

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต
ด้านการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครที่อุปถัมภ์)
กรุงเทพมหานคร

นางสาวเสาวณีย์ ไมตรี

การศึกษาครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาบริหารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2564

**The Effects of Using a Guidance Activities Package with Games to Develop
Growth Mindset on Learning of Grade 10 Students at Seekan
(Wattananunuppathum) School in Bangkok Metropolis**

Miss Saowanee Maisao

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Educational Administration

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2021

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิด
แบบเติบโตด้านการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครอุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร

ชื่อและนามสกุล นางสาวเสาวณีย์ ไม้เศร้า

แขนงวิชา การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2565

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิธิพัฒน์ เมฆขจร)



(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบ
เติบโตด้านการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน
(วัฒนานคร อุดมวิท) กรุงเทพมหานคร

ผู้ศึกษา นางสาวเสาวณีย์ ไหมเสร์ รหัสนักศึกษา 2622800445

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา)

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ และ (2) เปรียบเทียบกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมกับระยะติดตามผล

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานคร อุดมวิท) กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ (1) แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.85 และ (2) ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ภายหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (2) นักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้หลังการทดลองและระยะติดตามผลไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ ชุดกิจกรรมแนะแนว เกม กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ มัธยมศึกษา

Independent study title: The Effects of Using a Guidance Activities Package with Games to Develop Growth Mindset on Learning of Grade 10 Students at Seekan (Wattananunuppathum) School in Bangkok Metropolis

Author: Miss Saowanee Maisao; **ID:** 2622800445;

Degree: Master of Education (Guidance and Psychological Counseling);

Independent study advisor: Dr. Niranart Sansa, Associate Professor;

Academic year: 2021

Abstract

The purposes of this research were (1) to compare growth mindsets on learning of students before and after using a guidance activities package with games to develop growth mindset on learning; and (2) to compare the growth mindset on learning of the students at the end of the experiment with their counterpart growth mindset during the follow up period.

The research sample consisted of 30 Grade 10 students of Seekan (Wattananunuppathum) School in Bangkok Metropolis during the 2021 academic year, obtained by simple random sampling. The research instruments were (1) a scale to assess growth mindset on learning, with reliability coefficient of .85; and (2) a guidance activities package with games to develop growth mindset on learning. The employed statistics for data analysis were the mean, standard deviation, and t-test.

The research findings were that (1) after the experiment with the use of the guidance activities package with games to develop growth mindset on learning, the experimental group students' mean score of growth mindset on learning was increased significantly at the .05 level of statistical significance; and (2) the experimental group students' mean scores of growth mindset on learning at the end of the experiment and during the follow up period were not significantly different.

Keywords: Guidance activities package, Growth mindset on learning, Secondary education

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระเล่มนี้ดำเนินการสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากความกรุณาและเมตตาของรองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระที่คอยให้คำปรึกษาและการแก้ปัญหาต่างๆ เกี่ยวกับการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งเสียสละเวลาอันมีค่าในการให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆ ผู้ศึกษาซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.นิธิวัฒน์ เมฆขจร ที่กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าเป็นกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ รวมทั้งคอยให้คำแนะนำเพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขการศึกษาค้นคว้าอิสระ ส่งผลให้การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี และขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา ที่อบรมสั่งสอนและประสิทธิ์ประสาทองค์ความรู้ต่างๆ ในวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยาให้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ได้สละเวลาและให้คำแนะนำในการปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือและชุดกิจกรรมแนะแนวทำให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพสำหรับการศึกษาวิจัยและขอขอบคุณนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างวิจัยที่ได้สละเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวด้วยความตั้งใจและเต็มใจ

ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อน และน้องๆ ร่วมวิชาชีพครูของโรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) และเพื่อนๆ แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยาทุกคน ที่คอยให้การช่วยเหลือและให้คำปรึกษาด้วยดีเสมอมา ที่คอยให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณ คุณแม่โอวาท ไม่เศร้า คุณสุดา เขิดสม และครอบครัวที่เป็นกำลังใจและคอยสนับสนุนเพื่อให้การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

เสาวณีย์ ไม่เศร้า

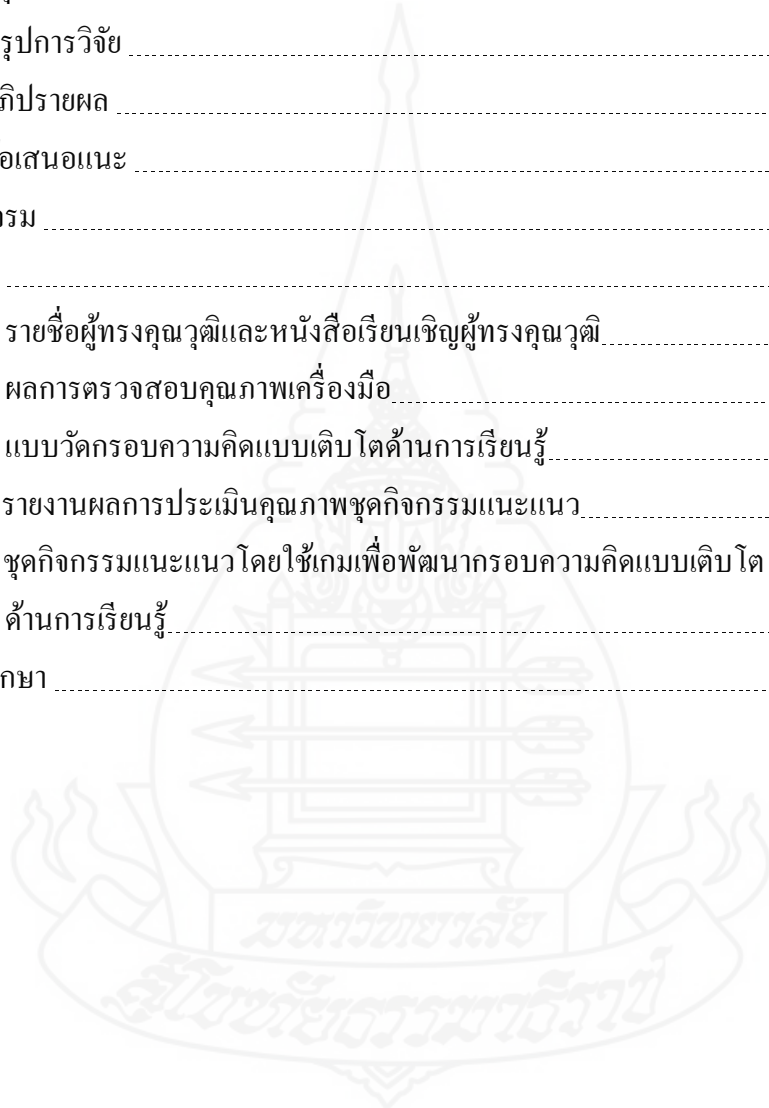
ธันวาคม 2565

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	4
กรอบแนวคิดการวิจัย	5
สมมติฐานในการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	8
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกรอบความคิดแบบเดิบโต	9
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนว	21
วรรณกรรมเกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม	30
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	38
รูปแบบการวิจัย	38
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	39
ตัวแปรและนิยามเชิงปฏิบัติการ	39
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	40
การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
การวิเคราะห์ข้อมูล	48
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50
สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล	50
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50

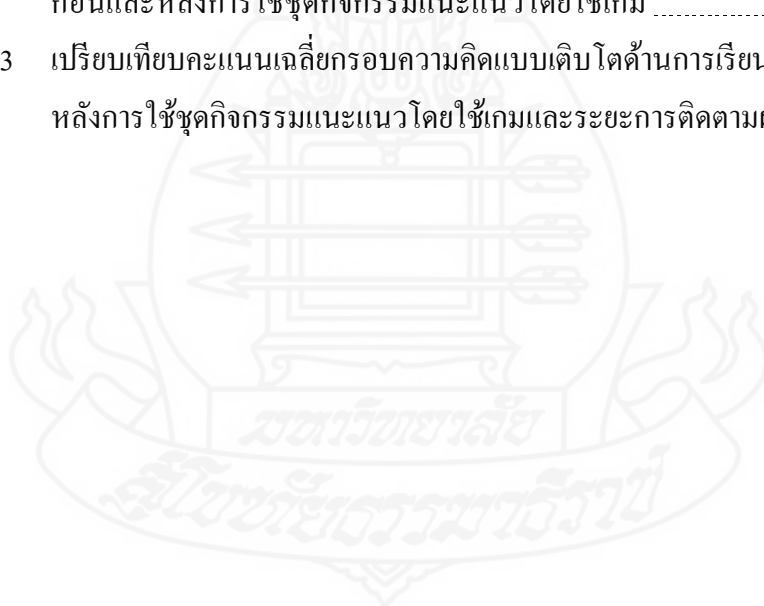
สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ผลการวิเคราะห์	51
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	53
สรุปการวิจัย	53
อภิปรายผล	54
ข้อเสนอแนะ	59
บรรณานุกรม	60
ภาคผนวก	66
ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิและหนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ	67
ข ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	69
ค แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้	73
ง รายงานผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนว	78
จ ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต ด้านการเรียนรู้	81
ประวัติผู้ศึกษา	119



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 ตัวอย่างแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้	41
ตารางที่ 3.2 รายงานผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม เพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้	44
ตารางที่ 3.3 รายละเอียดชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิด แบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานคร)	45
ตารางที่ 3.4 จัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต ด้านการเรียนรู้	48
ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง	51
ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม	51
ตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมและระยะการติดตามผล	52



ญ

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย 5



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กรอบความคิดแบบเติบโต (Growth mindset) เป็นแนวคิดที่เป็นส่วนสำคัญในการจัดการศึกษาของไทยในปัจจุบันและกำลังเป็นที่สนใจ โดยนำแนวคิดที่ได้จากการศึกษากรอบความคิดแบบเติบโตของ คาร์อล ดเวค มาเป็นแนวทางในการพัฒนากรอบความคิด โดย ดเวค (Dweck, 2006) ได้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับ การมีกรอบแนวคิดแบบเติบโต ว่าการที่นักเรียนมีกรอบความคิดแบบเติบโต มีผลต่อความคิด ความเชื่อซึ่งส่งผลต่อมุมมองและพฤติกรรมในการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน และสรุปความแตกต่างระหว่างคนที่มีการกรอบความคิดแบบจำกัดและคนที่มีการกรอบความคิดแบบเติบโต ไว้ 4 ด้าน หนึ่งในนั้นคือ ด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยคนที่มีการกรอบความคิดแบบเติบโตเมื่อได้รับคำแนะนำ ได้ลองแก้ปัญหาใหม่ๆ ด้วยตนเอง จะสามารถพัฒนาตนเองได้ อีกทั้งในสถานศึกษาในปัจจุบัน มุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ และส่งเสริมให้เติมเต็มศักยภาพของตนเองได้อย่างสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการปฏิรูปการศึกษาของไทย คือ การสร้างคนเพื่ออนาคต เน้นการพัฒนาเด็ก เยาวชน ให้เป็นผู้มีใจรักที่จะเรียนรู้ สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง มีความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตอย่างรู้เท่าทัน และพร้อมแก้ปัญหาตลอดเวลา อีกทั้งสถานศึกษาของผู้วิจัยยังได้เชื่อมโยงการจัดการเรียนรู้ตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี มีการมุ่งเน้นการส่งเสริมกระบวนการทางความคิดและการพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน สอดคล้องกับแผนปฏิรูปประเทศด้านสังคม มีประเด็นที่มุ่งเน้น การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ และการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคมให้กับเด็กและเยาวชน

นอกจากนี้ ดเวค (Dweck, 2012, อ้างถึงใน มุทิตา อุดทน 2561) ได้อธิบายกรอบความคิดแบบเติบโต สรุปได้ว่า เป็นกรอบความคิดของคนเราที่สามารถพัฒนาได้ ซึ่งอยู่บนความเชื่อในการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นกลไกในการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาได้เพื่อให้เกิดความสำเร็จ เกิดแรงบันดาลใจ ท้าทายต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ และพยายามที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าว ทำให้สามารถพัฒนาจากกรอบความคิดแบบจำกัดให้เป็นการกรอบความคิดแบบเติบโตได้ เนื่องจากลักษณะของคนที่มีการกรอบความคิดแบบจำกัดจะกลัวถูกมองว่าไม่เก่ง เลี่ยงหลีกเลี่ยงการท้าทายที่ยากกว่าที่ตนเองเคยทำ

เพราะกลัวว่าจะทำไม่ได้และถูกควบคุมความคิดด้วยความสำเร็จของคนอื่น ดังนั้นเพื่อเป็นการรักษา ภาพลักษณ์ของความฉลาดของตัวเองจึงไม่พยายามเรียนรู้และทำสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งแตกต่างจากคนที่มีการ ครอบความคิดแบบเติบโตที่พร้อมที่จะเผชิญต่ออุปสรรคและความท้าทายทำให้ประสบความสำเร็จ มากกว่า

อุไร จักร์ตรีมงคล (2560) ได้กล่าวถึง การอด ดเวค ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ ซึ่งได้วิจัยกว่า 40 ปี เพื่อศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎี กรอบ ความคิด และได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จในชีวิตด้วยการใช้กรอบความคิด ได้สรุปว่า สิ่งที่ทำให้คนเราสามารถประสบความสำเร็จ คือ กรอบความคิด โดยคนที่มีการ ครอบความคิดแบบจำกัด จะเชื่อว่าตัวเองสามารถประสบความสำเร็จได้ด้วยสติปัญญา พรสวรรค์ ไม่ เกี่ยวกับความพยายาม แตกต่างกับคนที่มีการครอบความคิดแบบเติบโต ที่เชื่อว่าความสามารถของ ตนเองสามารถพัฒนาได้ด้วยการใช้ความขยันและความพยายาม โดยสติปัญญาและความสามารถ เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการพัฒนาเท่านั้น การที่คนเรามีมุมมองแบบกรอบความคิดแบบเติบโตจะ นำไปสู่ความรักในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการประสบความสำเร็จ ดังนั้นการสอนให้ผู้เรียน เป็นผู้มีการครอบความคิดแบบเติบโตจึงเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

เนตรนิยามศ วรณพยันต์ (2560) ได้กล่าวเกี่ยวกับกรอบความคิดซึ่งสรุปได้ว่า กรอบ ความคิดเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมและทัศนคติของคนเรา หากมีการครอบความคิดที่ แตกต่างกันก็จะส่งผลให้คนเหล่านั้นมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน เมื่อพบกับสิ่งท้าทายหรืออุปสรรค จะมีความคิด ความพยายาม และการแสดงออกพฤติกรรมที่มีต่อความท้าทาย ความล้มเหลวแตกต่าง กัน เป็นสิ่งที่มีผลต่อการประสบความสำเร็จในชีวิต

ดังนั้นสำหรับผู้วิจัยการพัฒนานักเรียนให้เป็นบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถและเต็ม เต็มศักยภาพของตนเองได้ โดยพัฒนาให้นักเรียนเชื่อ คิดและแสดงออกว่าความสามารถสร้างได้ ด้วยการเรียนรู้ มองว่าปัญหาและอุปสรรคเป็นวิธีการที่จะการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ให้ ความสำคัญกับความพยายาม ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ชอบที่จะ เรียนรู้จากปัญหา มีความพยายามที่จะหาทางแก้ไขปัญหาลดอุปสรรค เกิดการพัฒนาทดลองทำสิ่ง ใหม่ ๆ ที่ท้าทาย โดยการพัฒนากลอบความคิดแบบเติบโตเน้นด้านการเรียนรู้ จึงเป็นวิธีที่จะพัฒนา นักเรียนได้ นอกจากนี้จากการศึกษาของ คิง(King ,2012,อ้างถึงใน สมัชชาการพัฒนาเด็กและ เยาวชนแห่งชาติ, 2562) ได้กล่าวถึง การศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศ ฟิลิปปินส์ เรื่องความเชื่อเกี่ยวกับเชาวน์ปัญญาของนักเรียนกับสัมพันธ์กับการปรับตัวและสุขภาพ ใจทางจิต สรุปได้ว่า กรอบความคิดแบบเติบโต สำคัญต่อการเรียนรู้รวมถึงสำคัญต่ออารมณ์และ สุขภาพจิตของนักเรียนด้วย การพัฒนากลอบความคิดแบบเติบโตจึงเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตของ

นักเรียนและจากการศึกษาวรรณกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งงานวิจัยหนังสือและบทความต่าง ๆ ทำให้เห็นว่า การพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งมีหลายประเทศที่นำเทคนิคและแนวทางในการสร้างกรอบความคิดแบบเติบโต ไปพัฒนาการศึกษาทั้งระดับห้องเรียนและโรงเรียน สามารถช่วยให้นักเรียนสามารถเกิดการพัฒนากลอบความคิดและสามารถพัฒนาความสามารถและศักยภาพด้านต่าง ๆ เช่น การเรียน ดนตรี กีฬาและทักษะทางสังคมต่าง ๆ ได้

ผู้วิจัยมีโอกาสสอนนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ มัธยมศึกษาปีที่ 6 ทำให้เห็นความเปลี่ยนแปลงในการเรียนของนักเรียน จากเมื่อครั้งที่เริ่มเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนส่วนใหญ่มีเป้าหมายในการเรียนแต่เมื่อพบเจอกับการเรียนที่ยากขึ้นนักเรียนบางส่วนเริ่มท้อแท้และความพยายามในการเรียนลดลง ส่งผลต่อการตั้งใจเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ที่ลดลง ขาดการค้นคว้าหาความรู้และการทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ ขาดการหาแรงบันดาลใจจากตัวอย่างหรือคำแนะนำที่มีประโยชน์ เพื่อที่จะให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองในด้านการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ และส่งผลถึงพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามไปด้วย ซึ่งการที่ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้าหาความรู้และการทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ หรือการทำตามแบบอย่างที่มีผลลง สาเหตุหนึ่งมาจากการที่นักเรียนมีกรอบความคิดด้านการเรียนรู้แบบจำกัดก็เป็นได้ เมื่อเจอปัญหาในการเรียนในระดับที่สูงขึ้นและมีความยากมากขึ้นแล้วตนเองไม่เข้าใจหรือทำงานวิชานั้น ๆ ไม่ได้ก็เกิดการไม่ทำงานส่ง ส่งงานช้า ความมุ่งมั่นและความพยายามในการเรียนลดลง หากนักเรียนได้รับการพัฒนากลอบความคิดและเปลี่ยนแปลงกรอบความคิดด้านการเรียนรู้จากกรอบความคิดแบบจำกัดเป็นกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ก็จะส่งผลให้นักเรียนมีความตั้งใจเรียน การค้นคว้าหาความรู้และการทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ และการทำตามแบบอย่างและคำแนะนำที่ดีและพยายามในการเรียนรู้มากขึ้นส่งผลถึงพฤติกรรม การดำเนินชีวิต การพัฒนาตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นตามไปด้วย

เรียม ศรีทอง (2559) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของกิจกรรมแนะแนวสรุปได้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียน ก่อให้เกิดการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการพัฒนาชีวิตส่วนตัวและสังคม การเรียนรู้และพื้นฐานอาชีพ บนพื้นฐานของการส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการดำเนินชีวิตที่มีคุณภาพ มีเจตคติที่ดีต่อการวางแผนการศึกษา รวมถึงการหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่มั่นคง นอกจากนี้การใช้เกมในรูปแบบที่หลากหลายมาใช้ในกิจกรรมแนะแนว เพื่อทำให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งเกมเป็นกิจกรรมที่ความสนุก สามารถจัดได้ทั้งเกมเดี่ยว เกมกลุ่ม ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจในการทำกิจกรรม เกิดความสนุกสนาน ทำท่ายและเสริมสร้างในเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ อีกทั้งจากการศึกษาบทความของ ัญญา พิวัฒนา (2563) ได้สรุป

เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในชั้นเรียน ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และการประเมินผล โดยเกมเป็นตัวช่วยในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น รู้จักการหาเหตุผลและตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยความสนุก ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความคงทนของความรู้ได้ดี โดยการนำเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและสนุก อีกทั้งช่วยให้ผู้เรียนมีสมาธิกับกิจกรรม และทำให้เกิดบรรยากาศเชิงบวกในการจัดการเรียนการสอน จากการศึกษาดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าสามารถนำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมแนะแนวเพื่อใช้ในการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งความเชื่อและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียน

ดังนั้นผู้วิจัยเลือกการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เนื่องจากการพัฒนาในด้านการเรียนรู้จะทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองในด้านการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ โดยเน้นส่งเสริมองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องการเรียนรู้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการตั้งใจเรียน ด้านการค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ และด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี โดยจากการศึกษาของ มูฟิดาห์ (Mufidah, 2019) ได้จัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมทำให้เด็กมีความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งหวังว่าการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้จะช่วยให้นักเรียนมีความคิดแบบเติบโตในการพัฒนาตนเองในด้านการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครที่อุปถัมภ์) สามารถเต็มเต็มศักยภาพในการเรียนรู้ของตนเองและมีความรักในการเรียนรู้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ด้วยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้อย่างแท้จริง

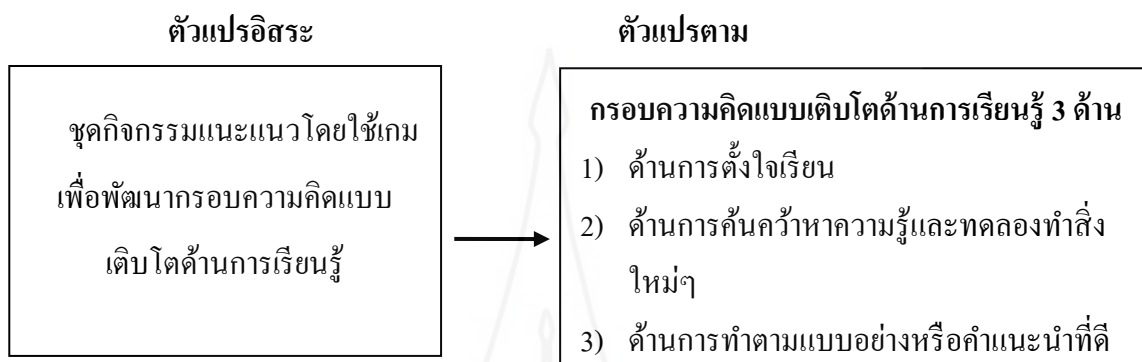
2. วัตถุประสงค์ในการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

2.2 เพื่อเปรียบเทียบกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มทดลอง หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมและระยะติดตามผล

3. กรอบแนวคิดการวิจัย

การพิจารณาจากลักษณะต่าง ๆ ของตัวแปรที่ทำการศึกษางานวิจัยนี้ จึงกำหนดตัวแปรอิสระ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1.1. กรอบแนวคิดการวิจัย

4. สมมติฐานในการวิจัย

4.1 นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้สูงขึ้นภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

4.2 นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมและระยะติดตามผลไม่แตกต่างกัน

5. ขอบเขตของการวิจัย

5.1 ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนสีกัน (วัฒนานครที่อุบลรัตน์) จำนวน 9 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 290 คน

5.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครที่อุบลรัตน์) ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

5.3 ระยะเวลาดำเนินการ 8 คาบ คาบละ 50 นาที

5.4 ตัวแปรอิสระ ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม จำนวน 8 กิจกรรม กิจกรรมละ 50 นาที

5.5 ตัวแปรตาม กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ หมายถึง คุณลักษณะของนักเรียนที่มีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมที่แสดงว่าความสามารถและสติปัญญาของมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้ ผ่านการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการตั้งใจเรียน 2) ด้านการค้นคว้าหาความรู้และทดลองทำสิ่งใหม่ๆ และ 3) ด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี

6.2 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ หมายถึง สื่อกิจกรรมแนะแนวสำหรับนักเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้ในการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมร่วมกับแนวคิดของการอด ดเว็คและขั้นตอนของวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สะท้อนกลับการเรียนรู้ สรุปสาระสู่ชีวิต และ คิดและนำไปปฏิบัติ ประกอบด้วย 8 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ)

กิจกรรมที่ 2 ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู

กิจกรรมที่ 3 ฟังให้คิมมีคำตอบ

กิจกรรมที่ 4 ความรู้ คือ อาวุธ

กิจกรรมที่ 5 อยากรู้ก็ลองดู

กิจกรรมที่ 6 All about idol

กิจกรรมที่ 7 ฉันทจะฟังที่เธอบอก

กิจกรรมที่ 8 ปัจฉิมนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning) กัน)

6.3 เกม หมายถึง เป็นลักษณะของกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อความสนุกสนาน สร้างสัมพันธระหว่างบุคคล ฝึกทักษะใหม่ ๆ เพื่อการเรียนรู้ ทบทวนซึ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อให้เกิดความคงทนของการเรียนรู้ ซึ่งมีกติกา เป้าหมายของเกม ผ่านสื่อออนไลน์ ใบงาน ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว

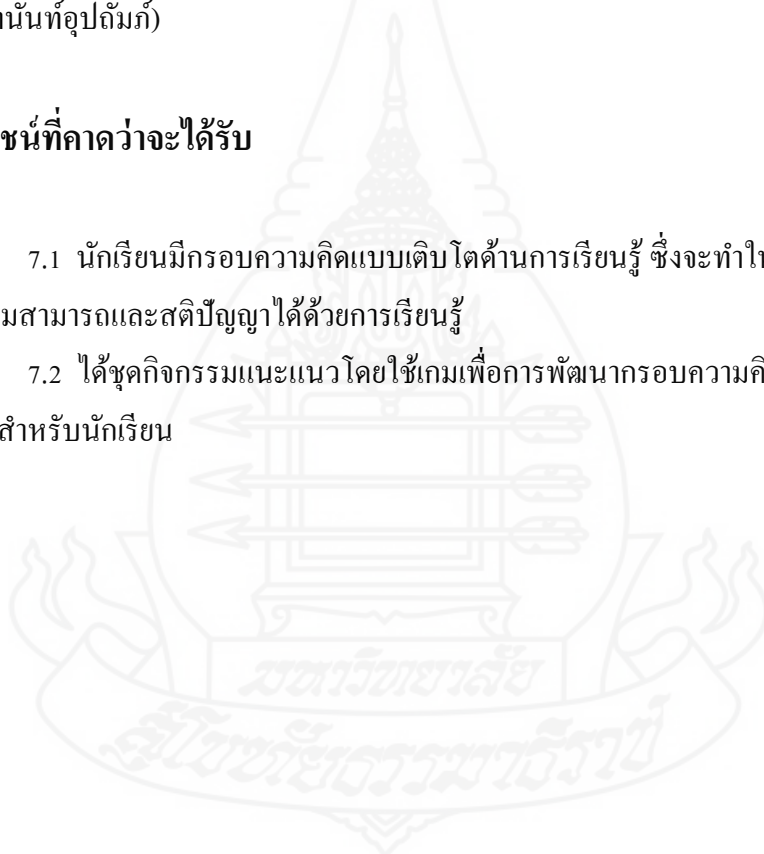
6.4 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม หมายถึง เป็นชุดกิจกรรมแนะแนวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เกมในทุกกิจกรรม ในรูปแบบของเกมหลากหลายพฤติกรรม เกมสร้างทักษะ เกมทบทวนและทดสอบความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมแนะแนว ผ่านสื่อออนไลน์ ใบงาน

6.5 นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์)

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 นักเรียนมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้นักเรียนเชื่อในการพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้ด้วยการเรียนรู้

7.2 ได้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้สำหรับนักเรียน



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเสนอตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกรอบความคิดแบบเติบโต
 - 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับกรอบความคิดแบบเติบโต
 - 1.2 ความหมายของกรอบความคิดแบบเติบโต
 - 1.3 คุณลักษณะของผู้เรียนที่มีกรอบความคิดแบบเติบโต
 - 1.4 ประโยชน์และความสำคัญของกรอบความคิดแบบเติบโต
 - 1.5 แนวทางเพื่อพัฒนารอบความคิดแบบเติบโต
 - 1.6 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรอบความคิดเติบโต
 - 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดแบบเติบโต
2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนว
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมแนะแนว
 - 2.2 ข้อควรคำนึงและหลักการในการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.3 คุณค่าและความสำคัญของกิจกรรมแนะแนว
 - 2.4 ภารกิจด้านการสอนกิจกรรมแนะแนว
 - 2.5 แนวทางการพัฒนาและการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.6 เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.7 กระบวนการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.8 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว
3. วรรณกรรมเกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 ประเภทของเกม
 - 3.3 ประโยชน์ของการเล่นเกมและกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

3.4 กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกรอบความคิดแบบเติบโต

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับกรอบความคิดแบบเติบโต

ดเวค (Dweck, 2006) ได้กล่าวเกี่ยวกับ กรอบความคิดแบบเติบโต (Growth mindset) สรุปได้ว่า กรอบความคิดแบบเติบโต เป็นความเชื่อเกี่ยวกับพื้นฐานความสามารถของคน จัดเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้โดยใช้ความพยายามและประสบการณ์ ซึ่งคนเรามีความสามารถแตกต่างกัน แต่สามารถเปลี่ยนแปลงและทำให้เติบโตได้ วิธีคิดที่เรานำมาปรับใช้กับตัวเองจะส่งผลถึงวิธีใช้ชีวิตและกำหนดว่าเราจะเป็นคนในรูปแบบใด การมีกรอบความคิดที่ต่างกันจะส่งผลต่างกัน โดยกรอบความคิดแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ กรอบความคิดแบบจำกัด (Fixed mindset) และกรอบความคิดแบบเติบโต (Growth mindset)

แอนเดอตัน (Alerson, 2017, อ้างถึงใน มารุต, ม.ป.ป.) ได้อธิบายเกี่ยวกับ กรอบความคิดแบบเติบโต ตามแนวคิดของ ดเวค สรุปได้ว่า กรอบความคิดแบบเติบโตเป็นกุญแจสำคัญของความสำเร็จในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตในอนาคต เพราะกรอบความคิดแบบเติบโตเป็นความเชื่อ ของบุคคลที่มีต่อตนเองว่าสามารถพัฒนาศักยภาพด้านต่าง ๆ ได้ หากใช้ความมุ่งมั่น พยายามอย่างเพียงพอ แต่กรอบความคิดแบบเติบโต ไม่ใช่การเปิดใจกว้าง หรือความยืดหยุ่นในความเชื่อ

