

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 โรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่งใน
กรุงเทพมหานคร



การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2566

The Effect of Using a Guidance Activities Outside the Classroom
Package to Promote Social Skills of Children in an International in
Bangkok



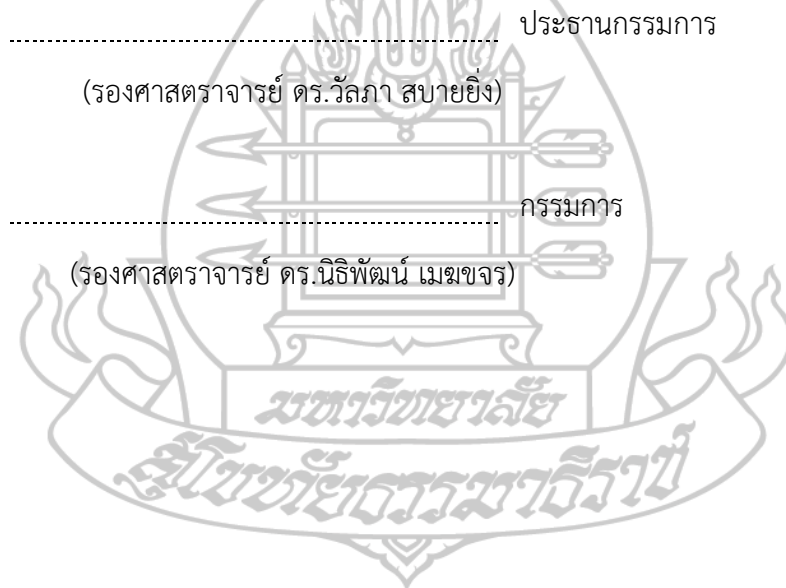
An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Guidance and Psychological Counseling
School of Educational Studies Sukhothai Thammathirat Open University

2023

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ	ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 โรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร
ชื่อและนามสกุล	นางจันทนา ซิลวา
แขนงวิชา / วิชาเอก	การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา
สาขาวิชา	ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.วัลภา สบายยิ่ง

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 28 สิงหาคม พ.ศ. 2567

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษา คำนคว้าอิสระ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 โรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

ผู้ศึกษา นางจันทนา ชิลวา รหัสนักศึกษา 2642800474

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา)

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.วัลภา สบายยิ่ง ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอก
ห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน ในโรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่ง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 อายุ 7-9 ปี
ได้มาจากการรับสมัครผู้ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมและได้รับการอนุญาตจากผู้ปกครอง ในปีการศึกษา
ที่ 2566 ของโรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้
การวิจัยคือ 1) ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน จำนวนกิจกรรม 12 ครั้ง ครั้งละ 45 นาที
มีค่าความเหมาะสมระดับมากที่สุด และ 2) แบบวัดทักษะทางสังคม มีค่าความเที่ยง .89 สถิติที่ใช้
ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบวิลคอกชัน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนมีระดับทักษะ
ทางสังคมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และเมื่อพิจารณารายด้าน
พบว่าภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนนักเรียนมีทักษะการปฏิสัมพันธ์ด้านการ
สื่อสาร ทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ และทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎ
กติกาสูงกว่าก่อนการใช้ก่อนใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.05

คำสำคัญ กิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน ทักษะทางสังคม ประถมศึกษาโรงเรียนนานาชาติ

Independent Study title: The Effect of Using a Guidance Activities Outside the Classroom Package to Promote Social Skills of Children in an International in Bangkok

Author: Mrs. JANTANA SILVA; ID: 2642800474;

Degree: Master of Education (Guidance and Psychological Counseling)

Independent Study Advisor: Dr. Wunlapa Sabaiying, Associate Professor; Academic year: 2023

Abstract

This study aims to compare the effects of using a guidance activities outside the classroom package to develop the social skills of students at an international school.

The sample group consisted of 10 students from Years 3 and 4, aged 7-9 years, who volunteered to participate in the activities with parental consent during the 2023-2024 academic year at an international school in Bangkok. The research instruments included: 1) a set of 12 guidance activities outside the classroom package, each lasting 45 minutes, rated as highly appropriate and 2) a social skills assessment tool with a reliability coefficient at .89. The data were analyzed using mean, standard deviation, and the Wilcoxon Signed Rank Test

The research findings revealed that students who participated in the guidance activities outside the classroom package demonstrated significantly higher social skills after the intervention at the 0.05 level. When analyzing specific aspects, it was found that, after participating in the package, students showed significant improvements in communication skills, emotional awareness and regulation, and the ability to follow rules, all at the 0.05 significance level

Keywords : Guidance Activities Outside the Classroom Package, Social skills,

Pimary School Students, International School

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความรู้ความกรุณาอย่างยิ่ง จาก รอง ศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ วัลภา สบายยิ่ง อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยค้นคว้าอิสระ ที่ได้กรุณาให้ความรู้ คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่งจนงานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านประกอบด้วย คุณครูพีรณัฐ กิจเจริญ คุณครู เทวี เพื่อกนรินทร์ และคุณครู สุกัลยา สถาพรวัลย์รัตน์ ที่กรุณาให้คำแนะนำแก้ไขและตรวจสอบเนื้อหาเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตลอดจนเครื่องมือด้านสถิติจนทำให้งานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาศึกษาศาสตร์แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยามหาลัษสฺโยทัยธรรมมาธิราชที่ทุ่มเทให้ความรู้แก่ผู้วิจัยขอขอบคุณเจ้าหน้าที่สาขาวิชาศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัษสฺโยทัยธรรมมาธิราช ที่ให้บริการเป็นอย่างดีขอขอบคุณผู้อำนวยการ โรงเรียนนานาชาติที่ข้าพเจ้าได้นำเครื่องมือการทดลอง การวิจัยและเก็บข้อมูล ตลอดจนการอำนวยความสะดวกด้านอื่นๆและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ผู้วิจัยมิได้เอ่ยถึงที่มีส่วนสำคัญทำให้งานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอขอบความดีให้แก่ครู อาจารย์ บุพการี และผู้มีพระคุณทุกท่านและหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้ จะสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่ผู้ที่สนใจได้

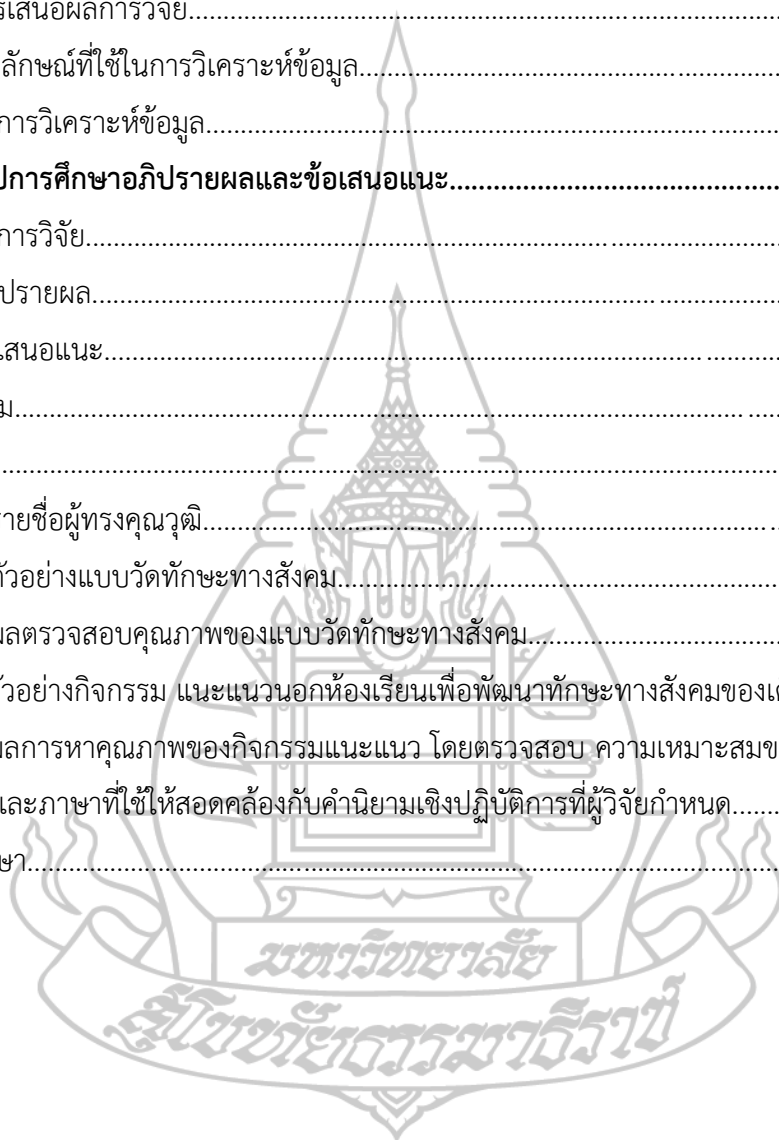
นางจันทนา ชิลวา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การศึกษา.....	4
กรอบแนวคิดการศึกษา.....	4
สมมติฐานการศึกษา.....	4
ขอบเขตการศึกษา.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	8
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม.....	8
วรรณกรรมที่เกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะนําแนะนํานอกห้องเรียน.....	8
ความหมายของกิจกรรมแนะนํา.....	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	36
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	44
รูปแบบการวิจัย.....	44
ประชากรกลุ่มตัวอย่าง.....	44
ตัวแปรและนิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	44
เครื่องมือวิจัยและวิธีสร้าง	47
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	53
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	53

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
การเสนอผลการวิจัย.....	59
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
บทที่ 5 สรุปการศึกษาอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	63
ผลการวิจัย.....	63
อภิปรายผล.....	64
ข้อเสนอแนะ.....	67
บรรณานุกรม.....	69
ภาคผนวก.....	75
ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ.....	76
ข ตัวอย่างแบบวัดทักษะทางสังคม.....	78
ค ผลตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะทางสังคม.....	82
ง ตัวอย่างกิจกรรม แนะแนวนอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก.....	85
จ ผลการหาคุณภาพของกิจกรรมแนะแนว โดยตรวจสอบ ความเหมาะสมของเนื้อหา และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับค่านิยมเชิงปฏิบัติการที่ผู้วิจัยกำหนด.....	126
ประวัติผู้ศึกษา.....	130



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลการทดสอบการแจกแจงข้อมูลโค้งปกติ.....	60
ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาของคะแนน ทักษะด้านสังคมในระยะก่อน และระยะหลังการทดลอง.....	60
ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทั้งสังคม ก่อนการทดลองและหลังการ ทดลอง สถิติวิลคอกซ์.....	62



สารบัญรูปร่าง

หน้า

ภาพที่ 1 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะทางสังคม.....49
ภาพที่ 2 ขั้นตอนวิธีการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม.....51



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เด็กนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนต้นได้เผชิญปัญหาทักษะทางสังคมที่สำคัญ เนื่องจากปัจจัยหลายประการ โดยเฉพาะในช่วงการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตที่ทำให้กิจกรรมที่ส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์กันซึ่งหน้าลดลง (โรคระบาดโควิด 19) มีการพึ่งพาเทคโนโลยีในการสื่อสาร และการเรียนรู้ทางไกลได้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาทักษะเหล่านี้ เด็กในช่วงอายุนี้อาจประสบปัญหาในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เช่น การพูดคุยอย่างชัดเจน การฟังอย่างตั้งใจ และการตีความภาษากาย การขาดทักษะเหล่านี้ อาจทำให้เด็กมีปัญหาในการสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนและผู้ใหญ่ (National Center for Biotechnology Information, 2021). นอกจากนี้ การทำงานร่วมกันและการแก้ปัญหาที่เป็นอีกหนึ่งความท้าทาย เด็กอาจมีปัญหาในการแบ่งงาน ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และจัดการกับความขัดแย้ง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะทางสังคม (Waite, 2011). อีกทั้งความรู้สึกไม่มั่นใจและการถอนตัวจากกิจกรรมทางสังคมยังเป็นปัญหาที่พบได้บ่อย เด็กบางคนอาจรู้สึกไม่มั่นใจในตัวเอง และมีปัญหาในการเข้ากลุ่มหรือทำกิจกรรมที่ต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การถอนตัวอาจทำให้พลาดโอกาสในการฝึกฝนทักษะทางสังคม (Bentsen et al., 2017). รวมถึงการจัดการอารมณ์ก็เป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากการขาดการฝึกฝนในสถานการณ์จริง ทำให้เด็กมีปัญหาในการจัดการกับความรู้สึกต่างๆ เช่น ความโกรธ ความเศร้า หรือความวิตกกังวล (Beames et al., 2012). นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่มากเกินไปยังส่งผลให้เด็กขาดโอกาสในการฝึกฝนทักษะการสื่อสารแบบตัวต่อตัว และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในชีวิตจริง (Barfod et al., 2016). เพื่อช่วยเหลือเด็กในการพัฒนาทักษะทางสังคม ครูและผู้ปกครองควรมีบทบาทสำคัญในการสร้างโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนการสื่อสารโดยตรง ส่งเสริมกิจกรรมที่ต้องทำงานร่วมกัน และสนับสนุนการเรียนรู้ด้านอารมณ์ นอกจากนี้ การค่อยๆ แนะนำให้เด็กกลับเข้าสู่สภาพแวดล้อมทางสังคมอย่างปลอดภัยก็เป็นสิ่งสำคัญ (Bølling et al., 2018).

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการอยู่ร่วมกันในสังคม เนื่องจากเป็นเสมือนกฎกติกาหรือทิศทางในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่ช่วยให้การสื่อสารและการเข้าใจระหว่างบุคคลมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทักษะเหล่านี้แสดงออกผ่านคำพูด สีหน้า และท่าทาง ซึ่งสามารถทำนายและส่งผลต่อผลลัพธ์ทางสังคมได้อย่างชัดเจน เช่น การยิ้มที่อาจทำให้ผู้อื่นยิ้มตอบกลับมา หรือการฟัง

อย่างตั้งใจที่ทำให้ผู้พุดรู้สึกว่าตนเองได้รับการยอมรับ นอกจากนี้ ทักษะทางสังคมยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างเพื่อนและคนรอบข้าง (กุลวดี ทองไพบุลย์ กล่าวใน เว็บไซต์ https://www.manarom.com/blog/Why_are_Social_Skills_Important.html) ช่วยให้เด็กสามารถสร้างเครือข่ายเพื่อนฝูงได้ดี มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ และสามารถปรับตัวในกลุ่มสังคมที่หลากหลาย นำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ที่มีความสุขและยั่งยืนในระยะยาว อีกทั้งยังส่งผลให้เด็กมีความมั่นใจในตัวเองและมีการพัฒนาทางอารมณ์ที่สมบูรณ์ ทักษะเหล่านี้จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการส่งเสริมความสำเร็จทั้งในด้านการเรียนรู้และชีวิตประจำวันของเด็กในอนาคต กระบวนการพัฒนาทักษะทางสังคมที่เพียงพอสามารถเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และความเห็นอกเห็นใจให้กับบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Kapikiran & Kapikiran, 2000) เด็กที่มีทักษะทางสังคมมักจะประสบความสำเร็จในด้านการเรียนมากกว่า ได้รับการยอมรับจากเพื่อนๆ มีโครงสร้างตนเองในเชิงบวก และมีทักษะการปรับตัวเข้ากับโรงเรียนที่แข็งแกร่ง (Yurdakavustu, 2012) การพัฒนาทักษะทางสังคมช่วยให้เด็กสามารถปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประเมินเหตุการณ์และสถานการณ์ได้ดีขึ้น สื่อสารกับคนรอบข้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ และปรับตัวเข้ากับชีวิตในโรงเรียนได้โดยไม่มีปัญหา (Besi & Sakellariou, 2019)

ปัญหาทักษะสังคมของเด็ก ประถมศึกษาปีที่ 3-4 (Year 3-4) ในโรงเรียนนานาชาติเกิดจากหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของเด็กในวัยนี้ เช่น ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและภาษาที่อาจทำให้รู้สึกแปลกแยกหรือสื่อสารไม่ดี การขาดทักษะการแก้ไขปัญหาทางสังคมและการพัฒนาอารมณ์ที่ยังไม่สมบูรณ์ ทำให้เด็กอาจยังไม่สามารถควบคุมอารมณ์ ในสถานการณ์ที่เครียดหรือขัดแย้งได้ นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมใหม่ การย้ายถิ่นฐานจากบ้านเกิด และการรับมือกับความคาดหวังจากครูและผู้ปกครองอาจทำให้เกิดปัญหาการปรับตัว การสื่อสารที่ยังพัฒนาไม่เต็มที่ อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดและขัดแย้งกับเพื่อน การสนับสนุนผ่านการฝึกทักษะสังคม การให้คำปรึกษาเชิงบวก และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมจะช่วยพัฒนาทักษะสังคมของเด็กในวัยนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การศึกษาแนะนนวนอกห้องเรียน ถูกใช้กันอย่างแพร่หลายในบริบทการศึกษา และได้รับความนิยมมากขึ้น ซึ่งการศึกษาแนะนนวนอกห้องเรียนนี้ มีการนำไปใช้เพิ่มขึ้นมากกว่า 18.4% ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาในยุโรปตอนเหนือ วัตถุประสงค์หลัก คือ การเสริมสร้างการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของโรงเรียนผ่านความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการทำงานที่เป็นรูปธรรมที่ผสมผสานทฤษฎีที่เกิดขึ้นในห้องเรียนเพื่อนำมาฝึกปฏิบัตินอกห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อทักษะทางสังคมและความสัมพันธ์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก (Education Outside the Classroom หรือ EOtC) (Becker, Lauterbach, Spengler, Dettweiler, & Mess, 2017)

(Bentsen, Ho, Gray, & Waite, 2017) (Waite, 2011; Waite, Bølling, & Bentsen, 2015) (Beames, Higgins, & Nicol, 2012) **การใช้ชุดกิจกรรมแนะนนวนอกห้องเรียน** หรือเรียกได้ว่าการศึกษานอกห้องเรียน เป็นวิธีการสอนในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งครูจะย้ายกิจกรรมการสอนที่จำเป็นบางส่วนจากหลักสูตรไปยังสถานที่ภายนอกห้องเรียน เช่น ฟาร์ม พิพิธภัณฑ์ โรงเรียนธรรมชาติ สวนสาธารณะ ป่าไม้ ห้องสมุด และสนามเด็กเล่นโรงเรียน วิชาหลายวิชาสามารถสอนในลักษณะนี้ได้ และกิจกรรมแนะนนวนอกห้องเรียนเป็นการเรียนรู้ที่ใช้สภาพแวดล้อมภายนอกโรงเรียน มีลักษณะเป็นการสอนที่เน้นการสำรวจและการเรียนรู้จากสถานที่ ซึ่งเป็นการเสริมการสอนในห้องเรียน การสอนนี้มักรวมถึงการเรียนการสอนที่มีการทำงานเป็นกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้ที่นำโดยนักเรียน การเน้นทักษะปฏิบัติ กิจกรรมทางกาย การเล่น และเกม การศึกษาแนะนนวนในสถานที่นอกห้องเรียน ได้รับการศึกษาส่วนใหญ่ผ่านการสังเกตเชิงคุณภาพหรือการสัมภาษณ์นักเรียนและครู ระบุว่า การนำหลักสูตรไปสอนนอกห้องเรียนสามารถส่งผลดีต่อความสามารถของนักเรียนในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์กับเพื่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการนำไปใช้เป็นประจำ การศึกษาแนะนนวนอกห้องเรียนช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนการทำงานเป็นกลุ่ม การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการมีส่วนร่วมในงานกลุ่ม (Fägerstam & Blom, 2013; Fägerstam, 2014; Norðdahl & Jóhannesson, 2014) ประจำ (Becker et al., 2017; Rickinson et al., 2004) (Education Outside the Classroom หรือ EOtC) ยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่นำโดยนักเรียน ทำให้นักเรียนมีโอกาสและเวลาในการโต้ตอบ และพัฒนาความสามารถที่ไม่ค่อยเด่นชัดในห้องเรียน เช่น ทักษะเชิงปฏิบัติ การมีส่วนร่วมในเกมและการเล่นยังช่วยเสริมสร้างความสามัคคีทางสังคมระหว่างเพื่อน และการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ที่อยู่นอกบริเวณห้องเรียนจะทำให้นักเรียนมีเวลาสำหรับการโต้ตอบแบบไม่เป็นการมากขึ้น (Fägerstam & Blom, 2013; Hartmeyer & Mygind, 2015; Mygind, 2009, (Fägerstam & Blom, 2013; Mygind, 2009; Norðdahl & Jóhannesson, 2014; Waite, Rogers, & Evans, 2013, Bentsen & Jensen, 2012; Jensen et al., 2019)

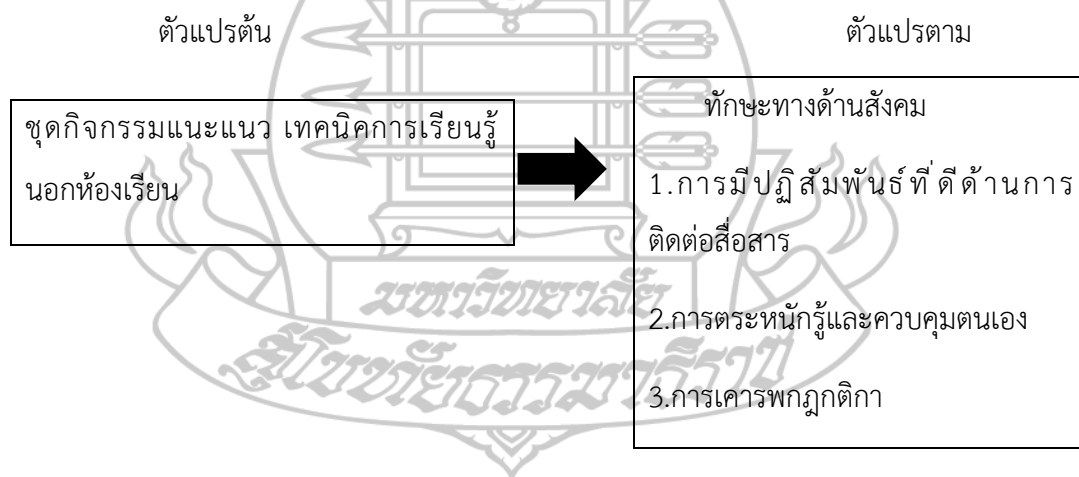
สรุป ผู้วิจัยมีความปรารถนาที่จะศึกษาวิจัยเรื่องนี้เพราะว่า ทักษะด้านสังคมเป็นสิ่งจำเป็นในโลกยุคนี้ ที่จะเป็นตัวแปรส่งผลให้เด็กนักเรียนประถมศึกษาจะมีความสุข และสามารถดำเนินชีวิตในสังคมโรงเรียนได้อย่างมีความสุขและปลอดภัย อีกทั้งยังได้ใช้โอกาสนี้ศึกษาในเชิงวิชาการ และได้เรียนรู้การพัฒนาเครื่องมือแบบวัดทักษะทางสังคม และกิจกรรมแนะนนวนอกห้องเรียนให้มีประสิทธิภาพ การใช้กิจกรรมแนะนนวนอกห้องเรียนเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างทักษะทางสังคมเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการตอบสนองต่อปัญหาทักษะทางสังคมของเด็กวัย 7-9 ปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโรงเรียนนานาชาติ ซึ่งเด็กต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมที่หลากหลายทางวัฒนธรรมและภาษา ผู้วิจัยตั้งเป้าที่จะแก้ปัญหาทักษะทางสังคมในเด็ก Year 3-4 เนื่องจากปัญหา

เหล่านี้ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาการด้านการเรียนรู้และคุณภาพชีวิตของเด็กในระยะยาว การฝึกทักษะ เช่น การสร้างความสัมพันธ์ การแก้ไขปัญหา และการควบคุมอารมณ์ในสถานการณ์ที่กดดัน เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เด็กปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี กิจกรรมแนะนนวนอกห้องเรียนจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และฝึกทักษะเหล่านี้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ ผ่านการทำงานร่วมกับเพื่อนและผู้ใหญ่ ช่วยพัฒนาการสื่อสารและความสัมพันธ์ที่ดี รวมทั้งเพิ่มความมั่นใจในการแสดงออก และส่งเสริมให้เด็กเติบโตเป็นบุคคลที่มีความพร้อมในการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางด้านสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน

3. กรอบแนวคิด การวิจัย



4. สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 มีทักษะทางสังคมสูงขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแนะนนวนอกห้องเรียน 12 ครั้งหรือเท่ากับ 9 ชั่วโมง

5. ขอบเขตการวิจัย

5.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการ ศึกษาครั้งนี้จำนวน 108 คน อายุเฉลี่ย 7-9 ปี ที่ศึกษาชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3-4 โรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

5.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3-4 จำนวน 10 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่ง จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยความสมัครใจ

5.3 ตัวแปร ที่ใช้ในการวิจัย

5.3.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ชุดกิจกรรมแนะแนว โดยใช้เทคนิค การเรียนรู้ในห้องเรียน

5.3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ทักษะทางด้านสังคมของ แบ่งเป็น 3 ด้านคือ

- ทักษะด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ด้านการสื่อสาร
- ทักษะด้านการควบคุมอารมณ์ตนเอง
- สามารถปฏิบัติตามกฎกติกา

6 .นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวในห้องเรียน หมายถึง การจัดทำกิจกรรมหรือโปรแกรมที่ มุ่งเน้นในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนอกห้องเรียนปกติ ซึ่งจะมีการออกแบบให้สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน

6.2 ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารกับผู้อื่น อย่างเหมาะสมในบริบททางสังคม โดยทักษะสังคมครอบคลุมถึงการเข้าใจและตอบสนองต่ออารมณ์ ความคิด และความรู้สึกของผู้อื่น การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ การแก้ไขปัญหาและความขัดแย้ง อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการทำงานร่วมกันและสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ทักษะเหล่านี้ช่วยให้บุคคล สามารถสื่อสารกับคนรอบข้างได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นที่ยอมรับในสังคม ประกอบด้วย 3 ด้าน ดังนี้

ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร เป็นทักษะที่สำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์

ระหว่างบุคคลทั้งในการทำงานและในชีวิตประจำวันการมีทักษะในการสื่อสารจะช่วยให้เด็กเป็นทั้งผู้ฟังและผู้พูดที่ดีรวมถึงช่วยสร้างความเข้าใจในการสื่อสารระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้ คนเราแค่พูดได้ อย่างมีประสิทธิภาพนั้นไม่เพียงพอต้องสามารถรับฟังคำพูดของคนอื่นและเข้าร่วมการสนทนาในเรื่องที่ผู้อื่นกำลังพูดได้ด้วย

การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง หมายถึง ความสามารถของเด็กในการรับรู้ เข้าใจ และจัดการกับอารมณ์ของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่ช่วยให้เด็กสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมและพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง เป็นกระบวนการสำคัญส่งผลต่อการดำเนินชีวิตและความสัมพันธ์กับผู้อื่น ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่ การรับรู้อารมณ์ (Emotional Awareness) ซึ่งเป็นความสามารถในการรับรู้และระบุอารมณ์ของตนเองได้อย่างถูกต้อง เช่น เมื่อเรารู้สึกโกรธ เศร้า ดีใจ หรือวิตกกังวล ถัดมาคือการเข้าใจอารมณ์ (Emotional Understanding) ที่ช่วยให้เราตระหนักถึงสาเหตุและผลกระทบของอารมณ์เหล่านั้น เช่น การรู้ว่าทำไมเราถึงโกรธ และเข้าใจว่าการแสดงออกอย่างไม่เหมาะสมอาจมีผลกระทบต่อผู้อื่น สุดท้ายคือการควบคุมอารมณ์ (Emotional Regulation) ซึ่งหมายถึงความสามารถในการจัดการและควบคุมอารมณ์ของตนเองให้สอดคล้องกับสถานการณ์ เช่น การสงบสติเมื่อโกรธ หรือการผ่อนคลายเมื่อรู้สึกเครียด การมีทักษะในด้านเหล่านี้ทำให้เราสามารถรักษาความสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับความท้าทายในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การปฏิบัติตามกฎกติกา ในเด็กประถมศึกษาเป็นพฤติกรรมที่สามารถศึกษา วิเคราะห์ และประเมินผลได้อย่างชัดเจน โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญหลายประการ ประการแรกคือการเข้าแถว ซึ่งหมายถึงการที่เด็กเข้าแถวตามลำดับอย่างเป็นระเบียบ โดยไม่มีการแซงคิวหรือออกนอกแถวในเวลาที่กำหนด เช่น ในช่วงเข้าแถวตอนเช้าหรือพักกลางวัน การเข้าแถวเป็นการฝึกฝนให้เด็กมีวินัยและเคารพสิทธิของผู้อื่น ประการต่อมาคือ การเชื่อฟังคำสั่งครู เด็กที่ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำของครู โดยไม่แสดงท่าทีต่อต้าน เช่น การหยุดพูดเมื่อครูขอให้เงียบ หรือทำกิจกรรมตามที่ครูสั่ง สะท้อนให้เห็นถึงความเคารพและการรับฟังผู้ใหญ่ อีกทั้งยังเสริมสร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียน นอกจากนี้ การร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่ม ยังเป็นอีกหนึ่งพฤติกรรมสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การที่เด็กสามารถทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ได้โดยไม่ทะเลาะหรือขัดแย้งกัน แสดงถึงความสามารถในการปรับตัวและการแก้ไขปัญหา เช่น การทำงานกลุ่มในชั้นเรียนหรือเล่นเกมในช่วงพัก การฝึกทักษะนี้ช่วยให้เด็กเติบโตเป็นบุคคลที่สามารถทำงานเป็นทีมได้ดีในอนาคต และสุดท้ายคือการเข้าห้องเรียนตรงเวลา ซึ่งหมายถึงการที่เด็กเข้าห้องเรียนตามเวลาที่กำหนดโดยไม่มาสายหรือหนีเรียน พฤติกรรมนี้ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย การที่เด็กปฏิบัติ

ตามกฎกติกาเหล่านี้ช่วยสร้างความมีระเบียบวินัยในชีวิตประจำวันและเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคต

7 .ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 เพื่อเกิดการค้นพบทางวิชาการเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กนักเรียนในโรงเรียนนานาชาตินานาชาติ

7.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาได้รับการส่งเสริมพัฒนาทักษะทางด้านสังคม จากการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน ที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทางสังคมของเด็กวัยนี้

7.3 บุคลากรด้านการแนะแนวได้แนวทางการศึกษาค้นคว้าจากตัวอย่างกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษานานาชาติ



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 ในโรงเรียนนานาชาติ จังหวัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎี และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการศึกษาค้นคว้ารวบรวมเอกสารงานวิจัยและผลงานทางวิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัยครั้งนี้โดยจัดลำดับหัวข้อดังนี้

1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

- 1.1 ความหมายของทักษะทางสังคม
- 1.2 องค์ประกอบทางสังคม
- 1.3 ความสำคัญของทักษะทางสังคม
- 1.4 พื้นฐานทักษะทางสังคม
- 1.5 แนวทางการฝึกทักษะทางสังคม
- 1.6 ขั้นตอนการสอนทักษะทางสังคม
- 1.7 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับทักษะทางสังคม

2. วรรณกรรมที่เกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน

- 2.1 ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนว
- 2.2 ประเภทของชุดกิจกรรมแนะแนว
- 2.3 ชุดกิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน
- 2.4 วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน
- 2.5 ประโยชน์ของการเรียนรู้นอกห้องเรียน
- 2.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้กิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

1.1 ความหมายของทักษะทางสังคม

จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์ (2545) ได้กล่าวถึงความหมายของทักษะทางสังคมมาจากคำสองคำคือ "ทักษะ" กับ "สังคม" เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นจะขออธิบายพอสังเขป ดังนี้ คำว่า "ทักษะ" หมายถึง ความสามารถในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนชำนาญ ส่วนคำว่า "สังคม" มาจากภาษาบาลี ประกอบด้วยคำว่า "สัง" แปลว่า ด้วยกัน หรือพร้อมกัน และคำว่า "คม" แปลว่า ดำเนินไปเมื่อนำมารวมกันจะสามารถแปลได้ว่า ไปด้วยกัน หรือไปพร้อมกัน (จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์, 2545, หน้า 59)

ราชบัณฑิตยสถาน (2524) ยังได้กล่าวถึงความหมายของสังคมว่า เป็นคนจำนวนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันตามระเบียบกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2524, หน้า 371) ความเข้าใจในความหมายของทั้งสองคำนี้จะช่วยให้เข้าใจความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคมในชีวิตประจำวัน

นุชรี บัวโค (2562) ให้ความหมายว่า "ทักษะทางสังคม หมายถึง การรับรู้อารมณ์ความรู้สึก ความต้องการของตนเอง และสามารถเลือกที่จะแสดงพฤติกรรม บทบาท อารมณ์ ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทที่ตนเองอยู่" (นุชรี บัวโค, 2562, หน้า. 9) โดยการแสดงความรู้สึกนี้สามารถแสดงออกได้ 2 ทาง คือ ทางบวกและทางลบ ทั้งโดยใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด (Bornstein, Bellack, & Hersen, 1977)

Bornstein, Bellack และ Hersen (1977) ได้กล่าวถึงรูปแบบการแสดงออกของทักษะทางสังคมว่า การสื่อสารทางสังคมสามารถแบ่งออกเป็นการแสดงออกทางบวกและทางลบ ซึ่งสามารถทำได้ทั้งโดยการใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด ตัวอย่างเช่น การแสดงออกทางบวกอาจเป็นการแสดงความเห็นใจต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน ในขณะที่การแสดงออกทางลบอาจเป็นการแสดงอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

Riggio (1986, p. 649) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมจิตตลักษณะส่วนตัวของบุคคลที่แสดงถึงความสามารถในการสื่อความกับผู้อื่นโดยผู้ที่มีทักษะทางสังคมสูงจะสื่อความได้ดีและชัดเจน ส่วนผู้ที่มีทักษะทางสังคมต่ำจะสื่อความได้ไม่ดีและไม่ชัดเจน โดยทักษะทางสังคมแบ่งได้เป็น 6 ด้าน คือ 1. การแสดงออกทางอารมณ์ (Emotional expressivity) ความสามารถที่แสดงออกในการสื่อสารกับผู้อื่นโดยไม่ใช้ถ้อยคำเป็นการสื่อสารด้วยอารมณ์รวมทั้งการแสดงทัศนคติและการแสดงระหว่างบุคคลโดยไม่ใช้ถ้อยคำ 2. ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น (Emotional sensitivity) ความสามารถในการรับรู้ และแปลความหมายอารมณ์ของผู้อื่น โดยบุคคลนั้นไม่ต้องใช้คำพูด 3. การควบคุมอารมณ์ของตนเอง (Emotional control) ความสามารถในการสกัดกั้นอารมณ์ของ

ตนเองเมื่อการควบคุมอารมณ์นั้นเป็นสิ่งจำเป็นหรือการแสดงอารมณ์ที่ไม่ใช่เป็นความรู้สึกที่แท้จริงของตนเอง 4. การแสดงออกทางสังคม (Social expressivity) ความสามารถในการแสดงถ้อยคำหรือการสนทนากับผู้อื่นอย่างคล่องแคล่วและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นได้ดี 5. ความไวในการรับรู้ทางสังคม (Social sensitivity) ความสามารถในการเข้าใจข้อความของผู้อื่น มีความรู้ทั่วๆไปกับประเทศสถานทางสังคม 6. การควบคุมทางสังคม (Social control) ความสามารถในการแสดงบทบาททางสังคมมีทักษะในการแสดงตนและการแนะนำผู้อื่น

Westwood (1977) ได้ให้ความหมายของทักษะสังคมว่าเป็นส่วนประกอบของพฤติกรรมสำหรับบุคคลซึ่งมีความสำคัญที่จะช่วยในการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ทางบวกต่อผู้อื่นและผดุงรักษาซึ่งความสัมพันธ์นั้นไว้

Roger C. Rinn and Allan Markle (1979) คำว่า "ทักษะทางสังคม" หมายถึงชุดของพฤติกรรมทั้งที่เป็นคำพูดและไม่เป็นคำพูดที่เด็กใช้เพื่อส่งผลต่อการตอบสนองของบุคคลอื่น เช่น เพื่อนร่วมวัย, พ่อแม่, พี่น้อง, และครู ในบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ชุดพฤติกรรมนี้ทำหน้าที่เป็นกลไกที่เด็กใช้เพื่อมีอิทธิพลต่อสภาพแวดล้อมของตน โดยการได้รับ, ถอนออก, หรือหลีกเลี่ยงผลลัพธ์ที่ต้องการและไม่ต้องการในวงการสังคม นอกจากนี้ ระดับความสำเร็จในการได้รับผลลัพธ์ที่ต้องการและหลีกเลี่ยงหรือหนีผลลัพธ์ที่ไม่ต้องการโดยไม่ทำให้ผู้อื่นเจ็บปวด คือระดับที่พวกเขาถูกพิจารณาว่า "มีทักษะทางสังคม"

กานุมาส หอมบุญยงค์ (2562, หน้า. 2) ทักษะทางสังคม (Social skills) เป็นความสามารถในการปฏิสัมพันธ์ ทั้งกับตนเองและ ผู้อื่น การปรับตัว มีการแสดงออกทางอารมณ์และพฤติกรรมอย่างเหมาะสม พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง ที่จะเกิดขึ้น สามารถแก้ไขปัญหาและปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคม ได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับทักษะที่ประชาชนจะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ตามยุทธศาสตร์การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติฉบับที่ 12 ที่มีวัตถุประสงค์ข้อหนึ่งเพื่อเตรียมคนในสังคมไทยให้มีทักษะในการดำรงชีวิต สำหรับโลกศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560)

Anna Freud (Mentally Healthy School of National Centre for Children and Family UK) ทักษะทางสังคมและอารมณ์เป็นทักษะที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนพัฒนาความยืดหยุ่นและจัดการความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของตนเอง เป็นทักษะชีวิตที่สำคัญที่สนับสนุนความสามารถของนักเรียนในการรับมือและเจรจาต่อรองในการผ่านสถานการณ์ที่ยากลำบากรวมทั้งสร้าง ความสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อนฝูงและผู้ใหญ่ ทักษะเหล่านี้สามารถปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียน เช่นเดียวกับส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีและช่วย

ป้องกันปัญหาสุขภาพจิตไม่ให้เกิดพัฒนา โรงเรียนสามารถมีบทบาทสำคัญในการสร้างรากฐานทางอารมณ์ที่แข็งแกร่งซึ่งเราทุกคนจำเป็นต้องมีเพื่อที่จะเจริญเติบโตและมีสุขภาพจิตที่ดี

