึกษา : คะ เธอคิดว่าการเล่นการพนันเป็นการหารายได้ที่
เหมาะสม เป็นงานสบายไม่เหนื่อย และทำให้มีมนุษย-
สัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน
- นักเรียน : ครับ
- ผู้ให้คำปรึกษา : ครั้งนี้ครูมีดินน้ำมันให้เธอ 1 ก้อน ให้เธอปั้นเป็นรูปอะไรก็
ได้ ครูใช้เวลา 5 นาที
- นักเรียน : ผมปั้นไม่เป็นครับ เดี่ยวไม่สวย
- ผู้ให้คำปรึกษา : ไม่เป็นไรกะ
- นักเรียน : ผมจะลองปั้นดู
- ผู้ให้คำปรึกษา : คะ
- นักเรียน : ยืม... สวยมั๊ยครับ
- ผู้ให้คำปรึกษา : รูปอะไรกะ ลองอธิบายให้ครูฟังซิคะ
- นักเรียน : ลูกหมูครับ มันกำลังยืมอยู่
- ผู้ให้คำปรึกษา : คะ เธอลองเปลี่ยนรูปร่างดินน้ำมันให้เป็นรูปอื่นซิคะ ครูให้
เวลา 5 นาที
- นักเรียน : ครับ (ลงมือปั้น)
- นักเรียน : เสร็จแล้วครับ
- ผู้ให้คำปรึกษา : คะ ไหนลองอธิบายให้ครูฟังซิคะว่ารูปที่เธอปั้นใหม่เป็น
รูปอะไร
- นักเรียน : ยืม... รูปวัวครับ
- ผู้ให้คำปรึกษา : ทั้ง 2 รูปที่เธอปั้นแตกต่างกันมั๊ย
- นักเรียน : แตกต่างกันครับ รูปแรกเป็นรูปหมูกำลังยืม รูปที่สองเป็น
รูปวัวยืนอยู่
- ผู้ให้คำปรึกษา : เธอลองอธิบายให้ครูฟังซิคะว่าดินน้ำมันเปลี่ยนรูปร่างได้
เพราะไครและเพราะอะไร
- นักเรียน : เจียบ... เพราะผม... ครูบอกให้ผมปั้น

ผู้ให้คำปรึกษา : อะ กรุบอกให้เธอนั้น กรุบอกให้เธอนั้นรูปหมู แล้วให้
เปลี่ยนเป็นรูปวัว

นักเรียน : ไม่ใช่ครับ ครูให้ผมเปลี่ยนเฉย ๆ แต่ไม่ได้บอกว่าให้
เปลี่ยนเป็นรูปอะไร

ผู้ให้คำปรึกษา : เธอลองคิดใหม่ทีละว่า ดินน้ำมันเปลี่ยนรูปร่างได้เพราะ
อะไร

นักเรียน : เจียบ...

ผู้ให้คำปรึกษา : ก่อนที่เธอจะลงมือปั้นดินน้ำมัน เธอต้องทำอะไรก่อนจึงจะ
รู้ว่าจะเป็นรูปหมู หรือรูปวัว

นักเรียน : ก็ต้องคิดก่อนว่าจะปั้นรูปอะไร

ผู้ให้คำปรึกษา : คิดก่อนว่าจะปั้นรูปอะไร

นักเรียน : ครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : ฉะนั้นผู้ที่มีอิทธิพลมากที่สุดที่จะเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก
ของตัวเธอเป็นใคร

นักเรียน : ตัวผมเองครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : อะ ความคิด ความรู้สึกของคนเราเปลี่ยนแปลงได้ และผู้
ที่มีอิทธิพลมากที่สุดในการที่จะเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก
ของตัวเรา ก็คือตัวเราเอง

นักเรียน : ครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : อะ... เมื่อเริ่มต้นให้คำปรึกษา เธอได้พูดถึงความคิด
ความรู้สึกของเธอในการเล่นการพนันว่า เป็นการหา
รายได้ที่เหมาะสม

นักเรียน : ครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : ครูจะให้เธอพิจารณาตุนะคะว่า การเล่นการพนันตาม
ความคิดของเธอ ที่เธอบอกว่าเป็นการหารายได้ที่
เหมาะสมให้แก่ครอบครัวเป็นความคิดที่ถูกต้องหรือไม่

นักเรียน : เจียบ...

