

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย)
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 4

นางสาวกัลญา สุขเจริญประเสริฐ

การศึกษาครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2556

**The Effects of Using a Guidance Activities Package to Develop Positive Attitude
toward English Learning of Prathom Suksa VI Students at Thai Rath Wittaya 21
(Ban Lam Hoey) School under Kanchanaburi Primary Education
Service Area Office 4**

Miss Kallaya Sookjaroenprasert

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

2013

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียน
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐ
วิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 4

ชื่อและนามสกุล นางสาวกัลญา สุขเจริญประเสริฐ

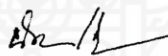
แขนงวิชา การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. นรินาถ แสนสา

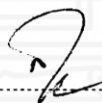
การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2557

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร. นรินาถ แสนสา)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันตำรวจโท หญิง ดร. สุขอรุณ วงษ์ทิม)



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรณพ จินะวัฒน์)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษา คั่นคว้ออิสระ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียน
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) สังกัดสำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 4

ผู้ศึกษา นางสาวกัลยา สุขเจริญประเสริฐ รหัสนักศึกษา 2552800563

ปริญญา ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา)

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา ปีการศึกษา 2556

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ บ้านลำเหย ที่เป็นกลุ่มทดลอง ก่อนและ
หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 27 คนที่กำลังเรียนอยู่ในปี
การศึกษา 2556 ในโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑(บ้านลำเหย) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
กาญจนบุรี เขต 4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ
ที่มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .90 และ (2) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียน
ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการ
ทดสอบค่าที

ผลการวิจัย พบว่า เจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการทดลองของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 21 (บ้านลำเหย)ที่ได้ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจต
คติในการเรียนภาษาอังกฤษ สูงกว่าเจตคติก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ เจตคติ ภาษาอังกฤษ ชุดกิจกรรมแนะแนว ประถมศึกษา

Independent Study title: The Effects of Using a Guidance Activities Package to Develop Positive Attitude toward English Learning of Prathom Suksa VI Students at Thai Rath Wittaya 21 (Ban Lam Hoey) School under Kanchanaburi Primary Education Service Area Office 4

Author: Miss Kallaya Sookjaroenprasert; **ID:** 2552800563;

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

Independent Study advisor: Dr. Niranart Sansa; **Academic year:** 2013

Abstract

The purpose of this research was to compare levels of positive attitude toward English learning of Prathom Suksa VI students at Thai Rath Wittaya 21 (Ban Lam Hoey) School, who were in the experimental group, before and after using a guidance activities package to develop positive attitude toward English learning.

The research sample consisted of 27 Prathom Suksa VI students studying in the 2013 academic year at Thai Rath Wittaya 21 (Ban Lam Hoey) School under Kanchanaburi Primary Education Service Area Office 4. The research instruments consisted of (1) a scale to assess positive attitude toward English learning, with reliability coefficient of .90; and (2) a guidance activities package to develop positive attitude toward English learning. The data were statistically analyzed using the mean, standard deviation, and t-test.

Research findings revealed that the post-experiment level of positive attitude toward English learning of Prathom Suksa VI students at Thai Rath Wittaya 21 (Ban Lam Hoey) School who used the guidance activities package to develop positive attitude toward English learning was significantly higher than their pre-experiment counterpart level at the .01 level.

Keywords: Attitude, English, Guidance activities package, Prathom Suksa

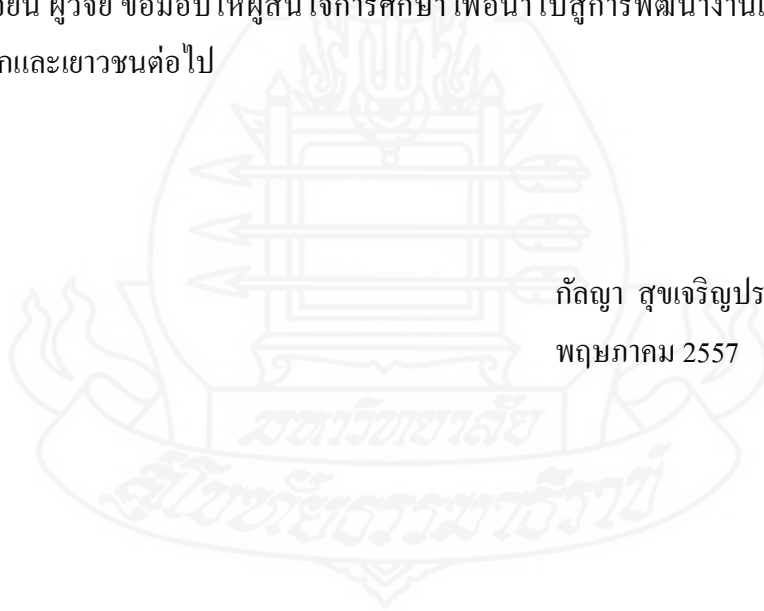
กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากอาจารย์ ดร. นิรินาถ แสสนา และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พ.ต.ท.หญิง ดร.สุขอรุณ วงษ์ทิม แขนงวิชาการแนะแนว มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และติดตามการศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ นับตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์วีรวรรณ วงศ์ศิริรักษ์ อาจารย์จักรกฤษณ์ โพธิ์แพ่งพุ่ม และผศ.อาจารย์ อักษร รัชญะวานิช ที่ได้กรุณาตรวจสอบแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษและชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้