จิตาภา เร่งมีศรีสุข และคณะ (2562) ให้ความหมายของทักษะทางสังคม (Social Skill) ว่าเป็นกลุ่มของทักษะต่าง ๆ ที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างกันในสังคม ความสามารถในการเข้าใจถึงสถานการณ์ที่หลากหลาย กฎกติกาต่าง ๆ ในสังคม ความสามารถในการรู้จักผู้อื่นและการคิดคำนึงถึงคนรอบข้างอย่างเข้าอกเข้าใจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทางบวกให้เกิดขึ้น (จิตาภา เร่งมีศรีสุข และคณะ, 2562, หน้า. 7)

สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการปฏิบัติตนเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกับบุคคลอื่นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ภายใต้ระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคมนั้นๆ ได้อย่างเหมาะสม ทักษะทางสังคม เป็นความสามารถในการรู้จัก เข้าใจ สร้างสรรค์และประสาน ความรู้สึก ความต้องการ ความสัมพันธ์ ตลอดจนแก้ปัญหา และจัดการกับการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลที่มีต่อกัน ทักษะทางสังคมประกอบด้วยกลุ่มของทักษะต่าง ๆ ที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างกันของบุคคลในสังคมได้แก่ ทักษะการสื่อสาร การพูด การฟัง การทำงานร่วมกัน การตระหนักรู้ทางอารมณ์และพฤติกรรม ความสามารถในการเข้าใจถึงสถานการณ์ที่หลากหลาย กฎกติกาต่าง ๆ ในสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทางบวกให้เกิดขึ้น

1.2 องค์ประกอบของทักษะสังคม

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของบุคคล ซึ่งควรได้รับการฝึกฝนปลูกฝังเพื่อให้ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุขและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมซึ่งได้มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะสังคมไว้ดังนี้

จุลฉนิ สุระโยธิน (2554) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบทางสังคมว่า "ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่มีการผสมผสานระหว่างหลาย ๆ ทักษะ เช่น ทักษะในการเข้าใจตนเองและการเข้าใจผู้อื่น ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการมีส่วนร่วมในกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร ทักษะการสร้าง ความสัมพันธ์ ทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะหรือความสามารถในการวางตนได้อย่างเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ หรือความสามารถในการแยกแยะว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด สิ่งใดสมควรหรือไม่สมควร" (จุลฉนิ สุระโยธิน, 2554, หน้า. 22)

ทับทิมทอง กอบัวแก้ว (2555) กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะทางสังคมของผู้เรียน พิจารณาได้จากความสามารถด้านการติดต่อสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในลักษณะการทำงานกลุ่ม การรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น

ทั้งของผู้เรียนกับบุคคลอื่น และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในลักษณะการทำงานกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับการสร้างเสริมทักษะสังคมให้กับตนเอง (ทับทิมทอง กอบัวแก้ว, 2555, หน้า. 56-57)

อธยา เม็ดไธสง (2557) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของทักษะทางสังคม ประกอบด้วย ทักษะภาษา การทำงานร่วมกัน การแสดงความคิดเห็น การเป็นผู้นำ การมีเมตตา ควบคุมอารมณ์การกระทำของตนเอง รู้จักเคารพให้เกียรติผู้อื่น และสามารถปรับตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม (อธยา เม็ดไธสง 2557, หน้า. 34)

ชฎานิชฎิ สุระเสนา (2559) ได้ระบุทักษะทางสังคม ประกอบด้วยพฤติกรรม 7 ด้านได้แก่ 1. ด้านพฤติกรรมการสื่อสาร 2. ด้านพฤติกรรมความร่วมมือ 3. ด้านพฤติกรรมกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม 4. ด้านพฤติกรรมความผูกพัน 5. ด้านพฤติกรรมความรับผิดชอบ 6. ด้านพฤติกรรมความเห็นอกเห็นใจ 7. ด้านพฤติกรรมควบคุมตนเอง (ชฎานิชฎิ สุระเสนา (2559, หน้า. 57)

Westwood (1997) ได้แบ่งองค์ประกอบของทักษะสังคมออกเป็น 10 ประการหลักๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ดังนี้ 1. การมองหน้ากับคู่สนทนาอย่างเหมาะสม การรักษาการติดต่อสายตาส่งเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสาร ช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความสัมพันธ์ที่ดีในการสนทนา 2. การรับรู้และการแสดงสีหน้าท่าทางได้อย่างเหมาะสม การเข้าใจความรู้สึกและอารมณ์ของคู่สนทนาผ่านการแสดงสีหน้าและท่าทางเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด ซึ่งช่วยให้การสนทนามีความลื่นไหล 3. การใช้คำพูดและน้ำเสียงที่เหมาะสมกับสถานการณ์ การเลือกใช้คำพูดและการปรับน้ำเสียงให้สอดคล้องกับสถานการณ์เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างราบรื่นและเข้าใจตรงกัน 4. การรู้จักแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น การแสดงความคิดเห็นกับความสำเร็จหรือความสุขของผู้อื่น เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและเสริมสร้างความสามัคคีในสังคม 5. การสนทนาอย่างมีทักษะ การสนทนาอย่างมีประสิทธิภาพหมายถึงการสามารถแสดงความรู้สึก ถามคำถาม ฟังอย่างตั้งใจ แสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา และตอบสนองอย่างเหมาะสม 6. การรักษาระยะห่างในการสนทนา การยืนด้วยระยะที่พอดีกับคู่สนทนา ช่วยสร้างความสบายใจและความเป็นกันเองในการสนทนา 7. ความตั้งใจในการฟัง การฟังอย่างตั้งใจเป็นทักษะสำคัญที่แสดงถึงความเคารพต่อคู่สนทนา และเป็นการทำให้การสื่อสารเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น 8. การทำกิจกรรมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานร่วมกันต้องอาศัยความร่วมมือ เช่น การแบ่งปัน การช่วยเหลือกัน การปฏิบัติตามกฎกติกา รู้จักผลัดเปลี่ยน ขอโทษ และขอบคุณ ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความเป็นหนึ่งเดียวในกลุ่ม 9. การควบคุมอารมณ์ การรู้จักควบคุมความโกรธ อารมณ์รุนแรง และความคับข้องใจ เป็นสิ่งสำคัญในการรักษาสัมพันธ์ที่ดีและการปฏิสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์ในสังคม 10. การแต่งกายถูกกาลเทศะ การแต่งกายที่เหมาะสมและ

สะอาดสะอาดบ่งบอกถึงการมีวินัยและการเคารพในสถานที่และผู้คนที่ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างภาพลักษณ์ที่ดี

สรุป ทักษะทางสังคมประกอบด้วยหลายองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ประสบความสำเร็จในสังคม องค์ประกอบเหล่านี้รวมถึง การเข้าใจตนเองและผู้อื่น การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานร่วมกันในกลุ่ม และการแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสม การควบคุมอารมณ์และการฟังอย่างตั้งใจยังเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยในการสื่อสารและการทำงานร่วมกันเป็นไปได้อย่างราบรื่น นอกจากนี้ การแต่งกายที่เหมาะสมและการรู้จักปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ก็มีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและความเป็นกันเองในสังคม การพัฒนาทักษะทางสังคมเหล่านี้ช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวและใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จในด้านต่างๆ ของชีวิต

1.3 ความสำคัญของทักษะทางสังคมในเด็ก

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญและจำเป็นทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับบุคคลทุกเพศ ทุกวัย เพื่อใช้ในการปฏิสัมพันธ์ ติดต่อกับผู้อื่น และการอยู่ร่วมกันของบุคคลในสังคม บุคคลที่มีทักษะทางสังคมดีจะสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลในครอบครัว ชุมชน และสังคมได้อย่างมีความสุข ทักษะสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบเช่นเดียวกับทักษะอื่น ๆ (จรัสลักษณ์ รัตนาพันธ์, 2557). โปสต์ใน https://jareeluk.blogspot.com/2014/09/blog-post_27.html

ทักษะสังคมมีความสำคัญต่อการพัฒนาและความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก เนื่องจากช่วยให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและเป็นบวกกับเพื่อน ครู และสมาชิกในครอบครัว เด็กที่มีทักษะสังคมที่ดีมักจะมีความมั่นใจในตนเองสูงขึ้น มีผลการเรียนที่ดีขึ้น และมีปัญหาพฤติกรรมที่น้อยลง นอกจากนี้ เด็กที่มีทักษะสังคมดียังสามารถรับมือกับสถานการณ์ที่ท้าทาย เช่น การถูกรังแก ความกดดันจากเพื่อน และความวิตกกังวลทางสังคมได้ดีกว่า (Dprep, 2023).

ภาณุมาศ หอมบุญยงค์ (2562, หน้า. 3-4) ทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต การมีทักษะทางสังคมที่มากพอจะทำให้สามารถเลือกปฏิบัติได้อย่างเหมาะสมถูกต้องและมีผลลัพธ์ที่ดีมากยิ่งขึ้น ถ้าสมาชิกในสังคมมีทักษะทางสังคมที่ดีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมก็จะดีด้วย อันจะทำให้สังคมมีความสุข (สุรพล พยอมแย้ม, 2545, หน้า. 11) โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชนที่จะก้าวเข้าสู่การเผชิญโลกที่มีการเปลี่ยนแปลง ทักษะสังคมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้ฝึกฝนและเพิ่มพูนความสามารถในการปรับตัวแก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ผู้ที่จะดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องมีความสามารถทางสังคมในการปรับตัวเป็นอย่างดี (คันสนีย์ นาคะสนธิ์,

2545, หน้า. 1) และทักษะทางสังคมยังมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาตัวบุคคลให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข (พันธุทิพย์นิลพันธ์, 2558, หน้า. 25) การขาดทักษะทางสังคมนั้นจะทำให้เกิดความยากลำบากในการดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นตลอดจนอาจจะส่งผลกระทบต่อการพัฒนาทางจิตใจและนำมาสู่ปัญหาต่อตนเองและผู้อื่นตามมา(พรรณกนก รักศรีอักษร, 2554, หน้า. 1)

กฤษฎาภรณ์ ทิพย์ใส (2555, หน้า. 16) อ้างถึง Broman (1982) ว่าได้สนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์เรื่องราวโดยใช้คำศัพท์ที่ถูกต้องได้ฝึกควบคุมตนเอง เคารพตนเอง เชื่อมั่นในตนเอง เป็นอิสระ รู้จักการแบ่งปัน และมีมารยาทดี 1. แสดงความรู้สึกละอารมณ์ด้วยวิธีการที่เหมาะสม 2. แสดงบทบาทพฤติกรรมมนุษย์และการกระทำโดยใช้อุปกรณ์จำลอง 3. มีความรับผิดชอบการเป็นเจ้าของสมบัติของโรงเรียน 4. รู้จักขออนุญาตก่อนใช้สิ่งของหรือของของผู้อื่น 5. มีความตั้งใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น 6. นั่งอยู่กับกลุ่มและมีส่วนร่วมในการวางแผน การเล่าเรื่อง และอื่นๆ 7. พูดอย่างอิสระกับครูและเด็กอื่นๆในกลุ่มเล็กๆอย่างไม่เป็นทางการ 8. ทำงานเสร็จก่อนเปลี่ยนไปทำกิจกรรมอย่างอื่น 9. ถามคำถามและมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม 10. มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นๆ ทุกวัน 11. แสดงความสนใจต่อสิ่งใหม่ๆ หรือผู้คนใหม่ๆ 12. แสดงผลงานที่ตนเลือกทำด้วยความสมัครใจ 13. มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มโดยไม่คุมหรือแสดงอำนาจเหนือผู้อื่น 14. รู้จักหักท่ายแซกที่มาเยี่ยมเยียน 15. รู้จักรอคอย 16. ยอมรับคำติชมโดยไม่โกรธหรือเสียใจ

Vanco Education (2022). การสร้างทักษะทางสังคมเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการเด็ก ทักษะทางสังคมช่วยให้เด็กๆ ได้ต่อกับโลกรอบตัวผ่านการพัฒนาความสัมพันธ์ การสื่อสารด้วยวาจา และภาษากาย ทักษะทางสังคมที่เหมาะสมจะช่วยให้เด็กรู้จักเพื่อน แบ่งปันกับเพื่อนร่วมชั้น และร่วมมือกันในสภาพแวดล้อมทางสังคมได้ง่ายขึ้น ทักษะทางสังคมที่ได้รับการพัฒนาอย่างดียังนำไปสู่ความสามารถในการรับรู้ที่ดีขึ้นและสุขภาพจิตที่ดีขึ้นอีกด้วย มีหลายวิธีในการส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก สิ่งสำคัญคือต้องสอนทักษะเหล่านี้ตั้งแต่เนิ่นๆ เนื่องจากสิ่งเหล่านี้จะเป็นรากฐานของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความสำเร็จในวัยผู้ใหญ่. Retrieved from <https://www.vancoeducation.com>

Hargic, R., & McCartan, J. (1986) กล่าวว่า ทักษะสังคมมีความสำคัญ 6 ประการคือ 1. ทักษะทางสังคมเป็นพฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมายและต้องมีความตั้งใจ 2. ทักษะทางสังคมหมายถึงพฤติกรรมทางสังคมที่ผู้อื่นสามารถสังเกตเห็นได้ 3. พฤติกรรมที่แสดงออกนั้นจะต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ 4. ทักษะทางสังคมจะต้องประกอบด้วยพฤติกรรมทางสังคมหลายๆ ด้านที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น การแสดงความรู้สึกและความสนใจของผู้อื่น ซึ่งอาจประกอบด้วยการยิ้ม การจ้องมอง และการใช้คำพูด เป็นต้น 5. ทักษะทางสังคมประกอบด้วยพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ 6. องค์ประกอบสุดท้ายของทักษะสังคมซึ่งมีความสำคัญตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของอัลเบิร์ต แบนดูรา (1986) คือ ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเองและรู้ว่าเมื่อไรควรพูดหรือทำอะไร ซึ่งมี

ความสำคัญพอๆ กับการพูดว่าอย่างไร ความสามารถทางด้านความรู้ความเข้าใจของแต่ละคนจะมีอิทธิพลต่อความสามารถในการเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ ด้วย

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2543, หน้า. 634). กล่าวในแบบเรียนกิจกรรมและเครื่องมือแนะแนว ความสำคัญของทักษะทางสังคมในโรงเรียน มักจะมีคำถามอยู่เสมอว่าคนเราจำเป็นต้องมีทักษะทางสังคมจริงหรือ คำตอบก็น่าจะเป็นว่าจริงตราบดีที่คนเรายังต้องอยู่ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นสังคมที่บ้าน โรงเรียน หรือที่ทำงานก็ตาม ทั้งนี้เพราะว่าทักษะทางสังคมนั้นเกี่ยวข้องกับความสามารถในการปรับตัวของบุคคลเพื่อให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขนั่นเอง นั่นคือถ้าเด็กมีทักษะทางสังคมที่ดีก็จะทำให้สามารถปรับตัวได้ ซึ่งจะนำไปสู่การมีชีวิตที่ดีในอนาคต ในทางกลับกันถ้าเด็กขาดทักษะทางสังคมก็จะทำให้เด็กต้องมีปัญหาในการปรับตัว อันจะนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ในชีวิตตลอดจนมีโอกาสที่จะประสบความล้มเหลวในชีวิตสูงเช่นกันจากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

Roger C. Rinn and Allan Markle (1979) พบว่าเด็กที่ขาดทักษะทางสังคมจะประสบกับประสบการณ์ทางลบทั้งในระยะเวลาอันสั้นและยาว และดูเหมือนว่าผลทางลบนั้นเพิ่มมากขึ้นในช่วงวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ เด็กที่ขาดทักษะทางสังคมจะมีปัญหาอย่างมากต่อการปรับตัวในสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน (Stumme, Gresham, & Scott, 1983) อันอาจจะนำไปสู่การออกจากโรงเรียนกลางคัน (Ullman, 1975) และการเป็นยูวอาชญากรในอนาคต (Roff et al., 1972).

Posted on 2024 by Catholic Early Care ทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เด็กควรเรียนรู้คือการเข้าสังคมและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น แม้ว่าเราจะมักให้ความสำคัญกับทักษะด้านวิชาการ เช่น ภาษาและคณิตศาสตร์ หรือการเติบโตทางร่างกายและทักษะทางการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคมก็มีบทบาทสำคัญในการเตรียมตัวให้เด็กพร้อมสำหรับชีวิต วิธีที่เราปฏิสัมพันธ์และเข้าสังคมกับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นกับครอบครัว เพื่อน เพื่อนร่วมงาน หรือบุคคลอื่น จะส่งผลต่อเกือบทุกด้านในชีวิตของเรา ทักษะทางสังคมช่วยให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดี พูดคุย พัฒนาภาษากาย ร่วมมือ แบ่งปัน และเล่นร่วมกันได้ การมีทักษะทางสังคมที่พัฒนาอย่างดีจะนำไปสู่ความสามารถทางจิตที่ดีขึ้น ความสามารถในการคิด และสุขภาพจิตที่ดีโดยรวม <https://www.catholicearlyedcare.qld.edu.au/why-developing-social-skills-is-important-for-young-children/>

สรุป ทักษะทางสังคมมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาและความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก เพราะช่วยให้เด็กสามารถสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดี มีความมั่นใจในตนเอง และรับมือกับสถานการณ์ท้าทาย เช่น การถูกรังแกหรือความกดดันจากเพื่อนได้ดี เด็กที่มีทักษะทางสังคมที่ดีมักจะมีผลการเรียนที่ดีขึ้นและมีปัญหาพฤติกรรมที่น้อยลง การพัฒนาทักษะทางสังคมตั้งแต่อายุยังน้อยเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความสำเร็จในชีวิต การมีทักษะทางสังคมที่ดีช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวได้ดีในสังคม มีความสุขในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และลดโอกาสในการประสบปัญหาในอนาคต ทักษะทางสังคมยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์

เชิงบวกในครอบครัวและชุมชน และเป็นพื้นฐานของความสำเร็จในชีวิต การฝึกฝนทักษะเหล่านี้จะเป็นระบบตั้งแต่อายุน้อยจะช่วยเตรียมความพร้อมให้เด็กสำหรับการมีชีวิตที่ประสบความสำเร็จและมีความสุขในอนาคต

1.4 พื้นฐานทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคมเป็นพื้นฐานที่สำคัญของบุคคลซึ่งควรได้รับการฝึกฝนและปลูกฝังเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุข

Sprafkin, J., Gershaw, N., & Goldstein, R. (1993). *Social skills training: A handbook for teachers and parents* (p. 63). Academic Press. ได้แบ่งพื้นฐาน ทักษะทางสังคมไว้ 4 กลุ่มดังนี้ 1. การเริ่มต้นทักษะทางสังคมได้แก่การเริ่มต้นบทสนทนา การจบการสนทนา การขอความช่วยเหลือ การปฏิบัติตามคำสั่ง การกล่าวคำชมเชย การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ 2. ทักษะเพื่อการจัดการกับความรูสึกได้แก่การแสดงความรู้สึก การเข้าใจและเห็นใจความรู้สึกของผู้อื่น การเตรียมพร้อมที่จะเผชิญกับบทสนทนาที่เคร่งเครียด การตอบสนองต่อความล้มเหลว 3. ทักษะในการกล้าแสดงออกได้แก่การยืนหยัดในสิทธิของตนเอง การช่วยเหลือผู้อื่นกันให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ การแสดงความพอใจหรือไม่พอใจ การตอบสนองต่อสิ่งที่ไม่พอใจ การควบคุมตนเอง การตอบสนองต่อการจูงใจ การจัดการกับความกดดันภายในกลุ่ม 4. ทักษะการแก้ปัญหาได้แก่การลำดับความสำคัญก่อนหลัง การตัดสินใจ การกำหนดเป้าหมาย การมีสมาธิในการทำงาน

Westwood, P. (1997, p. 77-78). ได้แบ่งพื้นฐานทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ การสบตาคู่สนทนา การรับรู้หรือการแสดงสีหน้าอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ การใช้ระดับเสียงในการพูดไม่ดังหรือค่อยจนเกินไป การรู้จักการแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น การยืนในระยะเวลาเหมาะสมกับผู้สนทนา การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น เล่นตามกติกา แบ่งปันช่วยเหลือการแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น รู้จักขอโทษและขอบคุณ สามารถควบคุมอารมณ์โกรธ ความก้าวร้าว ความขัดแย้งในใจ มีน้ำใจ เป็นนักกีฬา และการแต่งกายที่สะอาด มีสุขภาพดี มีพละทานิยม สมบูรณ์ แข็งแรง

ปิยะฉัตร ไทยสมบูรณ์ (2551, หน้า.19) ได้แบ่งพื้นฐานทักษะทางสังคม ประกอบด้วย การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเอง การมีมารยาททางสังคม การสบตากับคู่สนทนา การใช้ระดับน้ำเสียงในการพูด รู้จักการรอคอย การแบ่งปันสิ่งของ การแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น การแสดงอารมณ์ทางสีหน้าอย่างเหมาะสม

วุฒิชัย ใจณา (2553, หน้า. 25) พื้นฐานทักษะทางสังคมได้แก่การรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา การมีมารยาททางสังคม การรู้จักเริ่มต้นการสนทนา ความยืดหยุ่น การรู้จักควบคุมตนเอง

การรู้จักการรอคอย การใช้ระดับเสียงที่เหมาะสมในการพูด การรู้จักดูแลสุขอนามัยและการแต่งกายของตนเอง

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า พื้นฐานทักษะทางสังคมเป็นทักษะแรกๆที่ผู้ปกครองหรือผู้ดูแลต้องปลูกฝังให้บุตรหลานตั้งแต่เยาว์วัย เพื่อวางรากฐานให้เติบโตไปเป็นคนที่ มีทักษะทางสังคมที่ดีซึ่งทักษะทางสังคม พื้นฐานที่ต้องปลูกฝังได้แก่ การมีมารยาททางสังคม การรู้จักกล่าวคำขอโทษขอบคุณ การขออนุญาต การมีวินัยและการมีความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม รวมถึงการควบคุมอารมณ์ตนเองให้แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมและ การ เริ่มสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ได้อย่าง

1.5 แนวทางการเสริมสร้างทักษะทางสังคม

กระทรวงศึกษาธิการ (2542) ได้นำเสนอถึงหลักการการเสริมสร้างทักษะสังคมไว้ คือ การจัดให้เด็กทำงานเป็นกลุ่ม เป็นวิธีการที่ดีมากซึ่งจะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาทักษะทางสังคม เด็กจะมีการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาาร่วมกันกับผู้อื่นและการแก้ปัญหา จากการทำงานกลุ่ม การจัดให้มีกลุ่มหลายๆชนิด การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยให้ครูเป็นผู้แนะนำจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการเล่นที่เหมาะสม และรู้จักยอมรับผลการแข่งขันด้วยการเล่นของวัยเด็กวัยนี้ยังไม่ค่อยกว้างขวางมากเท่าไร เด็กจะเริ่มเล่นอยู่ในกลุ่มมากขึ้น พยายามลดการเล่นแบบต่างคนต่างทำ เด็กจะเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่น อยู่เสมอ เอาแต่ใจตัวเองในบางครั้ง และต้องการเอาชนะบ้าง แต่เมื่อเด็กโตขึ้นจะเรียนรู้และสามารถปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดีขึ้น การรวมกลุ่มนั้นมีอิทธิพลต่อเด็กมากทำให้เด็กได้รับการตอบสนองขั้นพื้นฐาน เช่น ได้รับการยกย่องเป็นคนสำคัญของกลุ่ม อยากรู้ให้ผู้อื่นสนใจร่วมทำกิจกรรมกับตนและตนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมของผู้อื่นซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กได้เข้าร่วม ทำกิจกรรมกลุ่มนั้นทำให้เด็กรู้จักโลกรู้จักสังคมและชีวิตที่ดีขึ้น พ่อแม่และผู้ปกครองควรมีส่วนสนับสนุนและให้โอกาสเด็กคอยแนะนำและช่วยเหลือ เด็กก็จะทำให้เด็กเจริญเติบโตขึ้นไปมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้น

Eisenberg et al. (2001). ได้ศึกษาการพัฒนาอารมณ์และทักษะทางสังคมในเด็ก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการสนับสนุนจากผู้ใหญ่และการเรียนรู้ผ่านการเล่นสามารถช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการจัดการกับอารมณ์

สรุปการเสริมสร้างทักษะทางสังคมในเด็กสามารถทำได้โดยการจัดให้เด็กทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยให้พวกเขาเรียนรู้การแก้ปัญหาาร่วมกันและปรับตัวเข้ากับกลุ่ม การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรและการเล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการเล่นที่เหมาะสมและยอมรับผลการแข่งขัน การเล่นเกมช่วยให้เด็กได้รับการตอบสนองพื้นฐาน เช่น การได้รับการยกย่องและมีส่วนร่วมในกิจกรรม นอกจากนี้ การสนับสนุนจากพ่อแม่และผู้ปกครองยังเป็นปัจจัยสำคัญใน

การพัฒนา ทักษะทางสังคมของเด็ก โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการสนับสนุนจากผู้ใหญ่จะช่วยเพิ่มพูนทักษะทางสังคมและความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ได้ดีขึ้น

1.6 ขั้นตอนการสอนทักษะทางสังคม

Kaser (2007) ได้นำเสนอขั้นตอนการสอนทักษะทางสังคมไว้ 7 ขั้นตอนดังนี้

1. การนำเสนอทักษะทางสังคมโดยอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน (Definition)
2. การแสดง การแสดง ทักษะทางสังคม เป็นตัวแบบให้ผู้เรียนโดยลำดับขั้นตอนการปฏิบัติที่ชัดเจน (Modelling)
3. การให้ผู้เรียนได้ฝึกแสดงออกทางพฤติกรรมหรือการแสดงบทบาทสมมติเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่เพื่อฝึกฝนการใช้ทักษะ (Rehearse or Role Play)
4. การทบทวนทักษะ ที่ได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์ที่ครูกำหนดคลื่นหรือ สถานการณ์จริงในขณะที่อยู่ในโรงเรียนเพื่อนักเรียนจะสามารถนำทักษะที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่นได้ (Reviewing)
5. การให้ข้อมูลย้อนกลับหรือสะท้อนความคิดเห็นต่อพฤติกรรมของผู้เรียนเมื่อผู้เรียนนำทักษะทางสังคมไปใช้(Feedback)
6. การชี้แนะผู้เรียนถึงการใช้ทักษะทางสังคมในเวลาที่เหมาะสมหรือย้ำเตือนผู้เรียนถึงขั้นตอนในการปฏิบัติ (Prompting)
7. การเสริมแรงเมื่อผู้เรียนมีการใช้ทักษะทางสังคมอย่างเหมาะสมเพื่อจูงใจให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมอยู่เสมอ (Reinforcing)

จากขั้นตอนการสอนทักษะทางสังคมขั้นต้น สรุปได้ว่าควรให้ความรู้และวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมให้ชัดเจนหลังจากนั้นให้ครูสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่างเพื่อให้นักเรียนได้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบและให้สะท้อนความคิดประโยชน์ที่ได้รับ จากการจัดกิจกรรมครู สามารถแนะนำหรือสนับสนุนให้นักเรียนได้นำกิจกรรมไปปฏิบัติในห้องเรียนไปใช้ในชีวิตจริงเพื่อให้ได้ประสบการณ์ตรงและอาจมีการเสริมแรงด้วยการให้คำชมเชยหรือให้รางวัลเพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจเป็นแรงผลักดันที่จะพยายามแสดงพฤติกรรมที่ดีที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสังคมต่อไป

1.7 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับทักษะทางสังคม

จรีลักษณ์ รัตนาพันธ์. (2557). ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน. สืบค้นจาก https://jareeluk.blogspot.com/2014/09/blog-post_27.html ถึงทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมอีริกสัน (Erik Erikson) นักจิตสังคมอธิบายเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคมว่ามีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการบุคลิกภาพ บุคคลจะมีการพัฒนาบุคลิกภาพตลอดชีวิต และเป็นสิ่งสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม หรือการมีสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมนั้นเอง อีริกสันได้จำแนกพัฒนาการทางบุคลิกภาพของบุคคลไว้ 8 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 ความรู้สึกไว้วางใจและความไม่ไว้วางใจ (Trust VS Mistrust) จะเริ่มขึ้นระหว่างช่วงอายุแรกเกิดถึง 1 ขวบ ถ้าเด็กได้รับอาหาร ความรัก ความเอาใจใส่และความใกล้ชิดจากมารดาหรือพี่เลี้ยงเป็นอย่างดี เด็กจะเกิดความรู้สึกไว้วางใจและความอบอุ่นมั่นคง ในทางตรงข้ามหากถูกทอดทิ้งและไม่ได้ความรักจะเกิดความรู้สึกไม่ไว้วางใจใครในวัยเด็ก

ขั้นที่ 2 ความเป็นตัวของตัวเองและความสงสัย (Autonomy VS Doubt) ความรู้สึกนี้จะเกิดในช่วงปีที่ 2 เด็กวัยนี้จะแสดงออกให้เห็นว่าตนเองมีความสามารถ มีความเป็นตัวของตัวเอง ในทางกลับกันหากเด็กไม่ได้รับความสำเร็จหรือความพอใจก็จะเกิดความอายและกลัวการแสดงออก

ขั้นที่ 3 การริเริ่มและความรู้สึกผิด (Initiative VS Guilt) เป็นช่วงอายุ 3 ถึง 5 ปี เด็กวัยนี้จะเลียนแบบสมาชิกในครอบครัว ชอบทดลองทำสิ่งใหม่ๆ ถ้าทดลองแล้วผิดพลาดจะเกิดความขยาดและหวาดกลัว เป็นวัยที่มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวและเด็กๆ นอกบ้าน

ขั้นที่ 4 ความรู้สึกรับผิดชอบและความรู้สึกปมด้อย (Industry VS Inferiority) เกิดขึ้นในช่วงอายุ 6- 11 ปี เด็กวัยนี้จะเริ่มเกี่ยวข้องกับบุคคลนอกบ้านมากขึ้น เป็นช่วงที่จะขยันเรียน ขยันอ่านหนังสือประเภทต่างๆ พุดคุยและอวดโชว์ความเด่น และชอบแสดงความสามารถของตนเพื่อให้เพื่อนยอมรับ ถ้าทำไม่ได้ก็จะผิดหวังและรู้สึกเป็นปมด้อย

ขั้นที่ 5 บุคลิกภาพของตน และความไม่เข้าใจตนเอง (Identity VS Identity Diffusion) อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี เป็นระยะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นซึ่งต้องการสร้างเอกลักษณ์หรือบุคลิกภาพของตน โดยเลียนแบบจากเพื่อนๆ หรือผู้ใกล้ชิด ถ้ายังสร้างเอกลักษณ์ของตนไม่ได้จะเกิดความว้าวุ่นและหมดหวัง จึงเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ผู้อยู่ใกล้ชิดต้องแสดงแบบอย่างที่ดีเพื่อให้เด็กสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสม

ขั้นที่ 6 ความเป็นผู้นำ และความเปล่าเปลี่ยว (Intimacy VS Isolation) ช่วงอายุ 19-40 ปี เป็นวัยที่ก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่มีความต้องการเป็นผู้นำ ต้องการติดต่อและสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ จนเป็นเพื่อนสนิทและหรือเป็นคู่ชีวิต หากไม่สามารถทำได้ตามที่คาดหวังก็จะแยกตนเองออกจากสังคมหรืออยู่ตามลำพัง ในวัยนี้จะมีเพื่อนรัก เพื่อนร่วมงาน และเพื่อนสนิทเป็นจำนวนมาก

ขั้นที่ 7 ความเสียสละ และความเห็นแก่ตัว (Generativity VS Self Absorption) เป็นช่วงวัยกลางคนเป็นวัยที่มีความรับผิดชอบ มีครอบครัว มีการให้กำเนิดบุตร ให้การอบรมเลี้ยงดู ให้การศึกษา ให้ความรักและความเอาใจใส่เพื่อสร้างคุณภาพชีวิตให้แก่บุตรหลานและสมาชิกในครอบครัว

ขั้นที่ 8 ความมั่นคงของชีวิต และความสิ้นหวัง (Integrity VS Despair) อยู่ในช่วงอายุ 61 ปีขึ้นไป เป็นวัยที่ต้องการความมั่นคงสมบูรณ์ในชีวิต จะภาคภูมิใจในความสำเร็จแห่งชีวิตและผลงานของตน ถ้าผิดหวังจะเกิดความรู้สึกล้มเหลวในชีวิต

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของแบนดูรา อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura, 1986) นักจิตวิทยาร่วมสมัย (An Contemporary Psychologist) ณ มหาวิทยาลัยแสตนฟอร์ด (Stanford University) กล่าวว่า การเรียนรู้ ของมนุษย์นั้นเกิดจาก พฤติกรรมบุคคลนั้นมีการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลนั้น (Person) และ สิ่งแวดล้อม (Environment) ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้โดยการให้ตัวแบบ (Learning Through Modeling) โดยผู้เรียนจะเลียนแบบจากตัวแบบ และการเลียนแบบนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ การสังเกตการณ์ตอบสนองและ ปฏิกริยาต่าง ๆ ของตัว แบบ สภาพแวดล้อมของตัวแบบ ผลการกระทำ คำบอกเล่า และ ความน่าเชื่อถือของตัวแบบได้ การเรียนรู้ของ เด็กปฐมวัยจึงเกิดขึ้นได้ ซึ่งกระบวนการต่าง ๆ ของ การเลียนแบบของเด็ก ประกอบด้วย 4 กระบวนการ คือ

1. กระบวนการดึงดูดความสนใจ (Attentional Process) กิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็ก ได้สังเกตตัวแบบ และตัวแบบนั้นดึงดูดให้เด็กสนใจที่จะเลียนแบบ ควรเป็นพฤติกรรมง่าย ๆ ไม่ สลับซับซ้อน ง่ายต่อการเอาใจใส่ ของเด็กที่เกิดการเลียนแบบและเกิดการเรียนรู้

2. กระบวนการคงไว้ (Retention Process) คือ กระบวนการบันทึกหรือเก็บเป็น ความจำ การที่เด็ก จะต้องมี ความแม่นยำในการบันทึกสิ่งที่ได้เห็นหรือได้ยินเก็บเป็นความจำ ทั้งนี้ เด็ก ดึงข้อมูลที่ได้จากตัวแบบ ออกมาใช้กระทำตามโอกาสที่เหมาะสม เด็กที่มีอายุมากกว่าจะเรียนรู้จาก การสังเกตการณ์กระทำที่ฉลาดของ บุคคลอื่น ๆ ได้มากกว่า โดยประมวลไว้ในลักษณะของภาพพจน์ (Imaginal Coding) และในลักษณะของภาษา (Verbal Coding) และเด็กโตขึ้นนำประสบการณ์และ สัญลักษณ์ต่าง ๆ มาเชื่อมโยงและต่อมาจะใช้การเรียนรู้มี เทคนิคที่นำมาช่วยเหลือความจำ คือ การท่องจำ การทบทวน หรือการฝึกหัด และการรวบรวมสิ่งที่เกี่ยวข้องกัน ในเหตุการณ์ ซึ่งจะช่วยให้ เขาได้เก็บสะสมความรู้ไว้ในระดับซึ่งสามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการ

3. กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process) คือ การแสดงผล การเรียนรู้ด้วยการ กระทำ คือ การที่เด็กเกิดผลสำเร็จในการเรียนรู้จากตัวแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิด ความแม่นยำ เด็กจะต้องแสดง พฤติกรรมได้จากการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหวออกมา เป็นการกระทำ ออกมาในรูปของการใช้กล้ามเนื้อ ความรู้สึกด้วยการกระทำครั้งแรกไม่สมบูรณ์ ดังนั้น เด็กจำเป็นต้อง ลองทำหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้ได้ลักษณะ พฤติกรรมที่ต้องการ แล้วเขาก็จะได้รับทราบผลของ การกระทำจากประสบการณ์เหล่านั้น เพื่อนำมาแก้ไข พฤติกรรมที่ยังไม่เข้ารูปเข้ารอย สิ่งนี้จะทำให้ เกิดพัฒนาการในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เด็กที่มีอายุ มากกว่าจะมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรงและ สามารถควบคุมได้ดีกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) คือ กระบวนการเสริมแรงให้กับเด็ก เพื่อแสดง พฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้อง โดยเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเรียนรู้จากการเลียนแบบ

ตัวแบบที่จะมาจาก บุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง จากการเลียนแบบตัวแบบที่มาจาก บุคคลที่เป็นเพศเดียวกับเด็ก มากกว่าจะเป็นเพศตรงข้ามกัน จากการเลียนแบบตัวแบบที่เป็นรางวัล เช่น เงิน ชื่อเสียง สถานภาพทาง เศรษฐกิจสูง จากพฤติกรรมของบุคคลที่ถูกหลงโทษ มีแนวโน้มที่จะไม่ ถูกนำมาเลียนแบบ และจากการที่เด็ก ได้รับอิทธิพลจากตัวแบบที่มีความคล้ายคลึงกับเด็ก ได้แก่ อายุ หรือสถานภาพทางสังคม แนวคิดของแบนดูรา เน้นพฤติกรรมใด ๆ ก็ตามสามารถรับหรือเปลี่ยนได้ ตามหลักการเรียนรู้ เป็นการกระตุ้นเด็ก มีการเรียนรู้พัฒนาการทางด้านสังคม โดยใช้การสังเกตตัว แบบที่เด็กเห็น เด็กมีระดับการ เรียนรู้แล้ว เด็กจะมีทางเลือกใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น เพื่อเก็บสะสม พฤติกรรมที่เป็นไปได้เอาไว้ และยิ่งกว่านั้นตัว แปรจะช่วยให้เขาเลือกสถานการณ์ที่ดีที่สุดไว้ใช้ปฏิบัติ ต่อไป

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม ทักษะทางสังคม เป็นทักษะที่มีความเกี่ยวข้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้และทฤษฎีจิตวิทยา พัฒนาการ ที่สามารถอธิบายพฤติกรรมและทักษะที่จำเป็น ของมนุษย์ในแต่ละด้านและแต่ละช่วงเวลา เพื่อให้เกิดความเข้าใจและพัฒนาได้อย่างถูกต้อง จาก การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรม ที่เกี่ยวข้อง มีผู้อธิบายทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม ไว้ดังนี้