ดเวค (Dweck, 2006/2561) ได้อธิบายลักษณะที่แตกต่างกันของ กรอบความคิด 2 แบบนี้ คือ การมีกรอบความคิดแบบจำกัด เป็นคนที่มีความเชื่อว่าพื้นฐานความสามารถและสติปัญญาของตนเองเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ทำให้ต้องพยายามพิสูจน์ตัวเองว่ามีสติปัญญา บุคลิก และศีลธรรม เพื่อให้รู้สึกว่าคุณสมบัติเกี่ยวกับความสามารถและสติปัญญา แต่การมีกรอบความคิดแบบเติบโตจะมองว่าความสามารถและสติปัญญาของแต่ละคนสามารถพัฒนาได้ และเป็นแค่จุดเริ่มต้นของการพัฒนาด้วยความพยายามและแม้ว่าจะมีอุปสรรคและเกิดความล้มเหลว สิ่งเหล่านี้จะทำให้เกิดแรงปรารถนาที่จะเรียนรู้มากขึ้น และการเรียนรู้จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ อีกทั้งยังได้สรุปแนวความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่นำไปสู่ความต้องการเรียนรู้ ซึ่งได้มีการอธิบายจากแผนภาพสรุปกรอบความคิดของ ไนเจล โฮล์มส์ ถึงกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้คนมีกรอบความคิดแบบเติบโตที่จะนำไปสู่ความต้องการที่จะเรียนรู้ ตามแนวคิดของ ดเวค โดยมีสิ่งที่

เกี่ยวข้องที่จะช่วยส่งเสริม ดังนี้ 1) ความท้าทาย 2) อุปสรรค 3) ความพยายาม 4) คำวิจารณ์ และ 5) ความสำเร็จของผู้อื่น โดยจะต้องมีการกระตุ้นผู้เรียนมีแนวคิดในการเรียนรู้ สรุปได้ดังนี้

1. เมื่อเจอความท้าทาย ก็พร้อมอ้าแขนรับความท้าทาย
2. เมื่อมีอุปสรรค จะยังคงมุ่งมั่นทำสิ่งนั้นต่อไป แม้เผชิญความล้มเหลว
3. เมื่อคิดถึงความพยายาม จะมองว่าเป็นหนทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ วิชาญและรอบรู้
4. เมื่อเจอคำวิจารณ์ จะเรียนรู้จากคำวิจารณ์เหล่านั้น
5. เมื่อเห็นความสำเร็จของผู้อื่น จะมองหาสิ่งที่ได้เรียนรู้ แบบอย่างและแรงบันดาลใจจากความสำเร็จของผู้อื่น

เนตรนิยามาศ วรรณพยัคฆ์ (2560) ได้อธิบายว่า กรอบความคิดเป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและทัศนคติของบุคคล การมีกรอบความคิดแตกต่างกันส่งผลให้บุคคลมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน เมื่อพบกับสิ่งท้าทายหรืออุปสรรคจะมีความคิดและการแสดงออกพฤติกรรมแตกต่างกัน ทั้งด้านความพยายาม ความคิดที่มีต่อความท้าทายหรือความล้มเหลว ซึ่งมีผลต่อการประสบความสำเร็จในชีวิต

ดเวค (Dweck, 2006 อ้างถึงใน ศูนย์วิชาการและเครือข่ายวิชาการด้านเด็ก เยาวชน และครอบครัว คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2562) ได้อธิบายเกี่ยวกับแนวคิดของเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคนที่มีกรอบความคิดแบบเติบโต กับคนที่มีกรอบความคิดแบบจำกัด สรุปได้เป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านการตั้งเป้าหมาย 2) ด้านการตอบสนองต่อความท้าทาย 3) ด้านการหาสาเหตุของความล้มเหลว และ 4) ด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งได้กล่าวถึง คนที่มีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ เมื่อได้รับคำแนะนำ คำวิจารณ์ที่สามารถนำไปได้ปรับปรุงตนเองได้ ใช้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงตนเอง ลองแก้ปัญหาใหม่ ๆ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะทำให้คนกลุ่มนี้มีการวางแผนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น

สรุปแนวคิดเกี่ยวกับกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ คือ กรอบความคิดที่มีความเชื่อ ความคิด ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถและสติปัญญาที่สามารถพัฒนาได้ ซึ่งเกิดจากความพยายาม รักการเรียนรู้และแก้ปัญหาด้วยความท้าทาย ดังนั้นการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้จะช่วยปรับเปลี่ยนหรือส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยมีความท้าทาย อุปสรรค ความพยายาม คำวิจารณ์ และ ความสำเร็จของผู้อื่น เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้คนเหล่านั้นพัฒนาความสามารถและสติปัญญาของตนเองได้และประสบความสำเร็จในการใช้ชีวิต

1.2 ความหมายของกรอบความคิดแบบเติบโต

ซีเกิล และ แมคโคซท (Siegle & McCoach, 2005, อ้างถึงใน มุทิตา อุดทน, 2561) กล่าวว่า กรอบความคิดแบบเติบโต หมายถึง ความเชื่อที่ว่าสติปัญญา ความฉลาด และความสามารถสามารถพัฒนาและปรับเปลี่ยนได้ ส่งผลให้คนที่มีการอบความคิดแบบเติบโตสามารถประสบความสำเร็จในด้านการเรียนได้มากกว่าคนที่มีความเชื่อว่าสติปัญญา ความฉลาดและความสามารถไม่สามารถพัฒนาได้ซึ่งเป็นคุณลักษณะของคนที่มีการอบความคิดแบบจำกัด

แบลคเวลล์ ทริซสแนฟสกี และ ดเวค (Blackwell, Trzesniewski & Dweck, 2007, อ้างถึงใน มุทิตา อุดทน, 2561) กล่าวว่า กรอบความคิดแบบเติบโต คือ ความคิดที่มีความเชื่อว่าบุคคล สามารถพัฒนาสติปัญญาให้ดีขึ้นจากพื้นฐานเดิมได้อย่างต่อเนื่อง มีความคิด แนวคิดทางปัญญาและการเรียนรู้ที่เชื่อว่าความฉลาด ทางสติปัญญาสามารถพัฒนาได้

ดเวค (Dweck, 2012) ได้สรุปความหมายของ กรอบความคิดแบบเติบโต ว่า เป็นความเชื่อที่ว่าความฉลาด สามารถพัฒนาได้โดยใช้ความพยายาม คนเรามีความแตกต่างกัน แต่ทุกคนสามารถเปลี่ยนแปลงและเติบโตโดยใช้ความพยายามและการเพิ่มพูนประสบการณ์

ชนิตา รุ่งเรือง และคณะ (2559) ได้กล่าวว่า กรอบความคิดเติบโต เป็นความเชื่อของคนเรานี้มีต่อคุณลักษณะที่ตนเองมีสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้

มารุต พัฒผล (ม.ป.ป.) ได้กล่าวว่า กรอบความคิดแบบเติบโต คือ ความเชื่อที่มีต่อตนเอง ว่าความสามารถเป็นสิ่งที่ไม่มีขีดจำกัดและความฉลาดสามารถพัฒนาได้ โดยการเพิ่มพูนและพัฒนาตนเองด้วยความมุ่งมั่นพยายาม

มุทิตา อุดทน (2561) ได้อธิบายเกี่ยวกับ กรอบความคิดแบบเติบโต สรุปได้ว่า เป็นกรอบความคิดในรูปแบบของการพัฒนาพฤติกรรมรวมไปถึงความคิด ความรู้สึก การแสดงออกในการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง โดยเชื่อว่าความฉลาดสามารถสร้างได้ด้วยการเรียนรู้ มีความคิดความเชื่อ ในความสามารถและสติปัญญาว่าเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาและปรับปรุงได้ ให้มีความสำคัญกับความพยายาม ชอบปัญหาและความท้าทาย เกิดความมุ่งมั่น ในการเผชิญกับปัญหา และไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค

สรุปความหมายของ กรอบความคิดแบบเติบโต ได้ว่า เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยรวมถึง ความคิด ความเข้าใจและความเชื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรมว่าความสามารถและสติปัญญาของคนเราสามารถพัฒนาได้ด้วยการเรียนรู้ ใช้ความพยายาม ความท้าทาย ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค

1.3 คุณลักษณะของผู้เรียนที่มีการอบความคิดแบบเติบโต

ดเวค (Dweck, 2006) ได้อธิบายเกี่ยวกับ ผู้เรียนที่มีการอบความคิดแบบเติบโต ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ส่งเสริมการเรียนรู้สรุปได้ ดังนี้

1. เป็นคนมองตัวเองในด้านบวก
2. เชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง
3. ใช้การเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อการพัฒนาตัวเอง
4. ใฝ่เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เสมอ
5. มีความพยายามในการเรียนรู้
6. ชอบแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคนอื่น ๆ
7. ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย
8. คิดทบทวนสิ่งต่าง ๆ เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาตัวเอง
9. หมั่นพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง
10. สนับสนุนคนอื่น ๆ ให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนา

มูทิตา อคทอน (2561) ได้อธิบายเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้เรียนที่จะเกิดขึ้นเมื่อได้รับการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต ตามแนวทางของโปรแกรมการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต สรุปได้ ดังนี้

1. ไม่ยึดติดกับความฉลาดและความสามารถของตัวเอง
2. เชื่อมั่นในความสามารถและความฉลาดของตัวเอง
3. มีทัศนคติที่ดีในการปรับตัวต่อสถานการณ์ต่าง ๆ
4. มีความคิดที่ดีในการพัฒนาความสามารถของตัวเอง
5. เชื่อในการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบพื้นฐานของตัวเอง
6. เชื่อมั่นในผลของความพยายาม
7. มีความมุ่งมั่นในการเผชิญปัญหา
8. มีความพยายามในการแก้ปัญหา
9. เห็นการเผชิญปัญหาเป็นความท้าทาย
10. เน้นการลงมือทำมากกว่าความสำเร็จ

สรุปได้ว่า คุณลักษณะของผู้เรียนที่มีกรอบความคิดแบบเติบโต จะเป็นนักเรียนที่เชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีความมุ่งมั่นและมีความเชื่อมั่นในความพยายามในการเรียนรู้ ไม่ยึดติดกับพื้นฐานความฉลาดของตนเอง แต่จะใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย นำคำแนะนำไปปรับปรุงและพัฒนาตนเอง มีความเชื่อมั่นในผลของความพยายามอีกทั้งเห็นการเผชิญปัญหาเป็นความท้าทายและให้ความสำคัญต่อการลงมือทำมากกว่าความสำเร็จ มองการเรียนรู้สิ่งใหม่ว่าเป็นโอกาสการพัฒนา และจะทำให้เป็นคนเรียนรู้สิ่งใหม่อย่างสม่ำเสมอ

1.4 ประโยชน์และความสำคัญของกรอบความคิดแบบเติบโต

มาร์ต พัฒนผล (ม.ป.ป.) ได้อธิบายเกี่ยวกับความสำคัญของกรอบความคิดแบบเติบโต สรุปได้ว่า เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และมีการค้นคว้าหาความรู้และสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ ส่งเสริมแรงจูงใจภายในด้านการเรียนของผู้เรียน รวมถึงมีผลต่อพฤติกรรมความพยายามและการเรียนรู้ด้วยตัวเองของผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนที่มีกรอบความคิดแบบเติบโตเกิดการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย ได้ความรู้อย่างถูกต้อง ชอบกิจกรรมที่ท้าทายและใช้ความพยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ชอบและเกิดความรักที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิต

ศูนย์จิตวิทยาการศึกษา (2558) ได้อธิบายเกี่ยวกับประโยชน์และความสำคัญของกรอบความคิดแบบเติบโต สรุปได้ว่า เป็นกรอบความคิด ความเชื่อ หรือวิธีการคิดที่ส่งผลต่อพฤติกรรม และทัศนคติ ซึ่งเชื่อว่าความฉลาดและความสามารถสร้างได้ด้วยการเรียนรู้ ให้ความสำคัญกับความพยายาม ชอบปัญหาและความท้าทาย ถือเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนา โดยกรอบความคิดนั้นส่งผลต่อการเรียนรู้ และรูปแบบของกรอบความคิดที่ต่างกันในแต่ละคน ส่งผลต่อการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การพัฒนากรอบความคิดให้นักเรียนมีกรอบความคิดแบบเติบโต ด้านการเรียนรู้จะมีความสำคัญกับบุคคลดังนี้

1. มีความกระตือรือร้นในการเรียน
2. ใส่ใจในการแก้ปัญหา
3. สนุกกับการเรียนรู้และพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ที่ท้าทาย
4. ตั้งใจทำงานต่าง ๆ เต็มที่
5. พร้อมเรียนรู้ผ่านอุปสรรค

สรุปได้ว่า การส่งเสริมและพัฒนาให้เด็กมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ จะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียน ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย ชอบเรียนเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และส่งผลให้ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

1.5 แนวทางเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต

แบลคเวลล์ ทริชสแนฟสกี และ ดเวค (Blackwell, Trzesniewski, & Dweck, 2007, อ้างถึงใน มาร์ต พัฒนผล, ม.ป.ป.) ได้เสนอแนวทางการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตของผู้เรียน โดยการสอดแทรกกิจกรรมที่สามารถกระตุ้นการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต ให้กับผู้เรียนไปพร้อมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ส่งผลทำให้ผู้เรียน มีแรงจูงใจภายในและมีความเพียรพยายาม ซึ่งนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้

ดเวค , เวลตัน และ โคเฮน (Dweck, Walton, & Cohen. 2014, อ้างถึงใน มาร์ต พัฒนผล, ม.ป.ป.) เสนอวิธีการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตสรุปได้ ดังนี้

1. ช่วยผู้เรียนให้เข้าใจว่าความฉลาดสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน
 2. หลีกเลี่ยงการชมว่า “เก่งมาก” เพราะเป็นการสร้างกรอบความคิดแบบจำกัด
 3. ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้มากกว่าผลลัพธ์
 4. ฝึกให้ผู้เรียนยอมรับความล้มเหลวแล้วนำมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้
 5. กระตุ้นการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้เรียนและลดการแข่งขัน
 6. กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความสามารถของตนเองออกมาให้มากที่สุด
- มาร์ต พัฒผล (ม.ป.ป.) ได้เสนอแนวทางการเสริมสร้างกรอบความคิดแบบเติบโตของผู้เรียนซึ่งสรุปได้ ดังนี้

1. หลีกเลี่ยงการจัดลำดับความสำเร็จของผู้เรียน
 - 1.1 กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคาดหวังในความสำเร็จของตนเอง
 - 1.2 หลีกเลี่ยงการจัดลำดับผู้เรียนเกี่ยวกับความสำเร็จในด้านต่างๆ
 - 1.3 ยอมรับความแตกต่างในความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน
 2. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต
 - 2.1 กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ ด้วยการทำสิ่ง
- ที่ท้าทาย
- 2.2 ให้ความสำคัญกับเป้าหมายของการเรียนรู้ในภาพรวม
 - 2.3 จัดสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการคิดและการเรียนรู้
 - 2.4 ยินดีกับความสำเร็จในการเรียนรู้ทุกรูปแบบ
 - 2.5 ส่งเสริมผู้เรียนให้ใช้กระบวนการเรียนรู้และความร่วมมือ
3. การประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับ
 - 3.1 ใช้การประเมินเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน
 - 3.2 ยกย่องชมเชยในความมุ่งมั่นพยายามของผู้เรียน
 - 3.3 ให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อสร้างความเชื่อมั่นในความสามารถของผู้เรียน
 - 3.4 ให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าการเฉลยคำตอบ
- พิชาวีร์ เมฆขยาย (2019) ได้เสนอวิธีพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตสรุปได้ ดังนี้

1. เปิดใจยอมรับจุดอ่อนของตัวเอง มองดูตัวเองอย่างเป็นกลาง เมื่อมองเห็นจุดอ่อนของตนเองจะสามารถวางแผนเพื่อพัฒนาตัวเองให้ทำงาน โดยมีแผนล่วงหน้ามากขึ้น
2. มองว่างานยากและปัญหา คือ โอกาสงานที่ยากจะช่วยดึงศักยภาพของบุคคลออกมา การกลัวล้มเหลวเมื่อต้องรับโอกาสท้าทายจะทำให้ไม่ได้พัฒนาและเติบโต ดังนั้น ปัญหาและงานยากคือสิ่งที่จะทำให้บุคคลให้เก่งขึ้น

3. ใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ที่เข้ากับตัวเอง เพราะแต่ละคนมีวิธีการเรียนรู้ที่ได้ผลแตกต่างกัน เราสามารถใช้วิธีการของบุคคลที่ประสบความสำเร็จได้ แต่ผลลัพธ์อาจไม่เหมือนกัน บางคนแค่เพียงอ่านหนังสือและจับประเด็นได้บางเรื่อง และสามารถต่อยอดได้ บางคนเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากห้องเรียนที่มีคนมาสอนแบบละเอียด บางคนเรียนรู้ได้จากการลงมือทดลองทำด้วยตัวเอง การวิจัยพบว่า คนที่มีกรอบความคิดแบบเติบโตจะสามารถใช้ได้หลากหลายวิธี เพื่อให้ได้ประสบความสำเร็จ

4. จำไว้เสมอว่าสมองเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้ เนื่องจากสมองมีการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงให้อยู่รอดในสภาพแวดล้อมใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา โดยโครงสร้างในสมองของเราจัดระเบียบใหม่ได้เอง คนเราจึงสามารถปรับแต่งตัวและพัฒนาตนเองได้ตลอดเวลา ซึ่งสนับสนุนแนวคิดเรื่องกรอบความคิดแบบเติบโต ที่เราต้องไม่ปิดกั้นศักยภาพการเรียนรู้ของสมองด้วยการไม่ยอมพัฒนา

5. ให้คุณค่ากับการเรียนรู้มากกว่าคำชม เพราะในขณะที่เรากำลังพัฒนาตัวเอง และจะประสบความสำเร็จอาจต้องพยายามหรือถูกปฏิเสธหลายครั้ง แต่หากไม่ย่อท้อและไม่ลดความพยายาม แต่ตั้งคำถามกับตัวเองว่า จากสิ่งที่เกิดขึ้นในครั้งนี้ได้เรียนรู้เรื่องอะไร และครั้งต่อไปจะต้องทำอย่างไรเพื่อไม่ให้พลาดอีก ก็จะทำให้ประสบความสำเร็จในที่สุด

6. สนใจที่กระบวนการระหว่างทางมากกว่าผลลัพธ์ปลายทาง การสนุกกับระหว่างทางของการพัฒนา ไม่มุ่งเน้นแต่ผลปลายทาง เพราะจะทำให้เกิดความท้อแท้ เลิกพยายาม เลิกทำเสียก่อน คนที่มีกรอบความคิดแบบเติบโตจะสนุกกับกระบวนการเรียนรู้ของตัวเอง รู้สึกดีที่เห็นตัวเองเก่งและพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ทำได้ดีขึ้นเรื่อย ๆ มากกว่าจะกดดันตัวเองให้ต้องสมบูรณ์แบบ

7. เน้นเรียนรู้อย่างมีคุณภาพมากกว่าปริมาณ โดยเน้นกระบวนการที่ทำให้เกิดความเข้าใจ ตกผลึก และการทดลองนำความรู้นั้นไปใช้จริง บางครั้งต้องผ่านความผิดพลาดหรือล้มเหลว เพื่อให้ได้อรรถความรู้เหล่านั้นมา

8. เปิดใจรับคำวิพากษ์ เพราะเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาตัวเองของเรา เนื่องจากผู้คนที่เสนอคำวิพากษ์วิจารณ์เป็นผู้ที่หวังดีและปรารถนาที่จะช่วยชี้จุดเด่นและจุดด้อยที่ตัวเราเองมองไม่เห็น จงนำสิ่งเหล่านั้นมาปรับเปลี่ยนให้เป็นแนวทางที่คุณจะพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น

9. ชื่นชมคนที่ความพยายามมากกว่าคุณสมบัติส่วนตัว การฝึกตัวเองให้เป็นคนที่ให้ความสำคัญกับความพยายาม การกระทำ มากกว่าคุณสมบัติที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด เช่น ความสวย ความหล่อ หรือความฉลาด จะทำให้เราเป็นบุคคลชื่นชมตัวเองในแง่ของความพยายามและความมุ่งมั่น

10. ปรับทัศนคติต่อคำว่า “ต้องปรับปรุง” เมื่อได้รับคำแนะนำ ว่าต้องปรับปรุงบางด้าน ไม่ได้แปลว่าทุกด้านจะไม่ดีไปทั้งหมด หรือเป็นคนที่ไม่มีความสามารถ ให้มอง คำว่า ต้องปรับปรุง ให้เป็นเรื่องธรรมดาที่ทุกคนต้องเจอและนำสิ่งเหล่านั้นมาเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

ศูนย์จิตวิทยาการศึกษา มูลนิธิยุวสถิรคุณ (ม.ป.ป.) กล่าวเกี่ยวกับ ขั้นตอนการปรับกรอบความคิดแบบจำกัดเป็นกรอบความคิดแบบเติบโตสรุปได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 เปลี่ยนการปรับกรอบความคิดแบบจำกัดเป็นกรอบความคิดแบบเติบโต โดยตรวจสอบความคิดที่เป็นกรอบความคิดแบบจำกัด เช่น เมื่อมีปัญหาแล้ว คิดตัดสินตัวเอง คิดโทษคนอื่นหรือสิ่งอื่น หรือหนีปัญหา จากนั้นลองคิดว่าคนที่มีการอบความคิดแบบเติบโต จะเลือกทำอะไรหากอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน ซึ่งสิ่งเหล่านั้นจะทำให้เกิดการคิดเรียนรู้และคิดแก้ปัญหา

ขั้นที่ 2 แปลความคิดแบบกรอบความคิดแบบเติบโต ให้เป็นแผนพฤติกรรม Growth Mindset Action แปลความคิดแบบกรอบความคิดแบบเติบโต คือ ความคิดที่จะเรียนรู้จากปัญหาหรือความคิดในการแก้ปัญหาให้เป็นพฤติกรรมที่ปฏิบัติได้ เขียนแผนการในการปฏิบัติให้ชัดเจนเกี่ยวกับเป้าหมาย เช่น ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และทำกับใคร

ขั้นที่ 3 ลงมือปฏิบัติตามแผนเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นพฤติกรรมแบบกรอบความคิดแบบเติบโต

ขั้นที่ 4 ทบทวนความคิดหลังปฏิบัติตามแผนพฤติกรรมของกรอบความคิดแบบเติบโต และประเมินผลตามเป้าหมายว่าได้เรียนรู้อะไรเพิ่มขึ้นจากสิ่งที่ทำ และอยากจะทำอะไรต่อไป แล้วตรวจสอบความคิดที่เกิดขึ้นว่ายังคงเห็นด้วยกับกรอบความคิดแบบจำกัด หรือไม่ หากไม่เห็นด้วยและความคิดเปลี่ยนอย่างไร

ศูนย์พัฒนาโรงเรียนประจำรัฐอิลลินอยส์ (Illinois Center for School Improvement . 2016, อ้างถึงใน มารุต พัฒนา, ม.ป.ป.) ได้อธิบายแนวทางของผู้สอนในการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตของผู้เรียนสรุปได้ ดังนี้

1. ทำให้ผู้เรียนให้เห็นว่าการเรียนรู้ในสิ่งที่ท้าทายเป็นการพัฒนาศักยภาพของสมอง
2. กระตุ้นให้ผู้เรียนรับรู้ว่าการท้าทายทำให้ได้ข้อมูลย้อนกลับในการพัฒนาตนเอง
3. สร้างทัศนคติที่ดีของผู้เรียนต่อความพยายาม
4. ฝึกผู้เรียนให้นำข้อผิดพลาดมาใช้ในการเรียนรู้และปรับปรุงให้ดีขึ้น
5. กระตุ้นผู้เรียนให้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และยินดีต่อความสำเร็จของผู้เรียน
6. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจนบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

7. กระตุ้นผู้เรียนให้เชื่อและเข้าใจว่าความสามารถของผู้เรียนในทุกด้านสามารถพัฒนาได้ด้วยความพยายาม

มาส และ เฮิร์ตซ์ (Marz, & Hertz .2015, อ้างถึงใน มารุต พัฒนาผล, ม.ป.ป.) ได้เสนอบทบาทของผู้สอนสรุปได้ ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนได้ทำสุนทรียสนทนากับตัวเอง
2. สนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนพึ่งตัวเองในการเรียนรู้
3. ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตัวเอง
4. กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้ประโยชน์และความสำคัญของกรอบความคิดแบบเติบโต
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความคิด ไปสู่การปฏิบัติ

ซิเวอร์ และ สเตฟฟอร์ด (Silver, & Stafford, 2017, อ้างถึงใน มารุต พัฒนาผล, ม.ป.ป.) ได้เสนอบทบาทของผู้สอนสรุปได้ ดังนี้

1. ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง
2. ใช้การประเมินตามสภาพจริงเพื่อนำไปประสบความสำเร็จ
3. ผู้สอนเป็นตัวแทนของการมีกรอบความคิดแบบเติบโตให้กับนักเรียน
4. เสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้กับผู้เรียน
5. ฝึกให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผิดพลาดมาเรียนรู้และปรับปรุงแก้ไข
6. ให้ข้อมูลย้อนกลับที่กระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน

โกลด์เบิร์ก (Goldberg, 2016 ,อ้างถึงใน มารุต พัฒนาผล, ม.ป.ป.) ได้อธิบายเกี่ยวกับการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนเพื่อพัฒนา Growth mindset มีแนวทางสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. เฉพาะเจาะจงเน้นที่กระบวนการเรียนรู้
2. มีประโยชน์ต่อการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงตนเองของผู้เรียน
3. ให้ข้อมูลแก่ผู้เรียนเพื่อตัดสินใจด้วยตนเอง
4. ไม่ใช่อคติส่วนตัว

สรุปแนวทางการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้แก่ ปรับเปลี่ยนความคิดที่เป็นกรอบความคิดแบบจำกัดให้เป็นกรอบความคิดแบบเติบโตด้วยการสอดแทรกกิจกรรมกระตุ้นกรอบความคิดแบบเติบโต โดยการช่วยผู้เรียนให้เข้าใจว่าความฉลาดสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน พยายาม และให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้มากกว่าผลลัพธ์ ดึงศักยภาพของบุคคลออกมาด้วยการเรียนรู้และลองทำสิ่งใหม่ๆ ยอมรับความล้มเหลวหรือความผิดพลาดแล้วนำมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และปรับปรุง เปิดใจรับคำวิพากษ์ ให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน

เพื่อพัฒนา กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองและส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง

1.6 ปัจจัยที่ส่งผลต่อกรอบความคิดเติบโต

มูทิตา อคทน (2561) ได้ศึกษาจากงานวิจัยต่าง ๆ ได้สรุปและอธิบายเกี่ยวกับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อกรอบความคิดแบบเติบโตของผู้เรียนในวัยมัธยมศึกษา สรุปได้ ดังนี้

1. ผู้สอน โดยทัศนคติและการจัดการสอนของครูส่งผลต่อการสร้างกรอบความคิดของผู้เรียน โดยมีงานวิจัยที่พบว่า ครูที่เชื่อว่าสติปัญญาของนักเรียนสามารถพัฒนาได้จะมีการให้กำลังใจนักเรียนส่งผลให้นักเรียนสามารถหาทางแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง ส่วนครูที่สนใจที่ผลการเรียนของนักเรียนและเชื่อว่าสติปัญญาของผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาได้ มักไม่ให้ความสนใจและไม่มีการสนับสนุนให้นักเรียนได้พยายามแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง แต่จะบอกวิธีการแก้ไขปัญหให้กับนักเรียน ดังนั้น ครูหรือผู้สอนจึงมีผลต่อการเรียนการสอนและทัศนคติของผู้เรียน ครูที่ไม่เชื่อมั่นในความสามารถของนักเรียน และไม่มีการตอบสนองต่อความพยายามในการแก้ปัญหของนักเรียน อาจทำให้นักเรียนเกิดกรอบความคิดที่เป็นกรอบความคิดแบบจำกัดได้

2. ผู้เรียน โดยผู้เรียนที่มีความเชื่อว่าตนเองไม่มีความสามารถ ไม่สามารถทำบางสิ่งได้ ไม่สามารถพัฒนาได้ และไม่พยายาม ที่จะทำอะไรใหม่ๆ เพราะความกลัวที่จะถูกคนอื่นมองว่าไม่เก่ง ความเชื่อว่าถ้าทำเรื่องที่ยากไม่ได้ความเก่งจะลดลง ทั้งนี้เพราะผู้เรียนมีกรอบความคิดแบบจำกัด ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดขวางต่อพัฒนาตนเอง ส่วนผู้เรียนที่มีความคิดและความเชื่อว่าความสามารถของตนเองสามารถพัฒนาได้ ไม่กลัวที่จะถูกมองว่าไม่เก่ง ไม่ย่อท้อเมื่อพบเจออุปสรรค ชอบความท้าทายในการทำสิ่งใหม่ ๆ หรือสิ่งที่ยากขึ้น มีความพยายามและเป็นผู้ที่เชื่อมั่นในตนเอง จะส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้จนบรรลุเป้าหมายได้สำเร็จ

ดังนั้นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมความสามารถในการสอนและส่งเสริมให้เกิดกรอบความคิดแบบเติบโตที่จะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถสรุปได้ ดังนี้

1.1 การแวดล้อมด้วยกรอบความคิดแบบเติบโต เมื่อครูที่มีความเชื่อมั่นในความสามารถทางสติปัญญาและความสามารถในทุก ๆ ด้านของนักเรียน ว่าสามารถพัฒนาได้อย่างไม่มีข้อจำกัด และทำให้นักเรียนมีความเชื่อแบบเดียวกัน จะทำให้กรอบความคิดแบบเติบโตของนักเรียนที่เริ่มจะลดลงได้เพิ่มมากขึ้นได้ และยังส่งผลให้เกิดความสำเร็จในด้านต่าง ๆ ตามมาด้วย เพราะครูเชื่อว่าพวกเขาสามารถทำได้ดีกว่าที่เป็นอยู่และมีการกระตุ้นให้พวกเขาพยายามให้มากขึ้น

1.2 กำจัดความคิดที่ว่าบุคคลมีสติปัญญาและความสามารถที่คงที่ แต่ความพยายามที่มุ่งเน้นในการพัฒนาความสามารถในหลาย ๆ ด้าน คือ สิ่งที่จะช่วยพัฒนาให้เกิดความเก่ง

และสติปัญญาที่ดีขึ้นได้ โดยครูจะต้องมุ่งเน้นกับนักเรียนเสมอว่าจิตใจที่ดีและมั่นคงจะสามารถช่วยในการพัฒนาความสามารถได้อย่างดีและคงอยู่ได้ยาวนานมากกว่าจิตใจที่อ่อนแอ และให้กำจัดความกลัวว่าตนเองไม่สามารถทำได้ ความคิดที่ว่าเรามีสติปัญญาและความสามารถที่คงที่ออกไปเพื่อมุ่งสู่การบรรลุเป้าหมายของนักเรียนและทุกคนสามารถเป็นเก่งและฉลาดขึ้นได้