สุดท้ายขอขอบพระคุณผู้บริหารโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) ที่ได้ให้โอกาสแก่ผู้วิจัย ได้ศึกษาและทำวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งส่งผลดีในการพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน และขอขอบใจ ในความร่วมมือของนักเรียนทุกคนที่เข้าร่วมงานวิจัยในครั้งนี้ ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัยนี้ ผู้วิจัย ขอมอบให้ผู้สนใจการศึกษา เพื่อนำไปสู่การพัฒนางานแนะแนวและพัฒนาคุณภาพเด็กและเยาวชนต่อไป

กัลญา สุขเจริญประเสริฐ

พฤษภาคม 2557

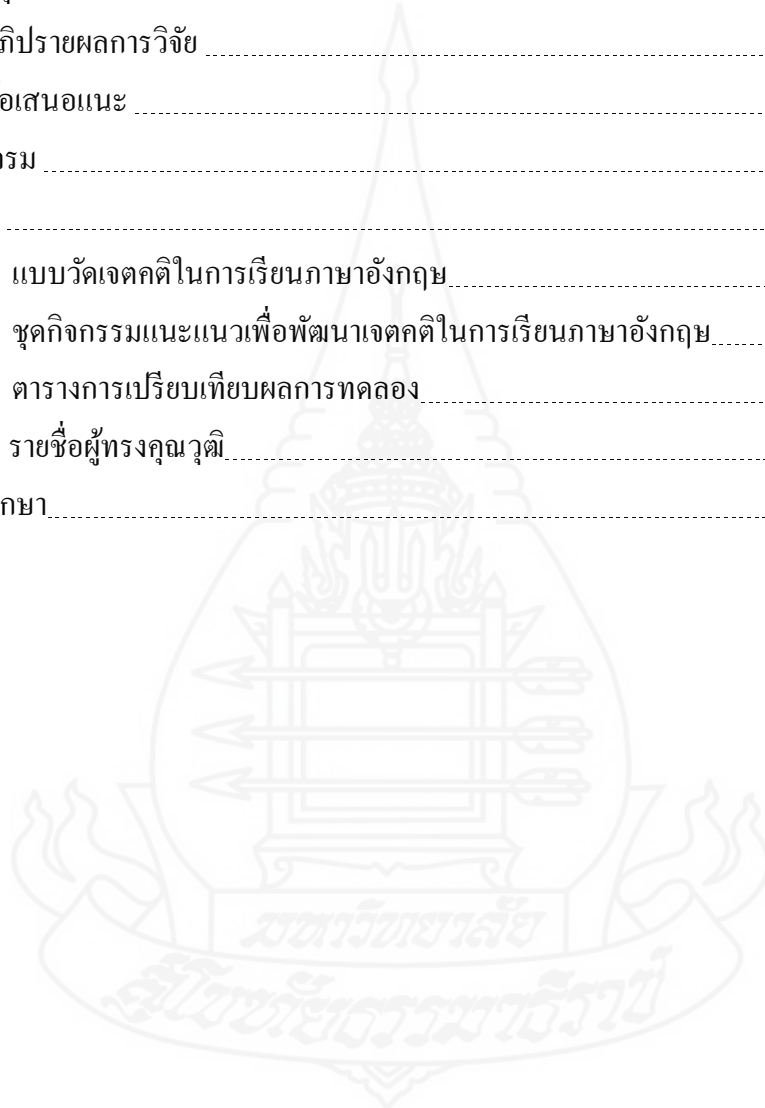


สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนว.....	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ.....	27
บทที่ 3 วิธีการศึกษาค้นคว้า.....	52
ประชากรที่ศึกษา.....	52
ตัวแปรที่ศึกษา.....	52
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	52
การสร้างและการตรวจสอบเครื่องมือ.....	53
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	56
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
ข้อมูลทั่วไปของประชากรที่ศึกษา.....	50
การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษรายด้าน.....	59
การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษภาพรวม.....	60

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	61
สรุปผลการวิจัย.....	61
อภิปรายผลการวิจัย	62
ข้อเสนอแนะ	64
บรรณานุกรม	66
ภาคผนวก	73
ก แบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ.....	74
ข ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ.....	80
ค ตารางการเปรียบเทียบผลการทดลอง.....	110
ง รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ.....	118
ประวัติผู้ศึกษา.....	120