นาวิน เข้มทอง (2550, หน้า. 10-13) กล่าวถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมไว้ 2 ทฤษฎีหลัก ได้แก่ทฤษฎีพัฒนาการบุคลิกภาพของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เน้นที่ การพัฒนาทางจิตสังคม โดยเฉพาะความขัดแย้งระหว่างสัญชาตญาณดิบ (id) กับสังคมที่มีข้อจำกัด (superego) ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพและทักษะทางสังคมของบุคคลในช่วงต่างๆ ของชีวิต ทฤษฎี พัฒนาการของบุคลิกภาพตามแนวคิดของอีริก เอริกสัน (Erik Erikson) มุ่งเน้นการพัฒนาบุคลิกภาพที่ เกิดขึ้นตลอดชีวิต โดยผ่าน 8 ขั้นตอนสำคัญ ซึ่งแต่ละขั้นจะมีความท้าทายที่ส่งผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทาง สังคมและการพัฒนาทักษะทางสังคมในช่วงอายุต่าง ๆ ทั้งสองทฤษฎีนี้มีความสำคัญในการอธิบายว่าเหตุ ใดการพัฒนาทักษะทางสังคมจึงมีความสัมพันธ์ อย่างใกล้ชิดกับการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคล

2. ความหมายของกิจกรรมแนะแนว

ลัดดาวรรณ ญ ระนอง (2544) ได้กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนว เป็นการกำหนดรูปแบบ การเรียนรู้ให้แก่ผู้รับบริการด้วยการใช้เทคนิควิธีต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัย และหลักสูตรแนะแนวที่วาง ไว้สำหรับแต่ละวัย

วัลภา สบายยิ่ง (2561) กล่าวถึง สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545, หน้า. 48-50) เรื่องชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึง เครื่องมือที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบให้มีความสอดคล้องกับ

เนื้อหาวิชาวัตถุประสงค์กิจกรรม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งจัดทำในลักษณะของสื่อประสม ประกอบไปด้วย คู่มือครู และโปรแกรมกิจกรรม โดยใช้เทคนิควิธีการต่างๆ เช่น เกมการอภิปราย กรณีตัวอย่าง การแสดงบทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง ตลอดจนการใช้สื่อ และอุปกรณ์ที่มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหาหรือกิจกรรม นักการศึกษาส่วนใหญ่ยอมรับว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะเสริมสร้างผู้รับบริการทั้งกระบวนการคิด และการปฏิบัตินำไปสู่การปรับเปลี่ยนและพัฒนาพฤติกรรม ซึ่งผู้ให้บริการต้องกระตุ้นให้ผู้รับบริการได้เป็น “ผู้ร่วมทำกิจกรรม” ไม่ใช่ “ผู้สังเกตการณ์” ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้รับบริการมีอารมณ์ร่วม สนุกสนานมีชีวิตชีวาโดยอาจใช้เกม เพลง นิทาน ข่าวกรณีศึกษา ฯลฯ เป็นสื่อแนวทางในการจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 .แลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้ (Reflecting) ผู้รับบริการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกวิเคราะห์ พิจารณาหาเหตุผล จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ขั้นที่ 1 เพื่อหาคำตอบว่าเกิดอะไรขึ้นจากขั้นที่ 1 ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing) ผู้รับบริการสร้างองค์ความรู้หรือสรุป สาระการเรียนรู้จากการอภิปรายสะท้อนกลับการเรียนรู้จากทฤษฎีและแนวคิดเพิ่มเติมต่อไป อีกเพื่อความสมบูรณ์ของสาระการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิต ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) ผู้รับบริการทดลองประยุกต์ใช้สาระการเรียนรู้สู่ชีวิต โดยอาจทดลอง แก้ปัญหา สถานการณ์จำลอง สร้างคำขวัญ วางแผนพัฒนาตน จูงใจตนเอง ในการปฏิบัติตามแผน ซึ่งขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม จากขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 4 อาจมีความต่อเนื่องคาบเกี่ยวกันจนแยกไม่ออกหรือบางครั้งมีการสลับขั้นตอน

วชิรา ธานีรัตน์ (2562, หน้า. 22-23) กล่าวถึง กู๊ด (Good, 1973, อ้างอิงจาก วัฒนา พัชรานิช, 2531, หน้า. 28) ให้ความหมายการแนะแนว ดังนี้

1. การแนะแนว คือการช่วยเหลือให้แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจตนเองและโลกเกี่ยวกับตนเองได้ดี สามารถแสวงหาความรู้เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางการศึกษา การพัฒนาอาชีพ และการมีบุคลิกภาพที่เหมาะสม
2. การแนะแนว คือวิธีการช่วยเหลืออย่างมีแบบแผนต่อเนื่องกัน ซึ่งนอกเหนือไปจากการสอนตามปกติ
3. การช่วยเหลือให้นักเรียน นักศึกษา หรือบุคคลอื่นๆ สามารถประเมินความสามารถของตนเองและข้อบกพร่องของตนเอง เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้
4. การแนะแนว เป็นวิธีการที่กระทำโดยตรงต่อเด็ก ในการที่จะนำเด็กไปสู่จุดหมายปลายทาง โดยการจัดสภาพแวดล้อมให้แก่เด็ก เพื่อจะเป็นสาเหตุให้เด็กทราบถึงความปรารถนาและความต้องการเบื้องต้นของตนเอง และเกิดความสนใจต่อความต้องการเหล่านั้น อันจะนำไปสู่ลำดับขั้นของความสำเร็จตามที่ตนเองปรารถนา

5. การแนะแนว เป็นวิธีการที่ครูจะนำเด็กให้รู้จักวิธีการศึกษาค้นคว้า และได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2545) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ผู้ให้บริการแนะแนวจัดให้แก่ผู้รับบริการในเวลาเรียนหรือนอกเวลาเรียน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับงานบริการแนะแนวด้านต่างๆ ทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็ก วัยรุ่น หรือวัยผู้ใหญ่รู้จักและเข้าใจตนเองและสิ่งแวดล้อมดีขึ้น ได้ค้นพบความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของตนเองมีเจตนาที่ดีต่อการเรียน ได้เรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาและตัดสินใจ การปรับตัวทั้งด้านการเรียน ส่วนตัวและสังคม ตลอดทั้งการวางแผนอนาคตด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัว และสังคม

เสาวลักษณ์ ตันตีสุวิพงษ์ (2550) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้เยาวชนสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2559) ได้ให้ความหมายกิจกรรมแนะแนว หมายถึง มวลประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นในรูปแบบต่างๆ เพื่อสนองตอบบริการจัดวางตัวบุคคล บนพื้นฐานของหลักการ วิธีการ และเทคนิคทางจิตวิทยา โดยคำนึงถึงความจำเป็นหรือความต้องการของผู้รับบริการ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจตน ความเข้าใจคน และสภาพแวดล้อม อันนำไปสู่การปรับตัว การวางแผน และการจัดชีวิตด้านต่างๆ อย่างเต็มศักยภาพ ครอบคลุมทักษะการพัฒนาชีวิตส่วนตัวและสังคม ทักษะการเรียนรู้ และทักษะพื้นฐานทางการงาน อาชีพ จากความหมายที่กล่าวมาแล้วข้างต้น สามารถสรุปความหมายของกิจกรรมแนะแนวได้ ว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ให้บริการจะต้องดำเนินการจัดขึ้นบนพื้นฐานของหลักการ วิธีการ และเทคนิคทางจิตวิทยา เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาตามช่วงวัยพัฒนาการของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถที่จะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมและมีความสุข

สรุปกิจกรรมแนะแนวเป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมทักษะต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนตามช่วงวัย โดยมีการจัดรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและวัตถุประสงค์ที่กำหนด เช่น การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ การใช้เกมหรือสถานการณ์จำลอง เป็นต้น การดำเนินกิจกรรมจะใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสะท้อนกลับการเรียนรู้ การสรุปสาระสู่ชีวิต และการนำไปปฏิบัติ กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหาเพื่อเตรียมตัวให้สามารถปรับตัวและใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างเหมาะสมและมีความสุข

2.2 ประเภทของชุดกิจกรรม

วรารุช บุตรรัตน์ (2566, หน้า. 10-11) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมแนะแนวเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆคือ

1. ชุดกิจกรรมการสอนประกอบคำบรรยายหรือชุดการสอนสำหรับครู เป็นชุดการสอนสำหรับผู้สอนเป็นชุดการสอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้นักเรียนกลุ่มใหญ่รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน ชุดการสอนแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนพูดน้อยลง เน้นใช้สื่อการสอนที่มีอยู่ในชุดการสอนสื่อที่ใช้มีความหลากหลายเช่นรูปภาพแผนภูมิสไลด์ภาพยนตร์สิ่งที่สำคัญคือสื่อต้องมีความชัดเจน
2. ชุดกิจกรรมการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มกลุ่มโดยใช้สื่อการสอนที่มีอยู่แล้วในชุดกิจกรรมมักจะใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่มเช่นการสอนแบบศูนย์การเรียนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์
3. ชุดกิจกรรมการสอนแบบรายบุคคล เป็นชุดสอนที่เน้นให้นักเรียนได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติมและประเมินผลการเรียนได้ด้วยตนเอง โดยจัดเป็นหน่วยสอนย่อยหรือโมดูล

จากการแบ่งประเภทของชุดกิจกรรมดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าสามารถแบ่งประเภทของชุดกิจกรรมได้เป็น 3 ประเภทคือชุดกิจกรรมแบบรายกลุ่ม ชุดกิจกรรมแบบเป็นรายบุคคล และชุดกิจกรรมแบบบรรยายซึ่งทั้ง3ประเภทจะเป็นการให้นักเรียนได้ศึกษาและทำกิจกรรมด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้ชี้แนะและให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนประสบปัญหาในการทำกิจกรรม

รูปแบบการจัดกิจกรรมแนะแนว มี 2 ลักษณะ คือ 1) การจัดบริการแนะแนว 2) การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน

นางสาวชาลิตญา กลิ่นจงกล (2561, หน้า. 3-4) กิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่ามากในการขยายขอบข่ายของความคิด ความรู้และเพิ่มพูนทักษะของผู้เรียนนับเป็นกิจกรรมที่ช่วยผสมผสานในการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ผลสมบูรณ์ขึ้น อย่างแท้จริง กล่าวได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นการเรียนการสอนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การเรียนรู้จะเริ่มที่วัตถุประสงค์ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนการรับรู้ทางประสาทสัมผัสต่างๆ สามารถจัดได้ง่ายและครบถ้วนในการศึกษานอกห้องเรียนไม่ว่าจะเป็นการมองสังเกต สัมผัส ได้ยิน ได้เห็น ได้กลิ่น เป็นการเรียนที่มีชีวิตชีวาเต็มไปด้วยความกระตือรือร้นของผู้เรียน ตลอดจนเป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนกับผู้สอน ได้วางแผนร่วมกัน ความรู้ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องสี่เหลี่ยมเท่านั้น ทุกสิ่งทุกอย่างที่พบเห็นล้วนมีความหมาย และก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ครูผู้สอนมีบทบาทในการให้คำแนะนำ สอนวิธีที่จะแสวงหาความรู้ แสวงหาคำตอบด้วยตนเอง การเรียนการสอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้มี

ความกระตือรือร้น ใฝ่หาความรู้ และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และความคิดใหม่ๆ เสมอเป็นการเรียนที่มีชีวิตชีวา

การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน ครูทุกคนร่วมรับผิดชอบ และมีหน้าที่ในการจัดกิจกรรมแนะแนว โดยมีครูแนะแนวเป็นที่ปรึกษาและประสานงาน ร่วมกันวางแผนและวิธีการที่เหมาะสมมาใช้พัฒนานักเรียน โดยสามารถดำเนินกิจกรรมในห้องเรียน มีแนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

- 1) กิจกรรมคาบแนะแนว
- 2) กิจกรรมโฮมรูม
- 3) การสอดแทรกกระบวนการแนะแนว

แนวทางการจัดกิจกรรมแนะแนวระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เน้นการวางรากฐานการพัฒนาคน โดยเริ่มจากเด็กปฐมวัยให้มีสุขภาพกายและจิตที่ดี มีทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และทักษะสมอง เพื่อเติบโตอย่างมีคุณภาพ กิจกรรมแนะแนวมีเป้าหมายเพื่อพัฒนา ผู้เรียนให้รู้จักตนเอง วางแผนชีวิต และมีทักษะการปรับตัวในทุกด้าน นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมควรมีความต่อเนื่องและสอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน คำนึงถึงจิตวิทยาพัฒนาการ เน้นการเรียนรู้ตามสภาพจริง และเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีเพื่อการเติบโตอย่างสมบูรณ์

กิจกรรมแนะแนวแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านส่วนตัวและสังคม โดยแต่ละด้านจะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างครบถ้วน การจัดกิจกรรมควรดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ในทุกระดับชั้น เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ทั้งในด้านการศึกษาและอาชีพ รวมถึงการมีสุขภาพจิตที่ดี และการมีจิตสำนึกที่ดีต่อครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

กิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน มีแนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

- 1) กิจกรรมกลุ่มทางจิตวิทยาและการแนะแนวเช่น โปรแกรมพัฒนาตนเองเกี่ยวกับรู้จักและเห็นคุณค่าในตนเอง
- 2) การอบรมเชิงปฏิบัติการ เช่น อบรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาอบรมเกี่ยวกับทักษะชีวิต
- 3) การทัศนศึกษาแหล่งวิทยาการและสถานประกอบการ
- 4) ตลาดนัดอาชีพ
- 5) การเชิญวิทยากรให้ความรู้ให้แก่ผู้ปกครอง นักเรียน ศิษย์เก่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 6) การจัดนิทรรศการ

- 7) การจัดป้ายนิเทศ
- 8) การปฐมนิเทศ
- 9) การปัจฉิมนิเทศ
- 10) การจัดเสียงตามสาย
- 11) ชุมนุมแนะแนว
- 12) กิจกรรมพบผู้ปกครอง
- 13) กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน



www.vec.go.th (2018) โดยสำนักคณะกรรมการการอาชีวการศึกษา ได้กล่าวในบทความถึง ประเภทของแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน แหล่งเรียนรู้คือ แหล่งข้อมูล เนื้อหา ความรู้ที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนโดยสามารถนำไปต่อยอดเพื่อส่งเสริมประสบการณ์ และพัฒนาความสามารถในการใช้ชีวิตประจำวันได้ โดยแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนแบ่งได้ 4 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งเรียนรู้ที่สร้างขึ้นในสถานศึกษา และนอกสถานศึกษา หมายถึงวิชานอกห้องเรียน และในห้องเรียนที่จัดไว้ให้ภายในสถาบันการศึกษาตลอดจนนอกสถานศึกษาที่เป็นทางการครอบคลุมกิจกรรมต่างๆ เช่น ชมรม ทีมกีฬา เวิร์กชอป ทัศนศึกษา และกิจกรรมให้ความรู้ที่โรงเรียนจัดขึ้น กิจกรรมเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม พัฒนาทักษะการปฏิบัติ และส่งเสริมความสนใจส่วนบุคคล การเรียนรู้นอกห้องเรียน ทั้งนี้ในสถานศึกษานี้เหมาะสำหรับกิจกรรมที่หลากหลายซึ่งปรับให้เหมาะสมกับความสนใจ และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของนักเรียน

2. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรบุคคลแหล่งการเรียนรู้ประเภทนี้หมายถึงทรัพยากรบุคคลที่ใช้เพื่อสอนวิชานอกห้องเรียน ซึ่งมีทั้งความรู้ และทักษะตามความสนใจ หรือความต้องการส่วนบุคคล ซึ่งอาจใช้หนังสือ บทช่วยสอน วิดีโอเพื่อการศึกษา พอดแคสต์ โปรแกรมการให้คำปรึกษา

นอกจากนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองช่วยในการสอน และทรัพยากรการเรียนรู้ส่วนบุคคล จะช่วยให้บุคคลสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต สำรวจวิชาเฉพาะ และปรับแต่งประสบการณ์การเรียนรู้ตามความต้องการ และเป้าหมายส่วนบุคคล เหมาะสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง การพัฒนาทักษะ และการเติบโตทางวิชาชีพในด้านต่างๆ

3. แหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ การเรียนรู้นอกห้องเรียนประเภทนี้เกี่ยวข้องกับการได้รับความรู้ และทักษะจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ อาจรวมถึงกิจกรรมต่างๆ เช่น การเดินป่า ตั้งแคมป์ ทำสวน หรือเพียงสังเกตปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น รูปแบบสภาพอากาศ พฤติกรรมของสัตว์ และการเจริญเติบโตของพืช การเรียนรู้จากธรรมชาติส่งเสริมการสำรวจ ความอยากรู้อยาก

เห็น และประสบการณ์ตรง เหมาะสำหรับกิจกรรมที่ส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม การสอบถามทางวิทยาศาสตร์ และการศึกษากลางแจ้ง

4. แหล่งเรียนรู้ในชุมชน แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นการเรียนนอกห้องเรียนที่เกี่ยวข้องกับการได้รับความรู้ และทักษะผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชนในท้องถิ่น ซึ่งอาจรวมถึงการเป็นอาสาสมัคร การฝึกงาน โครงการบริการชุมชน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม หรือความคิดริเริ่มของชุมชน การเรียนรู้โดยชุมชนส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสมาชิก ความเข้าใจทางวัฒนธรรม และทักษะการแก้ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริง เหมาะสำหรับกิจกรรมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ความเห็นอกเห็นใจ และความรับผิดชอบต่อสังคมภายในสภาพแวดล้อมของชุมชนที่หลากหลาย

2.3 ชุดกิจกรรมแนะนำนอกห้องเรียน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้นอกห้องเรียน ความหมายของการเรียนรู้นอกห้องเรียน นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการศึกษานอกห้องเรียนไว้หลายความหมาย สรุปได้ ดังนี้

บทความทางวิชาการเรื่อง การจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน (Outdoor Education) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2561) กล่าวถึงการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนที่มีประสิทธิภาพ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะและความสามารถสอดคล้องกับจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียนอย่างแท้จริง สิ่งสำคัญคือการออกแบบกิจกรรมนอกห้องเรียนอย่างเป็นระบบ เชื่อมโยงตลอดเวลา มีเป้าหมายชัดเจน ตารางเรียนยืดหยุ่น และกิจกรรมที่เอื้อต่อการพัฒนาตนเอง ทั้งทักษะความสามารถ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในทุกมิติ

อรนุช ลิ้มตศิริ (2560) อ้างถึง Sharp (1973, as cited in) กล่าวว่าการศึกษาออกห้องเรียนเป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง

Hammerman, Hammerman, และ Hammerman (1985) อธิบายว่าการศึกษานอกห้องเรียนเป็นแนวคิดแบบสหวิทยาการที่บูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

Prist (1990) ระบุว่าการศึกษาออกห้องเรียนเป็นวิธีการที่ผู้เรียนเรียนจากประสบการณ์ตรง โดยเน้นการลงมือปฏิบัติภายนอกห้องเรียน และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับทรัพยากรธรรมชาติ

Hammerman (1994) อธิบายว่าการศึกษานอกห้องเรียนเป็นการใช้สถานที่นอกห้องเรียนเป็นห้องปฏิบัติการ เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว

Lappin (2000) กล่าวว่าการศึกษาในห้องเรียนทำให้หลักสูตรสมบูรณ์ครอบคลุมมากขึ้น โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นทั้งภายในห้องเรียนและการศึกษาสิ่งแวดล้อมนอกห้องเรียน รวมถึงการเข้าค่ายและกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ

Hammerman (2001) และ Priest (1986) อธิบายว่าการศึกษาในห้องเรียนทำได้หลายวิธี รวมถึงการพาผู้เรียนไปที่สวนสาธารณะเพื่อศึกษาพันธุ์ไม้ ดอกไม้ชนิดต่าง ๆ และเข้าร่วมโปรแกรมผจญภัยภายใต้การดูแลของครูผู้มีความพร้อมอย่างกล่าวได้ว่าในช่วงเวลาที่ผ่านมา การศึกษาในห้องเรียนได้ขยายแนวคิดจากเดิมคือ การเข้าค่าย ไปสู่การจัดโปรแกรมที่เน้นประสบการณ์ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ เจตคติและทักษะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้มี ประสบการณ์ตรง ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว

Larsen, Walsh, Almond, และ Myers (2017) ระบุว่าประสบการณ์การสอนและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนอกขอบเขตของผนังห้องเรียนมีประโยชน์มากมายสำหรับทั้งนักเรียนและผู้สอน เมื่อนักเรียนถูกขอให้นำสิ่งที่พวกเขาคิดไว้จากหลังโต๊ะไปปฏิบัติ "ในโลกแห่งความเป็นจริง" ผลลัพธ์คือ ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งช่วยปรับปรุงการเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาส่วนบุคคลและสังคม นอกจากนี้ นักเรียนที่มีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียน รายงานว่ามีแรงจูงใจในระดับที่สูงขึ้น จำเนื้อหาของหลักสูตรได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และปรับปรุงผลการเรียนในชั้นเรียน (Ryan & Deci, 2017; Takeuchi et al., 2016).

John Dewey (1897) ชี้ให้เห็นว่าประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ซึ่งตั้งอยู่บนหลักการพื้นฐานที่ว่า "ประสบการณ์คือครูที่ดีที่สุด" ในกรอบแนวคิดนี้ การเรียนรู้ในห้องเรียนมีลักษณะเป็นกระบวนการที่นักเรียนต้องเผชิญกับปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริง สร้างสมมติฐานใหม่ ทดสอบคำตอบ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อทำความเข้าใจโลกรอบตัว นอกจากนี้ การเรียนรู้ดังกล่าวยังมีลักษณะเป็นการบูรณาการข้ามสาขาวิชานักวิทยาศาสตร์และนักมนุษยศาสตร์จึงควรพิจารณาว่าสาขาวิชาอื่นๆ อาจช่วยเสริมมุมมองและแนวทางทางวิชาการของตนได้อย่างไร (Dewey, 1897).

Education Adventure Website <https://www.easchooltours.com/blog/the-benefits-of-learning-outside-the-classroom> การเรียนรู้ในห้องเรียนคือการใช้สถานที่อื่นนอกเหนือจากโรงเรียนเพื่อการสอนและการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นักเรียนและเยาวชนได้ออกไปสัมผัสประสบการณ์ที่ท้าทาย น่าตื่นเต้น และแตกต่าง เพื่อช่วยในการเรียนรู้ สถานที่นี้อาจหมายถึงสถานที่จริง กิจกรรม หรือการเข้าร่วมเวิร์กช็อป แต่ไม่ว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนจะเกิดขึ้นที่ใด วัตถุประสงค์ยังคงเหมือนเดิม คือการมอบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งจะช่วยเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนสำหรับความสำเร็จนอกเหนือจากชีวิตในโรงเรียน ประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนมีความแตกต่างจากวิธีการสอนแบบดั้งเดิม โดยนักเรียนอาจได้รับการส่งเสริม

ให้ใช้ทักษะด้านอ่อน (soft skills) ที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การทำงานเป็นทีม ความเป็นผู้นำ และการประนีประนอมในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

<https://blog.cheewid.com/knowledge/learning-outside-the-classroom/> (2023) การแนะแนวเรียนรู้นอกห้องเรียน หมายถึง ประสบการณ์ทางการศึกษาที่เกิดขึ้นนอกขอบเขตเดิมของอาคารเรียนและหลักสูตรที่มีโครงสร้าง ประสบการณ์เหล่านี้มักมีลักษณะเฉพาะจากการลงมือปฏิบัติจริงและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ในสภาพแวดล้อมจริง โดยระบบการศึกษาไทยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน ดังนี้

○ การศึกษาในระบบ การศึกษาที่มีโครงสร้างเป็นระบบ โดยเป็นไปตามหลักสูตรที่กำหนด มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะ และคุณวุฒิที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพ

○ การศึกษานอกระบบ เป็นการศึกษาคือครอบคลุมโอกาสการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนอกระบบการศึกษา แต่ยังคงเป็นไปตามโปรแกรมที่มีโครงสร้าง มีจุดมุ่งหมายเพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของบุคคลที่อาจไม่สามารถเข้าถึงหรือได้รับประโยชน์จากการศึกษาในระบบ

○ การศึกษาตามอัธยาศัย การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านประสบการณ์ชีวิตประจำวัน ปฏิสัมพันธ์ และกิจกรรมต่างๆ ไม่ได้ถูกวางโครงสร้างหรือจัดระเบียบโดยสถาบัน มีบทบาทสำคัญในการเสริมการศึกษาในระบบ ช่วยให้ผู้บุคคลได้รับทักษะใหม่ๆ

การเรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นหนึ่งในการศึกษาทางเลือกยุคใหม่ที่ระบบการศึกษาไทยสนับสนุน เช่นเดียวกับการศึกษาของหลายๆ ประเทศที่เลือกใช้ระบบนี้ การเรียนรู้นอกห้องเรียนมีจุดประสงค์เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ ประสบการณ์ พัฒนาทักษะ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ การเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ช่วยเสริมประสิทธิภาพการสอน สภาพแวดล้อมของการเรียนต้องมีความปลอดภัยเป็นหลัก สามารถยืดหยุ่นได้ เพื่อให้เกิดการปรับตัวของนักเรียน จะได้เกิดการโต้ตอบและซักถาม เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

สรุปการแนะแนวเรียนรู้นอกห้องเรียน เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการมีส่วนร่วมและปฏิบัติจริงในสภาพแวดล้อมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เช่น การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ในธรรมชาติ กิจกรรมกลางแจ้ง หรือการศึกษานอกสถานที่ ส่งเสริมทั้งด้านสังคมและพัฒนากายบุคคล ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ ความจำ และผลการเรียน นักเรียนยังได้พัฒนาทักษะชีวิต เช่น การทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหา และความเป็นผู้นำ ผ่านการปฏิสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์

ความสำคัญของการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน

การจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียนโดยผ่านประสบการณ์ เป็นสิ่งสำคัญที่ได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดของนักปรัชญาการศึกษาและนักปฏิรูปการศึกษาอย่าง จอห์น ดิวอี้ (Dewey, 1938) ซึ่งกล่าวว่า การจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมโดยตรงในการเรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์จริงได้มากยิ่งขึ้น (AEE, 2003, น.9-10) กล่าวถึงการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ว่าต้องมีการวางแผนและบริหารจัดการอย่างรอบคอบ โดยเฉพาะด้านความปลอดภัย กระบวนการดังกล่าวเป็นการทำทนายที่ต้องอาศัยหลักการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ประสบการณ์ที่จัดให้มีคุณค่าและส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ช่วยเสริมสร้างการพัฒนาทักษะ ความสามารถ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

1. การเรียนโดยผ่านประสบการณ์เกิดจากการที่ผู้สอนวางแผนอย่างรอบคอบในการเลือก ประสบการณ์หรือกิจกรรมให้ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ คิด อย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์

2. การเรียนโดยนำประสบการณ์ส่งเสริมพัฒนาการในทุก ๆ ด้านรวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญา ร่างกาย จิตใจ อารมณ์สังคมและจิตวิญญาณ ตลอดจนช่วยให้นักเรียนมีการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น รู้จักเข้าใจตนเอง มีการตรวจสอบค่านิยม เจตคติของตนมากขึ้น

3. กระบวนการเรียนโดยผ่านประสบการณ์ช่วยให้ผู้เรียนเรียนแบบกระตือรือร้น มีส่วนร่วมใน ลงมือกระทำได้ฝึกทักษะการสังเกต ตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์และแสวงหาค้นคว้าด้วย ตนเอง สรุป การเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ตรง (direct experience) เป็นลักษณะสำคัญของ การศึกษา นอกห้องเรียน (Outdoor Education) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ได้ฝึก ทักษะการสังเกต ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม คิดสร้างสรรค์ พัฒนา ทักษะทางการสื่อสาร ทักษะทาง สังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นซึ่งล้วนเป็นทักษะแห่งอนาคตใหม่ทั้งสิ้น

2.4 วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน

การจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นวิธีการสำคัญที่ช่วยให้การศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีความหมายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อมโยงหลักสูตรและการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน อรณุช ลิ้มตศิริ (2560) ระบุว่า การเรียนรู้นอกห้องเรียนไม่ใช่สาระวิชาแยกต่างหากที่มีมาตรฐานตัวชี้วัดหรือจุดประสงค์ชัดเจนเหมือนวิชาวิทยาศาสตร์หรือ

คณิตศาสตร์ แต่เป็นกระบวนการที่เน้นการสอนผ่านประสบการณ์ตรงในสภาพแวดล้อมจริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา และสร้างเจตคติที่ดีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม Priest (1990) กล่าวเสริมว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนมีองค์ประกอบสำคัญ เช่น การสอนที่เน้นประสบการณ์ การใช้ประสาทสัมผัสในลักษณะองค์รวม การบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับแหล่งเรียนรู้ในธรรมชาติ แนวทางนี้ช่วยปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งพัฒนาทักษะแห่งอนาคตที่สำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเรียนรู้ที่มีความหมายในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง

National Education Association (NEA) เน้นความสำคัญของกิจกรรมนอกห้องเรียน ในหลากหลายมิติ โดยมองว่ากิจกรรมเหล่านี้ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมผ่านการสร้างมิตรภาพและการสื่อสารที่ส่งเสริมการเติบโตด้านสังคมและอารมณ์ อีกทั้งยังช่วยเสริมการเรียนรู้ในวิชาเรียนด้วยการเชื่อมโยงประสบการณ์จริงกับทฤษฎีในห้องเรียน นอกจากนี้ กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น ศิลปะและดนตรี ช่วยกระตุ้นความคิดนอกกรอบและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ขณะเดียวกัน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สนุกสนานช่วยลดความเครียดและความวิตกกังวลในเด็ก พร้อมทั้งสนับสนุนสุขภาพกายและจิตใจผ่านการออกกำลังกายที่มักเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมนอกห้องเรียน ทั้งหมดนี้ทำให้กิจกรรมนอกห้องเรียนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะรอบด้านและความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก

Crystal Wren (2022) ชี้ให้เห็นว่าทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่ทุกคน รวมถึงเด็ก ๆ ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น ทักษะเหล่านี้จึงควรได้รับการฝึกฝนและเสริมสร้างทั้งในและนอกห้องเรียน โดยกิจกรรมกลางแจ้งสำหรับเด็กถือเป็นวิธีที่ยอดเยี่ยมในการพัฒนาทักษะทางสังคม ซึ่งช่วยให้เด็กเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และสร้างความมั่นใจในตนเองในสภาพแวดล้อมที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม (Wren, 2022, posted on Think Outside Boxes)

Larsen, Walsh, Almond, และ Myers (2017) ระบุว่าประสบการณ์การสอนและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนอกขอบเขตของผนังห้องเรียนมีประโยชน์มากมายสำหรับทั้งนักเรียนและผู้สอน เมื่อนักเรียนถูกขอให้นำเสนอสิ่งที่พวกเขาคิดไว้จากหลังโต๊ะไปปฏิบัติ "ในโลกแห่งความเป็นจริง" ผลลัพธ์คือประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งช่วยปรับปรุงการเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาส่วนบุคคลและสังคม นอกจากนี้ นักเรียนที่มีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียน รายงานว่ามีแรงจูงใจในระดับที่สูงขึ้น จำเนื้อหาของหลักสูตรได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และปรับปรุงผลการเรียนในชั้นเรียน (Ryan & Deci, 2017; Takeuchi et al., 2016).

Dewey (1897) กล่าวว่า ประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ภายใต้กรอบนี้ การเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นกระบวนการที่กระตือรือร้น ซึ่งนักเรียนต้องเผชิญกับปัญหาที่แท้จริง สร้างสมมติฐานใหม่ ทดสอบวิธีแก้ปัญหา และโต้ตอบกับผู้อื่น เพื่อทำความเข้าใจโลกรอบตัว นอกจากนี้ Dewey ยังชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็น

กระบวนการสหวิทยาการโดยธรรมชาติ ซึ่งนักวิทยาศาสตร์และนักมานุษยวิทยาสามารถใช้เพื่อเสริมสร้างแนวทางของตนในสาขาวิชาเฉพาะ (Dewey, 1897).

Education Outside the Classroom (EOtC) เป็นวิธีการสอนในโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นที่ย้ายกิจกรรมการเรียนการสอนบางส่วนไปยังสถานที่นอกห้องเรียน เช่น ฟาร์ม พิพิธภัณฑ์ สวนสาธารณะ หรือป่าไม้ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย (Beames, Higgins, & Nicol, 2012) หลายวิชาสามารถบูรณาการการสอนด้วยวิธีนี้ได้ โดย EOtC มองว่าเป็นการเรียนรู้จากสถานที่กลางแจ้งในบริบทของโรงเรียน (Beames et al., 2012) ลักษณะสำคัญของ EOtC คือการสอนที่อิงตามการสอบถามและสถานที่ที่เป็นศูนย์กลาง รวมถึงการเป็นส่วนเสริมของบทเรียนในร่มในห้องเรียน (Waite, 2011; Waite, Bølling, & Bentsen, 2015) ตัวอย่างการเรียนการสอนใน EOtC ประกอบด้วยการทำงานกลุ่ม กิจกรรมแบบร่วมมือ แนวทางที่นักเรียนเป็นผู้นำ ทักษะภาคปฏิบัติ กิจกรรมทางกาย และการเล่นเกมเพื่อการนำทักษะไปประยุกต์ใช้ (Waite et al., 2015).

Sahlberg (n.d.) แสดงความคิดเห็นว่านักเรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ในห้องเรียน ไม่เพียงแต่ในแง่ของหลักสูตร แต่ยังรวมถึงการพัฒนาทางสังคม ส่วนบุคคล และทางกายภาพด้วย นอกจากนี้ UNICEF (n.d.) ยังกล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อสุขภาพที่ดีของเด็กในประเทศที่ร่ำรวย โดยระบุว่า "สุขภาพที่ดีทางจิต" ถือเป็น "แง่มุมสำคัญของคุณภาพชีวิต" และตั้งข้อสังเกตว่า "การเล่นนอกบ้านเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับความสุขในระดับที่สูงกว่ามาก" แนวคิดนี้สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือในประเทศตะวันตก โดยเฉพาะในแถบสแกนดิเนเวีย ซึ่งธรรมชาติมีบทบาทสำคัญในการศึกษาในวัยเด็ก (อายุ 6-9 ปี)

กิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนมักจะเกิดขึ้นจริง ลงมือปฏิบัติ มีปฏิสัมพันธ์ และสร้างจากการเรียนรู้ในห้องเรียน จุดประสงค์ของโรงเรียนคือเพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับชีวิตนอกโรงเรียน สังคมปัจจุบันมีความต้องการการตระหนักรู้ในตนเองและทักษะเฉพาะทางเพิ่มมากขึ้น วิธีที่ง่ายที่สุดวิธีหนึ่งในการช่วยให้นักเรียนก้าวหน้าคือการบูรณาการประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียน

การเรียนรู้ในห้องเรียนคืออะไร

Brindley, L., & Mayes, C. (2012). Outdoor learning and its impact on students. การเรียนรู้ในห้องเรียน คือ การใช้สถานที่อื่นที่ไม่ใช่โรงเรียนเพื่อการเรียนการสอน เป็นเรื่องเกี่ยวกับการนำเด็กและเยาวชนออกไปข้างนอก มอบประสบการณ์ที่ทำนาย นำตื่นเต้น และแตกต่างเพื่อช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ สถานที่อาจหมายถึงสถานที่จัดกิจกรรม หรือเวิร์คช็อป แต่ไม่ว่า การเรียนรู้

ห้องเรียนจะเกิดขึ้นที่ใด จุดประสงค์ก็เหมือนกันคือ การมอบประสบการณ์การเรียนรู้ในโลกแห่งความเป็นจริงให้กับนักเรียนซึ่งจะช่วยให้พวกเขาพร้อมสำหรับความสำเร็จในชีวิตนอกโรงเรียน

Priest, S. (1990) และ Beames, S., Higgins, P., & Nicol, R. (2012). Learning Outside the Classroom: Theory and Guidelines for Practice. ประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนแตกต่างจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านวิธีการสอนทั่วไป เนื่องจากนักเรียนอาจได้รับการส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในทักษะด้านอารมณ์ที่หลากหลาย เช่น การทำงานเป็นทีม ความเป็นผู้นำ และการประนีประนอมในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของพวกเขา

Cameron & Ball (2010) การสอนแบบเดิมๆ มุ่งเน้นไปที่การทำซ้ำและการท่องจำ เพื่อให้ความรู้แก่นักเรียน และเป็นประโยชน์สำหรับการแข่งขันความรู้ใหม่ๆ และการสอนนักเรียนที่เรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการฟัง อย่างไรก็ตาม การสอนแบบเดิมๆ ไม่ได้ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ ซึ่งการเรียนรู้ในห้องเรียนสามารถทำได้ การเรียนรู้ในห้องเรียนไม่เพียงแต่นำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับแนวคิดที่ท้าทายเท่านั้น แต่ยังสามารถให้บริบทสำหรับการเรียนรู้ในหลายพื้นที่อีกด้วย

2.5 ประโยชน์โดยตรงจากการเรียนรู้ในห้องเรียน

การเรียนรู้ในห้องเรียนสามารถช่วยให้ครูสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ จัดเตรียมบริบทในโลกแห่งความเป็นจริง และทำให้นักเรียนได้สัมผัสกับอาชีพ STEM ที่หลากหลาย นักเรียนที่มีประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนจะได้รับประโยชน์จากการเห็นคุณค่าในตนเองที่เพิ่มขึ้นและมีส่วนร่วมในการศึกษามากขึ้น หลักฐานแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนสามารถช่วยเพิ่มความสำเร็จ ปรับปรุงพฤติกรรมในห้องเรียน และปรับปรุงการมีส่วนร่วมของนักเรียน รวมถึงผู้ที่ยากต่อการมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมในห้องเรียน รายงานฉบับกว้างขวางที่ตีพิมพ์โดย Ofsted พบว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนมีส่วนสำคัญในการยกระดับมาตรฐานและปรับปรุงการพัฒนาส่วนบุคคล สังคม และอารมณ์ของนักเรียน

School Travel Forum. (2016). The impact of school trips and outdoor learning on student development. ได้ทำการศึกษาวิจัยอิสระเพื่อค้นหาว่าการทัศนศึกษาและการเรียนรู้ในห้องเรียนส่งผลต่อการพัฒนาการของนักเรียนอย่างไร พวกเขาพบว่าครู 60% สังเกตเห็นว่านักเรียนมีความมั่นใจ ความยืดหยุ่น และความเป็นอยู่ที่ดีเพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วมทัศนศึกษา และนักเรียน 61% มีผลการเรียนสูงกว่าเกรดที่คาดการณ์ไว้ โพสต์ใน <https://blog.cheewid.com/knowledge/learning-outside-the-classroom/> (2023) ประโยชน์และข้อดีของการเรียนรู้ในห้องเรียน การเรียนรู้ในห้องเรียนข้อดีมีหลายประการ ซึ่งมีประโยชน์มากมาย ทั้งต่อผู้เรียน และผู้สอนเอง โดย มีข้อดีเด่นๆ ดังนี้

1. เพิ่มการมีส่วนร่วมมากขึ้น บุคคลมักมีส่วนร่วมในกิจกรรมช่วยเพิ่มผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยส่งเสริมความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
2. เสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สิ่งนี้ปลูกฝังกรอบความคิดแห่งความอยากรู้อยากเห็น การทดลอง และความคิดริเริ่ม ซึ่งจำเป็นต่อความสำเร็จในด้านต่างๆ ของชีวิต
3. ช่วยพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ การเรียนรู้นอกห้องเรียนช่วยให้บุคคลพัฒนาทักษะที่หลากหลายนอกเหนือจากวิชาการ เช่น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ความเป็นผู้นำ การจัดการเวลา และการปรับตัว
4. ทำให้การเรียนมีความน่าสนใจและน่าสนุกมากขึ้น เป็นโอกาสในการเรียนรู้จากประสบการณ์ การค้นพบ และการสำรวจ ไม่ว่าจะผ่านเวิร์กช็อปเชิงโต้ตอบ กิจกรรมกลางแจ้ง หรือโครงการสร้างสรรค์
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ใหม่ๆ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมนอกห้องเรียนทำให้บุคคลได้รับประสบการณ์ วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมใหม่ ขยายมุมมองและเพิ่มคุณค่าให้กับชีวิต

2.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้กิจกรรมแนะแนวที่ใช้เทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน การสร้างกิจกรรมแนะแนวที่ใช้เทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียนสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีหลายอย่างจากจิตวิทยาและการศึกษาดังนี้

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall. ทฤษฎี Kolb เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์จริง ผ่านกระบวนการที่ประกอบด้วย การสัมผัสประสบการณ์, การสะท้อนผล, การสรุปแนวคิด, และการทดลองใช้ความรู้ใหม่ กิจกรรมเช่น การทัศนศึกษา, การทำโครงการกลุ่ม, หรือการเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน สามารถนำทฤษฎีนี้มาใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงและสะท้อนผลเพื่อพัฒนาทักษะ

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ชี้ให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้จากการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น การจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากบทบาของผู้อื่น เช่น การทำงานร่วมกันในโครงการกลุ่ม หรือการร่วมกิจกรรมในชุมชน สามารถนำทฤษฎีนี้มาใช้เพื่อเพิ่มการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะ

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01 เน้นความสำคัญของความรู้สึกของความสามารถ, ความเชื่อมั่นในตนเอง, และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสในการ

ตั้งเป้าหมาย, รับผิดชอบงาน, และทำกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจของตนเอง สามารถส่งเสริมความรู้สึกรักของความสามารถและความพึงพอใจ

Piaget, J. (1976). The development of thought: Equilibration of cognitive structures. Viking Press. ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนสร้างความรู้ของตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ เช่น การทำโครงการร่วมกัน, การแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง, และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เชี่ยวชาญ สามารถใช้ทฤษฎีนี้ในการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะ

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study Method) การใช้กรณีศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์จริงและเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น การจัดกิจกรรมที่ใช้กรณีศึกษาในสถานการณ์จริง เช่น การอภิปรายกรณีศึกษาจากสถานการณ์ในชุมชนหรือจากประสบการณ์ของผู้เชี่ยวชาญสามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ (Stake, R. E. (1995). The art of case study research. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.)