1.3 เน้นการทำให้สมองแข็งแรง สมองที่แข็งแรงมีความสามารถในการเชื่อมต่อบรรยากาศได้ดี โดยการเรียนรู้สิ่งใหม่และทำในสิ่งที่ไม่คุ้นเคยถึงแม้จะเป็นเรื่องที่ยาก แต่สมองจะสร้างการเชื่อมต่อใหม่ที่เกิดจากการเรียนรู้ใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลาทำให้เราฉลาดขึ้น ดังนั้นครูควรจัดให้มีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคล ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนได้ฝึกการทำงานของสมองและพร้อมที่จะจัดเก็บความรู้ใหม่ ๆ อยู่เสมอ

1.4 สร้างความขยันหมั่นเพียรและให้เรียนรู้จากสิ่งที่ผิดพลาด การให้งานที่ง่ายกับนักเรียนบ่อยครั้ง อาจทำให้ความพยายามของนักเรียนน้อยลงและไม่ได้เกิดการเรียนรู้จากความผิดพลาด เป็นการสร้างความเชื่อมั่นในทางที่ถดถอย เพราะงานขาดความท้าทาย จะจำกัดความพยายามของนักเรียนและส่งผลให้หลีกเลี่ยงการทำที่ผิดพลาด ทำให้ความสามารถในการอดทนที่จะแก้ปัญหาจากการเรียนรู้ที่น้อยลง ดังนั้นครูต้องสร้างความขยันหมั่นเพียรในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยการให้งานที่ค่อย ๆ ยากขึ้นเรื่อย ๆ และท้าทายให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ถึงแม้จะเกิดสิ่งที่ผิดพลาดขึ้นบ้าง เพราะความท้าทายและความผิดพลาดเป็นหัวใจของการเรียนรู้ที่ดี

1.5 ให้การยกย่องที่กระบวนกรมากกว่าที่ตัวบุคคล หลักการให้กำลังใจ การเสริมแรงบวก และการยกย่องชมเชยผู้เรียน ครูควรเน้นการแสดงความคิดเห็นกับกระบวนกรที่นักเรียนได้กระทำมากกว่าผลลัพธ์ที่ได้ ชมเชยในความพยายามและความตั้งใจของนักเรียน เพราะนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน บางคนมีความพยายามมากส่งผลให้สร้างความสามารถได้อย่างรวดเร็ว บางคนสามารถสร้างความสามารถไปได้แบบช้า ๆ ครูจึงควรชมเชยนักเรียนทุกคนและยกย่องในกระบวนกรที่พวกเขานำมาใช้ในการแก้ปัญหาในทุกวิธีการที่นักเรียนเลือกและเป็นวิธีการที่เหมาะสมแก่ตนเอง

สรุปปัจจัยหนึ่งที่สำคัญกับการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียน คือ ครู ที่มีบทบาทในการนำให้นักเรียนเกิดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ โดยครูจะต้องมีความเชื่อในความสามารถของนักเรียนว่าสามารถพัฒนาได้และช่วยส่งเสริมนักเรียนให้สามารถความสามารถและสติปัญญาของตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ และอีกหนึ่งที่สำคัญ คือ นักเรียน ที่จะต้องเชื่อว่าตนเองสามารถพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้ด้วย ความพยายาม ความท้าทาย

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกรอบความคิดแบบเติบโต

อุไร จักษ์ตรีมงคล (2560) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนสถิติพื้นฐานตามแนวทางกรอบความคิดเปิดกว้าง สำหรับนิสิตปริญญาตรี หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า (1) การเรียนด้วยรูปแบบการสอนตามแนวความคิดที่เปิดกว้างทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและกรอบความคิดในทางที่เปิดกว้างของผู้เรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และ (2) คะแนนเจตคติต่อวิชาสถิติพื้นฐานของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นผลจากระยะเวลาของการทดลองเพียง 2 สัปดาห์ และเนื้อหาที่เรียน 2 หน่วย จึงทำให้เจตคติของผู้เรียนเพิ่มขึ้นจึงเป็นไปได้ยาก เนื่องจากเจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ซึ่งมีทั้งทางบวกและลบ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ องค์ประกอบเชิงปัญญา องค์ประกอบเชิงความรู้สึก และองค์ประกอบเชิงพฤติกรรม การที่จะทำให้บุคคลเปลี่ยนแปลงเจตคติในช่วงระยะเวลาจำกัดจึงเป็นไปได้ยาก

มูทิตา อคทน (2561) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ผลของโปรแกรมการพัฒนากรอบความคิดเติบโตในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยา จังหวัดระยอง พบว่า (1) นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมการพัฒนากรอบความคิดเติบโตมีคะแนนกรอบความคิดแบบเติบโตสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ (2) นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมการพัฒนากรอบความคิดเติบโตมีคะแนนกรอบความคิดแบบเติบโตสูงขึ้นหลังรับโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 สรุปได้ว่า โปรแกรมการพัฒนากรอบความคิดเติบโตที่ ช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปด้วยความเหมาะสม อีกทั้งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถเกิดเปลี่ยนแปลงกรอบความคิดจากแบบจำกัดเป็นกรอบความคิดแบบเติบโตได้ โดยการนำหลักการ 12 ประการ สมองจิตใจและเรียนรู้โดยเคนและคณะ มาเชื่อมเข้าการขั้นตอนการพัฒนากรอบความคิด โดยแอนเดอสัน ส่งผลทำให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ เกิดการสนับสนุนความสามารถในการทำทฤษฎีและพยายามที่จะต่อสู้กับปัญหาต่าง ๆ โดยผลการเรียนในรายวิชาฟิสิกส์ของกลุ่มทดลองในหลังการทดลอง มีการเปลี่ยนแปลงของผลการเรียนที่ผ่านเกณฑ์ เป็นผลดีที่เกิดขึ้นกับนักเรียนหลังจากที่ได้เข้ารับโปรแกรมการพัฒนากรอบความคิดเติบโต

พิมพ์พร บัวทอง (2562) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ผลของโปรแกรมพัฒนากรอบคิดเติบโตต่อกรอบคิดด้านความฉลาดทางภาษาอังกฤษและการฟื้นคืนได้ทางการเรียนของนักเรียนด้อยโอกาส โดยมีการรับรู้การสนับสนุนของครูภาษาอังกฤษเป็นตัวแปรกำกับ โดยใช้การสอนภาษาอังกฤษควบคู่ไปกับกิจกรรมพัฒนากรอบคิดเติบโต และการสอนภาษาอังกฤษควบคู่กับกิจกรรมที่คล้ายกันแต่ไม่เกี่ยวกับการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต ผลการวิจัยพบว่า หลังเข้า

ร่วมการวิจัย ผู้เข้าร่วมการวิจัยมีกรอบคิดเติบโตด้านความฉลาดทางภาษาอังกฤษสูงขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนการเข้าร่วมการวิจัยและเมื่อเทียบกับเงื่อนไขควบคุม และเงื่อนไขทดลองมีการฟื้นคืนได้ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษที่สูงกว่าเงื่อนไขควบคุมหลังการทดลองอีกด้วย นอกจากนี้พบว่ากรอบคิดเติบโตด้านความฉลาดทางภาษาอังกฤษมีอิทธิพลส่งผ่านผลของโปรแกรมพัฒนากรอบคิดเติบโตที่มีต่อการฟื้นคืนได้ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษอย่างสมบูรณ์

2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนว

2.1 ความหมายของกิจกรรมแนะแนว

คอตแมน อาชบาย และเดอกรอฟ (Kottman, Ashby; & De Groaf, 2001, pp 3 อ้างถึงใน สมร ทองดี และปราณี รามสูตร, 2545, น.11) ให้ความหมายว่า กิจกรรมแนะแนว เป็นการจัดประสบการณ์ทุกรูปแบบหรือสนับสนุนให้ผู้รับบริการแนะแนวแต่ละคน แต่ละกลุ่มได้ปฏิบัติหรือได้มีส่วนร่วม เพื่อบรรลุเป้าหมายในการพัฒนา สร้างเสริม ป้องกันและแก้ปัญหาทั้งด้านการศึกษา อาชีพ และส่วนตัวและสังคม

คูนิงฮิสและเดอบอลท์ (Cunninghis and DeBolt, 1997, pp 141 อ้างถึงใน สมร ทองดี และปราณี รามสูตร, 2545, น.11) ให้ความหมายว่า กิจกรรมแนะแนวประกอบด้วยกิจกรรมลักษณะต่างๆ ที่จัดให้แก่ผู้รับบริการหรือส่งเสริมให้ผู้รับบริการจัดกระทำขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งอาจเป็นกิจกรรมในขอบข่ายของการแนะแนวให้การศึกษา หรือเป็นกิจกรรมที่ผู้ให้การแนะแนวผสมผสานในการเรียนรู้อื่นๆ

อาภา ถนัดช่างและเรียม ศรีทอง (2545, น. 92-93 อ้างถึงใน เรียม ศรีทอง, 2559) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนว เป็นส่วนหนึ่งของบริการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา ซึ่งตอบสนองต่อบริการจัดวางตัวบุคคล ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้รับบริการได้ปฏิบัติ การเลือกใช้ข้อมูล เพื่อปรับเปลี่ยนความคิด ความเชื่อ เจตคติ รวมถึงเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิต

กรมวิชาการ (2546, น. 6 อ้างถึงใน วรรณิศา ปลอดภัย, 2555, น. 38) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนสามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตนเอง เสริมสร้างทักษะชีวิต ส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ เกิดการเรียนรู้ในทางพหุปัญญา และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ซึ่งผู้สอนจะต้องทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อ และการพัฒนาตนเองสู่โลกอาชีพและการมีงานทำของนักเรียน

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2545, น.81) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ผู้ให้บริการจัดให้แก่ผู้รับบริการในเวลาเรียนหรือนอกเวลาเรียน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับงานบริการแนะแนวด้านต่าง ๆ ทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม เป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้เด็ก วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่รู้จักและเข้าใจตนเองและสิ่งแวดล้อมดีขึ้น ได้ค้นพบความสามารถ ความถนัด ความสนใจ และความต้องการของตนเอง มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ได้เรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาและตัดสินใจ การปรับตัว ทั้งด้านการเรียน ส่วนตัวและสังคม ตลอดทั้งการวางแผนอนาคตด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม

ดังนั้น กิจกรรมแนะแนว หมายถึง เครื่องมือทางการแนะแนวที่ประกอบด้วย กิจกรรมแนะแนว ที่สร้างขึ้นอย่างมีระบบเพื่อให้ผู้รับบริการ ได้บรรลุเป้าหมายที่ตนจะพัฒนาหรือ สร้างเสริมตนเอง ตลอดจนป้องกันหรือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัว และสังคม ช่วยให้ผู้รับบริการสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข

2.2 ข้อควรคำนึงในการจัดกิจกรรมแนะแนว

อังคณา เมตุลา (2546, น. 31-32) ได้กล่าวเกี่ยวกับข้อควรคำนึงในการจัดกิจกรรมแนะแนว สรุปได้ดังนี้

1. มีการแนะแนวทั้งด้านการศึกษา อาชีพ และปัญหาส่วนตัวและสังคมให้นักเรียน ในทุกระดับชั้นอย่างเหมาะสม
2. มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ ปัจจัย สอดคล้องกับความต้องการและปัญหาของนักเรียน
3. มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับความต้องการของท้องถิ่นและชุมชนที่นักเรียนอยู่
4. เรื่องดังกล่าวไม่ได้จัดให้มีไว้ในวิชาอื่นในหลักสูตร ยกเว้นมีนโยบายให้ทุกฝ่าย ทูกรายวิชาร่วมมือกันพัฒนาเรื่องนั้น ๆ

สรุปข้อควรคำนึงในการจัดกิจกรรมแนะแนวได้ว่า ควรจัดให้ครบทั้งด้าน การศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม เหมาะสมกับวัย ความต้องการและปัญหาของนักเรียน อีกทั้งยัง ต้องสอดคล้องกับความต้องการของชุมชน

2.3 หลักการในการจัดกิจกรรมแนะแนว

กาซดา (Gazda,1984 , น.182 อ้างถึงใน เรียม ศรีทอง, 2559) กล่าวว่า หลักการจัด กิจกรรมแนะแนว มี 4 ข้อ ได้แก่

1. ต้องตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการ
2. เน้นประสบการณ์การเรียนรู้ของ

3. ผู้รับบริการและผู้รับบริการกลุ่มใหญ่ควรจัดเป็นโปรแกรม

4. มีการประเมินผลลัพธ์การจัดกิจกรรม

สมร ทองดี และปราณี रामสูต (2545 , น. 29-41) ได้นำเสนอหลักการในการจัดกิจกรรมแนะแนว สรุปได้ ดังนี้ 1) กิจกรรมแนะแนวควรครอบคลุมขอบข่ายการพัฒนาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านส่วนตัวและสังคม ด้านการศึกษา และด้านทางอาชีพ 2) ลักษณะกิจกรรมควรสอดคล้องกับวัยของผู้รับบริการ เนื่องจากบุคคลแต่ละวัยมีลักษณะธรรมชาติที่แตกต่างกัน เช่น กิจกรรมแนะแนววัยเด็ก ควรจัดให้ได้เรียนรู้เป็นการเล่น วัยรุ่นควรเน้นการแสวงหาเอกลักษณ์ และการฝึกการยอมรับทางสังคม และวัยผู้ใหญ่ ควรเน้นการวิเคราะห์หรือสังเคราะห์ เป็นต้น และ 3) กิจกรรมแนะแนวย่อมต้องสนองต่อผู้รับบริการทั้งรายบุคคลและแบบกลุ่ม

เรียม ศรีทอง (2559) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมแนะแนวอาศัยหลักการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนวที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) การจัดกิจกรรมต้องมุ่งเน้นประโยชน์สูงสุดต่อผู้รับบริการ 2) สนองความต้องการของผู้รับบริการตามวัย 3) ผู้รับบริการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยมีสิทธิและเสรีภาพในการเลือกตัดสินใจรับบริการ และ 4) กิจกรรมแนะแนวควรมีความสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรและความจำเป็นของสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมแนะแนว จะต้องเหมาะสมกับสถานการณ์และความจำเป็นของสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง สอดคล้องกับความต้องการและปัญหาของผู้รับบริการและเน้นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้รับบริการ การจัดกิจกรรมต้องมุ่งเน้นประโยชน์สูงสุดต่อผู้รับบริการ เหมาะสมตามวัย อีกทั้งผู้รับบริการมีส่วนร่วม โดยมีสิทธิและเสรีภาพในการเลือกตัดสินใจรับบริการ และสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร

2.4 คุณค่าและความสำคัญของกิจกรรมแนะแนว

เรียม ศรีทอง (2559) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวมีความสำคัญต่อหลายฝ่าย ได้แก่ ผู้รับบริการ ผู้ให้บริการและกระบวนการให้บริการแนะแนว ดังนี้

1. ผู้รับบริการ จะได้รับการส่งเสริมพัฒนาและช่วยเหลือในทั้ง 3 ขอบข่าย ได้แก่ ส่วนตัวและสังคม การศึกษา และอาชีพ บนพื้นฐานของส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการดำเนินชีวิตที่มีคุณภาพ เจตคติที่ดีต่อการวางแผนศึกษาและอาชีพ และการแสวงหาแนวทางในการดำรงชีวิตที่มั่นคง

2. ผู้ให้บริการ เป็นสื่อในการเรียนรู้ที่สำคัญในการให้บริการแนะแนว และเป็นสื่อสำคัญที่ช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนได้ สามารถนำกิจกรรมแนะแนวไปใช้เก็บข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงได้

3. กระบวนการให้บริการแนะแนว ได้รับการพัฒนาเป็นการเพิ่มแนวทางการให้บริการแนะแนวด้านต่าง ๆ เพิ่มสื่อในการให้บริการมากขึ้น

คณิศร งามมานะ (2545 , น. 9-10 อ้างถึงใน ฉันทวิรุทธิ์ นงนุช, 2552) ได้อธิบายถึงคุณค่าของกิจกรรมแนะแนว สรุปได้ว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่ากับชีวิตคนเราในการใช้ชีวิต หากเราเข้าใจถึงความสำคัญของการแนะแนวและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จะทำให้เป็นคนที่มีคุณค่า ส่งผลให้สามารถนำชีวิตของตนเองไปสู่เป้าหมายสูงสุดที่ต้องการได้ ความสำเร็จในชีวิตเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องการ ความผิดพลาด ความล้มเหลว อาจก่อให้เกิดความท้อถอยหมดกำลังใจ นักเรียนบางคนที่สอบตกเสียกำลังใจ ท้อแท้และลาออกจากโรงเรียน ในขณะที่บางคนใช้ความพยายามเมื่อผิดพลาดแล้วก็หันมาเอาใจใส่ตั้งใจเรียน จนประสบความสำเร็จ ดังนั้น ความสำเร็จในชีวิตต้องอาศัยความพยายาม เมื่อมีปัญหาต้องหาทางแก้ไข การมีกำลังใจดีสามารถผ่านพ้นอุปสรรคแล้วประสบความสำเร็จได้ จากที่กล่าวมากิจกรรมแนะแนวจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนมีหลักในการดำเนินชีวิต รู้จักตั้งเป้าหมายของตนเอง รู้จักวางแผนในการดำเนินชีวิตของตนเอง รู้จักคิด รู้จักเลือก รู้จักตัดสินใจ รู้จัก สร้างกำลังใจให้กับตนเอง เป็นผู้นำ มีเหตุมีผล สามารถรับผิดชอบต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมได้ ปฏิบัติตัวให้เป็นที่ยอมรับของสังคม มีชีวิตอย่างเป็นสุข กิจกรรมแนะแนวสามารถช่วยให้ผู้รับบริการได้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) การป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับบุคคล 2) การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแล้ว และ 3) การส่งเสริมให้บุคคลได้พัฒนาการด้านต่าง ๆ

เรียม ศรีทอง (2559) ได้กล่าวถึงความสำคัญของกิจกรรมแนะแนวที่มีความสัมพันธ์กับสภาพปัญหาและความต้องการของผู้รับบริการทั้งส่วนตัวและสังคม การศึกษา และอาชีพ สรุปได้ว่า กิจกรรมแนะแนวมีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้รับบริการ โดยช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการพัฒนาชีวิตส่วนตัวและสังคม ทักษะการเรียนรู้และทักษะพื้นฐานอาชีพ บนพื้นฐานของการส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการดำเนินชีวิตที่มีคุณภาพ มีเจตคติที่ดีต่อการวางแผนการศึกษา รวมถึงการแสวงหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่มั่นคง

สรุปคุณค่าและความสำคัญของกิจกรรมแนะแนวได้ว่า เป็นกิจกรรมครอบคลุมการที่ช่วยให้นักเรียนหรือผู้รับบริการ ทั้ง 3 ด้าน เพื่อให้นักเรียนหรือผู้รับบริการ เป็นคนรู้จักตั้งเป้าหมายของตนเอง มีการวางแผนในการดำเนินชีวิต รู้จักคิด เลือก ตัดสินใจ สามารถสร้างกำลังใจให้กับตนเอง เสริมสร้างความเป็นผู้นำ เป็นคนมีเหตุมีผล สามารถรับผิดชอบต่อสถานการณ์รอบด้านได้ สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมและเป็นที่ยอมรับของสังคม ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการดำเนินชีวิตที่มีคุณภาพและมีความสุข อีกทั้งยังส่งเสริมต่อตัวผู้ให้บริการและกระบวนการให้บริการแนะแนวอีกด้วย

2.5 การกิจด้านการสอนกิจกรรมแนะแนว

สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย (2542, น. 20-21 อ้างถึงใน ัญญูวีร์ นงนุช ,2552) กล่าวถึงภารกิจด้านการสอนกิจกรรมแนะแนวสรุปได้ ดังนี้

1. จัดทำหลักสูตรการสอนกิจกรรมแนะแนวทุกชั้น
2. จัดทำแผนการสอนรายปีการศึกษาในแต่ละระดับชั้น
3. จัดหาและผลิตสื่อการสอนกิจกรรมแนะแนว
4. จัดการนิเทศภายในครูแนะแนว อย่างน้อย ปีละ 1 ครั้ง
5. จัดการสอนกิจกรรมแนะแนวให้มีความเป็นรูปธรรม เช่น การใช้กิจกรรมกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น
6. เนื้อหาตรงกับความต้องการและความสนใจของนักเรียนมีสอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบัน
7. เนื้อหากิจกรรมแนะแนวนั้นพัฒนานักเรียนทั้งด้านการเรียน การอาชีพ และการพัฒนาบุคลิกภาพ

สรุปภารกิจด้านการสอนแนะแนว ได้ว่าจะต้องมีการจัดทำหลักสูตร แผนการสอน จัดทำสื่อ โดยเนื้อหาต้องสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน ครอบคลุมทั้งด้านการเรียน การอาชีพ และการพัฒนาบุคลิกภาพ เน้นการสอนให้นักเรียนฝึกการคิด และการตัดสินใจ เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนด้านต่าง ๆ

2.6 แนวทางการพัฒนาและการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว

สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545) ได้เสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมแนะแนว เป็น 6 ประเด็น ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรมให้ชัดเจน
2. กำหนดขอบข่ายของกิจกรรมว่าจะจัดกิจกรรมเน้นด้านใด กับใครและมีลักษณะอย่างไร
3. การกำหนดขั้นตอนของกิจกรรมตามวงจรการเรียน 4 ขั้นตอน ตามลำดับดังนี้
 - 3.1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) สามารถใช้การเล่น เกม บทบาทสมมุติ สถานการณ์จำลอง กรณีศึกษา แบ่งปันประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสาระสำคัญหรือจุดมุ่งหมายของกิจกรรม
 - 3.2 สะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting) เป็นขั้นการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก การวิเคราะห์ พิจารณาหาเหตุผลจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อหาคำตอบว่าเกิดสิ่งใดขึ้น หรือเขาตีความว่าสิ่งนั้น

3.3 สรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing) เป็นการสร้างองค์ความรู้หรือสรุปสาระการเรียนรู้จากการสะท้อนกลับการเรียนรู้ โดยอาจมีการศึกษาจากทฤษฎีและแนวคิดเพิ่มเติม เพื่อความสมบูรณ์ของสาระการเรียนรู้ที่สำคัญกับชีวิต

3.4 คิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) เป็นขั้นการทดลองประยุกต์ใช้จากการสรุปจากการทำกิจกรรม หรือทดลองแก้ปัญหาสถานการณ์จำลอง วางแผนพัฒนาตนเอง และสร้างแรงจูงใจตัวเองให้ปฏิบัติตามแผน

4. การเลือกใช้เครื่องมือและสื่อประกอบกิจกรรม

5. การประเมินคุณภาพของกิจกรรม จุดเด่น จุดด้อยที่ต้องนำไปปรับปรุงพัฒนา

6. การจัดทำคู่มือการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้ปฏิบัติสามารถดำเนินการได้ตามขั้นตอน และผู้อื่นสามารถนำกิจกรรมแนะแนวไปใช้งานได้อย่างถูกต้อง

วรรณิศา พลอดโปรง (2555, น. 50) ได้สรุปไว้ว่า การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวควรทำให้เป็นระบบ โดยมีความเหมาะสมในแต่ละวัยของผู้รับบริการ ได้แก่ วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และควรสร้างให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ แก้ไข ปรับปรุงและพัฒนา

สรุปเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวได้ว่า การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวควรเป็นระบบ ให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีความเหมาะสมในแต่ละวัย ได้แก่ วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และควรสร้างให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ แก้ไข ปรับปรุงและพัฒนา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นหา และค้นพบคำตอบด้วยตนเอง มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของข่ายของกิจกรรมที่ชัดเจน มีขั้นตอนของกิจกรรมเลือกใช้เครื่องมือและสื่อประกอบกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับผู้รับบริการ อีกทั้งมีการประเมินคุณภาพของกิจกรรมเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาและจัดทำคู่มือการจัดกิจกรรมสำหรับการดำเนินกิจกรรม

2.7 เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนว

สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย (2559) ได้แนะนำแนวทางและเทคนิคที่นิยมนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนว โดยขึ้นอยู่กับลักษณะกิจกรรม สถานที่ เวลา และปัจจัยประกอบอื่น ๆ และควรเลือกใช้ให้เหมาะกับนักเรียน โดยคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดจากการเรียนรู้สู่ นักเรียน เช่น

1. เกม เป็นสื่อประกอบกิจกรรมการแนะแนว ซึ่งครูแนะแนวนิยมใช้ ช่วยตอบสนองพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่งของนักเรียน โดยต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับ เวลา จุดประสงค์ และลักษณะของนักเรียนจะช่วยให้การจัดกิจกรรมแนะแนวในชั้นเรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และต้องมีการอภิปรายสรุปผลการเรียนรู้จากเกมและนำข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้

2. การอภิปรายกลุ่ม เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่ ได้รับ หรือเรื่องที่สนใจ ในการอภิปรายกลุ่มมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ร่วมกันพิจารณาปัญหาเพื่อหาข้อ ยุติ โดยประโยชน์จากการอภิปรายกลุ่มช่วยให้นักเรียนทราบเรื่องราว และได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ ความคิดเห็น เกิดการเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาาร่วมกันและส่งเสริม ความสามัคคี

3. การบรรยาย เป็นการให้ความรู้ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนทราบเนื้อหาต่างๆ ที่อาจศึกษาเองได้ยาก และมีประโยชน์กับนักเรียน

4. การใช้สถานการณ์จำลอง ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์จำลองที่สมมติขึ้น หรือ เรื่องจริง ซึ่งต้องไม่บอกแหล่งหรือไม่ระบุชื่อ จะช่วยให้แต่ละนักเรียน ได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น แสดงค่านิยม และบุคลิกภาพด้านอื่น ๆ ออกมา ทำให้นักเรียนเข้าใจตนเองและยอมรับผู้อื่น นำไปสู่การปรับตัวในการอยู่ร่วมกัน รวมทั้งส่งเสริมให้เข้าใจการทำงานกลุ่ม ฝึกทักษะการ แก้ปัญหาและการตัดสินใจ

5. การศึกษารายกรณี เป็นวิธีการนำเรื่องราวกรณีต่าง ๆ มาร่วมกันศึกษาวิเคราะห์ เนื้อหาและประโยชน์จากกรณีตัวที่ครูกำหนดให้ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการคิด ได้เข้าใจ และเห็นแนวทางปฏิบัติทักษะเหล่านั้น ในสถานการณ์จริง ๆ

นอกจากนี้ยังสามารถนำสื่ออื่นๆ ที่ทันสมัย เช่น ภาพยนตร์ วีดิโอ คอมพิวเตอร์ มา ใช้ในการประกอบการจัดกิจกรรมแนะแนวตามเนื้อหา หรือสถานการณ์ที่เหมาะสมได้

สรุปได้ว่า กิจกรรมแนะแนวสามารถใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย โดยปรับให้เหมาะสมกับผู้รับบริการ สถานการณ์ ตัวอย่างเทคนิคที่นิยมใช้ในการจัดกิจกรรมแนะ แนว เช่น การใช้เกม การบรรยาย การอภิปรายกลุ่ม การศึกษารายกรณี และการใช้สถานการณ์ จำลอง จากนั้นมีการสรุปและอภิปรายสิ่งที่ได้จากกิจกรรมแนะแนว เพื่อสรุปผลการเรียนรู้และนำ ข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2.8 กระบวนการจัดกิจกรรมแนะแนว

สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย (2559) ได้เสนอเกี่ยวกับแนวทางการจัดกิจกรรม แนะแนว มีกระบวนการ สรุปได้ดังนี้

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สภาพปัจจุบันของโรงเรียน ชุมชน ผู้ปกครอง และนักเรียนจุดเด่น -จุดอ่อน สภาพผู้ปกครอง ความต้องการและความคาดหวัง ลักษณะและธรรมชาติของผู้เรียน สภาพปัญหา ความต้องการ ความสนใจ และเป้าหมายการศึกษา และความคาดหวังของหลักสูตร

2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชื่อมโยงของข้อมูลจากการศึกษา

3. การกำหนดโครงสร้างเวลาและสัดส่วนของการจัดการเรียนรู้ กิจกรรม ได้แก่ โครงสร้างเวลาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวในหลักสูตร สัดส่วนเนื้อหาและเวลาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนว

4. กำหนดวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนว
5. การออกแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนว
6. การจัดทำจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวระดับชั้น
7. การจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวตามแผน
8. การประเมินการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนว

ดังนั้น สรุปได้ว่า การจัดการกิจกรรมแนะแนว จะต้องมีการสำรวจความต้องการ การวางแผนให้ตรงกับวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาเนื้อหาครอบคลุมทุกด้าน กำหนดวัตถุประสงค์การออกแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวและจัดทำแผนการแนะแนวอย่างละเอียด

2.9 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมแนะแนว

สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545, น.48-50) ได้เสนอขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแนะแนว สรุปได้ว่า ขั้นตอนของกิจกรรมแนะแนว ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม ขั้นดำเนินกิจกรรม ขั้นสรุปกิจกรรม และขั้นประเมินผล โดยเน้นการใช้ร่วมกับแนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ซึ่งเสริมสร้างผู้รับบริการ ได้เกิดกระบวนการคิดและการปฏิบัตินำไปสู่การการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาพฤติกรรม ให้ผู้รับบริการ สร้างองค์ความรู้ และพัฒนาทักษะจากประสบการณ์ของตนเอง ในการจัดกิจกรรมมีแนวทางการดำเนินการ 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) โดยเล่นเกม บทบาท สมมุติ ทำกิจกรรมสถานการณ์จำลอง ฟัง/อ่านกรณีศึกษา แบ่งปันประสบการณ์ซึ่งกันและกันที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนั้น ๆ

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting) เป็นการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก วิเคราะห์ พิจารณาหาเหตุผลจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ขั้นที่ 1 เพื่อหาคำตอบว่า เกิดอะไรขึ้น และตีความว่าอย่างไร

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing) เป็นการสร้างองค์ความรู้หรือสรุปสาระการเรียนรู้จากขั้นที่ 2 โดยอาจมีการศึกษาข้อมูล ทฤษฎีและแนวคิดเพิ่มเติม เพื่อความสมบูรณ์ของสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องและสำคัญกับการใช้ชีวิต

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) เป็นการทดลองประยุกต์ใช้จากการสรุปในขั้นที่ 3 โดยอาจทดลองแก้ปัญหาสถานการณ์จำลอง วางแผนพัฒนาตนเอง และตั้งใจตัวเองให้ปฏิบัติตามแผน

สรุปขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแนะแนว เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ช่วยส่งเสริมในการจัดกิจกรรมมีแนวทางการดำเนินการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สะท้อนกลับการเรียนรู้ สรุปสาระสู่ชีวิต และคิดและนำไปปฏิบัติ