ผู้ให้คำปรึกษา : การเล่นเกมพนันเป็นการหารายได้ด้วยวิธีการที่ไม่ถูกต้อง เพราะเป็นวิธีการที่ทุจริต ผิดกฎหมาย รายได้ไม่แน่นอน และยังก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย เช่น การทะเลาะวิวาทในกลุ่มเพื่อน....

นักเรียน : ครับ ผมก็เคยเห็นคนทะเลาะกันในวงการพนันมาแล้ว เขาเล่นโกงกันครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : แล้วตอนนี้เธอมีความรู้สึอย่างไรเกี่ยวกับการเล่นเกมพนัน

นักเรียน : ผมว่ามันก็ได้รายได้ไม่แน่นอนเหมือนอย่างครูว่าแหละครับ มีเสียมีได้

ผู้ให้คำปรึกษา : คะ ความคิดความเชื่อของเธอในตอนแรกที่ยกว่าการเล่นเกมพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสม เป็นความเชื่อที่ถูกหรือผิด

นักเรียน : ผิดครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : ผิดอย่างไรคะ

นักเรียน : มีวิธีการหารายได้ด้วยวิธีอื่นอีกหลายวิธี ที่ไม่ต้องเสี่ยง ได้รายได้แน่นอนและไม่ต้องติดคุก

ผู้ให้คำปรึกษา : คะ เอาละ จากการพูดคุยกันมา เธอลองสรุปให้ครูฟังซิคะ ว่าเราได้พูดอะไรกันบ้างในเวลาที่ผ่านมา

นักเรียน : พูดถึงเรื่องการเล่นเกมพนัน วิธีการหารายได้ที่ไม่ถูกต้อง

ผู้ให้คำปรึกษา : และอะไรอีกคะ

นักเรียน : เจียบ

ผู้ให้คำปรึกษา : จากการที่เราได้พูดคุยกัน เราได้พูดถึงความเชื่อของเธอ ที่ว่าการเล่นเกมพนันเป็นการหารายได้ที่เหมาะสม เป็นงานสบาย ไม่เหนื่อย และทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีในกลุ่มเพื่อน เราได้มองสิ่งเหล่านี้เป็นความเชื่อที่ถูกหรือผิดคะ

นักเรียน : ผิดครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : คะ เป็นความเชื่อที่ผิด ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม ซึ่ง
ตอนแรกเธอก็มีความเชื่อเช่นนั้น

นักเรียน : ใช่ครับ

ผู้ให้คำปรึกษา : แล้วตอนนี้เป็นอย่างไระคะ หลังจากที่ครูได้ชี้แนะให้เห็น
ว่าการเล่นการพนันเป็นวิธีการหารายได้ที่ไม่ถูกต้อง เป็นสิ่งที่
สลาย ทำให้มีเพื่อน

นักเรียน : ไม่จริงครับ ไม่ถูกต้อง

ผู้ให้คำปรึกษา : คะ ถูกแล้ว และความคิดความเชื่อของคนเราเปลี่ยนแปลง
ได้มัย

นักเรียน : ได้ครับ ตัวเราเองมีอิทธิพลมากที่สุดที่จะเปลี่ยนความคิด
ของเรา

ผู้ให้คำปรึกษา : ถูกต้องคะ สำหรับวันนี้เราได้พูดคุยกันมาเป็นเวลาพอ
สมควรและในครั้งต่อไปวันจันทร์หน้า เราเจอกันอีกเป็น
ครั้งที่ 4 สำหรับวันนี้เราคุยกันเท่านี้ สวัสดิ์คะ