การนำทฤษฎีการเรียนรู้ที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมแนะแนว สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและหลากหลายสำหรับผู้เรียน โดยทฤษฎีเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะทางสังคม ความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ การใช้แนวทางเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืนยิ่งขึ้น

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 งานวิจัยในประเทศ

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีงานวิจัยที่น่าสนใจหลายชิ้นเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนในช่วงวัยต่าง ๆ โดยเริ่มจาก

การวิจัยของ เขมณัฏฐ์ จันทรวงศ์ (2562) เน้นการพัฒนาและส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ ชุดกิจกรรมแนะแนว ที่ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็ก ๆ เรียนรู้และพัฒนาทักษะการปรับตัวทางสังคมผ่านการทำกิจกรรมในสภาพแวดล้อมที่ไม่จำกัดอยู่ในห้องเรียน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนกลุ่ม

ทดลอง ที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้มีการปรับตัวทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเฉพาะในด้านการ อยู่ร่วมกัน และ การควบคุมอารมณ์ ตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคม ในขณะที่ กลุ่มควบคุม ที่ทำกิจกรรมตามปกติไม่พบการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนในด้านนี้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน ที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสมช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะทางสังคมได้ดีกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม นอกจากนี้ ผลการศึกษายังพบว่าในด้าน การเคารพกฎกติกา ทั้งสองกลุ่มมีการปรับตัวทางสังคมในระดับที่ไม่แตกต่างกันมาก นอกจากนี้ นักเรียนในกลุ่มทดลองยังมีความพึงพอใจสูง ต่อชุดกิจกรรมที่ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความสนุกสนานในการเรียนรู้ ทั้งนี้ การใช้กิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนจึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางสังคม ของนักเรียน โดยเฉพาะการส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น

สรุป การใช้กิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเฉพาะการปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการควบคุมอารมณ์ นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมมีการพัฒนาอย่างชัดเจน ขณะที่กลุ่มควบคุมที่ทำกิจกรรมตามปกติไม่พบการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ การเรียนรู้นอกห้องเรียนยังช่วยเพิ่มความสนุกสนานและความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางสังคม

นุชรี บัวโค (2562) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้คือการศึกษาระดับทักษะทางสังคมของนักเรียน และค้นหาปัจจัยที่สามารถทำนายทักษะทางสังคมของนักเรียนได้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนจำนวน 376 คนที่ถูกสุ่มอย่างเป็นระบบ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีระดับทักษะทางสังคมในระดับค่อนข้างมาก และปัจจัยที่สามารถทำนายทักษะทางสังคมของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเองและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งผลนี้สะท้อนถึงความสำคัญของการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้นักเรียนมีความมั่นใจในตัวเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

สรุป การมีทักษะทางสังคมที่ดี เป็นเรื่องที่สำคัญ และโรงเรียนควรมีความตระหนักถึงการเน้นพัฒนาทักษะนี้ ตั้งแต่เด็กในระดับประถมศึกษา และปัจจัยที่ทำให้ทักษะทาง

สังคมดีขึ้นคือ การมีความมั่นใจในตัวเองและการทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ซึ่งการสร้างสภาพแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมทั้งสองสิ่งนี้ทำให้เด็กสามารถทำงานร่วมกันและมีความมั่นใจในตัวเองได้ดีขึ้น

งานวิจัยของภาณุมาศ หอมบุญยงค์ (2562) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 10 จังหวัดสมุทรสงคราม โดยสำรวจระดับทักษะทางสังคมของนักเรียน เปรียบเทียบทักษะตามปัจจัยส่วนบุคคล ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะทางสังคม และเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะทางสังคม งานวิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนจำนวน 269 คน จาก 9 โรงเรียน และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะทางสังคมในระดับมาก และเมื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า นักเรียนที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองและอาชีพของผู้ปกครองแตกต่างกันจะมีทักษะทางสังคมที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ขณะที่ปัจจัยอื่นๆ เช่น เพศ ผลการเรียนเฉลี่ย และสถานภาพครอบครัวไม่มีผลกระทบต่อทักษะทางสังคม ผลการวิจัยยังพบว่า ปัจจัยภายในตัวนักเรียน ปัจจัยจากโรงเรียน ครอบครัว และสิ่งแวดล้อมสามารถทำนายทักษะทางสังคมได้ถึง 65.40% ซึ่งบ่งชี้ว่า ปัจจัยจากสิ่งแวดล้อมและครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน นอกจากนี้งานวิจัยยังเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะทางสังคมที่ได้รับข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมให้แก่เด็กในอนาคต งานวิจัยนี้มีความสำคัญในการให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคมในเด็ก โดยสามารถนำผลการศึกษามาปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนานโยบายการศึกษาที่เกี่ยวข้องได้

สรุป พบว่า การมีทักษะทางสังคมในระดับดีของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับระดับการศึกษาของผู้ปกครองและอาชีพของผู้ปกครอง ขณะที่ปัจจัยอื่นๆ เช่น เพศ และผลการเรียนไม่ส่งผลกระทบต่อ ปัจจัยจากโรงเรียน ครอบครัว และสิ่งแวดล้อมสามารถทำนายทักษะทางสังคมได้ถึง 65.40% งานวิจัยยังเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะทางสังคมเพื่อเสริมสร้างทักษะนี้ในเด็กในอนาคต

ล่าสุด พิชิตชัย เทียงธรรม (2566) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้เทคนิคการสวมบทบาทและเกมมาพิเคชั่นกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ วัตถุประสงค์หลักของงานนี้คือการพิสูจน์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 รวมถึงการประเมินผลกระทบของกิจกรรมที่มีต่อทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพสูง โดยคะแนนการเรียนรู้ในกระบวนการ (E1/E2) อยู่ที่ 89.26/93.26 นอกจากนี้ ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยค่าดัชนีประสิทธิผลของทั้งสองด้านอยู่ในระดับดี (0.90 และ 0.83 ตามลำดับ) งานนี้เน้นย้ำว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และทันสมัย เช่น

การใช้เทคนิคการสวมบทบาทและเกมมาเฟิเคชั่น สามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสัทธิเด็กที่ใช้เทคนิคการสวมบทบาทและเกมมาเฟิเคชั่นช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดี มีประสิทธิภาพสูง โดยคะแนนการเรียนรู้และดัชนีประสิทธิผลอยู่ในระดับดี

เมื่อสรุปจากงานวิจัยข้างต้น จะเห็นได้ว่า การพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษานั้น ไม่เพียงแต่ต้องคำนึงถึงปัจจัยภายในตัวนักเรียนเอง เช่น ความมั่นใจในตนเอง และการเห็นคุณค่าในตนเองเท่านั้น แต่ยังต้องให้ความสำคัญกับปัจจัยภายนอก เช่น การสนับสนุนจากครอบครัว โรงเรียน และสิ่งแวดล้อม การใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้นอกห้องเรียน การเรียนรู้แบบร่วมมือ การใช้เกม และการสวมบทบาทสมมุติ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะทางสังคม ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาเป็นบุคคลที่มีทักษะทางสังคมดีขึ้น ทั้งในด้านการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพในสังคม

งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยของ Merve Saygin และ Hamdi Karakaş (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของกิจกรรมที่อิงตามทักษะทางสังคมที่มีต่อการคิดเชิงวิพากษ์และแนวโน้มความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้การวิจัยในรูปแบบกึ่งทดลองที่มีการทดสอบก่อนและหลังร่วมกับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทั้งนี้ใช้เครื่องมือในการวัดการคิดเชิงวิพากษ์และแนวโน้มความเห็นอกเห็นใจ ได้แก่ มาตรการรับรู้การคิดวิเคราะห์และมาตรการแนวโน้มความเห็นอกเห็นใจ KA-SI ซึ่งใช้ทดสอบทั้งก่อนและหลังการทำกิจกรรมที่อิงตามทักษะทางสังคม ผลการวิจัยพบว่าเมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนทำกิจกรรมระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในด้านการคิดวิเคราะห์ ไม่พบความแตกต่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > 0.05$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่เน้นทักษะทางสังคมไม่ได้ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยแนวโน้มความเห็นอกเห็นใจหลังการทำกิจกรรม พบว่า มีความแตกต่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมที่อิงตามทักษะทางสังคมสามารถช่วยเพิ่มแนวโน้มความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนและหลังในทั้งสองด้าน พบว่า นักเรียนในกลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงใน

ด้านแนวโน้มความเห็นอกเห็นใจและการคิดวิเคราะห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่มุ่งเน้นทักษะทางสังคมมีผลในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ แม้จะไม่สามารถพัฒนาในด้านการคิดเชิงวิพากษ์ได้ในระดับเดียวกัน

สรุป Merve Saygin และ Hamdi Karakaş (2021) พบว่า กิจกรรมที่อิงตามทักษะทางสังคมมีผลในการพัฒนาแนวโน้มความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนประถมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่การพัฒนาในด้านการคิดเชิงวิพากษ์ไม่แสดงผลที่มีนัยสำคัญทางสถิติ การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้ที่เน้นทักษะทางสังคมสามารถช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมโดยเฉพาะในด้านความเห็นอกเห็นใจได้ดี

การวิจัยของ Waite et al. (2015) เปิดเผยผลลัพธ์สำคัญหลายประการเกี่ยวกับวิธีการที่ การเรียนรู้ นอกห้องเรียน Education Outside the Classroom (EOtC) สามารถเสริมสร้าง ประสบการณ์การเรียนรู้และทักษะทางสังคมของนักเรียน 1. การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น การศึกษาพบว่า การเรียนรู้ นอกห้องเรียน EOtC ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนต่อเนื้อหา การเรียนอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนมีแรงจูงใจและความสนใจในบทเรียนมากขึ้นเมื่อกิจกรรมจัดขึ้น กลางแจ้ง ส่งผลให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น 2. การพัฒนาทักษะทางสังคม การเรียนรู้ นอกห้องเรียน EOtC ให้โอกาสนักเรียนในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในสภาพแวดล้อมที่ไม่เป็นทางการ สิ่งนี้ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะ ทางสังคมที่สำคัญ 3. ความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น การวิจัยแสดงให้เห็นว่า ประสบการณ์การเรียนกลางแจ้งทำ ให้ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนแข็งแกร่งขึ้น การทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างช่วยให้ นักเรียนสร้างความสัมพันธ์และพัฒนาความรู้สึกร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่ม 4. การเชื่อมโยงกับโลก แห่งความจริง กิจกรรมการเรียนรู้ นอกห้องเรียน EOtC มักเชื่อมโยงเนื้อหาทางวิชาการกับบริบทใน ชีวิตจริง ทำให้การเรียนรู้มีความเกี่ยวข้องและมีความหมายมากขึ้นสำหรับนักเรียน ความเกี่ยวข้องนี้ ช่วยเพิ่มความเข้าใจและการจดจำความรู้ 5. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเชิงบวก การศึกษาสังเกตเห็น ว่านักเรียนแสดงพฤติกรรมที่เป็นบวกมากขึ้นในระหว่างเซสชันการเรียนรู้ นอกห้องเรียน EOtC รวมถึง ความร่วมมือที่เพิ่มขึ้นและความขัดแย้งที่ลดลง ซึ่งช่วยสร้าง สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

สรุป โดยรวมแล้ว Waite et al. (2015) เน้นถึงศักยภาพของการเรียนรู้ นอกห้องเรียน EOtC การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เข้มข้นในขณะที่เสริมสร้างทักษะทางสังคมและการมี ปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างนักเรียน

การศึกษาของ Dettweiler et al. (2015, 2017) พบผลลัพธ์สำคัญเกี่ยวกับผลกระทบของการศึกษานอกห้องเรียน (Education Outside the Classroom EOTC) ต่อแรงจูงใจและความสัมพันธ์ทางสังคมของนักเรียน 1.แรงจูงใจ ภายในที่เพิ่มขึ้น การวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้รู้นอกห้องเรียน EOTC มีระดับแรงจูงใจภายในสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มที่มีแรงจูงใจในการควบคุมตนเองต่ำในตอนแรก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้กลางแจ้ง สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจภายในของนักเรียนได้ 2.ความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีขึ้น การศึกษาเน้นถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักเรียน รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์เพื่อนใหม่และการทำงานร่วมกันมากขึ้น EOTC ทำให้มีโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ส่งเสริมความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่ม 3.สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนผลการศึกษานี้ให้ เห็นว่าการเรียนรู้รู้นอกห้องเรียน EOTC สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนความต้องการ ซึ่งมีส่วนช่วยในการพัฒนาความเป็นอยู่ทางจิตใจและแรงจูงใจของนักเรียน สภาพแวดล้อมนี้มีลักษณะเป็นการสนับสนุนความเป็นอิสระ การส่งเสริมความสามารถ และความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักเรียนกับครู 4.การมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้น นักเรียนรายงานว่ามีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้นเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้จัดขึ้นกลางแจ้ง เชื่อมโยงบริบทกลางแจ้งกับประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความหมายมากขึ้น

สรุปโดยรวมแล้ว การวิจัยของ Dettweiler et al. เน้นถึงศักยภาพของการเรียนรู้รู้นอกห้องเรียน EOTC ในการอิทธิพลเชิงบวกต่อทั้งแรงจูงใจของนักเรียนและพลศาสตร์ทางสังคมในชั้นเรียน

การวิจัยของ Sproule et al. (2013) มุ่งเน้นไปที่แรงจูงใจและการพัฒนาทักษะในนักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนต้นที่เข้าร่วมในโครงการกลางแจ้ง โดยได้ผลลัพธ์สำคัญหลายประการ 1. แรงจูงใจที่เพิ่มขึ้น การศึกษาแสดงให้เห็นว่าการเข้าร่วมโครงการกลางแจ้งช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ กิจกรรมกลางแจ้งที่น่าสนใจช่วยส่งเสริมความตื่นตัวและความสนใจในการเรียนรู้ 2. การพัฒนาทักษะ นักเรียนแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะทางสังคมและทักษะทางกายภาพที่ชัดเจนจากการเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้ง นักเรียน พัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร และความสามารถทางกายภาพผ่านประสบการณ์ที่ได้ลงมือทำ 3. ทักษะที่ดีต่อการเรียนรู้ บริบทกลางแจ้งช่วยส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในหมู่ นักเรียน การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมกลางแจ้งทำใหู้สึกไม่เหมือนเป็นภาระ และกลายเป็นประสบการณ์ที่สนุกสนานมากขึ้น 4. การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โครงการกลางแจ้งกระตุ้นให้มีการเข้าร่วมและมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน ส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วมที่ลึกซึ้งกับเนื้อหาและการจดจำความรู้ได้ดีขึ้น 5. การพัฒนาทักษะชีวิต นอกเหนือจากทักษะทางวิชาการ นักเรียนยังพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญ เช่น การแก้ปัญหา

การตัดสินใจ และความอดทน เมื่อเด็กนักเรียนเผชิญกับความท้าทายกลางแจ้งและทำงานร่วมกับเพื่อน

สรุป โดยรวมแล้ว Sproule et al. (2013) เน้นถึงประโยชน์ที่สำคัญของโครงการกลางแจ้งในการส่งเสริมแรงจูงใจและการพัฒนาทักษะในนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งเสริมสร้างคุณค่าของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การวิจัยของ Bentsen et al. (2009, 2012) สืบสวนผลกระทบของการศึกษานอกห้องเรียน (Education Outside the Classroom EOTC) โดยเน้นการนำไปใช้และผลลัพธ์ในบริบทการศึกษาต่างๆ ผลการศึกษาที่สำคัญมีดังนี้ 1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในเชิงบวก Bentsen et al. พบว่า EOTC ส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียน โดยเฉพาะในวิชาวิทยาศาสตร์และการศึกษาสิ่งแวดล้อม ที่การมีประสบการณ์ในโลกแห่งความจริงช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ 2. การมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้น การวิจัยเน้นว่า กิจกรรม EOTC นำไปสู่ระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียนที่สูงขึ้น นักเรียนมีแรงจูงใจและความสนใจมากขึ้นเมื่อการเรียนรู้เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมกลางแจ้ง ส่งผลให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์และสนุกสนานมากขึ้น 3. การพัฒนาความตระหนักรู้เกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อม การศึกษาแสดงให้เห็นว่า EOTC ส่งเสริมการตระหนักรู้และความชื่นชมในสิ่งแวดล้อมของนักเรียน โดยการมีส่วนร่วมกับธรรมชาติ นักเรียนพัฒนาความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งกับสิ่งแวดล้อมและความรู้สึกรับผิดชอบต่อดูแลสิ่งแวดล้อม 4. ประโยชน์ทางสังคมและอารมณ์ EOTC เชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะทางสังคม เช่น การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร ลักษณะการทำงานร่วมกันของกิจกรรมกลางแจ้งช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและสนับสนุนความสุขทางอารมณ์ 5. มุมมองของครู การวิจัยยังรวมถึงมุมมองจากครูที่รายงานว่า EOTC ช่วยให้สามารถใช้วิธีการสอนที่มีพลศาสตร์และความยืดหยุ่นมากขึ้นในการจัดการเรียนการสอน ครูรู้สึกว่าการเรียนในสภาพแวดล้อมกลางแจ้งทำให้พวกเขาสามารถเชื่อมต่อกับนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น 6. ความท้าทายในการนำไปใช้ แม้จะเน้นถึงประโยชน์ แต่ Bentsen et al. ยังกล่าวถึงความท้าทายในการนำ EOTC ไปใช้ เช่น ปัญหาด้านโลจิสติกส์ การจัดสรรหลักสูตร และความจำเป็นในการพัฒนาวิชาชีพสำหรับครู

สรุป โดยรวมแล้ว Bentsen et al. (2009, 2012) ได้ให้หลักฐานที่ครอบคลุมเกี่ยวกับผลกระทบเชิงบวกของ EOTC ในบริบทการศึกษาต่างๆ แสดงให้เห็นถึงคุณค่าในการเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมในหมู่นักเรียน

Ömer Gökel 1*, Gökmen Daglı (2017) ผลกระทบของโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมต่อทักษะทางสังคมของเยาวชน ภาควิชาการให้คำปรึกษาและแนะแนวทางจิตวิทยา มหาวิทยาลัย Near East, ไชปรัสเหนือ 2 คณะศึกษาศาสตร์อตาเติร์ก, มหาวิทยาลัย Near East,

ไซปรัสเหนือ พศจิกายน 2017 วารสาร Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education การวิจัยนี้ ดำเนินการเพื่อศึกษาผลลัพธ์ของโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมต่อระดับทักษะทางสังคมของเยาวชนในวัยเข้ารับราชการทหารในไซปรัส กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยประกอบด้วยเยาวชนจำนวน 68 คน ซึ่งเข้ารับราชการทหารในปี 2015 เพื่อกำหนดระดับทักษะทางสังคมของผู้เข้าร่วมการศึกษา ได้มีการใช้ Social Skill Inventory (SSI) และผลลัพธ์ของโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมต่อระดับทักษะทางสังคมของผู้เข้าร่วมถูกวิเคราะห์โดยวิธีการทดลองซึ่งอิงจากแบบจำลองการทดสอบก่อนและหลัง ผลการเปรียบเทียบพบว่ามีความแตกต่างที่มีนัยสำคัญระหว่างคะแนนการทดสอบก่อนการดำเนินโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมและคะแนนการทดสอบหลังจากการดำเนินโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคม จากข้อมูลที่ได้ สรุปได้ว่าโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมมีผลกระทบในเชิงบวกต่อระดับทักษะทางสังคมของผู้เข้าร่วม พบว่าโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมประสบความสำเร็จในระดับที่ช่วยยกระดับทักษะทางสังคมของผู้เข้าร่วมที่มีคะแนนต่ำให้สูงขึ้น โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบก่อนการดำเนินโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมของผู้เข้าร่วมในกลุ่มทดสอบอยู่ในระดับต่ำ และค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบหลังการดำเนินโปรแกรมเพิ่มขึ้นเป็นระดับกลาง ตามผลลัพธ์เหล่านี้พบว่า มีความแตกต่างที่มีนัยสำคัญระหว่างคะแนนเฉลี่ย

สรุปการศึกษาผลกระทบของโปรแกรมฝึกทักษะทางสังคมต่อเยาวชนที่เข้ารับราชการทหารในไซปรัส โดยใช้การทดสอบก่อนและหลังการฝึก ผลการวิจัยพบว่าโปรแกรมนี้ช่วยเพิ่มทักษะทางสังคมของผู้เข้าร่วมที่มีคะแนนเริ่มต้นต่ำให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่กลุ่มควบคุมไม่มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองหลังการฝึกเพิ่มขึ้นเป็นระดับกลางจากระดับต่ำก่อนการฝึก

การวิจัยของ Zahra Sarkoohi (2022) ศึกษาผลกระทบของการฝึกรูปแบบเพื่อน (Friends Model) ต่อทักษะทางสังคมของเด็กวัยเรียน (อายุ 6-10 ปี) โดยมุ่งเน้นที่การพัฒนาและส่งเสริมทักษะการติดต่อสื่อสารทางสังคมในเด็ก ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคลิกภาพและการสร้างความสัมพันธ์ในสังคม การศึกษานี้ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน จากโรงเรียนในอิหร่าน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม การฝึกรูปแบบเพื่อนในกลุ่มทดลองมีการดำเนินการกิจกรรมทางสังคมตามรูปแบบเพื่อน เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็ก ผลการวิจัยพบว่า หลังการฝึกรูปแบบ เพื่อน กลุ่มทดลองมีการพัฒนาทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม โดยเฉพาะในด้านพฤติกรรมทางสังคม ความสามารถในการใช้อำนาจ และความสัมพันธ์กับเพื่อน แม้ว่าจะไม่มีความแตกต่างในคะแนนรวมของทักษะทางสังคมระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แต่การแทรกแซงจากการฝึกรูปแบบเพื่อนสามารถส่งผลให้เกิดการปรับปรุงพฤติกรรมทาง

สังคมของเด็กในกลุ่มทดลองได้อย่างชัดเจน โดยประมาณ 26% ของการเปลี่ยนแปลงมาจากการฝึกอบรมนี้

สรุป การศึกษานี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมทักษะทางสังคมในเด็กวัยเรียนผ่านโปรแกรมการศึกษา ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยปรับปรุงการสื่อสารและความสัมพันธ์ของเด็กกับเพื่อน แต่ยังช่วยเสริมสร้างความสามารถในการเข้ากลุ่มและการเล่นร่วมกับผู้อื่น โดยมีข้อเสนอแนะว่าโปรแกรมนี้สามารถนำมาใช้ในโรงเรียนและองค์กรด้านการศึกษาต่อไปเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กอย่างยั่งยืน

สรุปงานวิจัยข้างต้นทั้งหมดนี้เกี่ยวกับกิจกรรมที่เน้นทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ นอกห้องเรียน แสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่สำคัญในการพัฒนาทักษะทางสังคมและพฤติกรรมเชิงบวก ของนักเรียน จากการศึกษาในหลายๆ งานวิจัย พบว่า กิจกรรมที่เน้นทักษะทางสังคมช่วยให้นักเรียน พัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น เช่น การทำงานเป็นทีมและการปฏิสัมพันธ์ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เป็นทางการ ทำให้พวกเขามีการพัฒนาทักษะทางสังคมในเชิงบวก เช่น ความเห็นอกเห็นใจและความสามารถในการแก้ปัญหา นอกจากนี้ การเรียนรู้ นอกห้องเรียนยังช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการเรียนรู้ใน สภาพแวดล้อมกลางแจ้งและเชื่อมโยงกับโลกแห่งความจริง ทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหา วิชาการกับชีวิตจริงได้ดีขึ้น ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและการจดจำความรู้ดีขึ้น นักเรียนมีการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น รวมถึงการแสดงพฤติกรรมที่เป็นบวกมากขึ้น เช่น ความร่วมมือที่ เพิ่มขึ้นและความขัดแย้งที่ลดลง การมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความหมายช่วยสร้าง สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ การเรียนรู้ นอกห้องเรียนยังช่วยพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน เช่น การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การอดทนและ การสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น โดยที่ โปรแกรมฝึกทักษะทางสังคมยังช่วยเพิ่มทักษะของนักเรียนที่มีคะแนนต่ำให้สูงขึ้น รวมถึงการช่วย เสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนในเด็กวัยเรียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็กนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 ในโรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่ง กรุงเทพมหานคร

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัย แบบกึ่งทดลองที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง (One – Group Pretest – Posttest Design) ใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยวิธีการรวบรวมข้อมูลวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ได้แก่ เด็กนักเรียนในโรงเรียนนานาชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 จำนวน 108 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กนักเรียนอาสาสมัครเข้าร่วมกิจกรรมหลังเลิกเรียน (ชมรม) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 อายุ 7 ถึง 9 ปี จำนวน 10 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนนานาชาติ

3. ตัวแปรและนิยามศัพท์ปฏิบัติการ

3.1 ตัวแปร

3.1.1 ตัวแปรต้น กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน

3.1.2 ตัวแปรตาม คือ ทักษะทางสังคม แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร 2. ทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ 3. ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา

3.2 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถที่เด็กมีในการปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม การมีทักษะทางสังคมที่ดีจะช่วยให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ครอบครัว และผู้ใหญ่ รวมถึงสามารถจัดการกับสถานการณ์ที่แตกต่างกันในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

3.2.1 ทักษะการปฏิสัมพันธ์ เป็นความสามารถของเด็กในการมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่นในลักษณะที่เป็นที่ยอมรับและเคารพในสังคม ซึ่งรวมถึงพฤติกรรมและทักษะต่าง ๆ เช่น การผลัดกัน การแบ่งปัน การฟัง การปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคม การแสดงความเห็นอกเห็นใจ และความเข้าใจสัญญาณอวัจนภาษา สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล ซึ่ง**การสื่อสาร** ถือเป็นทักษะที่สำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทั้งในการทำงานและในชีวิตประจำวัน การมีทักษะในการสื่อสารจะช่วยให้เด็กเป็น **ผู้ฟัง** และ **ผู้พูด** ที่ดี และสามารถสร้างความเข้าใจในการสื่อสารระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสื่อสารคือกระบวนการถ่ายทอดสัญญาณหรือข้อความระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ผ่านวิธีการต่าง ๆ มันยังเป็นกลไกที่เราใช้ในการสร้างและปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ด้วย ในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ **การสบตา** กับคู่สนทนาเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการมองเข้าไปในดวงตาของคนที่สนทนาด้วยสามารถทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จมากขึ้น โดยการสบตาสื่อถึงความสนใจและกระตุ้นให้คู่สนทนาให้ความสนใจกับเรา **การใช้ท่าทาง** ในการสื่อสารก็มีความสำคัญเช่นกัน การใช้ร่างกายทุกส่วนในการพูดคุย ร่วมกับคำพูด สีหน้า และน้ำเสียง จะช่วยให้การสื่อสารมีความหมายมากขึ้น นอกจากนี้การฟังอย่างมีประสิทธิภาพก็เป็นทักษะที่ไม่ควรมองข้าม เพราะการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นไม่เพียงพอ ต้องสามารถรับฟังคำพูดของผู้อื่นและเข้าร่วมการสนทนาในเรื่องที่ผู้อื่น กำลังพูดได้ด้วย ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการปฏิสัมพันธ์ของเด็กให้ดีขึ้นในสังคม

3.2.2 การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ เข้าใจ และจัดการกับอารมณ์ของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะนี้มีความสำคัญในการช่วยให้เด็กสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม และพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเองประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ ประการแรก คือ **การรับรู้อารมณ์** (Emotional Awareness) ซึ่งหมายถึงความสามารถในการรับรู้และระบุอารมณ์ของตนเอง เช่น รู้สึกโกรธ เศร้า ดีใจ หรือวิตกกังวล การรับรู้อารมณ์เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้เด็กเข้าใจความรู้สึกของตนเอง ประการที่สอง คือ **การเข้าใจอารมณ์** (Emotional Understanding) ซึ่งเป็นความสามารถในการเข้าใจสาเหตุ และผลกระทบของอารมณ์ เช่น รู้ว่าเหตุใดตนเองถึงรู้สึกโกรธ และผลกระทบของการแสดงอารมณ์โกรธต่อผู้อื่น การเข้าใจอารมณ์ช่วยให้เด็กสามารถวิเคราะห์สถานการณ์และตอบสนองได้อย่างเหมาะสม ประการที่สาม คือ **การควบคุมอารมณ์** (Emotional

Regulation) ซึ่งหมายถึงความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น การสงบสติอารมณ์เมื่อโกรธหรือการผ่อนคลายเมื่อรู้สึกวิตกกังวล การควบคุมอารมณ์เป็นทักษะที่ช่วยให้เด็กไม่แสดงอารมณ์ในลักษณะที่ไม่เหมาะสมสุดท้าย คือ การแสดงออกอารมณ์อย่างเหมาะสม (Appropriate Emotional Expression) ซึ่งหมายถึงความสามารถในการแสดงออกอารมณ์ในรูปแบบที่เหมาะสมและไม่ทำร้ายตนเองหรือผู้อื่น เช่น การใช้คำพูดเพื่อแสดงความไม่พอใจแทนการกรีดร้องหรือทำร้ายผู้อื่น Lev Vygotsky ยังได้เน้นทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม (Social Development Theory) ที่อธิบายว่าเด็กเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสนับสนุนจากผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมรุ่น การเรียนรู้ทางสังคมนี้รวมถึงการเรียนรู้ที่จะจัดการกับอารมณ์ ทำให้การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเองเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีและการดำเนินชีวิตในสังคมของเด็ก

3.2.3 ความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา ในเด็กประถมศึกษาเป็นทักษะที่สำคัญที่ช่วยให้เด็กสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีระเบียบและมีความรับผิดชอบ การปฏิบัติตามกฎกติกาสามารถศึกษา วิเคราะห์ และประเมินผลได้อย่างชัดเจนในหลายด้าน ประการแรก คือ **การเข้าแถว** ซึ่งหมายถึงการที่เด็กสามารถเข้าแถวเรียบร้อยตามลำดับ โดยไม่มีการแซงคิวหรือออกนอกแถวในช่วงเวลาที่กำหนด เช่น การเข้าแถวในตอนเช้าหรือช่วงพักกลางวัน การเข้าแถวแสดงถึงการเคารพในกฎและการรอคอยอย่างมีระเบียบ ประการที่สอง คือ **การเชื่อฟังคำสั่งครู** เด็กควรปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำของครู โดยไม่แสดงท่าทีต่อต้านหรือขัดขืน เช่น การหยุดพูดเมื่อครูขอให้เงียบ หรือการทำกิจกรรมตามที่ครูสั่ง การเชื่อฟังนี้ส่งผลให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น ประการที่สาม คือ **การร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่ม** ซึ่งหมายถึง ความสามารถของเด็กในการทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้อย่างราบรื่น ไม่ทะเลาะหรือขัดแย้งกัน เช่น การทำงานกลุ่มในชั้นเรียน การเล่นเกม หรือการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในช่วงพัก การทำงานร่วมกันช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมและความสามารถในการสื่อสาร สุดท้าย คือ **การเข้าห้องเรียนตรงเวลา** การที่เด็กเข้าห้องเรียนตามเวลาที่กำหนด โดยไม่มาสายหรือหนีเรียน แสดงถึงความรับผิดชอบและการเคารพในเวลาของตนเองและผู้อื่น

การปฏิบัติตามกฎกติกาในรูปแบบเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างระเบียบวินัยและความมีระเบียบในชีวิตประจำวันของเด็ก ทำให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการเข้าสังคมและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในสภาพแวดล้อมการเรียน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และวิธีการสร้าง

4.1 ประเภทของเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมี 2 ประเภทคือ เครื่องมือที่ใช้สำหรับการทดลองและเครื่องมือสำหรับการวัดตัวแปรซึ่งมีลักษณะดังนี้

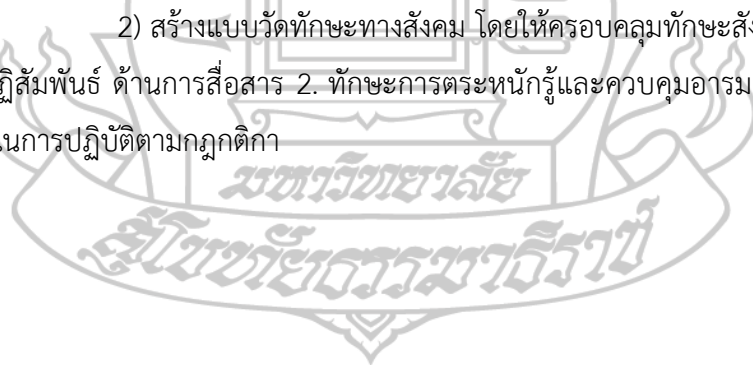
4.1.1 เครื่องมือสำหรับวัดตัวแปร คือ แบบวัดทักษะทางด้านสังคม ซึ่งเป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยมีแนวคิดมาจากงานวิจัย ต่างๆ ผู้วิจัยได้ดัดแปลงให้เหมาะสมสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3และ4 ที่ใช้วัดก่อนและหลังการทดลอง

4.1.2 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน มีกิจกรรมกลุ่มทั้งหมด 12 กิจกรรม ระยะเวลาดำเนิน กิจกรรมละ 45 นาที ในแต่ละกิจกรรม มีขั้นตอนการ 3 ขั้นตอนคือ ขั้นเริ่มต้น ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป โดยการดำเนินการ 3 ขั้น จะใช้เทคนิคการเรียนรู้ ด้วยสื่อต่างๆ เช่นรูปภาพ อุปกรณ์การเล่น เกมส์ และสื่อคลิปวิดีโอสั้นที่ใช้สอดแทรก ในคาบการเรียนรู้นอกห้องเรียนต่างๆ

4.2 วิธีการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

4.2.1 การสร้างแบบวัดทักษะทางสังคม

- 1) ศึกษา หลักการ ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับทักษะทางสังคมของเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น
- 2) สร้างแบบวัดทักษะทางสังคม โดยให้ครอบคลุมทักษะสังคม 3 ด้าน ได้แก่ 1.ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร 2. ทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ และ 3. ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา

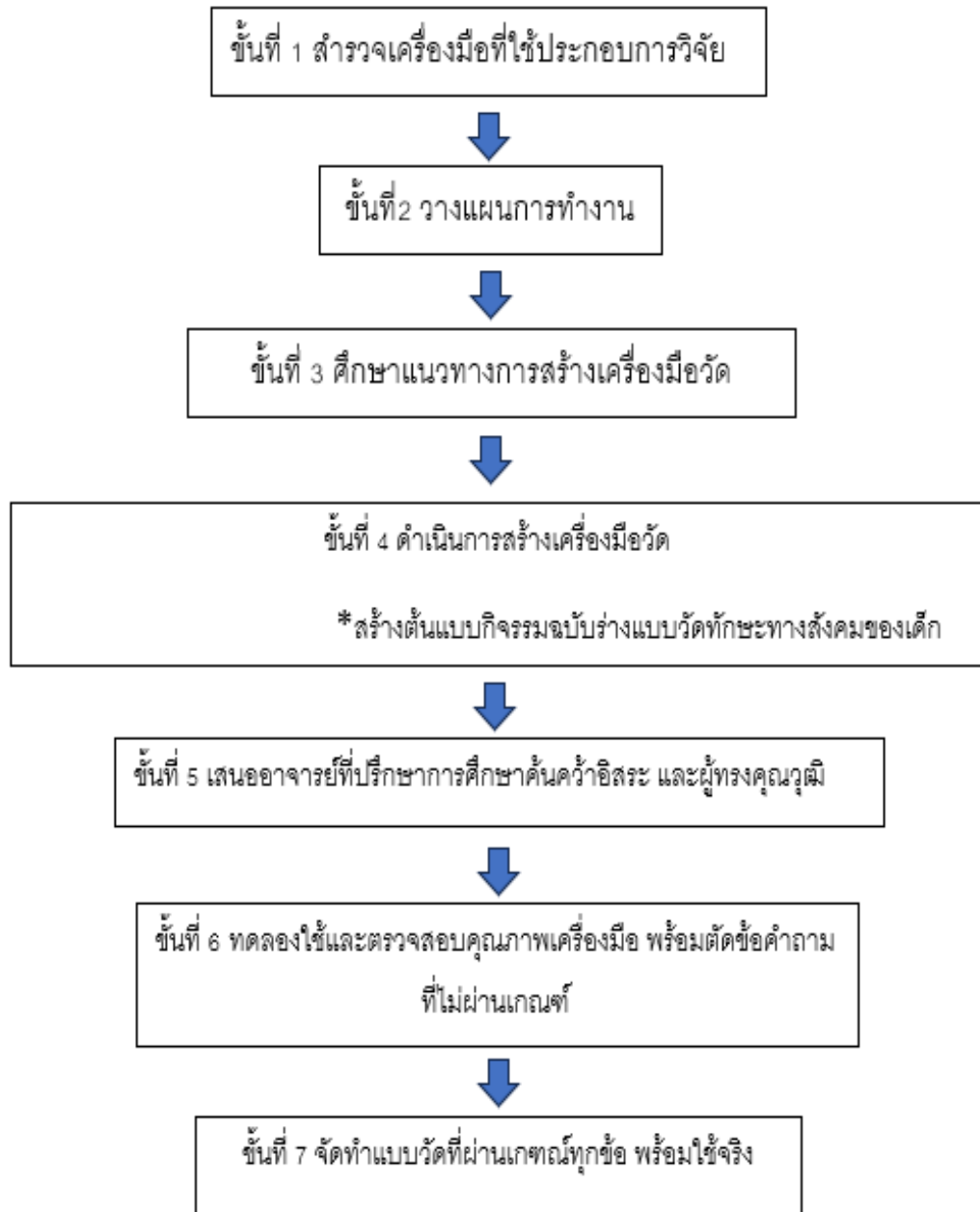


แบบวัดทักษะทางสังคมของเด็กนักเรียนชั้นประถม ปีที่ 3 และ 4 โรงเรียน นานาชาติแห่งหนึ่งใน
กรุงเทพมหานคร (ดูภาคผนวก ข)

ทักษะทางสังคม				
1. มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม 1.1 ทักษะการสื่อสาร วจนภาษาและอวจนภาษา 2. การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง 3. การปฏิบัติตามกฎระเบียบ				
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่วงที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนมากที่สุด นักเรียนสามารถให้ครูช่วยอธิบายคำถามหรืออ่านคำถามให้นักเรียนฟังได้				
ข้อคำถาม	เกณฑ์การประเมิน			
	จับทำ เช่นนี้ ทุกครั้ง	จับทำ เป็น บางครั้ง	จับ ทำน้อย มาก	จับ ไม่เคยทำเลย
การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม ด้านการติดต่อสื่อสาร				
1. จับแบ่งปันสิ่งของ/ของเล่นกับเพื่อนๆ	3	2	1	0
2. จับมองหน้าคนที่จับคุยด้วยเสมอ	3	2	1	0
3. จับยิ้มและกล่าวทักทาย เวลาเจอเพื่อนหรือครู	3	2	1	0
4. จับพูดขอโทษเมื่อจับทำผิดพลาด	3	2	1	0
5. จับพูดขอบคุณเวลามีคนช่วยเหลือจับหรือแบ่งปันสิ่งของกับจับ	3	2	1	0
6. จับตั้งใจฟังเพื่อนและครูพูดเสมอ	3	2	1	0

เกณฑ์การพิจารณาคะแนนเฉลี่ย มีดังนี้	
คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
0.00 – 0.75	คะแนน ไม่แสดงพฤติกรรมเลย
0.76 – 1.50	คะแนน แสดงพฤติกรรมน้อยมาก
1.51 – 2.25	คะแนน แสดงพฤติกรรมบางครั้ง
2.26 - 3.00	คะแนน แสดงพฤติกรรมทุกครั้ง

4.2.2 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะทางสังคมมีตามภาพดังนี้



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะทางสังคม

ขั้นที่ 1 สํารวจเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาดารารเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือสำหรับวัดตัวแปรคือแบบวัดทักษะทางสังคม 3 ด้านคือ 1.ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร 2. ทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ และ 3. ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา

ขั้นที่ 2 วางแผนการทำงานผู้วิจัยได้วางแผนและกำหนดขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ

ขั้นที่ 3 ศึกษาแนวทางการพัฒนาเครื่องมือผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดหลักการเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อพัฒนาส่งเสริมทักษะทางสังคมที่ใช้สำหรับการทดลองและเครื่องมือที่ใช้วัดตัวแปรตาม จากนั้นนำประเด็นที่สำคัญขอความเห็นเพิ่มเติมจากอาจารย์ที่ปรึกษา การศึกษาค้นคว้าอิสระเพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพสำหรับใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขั้นที่ 4 ดำเนินการพัฒนาเครื่องมือผู้วิจัยได้พัฒนาแบบวัดทักษะทางสังคมตามนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของตัวแปร เพื่อให้ครอบคลุมองค์ประกอบย่อยที่สำคัญอย่างครบถ้วน โดยให้นักเรียนตอบคำถามแบบเลือกตอบตามมาตราวัด เพื่อวัดทักษะทางสังคมของตนเอง แบ่งเป็น 4 ระดับ เกณฑ์การพิจารณามีดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง แสดงพฤติกรรมมาก

ระดับ 2 หมายถึง แสดงพฤติกรรมปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง แสดงพฤติกรรมน้อย

ระดับ 0 หมายถึง ไม่แสดงพฤติกรรมเลย

แบบวัดมีจำนวนทั้งหมด 26 ข้อ โดยแบ่งเป็น 3 ด้านได้แก่ ด้านที่ 1 ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ ด้านการติดต่อสื่อสาร จำนวน 11 ข้อ ด้านที่ 2 ทักษะการตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์ของตนเอง จำนวน 8 ข้อ และด้านที่ 3 ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา จำนวน 7 ข้อ

ขั้นที่ 5 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษา ค้นคว้าอิสระเพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแบบวัดทักษะทางสังคมหลังจากนั้นนำเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาให้ครอบคลุมของเนื้อหาที่ต้องการวัดความเหมาะสมด้านภาษาและลักษณะข้อคำถาม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า วัดได้ตรงตามทักษะทางสังคม (สอดคล้อง)

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าวัดได้ตรงตามทักษะทางสังคม (ไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง)

-1 หมายถึง แน่ใจว่าวัดได้ไม่ตรงตามทักษะทางสังคม (แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง)

หลังจากนั้นผู้วิจัยคัดเลือกจากข้อคำถาม 26 ข้อ ที่มีดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับทักษะสังคมหรือค่า IOC โดยพิจารณา ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป พบว่าข้อคำถามมีดัชนีความสอดคล้อง ต่ำกว่า 0.6 มีจำนวน 2 ข้อ ผู้วิจัยจึงทำการตัดข้อคำถามทิ้งในที่สุดแล้วได้คำถามทั้งหมด 24 ข้อ ดูภาคผนวก

ขั้นที่ 6 นำแบบวัดไปตรวจสอบค่าความเที่ยง (Reliability) โดยทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่มีอายุ 7 ถึง 9 ปี ในโรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่ง ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 34 คน

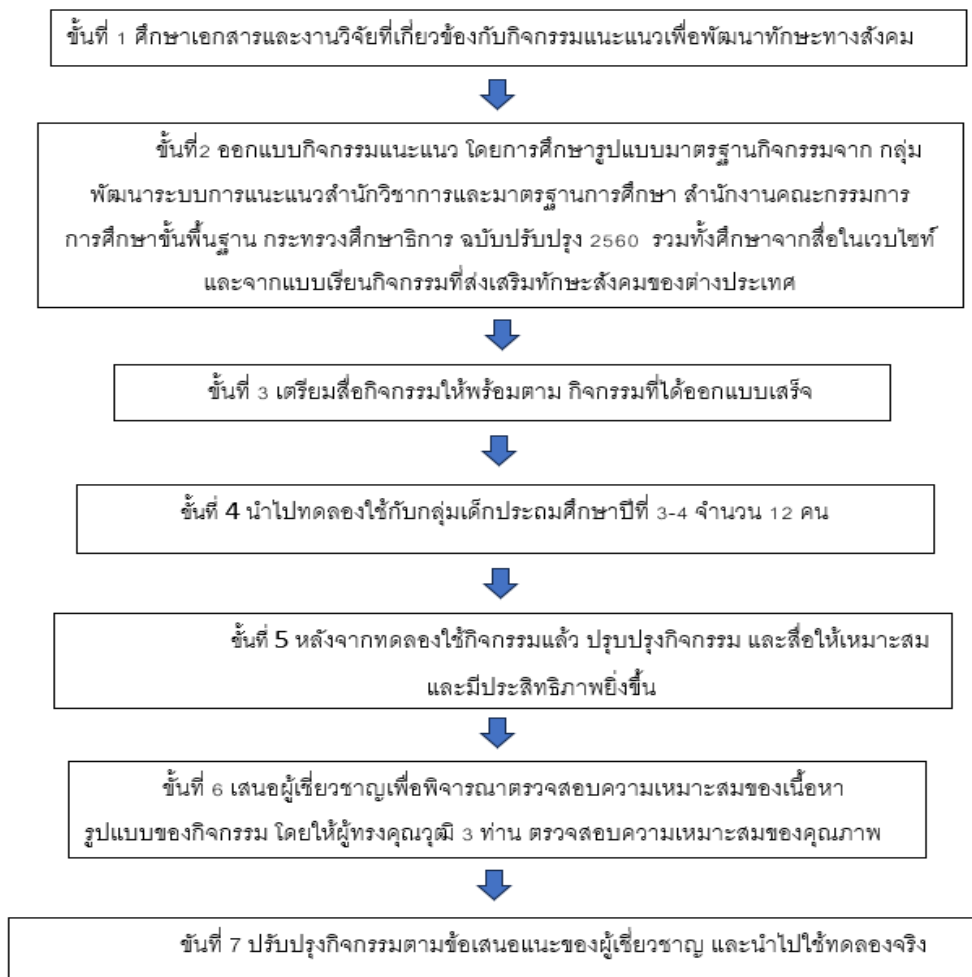
แล้ววิเคราะห์ค่าความเที่ยงแบบวัดทักษะทางสังคมด้วย สัมประสิทธิ์ของครอนบาคอัลฟา Cronbach Alpha หลังจาก Try out กับนักเรียน 34 คน ผู้วิจัยตัดข้อคำถามที่ไม่ผ่านค่าอำนาจจำแนกออก 5 ข้อ จึงได้ข้อคำถามที่สมบูรณ์จำนวน 19 ข้อ และได้ค่า Cronbach Alpha 0.89 ดังแสดงขั้นตอนการตัดข้อคำถามในภาพตารางสรุปผลการทดสอบคุณภาพแบบวัดทักษะทางสังคม

ขั้นที่ 7 จัดทำแบบวัดฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการวิจัยในลำดับต่อไป

4.3 การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม แก่ไขแผนภาพ

ขั้นตอนการสร้าง ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

4.3.1 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวส่งเสริมทักษะทางสังคม ตามภาพดังนี้



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวส่งเสริมทักษะทางสังคม

ในการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวในห้องเรียนเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม

ขั้นที่ 2 ออกแบบกิจกรรมแนะแนว โดยการศึกษารูปแบบมาตรฐานกิจกรรมจากกลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนวสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ฉบับปรับปรุง 2560 รวมทั้งศึกษาจากสื่อในเวปไซต์ www.Twinkl.co.uk และจากแบบเรียนกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะสังคมของต่างประเทศ

ขั้นที่ 3 เตรียมสื่อกิจกรรมให้พร้อมตามกิจกรรมที่ได้ออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว

ขั้นที่ 4 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มเด็กประถมศึกษาปีที่ 3-4 จำนวน 12 คน เพื่อศึกษาว่ากิจกรรมปฏิบัติได้จริง และเหมาะสมกับเด็กนักเรียนช่วงอายุ 7-9 ปี และศึกษาว่า 1 กิจกรรมใช้ช่วงเวลาปฏิบัติจริงได้ในเวลา 45 นาที

ขั้นที่ 5 หลังจากทดลองใช้กิจกรรมแล้ว ปรับปรุงกิจกรรม และสื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 6 เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา รูปแบบของกิจกรรม โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของคุณภาพกิจกรรม ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์แต่ละข้อต้องมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่า 4.5 ขึ้นไป

เกณฑ์การพิจารณาคุณภาพของแผนกิจกรรมแต่ละแผนมีดังนี้

5 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ	มากที่สุด
4 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ	มาก
3 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ	ปานกลาง
2 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ	น้อย
1 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ	น้อยที่สุด

ขั้นที่ 7 ปรับปรุงกิจกรรมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้ทดลองจริง

4.4 ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้สำหรับการทดลอง

4.4.1 ลักษณะของกิจกรรมแนะแนวในห้องเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม โดยจัดกิจกรรมทั้งหมด 12 ครั้ง ครั้งละ 45 นาที มี กิจกรรมปฐมนิเทศ ในครั้งแรก และปัจฉิมนิเทศ ในครั้งสุดท้ายขึ้นการยุติ โดยในแต่ละครั้งของกิจกรรมมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาส่งเสริมทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองทั้ง 3 องค์ประกอบตัวแปร โดยมีตัวอย่างกิจกรรมแนะแนวเทคนิค การเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม (แสดงในภาคผนวก ง)

4.4.2 ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดขึ้นจากงานวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะสังคมในโรงเรียน

โดยการจัดประสบการณ์เรียนรู้ นอกห้องเรียนสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 โดยใช้แบบวัดทักษะทางสังคมข้อคำถามเดียวกัน สำหรับการเก็บผลการทดลองก่อน (Pre-Test) และ หลัง (Post-Test) ทำกิจกรรม ประกอบด้วยคำถามจำนวน 19 ข้อ แบบเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี เรื่องการสื่อสาร มีข้อคำถามด้านบวกจำนวน 5 ข้อ ด้านลบจำนวน 1 ข้อ รวมเป็นจำนวน 6 ข้อ 2. ด้านการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง ข้อคำถามด้านบวกจำนวน 4 ข้อ ด้านลบจำนวน 3 ข้อ รวมเป็นจำนวน 7 ข้อ และ 3. ด้านความสามารถในการปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อคำถามด้านบวกจำนวน 3 ข้อ และด้านลบจำนวน 3 ข้อ รวมเป็นจำนวน 6 ข้อ

4.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.5.1 ผู้วิจัยนำแบบวัดทักษะทางสังคม ให้กลุ่มทดลองทำจำนวน 10 คน เพื่อเก็บคะแนนก่อนการทดลอง (Pre – test)

4.5.2 ผู้วิจัยนำกิจกรรม แฉะแนวนอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 กิจกรรม กิจกรรมละ 45 นาที รวมทั้งหมด 9 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 1 กิจกรรม รวม 12 สัปดาห์

4.5.3 ภายหลังเสร็จสิ้นการทดลองใช้กิจกรรมแฉะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองทำแบบวัดทักษะทางสังคมเพื่อเก็บคะแนน ภายหลังการทดลอง (Post – test)

4.5.4 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

4.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์โดยการนำไปคำนวณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปมีรายละเอียดดังนี้

4.6.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

การหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดและกิจกรรมแฉะแนวนอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ด้วย โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item – objective Condruence = IOC)

4.6.2 การวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบวัด ด้วยวิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach’s Alpha Coefficient และหาคุณภาพของข้อคำถามรายข้อด้วยการวิเคราะห์ค่า CITC (Corrected Item-Total Correlation)

4.7 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

4.7.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

ได้แก่ ค่าต่ำสุด (Min) ค่าสูงสุด (Max) ค่าควอไทล์ที่ 1 (Q1) ค่าควอไทล์ที่ 3 (Q3) ค่ามัธยฐาน (Median) และ ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ Interquartile Range (IQR)

4.7.2 สถิติเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าคะแนนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ระยะก่อนและระยะหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวในห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม โดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test เพื่อทดสอบสมมติฐาน

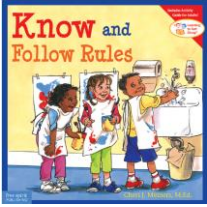

ตัวอย่างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม



(ฉบับเต็มที่ภาคผนวก ง)

กิจกรรมที่ 1	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
ปฐมนิเทศ	<p>ปฐมนิเทศ (Orientation)</p> <p>สถานที่: ห้อง กิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1.สร้างความมีสัมพันธภาพที่ดี และทำความรู้จักคุ้นเคยกัน 2.นักเรียนสามารถแนะนำตนเองอย่างสุภาพ และเป็นกันเอง ด้วยการยิ้ม พูดสวัสดี และคำแนะนำตัวสั้นๆ 3.เพื่อเข้าใจ และปฏิบัติตามกฎกติกาต่างๆในห้องกิจกรรมได้ 4.เพื่อแจ้งวัตถุประสงค์ ของกิจกรรม ทั้ง 12 กิจกรรม 	<p>อุปกรณ์ที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.เพลง พร้อมเครื่องเล่นเพลง <p>ตัวอย่างการพูดแนะนำตัวเองเพลง Hello (ใช้เปิดตอนส่งตุ๊กตา)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.ตุ๊กตาเต่า (หรือลูกบอล หมวก ตุ๊กตาอื่นได้ ที่เด็กหยิบจับได้ถนัด ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป) 3.กระดาษโน้ต และดินสอ 4.กระดิ่งเตือนเริ่มหรือหมดเวลา 

วิธีดำเนินการ และการประเมินผล
<p>1.นักเรียนทุกคนนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายและแสดงตัวอย่างวิธีการแนะนำตัวเอง “ฉันชื่อ ก็ อยู่ชั้นเรียน Y3J5 ฉันชอบ วาดรูป” เป็นต้น</p> <p>2.ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถาม ก่อนเริ่มกิจกรรม</p> <p>3.ครูเปิดเพลง และส่งตุ๊กตาให้นักเรียนส่งต่อไปยังเพื่อนที่นั่งถัดไป ด้านซ้ายไปเรื่อยๆ</p> <p>4.ครูหยุดเพลงที่นักเรียนคนใด นักเรียนคนนั้นจะต้องแนะนำตัวเอง ชื่อ ระดับชั้น และสิ่งที่ชอบ เช่น อาหารที่ชอบ (เปลี่ยนเป็นวิชาที่ชอบ สีที่ชอบหรือ เมืองที่ชอบได้ ต่างๆได้) มีเวลาให้นักเรียนแต่ละคนมีเวลาประมาณ 1 นาทีในการแนะนำตัวเอง</p> <p>5.เมื่อตุ๊กตาได้เวียนไปจนครบนักเรียนทุกคนได้แนะนำตัวแล้ว ครูจะสุ่มเรียกนักเรียนทีละคนเพื่อให้บอกชื่อเพื่อนพร้อมชี้ตัว ด้วยการผายมือ ไปที่นักเรียนคนนั้น นักเรียนต้องระบุชื่อเพื่อน และสิ่งที่เพื่อนชอบ (ที่เพื่อนได้บอกไปตอนแนะนำตัว) ทั้งหมดให้ได้อย่าง น้อย 3 คน</p> <p>6.นักเรียนที่รายงาน ข้อมูลถูกต้อง และครบถ้วน จะได้ 1 เข้าพอยท์ * หมายเหตุ ตอนที่เพื่อนนักเรียนแนะนำตัว นักเรียนสามารถจดโน้ต เพื่อช่วยให้จำข้อมูลเพื่อนๆได้</p> <p>การประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ นักเรียนสามารถร่วมปฏิบัติกิจกรรมและแนะนำตัวเอง ○ นักเรียนสามารถจำชื่อและแจ้งข้อมูลเพื่อนได้อย่างน้อย 3 คน <p>ผ่าน:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ปฏิบัติตามได้ทั้งหมด <p>ไม่ผ่าน:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ จำชื่อเพื่อนไม่ได้เลย <p>ไม่สามารถแนะนำตนเองได้</p>

กิจกรรมที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้ / วิธีการดำเนินการ
2	รู้จักและเข้าใจกฎกติกา	<p><u>รู้จักและเข้าใจกฎกติกา</u></p> <p>1.ตั้งใจฟังขณะที่ครูสอน มอง ฟัง ตั้งใจ</p> <p>2.ไม่วิ่งเล่นในห้อง Wellbeing Room</p> <p>3.มีมารยาทและเคารพสิทธิผู้อื่น</p>	<p>อุปกรณ์ที่ใช้</p> <p>1.หนังสือเรื่อง Know and Follow Rule</p> <p>2.คอมพิวเตอร์หรือแลปทอป และจอฉายภาพ</p>

กิจกรรมที่ 2	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้ / วิธีการดำเนินการ
	 <p>สถานที่: ห้อง กิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>4.ขออนุญาตแจ้งครูก่อนไปห้องน้ำ หรือห้องพยาบาล</p> <p>5.ไม่ตะโกนคุยกัน ใช้น้ำเสียงที่ เหมาะสม</p> <p>6.เก็บของเข้าที่เมื่อใช้เสร็จแล้ว</p> <p>7.ดูแลสิ่งของของตนเอง และ ส่วนรวม</p>	<p>3.วิดีโอลิงค์ Know and Follow rule story</p> <p>4.กระดาษ ๓3</p> <p>5.กระดิ่งเตือนเริ่ม หรือหมดเวลา </p>
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล			
<p>1.นักเรียนและครูนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ และกิจกรรม ใช้รูปภาพประกอบ</p> <p>2.เปิดคลิปวิดีโอ เรื่อง Know and Follow Rules</p> <p>3.เมื่อดูวิดีโอจบแล้ว พูดคุย ปรีกษา กับนักเรียนเรื่องกฎกติกา ให้นักเรียนเสนอ เสนอแนะแนวทางเรื่องกฎกติกา เช่น ไม่พูดแทรกเวลาผู้อื่นกำลังพูด ยกมือเมื่อต้องการพูดในขณะที่ผู้อื่นพูดอยู่ ตั้งใจฟังครู ไม่วิ่งเล่นในห้องเรียน มีมารยาทและเคารพสิทธิผู้อื่น ขออนุญาตครูก่อนไปห้องน้ำ ไม่ตะโกนคุยกัน เก็บของเข้าที่เมื่อใช้เสร็จแล้ว ดูแลสิ่งของของตนเองและของส่วนรวม</p> <p>4.สรุปกฎกติกาเป็นข้อข้อที่ตกลงร่วมกันระหว่างทุกคนนักเรียนทุกคนและคุณครู เขียนลงบนกระดาษโพสต์เตอร์ติดไว้ในห้องกิจกรรม</p> <p>5.ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถาม</p> <p>การประเมินผล</p> <p>ผ่าน</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ นักเรียนสามารถเสนอความคิดและพูดคุย เข้าใจเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกติกาได้ ○ สามารถปฏิบัติตามกติกากฎของกลุ่มได้ <p>ไม่ผ่าน</p> <p>นักเรียนไม่สามารถเสนอความคิด และไม่พูดคุยหรือปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเกี่ยวกับกฎกติกาต่างๆ</p>			

กิจกรรมที่ 8 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>รับรู้ความรู้สึกจากภาษากาย Emotions Guessing Game</p>  <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>การตระหนักรู้ด้านอารมณ์และ การเข้าใจภาษากาย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เรียนรู้อารมณ์จากสีหน้า และ สายตา ภาษากาย 2. การเข้าใจและตอบสนองต่อ ผู้อื่นได้ดีขึ้น การรับรู้ความรู้สึก จากภาษากายช่วยให้เราสามารถ เข้าใจความรู้สึกที่แท้จริงของ ผู้อื่นได้ ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความทุกข์ ความโกรธ หรือความ กังวล ซึ่งช่วยให้เราสามารถ ตอบสนองอย่างเหมาะสมและ สร้างความสัมพันธ์ที่ดี 3. ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การ สื่อสารไม่ใช่เพียงการใช้คำพูด แต่ภาษากายก็มีบทบาทสำคัญ การรับรู้ภาษากายช่วยให้เรา สื่อสารได้ครบถ้วนและมี ประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึง เข้าใจเนื้อหาที่ผู้อื่นต้องการ สื่อสารได้ดียิ่งขึ้น 4. การสร้างความเข้าใจและ ความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การที่ เราสามารถรับรู้และเข้าใจ ความรู้สึกของผู้อื่นจากภาษากาย จะช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่แน่น แฟ้นและมีความเข้าใจกันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในครอบครัว ในที่ ทำงาน หรือในสังคมทั่วไป 	<ol style="list-style-type: none"> 1. บัตรภาพอารมณ์ต่างๆ (ดูภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 8) 2. สายคาดหัว 3. กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมด เวลา 

วิธีดำเนินการ และการประเมินผล

วิธีดำเนินการ

1. ครูและนักเรียนนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายกิจกรรมและแจ้งวัตถุประสงค์ประสงค์
2. ให้นักเรียนสวมที่คาดหัวไว้บนหัว โดยไม่มีบัตรภาพ
3. ครูนำบัตรภาพ และเดินเห็นบัตรภาพไว้ที่คาดหัวของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะไม่ทราบว่าเป็นบัตรภาพอารมณ์บนหัวของตัวเองเป็นรูปอารมณ์อะไร แต่นักเรียนจะเห็นของเพื่อน
4. ครูแจ้งนักเรียนก่อนเริ่มกิจกรรม ว่าในขณะที่รอถึงคิวตนเอง ไม่ให้บอกใบ้เพื่อนขณะที่เพื่อนกำลังมีการทายกัน
5. ครูสุ่มเลือกนักเรียนหนึ่งคู่ เพื่อให้ทายอารมณ์ของคู่ของตนเอง โดยให้คู่แสดงสีหน้าอารมณ์ ตามบัตรภาพที่อยู่บนหัวของเพื่อนที่เล่นคู่ด้วย อีกคนหนึ่ง อาจจะอธิบายด้วยว่าเราสามารถรู้สึกแบบนั้นตอนไหนได้บ้างโดยห้ามพูดชื่อความรู้สึกนั้นออกมา เช่น ตอนที่ครูชมว่าอ่านหนังสือเก่ง (รู้สึกภูมิใจ)
6. เมื่อเพื่อนทายถูกให้สลับกันทายภาพอารมณ์บนหัวเพื่อนที่ได้จับคู่
7. ในกรณีที่ทายไม่ถูก ให้นักเรียนคนที่ทายไม่ถูก เลือกเพื่อนคนต่อไป (ส่วนคนที่ทายถูก ให้หยิบบัตรภาพที่อยู่บนหัวมาดู)
8. เมื่อทั้งคู่ทายถูกแล้วให้นั่งลง
9. ครูเลือกคู่ต่อไป ให้ทำตาม ขั้นตอน ข้อ 6 7 และ 8 จนครบทุกคน
10. เล่นเกมส์เดิมอีก 1 รอบ

การประเมินผล

ผ่าน

- นักเรียนสามารถแสดงสีหน้าอารมณ์ได้
- นักเรียนสามารถระบุอารมณ์ที่เพื่อนแสดงได้
- นักเรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมตลอดช่วงเวลา
- นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาของกิจกรรม ได้

ไม่ผ่าน

- นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติตาม กิจกรรมข้อหนึ่ง ข้อใดได้

ข้อสังเกต: ถ้าพื้นที่ปฏิบัติกิจกรรมมีกระจก ควรเอาผ้าหรือกระดาษปิดไว้เพื่อไม่ให้นักเรียนเห็นรูปภาพบนศีรษะของตัวเอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลการใช้กิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีอายุ 7 ถึง 9 ปี ของโรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่ง ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร มีผลการดำเนินวิจัยดังต่อไปนี้

1. การเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

1.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าต่ำสุด (Min) ค่าสูงสุด (Max) ค่าควอไทล์ที่ 1 (Q1) ค่าควอไทล์ที่ 3 (Q3) ค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) (IQR) ดังแสดงในตารางที่ 3

1.2 สถิติเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าคะแนนของนักเรียนกลุ่มทดลองระยะก่อนและระยะหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม โดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test เพื่อทดสอบสมมติฐาน เมื่อข้อมูลมีการแจกแจงไม่เป็นโค้งปกติ ดังแสดงในตารางที่ 3.3

2. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	หมายถึง	จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง
Min	หมายถึง	ค่าต่ำสุด
Max	หมายถึง	ค่าสูงสุด
Q1	หมายถึง	ค่าควอไทล์ที่ 1
Median	หมายถึง	ค่ามัธยฐาน
Q3	หมายถึง	ค่าควอไทล์ที่ 3
IQR	หมายถึง	ค่าพิสัยควอไทล์
Z	หมายถึง	ค่าสถิติทดสอบจากสถิติ Wilcoxon Signed Ranks Test
P-Value	หมายถึง	ค่าความน่าจะเป็นที่ใช้เปรียบเทียบเกณฑ์ระดับนัยสำคัญที่ ระดับ 0.05

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 4.1 ผลการทดสอบการแจกแจงข้อมูลโค้งปกติ (Normality Test)

ทักษะทางสังคม	n	Shapiro-Wilk Test	P-Value	การแปลผล
ก่อนการทดลอง	10	0.948	0.645	โค้งปกติ
1.ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร	10	0.955	0.729	โค้งปกติ
2.ทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์	10	0.946	0.625	โค้งปกติ
3.ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา	10	0.975	0.935	โค้งปกติ

* $P < .05$

การทดสอบ Shapiro-Wilk Test แสดงให้เห็นว่าค่าความน่าจะเป็น (P-Value) ของทุกตัวแปร มีค่ามากกว่า .05 ($P > .05$) ซึ่งบ่งชี้ว่าข้อมูลทุกตัวแปร มีการแจกแจงตามโค้งปกติ ถือเป็นสมมติฐานสำคัญสำหรับการใช้สถิติทดสอบแบบพารามेटริกในขั้นตอนต่อไป

ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาของคะแนนทักษะทางสังคมในระยะก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง

ทักษะทางสังคม	n	Min	Max	Q1	Q3	Median	IQR	การแปลผล
ก่อนการทดลอง	10	1.20	2.55	1.71	2.26	2.08	0.55	ปานกลาง
1.ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร	10	1.14	2.86	1.54	2.50	2.14	0.96	ปานกลาง
2.ทักษะการตระหนักรู้ และควบคุมอารมณ์	10	1.29	2.57	1.68	2.36	2.14	0.68	ปานกลาง
3.ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา	10	1.17	2.50	1.46	2.21	1.92	0.75	ปานกลาง
หลังการทดลอง	10	2.05	2.65	2.40	2.65	2.42	0.25	มาก
1.ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร	10	2.14	2.86	2.25	2.71	2.57	0.46	มาก

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ทักษะทางสังคม	n	Min	Max	Q1	Q3	Median	IQR	การแปลผล
2.ทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์	10	2.29	2.71	2.43	2.57	2.50	0.14	มาก
3.ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา	10	1.50	2.67	2.08	2.67	2.42	0.59	มาก

คะแนนทักษะทางสังคมในระยะก่อนการทดลอง มีค่ามัธยฐาน เท่ากับ 2.08 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ เท่ากับ 0.55 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร และทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ มีค่ามัธยฐานเท่ากัน คือ 2.14 คะแนน ส่วนทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 1.92 คะแนน ตามลำดับ

คะแนนทักษะทางสังคมในระยะหลังการทดลอง มีค่ามัธยฐาน เท่ากับ 2.42 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ เท่ากับ 0.25 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมทางสังคมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร มีค่ามัธยฐานสูงสุด คือ 2.57 คะแนน รองลงมาคือคะแนนทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 2.50 คะแนน ส่วนทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 2.42 คะแนน ตามลำดับ

4.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้กิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก รายละเอียด แสดงในตารางที่ 4.3 ด้านล่าง

ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ด้วยสถิติ Wilcoxon Signed Rank Test

ทักษะทางสังคม	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		Z	P-Value
	Median	IQR	Median	IQR		
1.ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ด้านการสื่อสาร	2.14	0.96	2.57	0.46	-2.375	0.018*
2.ทักษะการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์	2.14	0.68	2.50	0.14	-2.677	0.007*
3.ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา	1.92	0.75	2.42	0.59	-2.527	0.012*
โดยรวม	2.08	0.55	2.42	0.25	-2.807	0.005*

* P < .05

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ค่าคะแนนทักษะทางสังคมในระยะก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้รื้อนอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กในทุกด้าน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาคะแนนมัธยฐานแล้วจะเห็นว่า ทักษะทางสังคมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้รื้อนอกห้องเรียน มีค่าสูงขึ้นในทุกด้าน แสดงให้เห็นว่าการทดลองครั้งนี้ได้ผลสอดคล้องตามสมมติฐานที่ตั้งไว้



บทที่ 5

สรุปการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้เป็นการสรุปการวิจัยและอภิปรายผลตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ มีผลการวิเคราะห์ และข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัย การนำผลการวิจัยไปใช้การวิจัย ครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียวโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบ ทักษะทางสังคมของเด็กนักเรียนที่ เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อศึกษาผลลัพธ์ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4

1. ผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 ผู้วิจัยได้นำมาสรุป ผลการวิจัยตามประเด็นดังนี้

1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางด้านสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน

1.2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าคะแนนของนักเรียนกลุ่มทดลองระยะก่อน และระยะหลัง การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทาง สังคม โดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test เพื่อทดสอบสมมติฐาน 3 ข้อ คือ ข้อ 1 นักเรียน กลุ่มทดลองสามารถสื่อสารพูดคุยมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ได้ดีขึ้น ข้อ 2 นักเรียนกลุ่มทดลองสามารถ ตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเองดีขึ้นและ ข้อ 3 นักเรียนกลุ่มทดลองสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการอยู่ร่วมกันในสังคมโรงเรียนได้ดีขึ้น

3. สมมติฐานการวิจัย

พบว่าค่าคะแนนทักษะทางสังคมในระยะก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว เทคนิคการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กในทุกด้าน มีความแตกต่างกัน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาคะแนนมัธยฐานแล้วจะเห็นได้ว่า ทักษะทางสังคม หลังการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน มีค่าสูงขึ้นในทุกด้าน แสดงให้เห็นว่าการทดลองครั้งนี้ได้ผลสอดคล้องตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. อภิปรายผล

จากการสังเกตในระหว่างการวิจัยพบว่า การเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน ช่วยเสริมสร้างทักษะในสังคมที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ที่มีความหมาย กับประสบการณ์จริงของนักเรียน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zahra Sarkoohi (2022) ที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เกิดขึ้นนอกห้องเรียนว่าเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในระยะยาว ทั้งยังยืนยันว่าแนวทางการเรียนรู้ที่ใช้การมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ทำให้เกิดประสบการณ์การมีปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้นในการเรียนรู้ และทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น และงานวิจัยของ Waite et al. (2015) ยังเน้นถึงศักยภาพของการเรียนรู้นอกห้องเรียนว่าเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เข้มข้น ในขณะที่เสริมสร้างทักษะทางสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างนักเรียน งานวิจัยเหล่านี้มีทิศทางเดียวกันที่สนับสนุนแนวการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศจากห้องเรียนที่คุ้นเคยไปสู่สถานที่ต่างๆ นอกจากจะเพิ่มความสนใจและความกระตือรือร้นแล้ว ยังช่วยเสริมทักษะสำคัญในเชิงปฏิบัติการ เช่น การทำงานร่วมกันและทักษะด้านการสื่อสาร สอดคล้องกับงานวิจัยของ เขมณัญญ์ จันทรวงศ์ (2560) และ อรุณช ลิ้มศิริ (2560) ที่ระบุถึงการขยายขอบเขตการเรียนรู้จากห้องเรียนไปสู่กิจกรรมภายนอก สามารถเสริมทักษะสำคัญต่างๆ เช่น การคิดเชิงวิจารณ์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นทักษะที่นักเรียนจะต้องใช้ในการดำเนินชีวิตในโลกยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทิศทางในงานศึกษาวิจัยเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้นอกห้องเรียนไม่เพียงแต่เสริมสร้างทักษะทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตในโลกแห่งความจริง โดยการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสประยุกต์ใช้ทักษะด้านสังคมที่จำเป็น อีกทั้งความตระหนักรู้ทางอารมณ์ การควบคุมตนเองในสภาพแวดล้อมสถานการณ์ที่แตกต่างจากที่เคยเรียนรู้ในห้องเรียนอีกด้วย

อภิปรายผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวในห้องเรียน สำหรับเด็ก ประถมศึกษาปีที่ 3-4

1. การใช้เกมและกิจกรรมจิตอาสา

กิจกรรมที่ 1, 3, 4, 6, 7, 8, 11 เน้นการใช้เกมและกิจกรรมจิตอาสาเป็นตัวเชื่อมเข้าเนื้อหา ทำให้เด็กนักเรียนไม่รู้สึกรีบเร่งจากการเรียนรู้ และช่วยเสริมสร้างทักษะในการทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาาร่วมกัน เด็กนักเรียนรู้สึกสนุกสนานและกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรม ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองในการปฏิบัติกิจกรรม

2. การปฏิบัติตามกฎกติกา

กิจกรรมที่ 2 ใช้สื่อนิทานในการเรียนรู้เรื่องการปฏิบัติตามกฎกติกา โดยให้เด็กนักเรียนช่วยกันเสนอความคิดเห็นในการกำหนดกฎกติกา และสร้างโปสเตอร์กฎระเบียบในห้องกิจกรรม เช่น "ไม่พูดแทรกเมื่อครูสอน" หรือ "ต้องเก็บของเล่น อุปกรณ์ หลังใช้เสร็จ" จากนั้นติดโปสเตอร์ไว้ในห้องกิจกรรม

ในการดำเนินกิจกรรมนี้ ยังใช้สื่อและอุปกรณ์เสริม เช่น บัตรภาพ สื่อการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อช่วยในการอธิบายและให้เด็กเข้าใจข้อกฎกติกาได้ชัดเจน นอกจากนี้เด็กนักเรียนยังได้เรียนรู้การใช้สื่อและอุปกรณ์ร่วมกันอย่างมีระเบียบ ซึ่งรวมถึงการรู้จักแบ่งปันสิ่งของหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม และการอดทนรอคอยเมื่อมีการใช้ของร่วมกัน ทุกครั้งที่เด็กคนใดไม่ปฏิบัติตามกฎ เด็กนักเรียนคนอื่นจะช่วยกันเตือนหรือแจ้งให้ครูทราบ กิจกรรมนี้ทำให้เด็กนักเรียน ได้เรียนรู้เรื่องระเบียบวินัยและการปฏิบัติตามกฎกติกาในแต่ละกิจกรรมและในชีวิตประจำวัน ซึ่งการเคารพกฎกติกานั้น ได้สอดแทรกอยู่ในทุกๆบริบท ของชุดกิจกรรม ทั้ง 12 ครั้ง

3. พัฒนาทักษะการสื่อสาร

กิจกรรมที่ 3, 4, 5, 11 ใช้สื่อการเรียนรู้ที่เป็นเกมกลุ่ม รูปภาพ และวิดีโอ เพื่อเชื่อมเข้าสู่เนื้อหาพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน การใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในการพัฒนาทักษะการสื่อสารของเด็กนักเรียน

เกมส์ Eye Contact Swap Seat เน้นการใช้การสบตาเป็นหลักเพื่อกระตุ้นทักษะการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กนักเรียนในเกมส์นี้ เด็กนักเรียนต้องใช้การสบตากับเพื่อนร่วมกิจกรรมเพื่อสื่อสารหรือเข้าใจการเคลื่อนไหวของกันและกัน การใช้เกมส์นี้ช่วยให้เด็กนักเรียน ฝึกการสบตาอย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการสื่อสาร การสบตาอย่างมั่นคงช่วยเพิ่มความเข้าใจและความเชื่อมโยงระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ช่วยให้เด็กนักเรียนรู้สึกถึงความร่วมมือและสนับสนุนซึ่งกันและกัน

การใช้บัตรภาพคำถามเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ บัตรภาพคำถามช่วยให้เด็กนักเรียนฝึกการพูดและการถามคำถามในสถานการณ์ที่หลากหลาย โดยการให้นักเรียนเลือกหรืออธิบายสิ่งที่เห็นในภาพ การใช้บัตรภาพคำถามช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารที่ชัดเจน การฝึกการถามคำถามและการตอบคำถามทำให้นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดและความรู้สึกของตนได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยในการพัฒนาทักษะการฟังและการตอบสนองต่อคำถามอย่างมีเหตุผล

เกมส์ Active Listening เน้นการฝึกทักษะการฟังอย่างตั้งใจและการตอบสนองอย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่างๆ ในเกมส์นี้ เด็กนักเรียนจะได้รับการฝึกให้ฟังอย่างใส่ใจและตอบสนองต่อสิ่งที่เพื่อนพูด การฟังอย่างตั้งใจช่วยให้เด็กๆ เข้าใจข้อมูลและความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดีขึ้น การฝึกทักษะการฟังช่วยในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและการทำงานร่วมกันในกลุ่ม การให้ความสำคัญกับการฟังและการตอบสนองอย่างเหมาะสมทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจและตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้ดีขึ้น

4. การตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์

กิจกรรมที่ 6 7 และ 8 นี้ออกแบบมาเพื่อช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงอารมณ์ของตนเอง เช่น การใช้บัตรภาพอารมณ์ การพูดคำศัพท์เพื่อสื่อสารด้านอารมณ์ หรือการเล่าเรื่องที่สะท้อนถึงความรู้สึกของตนเอง การสังเกตสีหน้าและท่าทางช่วยให้นักเรียนสามารถรับรู้และแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม การตระหนักรู้ถึงอารมณ์ของตนเองเป็นก้าวแรกที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการควบคุมอารมณ์

กิจกรรมที่ 9, 10 การฝึกทักษะการควบคุมอารมณ์ยังรวมถึงการเรียนรู้วิธีการรับมือกับอารมณ์ทั้งทางด้านลบ และทางด้านบวก นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคต่างๆ เช่น การหายใจลึกๆ การนับเลขเพื่อช่วยให้สงบลง หรือการใช้ท่าทางที่ผ่อนคลายเพื่อควบคุมอารมณ์ที่ไม่พอใจหรือโกรธ การสอนให้เด็กนักเรียนเข้าใจว่าอารมณ์ทางลบเป็นเรื่องปกติและสามารถจัดการได้ด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ เช่น การพูดคุยกับเพื่อนหรือครูเพื่อระบายความรู้สึก หรือการทำกิจกรรมที่ช่วยให้ผ่อนคลาย เช่น การวาดภาพหรือการฟังเพลง

กิจกรรมยังชี้ให้นักเรียน เรียนรู้วิธีการจัดการกับอารมณ์ทางด้านบวก เช่น ความดีใจ หรือความภูมิใจในความสำเร็จ การสอนให้นักเรียนเข้าใจว่าอารมณ์ทางบวกก็ต้องการจัดการอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น การแบ่งปันความสุขกับผู้อื่น หรือการใช้พลังงานเชิงบวกเพื่อกระตุ้นให้ตนเองและผู้อื่นทำสิ่งที่ดี การเรียนรู้วิธีรับมือกับอารมณ์ทางบวกช่วยให้เด็กนักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากอารมณ์เหล่านี้ในการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดี

การใช้เกมและกิจกรรม เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติ การปรึกษาหารือกัน และการแสดงความคิดเห็น โดยมีครูแนะแนวเป็นผู้ดูแล ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการควบคุมอารมณ์ใน

สถานการณ์ที่หลากหลาย การเรียนรู้ผ่านการเล่นทำให้เด็กมีโอกาสทดลองและฝึกฝนทักษะการควบคุมอารมณ์ในบรรยากาศที่ไม่กดดันและเป็นมิตร

โดยสรุป ชุดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนนี้มีความหลากหลายและเหมาะสมในการพัฒนาทักษะต่างๆ ของเด็กนักเรียนประถมศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการปฏิบัติตามกฎกติกา การทำงานเป็นทีม การควบคุมอารมณ์ และการสื่อสาร การจัดกิจกรรมที่หลากหลายและมีความสุขสนุกสนานช่วยเสริมสร้างความสนใจและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กนักเรียน

3. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลงานการวิจัยไปใช้

3.1.1 ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถสนับสนุนการจัดกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน โดยจัดสรรทรัพยากรและสถานที่ที่เหมาะสม เช่น การเตรียมสถานที่สำรองสำหรับกิจกรรมกลางแจ้งในกรณีที่สภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย นอกจากนี้ ควรกำหนดนโยบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพื่อให้ครูและผู้รับผิดชอบสามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างราบรื่น

3.1.2 ครูที่ปรึกษาสามารถใช้กิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน เช่น การจัดกิจกรรมกลุ่มที่ส่งเสริมความร่วมมือและการสื่อสาร นอกจากนี้ ครูควรให้ความช่วยเหลือนักเรียนที่ต้องการการปรับตัว โดยเฉพาะนักเรียนต่างชาติที่อาจยังไม่เข้าใจภาษาอังกฤษอย่างเต็มที่ การทำกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนจะช่วยให้นักเรียนเหล่านี้ปรับตัวได้เร็วขึ้น

3.1.3 ผู้รับผิดชอบงานแนะแนวสามารถใช้กิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนเป็นโอกาสในการพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตจริงของนักเรียน เช่น การจัดกิจกรรมสหนาการหรือกิจกรรมศิลปะที่เน้นการฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์และการจัดการอารมณ์ ทั้งนี้ กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนรู้จักการปรับตัวและสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 การวัดผลและประเมินกิจกรรม ในการวิจัยครั้งต่อไป พัฒนาวิธีการวัดผลและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนโดยใช้แบบการสังเกตพฤติกรรม และการสัมภาษณ์ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและง่ายต่อการสื่อสารกับเด็กนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น ทำให้สามารถนำไปปรับปรุงกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3.2.2 การพัฒนาสื่อการใช้เทคโนโลยีเข้ามาสอดแทรกให้ทันสมัย อาจเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถใช้ในกิจกรรมได้ เช่น ใช้ Kahoot เรียนรู้เรื่องอารมณ์ หรือ QR code สำหรับกิจกรรม จิตอาสา ตามล่าหาสมบัติ (Scavenger Hunt)

3.2.3 เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทดลอง ควรเพิ่มกลุ่มควบคุมและกำหนดระยะเวลาติดตามผล





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). หลักการการเสริมสร้างทักษะสังคม (น. 36–38).
- กุลวดี ทองไพบูลย์, ดร. (n.d.). ทักษะทางสังคมเป็นทักษะสำคัญในการอยู่ร่วมกันในสังคม.
- เกษร ใหม่ดี. (2561). ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กาญจนา วงศา. (2565). การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการกำกับอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยรังสิต.
- เขมิกา พวงดอกไม้. (2561). ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เขมณัฐ จันทรวงศา. (2560). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้นอกเพื่อพัฒนาการปรับตัวทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จรีลักษณ์ รัตนพันธ์. (2557). กล่าวในทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน (Erik Erikson) นักจิตวิทยาอธิบายเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคมว่ามีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลิกภาพ.
- จิตาภา เร่งมีศรีสุข และคณะ. (2562). รูปแบบการพัฒนาทักษะทางสังคมของบัณฑิตนักปฏิบัติด้านบริการฐานความรู้ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์).
- ธันต์กานต์ ศรีเจ็ลยว, ภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์, และสาราญ กาจัดภัย. (2560). การพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยใช้การวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 11(2), 1–11.
- น้ำผึ้ง เลหาบุตร. (n.d.). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทักษะทางสังคมโดยการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบโครงการสำหรับเด็กปฐมวัย (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุพัชรจิจ อร่ามศรี. (2558). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวด้วยเทคนิคตัวแบบเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านเพศวิถีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนพิบูลวิทยาลัย จังหวัดลพบุรี.
- เบญจพร เหลือมศรี. (n.d.). ความสอดคล้องของทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสัน (Erikson อ้างถึงในซอพี ราเชะ, 2560) และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์.
- ปรารธนา หาญเมธี. (2564). การเรียนรู้ทักษะอารมณ์และสังคม.

- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2545). กิจกรรมแนะแนว.
- พรรณกนก รักศรีอักษร. (2554). ทฤษฎีที่ใช้อธิบายทักษะทางสังคม (น. 15–19).
- ไพโรจน์ คณะจันทร์. (n.d.). ทักษะชีวิต 20. Retrieved from <http://orgfree.com>
- ภานุมาส หอมบุญยงค์. (2562). ทักษะทางสังคม. มหาวิทยาลัยศิลปกร.
- มณฑรา ธรรมบุศย์. (2551). ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2537). ทักษะทางสังคมมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางสังคมของเด็ก (น. 220).
- ลัดดาวรรณ ณ ระนอง, รองศาสตราจารย์ ดร. (2544). กิจกรรมแนะแนว. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรพรรณ อภิชัย. (2535). ความหมายของคำว่าศึกษานานาชาติ (น. 15; อ้างอิงจากโรเซนกรีน และวัลลีย์, 1983).
- วราวุธ บุตรรัตน์. (2566). ประเภทของชุดกิจกรรมแนะแนว (น. 10–11).
- วัชร หนูมงกุฎ. (2557). พื้นฐานของแนวคิดทักษะทางสังคม (น. 16).
- วชิรา ธาณีรัตน์, นิธิพัฒน์ เมฆขจร, และกันตวรรณ มีสมสาร. (2564). แนวแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อของเด็กปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลหนองบัวลำภู จังหวัดหนองบัวลำภู เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก. วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล.
- วุฒิชัย ใจนภา. (2553). พื้นฐานทักษะทางสังคม เรื่องการรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาชิต, รองศาสตราจารย์ ดร. (n.d.). ความสำคัญของทักษะทางสังคมในโรงเรียน (กิจกรรมและเครื่องมือแนะแนว).
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560).
- เสาวลักษณ์ ดันดีสุวิพงษ์. (2550). กิจกรรมแนะแนว.
- สุพัชรกิจ อารามศร. (2558). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวด้วยเทคนิคตัวแบบเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านเพศวิถีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนพิบูลวิทยาลัย จังหวัดลพบุรี.
- อธยา เมิดไธสง. (2557). องค์ประกอบของทักษะทางสังคม (น. 34).
- อรนุช ลิมตศิริ. (2560). การศึกษานอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสารฉบับภาษาไทย.
- เอกรัตน์ หอมประทุม บาทหลวง. (2565). แผนการจัดกิจกรรมแนะแนว ชั้นประถมปีที่ 3 ฉบับปรับปรุง . 2565.
- Bandura, A. (1986). Social learning theory.
- Beames, S., Higgins, P., & Nicol, R. (2012). Education outside the classroom.
- Broman, A. (1982). Social skills.

- Cowen, E. L., Hightower, A. D., & Hurst, C. (1973). Social skills and children's mental health.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (n.d.). Self-determination theory.
- Dewey, J. (1897). My pedagogic creed. E.L. Kellogg & Co.
- Eisenberg, N., Spinrad, T. L., & Eggum, N. D. (2001). Emotional and social development in children.
- Hammerman, E. (1985). Education outside the classroom: An interdisciplinary concept integrating various fields to achieve the goals and objectives set forth in the curriculum.
- Hargic, J., & McCartan, A. (1986). The importance of social skills: Six aspects.
- Kaser, K. (2007). Seven steps to teaching social skills.
- Kolb, D. A. (n.d.). Experiential learning theory.
- Larsen, S., Walsh, A., Almond, L., & Myers, J. (2017). Teaching and learning experiences occurring outside the walls of the classroom
- Piaget, J., & Vygotsky, L. (n.d.). Constructivist learning theory.
- Pianta, R. C. (1999). The relationship between teachers and students.
- Prist, G. (1990). Education outside the classroom.
- Rimmer, C. (n.d.). Diversity school. <http://www.xwa.edu.sg>
- Rinn, A. N., & Markle, D. (1979). Literature related to social skills.
- Sahlberg, P. (n.d.). Comments on test-focused educational models.
- School Travel Forum. (2016). Independent research on field trips and learning outside the classroom.
- Sharp, J. (1973). In Limthasiri, A. (2017). Education outside the classroom.
- Sprafkin, J., Gershaw, M., & Goldstein, A. P. (1993). Foundations of social skills (p. 63).
- Takeuchi, L. M., Hasegawa, S., & Oishi, Y. (2016). Motivation from experiences in teaching and learning occurring outside the classroom.
- UNICEF. (n.d.). Factors affecting child well-being (p. 138).
- Vanco Education. (2020, February 11). Building social skills as an essential part of child development.

Waite, S. (2011). In Waite, S., Bølling, M., & Bentsen, P. (2015). Group work: Cooperative learning activities where students take the lead, emphasizing practical skills, physical activities, play, and games in application.

Westwood, P. (1997). Components of social skills.

Freud, A. (n.d.). Mentally healthy school of National Centre for Children and Family, UK.

Freud, S. (n.d.). Personality development theory.

Links

Alexander, B. (2023, July 6). *The psychosocial theory of Erik Erikson*. Red Cross.
<https://redcross.or.th>

Baanjomyut. (n.d.). *Psychosocial development in 8 stages according to Erikson's theory*. <https://baanjomyut.com>

Burapha University. (n.d.). *15103861904781947.pdf*. <https://bru.ac.th>

Coggle. (n.d.). *Children lack social skills*. <https://coggle.it>

Discovery Source. (n.d.). *A practical guide to taking social emotional learning (SEL) outdoors*.

easchooltours. (n.d.). *2.4 The benefits of learning outside the classroom*.
<https://www.easchooltours.com>

Google. (n.d.). *Social development - Child development and learning*.
<https://google.com>

Google Sites. (n.d.). *[PsychologyBKF1]*. <https://sites.google.com/site/psychologybkf1/>

Jareeluk, R. (2014). *[Blog post title]*. https://jareeluk.blogspot.com/2014/09/blog-post_27.html

Manarom. (n.d.). *Why are social skills important?* <https://manarom.com>

MGR Online. (2020). *Open four skills for children's future after the COVID-19 crisis*.
<https://mgronline.com>

Neurogenius. (n.d.). *10 important skills that children today should have*.
<https://neurogenius.com>

NT Metro Service. (n.d.). *Tech & Trend international schools*. <https://nt-metro-service.com/article/tech-trend/nt-inter-school/โรงเรียนนานาชาติ>

- Rak Luke. (n.d.). <https://www.rakluke.com/learning-all/education/item/international-school.html>
- Thpanorama. (n.d.). *What is emotional self-regulation?* <https://thpanorama.com>
- VSE. (2022). *Stop the developmental regression of early childhood during the COVID era through parental teaching processes.* <https://eef.or.th>
- Wikipedia. (n.d.). *Self-regulation of emotions.* <https://wikipedia.org>
- Wongsa, K. (n.d.). Rajabhat University. <https://rsuirlibrary.rsu.ac.th/bitstream/123456789/1444/1/KANCHANA%20WONGSA.pdf>
- Unknown author. (n.d.). https://ir.stou.ac.th/bitstream/123456789/1640/1/fulltext_160608.pdf
- Unknown author. (n.d.). https://sju.ac.th/pap_file/effee2b31dee65cf57b529cab4714926.pdf
- Unknown author. (n.d.). https://rajanukul.go.th/new/_admin/download/review0000964.pdf
- Unknown author. (n.d.). <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2742/1/59260303.pdf>
- Unknown author. (n.d.). <https://mmm.ru.ac.th/MMM/IS/mlw12/6114961050.pdf>
- Google Drive. (n.d.). <https://drive.google.com/file/d/1Zhj2ZmKHMnVh5phniVArfexWKe515gll/view>
- Vanderbilt University Center for Teaching. (n.d.). *Teaching outside the classroom.*
- Wang, F., & Kuo, H. (2019). The effects of outdoor education on student motivation. *Journal of Educational Psychology, 111*(5), 885–897. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2018.12.062>





ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ชื่อ นางสาวพีรนุช กิจเจริญ

วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ สาขาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนนานาชาติโซเรสเบอรี่ ริเวอไซด์ กรุงเทพ
ตำแหน่ง	ผู้อำนวยการฝ่ายการศึกษาไทย (Director of Thai Studies)

2. ชื่อ นางสาวเทวี เผือกนรินทร์

วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการแนะแนวและการปรึกษาเชิง จิตวิทยา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนพนัสพิทยาคาร ตำบลกุฎโง้ง อำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี
ตำแหน่ง	ครู คศ.1

3. ชื่อ นางสาวสุกัลยา สถาพรลัษณ์

วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการแนะแนวและการปรึกษา เชิงจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนเซนต์ปอลคอนเวนต์ ตำบลสุรศักดิ์ อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี
ตำแหน่ง	ครูสอนวิชาแนะแนวและวิชาคริสตศาสนา



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแบบวัดทักษะทางสังคม

มหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

แบบวัดทักษะทางสังคมสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4

คำชี้แจง: ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่วงที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนมากที่สุดนักเรียนสามารถ

ขอให้ครูช่วยอธิบายคำถามหรืออ่านคำถามให้นักเรียนฟังได้

ฉันทำเช่นนี้ทุกครั้ง

ฉันทำเป็นบางครั้ง

ฉันทำน้อยมาก

ฉันไม่เคยทำเลย



ทักษะทางสังคม				
1. มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม 1.1 ทักษะการสื่อสาร วจนภาษาและอวจนภาษา 2. การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง 3. การปฏิบัติตามกฎระเบียบ				
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่วงที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนมากที่สุด นักเรียนสามารถให้ครูช่วยอธิบายคำถามหรืออ่านคำถามให้นักเรียนฟังได้				
ข้อคำถาม	เกณฑ์การประเมิน			
	ฉันทำ เช่นนี้ ทุกครั้ง	ฉันทำเป็น บางครั้ง	ฉัน ทำน้อยมาก	ฉัน ไม่เคยทำเลย
การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม ด้านการติดต่อสื่อสาร				
1. ฉันแบ่งปันสิ่งของ/ของเล่นกับเพื่อนๆ	3	2	1	0
2. ฉันมองหน้าคนที่ฉันคุยด้วยเสมอ	3	2	1	0
3. ฉันยิ้มและกล่าวทักทายเวลาเจอเพื่อนหรือครู	3	2	1	0
4. ฉันพูดขอโทษเมื่อฉันทำผิดพลาด	3	2	1	0
5. ฉันพูดขอบคุณเวลามีคนช่วยเหลือฉันหรือแบ่งปันสิ่งของกับฉัน	3	2	1	0
6. ฉันตั้งใจฟังเพื่อนและครูพูดเสมอ	3	2	1	0
ข้อคำถาม	เกณฑ์การประเมิน			
	ฉันทำ เช่นนี้ ทุกครั้ง	ฉันทำเป็น บางครั้ง	ฉัน ทำน้อยมาก	ฉัน ไม่เคยทำเลย
การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง				
7. ฉันบอกได้ว่าอะไรทำให้ฉันรู้สึกโกรธ	3	2	1	0
8. ฉันต่อว่าเพื่อน ถ้าเพื่อนไม่ให้เล่นด้วย (คำถามด้านลบ)	0	1	2	3
9. ฉันสังเกตเห็นได้เมื่อ เพื่อนของฉันมีสีหน้า/อารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป	3	2	1	0

ข้อคำถาม การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง	เกณฑ์การประเมิน			
	ฉันทำ เช่นนี้ ทุกครั้ง	ฉันทำเป็น บางครั้ง	ฉัน ทำน้อยมาก	ฉัน ไม่เคยทำเลย
10. ฉันรู้สึกโกรธมากถ้าเพื่อนไม่เล่นด้วย (คำถาม ด้านลบ)	0	1	2	3
11. ถ้าฉันต้องการใช้ของที่เพื่อนใช้อยู่ ฉัน สามารถรอนกว่าเพื่อนจะใช้เสร็จ	3	2	1	0
12. ฉันแสดงออกถึงความโกรธของฉันด้วยการ ปาของหรือไม่ก็ตะโกนออกไปเสียงดังๆ (คำถามด้านลบ)	0	1	2	3
13. ฉันรู้สึกโมโหจนร้องไห้เมื่อฉันเล่นเกม หรือ แข่งกีฬาแพ้	0	1	2	3
ข้อคำถาม การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง	ฉันทำ เช่นนี้ ทุกครั้ง	ฉันทำเป็น บางครั้ง	ฉันทำ น้อยมาก	ฉัน ไม่เคยทำเลย
14. ฉันมักจะวิ่งเล่นในห้องเรียนเพราะว่าสนุกดี (คำถามด้านลบ)	0	1	2	3
15. ฉันเก็บของเล่น/อุปกรณ์ทุกครั้งหลังจากที่ เล่นเสร็จแล้ว	3	2	1	0
16. ฉันไปห้องน้ำในระหว่างเรียนโดยที่ฉันไม่ต้อง บอกครู (คำถามด้านลบ)	0	1	2	3
17. ฉันรู้และสามารถปฏิบัติตาม กฎระเบียบทั่วไปของโรงเรียน	3	2	1	0
18. ฉันไม่ค่อยได้ฟังเวลาครูสั่งงาน (คำถามด้าน ลบ)	0	1	2	3
19. ฉันมาโรงเรียนทันเช้าแถวตอนเช้า	3	2	1	0



ภาคผนวก ค

ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะทางสังคม

ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะทางสังคม

ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence)

ของแบบวัดทักษะทางสังคม

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผลที่ได้
	คนที่1	คนที่2	คนที่3			
1	1	1	1	3	1	√
2	1	1	1	3	1	√
3	1	1	1	3	1	√
4	1	1	1	3	1	√
5	1	1	1	3	1	√
6	1	1	1	3	1	√
7	1	1	1	3	1	√
8	1	1	1	3	1	√
9	1	1	1	3	1	√
10	1	1	1	3	1	√
11	1	1	1	3	1	√
12	1	1	1	3	1	√
13	1	1	1	3	1	√
14	1	1	1	3	1	√
15	1	1	1	3	1	√
16	1	1	1	3	1	√
17	1	1	1	3	1	√
18	1	1	1	3	1	√
19	1	1	1	3	1	√

ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงทั้งฉบับและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของข้อคำถามของแบบวัด
ทักษะทางสังคม

ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม (n = 34)

ข้อคำถาม	ค่าอำนาจจำแนก	ข้อคำถาม	ค่าอำนาจจำแนก
ข้อที่ 1	0.672	ข้อที่ 11	0.531
ข้อที่ 2	0.486	ข้อที่ 12	0.564
ข้อที่ 3	0.572	ข้อที่ 13	0.503
ข้อที่ 4	0.743	ข้อที่ 14	0.584
ข้อที่ 5	0.708	ข้อที่ 15	0.577
ข้อที่ 6	0.557	ข้อที่ 16	0.432
ข้อที่ 7	0.382	ข้อที่ 17	0.467
ข้อที่ 8	0.574	ข้อที่ 18	0.304
ข้อที่ 9	0.383	ข้อที่ 19	0.383
ข้อที่ 10	0.563		

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงแบบวัดทักษะทางสังคมของเด็ก ด้วยค่าสัมประสิทธิ์ของครอนบาคแอลฟา (Cronbach's Alpha) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.890 และมีค่าอำนาจจำแนกข้อคำถาม (Corrected Item-Total Correlation) อยู่ระหว่าง 0.304 - 0.743

ภาคผนวก ง

ตัวอย่างกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียนเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็ก



ตัวอย่างกิจกรรมแนะแนวออกห้องเรียนเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็ก

โครงสร้างกิจกรรมแนะแนวออกห้องเรียน

ตัวแปรตาม	กิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้ในห้องเรียน
<p>ทักษะทางสังคมในเด็ก หมายถึง ความสามารถที่เด็กมีในการปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม การมีทักษะทางสังคมที่ดีจะช่วยให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ครอบครัว และผู้ใหญ่ รวมถึงสามารถจัดการกับสถานการณ์ที่แตกต่างกันในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม</p> <p>1. ทักษะการปฏิสัมพันธ์ หมายถึง ความสามารถของเด็กในการมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่นในลักษณะที่เป็นที่ยอมรับและเคารพในสังคม ซึ่งรวมถึงพฤติกรรมและทักษะต่างๆ เช่น การผลัดกัน การแบ่งปัน การฟัง การปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคม การแสดงความเห็นอกเห็นใจ และความเข้าใจสัญญาณอวัจนภาษา</p> <p>การสื่อสาร</p> <p>เป็นทักษะที่สำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทั้งในการทำงานและในชีวิตประจำวัน การมีทักษะในการสื่อสารจะช่วยให้เด็กเป็นทั้งผู้ฟังและผู้พูดที่ดี รวมถึงช่วยสร้างความเข้าใจในการสื่อสารระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้ การสื่อสาร คือกระบวนการถ่ายทอดสัญญาณ ข้อความระหว่างผู้ส่ง ส่งสารกับผู้รับสาร ผ่านวิธีการต่างๆ อีกทั้งยังเป็นกลไกที่ใช้ในการสร้างและปรับเปลี่ยน ความสัมพันธ์ด้วย</p>	<p>กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ Breaking The Ice</p> <p>กิจกรรมที่ 3 4 5 และ 11 การมีปฏิสัมพันธ์ด้านการติดต่อสื่อสาร</p> <p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างความมีสัมพันธภาพที่ดี และทำความรู้จักคุ้นเคยกัน 2. นักเรียนสามารถแนะนำตนเองอย่างสุภาพและเป็นกันเอง ด้วยการยิ้ม พูดสวัสดี และคำแนะนำตัวสั้นๆ 3. เพื่อเข้าใจ และปฏิบัติตามกฎกติกาต่างๆในห้องกิจกรรมได้ 4. เพื่อฝึกทักษะการมองหน้า/ตา เวลาสื่อสาร ภาษากายที่เหมาะสม 5. เพื่อแสดงความสนใจและความเคารพ การสบตาช่วยแสดงให้เห็นว่าเราสนใจและใส่ใจในสิ่งที่อีกฝ่ายพูด ซึ่งเป็นการแสดงความเคารพและให้ความสำคัญต่อการสนทนา 6. อ่านอารมณ์และความรู้สึก การสบตาช่วยให้เราสามารถอ่านอารมณ์และความรู้สึกของอีกฝ่ายได้ดีขึ้น เช่น การอ่านภาษากายหรือการตีความอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ในดวงตา 7. สร้างความเชื่อมโยง การสบตาช่วยสร้างความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างราบรื่นและมีความหมายมากขึ้น

ตัวแปรตาม	กิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน
<p>สบตา ไม่ว่าจะกำลังพูดหรือกำลังฟัง การมองเข้าไปในดวงตาของคนที่สนทนาด้วยจะทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จมากขึ้น การสบตาสื่อความสนใจและกระตุ้นให้คู่สนทนาสนใจเราตอบด้วย</p> <p>การใช้ท่าทาง คือการใช้ร่างกายทุกส่วนในการพูดคุย คำพูดท่าทางสีหน้าและน้ำเสียงต้องไปด้วยกัน</p> <p>การฟังอย่างมีประสิทธิภาพ คนเราแค่พูดได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นไม่เพียงพอต้องสามารถรับฟังคำพูดของคนอื่นและเข้าร่วมการสนทนาในเรื่องที่ผู้อื่นกำลังพูดได้ด้วย</p>	<p>8. สร้างความรู้สึกที่ดีและเป็นมิตร การทักทายที่ดีช่วยให้ผู้รับรู้สึกดีและได้รับการต้อนรับอย่างอบอุ่น</p> <p>9. การส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง เพื่อให้ให้นักเรียนรู้สึกมีคุณค่าและมั่นใจในตัวเอง เช่น การให้คำชมเชยเมื่อทำสิ่งดี ๆ การยอมรับความสามารถเฉพาะตัวของแต่ละคน</p> <p>10. การสร้างความสัมพันธ์ที่ดี เพื่อให้นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสังคม เช่น การสื่อสารที่เป็นมิตร การสนับสนุนกันและกันในกลุ่มเพื่อนหรือครู</p> <p>11. การลดความเครียดและความกังวล เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถรับมือกับความเครียดและความกังวลในชีวิตประจำวัน เช่น การพูดคุยเพื่อให้กำลังใจ การสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและสนับสนุน</p> <p>12. เพื่อเป็นการแสดงความเคารพต่อวัฒนธรรมและบรรทัดฐาน การทักทายที่ดีช่วยให้เราแสดงความเคารพต่อวัฒนธรรมและบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างเหมาะสม</p>
<p>2. ทักษะในการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง ในเด็ก หมายถึง ความสามารถของเด็กในการรับรู้ เข้าใจ และจัดการกับอารมณ์ของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่ช่วยให้เด็กสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น</p>	<p>กิจกรรมที่ 6 7 8 9 และ 10 การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง</p>

ตัวแปรตาม	กิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน
<p>ได้อย่างเหมาะสมและพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัว</p> <p>การตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเอง ในเด็กประกอบด้วยองค์ประกอบหลักดังนี้</p> <p>การรับรู้อารมณ์ (Emotional Awareness) ความสามารถในการรับรู้และระบุอารมณ์ของตนเอง เช่น รู้สึกโกรธ เศร้า ตีใจ หรือวิตกกังวล</p> <p>การเข้าใจอารมณ์ (Emotional Understanding) ความสามารถในการเข้าใจสาเหตุและผลกระทบของอารมณ์ เช่น รู้ว่าเหตุใดตนเองถึงรู้สึกโกรธและผลกระทบของการแสดงอารมณ์โกรธต่อผู้อื่น</p> <p>การควบคุมอารมณ์ (Emotional Regulation) ความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น การสงบสติอารมณ์เมื่อโกรธ การผ่อนคลายเมื่อรู้สึกวิตกกังวล</p> <p>การแสดงออกอารมณ์อย่างเหมาะสม (Appropriate Emotional Expression): ความสามารถในการแสดงออกอารมณ์ของตนเองในรูปแบบที่เหมาะสมและไม่ทำร้ายตนเองหรือผู้อื่น เช่น การใช้คำพูดเพื่อแสดงความรู้สึกที่ไม่พอใจแทนการกรี๊ดร้องหรือทำร้ายผู้อื่น</p>	<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การตระหนักรู้อารมณ์ของผู้อื่นช่วยให้เราเข้าใจและเชื่อมโยงกับความรู้สึกของพวกเขาได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานของการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี 2. เพิ่มความตระหนักรู้ ด้านอารมณ์ ทั้งด้านบวกและด้านลบ ช่วยให้เราที่มีความตระหนักรู้ทางอารมณ์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ 3. เพื่อพัฒนาทักษะการจัดการอารมณ์ให้นักเรียนสามารถระบุและจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การรู้จักวิธีสงบสติอารมณ์เมื่อโกรธ หรือวิธีการแสดงออกเมื่อมีความสุข 4. การพัฒนาทักษะการสื่อสาร เพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้ชัดเจนและตรงไปตรงมา ซึ่งจะช่วยในการสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับผู้อื่น 5. การเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจและแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น การรู้จักอารมณ์ของตนเองจะช่วยให้เด็กสามารถรับรู้และตอบสนองต่ออารมณ์ของผู้อื่นได้ดีขึ้น 6. การป้องกันและลดปัญหาพฤติกรรม เพื่อให้เด็กสามารถระบุสาเหตุของอารมณ์ที่ไม่ดี และหาวิธีการจัดการกับมัน ซึ่งจะช่วยลดปัญหาพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น การ

ตัวแปรตาม	กิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน
	<p>ระเบิดอารมณ์ หรือการแสดงออกที่ไม่เหมาะสม</p> <p>7. การควบคุมอารมณ์ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนครู และครอบครัว การไม่ระเบิดอารมณ์ช่วยลดความขัดแย้งและการทะเลาะวิวาท</p> <p>8. นักเรียนที่สามารถควบคุมอารมณ์ได้จะสามารถมีสมาธิและตั้งใจเรียนได้ดีขึ้น สภาพแวดล้อมการเรียนรู้จะไม่ถูกกวนใจด้วยการระเบิดอารมณ์หรือการกระทำที่ไม่เหมาะสม</p>
<p>3.ทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา</p> <p>การปฏิบัติตามกฎกติกาในเด็กประถม เพื่อให้สามารถศึกษา วิเคราะห์ และประเมินผลได้อย่างชัดเจน ดังนี้</p> <p>การเข้าแถว การที่เด็กเข้าแถวเรียบร้อยตามลำดับ โดยไม่มีการแซงคิวหรือออกนอกแถว ในช่วงเวลาที่กำหนด เช่น การเข้าแถวในตอนเช้าหรือช่วงพักกลางวัน</p> <p>การเชื่อฟังคำสั่งครู การที่เด็กปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำของครู โดยไม่แสดงท่าทีต่อต้านหรือขัดขืน เช่น การหยุดพูดเมื่อครูขอให้เงียบ การทำกิจกรรมตามที่ครูสั่ง</p> <p>การร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่ม การที่เด็กสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้อย่างราบรื่น ไม่ทะเลาะหรือขัดแย้งกัน เช่น การ</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 รู้จักและเข้าใจกฎกติกา และสอดแทรกการเรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาในทุกๆกิจกรรม</p> <p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี การมีระเบียบวินัยช่วยให้ห้องเรียนเป็นสถานที่ที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้และทำกิจกรรมต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ 2. พัฒนาความรับผิดชอบ เด็กจะได้เรียนรู้ที่จะรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองและตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการไม่ปฏิบัติตามกฎ 3. ส่งเสริมการเคารพผู้อื่น การปฏิบัติตามกฎกติกาช่วยให้เด็กเรียนรู้การเคารพสิทธิและความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

ตัวแปรตาม	กิจกรรมแนะแนวเทคนิคการเรียนรู้นอกห้องเรียน
<p>ทำงานกลุ่มในชั้นเรียน การเล่นเกมหรือกิจกรรมร่วมกันในช่วงพัก</p> <p>การเข้าห้องเรียนตรงเวลา การที่เด็กเข้าห้องเรียนตามเวลาที่กำหนด โดยไม่มาสายหรือหนีเรียน</p>	<p>4. เตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต การมีวินัยและการปฏิบัติตามกฎเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบและมีวินัยในการทำงานและการใช้ชีวิต</p> <p>5. ส่งเสริมความปลอดภัย การปฏิบัติตามกฎกติกาช่วยให้เด็กอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ทั้งในเรื่องของการเรียน การเล่น และการทำกิจกรรมต่างๆ</p>