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

ณัฐวิวีร์ นงนุช (2552) ได้ศึกษา เรื่อง ผลของกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1) การรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งโดยรวมและรายด้าน คือ ด้านความต้องการและความรู้สึกของตนเอง ด้านการแสวงหาแบบอย่างที่ดีและเหมาะสมกับตนเอง ด้านความสนใจ ความถนัดด้านที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและอาชีพ ด้านความรักนับถือตนเองและผู้อื่นและด้านการแก้ปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง และ(2) การรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรรณิศา ปลอดโปร่ง (2555) ได้ศึกษา เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน การวิจัยพบว่า (1) ภายหลังการทดลองนักเรียนที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนสูงขึ้นกว่าระยะก่อนการทดลอง (2) ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนสูงกว่าของกลุ่มควบคุม (3) ในระยะติดตามผลนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนสูงกว่าระยะก่อนการทดลอง และ (4) ในระยะหลังการทดลองกับระยะติดตามผลนักเรียนที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนไม่แตกต่างกัน

จารุวรรณ แสงด้วง (2556) ได้ศึกษา เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาจิตวิทยาเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผดุงปัญญา จังหวัดตาก โดยชุดกิจกรรมแนะแนว ประกอบด้วยองค์ประกอบเชิงจิตวิทยาเชิงบวก 4 องค์ประกอบ ดังนี้ การรับรู้ความสามารถของตนเอง ความหวัง การมองโลกในแง่ดี และความหยุนตัว โดยจัดกิจกรรมตามวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อ

พัฒนาจิตวิทยาเชิงบวกมีจิตวิทยาเชิงบวกสูงขึ้นอย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .01 และ มีจิตวิทยาเชิงบวกสูงขึ้นกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามปกติ

วิไวรณ เพชรเศรษฐ์ (2561) ได้ศึกษา เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้กรอบความคิดแบบเติบโตเพื่อพัฒนาการตั้งเป้าหมายทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจทรเกียรติศึกษา จังหวัดภูเก็ต ผลวิจัยพบว่า (1) ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการตั้งเป้าหมายทางการศึกษาสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้กรอบความคิดแบบเติบโต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการตั้งเป้าหมายทางการศึกษาสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความคิดเห็นเกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้กรอบความคิดแบบเติบโตในเรื่องความเหมาะสมของชุดกิจกรรมแนะแนวอยู่ในระดับมากที่สุด

กมลวรรณ สังค (2561) ได้ศึกษา เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามเทคนิคตัวแบบเพื่อพัฒนาพฤติกรรมความอดทนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรานกระต่ายพิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ (1) ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามเทคนิคตัวแบบเพื่อพัฒนาพฤติกรรมความอดทน นักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมความอดทนสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามเทคนิคตัวแบบ นักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมความอดทนสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมแนะแนวตามเทคนิคตัวแบบเพื่อพัฒนาพฤติกรรมความอดทน ในระดับมาก

3. วรณกรรมเกี่ยวกับเกม

3.1 ความหมายของเกม

วิลรัตน์ คงภิมย์ชื่น (2540 , น.21 อ้างถึงใน เจริญ ธิ หลือ อี, 2556) ได้กล่าวเกี่ยวกับความหมายของเกม สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน มีทั้งรูปแบบการแข่งขันหรือไม่แข่งขัน มีกติกาการเล่นกำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่น

ดวงจันทร์ แก้วกพาน (2549, น. 20 อ้างถึงใน อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558) ได้กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่ทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลาย อีกทั้งช่วยพัฒนาทักษะด้านร่างกายและการเรียนรู้ ส่งเสริมความสร้างสรรค์และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งต้อง

กำหนดกฎเกณฑ์หรือกติกาการเล่น การเล่นอาจเล่นด้วยตัวคนเดียวหรือแบ่งเป็นกลุ่ม จะมีอุปกรณ์ในการประกอบการเล่นด้วยหรือไม่ก็ได้

ศิริพร ทรัพย์ดี (2552 ,น.8 อ้างถึงใน อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558) ได้กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องมีผู้เล่น ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งจะต้องปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดไว้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะมีผลแพ้-ชนะ โดยจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานและฝึกทักษะทางร่างกายหรือสติปัญญาให้แก่ตัวของผู้เล่น

ณัฐวิรุ์ นงนุช (2552) ได้กล่าวว่า เกม หมายถึง วิธีการที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้นักเรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดไว้ซึ่งนักเรียนจะต้องตัดสินใจ ซึ่งจะมีผลออกมาเป็นการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้นักเรียนวิเคราะห์เกี่ยวกับการเข้าใจตนเองในด้านความต้องการและความรู้สึกรู้สีกของตนเอง

สาโรตม์ ศิโรตมานนท์ (2554, อ้างถึงใน ชีรภาพ แซ่เจี๋ย, 2560) กล่าวเกี่ยวกับเกมสรุปได้ว่า เกม มีส่วนช่วยให้เกิดความคิดที่มีความเป็นรูปธรรม ส่งเสริมเพิ่มบรรยากาศในการทำกิจกรรมให้มีความสุขสนุกสนานและช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา เกมจึงมีความสำคัญในการสอน

สรุปความหมายของได้ว่า เกม คือ กิจกรรมที่เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน โดยจะต้องมีกฎ กติกาในการเล่น มีทั้งการเล่นเดี่ยวและแบบกลุ่ม มีทั้งรูปแบบแข่งและไม่แข่งขัน โดยการเล่นเกมจะช่วยฝึกทักษะทั้งทางด้านร่างกายและทักษะด้านสติปัญญาให้กับผู้เล่นและทำให้เกิดการเรียนรู้

3.2 ประเภทของเกม

ปราณี ทองคำ (2534 , น. 2) ได้อธิบายประเภทของเกมว่าสามารถแบ่งตามเกณฑ์ต่าง ๆ สรุปได้ ดังนี้

1. จำแนกตามวัสดุที่ใช้

1.1 เกมที่มีวัสดุประกอบ ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น ลูกเต๋า เบี้ย ฉลาก ได้แก่ บิงโก อักษรไขว้ บันไดงู เศรษฐี และเกมกระดานต่าง ๆ

1.2 เกมที่ไม่มีวัสดุอุปกรณ์ประกอบ ได้แก่ เกมบทบาทสมมุติ เกมสถานการณ์จำลอง เกมใบ้คำ เป็นต้น

2. จำแนกตามจำนวนผู้เล่น

2.1 เกมบุคคล ลักษณะการเล่นเดี่ยวซึ่งแต่ละคนเป็นอิสระในการเล่น เช่น เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมตารางปริศนา เป็นต้น

2.2 เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม ซึ่งต้องการทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันภายในทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร เป็นต้น

2.3 เกมผลัด เป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่มีลักษณะการเล่นโดยเรียงหรือสลับเป็นลำดับ เช่น เกมบิงโก เกมกระดานต่าง ๆ เป็นต้น

วัตซิน โจนส์ (Wacyn Jones ,2540 , น.1-22 อ้างถึงใน เห่งยง ธิ หนี้อ อี้, 2556) ได้แบ่งประเภทของเกม ดังนี้ 1) เกมอุ้นเครื่อง 2) เกมสำหรับแบ่งคู่หรือกลุ่มผู้เรียน 3) เกมบิงโก 4) เกมจับคู่ 5) เกมโดมิโน 6) เกมอักษรไขว้ 7) เกมไขปริศนา 8) เกมเบทเทิลชิพ 9) เกมจำหมวดหมู่คำ 10) เกมคู่และเกมกระดาน 11) เกมกระดาน 12) เกมที่ครูนำ 13) เกม 20 ช่อง และ 14) เกมสารพัดอย่าง

จากการศึกษาวิจัยของ ชีรภาพ แซ่เซี่ย (2560) สามารถได้สรุปเกี่ยวกับประเภทของเกมตามเกณฑ์ต่างๆ ได้ดังนี้

1. แบ่งตามวัตถุประสงค์ ได้แก่ 1) ระบุการแบ่งว่าผู้เล่นเกมจะต้องใช้ความรู้ หรือฝึกทักษะใดในการเล่น เกมตัวอย่างเช่น เกมเสริมแรง เกมทบทวน เกมค้นหาหลักการ เกมปริศนา เกมในชั้นเรียน เกมทดสอบ และเกมที่ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นต้น 2) เกมที่ใช้ในการเรียนการสอน และเกมที่ไม่ได้ใช้ในการเรียนการสอน 3) เกมที่มีการแข่งขัน เกมที่ไม่มีการแข่งขัน และ 4) เกมจำลองสถานการณ์ เช่น เกมกระดาน และเกมคอมพิวเตอร์

2. แบ่งตามจำนวนผู้เล่น ได้แก่ เกมที่เล่นรายบุคคล เกมกลุ่มย่อย และเกมที่เล่นเป็นกลุ่มใหญ่

3. แบ่งตามวิธีการเล่น ได้แก่ เกมแข่งขัน เกมร่วมมือ และเกมที่เล่นรายบุคคล

4. แบ่งตามอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในเกม ได้แก่ เกมกระดาน เกมลูกเต๋า เกมโดมิโน เกมต่อบัตรคำ และเกมที่ใช้เทคโนโลยีต่างๆ เช่น การ์ดเกม บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน เกมคอมพิวเตอร์ และเกมมือถือ เป็นต้น

จากการศึกษาสรุปประเภทของเกม ทำให้ทราบได้ว่า เกมมีหลายประเภทและสามารถใช้เกณฑ์ต่างๆ เช่น ใช้จำนวนผู้เล่น เป็นเกมที่เล่นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ใช้อุปกรณ์ประกอบ เช่น เกมบันไดงู เกมบิงโก เกมมือถือ และเกมที่ไม่ต้องมีอุปกรณ์ เช่น เกมทายคำ เกมสถานการณ์จำลอง อีกทั้งยังสามารถแบ่งตามวัตถุประสงค์ของเกม เช่น เกมเสริมแรง เกมทบทวน เกมค้นหาหลักการ เกมปริศนา เกมในชั้นเรียน เกมทดสอบ เกมที่ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นต้น

3.3 ประโยชน์ของการเล่นเกมและการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

3.3.1 ประโยชน์ของการเล่นเกม

อัจฉรา ชิวพันธุ์ (2536 , น.27 อ้างถึงใน อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558) ได้อธิบายเกี่ยวกับใจความสำคัญของประโยชน์จากการเล่นเกมสรุปได้ว่า การเล่นเกม ก่อให้เกิดการพัฒนา

ความคิด ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคลได้อย่างเต็มที่ ทำให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้ ส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคีรู้จักการช่วยเหลือกัน ช่วยเป็นแรงจูงใจ และสร้างความสนใจของเด็ก

ชูชีพ เยาวพัฒน์, (2540 , น. 43-44 อ้างถึงใน อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558) แบ่งประโยชน์ของการเล่นเกมออกเป็นด้านต่าง ๆ สรุปได้ดังนี้

1. ทางด้านร่างกาย ช่วยสร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย ได้พัฒนาทักษะเบื้องต้น ได้ออกกำลังกาย และมีการส่งเสริมร่างกายทำให้มีการพัฒนาอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังได้พัฒนาสมองในการที่จะควบคุมส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวและตอบสนองในสภาพการณ์ต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคคล เพื่อเป็นการนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรมหรือการเล่นกีฬาต่าง ๆ

2. ทางด้านจิตใจและอารมณ์ ทำให้ได้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียด เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่น ส่งเสริมและสร้างเสริมคุณธรรม คติธรรม และความมีจิตใจเอื้อเฟื้อ มีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส รู้จักหลักประชาธิปไตย อีกทั้งยอมรับในความสามารถ และความคิดเห็นของผู้อื่นและกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น

3. ทางด้านสังคม ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน ยอมรับความแตกต่างระหว่างกันและกัน เกิดความกล้าแสดงออก และสามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ ส่งผลให้ดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

กำพล ดำรงวงศ์ (2535, น. 11 อ้างถึงใน ณีฐวิวีร์ นงนุช, 2552) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีสำหรับนักเรียนเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง การใช้เกมจึงเป็นประสบการณ์ตรงที่นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด มีความคิดริเริ่ม เกิดจินตนาการอันเป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าทางระดับสติปัญญาของนักเรียน

สรุปประโยชน์จากการเล่นเกม คือ ทำให้เกิดการพัฒนาความคิด ช่วยในการฝึกทักษะทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคลได้อย่างเต็มที่ เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลาย ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎกติกา มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

3.3.2 ประโยชน์จากการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย (2559) ได้อธิบายเกี่ยวกับเทคนิคในการจัดกิจกรรมแนะแนวจากคู่มือการจัดการเรียนรู้รูปกิจกรรมแนะแนว สรุปได้ว่า เกม ช่วยตอบสนองพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่งของนักเรียน หากเลือกเกมที่เหมาะสมกับเวลา จุดประสงค์ และลักษณะของนักเรียนจะช่วยให้การจัด กิจกรรมแนะแนวในชั้นเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ได้ดีขึ้น

รชนีกร ศรีฟ้าวัฒนา (2562) ได้กล่าวถึงการให้สัมภาษณ์ วริศ สืบสมุท เกี่ยวกับการนำเกมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บอร์ดเกม มาใช้ในคาบของกิจกรรมแนะแนว โดยสามารถสรุปประโยชน์ของการใช้เกมในการแนะแนวได้ว่า การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน นักเรียนได้แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ช่วยกันคิด ค้นคว้าข้อมูล ใช้ความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ ใช้ทักษะหลายอย่างรวมกันเพื่อทำบอร์ดเกมออกมาเล่น อีกทั้งนักเรียนจะได้เรียนรู้ ความผิดหวังและความดีใจจากการเล่นบอร์ดเกม

จากการศึกษางานวิจัยของ มูฟิดาห์ (Mufidah, 2019, น. 125-132) สรุปผลของงานวิจัยการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อเพิ่มความตระหนักรู้ในอาชีพของเด็กข้างถนนพบว่าเด็กมีความตระหนักรู้ในอาชีพสูงขึ้น เด็กที่อยู่ในระดับต่ำถึงกลาง มีความตระหนักรู้สูงขึ้น ทั้งนี้การเพิ่มขึ้นของความตระหนักรู้ขึ้นอยู่กับภูมิหลัง การทดลองพิสูจน์แล้วว่าสามารถใช้เกมในกิจกรรมแนะแนวเพื่อเพิ่มความตระหนักรู้ในอาชีพได้มากขึ้นเพราะสื่อเกม ทำให้ให้ผู้รับบริการหรือในที่นี้คือเด็กข้างถนนมีความกระตือรือร้นมากขึ้นในการทำกิจกรรมแนะแนว

สรุปประโยชน์ของการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนหรือผู้รับบริการเกิดความท้าทายทำให้นักเรียนหรือผู้รับบริการทำกิจกรรมแนะแนวด้วยความกระตือรือร้นและส่งผลให้กิจกรรมแนะแนวบรรลุตามวัตถุประสงค์มากขึ้น

3.4 กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

ณัฐวีร์ นงนุช (2552) ได้อธิบายเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม สรุปได้ว่าการใช้เกมในกิจกรรมแนะแนวจะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการสร้างสถานการณ์สมมติ ให้นักเรียนเล่นด้วยตนเองตามกติกาที่กำหนดไว้ซึ่งนักเรียนจะต้องมีการตัดสินใจซึ่งจะมีผลต่อการแพ้-ชนะ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการมีส่วนร่วม แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม และชี้แจงขั้นตอนในการทำกิจกรรม จากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติตามข้อตกลงที่กำหนดไว้ตามเวลาที่

ขั้นที่ 2 ขั้นการวิเคราะห์ กระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้จากการร่วมกิจกรรม โดยให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจ รวมถึงความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปและการประยุกต์หลักการ นักเรียนสรุปแนวคิดจากการแลกเปลี่ยนความคิด แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการของตนเอง จากนั้นนำหลักการดังกล่าวมาใช้ให้เหมาะสมกับตนเอง หลังจากนั้นครูจึงกล่าวสรุปเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล ให้นักเรียนร่วมกันประเมินการเรียนรู้ของตนเองโดยอภิปรายร่วมกัน พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ และทดลองนำไปใช้ในชีวิต

มูฟิดาห์ (Mufidah, 2019) เลือกใช้เกมเป็นหลักในการแนะแนวด้านอาชีพ โดยเลือกใช้เกมบันไดงู เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวให้กับเด็กข้างถนน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ในอาชีพให้กับเด็ก

แผนกิจกรรมแนะแนว ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (2553) ที่จัดทำคณะกรรมการกิจกรรมแนว ฝ่ายการศึกษา อัครสังฆมณฑลกรุงเทพมหานคร ได้มีการนำเกมจับผิด มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรม เกมหัตถกรรม เพื่อแนะแนว เรื่อง ความเชื่อมั่นในตนเอง

กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนวสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ.(ม.ป.ป). ได้มีการจัดทำเอกสารกิจกรรมแนะแนวตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดยมีการแทรกกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมไว้ในกิจกรรมแนะแนวด้านต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรม เรื่อง นาฬิกาแห่งความลับ ซึ่งเกี่ยวข้องการบริหารจัดการเวลาในการปฏิบัติภารกิจประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยการเล่นเกมน “ตัวเลขหรรษา” เชื่อมโยงเกี่ยวกับวิธีการวางแผนในการเล่นของคนเป็นฝ่ายชนะ

สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย (2559) ได้เสนอเกี่ยวกับ เทคนิคที่นิยมในการนำมาจัดกิจกรรมแนะแนว โดยอธิบายว่า เกม เป็นการจัดกิจกรรมที่ใช้เกมเป็นสื่อประกอบกิจกรรมการแนะแนว ที่นิยมใช้กันมาก ซึ่งช่วยตอบสนองพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่งของนักเรียน ทั้งนี้ต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเวลา จุดประสงค์ และลักษณะของนักเรียนจะช่วยให้การจัดกิจกรรมแนะแนวในชั้นเรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ทั้งนี้จะต้องมีการอภิปรายสรุปผลการเรียนรู้จากเกมและนำข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้

สรุปกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมได้ว่า เป็นรูปแบบหนึ่ง ที่ถูกจัดเอาไว้ในกิจกรรมแนะแนวทั้งในรูปแบบกิจกรรมหลักและกิจกรรมกับการแนะแนวรูปแบบอื่นๆอยู่เสมอ โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอน เพื่อเพิ่มความหลากหลายและความสนุกสนานของกิจกรรมแนะแนว

3.5 งานวิจัยเกี่ยวกับเกม

ฟิลินสัน (Filinson. 1997, น. 70 อ้างถึงใน ฉัญฉวีวีร์ นงนุช, 2552) ได้ศึกษา เรื่อง เกมทำให้เกิดความร่วมมือเป็นการพัฒนาทักษะนิสัยของเด็กในการเข้าสังคม ได้ทดลองกับ เด็กชายและเด็กหญิง จำนวน 20 คน เพื่อเปรียบเทียบการเข้าสู่สังคมในนิสัยที่เป็นบวก โดยใช้เกม สรุปรว่า หลังจากการใช้เกมแล้วทักษะการเข้าสังคมในด้านบวกสูงขึ้น

พรเพ็ญ ศรีวิรัตน์ (2546, น. 31 อ้างถึงใน ฉัญฉวีวีร์ นงนุช, 2552) ได้ศึกษาเรื่อง การ คิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ เปรียบเทียบการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะกับการเล่นตาม มุม ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมฝึกทักษะมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ปฐมวัยที่เล่นตามมุมมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมตามมุม มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ แยกต่างหาก

อัจฉรา เปรมปรีดา (2558) ได้ศึกษา เรื่อง ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏ จักรการเรียนรู้ 5 ชั้น ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่อง ระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งเกราะ จากการศึกษา ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ ดังนี้ (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการสอนโดยใช้เกม และการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนของนักเรียนหลังการสอน โดยใช้เกมและ การสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนมีเจตคติในด้านพหุวัฒนธรรมหลังเรียน เรื่อง ระบบร่างกายมนุษย์โดยใช้เกมและ การสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ในระดับ มาก

พิชญา สวนช่วย (2560) ได้ศึกษา เรื่อง ผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมเกมโดย ประยุกต์ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำที่มีต่อสมาธิของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ เป็นนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายที่มีสมาธิต่ำ ผลการวิจัยพบว่า (1) ค่าเฉลี่ย ของคะแนนสมาธิหลังการทดลองของกลุ่มทดลองดีขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และ(2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมาธิหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับ โปรแกรมกิจกรรมเกมโดยใช้ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำที่มีต่อสมาธิดีขึ้นกว่ากลุ่ม ควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ณัฐพล พูลนาผล (2562) ได้ศึกษา เรื่อง การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักถึงประโยชน์ของสวนสาธารณะ: กรณีศึกษาสวนลุมพินี โดยการสอบถามกลุ่มคนวัยรุ่นและวัยทำงาน พบว่า ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ นั้นต้องได้รับความสนุกสนานควบคู่ไปกับความรู้และได้นำข้อมูลมาออกแบบกิจกรรม ผลการทดลองเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักถึงประโยชน์ของสวนสาธารณะ สรุปได้ว่า กลุ่มคนรุ่นใหม่มีความเข้าใจในการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนลุมพินีเพิ่มขึ้น

นิรมล สิริภักคันธ์, จุฬารัตน์ วัฒนนะ, และณัฐวิจิศา เลิศพงศ์รุจิกร (2563) ได้ศึกษา เรื่อง การจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน กับวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี ที่ออกกลางคันจำนวน 12 คน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า (1) การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมโดยใช้เกมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นและตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น คือ สมาร์ทโฟนเกม และเกมที่ผู้สอนให้ความรู้ได้ทันที ได้แก่ เกมนันทนาการ และ (2) ผลคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคันหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงขึ้น 8.92 คะแนน ผลการแสดงผลทางพฤติกรรมและการบันทึกอนุทินการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับดีมากและมีอัตราการสมัครเข้าศึกษาต่อร้อยละ 91.74

มูฟิดาห์ (Mufidah, 2019) ได้ทำการศึกษา เรื่อง Use of Game-Based Guidance to Increase Career Awareness of Street Children สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ (1) การจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อเพิ่มความตระหนักรู้ในอาชีพของเด็กข้างถนนพบว่าเด็กมีความตระหนักรู้ในอาชีพสูงขึ้น เด็กที่อยู่ในระดับต่ำถึงกลาง มีความตระหนักรู้สูงขึ้น และ (2) การใช้เกมทำให้เด็กมีความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมมากขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานคร์อุปถัมภ์) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. ตัวแปรและนิยามเชิงปฏิบัติการ
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. รูปแบบการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยมีการศึกษากลุ่มเดียวและมีการวัดก่อนและหลัง (The One-Group, Pretest – Posttest Design) ซึ่งมีแบบแผนของการวิจัยแสดง ดังนี้

กลุ่มทดลอง	O ₁	X	O ₂
------------	----------------	---	----------------

เมื่อ O₁ แทน การวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

O₂ แทน การวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

X แทน การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนสีกัน (วัดน่านันท์อุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 9 ห้อง จำนวน 290 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสีกัน (วัดน่านันท์อุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

3. ตัวแปรและนิยามเชิงปฏิบัติการ

3.1 ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

3.1.1 ตัวแปรอิสระ คือ ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

3.1.2 ตัวแปรตาม คือ กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

3.2 นิยามปฏิบัติการ

3.2.1 กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ หมายถึง คุณลักษณะของนักเรียนที่มีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมที่แสดงว่าความสามารถและสติปัญญาของมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้ โดยการตั้งใจเรียนในชั้นเรียน การค้นคว้าหรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ และการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี วัดได้จากแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1) **ด้านการตั้งใจเรียน** หมายถึง คุณลักษณะของนักเรียนที่มีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมในการเข้าเรียนตรงเวลาและสม่ำเสมอ ตั้งใจฟังขณะครูสอน มีการซักถามเมื่อไม่เข้าใจ กล้าแสดงความคิดเห็น ส่งการบ้านหรืองานตรงเวลา มีการทบทวนบทเรียนจะทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้

2) **ด้านการค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ** หมายถึง คุณลักษณะของนักเรียนที่มีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมในการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อหาคำตอบ หาความรู้ในด้านต่าง ๆ หรือทดลองทำสิ่งใหม่ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและการใช้ชีวิต โดยใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย จะทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้

3) **ด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี** หมายถึง คุณลักษณะของนักเรียนที่มีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมในการสังเกตตัวอย่างพฤติกรรมที่ดี การรับฟังคำแนะนำหรือคำวิจารณ์ของบุคคลอื่นและนำมาพัฒนาตนเอง ทั้งด้านการเรียนและการใช้ชีวิตจะทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถได้

3.2.2 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ หมายถึง สื่อกิจกรรมแนะแนวสำหรับนักเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้ในการพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการใช้เกมร่วมกับแนวคิดของการอด คเว็คและขั้นตอนของวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สะท้อนกลับการเรียนรู้ สรุปสาระสู่ชีวิต และ คิดและนำไปปฏิบัติ

3.3.3 นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครอุบลรัตน์)

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย

4.1.1 แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

4.1.2 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

4.2 วิธีการสร้างเครื่องมือในการศึกษา

4.2.1 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาวรรณกรรมเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องมือทางการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยาและกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์และนิยามปฏิบัติการของตัวแปรที่ต้องการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการตั้งใจเรียน ด้านการค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ และด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี

ขั้นที่ 3 ดำเนินการสร้างเครื่องมือ ประกอบด้วยข้อคำถาม 40 ข้อ

ขั้นที่ 4 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ

ขั้นที่ 5 เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ดังรายชื่อในภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยแบบวัดที่

สร้างขึ้นมีข้อคำถาม จำนวน 40 ข้อ จากการหาค่า IOC มีข้อคำถามที่มีคะแนนต่ำกว่า 0.5 จำนวน 3 ข้อ ได้ตัดออกจึงเหลือแบบวัดจำนวนข้อคำถาม 37 ข้อ ซึ่งค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 (ภาคผนวก ข) และปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือตามข้อเสนอแนะ

ขั้นที่ 6 นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือตามข้อเสนอแนะไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 46 คนนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ได้ค่าความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Chronbach,1951) ได้ค่าความเที่ยงทั้งหมดเท่ากับ 0.85 และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง 0.21 - 0.62 (ภาคผนวก ค) โดยมีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกจำนวน 33 ข้อ ซึ่งลักษณะคำถามเป็นคำถามทางบวกและทางลบ ครอบคลุมองค์ประกอบทั้งหมด 3 ด้าน คือ ด้านการตั้งใจเรียน ข้อที่ 1 - 11 ด้านการค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ ข้อที่ 12 - 22 และด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี ข้อที่ 23 -33 โดยคำถามประกอบด้วย ข้อคำถามเชิงบวก จำนวน 24 ข้อ และข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 9 ข้อ โดยมีมาตรวัดประเมินค่า 5 ระดับมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

			ข้อคำถามเชิงบวก	ข้อคำถามเชิงลบ
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1 คะแนน	5 คะแนน	
ไม่เห็นด้วย	ให้	2 คะแนน	4 คะแนน	
ไม่แน่ใจ	ให้	3 คะแนน	3 คะแนน	
เห็นด้วย	ให้	4 คะแนน	2 คะแนน	
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5 คะแนน	1 คะแนน	

ขั้นที่ 7 จัดทำแบบวัดที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแล้วเพื่อนำไปใช้จริง

ตารางที่ 3.1 ตัวอย่างแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		1	2	3	4	5
ด้านที่ 1 การตั้งใจเรียน						
1	ข้าพเจ้าเชื่อว่าการเข้าเรียนตรงเวลาสม่ำเสมอจะทำให้ตามทันเนื้อหาและเข้าใจมากขึ้น					
	...					
	...					
11	การทบทวนบทเรียนทุกรายวิชาอย่างสม่ำเสมอ เป็นการฝึกฝนอย่างหนึ่งซึ่งจะทำให้ข้าพเจ้าเก่งขึ้น					

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		1	2	3	4	5
ด้านที่ 2 การค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ						
12	เมื่อมีปัญหาหรือเกิดข้อสงสัย ข้าพเจ้าจะค้นหาข้อมูลจาก ห้องสมุด ผู้รู้ หรือสื่อออนไลน์แหล่งที่น่าเชื่อถือ เพื่อหาคำตอบ หรือนำมาใช้ในการแก้ปัญหา					
.	...					
.	...					
22	ข้าพเจ้าสามารถเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบพื้นฐานของความ เป็นตัวเองได้เสมอด้วยการค้นคว้าเพิ่มเติมและลองทำสิ่งใหม่ๆ					
ด้านที่ 3 การทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี						
23	การมองหาบทเรียนและแรงบันดาลใจจากความสำเร็จของ ผู้อื่น แล้วนำมาเป็นต้นแบบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองจะ ทำให้ข้าพเจ้าเป็นคนที่เก่งขึ้นได้					
.	...					
.	...					
33	การฟังคำแนะนำของผู้ที่มีประสบการณ์ จะทำให้สามารถนำ คำแนะนำไปพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้อย่าง แน่นนอน					

4.2.2 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนารอบความคิด แบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาวรรณกรรมเกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมแนะแนวและแนวทางการพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 กำหนด และแนวคิด ทฤษฎี สาระสำคัญ ระยะเวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ เทคนิค/วิธีการ/ขั้นตอนการดำเนินการ สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ และการวัดและประเมินผล ของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สร้างชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับแนวคิดและวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย 3 ด้าน จำนวน 8 กิจกรรม กิจกรรมละ 50 นาที

ขั้นที่ 4 นำชุดกิจกรรมแนะแนวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ให้ที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระ ตรวจสอบ ความสอดคล้องระหว่าง วัตถุประสงค์ เนื้อหาและวิธีการ ตลอดจนภาษา ให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างและนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ โดยเสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (ดังรายชื่อในภาคผนวก ก) พิจารณาด้านต่าง ๆ ดังนี้ ชื่อกิจกรรม แนวคิด ทฤษฎี สารสำคัญ ระยะเวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ เทคนิค/วิธีการ/ขั้นตอนการดำเนินการ สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ และการวัดและประเมินผล เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์ที่ใช้พิจารณาคุณภาพ

เกณฑ์การพิจารณาคุณภาพของชุดกิจกรรมในประเด็นสำคัญเกี่ยวกับความเหมาะสม มีการให้คะแนน ดังนี้

มากที่สุด	ให้คะแนนเท่ากับ	5
มาก	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ปานกลาง	ให้คะแนนเท่ากับ	3
น้อย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
น้อยที่สุด	ให้คะแนนเท่ากับ	1

และใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนในการพิจารณาคุณภาพของชุดกิจกรรม (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 น.100) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสม มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสม มาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสม ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสม น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสม น้อยที่สุด

โดยผลการพิจารณาคุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครอุปถัมภ์) จังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่ใช้ในการวิจัยแสดงดังตารางที่ 3.2 ดังนี้