นักเรียน : สวัสดิ์ครับ

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางฉัตรฤทัย ชื่อสกุล บุรณากาญจน์
 เกิดวันที่ 7 สิงหาคม พุทธศักราช 2509
 สถานที่เกิด จังหวัดกรุงเทพมหานคร
 สถานที่อยู่ในปัจจุบัน บ้านเลขที่ 39/1 ตำบลท่าระหัด
 อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี 72000
 ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน อาจารย์ 1 ระดับ 4
 สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม
 ตำบลคอนกายน อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี
 ประวัติการศึกษา
 พ.ศ. 2525 มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียน
 ศึกษานารี
 พ.ศ. 2528 มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียน
 สตรีศรีสุริโยทัย
 พ.ศ. 2532 กศ.บ (การแนะแนว) จากมหาวิทยาลัย
 ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 พ.ศ. 2539 กศ.ม (จิตวิทยาการแนะแนว) จาก
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ผลของการให้คาปรักษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ที่มีต่อทัศนคติในการเล่นการพนัน
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม
 จังหวัดสุพรรณบุรี

บทคัดย่อ

ของ

ฉัตรฤทัย บุรณากาญจน์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
 ตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว

เมษายน 2539

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการให้คำปรึกษาตาม
ทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ที่มีต่อทัศนคติในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนิเวศน์ธรรมาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ปีการศึกษา
2538 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีคะแนนทัศนคติใน
การเล่นการพนันสูงกว่าเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 50 ขึ้นไป จำนวน 14 คน ที่ได้
มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร และสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็น
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 7 คน นักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการ
ให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมได้รับการให้
ข้อเสนอแนะ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แบบสอบถามทัศนคติในการเล่น
การพนัน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การทดสอบของวิลคอกซัน (The
Wilcoxon s Matched-Pairs Signed-Ranks Test) และการทดสอบ
ของ แมน วิทนี (The Mann-Whitney U Test)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงหลังจากได้
รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.01
2. นักเรียนมีทัศนคติทางบวกในการเล่นการพนันลดลงหลังจากได้
รับการให้ข้อเสนอแนะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีเหตุผล-อารมณ์ มี
ทัศนคติในการเล่นการพนันลดลงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อเสนอแนะ อย่างมีนัย
สำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

THE EFFECTS OF COUNSELING BASED ON RATIONAL-EMOTIVE THERAPY
ON ATTITUDE TOWARDS GAMBLING OF PRATHOM SUKSA VI
STUDENTS OF VATNIVATTANMARAM IN
CHANGWAT SUPHANBURI

AN ABSTRACT

BY

CHATRUTHAI BURANAKRAN

Presented in partial fulfillment of the requirements for the Master
of Education degree in Guidance and Counseling Psychology
at Srinakharinwirot University

April 1996

The purpose of this experimental research was to study the effect of counseling based on rational-emotive therapy on attitude towards gambling of prathom sukka IV students of Vatnivattanmaram in Changwat Suphanburi in the academic year 1995. The subjects were randomly selected from prathom sukka IV students whose positive attitude towards gambling scores were higher than percentile rank of 50. Then they were randomly divided into experimental group and control group, each group was consisted of 7 students. The experimental group was exposed to rational-emotive therapy while the control group was given decreasing attitude towards gambling information. The instrument was the attitude towards gambling questionnaire. The data were analyzed by the Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks test and the Mann-Whitney U test.

The results were as follows:

1. The positive attitude towards gambling of the students who were exposed to rational-emotive therapy was significantly decreased than before the experiment at .01 level.
2. The positive attitude towards gambling of the students who were given decreasing attitude towards gambling information was significantly decreased than before the experiment at .01 level.

3. The positive attitude towards gambling of the students who were exposed to rational-emotive therapy was significantly less than the others who were given decreasing attitude towards gambling information at .01 level.