ตัวอย่างกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมที่ 1 – 12

กิจกรรมที่ 1 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>ปฐมนิเทศ (Orientation)</p> <p>สถานที่ ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>1.สร้างความมีสัมพันธภาพที่ดี และทำความรู้จักคุ้นเคยกัน</p> <p>2.นักเรียนสามารถแนะนำตนเองอย่างสุภาพ และเป็นกันเอง ด้วยการยิ้ม พูดสวัสดี และคำแนะนำตัวสั้นๆ</p> <p>3.เพื่อเข้าใจ และปฏิบัติตามกฎ กติกาต่างๆในห้องกิจกรรมได้</p> <p>4.เพื่อแจ้งวัตถุประสงค์ ของกิจกรรมทั้ง 12 กิจกรรม</p> 	<p>1.เพลง พร้อมเครื่องเล่นเพลง</p> <p>1.1 ตัวอย่างการพูดแนะนำตัวเอง</p> <p>1.2 เพลง Hello (ใช้เปิดตอนส่งตุ๊กตา)</p> <p>2.ตุ๊กตาเต่า (หรือลูกบอล หมวก ตุ๊กตาอื่นก็ได้ ที่เด็กหยิบจับได้ถนัด ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป)</p> <p>3.กระดาษโน้ต และดินสอ</p> <p>4.กระดิ่งเตือนเริ่ม หรือหมดเวลา</p> 
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.นักเรียนและครูนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และแสดงตัวอย่าง วิธีการแนะนำตัวเอง เช่น “ฉันชื่อ ก็ อยู่ชั้นเรียน Y3J5 ฉันชอบ วาดรูป” เป็นต้น 2.ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถาม ก่อนเริ่มกิจกรรม 3.ครูเปิดเพลง และส่งตุ๊กตาให้นักเรียนที่อยู่ด้านขวา ส่งต่อไปยังเพื่อนที่นั่งถัดไป ด้านขวาไปเรื่อยๆ 4.ครูหยุดเพลงที่นักเรียนคนใด คนที่กำลังถือตุ๊กตาคือ นักเรียนคนนั้นจะต้องแนะนำตัวเอง ชื่อ ระดับชั้น และสิ่งที่ชอบ เช่น <i>อาหารที่ชอบ (อาจเปลี่ยนเป็นวิชาที่ชอบ สีที่ชอบหรือ เมืองที่ชอบได้ ต่างๆได้) มีเวลาให้นักเรียนแต่ละคนมีเวลาประมาณ 1 นาทีในการแนะนำตัวเอง</i> 5.เมื่อตุ๊กตาได้เวียนไปจนครบนักเรียนทุกคน และนักเรียนทุกคน ได้แนะนำตัวแล้ว ครูจะสุ่มเรียกนักเรียนทีละคนเพื่อให้บอกชื่อเพื่อนพร้อมชี้ตัว ด้วยการผายมือ ไปที่นักเรียนคนนั้น นักเรียนต้องระบุชื่อเพื่อน และสิ่งที่เพื่อนชอบ (ที่เพื่อนได้บอกไปตอนแนะนำตัว) ปฏิบัติเช่นนี้วนไป จนกระทั่งนักเรียนทุกคน ได้พูดถึงเพื่อนอย่างน้อย 3 คน 6.นักเรียนที่รายงาน ข้อมูลถูกต้อง และครบถ้วน จะได้ 1 เข้าพอยท์ * <i>หมายเหตุ</i> ตอนที่เพื่อนนักเรียนแนะนำตัว นักเรียนสามารถจดโน้ต เพื่อช่วยให้จำข้อมูลเพื่อนฯได้ 		

การประเมินผล

- นักเรียนสามารถร่วมปฏิบัติกิจกรรมและแนะนำตัวเองได้
- นักเรียนสามารถจำชื่อและแจ้งข้อมูลเพื่อนได้อย่างน้อย 3 คน

ผ่าน:

- ปฏิบัติตามได้ทั้งหมด

ไม่ผ่าน:

- จำชื่อเพื่อนไม่ได้เลย
- ไม่สามารถแนะนำตนเองได้

ภาคผนวกสื่อที่ใช้ในกิจกรรมที่ 1

1. ตัวอย่างคลิปการแนะนำตัว

<https://www.youtube.com/watch?v=2r2pYz3kD-k>


2. ตัวอย่างเพลงที่ใช้ตอนส่งตุ๊กตาไปรอบๆ

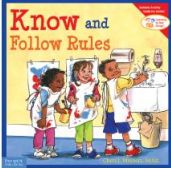
<https://www.youtube.com/watch?v=gghDRJVxFxU>

3. โปสเตอร์ภาพ จากเว็บไซต์ www.twinkl.co.uk

4. ตุ๊กตาขนาดพอเหมาะให้เด็กจับถือและส่งต่อให้เพื่อนได้สะดวก



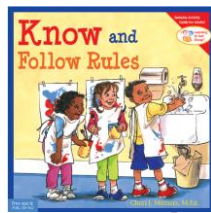
5.  กระดิ่งเตือนเพื่อเริ่มกิจกรรมและ หมดเวลา

กิจกรรมที่ 2 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>รู้จักและเข้าใจกฎกติกา (Know and Follow Rules)</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>เพื่อรู้จักและเข้าใจกฎกติกา</p> <ol style="list-style-type: none"> ตั้งใจฟังขณะที่ครูสอน มอง ฟัง ตั้งใจ ไม่วิ่งเล่นในห้อง Wellbeing Room มีมารยาทและเคารพสิทธิผู้อื่น ขออนุญาตแจ้งครูก่อนไปห้องน้ำหรือห้อง พยาบาล ไม่ตะโกนคุยกัน ใช้น้ำเสียงที่เหมาะสม เก็บของเข้าที่เมื่อใช้เสร็จแล้ว ดูแลสิ่งของของตนเอง และส่วนรวม 	 <ol style="list-style-type: none"> หนังสือเรื่อง Know and Follow Rule คอมพิวเตอร์หรือแล็ปท็อป และจอฉายภาพ วิดีโอลิงค์ Know and Follow rule story กระดาษ เอ3 และปากกา กระดิ่งเตือนเริ่ม หรือหมดเวลา
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนและครูนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ และกิจกรรม ใช้รูปภาพประกอบ เปิดคลิปวิดีโอ เรื่อง Know and Follow Rules (ดูภาคผนวกชื่อกิจกรรมที่ 1) เมื่อดูวิดีโอจบแล้ว พูดคุย ปรีกษา กับนักเรียนเรื่องกฎกติกา ให้นักเรียนเสนอ เสนอแนะแนวทางเรื่องกฎกติกา เช่น ไม่พูดแทรกเวลาผู้อื่นกำลังพูด ยกมือเมื่อต้องการพูดในขณะที่ผู้อื่นพูดอยู่ ตั้งใจฟังครู ไม่วิ่งเล่นในห้องเรียน มีมารยาทและเคารพสิทธิผู้อื่น ขออนุญาตครูก่อนไปห้องน้ำ ไม่ตะโกนคุยกัน เก็บของเข้าที่เมื่อใช้เสร็จแล้ว ดูแลสิ่งของของตนเองและของส่วนรวม สรุปกฎกติกาเป็นข้อๆที่ตกลงร่วมกันระหว่างทุกคนนักเรียนทุกคนและคุณครู เขียนลงบนกระดาษโพสเตอร์ติดไว้ในห้องกิจกรรม ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถาม <p>การประเมินผล</p> <p>ผ่าน</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ นักเรียนสามารถเสนอความคิดและพูดคุย เข้าใจเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกติกาได้ ○ สามารถปฏิบัติตามกฎกติกา ของกลุ่มได้ <p>ไม่ผ่าน นักเรียนไม่สามารถเสนอความคิด และไม่พูดคุยหรือปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเกี่ยวกับกฎกติกาต่างๆ</p>		

ภาคผนวกสื่อที่ใช้ในกิจกรรมที่ 2

1. คลิปวิดีโอ

[Know and Follow Rules By Cheri J. Meiners | Building Character Book For Kids \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

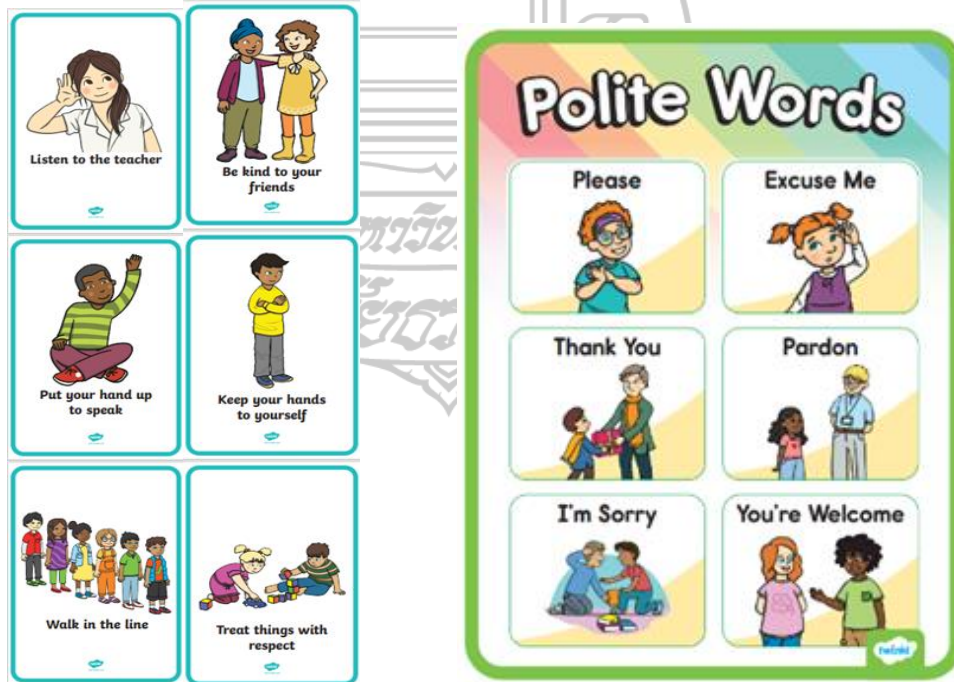


2. หนังสือเรื่อง Know and Follow Rules By Cheri J. Meiners



3. กระดาษขนาด A3 และปากกา

4. บัตรภาพ จากสื่อ www.twinkl.co.uk



กิจกรรมที่ 3 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>การฟังอย่างใส่ใจ</p> <p>Reflective listening</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>การมีปฏิสัมพันธ์ด้านการติดต่อสื่อสาร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.การฟังอย่างตั้งใจ ใส่ใจผู้พูด 2.ฝึกการสบตา พยักหน้า ยิ้ม 3.นักเรียนใกล้ชิดและรู้จักกันมากขึ้น จากการฟังที่ดี 	<p>อุปกรณ์ที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.นาฬิกาจับเวลา 2.วิดีโอลิงค์ Active Listening clip 3.แล็ปท็อป หรือคอมพิวเตอร์ และจอฉายภาพ เพื่อดูคลิป 4.กระดิ่งเตือนเริ่ม หรือหมดเวลา
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.นักเรียนและครูนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม 2.ครูอธิบาย และแสดงวิธีการฟังที่ดี มองหน้า สบตา พยักหน้า และยิ้มบ้างเป็นครั้งคราวอย่างเหมาะสม และไม่หัวเราะเยาะขณะที่เพื่อนพูด (ดูภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 1 ตัวอย่างในคลิปวิดีโอ) 3.ครูแนะนำข้อหัวที่อาจจะพูดคุยในกลุ่มได้ เช่น ตัวฉันมีจุดแข็ง ข้อดี และจุดที่ต้องปรับปรุงด้านใด เพื่อนๆของฉันคิดว่าฉัน เป็นคนแบบใด ตอนเจอครั้งแรก เช่น “ฉันเป็นคนมีมุทลกละโยะ ฉันมักจะ ทำให้เพื่อนๆหัวเราะ สนุกสนาน” ให้พูดและแบ่งปันในกลุ่ม ไม่หัวเราะเวลาเพื่อนพูดถึงข้อเสียของตนเอง ข้อนี้ให้ครูแสดงเป็นตัวอย่างก่อนให้นักเรียนคนแรกเริ่มพูด 4.เมื่ออธิบายให้นักเรียนทราบแล้ว ครูขออาสาสมัครนักเรียนที่ต้องการจะพูดคนแรก นักเรียนแต่ละคนมีเวลาพูด คนละ 3 นาที 5.ครูสังเกตสมาชิกผู้ฟังในกลุ่ม สังเกตทุกขณะการฟังที่ดี 6.ครูเตือนนักเรียนผู้พูด 3 วินาที ก่อนหมดเวลา 7.เมื่อนักเรียนพูดครบทุกคนแล้ว ครูถาม คำถาม เพื่อให้นักเรียน แบ่งปัน ความคิด เรื่องทักษะการฟังของเพื่อนแต่ละคน ในกลุ่ม 8.ครูสรุป และถามนักเรียนแต่ละคน เปิดโอกาสสนทนา ถึงความรู้สึก และข้อดีของการเป็นผู้ฟังที่ดี 9.เปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถามคนละหนึ่งคำถาม 10.ครูกล่าวสรุป และชมเชยนักเรียนที่ตั้งใจ อดทนฟังเวลาเพื่อนพูด ตลอดการสนทนา <p>การประเมินผล</p> <p>ผ่าน 0 นักเรียนตั้งใจฟัง อดทนรอ ไม่พูดแทรก แสดงภาษาท่าทางอย่างเหมาะสม</p> <p>ไม่ผ่าน ไม่สามารถตั้งใจฟัง ไม่อดทนรอ พูดแทรก แสดงภาษาท่าทางอย่างไม่เหมาะสม เช่น คอยกั้น หน้าไปทางอื่น หัวเราะเยาะเพื่อน</p>		

ภาคผนวกสื่อที่ใช้ในกิจกรรมที่ 3 การฟังอย่างใส่ใจ

1. คลิปวิดีโอ

[Active listening is a skill! Here's how it's done. | What's Your Story? | Heartlines \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)



2. นาฬิกาจับเวลา

3. แลปทอป หรือคอมพิวเตอร์ และจอฉายภาพ เพื่อดูคลิป

4. กระดาษโน้ต และดินสอ



5. กระดิ่งใช้เตือนเริ่มกิจกรรม และหมดเวลา

6. บัตรภาพตัวอย่างคำพูดที่แสดงมารยาท และความสุขภาพ



กิจกรรมที่ 4 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>ทักษะสื่อสารผ่านการสบตา</p> <p>Eye contact swap seat game</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>การมีปฏิสัมพันธ์ด้านการติดต่อสื่อสาร</p> <p>1. เพื่อฝึกทักษะการมองหน้า/ตา เวลาสื่อสาร เรียนรู้สื่อภาษาที่เหมาะสม</p> <p>2. เพื่อแสดงความสนใจและความเคารพ การสบตาช่วยแสดงให้เห็นว่าเราสนใจและใส่ใจในสิ่งที่อีกฝ่ายพูด ซึ่งเป็นการแสดงความเคารพ และให้ความสำคัญต่อการสนทนา</p> <p>3. อ่านอารมณ์และความรู้สึก การสบตาช่วยให้เราสามารถอ่านอารมณ์และความรู้สึกของอีกฝ่ายได้ดีขึ้น เช่น การอ่านภาษากายหรือการตีความอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ในดวงตา</p> <p>4. สร้างความเชื่อมโยง การสบตาช่วยสร้างความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างราบรื่นและมีความหมายมากขึ้น</p>	<p>1. กระดาษโน้ต และดินสอ</p> <p>2. คู่มือวิดีโอเริ่มหน้าที่ที่ 1.48 เกมส์สบตาแลกเปลี่ยน (Eye contact swap seat คู่มือหมวดสื่อกิจกรรมที่ 4)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=1Vtim5l6-8g</p> <p>3. กระดาษใช้เตือนเริ่ม และหมดเวลา</p>
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีการดำเนินการ</p> <p>1. นักเรียนและครูนั่งเป็นวงกลม ให่วงกลมกว้างกว่าปกติ เพื่อพื้นที่ให้นักเรียนมีพื้นที่เดินสวนกันในวงกลม สำหรับการสลับที่นั่งของนักเรียน</p> <p>2. ครูอธิบาย ให้นักเรียนทราบว่ากำลังจะเล่นเกมส์เพื่อฝึกฝนการสื่อสารทางสายตา อธิบายประโยชน์ของการสื่อสารทางอวัจนภาษาที่ดี มองหน้า สบตา ยิ้ม พยักหน้า</p> <p>3. เกมส์เริ่มโดยที่ครูขออาสาสมัคร 1 คนเพื่อเริ่มเล่นเกมส์ โดยนักเรียนคนหนึ่งจะมองหน้าเพื่อนคนหนึ่งในกลุ่ม และอาจจะยิ้มเบาๆ ให้เพื่อนคนนั้น โดยให้เพื่อนคนดังกล่าวรับรู้ได้ จากนั้น นักเรียนทั้งคู่ยืนขึ้น และบอกวันเกิดของตัวเอง</p>		

- 4.เมื่อนักเรียนทั้งคู่ยืนขึ้นและบอกวันเกิดตนเอง (อาจเปลี่ยนเป็นวิชาที่ตนเองชื่นชอบ หรือ เกมส์ที่ชื่นชอบก็ได้) เรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนทั้งคู่สลับเปลี่ยนที่นั่งกัน
 - 5.ครูทำเป็นตัวอย่างให้นักเรียนดูก่อน จนกว่านักเรียนจะเข้าใจวิธีการดำเนินกิจกรรม และเปิดโอกาสให้ถามคำถามในสิ่งที่ไม่เข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรม
 - 6.เมื่อนักเรียนพร้อมแล้ว ฝึกแบบข้อ 3 และ 4 จนนักเรียนได้มีส่วนร่วมครบทุกคน
 - 7.ฝึกซ้ำอีกหนึ่งรอบ (อาจจะเปลี่ยนหัวข้อที่พูด เช่น ชื่อสถานที่ท่องเที่ยวที่อยากไป) โดยรอบที่สองให้ครูจับเวลาเพื่อเพิ่มความเร็วและความสนุกสนาน
 - 8.นักเรียน 10 คน ใช้เวลา ไม่เกิน 30 นาที (สำหรับการเล่นสองรอบ)
 - 9.ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถาม และสรุปความถึงสิ่งที่นักเรียนฝึกปฏิบัติด้านการสื่อสารที่ดี
- การประเมินผล**
- ผ่าน
- นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนกิจกรรมได้ครบทุกข้อ เน้นการสบตาผู้ที่เรามีปฏิสัมพันธ์ด้วย ไม่ผ่าน
 - นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้ข้อใดข้อหนึ่ง

ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์ด้านการติดต่อสื่อสาร

- 1.ดูคลิปวิดีโอเริ่มนาทีที่ 1.48 https://www.youtube.com/watch?v=1Vtim5l6-8g_o
- 2.แลปทอป หรือคอมพิวเตอร์ และจอฉายภาพ เพื่อดูคลิป
- 3.กระดาษโน้ต และดินสอ
4. กระดิ่งใช้เตือนเริ่มกิจกรรม และหมดเวลา





- 5.บัตรภาพตัวอย่างคำพูดที่แสดงมารยาท และ
 ความสุภาพ



- 6.นาฬิกาจับเวลา



กิจกรรมที่ 5 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>สื่อสารสร้างสุข Joyful through Communication</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>การมีปฏิสัมพันธ์ด้านการ ติดต่อสื่อสาร</p> <p>การสื่อสารสร้างสุขมีบทบาทสำคัญใน การเสริมสร้างคุณภาพชีวิตและการ เรียนรู้ของนักเรียนให้เป็นไปใน ทิศทางที่ดีและสร้างความสุขทั้งใน ชีวิตประจำวันและในระยะยาว</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารที่ดี ทักทาย สบตา ยิ้ม พยักหน้า น้ำเสียง 2. สร้างความรู้สึกยินดีและเป็นมิตร การทักทายที่ดีช่วยให้ผู้รับรู้สึกยินดี และได้รับการต้อนรับอย่างอบอุ่น 3. การส่งเสริมความภาคภูมิใจใน ตนเอง เพื่อให้นักเรียนรู้สึกมีคุณค่า และมั่นใจในตัวเอง เช่น การให้คำ ชมเชยเมื่อทำสิ่งดีๆ การยอมรับ ความสามารถเฉพาะตัวของแต่ละคน 4. การสร้างความสัมพันธ์ที่ดี เพื่อให้ นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม หรือสังคม เช่น การสื่อสารที่เป็นมิตร การสนับสนุนกันและกันในกลุ่มเพื่อน หรือครู 5. การลดความเครียดและความกังวล เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถรับมือกับ ความเครียดและความกังวลใน ชีวิตประจำวัน เช่น การพูดคุยเพื่อให้ กำลังใจ การสร้างสภาพแวดล้อมที่ ปลอดภัยและสนับสนุน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. บัตรภาพพร้อมคำถาม ต่างๆ ดู เอกสารไฟล์สื่อกิจกรรมใน (ภาคผนวกกิจกรรมที่ 5) 2. บัตรตัวอย่างคำทักทาย และ คำพูดแสดง มารยาทสังคม 3. กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมด เวลา  

วิธีดำเนินการ และการประเมินผล

วิธีดำเนินการ

1. นักเรียนและครูนั่งเป็นวงกลม ครูเตรียมบัตรภาพคำถาม (ตามรูปภาพผนวกกิจกรรมที่ 5)
2. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบว่ากำลังจะฝึกกิจกรรม เพื่อฝึกฝนการสื่อสารที่ดี อธิบายประโยชน์ของการสื่อสารทางอวัจนภาษา และวัจนภาษาที่ดี ทักทาย มองหน้า สบตา ยิ้ม พยักหน้า
3. ครูแสดงเป็นตัวอย่างให้นักเรียนดู ทียบบัตรภาพสถานการณ์กล่าวคำทักทาย ยิ้มและสบตาผู้ฟัง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำถามจากบัตรภาพ (ดูเอกสารแนบภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 5) การพูดขอบคุณ เมื่อจบการสนทนา ครูแสดงให้นักเรียนดูก่อน จนกว่านักเรียนจะเข้าใจวิธีการทำกิจกรรม
4. ครูบอกให้นักเรียนทียบบัตรภาพคำถามคนละ 3 ใบ
5. ครูขออาสาสมัครเพื่อเริ่มกิจกรรม นักเรียนใช้บัตรภาพ 1 ภาพ ต่อการสนทนากับเพื่อน 1 คน เป็นตัวอย่าง
6. นักเรียนเริ่มทำกิจกรรม โดยที่นักเรียนต้องจับคู่สนทนาเอง
7. ครูให้สัญญาณสิ้นสุดหลังจากรู้สึกเห็นว่านักเรียนถาม-ตอบ คำถามข้อแรกของแต่ละคนเสร็จแล้ว (ใช้เวลาประมาณ 3 นาที) และครูบอกให้นักเรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถาม เป็นผู้ตอบคำถามบ้าง (ใช้เวลาประมาณ 3 นาที)
8. ครูให้สัญญาณสิ้นสุดอีกรอบ เพื่อให้นักเรียนเปลี่ยนคู่สนทนา โดยจะต้องใช้บัตรภาพคำถามที่ไม่ซ้ำกันกับก่อนหน้านี้ที่ใช้ไปแล้ว
9. นักเรียนแต่ละคู่สนทนาจะใช้เวลาประมาณ 6 นาที (นักเรียนและครูดำเนินกิจกรรมตามข้อ 6-7-8 จนกระทั่งนักเรียนแต่ละคนได้สนทนาทั้งเป็นผู้ถามและตอบ ครบ 3 รอบ)
10. เมื่อนักเรียนมีส่วนร่วมครบแล้ว ครูเรียกนักเรียนมานั่งเป็นวงกลม เพื่อสรุป
11. ครูถามคำถามเกี่ยวกับวิธีการสื่อสารที่ดี และไม่ดี เปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนแสดงความคิดเห็นและถามคำถาม
12. ครูกล่าวสรุป กล่าวถึงประโยชน์ และชมเชยการสื่อสารด้านดีของนักเรียนแต่ละคน

การประเมินผล


ผ่าน

- นักเรียนสามารถ ทักทาย และสื่อสาร ถามคำถามและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับคำถามสถานการณ์ในบัตรภาพ นักเรียนถามคำถาม ปฏิบัติตามกฎกติกา ของกิจกรรม มองหน้า สบตา พูดคุยสนทนากับเพื่อนร่วมกลุ่มอย่างเหมาะสม
- นักเรียนไม่แย่ง/ขัดจังหวะเวลาที่เพื่อนกำลังพูด และนักเรียนตั้งใจฟังเวลาคู่สนทนาพูดอย่างใส่ใจ

ไม่ผ่าน

- นักเรียนไม่มีส่วนร่วม หรือไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ และไม่ปฏิบัติตามกิจกรรมกลุ่ม

ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 5 สื่อสารสร้างสรรค์


1. กระดาษโน้ต และดินสอ
2. กระดาษใช้เตือนเริ่มกิจกรรม และหมดเวลา 
3. บัตรภาพตัวอย่างคำพูดที่แสดงมารยาท และความสุขภาพ
4. บัตรภาพพร้อมคำถาม ต่างๆ ใช้สื่อจากเว็บไซต์ www.twinkl.com



<p>Have a conversation about... the qualities you look for in a friend.</p> 	<p>Have a conversation about... your favourite sport to play.</p> 	<p>Have a conversation about... how many friends you have.</p> 	<p>Have a conversation about... the people you live with.</p> 
<p>Have a conversation about... some responsibilities you have at the moment.</p> 	<p>Have a conversation about... what love means to you.</p> 	<p>Have a conversation about... your happiest memory.</p> 	<p>Have a conversation about... your unhappiest memory.</p> 
<p>Have a conversation about... what would happen if you won the lottery.</p> 	<p>Have a conversation about... something you are scared of.</p> 	<p>Have a conversation about... someone special in your life.</p> 	<p>Have a conversation about... who you would like to hug right now.</p> 
<p>Have a conversation about... your favourite ice-cream flavour.</p> 	<p>Have a conversation about... which three wishes you would choose.</p> 	<p>Have a conversation about... one thing you love about yourself.</p> 	<p>Have a conversation about... one thing you would change about your life.</p> 

ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 5 สื่อสารสร้างสรรค์

<p>Have a conversation about...</p> <p>who you would take with you on a spaceship to the moon.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>something that is worrying you.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>what you are good at.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>what you want to be when you are older.</p> 
<p>Have a conversation about...</p> <p>something you wish you had not done.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>which superpower you would choose.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>your favourite holiday destination.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>your favourite famous person.</p> 
<p>Have a conversation about...</p> <p>where you would like to live, if you could live anywhere in the world.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>a time a friend let you down.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>something you would like to learn to do.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>something you have taught someone else to do.</p> 
<p>Have a conversation about...</p> <p>who you see as your role model.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>the best things about your family.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>which animal you would like to be.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>your earliest memory.</p> 
<p>Have a conversation about...</p> <p>what your bedroom looks like.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>the best present you have ever received.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>your siblings, or being an only child.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>your favourite TV show.</p> 
<p>Have a conversation about...</p> <p>the best present you ever gave to someone.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>your favourite season.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>what you do in the summer holidays.</p> 	<p>Have a conversation about...</p> <p>a time you felt sad.</p> 

กิจกรรมที่ 6 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้ / วิธีการ ดำเนินการ
<p>รู้จักอารมณ์ (Understanding Emotions)</p> <p>การเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก จิตใจของตนเองและผู้อื่น</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p> 	<p>การตระหนักรู้อารมณ์ตนเองและผู้อื่น</p> <p>1. การรู้เท่าทันอารมณ์ช่วยให้เราควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างมีสติและมีประสิทธิภาพ</p> <p>2. การเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่นช่วยให้เราสามารถสื่อสารและตอบสนองได้อย่างเหมาะสมและมีความหมาย</p> <p>3. การตระหนักรู้อารมณ์ของผู้อื่นช่วยให้เราเข้าใจและเชื่อมโยงกับความรู้สึกของพวกเขาได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานของการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี</p>	<p>อุปกรณ์ที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> กระดาษสีขาวขนาด เอ3 ปากกาไวท์บอร์ดที่ลบได้ เรื่องราวคลิปวิดีโอตัวอย่าง <ul style="list-style-type: none"> ○ Inside out feelings ○ 42 Feelings and Emotions Vocabulary Words for Kids - Learn Emotion and Feeling Adjectives (youtube.com) ○ Spot of feelings บัตรภาพอารมณ์ต่างๆ (ตามรูปภาคผนวก ง) ชุดเกมส์ Feeling Bingo Cards (ตามรูปภาคผนวก กิจกรรมที่ 6) กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมดเวลา <p>เลือกคลิปใดก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสมของกลุ่มนักเรียน</p> <p>7. แลปทอป หรือคอมพิวเตอร์ และจอฉายภาพ เพื่อดูคลิป</p>
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนและครูนั่งเป็นวงกลม ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนชมวิดีโอที่สั้นประมาณ 4 นาที จบแล้วชวนนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับความรู้สึกต่างๆ ที่ได้ดูในคลิป 		

- 3.ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกอารมณ์ความรู้สึกที่นักเรียนได้เห็น รู้จัก โดยครูเขียนความรู้สึกที่นักเรียนแบ่งปันเหล่านั้นบนกระดาน เอ3
- 4.ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆเหล่านั้นที่ครูเขียนความคิดเห็นของนักเรียนลงในกระดานเอ 3 พร้อมแสดงบัตรภาพอารมณ์ (ตามรูปภาพผนวกสื่อกิจกรรม ที่ 6)
- 5.ครูสุ่มเลือกนักเรียนให้พูดชื่ออารมณ์ แต่ละอารมณ์บนบัตรภาพ ที่ครูหยิบขึ้นมา โดยกำหนดให้มีภาพอารมณ์พื้นฐานดังนี้ มีความสุข โกรธ เสียใจ กลัว ตื่นเต้น กังวล เจ็บป่วย ตกใจ ประหลาดใจ พร้อมให้แสดงท่าทางตามอารมณ์เหล่านั้น
- 6.ครูถามนักเรียนในกลุ่มว่า นักเรียนเห็นอะไรบนสีหน้า ท่าทาง ของเพื่อนที่กำลังแสดง เช่น คิ้วขมวด ไหล่ห่อ คอดก
- 7.ครูขออาสาสมัครคนถัดไปเพื่อแสดงอารมณ์อื่นๆ ตาม ข้อ 5 จน นักเรียนได้ฝึกครบทุกคน
- 8.ครูสรุป โดยกล่าวถึงอารมณ์พื้นฐานต่างๆ และอารมณ์ที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นออกมา
- 9.หลังจากนั้นครูนำให้นักเรียนเล่นเกม Feelings Bingo โดยครูแจก Feeling Bingo cards (ตามรูปภาพผนวก สื่อกิจกรรม ที่ 6) ให้นักเรียนจับคู่ 2 คน ต่อ Feelings Bingo Card 1 ใบ (นักเรียน 10 คน ใช้ Feeling Bingo Card 5 ใบ)
- 10.ครูและนักเรียนกลับมานั่งเป็นวงกลม นักเรียนนั่งกับคู่ของตนเอง จากนั้นครูเปิดบัตรภาพอารมณ์ (ภาพภาพผนวก สื่อกิจกรรม ที่ 6) ทีละภาพที่คว่ำหน้าอยู่ตรงกลางวง โดยให้นักเรียนเป็นคนพูดชื่ออารมณ์บนภาพว่าเป็นอารมณ์อะไร นักเรียนจะต้องพูดชื่ออารมณ์บนภาพนั้น หากนักเรียนคู่ใดมีภาพนั้นอยู่บนบัตร Feeling Bingo Card ของตนเอง นักเรียนคู่นั้นก็ใช้ปากกาไวท์บอร์ดขีดค่าไปที่ภาพนั้น
- 11.เล่นตามขั้นตอน ข้อ 9 เพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับการพูดชื่ออารมณ์ต่างๆ
- 12.เมื่อนักเรียนขีดค่าบน Feeling Bingo cards ของคู่ตนเองได้ถึง 3 ภาพแล้ว หมายความว่า “BINGO” นักเรียนคู่นั้นจะได้ 1 แฮ้าพอยท์ (House Point)

การประเมินผล


ผ่าน

- นักเรียนสามารถเสนอความคิด แสดงอารมณ์ และพูดคุยเกี่ยวกับอารมณ์ต่างๆได้
- นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาของกิจกรรมได้

ไม่ผ่าน

- นักเรียนไม่สามารถเสนอความคิด และไม่พูดคุยหรือปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเกี่ยวกับอารมณ์ด้านต่างๆ
- นักเรียนไม่สามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกาการระหว่างร่วมกิจกรรมได้

ภาคผนวก สื่อกิจกรรมที่ 6 การตระหนักรู้อารมณ์ตนเองและผู้อื่น

1. กระดาษสีขาขนาด เอ3
2. ปากกาไวท์บอร์ดที่ลบได้ 6 แท่ง พร้อมแปลงลบ
3. แลปทอป หรือคอมพิวเตอร์ และจอฉายภาพ เพื่อดูคลิป
4. กระดาษโน้ต และดินสอ
5. กระดิ่งใช้เตือนเริ่มกิจกรรม และหมดเวลา 
6. เรื่องราวในวิดีโอลิงค์
 - [Inside Out: Guessing the feelings. \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)
 - [42 Feelings and Emotions Vocabulary Words for Kids - Learn Emotion and Feeling Adjectives \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)
 - [Kids Feelings and Emotions SONG Animation with A Little SPOT \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

















7. บัตรภาพความรู้สึกต่างๆ ใช้สื่อจากเว็บไซต์ www.twinkl.com
8. เกมสื่บิงโกความรู้สึก (Feelings Bingo Card) ครูแจกให้นักเรียนแต่ละคู่ 1 ใบ ต่อนักเรียน 2 คน

ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 6 การตระหนักรู้อารมณ์ตนเองและผู้อื่น


- มุขการที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ ออกมาอย่างชัดเจน

Feelings Bingo

 hot	<input type="checkbox"/>	 scared	<input type="checkbox"/>
 worried	<input type="checkbox"/>	 upset	<input type="checkbox"/>
 confused	<input type="checkbox"/>	 sad	<input type="checkbox"/>
 nervous	<input type="checkbox"/>	 happy	<input type="checkbox"/>
 tired	<input type="checkbox"/>	 angry	<input type="checkbox"/>
 excited	<input type="checkbox"/>	 embarrassed	<input type="checkbox"/>
 surprised	<input type="checkbox"/>	 cold	<input type="checkbox"/>

ภาพประกอบ © มุขการที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ
 ๑๐๒๐๐ www.twinkl.com

 scared	 hot	 upset	 confused	 tired	 scared
 worried	 sad	 happy	 excited	 surprised	 angry
 sad	 upset	 tired	 tired	 hot	 angry
 happy	 embarrassed	 worried	 cold	 upset	 happy
 hot	 tired	 confused	 happy	 cold	 sad
 excited	 surprised	 angry	 embarrassed	 tired	 nervous

กิจกรรมที่ 7 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>เกมส์จับคู่รู้จักอารมณ์ (Emotions Memory game)</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>เพื่อการตระหนักรู้ทั้งอารมณ์ทั้งด้านบวกและด้านลบ</p> <p>1.เพิ่มความตระหนักรู้ ด้านอารมณ์ ทั้งด้านบวกและด้านลบ ช่วยให้เราที่มีความตระหนักรู้ทางอารมณ์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์</p> <p>2.เพื่อพัฒนาทักษะการจัดการอารมณ์ ให้นักเรียนสามารถระบุและจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การรู้จักวิธีสงบสติอารมณ์เมื่อโกรธ หรือวิธีการแสดงออกเมื่อมีความสุข</p> <p>3.การพัฒนาทักษะการสื่อสาร เพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้ชัดเจนและตรงไปตรงมา ซึ่งจะช่วยในการสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับผู้อื่น</p> <p>4.การเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจและแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น การรู้จักอารมณ์ของตนเองจะช่วยให้เด็กสามารถรับรู้และตอบสนองต่ออารมณ์ของผู้อื่นได้ดีขึ้น</p>	<p>1.บัตรภาพ อารมณ์ต่าง 2 ชุด ที่มีอารมณ์ชุดเดียวกัน</p> <p>2.กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมดเวลา </p>

	<p>5.การป้องกันและลดปัญหาพฤติกรรม เพื่อให้เด็กสามารถระบุนสาเหตุของอารมณ์ที่ไม่ดีและหาวิธีการจัดการกับมัน ซึ่งจะช่วยลดปัญหาพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น การระเบิดอารมณ์หรือการแสดงออกที่ไม่เหมาะสม</p>	
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ครูและนักเรียนนั่งเป็นวงกลม 2.ครูนำบัตรภาพ 2 ชุด เกลี้ยให้กระจายวางไว้กลางวงให้นักเรียนเห็นชัดเจนและนักเรียนพูดชื่ออารมณ์ต่างๆที่ตนเห็นในบัตรภาพ 3.เมื่อครูสังเกตเห็นว่านักเรียนจำภาพอารมณ์ต่างได้แล้ว ครูนำบัตรภาพต่างๆคว่ำหน้าลง ไว้ตรงตำแหน่งเดิม 4.ครูสุ่มเลือกนักเรียนหนึ่งคน เพื่อเปิดบัตรภาพ 2 ใบที่ตรงกลางวง เปิดจับคู่เพื่อหาอารมณ์ที่เหมือนกัน เล่นเหมือนเกมมัวร์เกมส์ Memory game 5.เมื่อนักเรียนเปิดบัตรภาพแบบที่เป็นคู่อารมณ์เดียวกันได้ นักเรียนต้องบอกชื่ออารมณ์ นั้นๆ ถ้านักเรียนทำได้ถูกต้องนักเรียนสามารถสะสมบัตรภาพไว้กับตัวเองได้ เพื่อเป็นแต้มสะสมไว้ และเลือกเพื่อนคนต่อไปเปิดภาพต่อ 6.แต่ถ้านักเรียนเปิดภาพมาแล้ว ภาพไม่ได้จับคู่เป็นอารมณ์เดียวกัน นักเรียนจะต้องวางบัตรภาพพร้อมคว่ำหน้าลงตรงตำแหน่งเดิม และเลือกเพื่อนคนต่อไปเพื่อเปิดภาพต่อ 7.ดำเนินกิจกรรมตามข้อ 5 และข้อ 6 จนกระทั่งนักเรียนได้ร่วมกิจกรรมครบทุกคน และรูปภาพตรงกลางวงหมด 8.ครูให้นักเรียนแต่ละคน พูด คย ถึงความรู้สึก ที่ตัวเองจับได้ 9.นักเรียนที่จับภาพคู่อารมณ์ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ และเก็บรวบรวม บัตรภาพต่างๆที่เพื่อนๆเปิดได้นำมารวมกันตรงกลางวง คว่ำหน้าลง และเล่นต่ออีก 1 รอบ 10.เมื่อเล่นครบ 2 รอบแล้ว 11.ครูอธิบายเรื่องอารมณ์ด้านลบ และอารมณ์ด้านบวก เมื่อครูอธิบายเสร็จแล้ว 12.ให้นักเรียนช่วยกันแบ่งบัตรภาพเป็น 2 กอง คือภาพอารมณ์ด้านบวก และอารมณ์ด้านลบ 13.นักเรียนและครูพูดคุยสนทนาเกี่ยวกับ อารมณ์ด้านบวกและลบ รวมถึงสรุปให้นักเรียนทราบว่า เป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่จะรับรู้ถึงทุกอารมณ์ ไม่ว่าจะอารมณ์ด้านบวก หรือลบ 14.เปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถามก่อนจบกิจกรรม 		

การประเมินผล**ผ่าน**


- นักเรียนสามารถระบุอารมณ์ต่างๆได้อย่างถูกต้อง
- นักเรียนสามารถระบุแยกกลุ่มอารมณ์ด้านลบ และบวกได้อย่างถูกต้อง
- นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกา ของกลุ่มได้