ตารางที่ 3.2 รายงานผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ (ด้าน)	ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
1. การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ)	-	4.95	เหมาะสม มากที่สุด
2. ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู	การตั้งใจเรียน	4.95	เหมาะสม มากที่สุด
3. ฟังให้คิมมีคำตอบ		5	เหมาะสม มากที่สุด
4. ความรู้ คือ อาวุธ	การค้นคว้าหา	5	เหมาะสม มากที่สุด
5. อยากรู้ก็ลองดู	ความรู้	5	เหมาะสม มากที่สุด
6. All about Idol	การทำตาม	5	เหมาะสม มากที่สุด
7. ฉันจะฟังที่เธอบอก	แบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี	5	เหมาะสม มากที่สุด
8. บัณฑิตนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning) กัน)	-	5	เหมาะสม มากที่สุด
รวม		4.98	เหมาะสม มากที่สุด

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผลการพิจารณาคุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยแต่ละกิจกรรมได้ดังนี้ 1) การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ) เท่ากับ 4.95 2) ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู เท่ากับ 4.95 3) ฟังให้คิมมีคำตอบ เท่ากับ 5 4) ความรู้ คือ อาวุธ เท่ากับ 5 5) อยากรู้ก็ลองดู เท่ากับ 5 6) All about Idol เท่ากับ 5 7) ฉันจะฟังที่เธอบอก เท่ากับ 5 และ 8) บัณฑิตนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning) กัน) เท่ากับ 5 ซึ่งกิจกรรมทั้งหมด 8 ครั้ง มีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.98 อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด

และผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้ แก้ไขการสะกดผิด ชั้นกิจกรรมปรับให้นักเรียนเป็นประธานของประโยคและแก้ไขคำและเพิ่มตัวอย่างต้นแบบที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิทยาศาสตร์ในกิจกรรม All about Idol

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงและแก้ไขชุดกิจกรรมแนะแนวชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 7 จัดทำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ สำหรับนำไปใช้จริง

ตารางที่ 3.3 รายละเอียดชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครอุปถัมภ์)

ครั้งที่	กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ (ด้าน)	วัตถุประสงค์	เทคนิค
1	การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ)	-	1. เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างนักเรียนกับผู้วิจัยและระหว่างเพื่อที่เข้าร่วมกิจกรรม 2. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของการมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ 3. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ บทบาทหน้าที่ของผู้วิจัยและนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม	1. กลุ่มสัมพันธ์ 2. เกม 3. บรรยาย 4. อภิปราย
2	ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจคุณ	ด้านการตั้งใจเรียน	1. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของความตั้งใจเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญา 2. เพื่อให้นักเรียนสำรวจนิสัยในการเรียนของตนเอง 3. เพื่อให้นักเรียนมีแนวทางในการพัฒนาตนเองในด้านความตั้งใจเรียนที่ถูกต้อง	1. สถานการณ์ - สมมติ 2. การอภิปราย 3. เกม wordwall
3	ฟังให้ดีมีคำตอบ	ด้านการตั้งใจเรียน	1. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของความตั้งใจเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญา	1. เกมตอบคำถาม (Quizizz)

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ (ด้าน)	วัตถุประสงค์	เทคนิค
			2.เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นประโยชน์ของการตั้งใจเรียนและมีแนวทางในการพัฒนาตนเองในด้านความตั้งใจเรียนที่ถูกต้อง	2. บรรยาย 3. อภิปราย
4	ความรู้ คือ อารุช	ด้านการค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ	1.เพื่อให้ให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญา 2.เพื่อให้ให้นักเรียนมีแนวทางในการค้นคว้าความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างถูกต้อง	เกม (ตอบคำถาม)
5	อยากรู้ก็ลองดู	ด้านการค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ	1.เพื่อให้ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง 2.เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และบอกความสำคัญของความพยายามในด้านการเรียนและการใช้ชีวิตได้	เกม (Coding game)
6	All about Idol	ด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี	1.เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถระบุแบบอย่างที่ดีที่ตนเองชื่นชมและยึดถือ 2.เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และเลือกแบบอย่างที่ดีที่เหมาะสมกับตนเองในด้านการเรียนและการใช้ชีวิตได้	1. กรณิดัวอย่าง 2. เกม quizlet 3. อภิปราย
7	ฉันจะฟังที่เธอบอก	ด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี	1.เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และเลือกแบบอย่างที่ดีที่เหมาะสมกับตนเองในด้านการเรียนและการใช้ชีวิตได้ 2.เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถหาแบบอย่างที่ดีและคำแนะนำที่ในการเรียนเพื่อ	1.กรณิดัวอย่าง 2. เกม (Wordwall)

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ (ด้าน)	วัตถุประสงค์	เทคนิค
			นำไปใช้ในการเรียนรู้ของตนเอง	
8	ปัจฉิมนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning) กัน)	-	1.เพื่อให้ให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปความคิดเห็นรวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม 2.เพื่อให้นักเรียนตระหนักและเห็นความสำคัญของความสามารถของการมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ 3.เพื่อประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรม	1.การอภิปราย 2. เกม quizwhizzer

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ขั้นก่อนการทดลอง

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยขอหนังสือรับรองจากเพื่อขออนุญาตในการเก็บข้อมูล

ขั้นที่ 2 คัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จากการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 30 คน ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดในการทำกิจกรรม และทำแบบวัดการกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ เพื่อประเมินและนำคะแนนที่ได้เป็นคะแนนการทดสอบครั้งแรก (pre – test)

5.2 ขั้นการทดลอง

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ จำนวน 8 กิจกรรม สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมใช้เวลา 4 สัปดาห์

ขั้นที่ 2 หลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ และนำคะแนนที่ได้เป็นคะแนนการทดสอบครั้งหลัง (post – test)

ขั้นที่ 3 นำคะแนนที่ได้จากแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ โดยเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ตารางที่ 3.4 จัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี/เวลา	กิจกรรม	สถานที่นัดพบ
1	อังคารที่ 31 พ.ค. 65	การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ)	
2	พฤหัสบดี 2 มิ.ย. 65	ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู	
3	อังคารที่ 7 มิ.ย. 65	ฟังให้ดีมีคำตอบ	
4	พฤหัสบดี 9 มิ.ย. 65	ความรู้ คือ อารุช	ห้องเรียน 247 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์ อุปถัมภ์)
5	อังคารที่ 14 มิ.ย. 65	อยากรู้ก็ลองดู	
6	พฤหัสบดี 16 มิ.ย. 65	All about Idol	
7	อังคารที่ 21 มิ.ย. 65	ฉันจะฟังที่เธอบอก	
8	พฤหัสบดี 23 มิ.ย. 65	ปัจฉิมนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning)กัน)	

5.3 ระยะเวลาติดตามผล หลังจากนั้น 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ เพื่อเป็นการติดตามผล (Follow-up) นำคะแนนที่ได้เปรียบเทียบกับคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองและระยะเวลาติดตาม

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

6.1.1 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตของนักเรียน

เกณฑ์

1. ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 มีค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ใช้ได้
2. ค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

6.1.2 หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัด โดยการหาค่าความสัมพันธ์

ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ (ITC/Item total correlation) ด้วยการ ใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Chronbach,1951) โดยข้อคำถามที่มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป แสดงว่ามีอำนาจจำแนกอยู่ในเกณฑ์ดี

6.1.3 หาค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์

แอลฟาของครอนบาค (Chronbach,1951) โดยค่าความเที่ยงทั้งฉบับที่มีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป แสดงว่าแบบวัดมีค่าความเที่ยงอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

6.2 การวิเคราะห์สมมติฐาน

6.2.1 t-test dependent

1) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างก่อนทดลอง-หลังทดลอง ด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ (t-dependent)

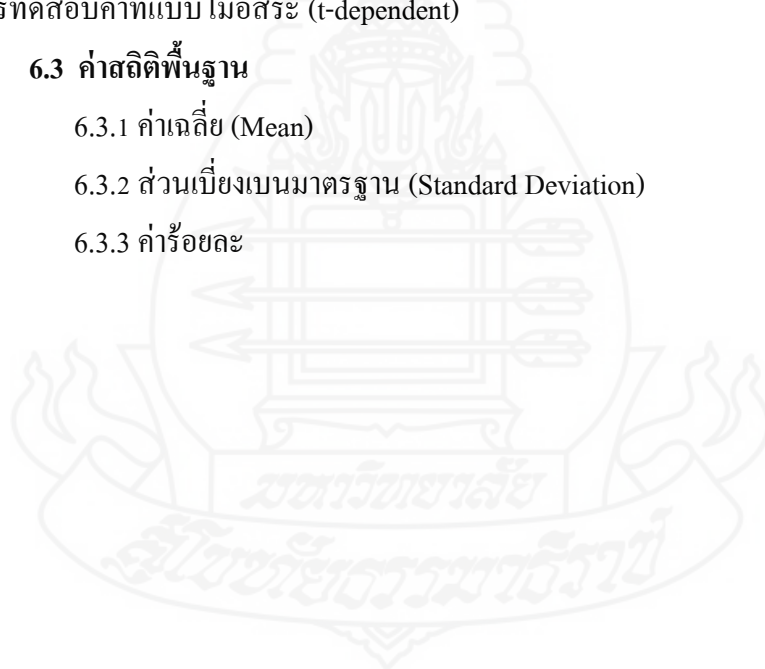
2) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างหลังทดลอง-ระยะติดตามผล ด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ (t-dependent)

6.3 ค่าสถิติพื้นฐาน

6.3.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

6.3.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

6.3.3 ค่าร้อยละ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) นำเสนอผลการวิจัยดังนี้

1. สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
M	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าทีแบบไม่อิสระ (dependent t-test)
*	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- 2.1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง
- 2.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
- 2.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมและระยะเวลาติดตามผล

3. ผลการวิเคราะห์

3.1 สถิติข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (30 คน)	ร้อยละ (100.00)
เพศ		
ชาย	10	33.33
หญิง	20	66.67

จากตารางที่ 4.1 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 30 คน เป็นเพศชาย จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และเพศหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็น 66.67 ตามลำดับ

3.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

กลุ่มทดลอง	n	M	SD	t	Sig.
ก่อนการทดลอง	30	120.90	16.84		
หลังการทดลอง	30	137.73	15.67	-6.010*	.000

* $p < .05$

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ภายหลังจากที่นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้สูงขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ โดยก่อนการทดลองมี

คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 120.90 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 16.84 และ หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 137.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 15.67 ตามลำดับ

3.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมและระยะการติดตามผล

ตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมและระยะการติดตามผล

กลุ่มทดลอง	n	M	SD	t	Sig.
ก่อนการทดลอง	30	137.73	15.67	-.844*	.405
หลังการทดลอง	30	138.13	15.35		

จากตารางที่ 4.3 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ในระยะหลังทดลองและระยะติดตามผล ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ย ระยะหลังทดลอง เท่ากับ 137.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 15.67 และระยะติดตามผล มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 138.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 15.35 ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) ผู้วิจัย ได้นำเสนอการสรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มทดลอง หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมและระยะติดตามผล

1.2 สมมติฐานในการวิจัย

1.2.1 นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้สูงขึ้นภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

1.2.2 นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมและระยะติดตามผลไม่แตกต่างกัน

1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) จำนวน 9 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 290 คน

1.3.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

2. ผลการวิจัย

2.1 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามข้อสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้

2.2 ภายหลังจากทดลองและระยะติดตามผล นักเรียนกลุ่มทดลอง มีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้

3. อภิปรายผล

จากการศึกษา เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนानันท์อุปถัมภ์) สามารถอภิปรายได้ดังนี้

3.1 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้ มีเหตุผล 3 ประการ

ประการแรก ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต ได้ทำการสร้างอย่างถูกต้องตามแนวคิดการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตของกาเรท ดเว็ค(2006) ประการที่สอง ใช้เกมที่หลายหลายร่วมกับเทคนิคอื่นๆเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนานและท้าทายในการเรียนรู้ และประการที่สาม ชุดกิจกรรมแนะแนวได้สร้างขึ้นตามกระบวนการที่สมรรถองดี และปราณี งามสูตร (2545) ได้แก่ วงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน “ERGA” ได้อย่างเหมาะสมและตรงตามกลุ่มเป้าหมาย จากการใช้วงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน นักเรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ผ่านกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้น คือ เกม กรณีศึกษาและสถานการณ์จำลอง นักเรียนจึงได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การสะท้อนกลับการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนได้แสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันทำให้เกิดความรู้ใหม่ๆมากขึ้น อีกทั้งยังได้ร่วมกันสร้างความรู้และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ สุดท้ายนักเรียนได้ฝึกการวางแผนการพัฒนาดตนเองและนำไปปฏิบัติต่อไปเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน

(วัฒนานันท์อุปถัมภ์) ทั้ง 8 กิจกรรมที่จัดขึ้นทำให้นักเรียนมีการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ที่มากขึ้น โดยกิจกรรมแนะแนวทั้ง 8 กิจกรรม จัดตามนิยามทั้ง 3 ด้าน ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ) เป็นกิจกรรมแรกเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียนกับผู้วิจัยและระหว่างที่เข้าร่วมกิจกรรมและเป็นการชี้แจงให้นักเรียนทราบความหมายความสำคัญและประโยชน์ของการมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ โดยการใช้เทคนิคต่างๆรวมกัน เช่น กลุ่มสัมพันธ์ เกม บรรยาย อภิปราย กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนได้ละลายพฤติกรรม ได้รู้จักเพื่อน และรู้วัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม อีกทั้งบทบาทหน้าที่ของตนเองในการร่วมกิจกรรม

กิจกรรมที่ 2 และ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของความตั้งใจเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญา มีแนวทางในการพัฒนาตนเองในด้านความตั้งใจเรียนที่ถูกต้อง โดย กิจกรรมที่ 2 ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู เป็นการสำรวจนิสัยในการเรียนของตนเอง โดยการตอบคำถามลงในใบงานที่เป็นการแสดงความคิดเห็นและการเลือกจะปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ต่างๆ (สถานการณ์สมมติ) และเล่นเกม wordwall เพื่อจับคู่การเรียนรู้กับการกระทำที่ถูกต้องในสถานการณ์ต่าง ๆ จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงแนวทางในการพัฒนาตนเองในด้านความตั้งใจเรียนที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตของดเว็ค ตามด้วยกิจกรรมที่ 3 ฟังให้ดีมีคำตอบ เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของความตั้งใจเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญาและเห็นประโยชน์ของการตั้งใจเรียน โดยครูนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของสมอง รูปแบบของเพื่อนและ 7 ข้อความสำเร็จ และให้นักเรียนลองตั้งใจฟัง จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกมตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Quizizz จากการใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมแนะแนวทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ร่วมทำกิจกรรมอย่างสนุกสนานยิ่งขึ้น ทั้ง 2 กิจกรรมนักเรียนจะได้รู้จักตนเอง และได้ตั้งใจเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถที่เรียนรู้ได้ว่าหากเรา รู้ลักษณะนิสัยของตนเองและได้ลองพัฒนาความตั้งใจในการเรียนให้ดีขึ้นจะทำให้สามารถเรียนรู้ในด้านต่างๆ ได้ดีมากขึ้น ส่งผลให้การพัฒนาด้านการตั้งใจเรียนของนักเรียนเกิดผลที่ดี

กิจกรรมที่ 4 และ 5 เป็นการใช้เกมที่มีความแตกต่างกันเพื่อทำให้เกิดความหลากหลายในการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญา ได้ลงมือปฏิบัติเพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง สามารถวิเคราะห์และบอกความสำคัญของความพยายามในการเรียนและการใช้ชีวิตได้ อีกทั้งมีแนวทางในการค้นคว้า ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างถูกต้อง โดยกิจกรรมที่ 4 คือ ความรู้ คือ อาวุธ โดยนักเรียนจะเล่นเกมตอบคำถาม โดยการจับคู่และมีการแข่งขันกันหาคำตอบจากกับคู่อื่นๆจากคำถามความรู้

รอบตัวที่คู่แฉกให้ พร้อมการระบุแหล่งที่มาของคำตอบ กิจกรรมนี้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหา คำตอบ เกิดความพยายามและความท้าทายในการเรียนรู้ ตามแนวคิดของกรอบความคิดแบบเติบโต และได้ฝึกการทำงานร่วมกันอีกด้วย

ส่วนกิจกรรมที่ 5 ออกาฐ์ก็ลองดู เป็นการ ใช้ Coding game ให้นักเรียนทำการ ถอดรหัสเพื่อหาตัวอักษรมาเรียงเป็นคำพร้อมหาความหมาย โดยนักเรียนสามารถถอดแบบตัวอักษร ตัวสุดท้ายของตนเองได้ด้วย กิจกรรมดังกล่าวนี้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและชื่นชอบเนื่องจากมี ความแปลกใหม่เป็นการกระตุ้นความพยายามในการเรียนรู้และหาคำตอบของนักเรียนได้เป็นอย่างดี จากระหัสตัวเล่นที่ครูกำหนดให้ หลังจากนั้นยังได้ทดลองตั้งรหัสด้วยตัวเองทำให้เกิดการเรียนรู้ การทำกิจกรรมใหม่ๆ จากกิจกรรมทั้ง 2 ส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนากรอบความคิดแบบ เติบโตด้านการเรียน ด้านการค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ

กิจกรรมที่ 6 และ 7 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุแบบอย่างที่ดีที่ ตนเองชื่นชมและยึดถือสามารถวิเคราะห์และเลือกแบบอย่างที่ดีที่เหมาะสมกับตนเองในด้านการ เรียนและการใช้ชีวิตได้ ตามแนวคิดเกี่ยวกับการมีกรอบความคิดแบบเติบโตของดเว็ค โดยกิจกรรม ที่ 6 All about Idol ใช้เทคนิคกรณีตัวอย่างของบุคคลที่ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆ เช่น ‘เจ.เค. โรวลิ่ง’ ‘ลิซ่า BLACKPINK’ เป็นต้น และให้นักเรียนทำการศึกษาข้อมูลเป็นกลุ่มและสรุปเป็น Mind mapping เกี่ยวกับข้อคิดและแนวทางในการพัฒนาตนเองที่ได้จากบุคคลกรณีตัวอย่างเหล่านั้น และเกม quizlet เพื่อแข่งตอบคำถามจากสิ่งที่เพื่ออภิปราย และสร้างข้อสรุปร่วมกันว่า บุคคล เหล่านั้น มีความพยายามให้การเรียนรู้ ฝึกฝน อดทนและไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค ต่อเนื่องด้วย จาก กิจกรรมนี้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของบุคคลหลายสาขาที่ประสบความสำเร็จได้และได้เรียนรู้ว่า ความฉลาด ความสามารถของทุกคนสามารถพัฒนาได้ หากไม่หยุดพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

กิจกรรมที่ 7 คือ ฉันจะฟังที่เธอบอก ใช้เทคนิค กรณีตัวอย่างร่วมกับการเล่นเกม Wordwall โดยการใช้กรณีตัวอย่างเป็นเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ร่วมเรียนรู้การพัฒนา ตนเองของเพื่อนในการเรียน การเตรียมตัวสอบ โดยผู้วิจัยให้นักเรียนสำรวจพฤติกรรมเตรียมตัว สอบจากคำถามที่ผู้วิจัยสอบถามทีละข้อ เพื่อให้นักเรียนรู้จักตนเองและขออาสาสมัครนักเรียนที่มี ผลการเรียนดี 3 คน พุดนำเสนอเกี่ยวกับวิธีการเรียนและการอ่านหนังสือของตนเอง นักเรียนจึงได้รับ ฟังคำแนะนำจากเพื่อนตัวแทน ได้ตัวอย่างที่ดีในการเตรียมตัวสอบเพื่อนำมาปรับใช้กับตนเอง ส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี

กิจกรรมที่ 8 เป็นกิจกรรมปัจฉิมนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning) กัน) จัดกิจกรรมโดยใช้วงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนและเกมบอร์ดออนไลน์ Quizwhizzer

เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สะท้อนกลับการรับรู้ สรุปสาระสู่ชีวิต และคิดเพื่อนำสู่การปฏิบัติ กิจกรรมเป็นการสรุปและกระตุ้นกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้เกี่ยวกับการตั้งใจ การศึกษาค้นคว้าหาความรู้ทดลองทำสิ่งใหม่ๆและการรับฟังคำแนะนำและทำตามแบบอย่างที่ดีซึ่งเป็นส่งผลให้นักเรียนมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้และยังกระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งนักเรียนจะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความสามารถและสติปัญญาของตนเองได้ จากกิจกรรมทั้ง 8 ที่กล่าวมานักเรียนที่ร่วมกิจกรรมและสามารถจะได้รับการชื่นชมและรางวัล อีกทั้งยังไม่เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนให้นักเรียนได้รับการพัฒนาและมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้สูงขึ้น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของมุกดา อคทน (2561, น.87) ที่ได้ศึกษา เรื่อง ผลของโปรแกรมการพัฒนากรอบความคิดเติบโตในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งสรุปไว้ว่า คะแนนกรอบความคิดเติบโตของกลุ่มทดลองในระยะหลังการทดลองสูงกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และสอดคล้องกับการวิจัยของ Elia Firda Mufidah (2019) เรื่อง Use of Game-Based Guidance to Increase Career Awareness of Street Children สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1) การจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อเพิ่มความตระหนักรู้ในอาชีพของเด็กข้างถนนพบว่าเด็กมีความตระหนักรู้ในอาชีพสูงขึ้น เด็กที่อยู่ในระดับต่ำถึงกลาง มีความตระหนักรู้สูงขึ้น และ 2) การใช้เกมทำให้เด็กมีความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมมากขึ้น และสอดคล้องกับณัฐวิวี นงนุช (2552) เรื่อง ผลของกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ การรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลวรรณ เพชรเศรษฐ์ (2561) เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้กรอบความคิดแบบเติบโตเพื่อพัฒนาการตั้งเป้าหมายทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 2 โรงเรียนजरเกียรติศึกษา จังหวัดภูเก็ต ผลวิจัยพบว่า ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการตั้งเป้าหมายทางการศึกษาสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้กรอบความคิดแบบเติบโต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 ผลการทดลองตามสมมติฐานข้อที่ 2 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) และระยะติดตามผลไม่แตกต่างกัน เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมแนะแนวใช้เวลาในการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 1 เดือน นักเรียนได้เกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ อีกทั้งการใช้เกมที่หลากหลายยังทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในทุกๆ

กิจกรรม ซึ่งความสนุกสนานของการเล่นเกมและการทำกิจกรรมส่งผลให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมแนะแนวอย่างเต็มที่ สอดคล้องกับ Elia Firda Mufidah (2019) ที่กล่าวว่า การใช้เกมทำให้เด็กมีความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมมากขึ้น

นอกจากนี้ นักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้อย่างแท้จริง และกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้นเน้นเกมที่มีความแปลกใหม่นักเรียนยังไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นเกมนั้น จึงมีความสนใจในการเรียนรู้เป็นอย่างดี และสามารถนำเกมเหล่านี้ไปปรับใช้ในการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆที่นักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งกิจกรรมแนะแนวที่ใช้เกมเน้นการที่ผู้เรียนได้ลงมือในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง เช่น การหาคำตอบจากคำถามที่เป็นความรู้รอบตัว การสร้าง Coding game การฝ่าฟันเขาวงกตในเกมตอบคำถาม wordwall ซึ่งนักเรียนสามารถเข้าไปฝึกฝนได้ตลอดเวลาเพื่อให้เกิดความคงทนของความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับกำพล ดำรงวงศ์ (2535, น. 11 อ้างถึงใน ญัฐวีร์ นงนุช 2552) ที่ว่า เกม เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง การใช้เกมจึงเป็นประสบการณ์ตรงที่นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด มีความคิดริเริ่ม เกิดจินตนาการอันเป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าทางระดับสติปัญญาของนักเรียน และสอดคล้องกับญัฐวีร์ นงนุช (2563) ที่ได้กล่าวสรุปเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในชั้นเรียน ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งการนำเข้าสู่บทเรียน การสอนและการประเมินผล โดยเกมเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้และความเข้าใจมากขึ้น รู้จักการหาเหตุผลและตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความคงทนของความรู้ได้ดี ทำให้หลังจากจัดกิจกรรมแนะแนวผ่านไปเป็นเวลา 2 สัปดาห์ คะแนนเฉลี่ยกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ยังมีผลคะแนนเฉลี่ยไม่เปลี่ยนแปลงจากหลังการทดลอง แสดงให้เห็นถึงความคงทนของกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนที่เกิดจากการได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับวรรณิศา ปลอดภัย (2555) เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน การวิจัยพบว่า ในระยะหลังการทดลองกับระยะติดตามผลนักเรียนที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนไม่แตกต่างกัน

4. ข้อเสนอแนะ

4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการศึกษาเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) พบว่าทำให้เกิดการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้จึงมีข้อเสนอแนะนำไปใช้ดังนี้

4.1.1 จากการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) สามารถช่วยในการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนได้ ดังนั้นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนที่อยู่ในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลาย เช่น ครูแนะแนว สามารถนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ไปใช้ในโรงเรียนต่างๆ เพื่อให้เกิดการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยปรับให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนและความพร้อมของโรงเรียน เช่น สื่อเทคโนโลยีและระบบอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

4.1.2 การนำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ไปใช้ควรศึกษาขั้นตอน หลักการ เทคนิค วิธีการ ข้อดี ข้อจำกัดอย่างละเอียดเพื่อจะสามารถ นำไปปฏิบัติได้ตรงตามวัตถุประสงค์ อีกทั้งการเลือกใช้เนื้อหากิจกรรมที่สอดคล้องกับนักเรียน การศึกษาวิธีในการสร้างเกมตอบคำถามออนไลน์ต่างๆจากคู่มือภายในเว็บไซต์

4.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

4.2.1 การวิจัยครั้งนี้เน้นการวิจัยในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เท่านั้น จึงมีข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปโดยทำไปทดลองศึกษาวิจัยในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อศึกษาว่าจะมีผลการศึกษาอย่างไรเหมือนหรือแตกต่างกันไม่อย่างไร

4.2.2 ควรศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตในด้านอื่นๆเพิ่มเติม เช่น ด้านการตั้งเป้าหมาย ด้านการตอบสนองต่อความท้าทาย และด้านการหาสาเหตุของความล้มเหลว เพิ่มเติม

4.2.3 ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มกลุ่มควบคุม เพื่อเป็นการเปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กมล รอดคล้าย. (ม.ป.ป.). *อัจฉริยะหรือพรสวรรค์ไม่สำคัญเท่า GROWTH MINDSET*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและศูนย์จิตวิทยาการศึกษา มูลนิธิยุวสถิรคุณ.
- กมลวรรณ ตั้งคง. (2561). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามเทคนิคตัวแบบเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการความอดทนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรานกระต่ายพิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนวสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (ม.ป.ป.). *กิจกรรมแนะแนวตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3*. สืบค้นจาก <http://promote-ed.ubon2-ed.go.th>
- คณะกรรมการกิจกรรมแนะแนว ฝ่ายการศึกษา อัครสังฆมณฑลกรุงเทพมหานคร. (2553). *แผนกิจกรรมแนะแนว ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. กรุงเทพมหานคร: อัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ.
- จารุวรรณ แสงด้วง. (2556). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาจิตวิทยาเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผดุงปัญญา จังหวัดตาก*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี.
- ชนิดา รุ่งเรือง และเสรี ชัดแจ่ม. (2559). กรอบแนวคิดแบบเดิบโต : แนวทางใหม่แห่งการพัฒนาศักยภาพมนุษย์. *วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา*, 14(1), 1-13.
- ณัฐวิรี นงนุช. (2552). *ผลของกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ณัฐภา พิวมา. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*. สืบค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rpu/article/download/257367/171558/941309>.

- ณัฐพล พูลนาผล. (2562). การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ: กรณีศึกษาสวนลุมพินี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ตฤภัทร โลหะพงศธร. (2563). เวทมนตร์จากความลึกลับเหลวกับหัวใจที่ไม่เคยยอมแพ้ของ 'เจ.เค. โรว์ลิง'. สืบค้นจาก <https://becommon.co/life/the-writers-room-j-k-rowling/#accept>.
- ธีรภาพ แซ่เจี่ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- นิรมล สิริภักคันทน์, จุฬารัตน์ วัฒนะ และณัฐวิจิตร เลิศพงษ์รุจิกร. (2563). การจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 20(2), 174. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/spurhs/issue/download/16732/4071>.
- เนตรนิยามาศ วรรณพยนต์. (2560). วิถีครูกับการพัฒนากรอบแนวคิดศิษย์. *วารสารหาดใหญ่วิชาการ*, 15(2), 185-195. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/HatyaiAcademicJournal/article/download/105547/83778/268241>.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปราณี ทองคำ. (2534). *เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์*. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2545). *การพัฒนากิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา*. ใน *ประมวลชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมแนะแนว หน่วยที่ 10*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พิชญา สวนช่วย. (2560). ผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมเกมโดยประยุกต์ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำที่มีต่อสมาธิของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พิชาวีร์ เมฆขยาย. (2562). 10 วิธีพัฒนา Growth Mindset กุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จ. สืบค้นจาก <https://www.bypichawee.co/single-post/10-howto-growthmindset>.

- พิมพ์พร บัวทอง. (2562). ผลของโปรแกรมพัฒนากรอบคิดเติบโตต่อกรอบคิดด้านความฉลาดทาง
ภาษาอังกฤษและการฟื้นคืนได้ทางการเรียนของนักเรียนด้อยโอกาส โดยมีการรับรู้
การสนับสนุนของครูภาษาอังกฤษเป็นตัวแปรกำกับ. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ภัทรศยา อ่ำถายอง. (2564). เบื้องหลังความสำเร็จของ "ลิซ่าBLACKPINK" ผู้ยอดพีรอลับมีทะเลดู 7
แสน !. สืบค้นจาก <https://www.nationtv.tv/original/378838144>.
- มารุต พัฒผล.(ม.ป.ป.). เอกสารประกอบการเรียนรู้ รายวิชา สัมมนาวัตกรรมการโค้ชเพื่อการรู้คิด
(การโค้ชเพื่อเสริมสร้าง Growth mindset ของผู้เรียน). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรี
นครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก [https://drive.google.com/file/d/1T8jb5CUxmWDMPm-
bRW2QcOr4DA2pCMBL/view](https://drive.google.com/file/d/1T8jb5CUxmWDMPm-bRW2QcOr4DA2pCMBL/view).
- มูทิตา อุดทน. (2561). ผลของโปรแกรมการพัฒนากรอบความคิดเติบโตในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา,
ชลบุรี.
- รชนีกร ศรีฟ้าวัฒนา. (2562). ครูป๊าย วรวิทย์ สืบสมุท: ใช้ 'บอร์ดเกม' เสกคาบว่างในวิชาแนะแนวให้
หายไป. สืบค้นจาก [https://thepotential.org/creative-learning/krupui-boardgame-
interview](https://thepotential.org/creative-learning/krupui-boardgame-interview).
- เรียม ศรีทอง.(2559). การออกแบบกิจกรรมแนะแนวที่เน้นการพัฒนาทักษะสำหรับผู้เรียน .
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- วรรณิศา ปลอดโปร่ง. (2555). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองใน
การเลือกแผนการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช, นนทบุรี.
- วิไวยวรรณ เพชรเศรษฐ์. (2561). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้กรอบความคิดแบบเติบโต
เพื่อพัฒนาการตั้งเป้าหมายทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขจร
เกียรติศึกษา จังหวัดภูเก็ต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, นนทบุรี.
- ศูนย์จิตวิทยาการศึกษา มูลนิธิยุวสถิรคุณ.(ม.ป.ป.).การพัฒนากรอบความคิด Growth mindset.
ศูนย์จิตวิทยาการศึกษา มูลนิธิยุวสถิรคุณ. สืบค้นจาก
<https://libchun.krookorsornor.com/ebook.php?n=526>.

- ศูนย์จิตวิทยาการศึกษา. (2558). *Mindset กรอบความคิด*. กรุงเทพฯ: ศูนย์จิตวิทยาการศึกษา มูลนิธิยุวสถิรคุณ.
- ศูนย์วิชาการและเครือข่ายวิชาการด้านเด็ก เยาวชนและครอบครัว คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2562). *เอกสารวิชาการ การส่งเสริมกระบวนการคิด (Mindset) เด็กและเยาวชนสู่ประเทศไทยยุค 4.0*. สืบค้นจาก <http://www.cydcenter.com>.
- สมร ทองดี, ปราณีย์ รามสูต. (2545). *แนวคิดในการพัฒนากิจกรรมแนะแนว.ใน (ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมแนะแนว หน่วยที่ 9)*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมชิราช.
- สมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ. (2562). *นวัตกรรมทางความคิด สมัชชาพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ประจำปี 2562*. โรงแรมปรีนซ์พาเลซ กรุงเทพมหานคร. สืบค้นจาก <https://www.dcy.go.th/publication/1646025349906>.
- สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย.(2559). *การจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนว จัดพิมพ์โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ชุมนุมสหกรณ์ กรุงเทพมหานคร*.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.(ม.ป.ป.).*กิจกรรมแนะแนวตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนวสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา*.
- เหิงยง, ถิ หลือ อี้. (2556). *การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นคร โฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม*. (สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อังคณา เมตุลา. (2546). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการที่มีต่อการรู้จักและเห็นคุณค่าในตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสหราษฎร์รังสฤษดิ์ จังหวัดนครพนม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมชิราช, นนทบุรี.
- อังฉรา เปรมปรีดา. (2558). *ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ปัตตานี.

- อุไร จักร์ตรีมงคล. (2560). การพัฒนารูปแบบการสอนสถิติพื้นฐานตามแนวทางกรอบความคิดเปิดกว้าง สำหรับนิสิตปริญญาตรี. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ :วารสารการวัดผลการศึกษา, 35(98), 1-11.
- Blue O'Clock. (2563). 10 บทเรียนความล้มเหลวของ Jack Ma จากยาจกสู่มหาเศรษฐีที่ร่ำรวยที่สุดในประเทศจีน. สืบค้นจาก <https://www.blueoclock.com/top-10-jack-ma-failures/>.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. New York: Random House.
- _____. (2006). *Mindset ใช้ความคิดเอาชนะโชคชะตา*. แปลจาก *Mindset: The New Psychology of Success*. โดย (2561) (พรรณณี ชูจิรวงศ์) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วีเลิร์น.
- _____. (2012). *Mindset: How you can fulfill your potential*. Constable & Robinson Limited.
- Mufidah, E. F. (2019). Use of Game-Based Guidance to Increase Career Awareness of Street Children . *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*,6(1).125-132.
- Tuemaster. (2564). ทอมัส เอดิสัน นักประดิษฐ์ คิดค้นทางด้านฟิสิกส์ ผู้เปลี่ยนโลกด้วยสิ่งประดิษฐ์ เทคโนโลยีกว่า 1,000 ชิ้น. สืบค้นจาก <https://tuemaster.com/blog/ทอมัส-เอดิสัน-นักประดิษฐ์/>.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ

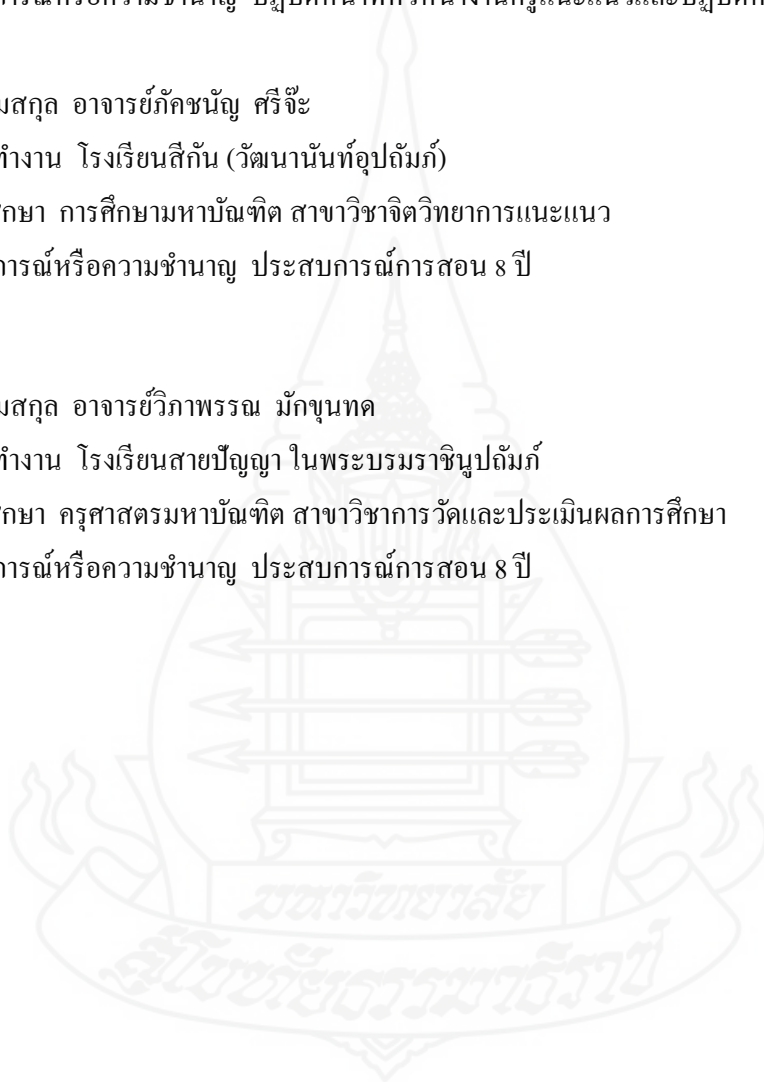
ภาคผนวก ก

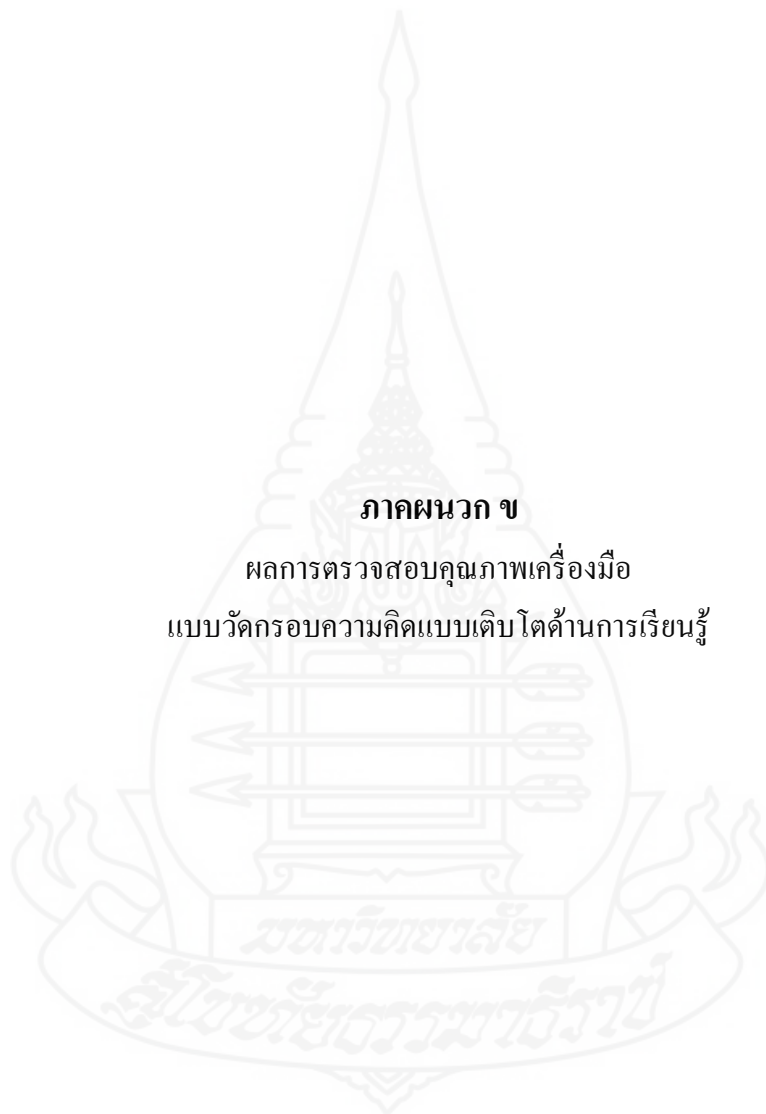
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิและหนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล อาจารย์มารุต ศักดิ์แสงวิจิตร
สถานที่ทำงาน โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครอุบลรัตน์)
วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว
ประสบการณ์หรือความชำนาญ ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้างานครูแนะแนวและปฏิบัติหน้าที่สอน 5 ปี
2. ชื่อ - นามสกุล อาจารย์ภัคชนัญ ศรีจ๊ะ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครอุบลรัตน์)
วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว
ประสบการณ์หรือความชำนาญ ประสบการณ์การสอน 8 ปี
3. ชื่อ - นามสกุล อาจารย์วิภาพรรณ มุกขุนทด
สถานที่ทำงาน โรงเรียนสายปัญญา ในพระบรมราชินูปถัมภ์
วุฒิการศึกษา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา
ประสบการณ์หรือความชำนาญ ประสบการณ์การสอน 8 ปี





ภาคผนวก ข

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

**ตารางผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของ
แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้**

ข้อ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผลการคัดเลือก
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	0	+1	+1	0.6	คัดเลือกไว้
2	0	+1	+1	0.6	คัดเลือกไว้
3	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
4	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
5	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
6	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
7	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
8	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
9	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
10	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
11	+1	0	+1	0.6	คัดเลือกไว้
12	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
13	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
14	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
15	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
16	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
17	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
18	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
19	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
20	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
21	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
22	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
23	+1	0	0	0.3	คัดออก
24	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้

ตารางผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของ
แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ (ต่อ)

ข้อ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ผลการคัดเลือก
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
25	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
26	+1	0	0	0.3	คัดออก
27	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
28	+1	0	-1	0	คัดออก
29	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
30	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
31	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
32	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
33	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
34	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
35	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
36	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
37	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
38	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
39	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้
40	+1	+1	+1	1.0	คัดเลือกไว้

ผลการวิเคราะห์การหาค่าความเที่ยง และค่าอำนาจจำแนก
ของแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก	ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก
1	.289	20	.222
2	.280	21	.262
3	.326	22	.259
4	.422	23	.464
5	.188*	24	.196*
6	.335	25	.244
7	.139*	26	.615
8	.334	27	.504
9	.315	28	.494
10	.369	29	.342
11	.313	30	.538
12	.393	31	.249
13	.511	32	.305
14	.170*	33	.530
15	.582	34	.291
16	.284	35	.218
17	.497	36	.206
18	.346	37	.257
19	.393		

ค่าความเที่ยงของแบบวัดทั้งหมดเท่ากับ 0.85



ภาคผนวก ค

แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

คำชี้แจง

1. แบบวัดฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียน

2. เกณฑ์ระดับความคิดเห็น

- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย
- 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 4 หมายถึง เห็นด้วย
- 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

คำชี้แจง : โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง โดยเลือกข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		1	2	3	4	5
1. ด้านการตั้งใจเรียน						
1	การเข้าเรียนตรงเวลาสม่ำเสมอจะทำให้ตามทันเนื้อหาที่เรียนและเกิดความเข้าใจมากขึ้น					
2	การเข้าเรียนสายบ่อยครั้งไม่ได้ส่งผลต่อการเรียนเสมอไป					
3	หากมีกิจกรรมหรือธุระที่ซ้อนเวลาเดียวกับเวลาเรียน ข้าพเจ้าจะเลือกการเรียนก่อนเพราะมีความสำคัญกว่า					
4	การตั้งใจฟังขณะครูสอนในห้องอยู่เสมอ เพราะทำให้จดจำได้ดีและได้ความรู้ใหม่ๆที่อาจไม่มีในหนังสือเรียน					
5	การซักถามครูผู้สอนทันที เมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาระหว่างการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความเข้าใจบทเรียนมากขึ้น					
6	การร่วมแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนเมื่อครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ เพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของตนเองและเกิดความเข้าใจที่ถูกต้องในบทเรียนมากขึ้น					
7	การไม่อายเมื่อแสดงความคิดเห็น หรือตอบผิด เป็นวิธีการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		1	2	3	4	5
8	การทำงานและส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามเวลาเสมอ เป็นความท้าทาย ทำให้เกิดความพยายามและความรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น					
9	การทำงานและส่งงานช้าไม่ใช่เรื่องใหญ่ หากงานที่ส่งสวยงาม และถูกต้องตามคำสั่ง					
10	การให้ความสนใจกับการอ่านหนังสือเพื่อเตรียมตัวสอบ จะทำให้สามารถทำข้อสอบได้คะแนนดี					
11	การทบทวนบทเรียนทุกรายวิชาอย่างสม่ำเสมอ เป็นการฝึกฝนอย่างหนึ่งซึ่งจะทำให้ข้าพเจ้าเก่งขึ้น					
2. ด้านการค้นคว้าหาความรู้หรือทดลองทำสิ่งใหม่ๆ						
12	เมื่อมีปัญหาหรือเกิดข้อสงสัย ข้าพเจ้าจะค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด ผู้รู้ หรือสื่อออนไลน์แหล่งที่น่าเชื่อถือ เพื่อหาคำตอบ หรือนำมาใช้ในการแก้ปัญหา					
13	เมื่อต้องการคำตอบข้อสงสัยที่ยากู้ การอ่านหนังสือเพียง 1 เล่ม ก็เพียงพอ					
14	การอ่านหนังสือหลายเล่มจะทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลาย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตได้					
15	เมื่อมีเวลาว่าง ข้าพเจ้ามักจะฝึกทำสิ่งต่าง ๆ จากการดูวิดีโอในสื่อออนไลน์ เช่น ทำอาหาร ฝึกเดิน หรือฝึกภาษา เพราะเชื่อว่า คนที่มีความรู้รอบด้านจะสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง					
16	การเรียนพิเศษในรายวิชาที่ไม่ถนัด ทำให้สามารถเรียนรายวิชานั้น ๆ ได้ดีขึ้น					
17	การเรียนพิเศษไม่สามารถทำให้เก่งขึ้นรายวิชานั้น ๆ ได้ หากพื้นฐานเดิมเป็นคนไม่เก่งอยู่แล้ว					
18	การเรียนเต้น เรียนร้องเพลงหรือเล่นดนตรี เป็นเรื่องของคนที่ มีพรสวรรค์เท่านั้น					

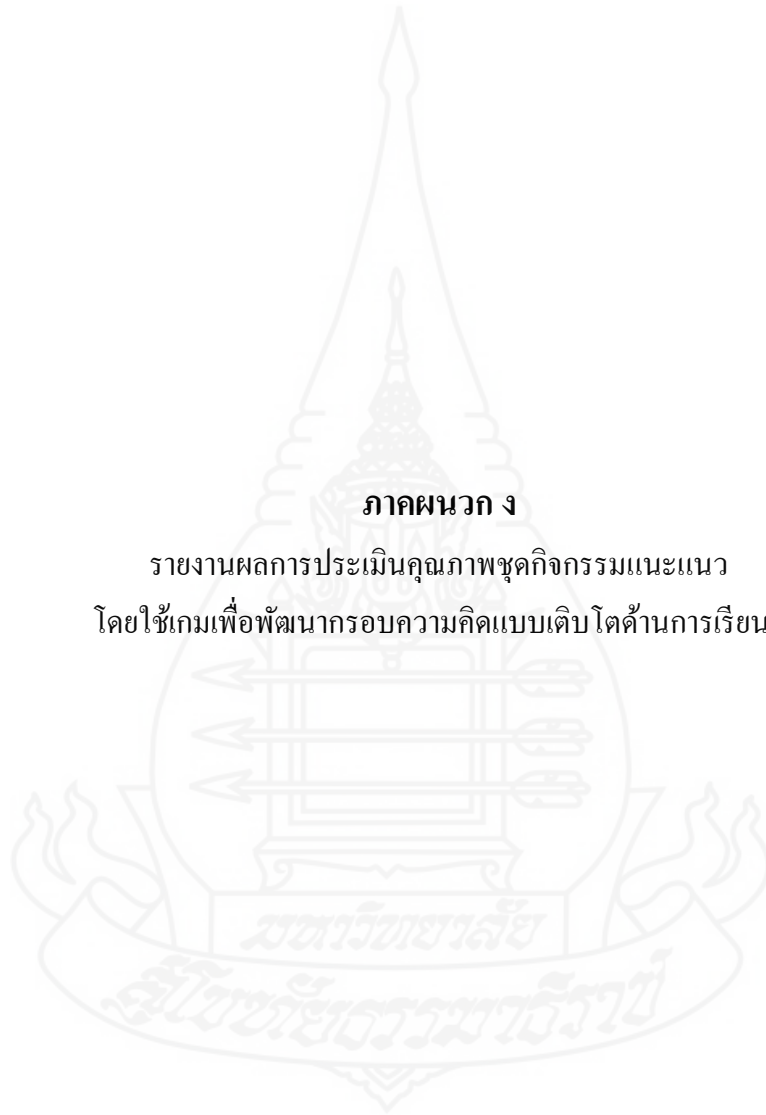
ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		1	2	3	4	5
19	การเรียนเต้น เรียนร้องเพลงหรือเล่นดนตรี เป็นสิ่งที่ทุกคนทำได้เพียงแค่เรียนรู้และพยายามฝึกฝน					
20	การทดลองทำสิ่งใหม่ๆ เป็นเรื่องท้าทายและทำให้เกิดการเรียนรู้เสมอ					
21	เมื่อให้เลือกทำสิ่งที่ถนัดอยู่แล้วกับทดลองทำสิ่งใหม่ๆที่ไม่คุ้นเคย ข้าพเจ้าจะเลือกทำสิ่งที่ถนัด เพราะกลัวความผิดพลาด					
22	ข้าพเจ้าสามารถเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบพื้นฐานของความเป็นตัวของตัวเองได้เสมอด้วยการค้นคว้าเพิ่มเติมและลองทำสิ่งใหม่ๆ					
3. ด้านการทำตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่ดี						
23	การมองหาบทเรียนและแรงบันดาลใจจากความสำเร็จของผู้อื่น แล้วนำมาเป็นต้นแบบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองจะทำให้ข้าพเจ้าเป็นคนที่เก่งขึ้นได้					
24	การดูตัวอย่างวิธีการเรียนของเพื่อนที่เรียนเก่งหลายๆคนและทำตามจะทำให้ข้าพเจ้าเก่งขึ้นอย่างแน่นอน					
25	เมื่อเห็นศิลปินที่ชื่นชอบมีความสามารถในการเต้น การแสดงหรือการร้องเพลง ทำให้ข้าพเจ้าพยายามฝึกฝนตนเอง เพื่อให้มีความสามารถเหมือนศิลปินเหล่านั้น					
26	หากเลือกตัวอย่างในการเรียนรู้และการใช้ชีวิตที่ถูกต้อง ข้าพเจ้าจะสามารถพัฒนาความสามารถและสติปัญญาของตัวเองได้อย่างแน่นอน					
27	การได้ทำตามแบบเพื่อนๆนั้นเป็นเรื่องสนุก ไม่ว่าจะการกระทำนั้นจะผิดหรือถูกก็ตาม					
28	ข้าพเจ้ายินดีให้คุณครูให้คำแนะนำหรือชี้แนะต่อความสามารถในการเรียน เพื่อนำไปพัฒนาตนเองให้เรียนได้ดีขึ้น					
29	เมื่อได้รับคำวิจารณ์ในสิ่งที่ฉันทำผิดพลาด ข้าพเจ้าจะใช้มันเป็นบทเรียนและปรับปรุงข้อผิดพลาดนั้นให้ดีขึ้น					
30	เมื่อได้รับคำวิจารณ์หรือข้อมูลป้อนกลับในเชิงลบไม่ว่าจะมีประโยชน์หรือไม่ก็ตาม ข้าพเจ้าจะไม่สนใจคำวิจารณ์เหล่านั้นเลย					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		1	2	3	4	5
31	การฟังคำวิจารณ์เป็นเรื่องที่น่าเบื่อและบางครั้งทำให้รู้สึกไม่พอใจ เพราะไม่ได้ช่วยให้ทำให้ข้าพเจ้าเก่งขึ้น					
32	ข้าพเจ้าสามารถรับฟังคำวิจารณ์ทั้งทางบวกและทางลบได้เป็นอย่างดี และเลือกคำวิจารณ์ที่มีประโยชน์ไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาความสามารถของตนเอง					
33	การฟังคำแนะนำของผู้ที่มีประสบการณ์ จะทำให้สามารถนำคำแนะนำไปพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้อย่างแน่นอน					



ภาคผนวก ง

รายงานผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนว
โดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้



ผลคะแนนพิจารณาคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนว
ตารางแสดงผลคะแนนการพิจารณาคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนา
กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1. การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ)	5	4.86	5	4.95
2. ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจกู	5	4.86	5	4.95
3. ฟังให้ดีมีคำตอบ	5	5	5	5
4. ความรู้ คือ อาวุธ	5	5	5	5
5. อยากรู้ก็ลองดู	5	5	5	5
6. All about Idol	5	5	5	5
7. ฉันจะฟังที่เธอบอก	5	5	5	5
8. บัณฑิตนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning) กัน)	5	5	5	5
ค่าเฉลี่ยรวม				4.98

ผลการพิจารณาคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนว
ตารางการวิเคราะห์คุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนา
กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ (ด้าน)	ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
1. การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ)	-	4.95	เหมาะสม มากที่สุด
2. ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู	การตั้งใจเรียน	4.95	เหมาะสม มากที่สุด
3. ฟังให้ตีมีคำตอบ		5	เหมาะสม มากที่สุด
4. ความรู้ คือ อาวุธ	การค้นคว้าหา	5	เหมาะสม มากที่สุด
5. อยากรู้ก็ลองดู	ความรู้	5	เหมาะสม มากที่สุด
6. All about Idol	การทำตาม	5	เหมาะสม มากที่สุด
7. ฉันจะฟังที่เธอบอก	แบบอย่างหรือ คำแนะนำที่ดี	5	เหมาะสม มากที่สุด
8. บังนิมนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning)กัน)	-	5	เหมาะสม มากที่สุด
รวม		4.98	เหมาะสม มากที่สุด

ภาคผนวก จ

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้



รายละเอียดชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานันท์อุปถัมภ์) จังหวัดกรุงเทพมหานคร

ครั้งที่	กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ (ด้าน)	วัตถุประสงค์	เทคนิค
1	การปฐมนิเทศ (เปิดความคิด เปิดใจ)	-	1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่าง นักเรียนกับผู้วิจัยและระหว่างเพื่อที่ เข้าร่วมกิจกรรม 2. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของการมี กรอบความคิดแบบเติบโตด้านการ เรียนรู้ 3. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ บทบาทหน้าที่ของผู้วิจัยและ นักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม	1.กลุ่ม สัมพันธ์ 2.เกม 3.บรรยาย 4.อภิปราย
2	ตั้งใจเรียนแค่ ไหนถามใจดู	ด้านการตั้งใจ เรียน	1. เพื่อให้ให้นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญของความตั้งใจเรียนเพื่อ พัฒนาความสามารถและสติปัญญา 2. เพื่อให้ให้นักเรียนสำรวจนิสัยในการ เรียนของตนเอง 3. เพื่อให้ให้นักเรียนมีแนวทางในการ พัฒนาตนเองในด้านความตั้งใจ เรียนที่ถูกต้อง	1.สถาน - การณ์ สมมติ 2.การ อภิปราย 3. เกม wordwall
3	ฟังให้คิม คำตอบ	ด้านการตั้งใจ เรียน	1. เพื่อให้ให้นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญของความตั้งใจเรียนเพื่อ พัฒนาความสามารถและสติปัญญา 2. เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นประโยชน์ของ การตั้งใจเรียนและมีแนวทางในการ พัฒนาตนเองในด้านความตั้งใจ เรียนที่ถูกต้อง	1. เกมตอบ คำถาม (Quizizz) 2.บรรยาย 3. อภิปราย

ครั้งที่	กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ (ด้าน)	วัตถุประสงค์	เทคนิค
4	ความรู้ คือ อาวุธ	ด้านการค้นคว้า หาความรู้หรือ ทดลองทำสิ่ง ใหม่ๆ	1.เพื่อให้ นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญของการค้นคว้าหา ความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถและ สติปัญญา 2.เพื่อให้ นักเรียนมีแนวทางในการ ค้นคว้าความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง อย่างถูกต้อง	เกม (หา คำตอบ)
5	อยากรู้ก็ลองดู	ด้านการค้นคว้า หาความรู้หรือ ทดลองทำสิ่ง ใหม่ๆ	1.เพื่อให้ นักเรียน ได้ลงมือปฏิบัติเพื่อ หาคำตอบด้วยตนเอง 2.เพื่อให้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ และบอกความสำคัญของความ พยายามในด้านการเรียนและการใช้ ชีวิตได้	เกม (Coding game)
6	All about Idol	ด้านการทำตาม แบบอย่างหรือ คำแนะนำที่ดี	1.เพื่อให้ นักเรียนสามารถระบุ แบบอย่างที่ดีที่ตนเองชื่นชมและ ยึดถือ 2.เพื่อให้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ และเลือกแบบอย่างที่ดีที่เหมาะสม กับตนเองในด้านการเรียนและการ ใช้ชีวิตได้	1. กรณี ตัวอย่าง 2. เกม quizlet 3. อภิปราย
7	ฉันจะฟังที่เธอ บอก	ด้านการทำตาม แบบอย่างหรือ คำแนะนำที่ดี	1.เพื่อให้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ และเลือกแบบอย่างที่ดีที่เหมาะสม กับตนเองในด้านการเรียนและการ ใช้ชีวิตได้ 2.เพื่อให้ นักเรียนสามารถหา แบบอย่างที่ดีและคำแนะนำที่ในการ เรียนเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ของ ตนเอง	1.กรณี ตัวอย่าง 2. เกมตอบ คำถาม (Wordwall)

ครั้งที่	กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ (ด้าน)	วัตถุประสงค์	เทคนิค
8	ปัจฉิมนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning) กัน)	-	<p>1.เพื่อให้ นักเรียนได้แลกเปลี่ยน ประสบการณ์และสรุปความคิดเห็น รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้า ร่วมกิจกรรม</p> <p>2.เพื่อให้ นักเรียนตระหนักและเห็น ความสำคัญของความสามารถ ของการมีกรอบความคิดแบบเติบโต ด้านการเรียนรู้</p> <p>3.เพื่อประเมินผลการเข้าร่วม กิจกรรม</p>	<p>1.การ อภิปราย</p> <p>2. เกม quizwhizzer</p>



ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
เพื่อพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ครั้งที่ 1

ชื่อ การปฐมนิเทศ (เปิดความคิดเปิดใจ)

สาระสำคัญ

การปฐมนิเทศ เป็นกิจกรรมเริ่มต้นเพื่อสร้างความคุ้นเคยและทำความรู้จักกัน พร้อมทั้งเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกันและแจ้งวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง และส่งผลให้การจัดกิจกรรมดำเนินไปได้อย่างราบรื่น อีกทั้งยังจะได้ประโยชน์ในด้านการให้ความร่วมมือและการสร้างความเข้าใจที่ตรงกันเกี่ยวกับกระบวนการต่าง ๆ ของกิจกรรม

ระยะเวลาที่ใช้ 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียนกับผู้วิจัยและระหว่างเพื่อนที่เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของการมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้
3. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ บทบาทหน้าที่ของผู้วิจัยและนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม

เทคนิค

- | | |
|------------------|------------|
| 1. กลุ่มสัมพันธ์ | 2. เกม |
| 3. บรรยาย | 4. อภิปราย |

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน และอภิปรายร่วมกับนักเรียนเกี่ยวกับ ความสำคัญของสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น และให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อเป็นการทำความรู้จักกันและละลายพฤติกรรมของนักเรียน ดังนี้

1. ผู้วิจัยแนะนำตนเอง จากนั้นอธิบายการเล่นเกม
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนยืนหันหน้าเข้าหากันเป็นวงกลม โดยมีลูกบอล 1 ลูก เรียกว่า “สื่อแทนใจ” ให้นักเรียนโยนลูกบอลให้กับเพื่อนคนใดก็ได้และเมื่อนักเรียนได้รับลูกบอลให้แนะนำตนเองโดยการบอกชื่อเล่น
3. นักเรียนที่แนะนำตัวแล้ว โยนลูกบอลต่อให้กับนักเรียนคนต่อไปและนั่งลง

4. นักเรียนทำกิจกรรมต่อไปเรื่อย ๆ จบครบทุกคน
5. ครูสุ่มถามชื่อเล่นเพื่อน 2-3 คน และให้ทุกคนช่วยกันตอบ