ไม่ผ่าน

- นักเรียนไม่สามารถระบุอารมณ์ต่างๆตามบัตรภาพได้
- นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติตามกติกา ของกลุ่มได้

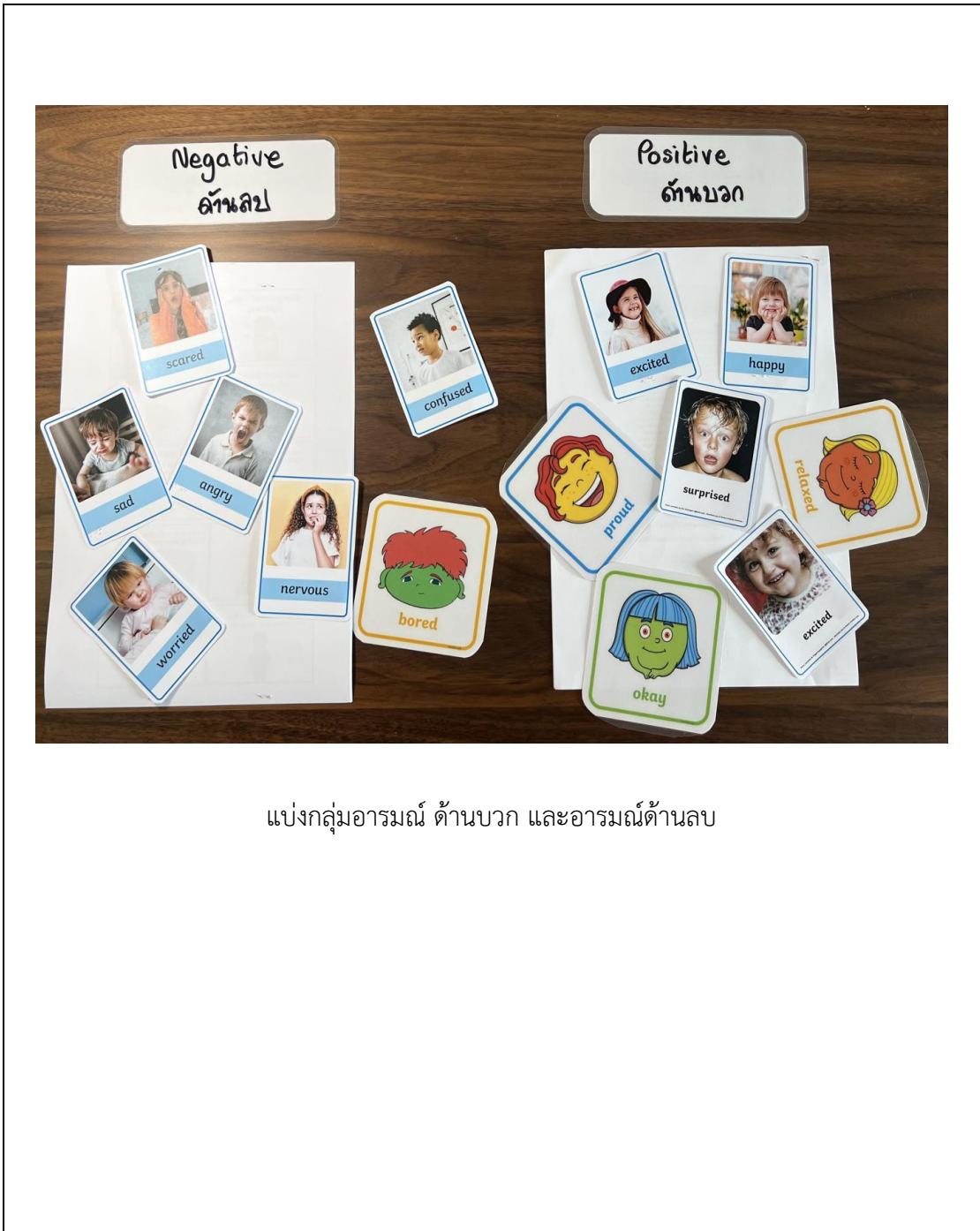
นักเรียนไม่ร่วมกิจกรรม หรือแยกตัว

ภาคผนวก สื่อกิจกรรมที่ 7 การตระหนักรู้ทั้งอารมณ์ทั้งด้านบวกและด้านลบ



1. บัตรภาพ อารมณ์ต่าง 2 ชุด ที่มีอารมณ์ชุดเดียวกัน ใช้สื่อจากเว็บไซต์ www.twinkl.com
2. กระดาษไนต์ และดินสอ
3. กระดิ่งใช้เตือนเริ่มกิจกรรม และหมดเวลา 



เปิดให้เจอภาพอารมณ์ที่เหมือนกัน (Emotions Matching game)



แบ่งกลุ่มอารมณ์ ด้านบวก และอารมณ์ด้านลบ

กิจกรรมที่ 8 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>รับรู้ความรู้สึกจากภาษากาย Emotions Guessing Game</p>  <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>การตระหนักรู้ด้านอารมณ์และ การเข้าใจภาษากาย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เรียนรู้อารมณ์จากสีหน้า และ สายตา ภาษากาย 2. การเข้าใจและตอบสนองต่อ ผู้อื่นได้ดีขึ้น การรับรู้ความรู้สึก จากภาษากายช่วยให้เราสามารถ เข้าใจความรู้สึกที่แท้จริงของ ผู้อื่นได้ ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความทุกข์ ความโกรธ หรือความ กังวล ซึ่งช่วยให้เราสามารถ ตอบสนองอย่างเหมาะสมและ สร้างความสัมพันธ์ที่ดี 3. ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การ สื่อสารไม่ใช่เพียงการใช้คำพูด แต่ภาษากายก็มีบทบาทสำคัญ การรับรู้ภาษากายช่วยให้เรา สื่อสารได้ครบถ้วนและมี ประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึง เข้าใจเนื้อหาที่ผู้อื่นต้องการ สื่อสารได้ดียิ่งขึ้น 4. การสร้างความเข้าใจและ ความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การที่ เราสามารถรับรู้และเข้าใจ ความรู้สึกของผู้อื่นจากภาษากาย จะช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่แน่น แฟ้นและมีความเข้าใจกันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในครอบครัว ในที่ ทำงาน หรือในสังคมทั่วไป 	<ol style="list-style-type: none"> 1. บัตรภาพอารมณ์ต่างๆ (ดูภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 8) 2. สายคาดหัว 3. กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมด เวลา 

วิธีดำเนินการ และการประเมินผล

วิธีดำเนินการ

1. ครูและนักเรียนนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายกิจกรรมและแจ้งวัตถุประสงค์ประสงค์
2. ให้นักเรียนสวมที่คาดหัวไว้บนหัว โดยไม่มีบัตรภาพ
3. ครูนำบัตรภาพ และเดินเห็นบัตรภาพไว้ที่คาดหัวของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะไม่ทราบว่าเป็นรูปภาพอารมณ์บนหัวของตัวเองเป็นรูปอารมณ์อะไร แต่นักเรียนจะเห็นของเพื่อน
4. ครูแจ้งนักเรียนก่อนเริ่มกิจกรรม ว่าในขณะที่รอถึงคิวตนเอง ไม่ให้บอกใบ้เพื่อนขณะที่เพื่อนกำลังมีการทายกัน
5. ครูสุ่มเลือกนักเรียนหนึ่งคู่ เพื่อให้ทายอารมณ์ของคู่ของตนเอง โดยให้คู่แสดงสีหน้าอารมณ์ ตามบัตรภาพที่อยู่บนหัวของเพื่อนที่เล่นคู่ด้วย อีกคนหนึ่ง อาจจะอธิบายด้วยว่าเราสามารถรู้สึกแบบนั้นตอนไหนได้บ้างโดยห้ามพูดชื่อความรู้สึกนั้นออกมา เช่น ตอนที่ครูชมว่าอ่านหนังสือเก่ง (รู้สึกภูมิใจ)
6. เมื่อเพื่อนทายถูกให้สลับกันทายภาพอารมณ์บนหัวเพื่อนที่ได้จับคู่
7. ในกรณีที่ทายไม่ถูก ให้นักเรียนคนที่ทายไม่ถูก เลือกเพื่อนคนต่อไป (ส่วนคนที่ทายถูก ให้หยิบบัตรภาพที่อยู่บนหัวมาดู)
8. เมื่อทั้งคู่ทายถูกแล้วให้นั่งลง
9. ครูเลือกคู่ต่อไป ให้ทำตาม ขั้นตอน ข้อ 6 7 และ 8 จนครบทุกคน
10. เล่นเกมส์เดิมอีก 1 รอบ

การประเมินผล

ผ่าน

- นักเรียนสามารถแสดงสีหน้าอารมณ์ได้
- นักเรียนสามารถระบุอารมณ์ที่เพื่อนแสดงได้
- นักเรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมตลอดช่วงเวลา
- นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาของกิจกรรม ได้

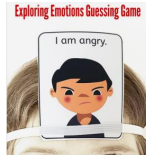
ไม่ผ่าน

- นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติตาม กิจกรรมข้อหนึ่ง ข้อใดได้

ข้อสังเกต: ถ้าพื้นที่ปฏิบัติกิจกรรมมีกระจก ควรเอาผ้าหรือกระดาษปิดไว้เพื่อไม่ให้นักเรียนเห็นรูปภาพบนศรีษะของตัวเอง

ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 8 การตระหนักรู้ด้านอารมณ์และการเข้าใจภาษากาย

รับรู้ความรู้สึกจากภาษากาย (Emotions Guessing Game)



1. บัตรภาพอารมณ์ต่างๆ ใช้สื่อจากเว็บไซต์ <https://childhood101.com/which-emotion-am-i-exploring-emotions-guessing-game/>
2. สายคาดหัว
3. แลปท็อป และจอฉายภาพ
4. ตัวอย่างการเล่นเกมส์ในคลิปตามลิงค์ <https://www.youtube.com/watch?v=ZXs1-JU7VBg>
5. กระดาดชไนต์ และดินสอ

6. กระดิ่งใช้เตือนเริ่มกิจกรรม และหมดเวลา



บัตรภาพที่ร้อยเข้ากับสายคาดหัว

กิจกรรมที่ 9 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>รู้จักและควบคุมอารมณ์ (Emotion management)</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>การตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์</p> <p>1.เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุและจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>2.เรียนรู้วิธีต่างๆ ในควบคุมอารมณ์ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ครู และครอบครัว การไม่ระเบิดอารมณ์ช่วยลดความขัดแย้งและการทะเลาะวิวาท</p>	<p>1. คอมพิวเตอร์หรือแล็ปท็อป และจอแสดงภาพ</p> <p>2. ลิงค์ของคลิปวิดีโอที่จะเปิดให้นักเรียนดู (เลือกคลิปใดก็ได้ด้านล่าง)</p> <p>Anger Management for Kids! (youtube.com)</p> <p>Story Time with Lynn "A Little Spot of Anger" By Diane Alber (youtube.com)</p> <p>3. ใบงานกิจกรรม (ดูภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 9) Negative and positive coping skills</p> <p>4. ดินสอ</p> <p>5. นาฬิกาจับเวลา</p> <p>6. กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมดเวลา</p> <p>แล็ปท็อป หรือคอมพิวเตอร์ และจอฉายภาพ เพื่อดูคลิป</p>
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีดำเนินการ</p> <p>1.ครูและนักเรียนนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายให้นักเรียนทราบว่าวันนี้จะเรียนเรื่องความโกรธ และผลกระทบของมัน</p> <p>2.ครูเปิดคลิปวิดีโอให้นักเรียนดู</p> <p>3.หลังจากดูคลิปจบแล้ว ครูและนักเรียน พูดคุยปรึกษาหารือเกี่ยวกับความรู้สึกโกรธและผลกระทบของมัน</p> <p>4.พูดคุยปรึกษากับนักเรียนถึง วิธีรับมือกับอารมณ์โกรธ และวิธีรับมือกับพฤติกรรมการแสดงออกของตนเองเวลาโกรธให้เหมาะสม</p>		

5. ครูยกตัวอย่างจากสื่อรูปภาพ และวิธีรับมือกับอารมณ์โกรธ เมื่อครูเห็นว่านักเรียนเข้าใจแล้ว (ใช้สื่อจากภาคผนวกกิจกรรมที่ 8)

6. ครูแจกใบงานกิจกรรมให้นักเรียนทำ แยกแยะวิธีรับมือความโกรธด้านบวกและด้านลบ นักเรียนอาจเสนอความคิดเพิ่มเติมวิธีรับมือกับอารมณ์โกรธของตนเองได้

การประเมินผล

ผ่าน

- นักเรียนสามารถแยกแยะได้ถึง วิธีการรับมือกับความโกรธ ด้านบวกและด้านลบ
- นักเรียนตระหนักรู้ และแบ่งปันประสบการณ์ได้ว่า การรับมือกับอารมณ์โกรธโดยวิธีด้านลบ อาจส่งผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น

ไม่ผ่าน

- นักเรียนไม่สามารถแยกแยะวิธีการรับมือกับความโกรธที่เหมาะสมได้

นักเรียนไม่ร่วมกิจกรรม และทำกิจกรรมในใบงานไม่เสร็จ

ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 9 การตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์

1. แลปทอป หรือคอมพิวเตอร์ และจอฉายภาพ เพื่อดูคลิป

2. ลิงค์ของคลิปวิดีโอที่จะเปิดให้นักเรียนดู (เลือกคลิปใดก็ได้ด้านล่าง)

[Anger Management for Kids! \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

[Story Time with Lynn "A Little Spot of Anger" By](https://www.youtube.com/watch?v=...)

[Diane Alber \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

3. ใบงานกิจกรรม Negative and positive coping skills ใช้สื่อจากเว็บไซต์

www.twinkl.com

4. ดินสอ

5. นาฬิกา

จับเวลา



6. กระดิ่ง

ใช้เตือน

เริ่ม

และ

หมด

เวลา



When I'm angry, I can...		It's okay to be angry.		



ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 9 การตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์

What Are Positive and Negative Coping Skills?

Read the following statements and decide whether you think they are positive ways of coping with a difficult situation or not. Cut out and stick each statement into one of the columns.



What Are Positive and Negative Coping Skills?

Think of your own ideas for positive coping skills and negative coping skills and add them to the thought bubbles.




Positive Coping Skills Ideas

Negative Coping Skills Ideas









ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 9 การตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์

When I feel too angry

	take five deep breaths
	say how I feel in calm words
	have a drink of water
	go for a walk
	take a break in a quiet place
	use a fidget or calm down jar

When I feel too sad


	take five deep breaths
	say how I feel in calm words
	take a break in a quiet place
	read or listen to a story
	cuddle a stuffed toy
	blow bubbles

When I feel too worried

	take five deep breaths
	say how I feel in calm words
	have a drink of water
	go for a walk
	take a break in a quiet place
	blow bubbles

Positive Coping Skills

Negative Coping Skills

กิจกรรมที่ 10 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้
<p>หยุดได้ คิดดี มีปัญญา (Stop and Think)</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing Room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>เพื่อการตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์โกรธ</p> <p>1.เรียนรู้วิธีรับมือกับอารมณ์โกรธของตนเอง</p> <p>2.เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะสามารถหยุดพฤติกรรมหรือความคิดที่ไม่ดี และใช้สติในการควบคุมตนเอง</p> <p>3.เพื่อส่งเสริมให้คิดในทางที่ดี คิดเชิงสร้างสรรค์และมองโลกในแง่บวก (การคิดดีจะนำไปสู่การกระทำที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น)</p> <p>การหยุดและคิดให้ดีก่อนจะกระทำช่วยให้สามารถตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และใช้ปัญญาในการแก้ปัญหา ไม่ว่าจะ เป็นปัญหาในชีวิตประจำวันหรือปัญหาที่ซับซ้อน(การหยุดคิดและไตร่ตรองก่อนทำช่วยเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรมในตนเอง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเป็นคนดีในสังคม)</p> <p>การมีสติและใช้ปัญญาในการตัดสินใจ (ช่วยให้บุคคลมีทักษะในการแก้ปัญหาที่ดีขึ้น สามารถหาวิธีแก้ปัญหายังมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์)</p> <p>การคิดดีและใช้ปัญญาในการกระทำช่วยลดความขัดแย้งและเพิ่มความเข้าใจระหว่างบุคคล (ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีและมีความสุขในสังคม)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแล็ปท็อป และจอฉายภาพ 2. คลิปวิดีโอ Stop and Think Song Cosmic Kids (app preview) (youtube.com) 3. กระดาษไนต์ ดินสอ 4. กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมดเวลา 

วิธีดำเนินการ และการประเมินผล

วิธีดำเนินการ

1. ครูและนักเรียนนั่งเป็นวงกลม ครูอธิบายให้นักเรียนทราบว่าวันนี้จะพูดคุยปรึกษาเรื่องการรับมือกับพฤติกรรมของตนเอง เมื่อมีอาการโกรธ และผลลัพธ์ของพฤติกรรมที่ต่อเนื่องมาจากอารมณ์ด้านลบ
2. ครูอธิบายพร้อมคลิป พูดคุยปรึกษาถึงวิธีการรับมือที่ดี และวิธีการรับมือที่ไม่ดี อ้างถึงกิจกรรมที่ 9 ที่เคยปฏิบัติก่อนหน้านี้
3. นักเรียนเสนอแนะความคิดและพูดคุยปรึกษากัน
4. ครูและนักเรียนปรึกษาและสรุปร่วมกัน
5. ครูเขียนสรุปความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของนักเรียนลงบนกระดาษ เอ3

การประเมินผล

ผ่าน

- นักเรียนมีส่วนร่วมในการพูดคุยปรึกษา
- นักเรียนเข้าใจถึงผลลัพธ์ของพฤติกรรมด้านลบ ซึ่งเกี่ยวเนื่องมาจากอารมณ์โกรธ
- นักเรียนสามารถเลือกวิธีการรับมือที่เหมาะสมเมื่อมีอาการโกรธได้

ไม่ผ่าน


นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในการพูดคุยปรึกษา แยกตัว และไม่สนใจ

ภาคผนวก สื่อกิจกรรมที่ 10 หยุดได้ คิดดี มีปัญญา

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแล็ปท็อป และจอฉายภาพ
2. คลิปวิดีโอ
 - 2.1 ["STOP and THINK" song | Making Good Choices / Self Control song for Preschool & Kindergarten \(youtube.com\)](#)
 - 2.2 [How to Make Good Choices: Mindfulness for Kids | Cosmic Kids \(app preview\) \(youtube.com\)](#)
3. จอฉายภาพ
4. กระดาษไนต์ ดินสอ

5. กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมดเวลา



กิจกรรมที่ 11 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์ที่ใช้ /
<p>ร่วมกันตามล่าหาสมบัติ (Scavenger hunt)</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p> <p>สถานที่: สถานที่ต่างๆในโรงเรียนเช่น สนามเด็กเล่น บริเวณทางเดิน บริเวณส่วนกลางหน้าห้องเรียนต่างๆ</p>	<p>การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเพื่อการทำงานร่วมกัน</p> <p>1.ส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันที่ดีผ่านกิจกรรม</p> <p>2.เพื่อให้นักเรียนสามารถช่วยเหลือกันและทำงานร่วมกันได้</p> <p>3.การทำงานร่วมกันช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารทั้งในด้านการพูด การฟัง และการเขียน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการทำงานและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี</p> <p>การทำงานร่วมกันช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและความเข้าใจระหว่างสมาชิกทีม ทำให้เกิดความสามัคคีและการทำงานร่วมกันอย่างมีความสุข</p> <p>การทำงานร่วมกับผู้อื่นเปิดโอกาสให้บุคคลเรียนรู้จากประสบการณ์และความรู้ของผู้อื่น ทำให้สามารถพัฒนาทักษะและความสามารถของตนเองได้</p> <p>การทำงานร่วมกันทำให้สามารถระดมความคิดและทรัพยากรในการแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น</p> <p>การมีหลายคนร่วมกันตัดสินใจทำให้มีการพิจารณาและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลายมุมมอง ซึ่งช่วยให้การตัดสินใจเป็นไปอย่างรอบคอบและแม่นยำมากขึ้น</p>	<p>1.ลิสต์ในกระดาษชนิด</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2 x หมวกที่มีนักเรียนลืมไว้ตามที่ต่างๆ ○ 2 x กระตักน้ำที่มีนักเรียนลืมไว้ตามที่ต่างๆ ○ 2 x เหลาดินสอ 30 แท่ง (ครูต้องเตรียมดินสอที่ทุ้ทั้งหมด 30 แท่ง) ○ 2 x เก็บขยะบนพื้น เช่น แก้วน้ำกระดาษ ○ 2 x เก็บของเล่น กลับเข้าตู้เก็บของเล่น <p>2.ตะกร้าใบกลางไว้ใส่ของที่หาพบ 5 ใบ</p> <p>3.นาฬิกาจับเวลา</p> <p>4.กระดิ่งใช้เตือนเพื่อเริ่มกิจกรรมและหมดเวลา </p> <p><i>*เนื่องจากเด็กนักเรียนมักจะลืมกระตักน้ำลืมหมวกกันแดด และมักจะไม่เก็บของเล่นเข้าที่เวลาเล่นเสร็จแล้วก็จะมิของต่างๆลืมไว้ตามสนามเด็กเล่นตามทางเดินอาคารเรียน กิจกรรมนี้จึงเสมือนการบำเพ็ญประโยชน์ ช่วยเหลือสังคมส่วนรวม</i></p>

	<p>การทำงานร่วมกันช่วยให้ทุกคนในทีมรู้สึกมีส่วนร่วมและมีความรับผิดชอบ ต่อผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดความมุ่งมั่นและความพยายามในการทำงานให้สำเร็จ</p>	
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีการดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ครูและนักเรียนนั่งเป็นวงกลม 2.ครูอธิบาย ให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม 3.ครูนำรายการที่เขียนไว้แล้วในกระดาษโน้ต ถึงสิ่งที่ต้องค้นหา รายการในกระดาษโน้ตแต่ละชิ้น (ทั้งหมด 5 รายการ ครูเขียน 1 รายการ ซ้ำกันสองครั้ง จะได้กระดาษโน้ตทั้งหมด 10 ชิ้น) แล้วขยำ (ดูภาพภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 11) 4.ครูเรียกให้นักเรียนสุ่มหยิบกระดาษ ที่ครูเขียนไว้ 5.ครูอธิบายวิธีการของกิจกรรม สถานที่ และสิ่งของที่ต้องค้นหา และจุดนัดพบเมื่อครบเวลา 5.จากนั้นให้นักเรียนเดินไปจับคู่กับเพื่อนที่ได้ข้อความของสิ่งที่ต้องค้นหาที่เหมือนกัน 6.จากนั้น ครูให้สัญญาณเริ่ม และจับเวลา นักเรียนทำงานกันเป็นคู่ ช่วยกันหาของ 7.ครูให้เวลา 15 นาที ให้นักเรียนหาของ ตามบริเวณต่างๆที่ระบุ สนามเด็กเล่น บริเวณทางเดิน บริเวณส่วนกลางหน้าห้องเรียนต่าง โดยครูยืนกำกับดูแลด้วย 8.หลังจากครบเวลา ครูให้กระดิ่งสัญญาณให้กลับมาจุดนัดพบ 9.ถ้านักเรียนยังหาของไม่ครบครูอาจต่อเวลาให้ได้อีก 6 นาที 10.เมื่อได้ของครบแล้ว ให้นักเรียนกลับมาใน ห้องกิจกรรม เพื่อพูดคุยปรึกษา เรื่องการทำงานร่วมกัน และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้งานลุล่วงไปได้ดี 11.จากนั้นร่วมกันนำของที่หาได้ ไปเก็บไว้ที่ Lost and Found <p>การประเมินผล</p> <p>ผ่าน</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ สามารถร่วมงานกับเพื่อนได้โดยไม่ขัดแย้งกัน ○ สามารถตามหาของกลับมาแสดงได้อย่างถูกต้อง ○ ปฏิบัติตามกฎกติกาของกิจกรรมได้ <p>ไม่ผ่าน</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ไม่สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนได้มีความขัดแย้งโดยไม่สมเหตุสมผล <p>ไม่ไปตามหาของตามที่ได้อบรมหมาย เดินเล่นหรือยืนคุย</p>		


ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 11 เกมส์ร่วมกันตามล่าหาสมบัติ (Scavenger hunt)




1. ตะกร้าใบขนาดกลางไว้ใส่ของที่หาพบ 5 ใบ



2. นาฬิกาจับเวลา

3. กระดิ่งใช้เตือนเพื่อเริ่มกิจกรรม และหมดเวลา 



กิจกรรมที่ 12 ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	อุปกรณ์
<p>ปัจฉิมนิเทศ สะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ (Ending and Reflection)</p> <p>สถานที่: ห้องกิจกรรม Wellbeing room</p> <p>ระยะเวลา 45 นาที</p>	<p>1.สรุปสิ่งที่เรียนรู้ การปัจฉิมนิเทศช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถสรุปและสะท้อนผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการศึกษา หรือการฝึกกิจกรรมในระยะเวลาที่ผ่านมา</p> <p>2.ช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับนักเรียนผู้เข้าร่วม โดยการเฉลิมฉลองความสำเร็จและการรับรู้ถึงความสามารถและทักษะที่ได้พัฒนา</p> <p>3.เป็นโอกาสในการแบ่งปันประสบการณ์และเรียนรู้จากความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>4.เพื่อจะได้สังเกตเห็นถึงทักษะที่จะนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันต่อไป</p>	<p>1. ดินสอ หรือปากกา และสก็อตเทป</p> <p>2. กระดาษสีเอ3 จำนวน 3 แผ่น</p> <p>3. กระดาษเอ 4 เท่ากับจำนวนนักเรียน</p> <p>4. เพลง และเครื่องเล่นเพลง จะใช้แลป ทอปหรือไอแพดก็ได้</p> <p>(ดูภาคผนวกชื่อกิจกรรมที่ 12)</p> <p>5. กระดิ่งใช้เตือนเริ่ม และหมดเวลา </p>
วิธีดำเนินการ และการประเมินผล		
<p>วิธีดำเนินการ</p> <p>1.ครูเตรียมวางกระดาษเอ 3 แต่ละแผ่น บนโต๊ะ 3 ตัว (1 แผ่น บนโต๊ะ1ตัว)</p> <p>2.ครูและนักเรียนนั่งเป็นวงกลม</p> <p>3.ครูอธิบายกิจกรรม โดยจะให้นักเรียนเดินสำรวจบนโต๊ะรอบๆห้อง และเขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้มาทั้งหมด (คำสั้นๆ) จากกิจกรรมที่ปฏิบัติผ่านมาทั้งหมด 11 กิจกรรม ลงบนกระดาษแต่ละแผ่น ซึ่งแบ่งเป็นแต่ละหัวข้อ 3 หัวข้อ 3 แผ่นที่อยู่บนแต่ละโต๊ะ</p> <p>4.แผ่นที่ 1 นักเรียนเขียน “ความรู้สึกต่อการเข้าร่วมกิจกรรม” เช่น รู้สึกสนุก การได้เพื่อนใหม่</p> <p>5.แผ่นที่ 2 นักเรียนเขียน “ทักษะใหม่” ที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมลงในกระดาษ เช่น การท้าทาย การควบคุมอารมณ์ การนับ 1-10 ซ้ำๆ การหายใจ การหยุดคิด</p> <p>6.แผ่นที่ 3 นักเรียนเขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมถึง “วิธีการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ด้านการสื่อสาร” เช่น การชมเชย การยิ้ม การท้าทาย การมองเวลาคุย การฟัง ทักทาย ไม่ตะโกน</p> <p>หลังจากเสร็จกิจกรรมข้างต้นแล้ว ครูเรียกนักเรียนมารวมกันและอ่านข้อความต่างๆที่นักเรียนเขียน พูดคุย ชมเชยนักเรียน และฟังอธิบายกิจกรรมถัดไป</p>		

<p>ครูแจกกระดาษ เอ4 ให้นักเรียนทุกคนพร้อมสก็อตเทปหรือกระดาษกาว</p> <p>7.ให้นักเรียนหยิบกระดาษเอ 4 คนละแผ่น และผลัดกันแปะกระดาษเอ 4 ไว้ข้างหลังเพื่อน</p> <p>8.เมื่อทุกคนมีกระดาษเอ 4 ติดอยู่ข้างหลังครบทุกคนแล้ว</p> <p>9.ครูอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรมต่อไป ใช้เวลา 15 นาที</p> <p>10.ครูเปิดเพลง และบอกให้นักเรียนเดินไปรอบๆห้องจนกว่าเพลงจะหยุด</p> <p>11.เมื่อครูกด Stop ที่เครื่องเล่นเพื่อให้เพลงหยุด เมื่อเพลงหยุดลง ให้นักเรียนเขียน ข้อความลงบนกระดาษที่ติดอยู่ข้างหลังเพื่อนคนที่ใกล้ที่สุด (ข้อนี้ครูต้องอธิบายให้นักเรียนเขียนถึงคุณสมบัติข้อดีเท่านั้น ยกตัวอย่าง เช่น ใจดี พุดเพราะ ยิ้มง่าย มีน้ำใจ อารมณ์ดี ใจเย็น เล่นเกมเก่ง ไม่โกง ร่าเริง มีความสุข กระตือรือร้น รับผิดชอบ เป็นต้น)</p> <p>12.เมื่อครูสังเกตเห็นว่านักเรียนเขียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูจึงกดเล่นเพลงต่อ เพื่อให้นักเรียนเดินไปรอบๆห้องต่อไป</p> <p>13.ครูและนักเรียนดำเนินกิจกรรมไปตาม ข้อ 4-5-6 จนนักเรียนได้เขียนข้อความบนแผ่นกระดาษข้างหลังให้เพื่อนครบทุกคนแล้ว</p> <p>14.ครูปิดเพลงและสั่งกระดิ่งให้สัญญาณ เพื่อเรียกนักเรียนมารวมตัวกัน ครูนำนักเรียนมานั่งเป็นวงกลม</p> <p>15.นักเรียนแกะกระดาษที่แปะด้านหลังของตนเอง มาอ่าน</p> <p>16.นักเรียนแลกเปลี่ยนอ่านแผ่นกระดาษกับเพื่อน พุดคุยสนทนาตามอธยาศัย 2 นาที</p> <p>17.ครูกล่าวสรุป ยุติกิจกรรมแนะแนว</p> <p>การประเมินผล</p> <p>ผ่าน</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ นักเรียนเขียน สิ่งที่ได้เรียนรู้ ลงบนกระดาษครบ 3 แผ่น ที่อยู่บนโต๊ะ ตามข้อ 4-6 ○ นักเรียนเขียน ข้อความที่ดีสั้นๆ ลงบนกระดาษที่ติดบนหลังเพื่อน อย่างน้อย 6 คน <p>ไม่ผ่าน</p> <p>นักเรียนไม่มีส่วนร่วม หรือสนใจในกิจกรรม น้อยกว่า 50%</p> <p>ข้อสังเกต: ผู้นำกิจกรรมอาจต้องแจ้งนักเรียนก่อนว่า กิจกรรมเหล่านี้ไม่ใช่วิชาการเขียน นักเรียนไม่ควรกังวลว่าจะสะกดคำผิด นักเรียนที่มีทักษะด้านการเขียนจำกัด อาจใช้วิธีพูดปากเปล่าบอกครู ให้ครูช่วยเขียนให้เพื่อจะได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกและประสบการณ์กับเพื่อนๆได้เลย</p>
<p>ภาคผนวกสื่อกิจกรรมที่ 12</p>
<p>ปัจจัยนิเทศ</p> <p>สะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ Ending and Reflection</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ดินสอ หรือปากกา และสก็อตเทป 2. กระดาษสีเอ3 จำนวน 3 แผ่น

3. กระดาษเอ 4 เท่ากับจำนวนนักเรียน
4. เพลง และเครื่องเล่นเพลง จะใช้แลปทอปหรือไอแพดก็ได้

ลิงค์ตัวอย่างเพลง Auld Lang Syne dance version

https://www.youtube.com/watch?v=M_oGmU8yTSY&list=OLAK5uy_nGBGJJtxhnW5fUttJ_LNlAcF6fOWx5LGw



ข้อสังเกต: กิจกรรมทั้ง 12 กิจกรรมนี้ มีการสอดแทรกการเรียนรู้เรื่องการปฏิบัติตามกฎกติกา อยู่ในตัวของมันเองอยู่แล้ว ครูสามารถสังเกต และประเมินได้ว่า เด็กนักเรียนสามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกา ของกิจกรรมได้หรือไม่

โดยถ้ามีนักเรียนคนใด ไม่สามารถรอคอยให้ถึงคิวตัวเอง ไม่ยอมแบ่งอุปกรณ์ให้เพื่อนใช้บ้าง ไม่สามารถรับฟังเวลาที่ครูอธิบาย หรือเวลาที่เพื่อนแสดงความคิดเห็น ถ้าเกิดขึ้นบ่อยครั้ง อาจประเมินว่า นักเรียนคนนั้นไม่สามารถปฏิบัติตามกฎกติกา ทางด้านสังคมทั่วไปได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาวะของเด็กแต่ละบุคคล ให้ครูแนะแนวพิจารณากิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริม เป็นรายบุคคลหรือจับคู่กับเพื่อน ให้เหมาะสมเพื่อช่วยเหลือต่อไป



ภาคผนวก จ

ผลการหาคุณภาพของกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน

ผลการหาคุณภาพของกิจกรรมแนะแนวนอกห้องเรียน โดยตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา
และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการที่ผู้วิจัยกำหนด

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)				ผลที่ได้
	1	2	3	ค่าเฉลี่ย > 4.50	
กิจกรรมที่ 1. ปฐมนิเทศ					
1.1 วัตถุประสงค์	5	5	5	5	ผ่าน
1.2 การดำเนินกิจกรรม	5	5	5	5	ผ่าน
1.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
1.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 1				5	ผ่าน
กิจกรรมที่ 2. การเคารพกฎกติกา					
2.1 วัตถุประสงค์	5	5	5	5	ผ่าน
2.2 การดำเนินกิจกรรม	5	5	5	5	ผ่าน
2.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
2.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 2				5	ผ่าน
กิจกรรมที่ 3. การปฏิสัมพันธ์ด้านการติดต่อสื่อสาร					
3.1 วัตถุประสงค์	5	5	5	5	ผ่าน
3.2 การดำเนินกิจกรรม	5	5	5	5	ผ่าน
3.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
3.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 3				5	ผ่าน
กิจกรรมที่ 4. การปฏิสัมพันธ์ด้านการติดต่อสื่อสาร					
4.1 วัตถุประสงค์	5	5	5	5	ผ่าน
4.2 การดำเนินกิจกรรม	5	5	5	5	ผ่าน
4.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
4.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 4				5	ผ่าน
กิจกรรมที่ 5. การปฏิสัมพันธ์ด้านการติดต่อสื่อสาร					
5.1 วัตถุประสงค์	5	5	5	5	ผ่าน
5.2 การดำเนินกิจกรรม	4	5	5	4.66	ผ่าน
5.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
5.4 การประเมินผล	4	5	5	4.66	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 5				4.83	ผ่าน

ตาราง 1 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมแนะแนว โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)				ผลที่ได้
	1	2	3	ค่าเฉลี่ย > 4.50	
กิจกรรมที่ 6. การตระหนักรู้อารมณ์ตนเองและผู้อื่น					
6.1 วัตถุประสงค์	5	5	5	5	ผ่าน
6.2 การดำเนินกิจกรรม	4	5	5	4.66	ผ่าน
6.3 สื่อ/อุปกรณ์	4	5	5	4.66	ผ่าน
6.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 6				4.83	ผ่าน
กิจกรรมที่ 7. การตระหนักรู้อารมณ์ด้านบวกและด้านลบ					
7.1 วัตถุประสงค์	5	5	5	5	ผ่าน
7.2 การดำเนินกิจกรรม	4	5	5	4.66	ผ่าน
7.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
7.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 7				4.92	ผ่าน
กิจกรรมที่ 8. การตระหนักรู้ด้านอารมณ์และการเข้าใจภาษากาย					
8.1 วัตถุประสงค์	4	5	5	4.66	ผ่าน
8.2 การดำเนินกิจกรรม	5	5	5	5	ผ่าน
8.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
8.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 8				4.92	ผ่าน
กิจกรรมที่ 9. การตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์โกรธ					
9.1 วัตถุประสงค์	4	5	5	4.66	ผ่าน
9.2 การดำเนินกิจกรรม	4	5	5	4.66	ผ่าน
9.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
9.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 9				4.83	ผ่าน
กิจกรรมที่ 10. การตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์โกรธ					
10.1 วัตถุประสงค์	4	5	5	4.66	ผ่าน
10.2 การดำเนินกิจกรรม	4	5	5	4.66	ผ่าน
10.3 สื่อ/อุปกรณ์	4	5	5	4.66	ผ่าน
10.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 10				4.75	ผ่าน

ตาราง 1 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)				ผลที่ได้
	1	2	3	ค่าเฉลี่ย > 4.50	
กิจกรรมที่ 11. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเพื่อการทำงานร่วมกัน (ร่วมกันตามล่าหาสมบัติ)					
11.1 วัตถุประสงค์	4	5	5	4.66	ผ่าน
11.2 การดำเนินกิจกรรม	5	5	5	5	ผ่าน
11.3 สื่อ/อุปกรณ์	4	5	5	4.66	ผ่าน
11.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 11				4.83	ผ่าน
กิจกรรมที่ 12 ปัจฉิมนิเทศ					
12.1 วัตถุประสงค์	5	5	5	5	ผ่าน
12.2 การดำเนินกิจกรรม	4	5	5	4.67	ผ่าน
12.3 สื่อ/อุปกรณ์	5	5	5	5	ผ่าน
12.4 การประเมินผล	5	5	5	5	ผ่าน
เฉลี่ย กิจกรรมที่ 12				4.92	ผ่าน
เกณฑ์การพิจารณาคุณภาพของแผนกิจกรรมแต่ละแผนมีดังนี้					
5 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ			มากที่สุด		
4 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ			มาก		
3 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ			ปานกลาง		
2 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ			น้อย		
1 หมายถึง รายการประเมินมีคุณภาพ			น้อยที่สุด		

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อสกุล	นางจันทนา ชิลวา
วัน เดือน ปี เกิด	24 มกราคม 2518
สถานที่เกิด	อำเภอบางรัก จังหวัดกรุงเทพมหานคร
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการแนะแนว มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา 2552
ประวัติการทำงาน	โรงเรียนนานาชาติโซर्सเบอรี กรุงเทพ ซิตีแคมปัส