ขั้นกิจกรรม

ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรม “เปิดความคิดเปิดใจ” โดยมีวิธีการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนหยิบฉลากกระดาษรูปหัวใจครึ่งดวงคนละ 1 ชิ้น โดยหัวใจที่คู่กันจะมีตัวอักษรภาษาอังกฤษที่ตรงกัน หรือสีที่เหมือนกัน
2. ผู้วิจัยชี้แจงการทำกิจกรรม โดยชี้แจงว่าภายในเวลา 15 นาที ให้นักเรียนค้นหาคู่หัวใจของตนเองมาประกอบกันเข้าเป็นหัวใจที่สมบูรณ์ เมื่อหาเจอแล้วให้นั่งเป็นคู่ ๆ จากนั้นให้ผลัดกันถามข้อมูลส่วนตัวของกันและกัน เช่น ชื่อเล่น วิชาที่ชอบ งานอดิเรก เป้าหมายในการเรียน เป็นต้น
3. สลับคู่ไปเรื่อย ๆ เมื่อผู้วิจัยส่งสัญญาณเสียงให้เปลี่ยนคู่ จบครบเวลา 15 นาที (โดยนักเรียนสามารถจับคู่โดยใช้ตัวอักษรที่ตรงกัน หรือสีของหัวใจที่ตรงกันก็ได้)
4. นักเรียนนำเสนอข้อมูลของเพื่อนที่ตนได้รับฟัง 1 คน และทุกคนร่วมอภิปรายความถูกต้องของข้อมูล โดยผลัดเปลี่ยนกันจนครบ
5. ครูชี้แจงรายละเอียดการจัดกิจกรรม บทบาทหน้าที่ของนักเรียน ความสำคัญและประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว โดยใช้เกมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดและประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม
2. ครูสรุปข้อคิดเห็นของนักเรียน
3. ครูให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับกิจกรรม จากนั้นนัดหมายวันและเวลาสถานที่ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

กระดาษสีรูปหัวใจ (ตัดแบ่งเป็นครึ่งดวง) พร้อมเขียนตัวอักษรด้านใน
ลูกบอล

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมเปิดความคิดเปิดใจ
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
เพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ครั้งที่ 2

ชื่อ ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู

สาระสำคัญ

การมีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมในการตั้งใจเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น การเข้าเรียนสม่ำเสมอ ทำงานเสร็จและส่งตรงตามเวลาที่กำหนด ตั้งใจฟังขณะครูสอน มีการซักถาม เมื่อไม่เข้าใจ กล้าแสดงความคิดเห็น ส่งการบ้านหรืองานตรงเวลา มีการทบทวนบทเรียนจะทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้

ระยะเวลาที่ใช้ 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของความตั้งใจเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญา
2. เพื่อให้นักเรียนสำรวจนิสัยในการเรียนของตนเอง
3. เพื่อให้นักเรียนมีแนวทางในการพัฒนาตนเองในด้านความตั้งใจเรียนที่ถูกต้อง

เทคนิค

1. สถานการณ์สมมติ
2. อภิปราย
3. เกม wordwall

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนและถามนักเรียนว่า “มุมมองของพฤติกรรมการตั้งใจเรียนของนักเรียนคืออะไร” และนักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น

ขั้นกิจกรรม

ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรม “ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู” โดยมีวิธีการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยถามเพื่อกระตุ้นความคิดและให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น โดยถามว่า “หากนักเรียนอยากเรียนเก่งขึ้นนักเรียนคิดว่า การตั้งใจเรียนสามารถช่วยให้นักเรียนเก่งขึ้นได้หรือไม่” และเปิดโอกาสให้นักเรียนตอบคำถาม

2. ผู้วิจัยแจกใบงาน เรื่อง ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู ซึ่งเป็นใบงานที่มีสถานการณ์สมมติเกี่ยวกับการตั้งใจเรียน

3. ผู้วิจัยชี้แจงการทำใบงานและให้นักเรียนทำใบงานในเวลา 15 นาที โดยให้นักเรียนตอบคำถามสั้นๆเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองในภาพที่ครูระบุในใบงาน ว่าในสถานการณ์ดังกล่าวนักเรียนเลือกปฏิบัติอย่างไร

4. ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ภาพสถานการณ์จำลองกับตัวเลือกการกระทำที่ถูกต้อง โดยใช้เกม wordwall รูปแบบจับคู่ โดยครูอธิบายขั้นตอนการเล่นผ่านเว็บไซต์ wordwall และให้รหัสสำหรับเข้าเล่นเกม และให้นักเรียนเล่นเกมได้ 2 ครั้ง ในเวลา 10 นาที

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

1. ผู้วิจัยสุ่มนักเรียน 3-5 คน เพื่ออภิปรายคำตอบจากสถานการณ์สมมติและเกมจับคู่ wordwall ที่ได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับความคิดและสิ่งทีนักเรียนจะเลือกปฏิบัติหากอยู่ในสถานการณ์พร้อมคำตอบที่ถูกต้องที่ได้จากการเล่นเกม

2. ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นของตนเองเพิ่มเติมจากการทำใบงานและการเล่นเกมจับคู่ wordwall และการอภิปรายของเพื่อน

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันระดมสมองเพื่อสรุปความสำคัญของการการตั้งใจเรียนและหาแนวทางในการพัฒนาตนเองเพื่อให้ตนเองมีความตั้งใจเรียน และนำไปพัฒนาความสามารถและสติปัญญาของตนเองได้

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

ผู้วิจัยให้นักเรียนวางแผนการเรียนรู้เพื่อปรับความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการตั้งใจเรียนของตนเองเพื่อนำไปพัฒนาความสามารถและสติปัญญาของตนเอง ลงในตอนสุดท้ายของใบงาน โดยเป็นการเขียนในรูปแบบของการแสดงพฤติกรรมสู่เป้าหมายในการตั้งใจเรียนมากขึ้น

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดและประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. ใบงาน เรื่อง ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู
2. เกมออนไลน์ wordwall (แบบจับคู่)

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู
3. ประเมินจากใบงาน เรื่อง ตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู



ใบงาน เรื่อง ตั้งใจเรียนแต่ไหนถ้ามืด

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและสิ่งที่นักเรียนจะเลือกปฏิบัติหากอยู่ในสถานการณ์กำหนด



หากมีกิจกรรมหรือธุระที่ซ้อนเวลาเดียวกับเวลาเรียน จะทำอย่างไร เพราะเหตุใด

.....
.....



เมื่อนักเรียนต้องเรียนเนื้อหาที่ยากหรือเรียนในรายวิชาที่ไม่ชอบจะทำอย่างไร เพราะเหตุใด.....

.....



นักเรียนมีการวางแผนทบทวนบทเรียนและการสอบอย่างไรก่อนสอบ เพราะเหตุใด.....

.....



นักเรียนคิดอย่างไรกับเพื่อนที่มักมีข้อซักถามครูในขณะที่เรียนในชั้นเรียน และหากนักเรียนไม่เข้าใจสิ่งที่ครูสอนนักเรียนจะทำอย่างไร

.....



เมื่อครูมอบหมายงานพร้อมกำหนดรายละเอียดงานและเวลาที่ส่งอย่างชัดเจน นักเรียนมีการวางแผนการทำงานอย่างไร

.....



นักเรียนเป็นคนกลุ่มไหนระหว่างนักเรียนที่เข้าเรียนตรงเวลาสม่ำเสมอกับนักเรียนที่เข้าเรียนสายบ่อยครั้ง และการประพฤติตนเช่นนั้นส่งผลต่อนักเรียนอย่างไร.....

.....

ฉันคนใหม่ที่ตั้งใจเรียนมากขึ้น

.....
.....

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
เพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ครั้งที่ 3

ชื่อ ฟังให้ดีมีคำตอบ

สาระสำคัญ

การมีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมในการตั้งใจเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น การเข้าเรียนสม่ำเสมอ ทำงานเสร็จและส่งตรงตามเวลาที่กำหนด ตั้งใจฟังขณะครูสอน มีการซักถาม เมื่อไม่เข้าใจ กล้าแสดงความคิดเห็น ส่งการบ้านหรืองานตรงเวลา มีการทบทวนบทเรียนจะทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้

ระยะเวลาที่ใช้ 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของความตั้งใจเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญา
2. เพื่อให้ นักเรียนเห็นประโยชน์ของการตั้งใจเรียนและมีแนวทางในการพัฒนาตนเองในด้านความตั้งใจเรียนที่ถูกต้อง

เทคนิค 1. เกมตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Quizizz

2. บรรยาย
3. อภิปราย

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นนำ

1. ผู้ชี้แจงให้นักเรียนทราบและเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม
2. ผู้วิจัยถามความรู้เกี่ยวกับเรื่องทั่วไปและให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม

ขั้นกิจกรรม

ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมและอธิบายเกี่ยวกับการทำกิจกรรม ดังนี้

1. ผู้วิจัยเล่าเรื่องราวหรือเกร็ดความรู้จำนวน 2-3 เรื่องให้นักเรียนฟัง เช่น ประเด็นเกี่ยวกับการรู้จักตัวเอง การเลือกคบเพื่อนและข้อดีของเพื่อนแต่ละแบบ แนวทางการประสบความสำเร็จ
2. ให้นักเรียนเล่นเกมตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Quizizz เพื่อทดสอบทักษะการตั้งใจฟัง
3. ครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมนี้อย่างละเอียด

- 1) นักเรียนเข้าเว็บไซต์ Quizizz
- 2) ใ้รหัสห้องเรียนเพื่อเข้าเล่นเกม
4. นักเรียนเล่นเกมซ้ำ 3 ครั้งใช้เวลา 15 นาที เพื่อให้ นักเรียนสามารถหาคำตอบที่ถูกต้องได้
5. ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันตอบคำตอบและอภิปรายร่วมกันถึงคำตอบในเกม

ขั้นสรุป

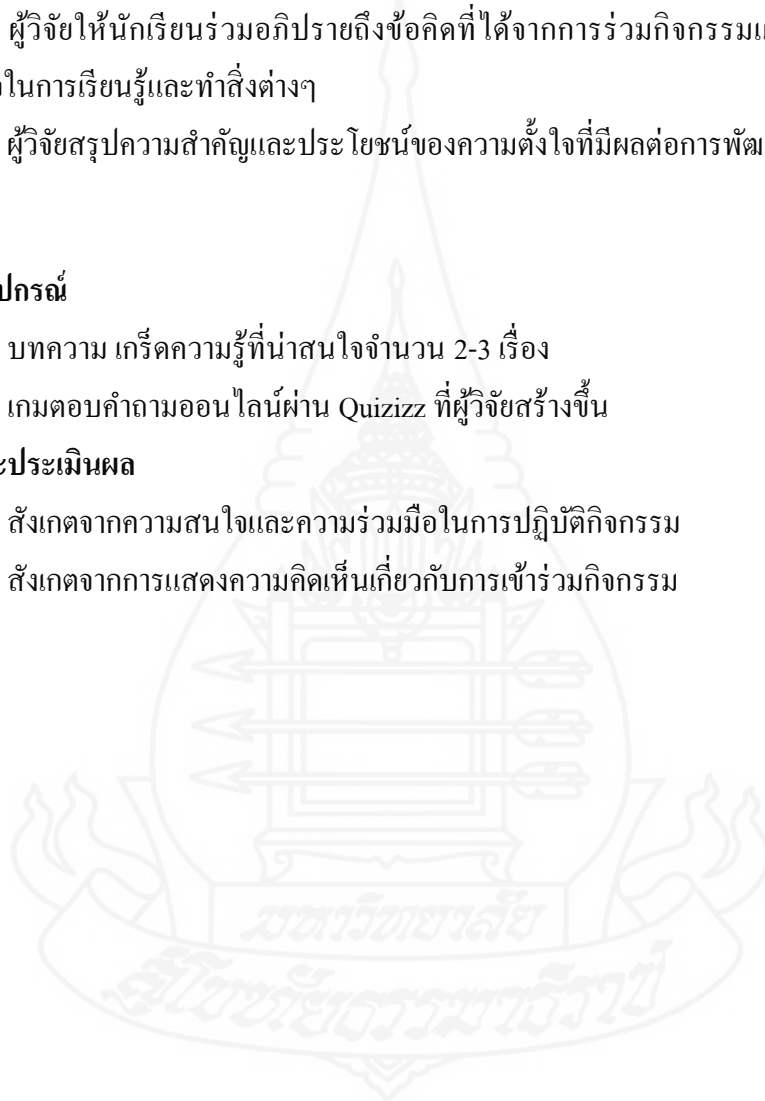
1. ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมอภิปรายถึงข้อคิดที่ได้จากการร่วมกิจกรรมและความสำคัญของความตั้งใจในการเรียนรู้และทำสิ่งต่างๆ
2. ผู้วิจัยสรุปความสำคัญและประโยชน์ของความตั้งใจที่มีผลต่อการพัฒนาตนเองในด้านการเรียน

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. บทความ เกี่ยวกับความรู้ที่น่าสนใจจำนวน 2-3 เรื่อง
2. เกมตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Quizizz ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม



ตัวอย่างเกร็ดความรู้

คุณเป็นคนที่มีความคิดเป็นแบบไหน?

INPUT	
เวลาถูกกด	เวลาถูกออก
<p>สมอง ชาย - ชาย รับเหตุการณ์ด้วยเหตุผล และประมวลผลด้วยเหตุผล เป็นคนจริงจัง เข้มงวดกับระเบียบวินัย และมีความพยายาม</p>	<p>สมอง ขวา - ชาย รับเหตุการณ์ด้วยอารมณ์ และประมวลผลด้วยเหตุผล เป็นคนที่มีอุดมคติ เจ้าระเบียบ สัมบูรณ์แบบ เชื่อมั่นในความคิดตัวเอง</p>
<p>สมอง ชาย- ขวา รับเหตุการณ์ด้วยเหตุผล และประมวลผลด้วยอารมณ์ เป็นคนที่มี 2 บุคลิกในตัว มีความสับสนในตัวเอง ไม่ค่อยสนใจเรื่องเล็กน้อยๆ</p>	<p>สมอง ขวา- ขวา รับเหตุการณ์ด้วยอารมณ์ และประมวลผลด้วยอารมณ์ เป็นคนที่โลกสวย ชอบทำตามอารมณ์ ทำตามความรู้สึกตัวเอง</p>

ข้อมูลจาก LIFEHACK.ORG, TRAVEL.MTHAI.COM

like me co.,ltd.

มนุษย์แบบไหน ควรเอาไปเที่ยวด้วย

มนุษย์สัมภาระ
ใครลืมนะไร
ไม่ต้องห่วง
ฝั่งพวกนี้ได้ช่วย

มนุษย์คุ้มค่า
หาสิ่งที่คุ้มที่สุดให้
ไม่ว่าโรงแรม ที่พัก

มนุษย์กิน
รับรองได้ลิ้มรส
อาหารขึ้นชื่อ
ทุกเมนูแน่นอน

มนุษย์กิจกรรม
มีกิจกรรมมา
ให้ทำแก้เบื่อ
ตลอดทริป

มนุษย์แผนที่
พิกัดไหน
ชอกชอยไต
ก็พาเราตะลุย
ไปได้ทุกที่

มนุษย์ผู้พิทักษ์
แก้ปัญกาฉับไว
สมาชิกไม่ต้องห่วง

มนุษย์รอบรู้
ข้อมูลแน่น
ความรู้ปึก

มนุษย์กล้อง
ไม่มีพลาดโมเมนต์
สำคัญแน่นอน

มนุษย์ ENTERTAIN
สีสันทุกทริป
คาดเดาไม่ได้
ว่าจะสร้างความ
บันเทิงอะไรบ้าง

มนุษย์ภาษา
เก่งภาษา
กล้าพูด
แค้นี่ไม่มีหลง

FACEBOOK.COM/LIKEME.THAILAND

เดล คาร์เนกี

7 ข้อความสำเร็จ



ถ้าคุณทำดังต่อไปนี้ได้ชีวิตคุณจะร่ำรวย
และประสบความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่แน่นอน

- 

1 มีเป้าหมายที่ชัดเจน


- 

2 กำหนดเวลาที่ชัดเจน
- 

3 มีวิธีการที่ชัดเจน
- 

4 ลงมือทำอย่างจริงจัง
- 

5 ไม่สำเร็จเราไม่เลิก
- 

6 ไม่สำเร็จเราไม่ถอย
- 

7 ไม่สำเร็จเราไม่ยอมแพ้




Line ID : @MasterTp
facebook.com/mastertpofficial/

(ที่มา : <https://www.blockdit.com/posts/631492da3d7c40e5ea016d94>)

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
เพื่อพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ครั้งที่ 4

ชื่อ ความรู้ คือ อารุช

สาระสำคัญ

การมีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถโดยการใช้การหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อหาคำตอบ หาความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและการใช้ชีวิต โดยใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและมีความน่าเชื่อถือ ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถและสติปัญญาได้

ระยะเวลาที่ใช้ 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญา
2. เพื่อให้นักเรียนมีแนวทางในการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างถูกต้อง

เทคนิค เกมหาคำตอบ

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนช่วยทบทวนเนื้อหาของกิจกรรมกลุ่มในครั้งที่ผ่านมา
2. ผู้ชี้แจงให้นักเรียนทราบและเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม

ขั้นกิจกรรม

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนและถามนักเรียนว่า “เมื่อนักเรียนมีคำถามหรือข้อสงสัยนักเรียนมีการวางแผนการหาคำตอบอย่างไร”
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนจับคู่เพื่อเล่นเกม
3. ผู้วิจัยอธิบายกติกาและขั้นตอนการเล่นเกม ดังนี้
 - 1) ให้นักเรียนแต่ละคู่ช่วยกันหาคำตอบของคำถามปริศนา โดยนักเรียนสามารถหาคำตอบต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
 - 2) เมื่อตอบคำถามที่ 1 ได้แล้วจึงจะได้จับฉลากคำถามข้อที่ 2 และข้ออื่น ๆ ตามลำดับ

- 3) ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 20 นาที
- 4) ครูสุ่มถามคำถามทีละข้อและให้แต่ละคู่แข่งขันตอบคำถามโดยการยกมือตอบ
- 5) ทุกคู่ที่สามารถหาคำตอบได้ถูกต้องจะได้รางวัล

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

1. เมื่อเสร็จกิจกรรมผู้วิจัยสุ่มนักเรียน 3 คู่ ออกมานำเสนอเกี่ยวกับคำตอบที่ค้นหาได้และวิธีการหาคำตอบและแหล่งข้อมูลที่ใช้

2. ผู้วิจัยให้นักเรียนในห้องช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับวิธีการหาคำตอบเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

1. ผู้วิจัยให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการค้นคว้าหาความรู้ใหม่เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาตนเอง
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันระดมสมองเพื่อสรุปของการค้นคว้าหาความรู้และสรุปวิธีการที่ใช้ในการหาค้นคว้าความรู้ที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองได้

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

ครูให้นักเรียนสรุปแนวทางการค้นคว้าหาความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถและสติปัญญาของตนเอง โดยการทำ MY MAPPING ลงในกระดาษ A4

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดและประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. ฉลากคำถามประกอบการทำกิจกรรม
2. ใบงาน ความรู้ คือ อวูธ

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความร่วมมือในการทำกิจกรรมตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมตั้งใจเรียนแค่ไหนถามใจดู
3. ประเมินจากใบงาน ความรู้ คือ อวูธ

ใบงาน ความรู้ คือ อารุช



คำถามข้อที่ 1

ถามว่า.....

คำตอบ.....

แหล่งข้อมูล.....

คำถามข้อที่ 2

ถามว่า

คำตอบ.....

แหล่งข้อมูล

คำถามข้อที่ 3

ถามว่า

คำตอบ.....

แหล่งข้อมูล

คำถามข้อที่ 4

ถามว่า

คำตอบ.....

แหล่งข้อมูล

คำถามข้อที่ 5

ถามว่า

คำตอบ.....

แหล่งข้อมูล



ตัวอย่างคำถาม

- 1.เมื่อมีไวรัสโคโรนา จะแสดงอาการอย่างไร (หูจะสูญเสียการได้ยิน)
- 2.เกาะไคเคยเป็นส่วนหนึ่งของทวีปออสเตรเลีย (เกาะแทสมาเนีย)
- 3.การขาดธาตุเหล็ก อาจส่งผลให้เป็นโรคใด (โลหิตจาง)
- 4.ธนบัตรของไทย มีลายเซ็นของผู้ใครบ้าง (รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังและผู้ว่าการธนาคารแห่งประเทศไทย)
- 5.ผ้าสีขาวยับผ้าสีดำ อย่างไรให้คุณความร้อนได้เร็วกว่า (ผ้าสีดำ)
- 6.กำหนดให้วันที่ 1 มกราคม เป็นวันขึ้นปีใหม่แทนวันสงกรานต์ในรัชสมัยใดเป็นครั้งแรก (รัชกาลที่ 8)
- 7.เหรียญ 10 มีเส้นผ่าศูนย์กลางกี่มิลลิเมตร (16 มิลลิเมตร)
- 8.ไตมีทำหน้าที่อะไร (กรองของเสียของจากเลือด)
- 9.การทำลายเชื้อไวรัสโคโรนาจะต้องล้างมือด้วยสบู่เป็นเวลานานเท่าใด (25 วินาที)
- 10.หนังสือแบบเรียนเล่มแรกของประเทศไทยคือเล่มใด (จินตตามณี)



ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
เพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ครั้งที่ 5

ชื่อ อยากรู้ก็ลองดู

สาระสำคัญ

การมีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถโดยการใช้พยายามลองทำสิ่งต่างๆเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้และคำตอบ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดความพยายามในการลองทำสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ปลายทางออกมา

ระยะเวลาที่ใช้ 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และบอกความสำคัญของความพยายามในด้านการเรียน

และการใช้ชีวิตได้

เทคนิค Coding game

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนช่วยทบทวนเนื้อหาของกิจกรรมกลุ่มในครั้งที่ผ่านมา

2. ผู้ชี้แจงให้นักเรียนทราบและเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม

ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับการวิธีการเล่นเกม coding game “นักเรียนรู้จักหรือเคยเล่นเกม coding game มาก่อนหรือไม่ และหากเคยเล่นมีวิธีการเล่นอย่างไร” ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเกม coding game

2. ผู้วิจัยอธิบายกติกาและขั้นตอนการเล่นเกม coding game ดังนี้

- 1) ให้นักเรียนเล่นเกมหาคำตอบจาก coding ที่ครูกำหนดให้เพื่อหาว่าจาก Code ดังกล่าวสามารถได้คำตอบออกมาเป็นคำว่าอะไร
- 2) ให้นักเรียนระบายสีตาม Coding ที่ผู้วิจัยกำหนด โดยสามารถใช้สีเดียวกันหรือคนละสีตามที่โจทย์กำหนด
- 3) ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 20 นาที นักเรียนที่สามารถหาคำตอบที่ถูกต้องจะได้รับรางวัล

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามและอภิปรายรวมกันถึงวิธีการที่ได้มาซึ่งคำตอบในเกม
4. ผู้วิจัยให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้ความพยายามเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาตนเอง
5. ครูให้นักเรียนเขียนเรื่องราวที่นักเรียนใช้ความพยายามในสิ่งนั้นๆจนประสบความสำเร็จ

ความยาว 3 บรรทัด

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมอภิปรายถึงข้อคิดที่ได้จากการร่วมกิจกรรมและความสำคัญของความพยายามในการเรียนรู้และทำสิ่งต่างๆ
2. ครูสรุปความสำคัญของความพยายามที่มีผลต่อการพัฒนาตนเองในด้านการเรียน

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

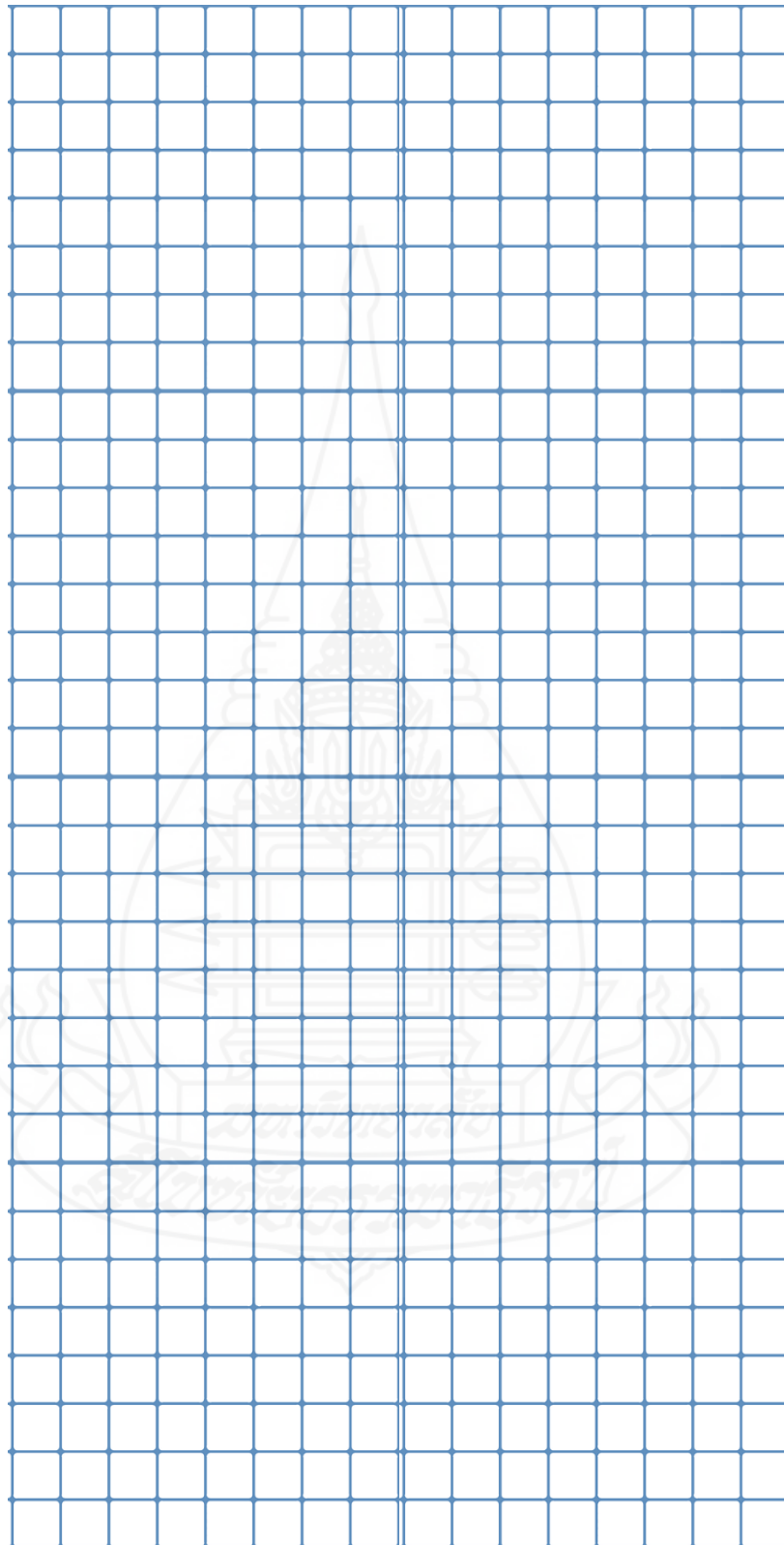
1. ใบงาน Coding Game
2. สีไม้หรือสีเทียน

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
2. ใบงาน Coding Game



ใบงาน Coding Game



คำตอบความหมาย.....

CODING GAME

1. ตัวที่ 1

บรรทัดที่	ช่องที่
1	2-7
2	2,7
3	2
4	2-7
5	7
6	2,7
7	2-7

2. ตัวที่ 2

บรรทัดที่	ช่องที่
1	2,7
2	2,7
3	2,7
4	2,7
5	2,7
6	2,7
7	2-7

3. ตัวที่ 3

บรรทัดที่	ช่องที่
1	2-7
2	2,7
3	2,7
4	2
5	2
6	2,7
7	2-7

4. ตัวที่ 4

บรรทัดที่	ช่องที่
1	2-7
2	2,7
3	2,7
4	2
5	2
6	2,7
7	2-7

5. ตัวที่ 5

บรรทัดที่	ช่องที่
1	2-7
2	2
3	2
4	2-5
5	2
6	2
7	2-7

6. ตัวที่ 6

บรรทัดที่	ช่องที่
1	2-7
2	2,7
3	2
4	2-7
5	7
6	2,7
7	2-7

7. ตัวที่ 7

บรรทัดที่	ช่องที่
1	2-7
2	2,7
3	2
4	2-7
5	7
6	2,7
7	2-7

ตัวที่ 8 ให้นักเรียนเขียน CODING และ
วาดรูปด้วยตนเอง

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
เพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ครั้งที่ 6

ชื่อ All about Idol

สาระสำคัญ

นักเรียนมีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมในการสังเกตตัวอย่างพฤติกรรมที่ดี การแสวงหาแบบอย่างที่ดีและเหมาะสมกับตนเองเพื่อเป็นแรงบันดาลใจจะทำให้เกิดการเรียนรู้และนำมาพัฒนาตนเอง ทั้งด้านการเรียนและการใช้ชีวิต โดยยึดสาระสำคัญว่าถ้าหากคนเราต้องการเก่งขึ้น สถิติปัญญาดีขึ้นการที่เลือกปฏิบัติตามแบบอย่างที่ดีจะทำให้สามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ระยะเวลาที่ใช้ 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุแบบอย่างที่ดีที่ตนเองชื่นชมและยึดถือ
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และเลือกแบบอย่างที่ดีที่เหมาะสมกับตนเองในด้านการเรียนและการใช้ชีวิตได้

เทคนิค

1. กรณีตัวอย่าง
2. เกม quizlet
3. อภิปราย

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาของกิจกรรมกลุ่มในครั้งที่ผ่านมา

2. ผู้ชี้แจงให้นักเรียนทราบและเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม

ขั้นกิจกรรม

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่ามีบุคคลที่นักเรียนยึดถือหรือนำมาเป็นแบบอย่างในการเรียนและดำเนินชีวิตหรือไม่ ถ้ามีคือใครและนำสิ่งใดมาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต
2. ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มกลุ่มละ 3 – 5 คน

3. ผู้วิจัยนำเอกสารประกอบกรณีตัวอย่าง เรื่อง 4 คนดังที่ประสบความสำเร็จ และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาและวิเคราะห์บุคคลตัวอย่างเป็นเวลา 15 นาทีและแต่ละกลุ่มสรุปประเด็นแบบอย่างที่ควรปฏิบัติตามลงในกระดาษฟลิปชาร์ต

4. นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มออกมาอภิปราย

5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเป็นกลุ่มเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ที่ได้จากการฟังเพื่อนอภิปรายโดยใช้เกม QUIZLET โดยครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกม ดังนี้

1) นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้โทรศัพท์มือถือ 1 เครื่องเพื่อตอบคำถาม

2) นักเรียนเข้าเว็บ QUIZLET ใส่รหัสห้องและตั้งชื่อกลุ่ม

3) เมื่อครูเริ่มเกมจะตอบคำถามทีละคู่แบบสุ่มไปเรื่อย ๆ จนได้กลุ่มที่ชนะ โดยนักเรียนในกลุ่มสามารถช่วยกันตอบคำถามได้

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการศึกษาชีวิตของบุคคลตัวอย่างทั้ง 4 ว่านักเรียนมีความคิดความรู้สึกอย่างไร

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันระดมสมองเพื่อสรุปความสำคัญของการทำตามแบบอย่างของบุคคลที่เป็นตัวอย่างที่ดีและสรุปประเด็นสำคัญของแบบอย่างหรือตัวอย่างบุคคลที่ดี

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

ผู้วิจัยแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนเพื่อให้เขียนวางแผนการค้นหามุคหรือแนวทางที่ตนจะใช้เป็นแบบอย่างในการเรียนรู้และการใช้ชีวิตพร้อมลักษณะสำคัญของบุคคลนั้นจะนักเรียนจะนำไปเป็นแบบอย่าง

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดและประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. เอกสารประกอบกรณีตัวอย่าง เรื่อง 4 คนดังที่ประสบความสำเร็จ
2. กระดาษฟลิปชาร์ต
3. กระดาษ A4
4. ปากกาเคมี
5. เกม quizlet

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น
3. การทำฟลิบชาร์ต



ใบความรู้ คนดังที่ประสบความสำเร็จ

J.K. Rowling

เวทมนตร์จากความล้มเหลวกับหัวใจที่ไม่เคยยอมพ่ายของ ‘เจ.เค. โรว์ลิ่ง’

By : ตฤกัทร โลหะพงศธร



J.K. Rowling เกิดมาในครอบครัวของนักอ่าน หนังสือเรื่องแรกมีชื่อว่า Rabbit เมื่ออายุได้ 14 แม่ของเธอก็ป่วยเป็นโรคเส้นโลหิตตีบ และเสียชีวิตในปี 1990 จากนั้น แฮร์รี่ พอตเตอร์ ได้ถือกำเนิดขึ้น ขณะที่เธออยู่บนรถไฟ ได้มีความคิดเกี่ยวกับเด็กกำพร้าผู้ที่เป็นพ่อมด เธอรีบตรงกลับบ้านและบันทึกลงบนกระดาษทันที โดยโปรเจกต์เสร็จสมบูรณ์ ใน 6 ปีต่อมา

ความตกต่ำในชีวิตของเจ.เค. โรว์ลิ่ง เริ่มต้นจากการเลิกกับสามี ระหว่างนั้นเธอกลายเป็นคนว่างงาน เลี้ยงลูกเพียงลำพัง และมีปัญหาและอุปสรรคมากมาย และมีชีวิตอย่างขูดสนเพราะต้องรับหน้าที่เป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวโดยไม่มีงานทำ เธอกลายเป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้า และเคยมีความคิดว่า อยากจบชีวิตลง สรุปท้ายโรว์ลิ่งยืนหยัดต่อสู้เพื่อหวังสร้างโอกาสใหม่ให้ชีวิตในวันข้างหน้า ซึ่งมีแค่ตัวเธอคนเดียวเท่านั้นที่จะทำได้ เธอเสนอผลงานให้กับ 6 สำนักพิมพ์แต่โดนปฏิเสธ จนในที่สุดสำนักพิมพ์ที่ 7 ก็รับพิมพ์หนังสือของเธอโดยให้ค่าลิขสิทธิ์จำนวน 4,000 ดอลลาร์ และตีพิมพ์ด้วยยอดพิมพ์ที่ต่ำกว่า 1,000 เล่มในปี 1997 ปี 1998 แฮร์รี่ พอตเตอร์ถูกตีพิมพ์ที่สหรัฐอเมริกา ไม่นานคนทั้งโลกก็ได้อึ้งจกกับปรากฏการณ์แฮร์รี่พ็อตเตอร์ จนได้นำไปทำเป็นภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้คนหลงใหลไปทั่วโลก

หากชีวิต เจ.เค. โรว์ลิ่ง (J.K. Rowling) เปรียบได้กับพจนานุกรม เธอคงจดจำนิยามและความสำคัญของ ‘failure’ และ ‘imagination’ ได้ขึ้นใจ เพราะทั้งสองคำนี้ ไม่เพียงแค่พลิกผันชีวิตครั้งใหญ่ของโรว์ลิ่ง แต่ยังเปลี่ยนแปลงโลกวรรณกรรมไปตลอดกาล

‘ความล้มเหลว’ ทำให้เธอจุดคิดตัวเองขึ้นมาจากจุดตกต่ำที่สุด ไม่ให้ความเร้นแค้นและสิ้นหวัง
กลืนกินชีวิตเธอจนสูญสิ้น ส่วน ‘จินตนาการ’ กลายเป็นบันไดที่โรวลิ่งเพียรพยายามสร้างขึ้นด้วย
ตัวเองทีละขั้น เมื่อรู้ตัวอีกที เธอได้ก้าวเดินไปถึงจุดสูงสุดแห่งความสำเร็จ

(ที่มา : <https://becommon.co/life/the-writers-room-j-k-rowling/#accept>)



ลิซ่า-ลลิษา มโนบาล

เบื้องหลังความสำเร็จของ "ลิซ่าBLACKPINK" สู่ออกพรีอัลบั้มทะเล 7 แสน !

By ภัทรศยา อำคำยอง



ในฐานะเด็กไทยที่ต้องไปใช้ชีวิตตัวคนเดียวที่ต่างแดน นับเป็นเรื่องที่แสนยาก ทั้งการปรับตัวทางด้านวัฒนธรรม ภาษา และการใช้ชีวิต แน่แน่นอนว่าในช่วงแรกของการเดินทางตามหาความฝันของลิซ่านั้นไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบ อุปสรรคทางด้านภาษาถือเป็นอีกหนึ่งในปัญหาที่ปรับตัวได้ยากที่สุดของลิซ่า หากแต่ยังมีลิซ่าคอยมีเพื่อนๆ ที่คอยให้กำลังใจและอยู่ช่วยเหลือเสมอ จึงทำให้ลิซ่าสามารถข้ามผ่านช่วงเวลาแสนยากมาได้

ถึงแม้อุปสรรคที่ลิซ่าต้องพบเจอแน่นอนจะมีเยอะแค่ไหน อาจจะมีเรื่องมาทำให้ท้อใจหรือหมดกำลังใจก็ตาม แต่ลิซ่าก็ยังไม่หยุดที่จะพัฒนาตัวเอง จะยังคงสู้ในเส้นทางฝันนี้ และทำตามสิ่งที่ตัวเองรักให้ไปถึงปลายทางในที่สุด และสิ่งเหล่านี้เองก็ได้หล่อหลอมให้ลิซ่ากลายเป็นคนใจสู้ไม่ย่อท้อกับทุกอุปสรรคที่เจอ

ลิซ่าได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ฉันฝันอยากเป็นนักร้องตั้งแต่เด็ก บางคนบอกว่ามันไม่สามารถเป็นจริงได้และเห็นว่าเป็นเรื่องเหลวไหล แต่ว่าคุณมีความฝันที่ยิ่งใหญ่ได้นะคะ ไม่สำคัญว่าใครจะพูดอย่างไร ถ้ามีสิ่งที่คุณอยากทำ อย่ามัวสนใจสายตาของคนอื่น เชื่อมั่นในตัวเองและก้าวเดินต่อไป ถ้าหากผลลัพธ์ออกมาดีก็ดีไป แต่ถ้าหากไม่บรรลุผลสำเร็จในสิ่งที่ทำก็ไม่น่าเสียดายค่ะ เพราะว่ามันดีกว่ามานั่งเสียดายภายหลังว่า ถ้าตอนนั้นฉันทำจะเป็นอย่างไรนะ”

“ความพยายามไม่เคยทรยศใคร” อีกหนึ่งวลีที่ได้การันตีความพยายามของลิซ่า เพราะเป็นที่รู้กันดีอยู่แล้วว่า การจะเป็นศิลปินของประเทศเกาหลีได้นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะกว่าลิซ่าจะผ่านการอดดิ้นจากทางค่ายต้นสังกัด ที่มีผู้ประกวดมากกว่า 4,000 คน ที่เข้าแข่งขัน และผ่านการฝึกเทรนที่นานถึง 6 ปี จนทำให้ทุกคนได้รู้จักกันในนาม “ลิซ่า BLACKPINK”

(ที่มา : <https://www.nationtv.tv/original/378838144>)

แจ็ก หม่า

10 บทเรียนความล้มเหลวของ Jack Ma จากയാจกกลุ่มหาเศรษฐกิจที่ร่ำรวยที่สุดในประเทศจีน

By blueoclock.com



1. Jack Ma ไม่ใช่คนหัวดี ในวัยเด็กเขาสอบตกจากการประเมินผลการเรียนรู้อะดับชาติซ้ำ ๆ แต่นั่นไม่ได้เป็นการปิดกั้นแจ็กหม่าให้ห่างจากการเรียนรู้ แจ็ก หม่า
2. สอบตก 2 ครั้งในการสอบเข้ามหาวิทยาลัย โดยเฉพาะในวิชาคณิตศาสตร์ ทำได้เพียง 1 คะแนน จาก 120 คะแนนไม่ถึง 1 เปอร์เซนต์ด้วยซ้ำ ไม่ใช่เพราะเขาไม่มีเวลาเตรียมตัวในการอ่านหนังสือ แต่เพราะเขาไม่ถนัดในการคำนวณ
3. แจ็ก หม่า ถูกปฏิเสธจากมหาวิทยาลัย Harvard 10 ครั้ง นี่เป็นตัวอย่างของความพยายาม ที่ไม่ยอมแพ้ แม้ เขาจะสมัครไปหลายมหาวิทยาลัย แต่ก็ยังคงไม่ยอมแพ้ที่จะลองสมัครไปที่ Harvard ต่อไป อาจจะด้วยความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษยังไม่ดีพอ ต่อมาเขาก็เข้าเรียนที่ Hangzhou Normal University ซึ่งเป็นที่ที่ทำให้เขาพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษ เรียนจบและเป็นครูสอนภาษาอังกฤษ จนเมื่อเขาประสบความสำเร็จ เขาก็ได้รับการติดต่อจากมหาวิทยาลัย Harvard โดยติดต่อเพื่อไปเป็นอาจารย์ภาคพิเศษเพื่อไปบรรยายให้นักศึกษาฟัง
4. แจ็ก หม่า ถูกปฏิเสธงานถึง 30 ครั้ง หลังจากเรียนจบเขาก็ได้ยื่นสมัครงานไปหลายแห่ง แต่ปฏิเสธหมด ยื่นสมัครเป็นนายตำรวจ จากจำนวนคนทั้งหมด 5 คน มีเขาเพียงคนเดียวที่ไม่ได้รับคัดเลือก ด้วยเหตุผลง่าย ๆ คือ เขา “ยังไม่ดีพอ” แต่สิ่งที่เขายึดถือไว้เป็นกำลังใจว่า “today is cruel, tomorrow is crueler, and the day after tomorrow is beautiful.” “วันนี้มันจะเกิดเรื่องเลวร้าย พรุ่งนี้มันจะเกิดเรื่องเลวร้ายยิ่งกว่า แต่วันถัดไป ท้องฟ้าจะสดใส มันจะเป็นวันที่งดงาม”
5. แจ็ก หม่า สมัครงานที่ KFC ก็ถูกปฏิเสธ และเป็นการถูกปฏิเสธที่เจ็บปวดที่สุด เนื่องจาก ในวันที่เขาสมัครเข้าทำงานที่ KFC นั้น ในผู้สมัครทั้งหมด มีเพียงเขาคนเดียวเท่านั้น ที่ไม่ได้รับเลือก แต่ในปัจจุบันเขาได้กลายเป็นเจ้าของ KFC ทุกสาขาในประเทศจีนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว
6. แจ็ก หม่า ถูกปฏิเสธการเป็นบ๊วย เขาได้ไปสมัครงานเป็นพนักงานเสิร์ฟในโรงแรม 4 ดาว พร้อมกับญาติของตัวเอง แม้ว่าญาติของเขาจะได้รับคะแนนน้อยกว่า แต่กลับได้รับเลือก ส่วน แจ็ก หม่า ที่ได้คะแนนมากกว่า กลับถูกปฏิเสธ

7. แจ็ค หม่า ล้มเหลวในธุรกิจเว็บไซต์สมุดหน้าเหลือง ซึ่งทุกอย่างก็ดูเหมือนจะไปได้ดี จนกระทั่งมีความขัดแย้งเกิดขึ้นภายในองค์กรและถูกทางการรัฐบาลแทรกแซง ทำให้ Jack Ma ตัดสินใจออกมาเพราะแนวทางไม่ตรงกัน จนเขาได้มาทำ Alibaba

8. แจ็ค หม่า เป็นนักระดมทุนที่แย่มาก เขาจัดการระดมทุนขึ้นมาเองเพื่อก่อตั้ง อาลีบาบา โดยชวนเพื่อน ๆ มาและอธิบายวิสัยทัศน์แต่หลังจากพุดจบ ก็ไม่มีใครเข้าใจในสิ่งที่เขาพยายามจะสื่อสาร และ เขาได้กล่าวในสิ่งที่คนจะระดมทุนไม่คิดจะพูดคือ “ในห้องนี้ไม่มีใครที่จะเป็นผู้บริหารได้เลย” และเขาก็จะจ้างผู้บริหารจากภายนอก ในช่วงแรก มีแต่รายจ่าย และไม่สามารถทำกำไรได้เลยตลอด 3 ปีที่ก่อตั้ง

9. แจ็ค หม่า ในตอนบริษัทกำลังอยู่ในช่วงวิกฤติ เพราะบริษัทไม่สามารถทำกำไรได้ และกำลังจะล้มละลายในอีก 18 เดือนข้างหน้า แจ็ค หม่า กล่าวว่า “ผมยังจำได้ดีในวันที่เราไม่มีรายได้เข้ามาเลย เวลาไปกินอาหารที่ร้าน เจ้าของร้านจะบอกว่า คุณหม่าไม่ต้องจ่ายค่าอาหารมื้อนี้ เพราะผมเป็นลูกค้าของคุณ ผมทำกำไรจาก Alibaba มากมาย และผมก็รู้ว่าคุณไม่มีรายได้จากกำไรของผมเลย ดังนั้นมื้อนี้คุณไม่ต้องจ่ายก็ได้”

10. แจ็ค หม่า ถูกปฏิเสธจากทุกธนาคารในประเทศจีน ไม่มีใครอยากเข้าร่วมการรับชำระเงินผ่านเว็บไซต์ของอาลีบาบาของเขา จึงเกิด โปรเจก Alipay ขึ้นมา โดยขณะนี้ มีผู้ใช้ Alipay กว่า 1,000 ล้านคน แล้ว

ความสำเร็จรอเราอยู่ที่จุดไหน ไม่มีใครตอบได้ แต่สิ่งที่ แจ็ค หม่า แสดงให้เห็นเป็นที่ประจักษ์คือ เขาไม่เคยยอมแพ้ และไม่เคยละความพยายาม ตั้งหน้าตั้งตาทำ โดยไม่มีข้ออ้าง หรือข้อแม้ ไม่สนใจข้อจำกัดใด ๆ ทั้งสิ้น โดย Jack Ma เคยกล่าวเอาไว้ว่า **“If you don't give up, you still have a chance. Giving up is the greatest failure”** หาก你不ยอมแพ้ คุณยังคงมีโอกาสอยู่เสมอ และการยอมแพ้นั้นก็เป็นความล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง คุณจะไม่มีโอกาสประสบความสำเร็จเลยแม้แต่น้อย

(ที่มา : <https://www.blueoclock.com/top-10-jack-ma-failures/>)

ทอมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison)

ทอมัส เอดิสัน นักประดิษฐ์ คิดค้นทางด้านฟิสิกส์ ผู้เปลี่ยนโลกด้วยสิ่งประดิษฐ์ เทคโนโลยีกว่า 1,000 ชิ้น

By tuemaster.com



โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) เริ่มต้นสร้างอาณาจักรยักษ์ใหญ่ในธุรกิจเครื่องใช้ไฟฟ้า “จีอี” เจเนอรัล อิเล็กทริก “G.E.” (General Electric) และบริษัทอื่นๆ ของเขา คนทั่วโลกในยุคของเขา เรียก เอดิสัน ว่า ” พ่อมดแห่งเมน โลพาร์ค (Menlo Park)” และยกย่องให้เขาเป็นอัจฉริยะของโลก แต่สิ่งที่เขาบอกกับโลกนี้ว่า...**“อัจฉริยะในความคิดผม(เอดิสัน) ประกอบด้วยพรสวรรค์เพียง 1% ส่วนอีก 99% จากความพยายาม และการลงมือทำ”**

โทมัส เอดิสัน “ยอดนักประดิษฐ์” ที่เริ่มประดิษฐ์สิ่งของเมื่อเขามีอายุเพียง 10 ขวบ สามารถสร้างเครื่องบันทึกเสียงได้ ทั้ง ๆ ที่เขาเป็นคนหูหนวก และทำงานอย่างขยันขันแข็ง ค้นคว้าไม่หยุดหย่อน จนมีเวลานอนเพียง 4-5 ชั่วโมงเท่านั้น เขาได้รับการยกย่องให้เป็นนักประดิษฐ์และนักวิทยาศาสตร์ที่ยิ่งใหญ่คนหนึ่งทั้ง ๆ ที่เขาไม่ได้เรียนหนังสือมากนัก แต่สามารถจะศึกษาหาความรู้ได้จากนอกโรงเรียนและคนคว่ำทดลองด้วยตนเอง จนมีชื่อเสียงโด่งดัง

เมื่อเข้าโรงเรียนครูกล่าวว่าเขาไม่สามารถเรียนคณิตศาสตร์ก็ได้ ดังนั้นหลังจากเรียนอยู่ได้ 3 เดือน บิดามารดาก็ต้องเอาออกจากโรงเรียน แล้วมารดาก็เป็นผู้สอนแทนเธอ สอนให้อ่านและเขาก็อ่านหนังสือเกี่ยวกับเคมีที่สามารถจะหาได้

ชะตาชีวิตลิขิตทางเดินของคน วันหนึ่งเอดิสันได้ช่วยชีวิตเด็ก 3 ขวบจากการถูกรถไฟทับ เฝอญเด็กคนนั้นเป็นลูกชายของนายสถานีรถไฟ เขาได้ตอบแทนเอดิสันด้วยการสอนวิธีการส่งโทรเลขจนชำนาญ ทำให้เขาได้งานเป็นคนส่งโทรเลขอยู่นานหลายปี พอมีเวลาว่างเอดิสันก็จะศึกษาและทดลองทางวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีโทรเลข จนเขามีความรู้ทางวิศวกรรมไฟฟ้าเป็นอย่างดี

ปี 1866 ขณะอายุ 19 ปี เอดิสันย้ายไปอยู่ที่เมืองลุยส์วิลล์ รัฐเคนทักกี ทำงานเป็นพนักงานของบริษัท Western Union อยู่ในสำนักข่าว เขาเลือกทำงานกะกลางคืนเพื่อให้มีเวลาเต็มที่สำหรับการศึกษาและการทดลองที่เขาชอบ และมันก็สร้างปัญหาให้กับเขาอีกครึ่งจนได้ คืนหนึ่งในปี 1867

เขาทดลองเกี่ยวกับแบตเตอรี่ แล้วทำน้ำกรดหกใส่พื้น มันไหลลงไปที่โต๊ะเจ้านายข้างล่าง วันรุ่งขึ้น เขาถูกไล่ออก เอดิสันจึงต้องพบกับความลำบากไม่มีเงินและไม่มียานทำ ยังดีที่เพื่อนรุ่นพี่คนหนึ่งที่เป็นนักประดิษฐ์ชื่อ Franklin Leonard Pope ให้เขาไปพักและทำงานอยู่ในห้องใต้ดินที่บ้านของเขา ปี 1869 เอดิสันในวัย 22 ปีย้ายไปอยู่ที่นิวยอร์ก และประสบความสำเร็จกับสิ่งประดิษฐ์ชิ้นแรกคือ เครื่องพิมพ์ข้อมูลราคาหุ้นซึ่งขายลิขสิทธิ์ได้เงินมากพอสมควร และทำให้เขาตัดสินใจเลิกทำงานอย่างอื่นมุ่งหน้าเป็นนักประดิษฐ์อย่างเต็มตัว

เขาประดิษฐ์เครื่องบันทึกภาพเคลื่อนไหวสำเร็จซึ่งนำไปสู่การสร้างภาพยนตร์ อีก 2 ปีต่อมา เอดิสันได้สร้างโรงถ่ายภาพยนตร์แห่งแรกของโลก ต่อมาเขาได้นำเครื่องบันทึกภาพเคลื่อนไหวมารวมกับเครื่องบันทึกเสียงซึ่งเขาเป็นคนประดิษฐ์เองกลายเป็นเครื่องถ่ายทำภาพยนตร์ ปี 1898 เอดิสันเริ่มประดิษฐ์แบตเตอรี่ที่ทำจากนิเกิลและเหล็กและทำสำเร็จในปี 1909 ใช้เวลานานถึง 11 ปี

(ที่มา : <https://tuemaster.com/blog/ทอมัส-เอดิสัน-นักประดิษฐ์/>)



ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
เพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ครั้งที่ 7

ชื่อ ฉันจะฟังที่เธอบอก

สาระสำคัญ

นักเรียนมีความคิด ความเข้าใจและแสดงออกพฤติกรรมในการสังเกตตัวอย่างพฤติกรรมที่ดี การแสวงหาแบบอย่างที่ดีและเหมาะสมกับตนเองเพื่อเป็นแรงบันดาลใจจะทำให้เกิดการเรียนรู้และนำมาพัฒนาตนเอง ทั้งด้านการเรียนและการใช้ชีวิต โดยยึดสาระสำคัญว่าถ้าหากคนเราต้องการเก่งขึ้น สถิติปัญญาดีขึ้นการที่เลือกปฏิบัติตามแบบอย่างที่ดีจะทำให้สามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์และเลือกแบบอย่างที่ดีที่เหมาะสมกับตนเองในด้านการเรียนและการใช้ชีวิตได้
2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถหาแบบอย่างที่ดีและคำแนะนำที่ในการเรียนเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ของตนเอง

เทคนิค

กรณีตัวอย่าง และเกมตอบคำถาม Wordwall

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน
2. ผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนทราบและเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม

ขั้นกิจกรรม

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนสำรวจพฤติกรรมเตรียมตัวสอบของตนเองจากคำถามที่ผู้วิจัยสอบถามทีละข้อ ดังนี้
 - 1) นักเรียนอ่านหนังสืออย่างหักโหมเมื่อถึงเวลาใกล้สอบหรืออ่านก่อนเข้าห้องสอบ
 - 2) นักเรียนมีอาการปวดท้อง ปวดศีรษะ เหนื่อย อารมณ์หงุดหงิด ไม่สบายเวลาใกล้สอบ
 - 3) นักเรียนจะมีอาการง่วงนอนเวลาอ่านหนังสือเตรียมสอบ
 - 4) นักเรียนไม่มีการทำตารางเพื่ออ่านหนังสือสอบหรือไม่มีการวางแผนอ่านหนังสือ

5) นักเรียนไม่ชอบฝึกทำโจทย์คำนวณ เช่น ฟิสิกส์ คณิตศาสตร์

6) นักเรียนเคยอ่านหนังสือไม่จบก่อนสอบหรือไม่อ่านหนังสือสอบในบางรายวิชา

2. ผู้วิจัยขออาสาสมัครนักเรียนที่มีแนวทางทำข้อสอบได้ดีหรือมีผลการเรียนดี 3 คนเพื่อออกมาพูดให้เพื่อน ๆ ฟังเกี่ยวกับวิธีการเตรียมตัวสอบและแนวทางการทำข้อสอบให้ผ่านหรือได้คะแนนดี และนักเรียนคนอื่นๆร่วมกันอภิปราย

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ เรื่อง หลักการดูหนังสือและเทคนิคการทำข้อสอบ 10 นาที

4. ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกม Wordwall ในรูปแบบของเกมไล่ล่าเขาวงกต เพื่อเป็นการทบทวนความรู้จากใบความรู้ โดยครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมนผ่านเว็บไซต์ wordwall และให้รหัสสำหรับเข้าเล่นเกม ให้นักเรียนเล่นเกมเป็นเวลา 10 นาที

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

ผู้วิจัยให้นักเรียนคนอื่นๆในชั้นเรียนร่วมยกตัวอย่างวิธีการที่ตนจะเลือกใช้ในการเตรียมตัวของตนเองในการสอบ

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันระดมสมองเพื่อสรุปความสำคัญของการทำตามแบบอย่างที่ดีในการเรียน การสอบ และคำแนะนำในการเตรียมตัวสอบจากใบความรู้

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

ผู้วิจัยแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนเพื่อให้เขียนการวางแผนเป้าหมายการเรียน การปรับปรุงตนเองเกี่ยวกับการสอบในอนาคตเพื่อให้การสอบได้ผลดี

ขั้นสรุป

ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดและประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมซักถามเพิ่มเติมและให้กำลังใจนักเรียน

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. กระดาษ A4
2. ใบความรู้ เรื่อง หลักการเตรียมตัวสอบและเทคนิคการทำข้อสอบ
3. เกมออนไลน์ Wordwall

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

ใบความรู้

เรื่อง หลักการเตรียมตัวสอบและเทคนิคการทำข้อสอบ

เพื่อการเตรียมตัวสอบที่มีประสิทธิภาพและการได้ผลนักเรียนสามารถเลือกปฏิบัติตามแนวทางของ Dr. C. Cilbert Wrenn ซึ่งสรุปได้ดังนี้

หลักการอ่านหนังสือสอบและการเตรียมตัวสอบ

- 1) ในการอ่านหนังสือสอบควรทบทวนหลายๆครั้ง โดยการทบทวนครั้งที่ 2 หรือ 3 ควรใช้วิธีที่แปลกกว่าในครั้งแรก เพราะธรรมชาติของมนุษย์ไม่ชอบทำอะไรซ้ำซาก จะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่ได้ผลดี
- 2) ในการทบทวนควรทำเครื่องหมายเด่น ๆ ในส่วนที่สำคัญเพื่อช่วยลดเวลาในการทบทวนในตอนหลัง
- 3) เมื่อทบทวนจนจำได้แล้วเข้าใจแล้ว ควรมีการแลกเปลี่ยนซักถามกับเพื่อน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาระหว่างกัน และร่วมกันหาข้อสรุป
- 4) ทดลองตั้งคำถามและตอบคำถามตามแนวทางที่คิดว่าครูจะออกข้อสอบ และใช้แนวข้อสอบหลายๆปีร่วมด้วย
- 5) ทำโน้ตย่อเล็กๆ เพื่อไว้อ่านทบทวนก่อนสอบอีกครั้ง
- 6) เตรียมร่างกายและจิตใจ ให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงพร้อมสอบและฝึกสมาธิ ไม่วิตกกังวล
- 7) ในวันสอบเตรียมอุปกรณ์การสอบให้พร้อม และไปถึงห้องสอบก่อนเวลาเพื่อจะได้มีเวลาทบทวน

เทคนิคการทำข้อสอบ

- 1) ในขณะที่นั่งสอบต้องมีสมาธิ การถอนหายใจยาวจะช่วยให้อารมณ์เยือกเย็นลงได้
- 2) อ่านคำสั่งอย่างละเอียดแล้วแบ่งเวลาให้ถูกต้อง ข้อไหนควรใช้เวลาเท่าไร
- 3) แบ่งเวลาทำข้อสอบและแบ่งเวลาทบทวนหลังทำข้อสอบเสร็จเสมอ
- 4) อ่านข้อสอบทุกข้อ และเลือกแนวคำตอบแบบคร่าวๆ ไว้ก่อน
- 5) เริ่มจากข้อที่ง่ายที่สุดก่อน เพื่อให้ได้คะแนนที่แน่นอน
- 6) หากมีการเขียนตอบให้ขีดเส้นใต้คำสำคัญ เพื่อให้ครูสามารถเห็นได้ชัดเจน
- 7) ให้การทำวิชาคำนวณ ให้แทนค่าคำตอบเพื่อเช็คคำตอบที่ถูกต้องเสมอ
- 8) ตรวจสอบกระดาษคำตอบทุกครั้งก่อนส่งข้อสอบ

ทัศนคติที่มีต่อการสอบมีผลต่อการสอบ

ความเชื่อมั่นในตนเองจะช่วยทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการสอบ

(ที่มา : แผนกิจกรรมแนะแนว ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อัครสังฆมณฑลกรุงเทพมหานคร)

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม
เพื่อพัฒนารอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ครั้งที่ 8

ชื่อ บัจฉิมนิเทศ (ก้าวต่อไปด้วย (Growth Mindset of learning) กัน)

สาระสำคัญ

กิจกรรมบัจฉิมนิเทศ เป็นการกระตุ้นความเชื่อความคิดเกี่ยวกับการตั้งใจ การศึกษาค้นคว้าหาความรู้และการรับฟังคำแนะนำและทำตามแบบอย่างที่ดี ซึ่งเป็นส่งผลให้นักเรียนมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ และยังกระตุ้นในนักเรียนเกิดพฤติกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนจะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความสามารถและสติปัญญาของตนเองได้

ระยะเวลาที่ใช้ 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปความคิดเห็นรวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักและเห็นความสำคัญของความสามารถของการมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้
3. เพื่อประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรม

เทคนิค การอภิปราย และเกม quizwhizzer

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนการทำกิจกรรมทั้งหมดที่ผ่านมา โดยให้นักเรียนร่วมกันบอกกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ

ขั้นกิจกรรม

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นตอบคำถามออนไลน์เกี่ยวกับกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมออนไลน์ quizwhizzer โดยอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมดังนี้

- 1) นักเรียนเข้าเว็บ quizwhizzer.com ทำการเข้าสมัคร
- 2) ให้นักเรียนตอบคำถามที่ครูกำหนด หากนักเรียนตอบถูกจะได้ก้าวไปข้างหน้า หากตอบผิดจะถอยหลัง ให้นักเรียนเล่นไปจนถึงเส้นชัย
- 3) ครูให้นักเรียนเล่นเกมเป็นเวลา 15 นาที

2. ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบและความสำคัญของการมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้และการปฏิบัติตนที่ช่วยส่งเสริมการมีกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมอภิปรายแนวทางเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนได้จริง ตลอดจนข้อเสนอแนะต่าง ๆ

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมอภิปรายถึงประโยชน์และข้อคิดที่ได้จากการร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 กิดและนำไปปฏิบัติ

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันเขียนสิ่งตนเองจะทำเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้ลงในกระดาษฟลิปชาร์ตร่วมกัน

ขั้นสรุป

ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณและกล่าวปิดกิจกรรมเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. กระดาษฟลิปชาร์ต
2. เกมบอร์ดออนไลน์ Quizwhizzer

การวัดและประเมินผล

1. แบบวัดกรอบความคิดแบบเติบโตด้านการเรียนรู้
2. สังเกตจากความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	นางสาวเสาวณีย์ ไม่เศร้า
วัน เดือน ปีเกิด	26 สิงหาคม 2532
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลค่ายชราวุธ นครศรีธรรมราช
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขามัธยมศึกษา วิชาเอก วิทยาศาสตร์ทั่วไป - ชีววิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2555
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสีกัน (วัดน่านันท์อุปถัมภ์)
ตำแหน่ง	ครู คศ.1