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนหลัง.....	56
ตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลทั่วไปของประชากรที่ศึกษา.....	58
ตารางที่ 4.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษรายด้าน.....	59
ตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษโดยภาพรวมทั้ง 3 ด้าน.....	60



ญ

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 แผนผังกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
ภาพที่ 2.1 แสดงองค์ประกอบของเจตคติ.....	35
ภาพที่ 2.2 แบบจำลองความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษา.....	44



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันเนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ช่วยให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญและปัญหาของการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของเด็กไทยจึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาและได้มอบหมายให้กรมวิชาการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2551 ขึ้นโดยกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถจะติดต่อสื่อสารได้ มีความรู้ความเข้าใจสารสนเทศ ตลอดจนสามารถคัดเลือกสารสนเทศต่างๆ มาก่อให้เกิดประโยชน์แก่การพัฒนาความรู้ความคิดของตนในบริบทโลกได้ อันจะนำไปสู่การพัฒนาประเทศในที่สุด (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวง ศึกษาธิการ 2551)

ในปัจจุบันนี้เด็กไทยต้องมีความสามารถในการใช้ภาษาได้มากกว่าหนึ่งภาษาและสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารระดับสากลได้ ด้วยกระแสของความเป็นสากลทำให้คนไทยต้องให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษและต้องเรียนภาษาอังกฤษให้ได้ระดับที่ผู้เรียนจะสื่อสารและใช้ภาษาอังกฤษแสวงหาความรู้อันเป็นสากลได้ เพราะคนที่รู้ภาษาอังกฤษจึงหางานได้ง่ายกว่า มีโอกาสได้งานและเงินเดือนที่ดีกว่า มีโอกาสเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงานได้มากกว่า และเป็นที่ต้องการขององค์กรขนาดใหญ่และมีชื่อเสียงทั้งในประเทศและต่างประเทศ (สำออง หิรัญบุรณะ 2544: คำชี้แจง)

การสำรวจของศูนย์เฝ้าระวังและเตือนภัยทางสังคม กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ประจำปี 2549 สำรวจพฤติกรรมเสี่ยงของเด็กไทย พบพฤติกรรมการเบื่อหน่ายไม่ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นอันดับที่ 2 รองจากวิชาคณิตศาสตร์ (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ 2549: 15) ข้อมูลข้างต้นเป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญว่าภาษาอังกฤษไม่ใช่วิชาที่นักเรียนชื่นชอบและให้ความสำคัญ

จากการที่ผู้วิจัยเป็นครูสอนภาษาอังกฤษที่โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) จังหวัดกาญจนบุรีได้จัดทำกิจกรรม “One Day One Word ” โดยให้นักเรียนที่สมัครใจทำกิจกรรมพูดหน้าเสาธงเพื่อนำเสนอคำศัพท์ พบว่ามีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาร่วมสมัครทั้งสิ้น 10 คนจากจำนวนนักเรียน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 7 ซึ่งจะเห็นว่านักเรียนจำนวนน้อยมากที่เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้สอบถามเหตุผลนักเรียนที่ไม่สมัครเข้าทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนเห็นว่ภาษาอังกฤษยากและน่าเบื่อ ไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษ พูดไม่ได้ และไม่ออกความคิดเห็น จากเหตุผลดังกล่าวก็สอดคล้องกับผลการสำรวจของศูนย์เฟ้าระวังและเตือนภัยทางสังคม (ดังกล่าวมาเบื้องต้น) ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบและไม่อยากเรียนภาษาอังกฤษ อาจกล่าวได้ว่านักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรวมไปถึงการมีเจตคติในทางลบต่อภาษาอังกฤษและเมื่อมีกิจกรรมเกี่ยวกับภาษาอังกฤษก็รู้สึกเบื่อหน่ายและไม่อยากร่วมกิจกรรม

ดังนั้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสร้างเจตคติทางบวกในการเรียนภาษาอังกฤษ ตลอดจนให้เป็นที่ไปตามเป้าหมายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่จะต้องเพิ่มทักษะภาษาอังกฤษด้านการสื่อสาร ในการเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียนให้เกิดขึ้นกับนักเรียนเพราะเจตคติมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ถ้าหากผู้เรียนมีเจตคติต่อการเรียนต่ำจะส่งผลให้เกิดปัญหาในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแสวงหาความก้าวหน้าในอนาคตได้ อีกทั้งเจตคติเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนการสอน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนย่อมมีเจตคติที่แตกต่างกัน บางคนมีเจตคติทางบวกมีความสนใจ อยากที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษ บางคนรู้สึกเฉยๆ หรือบางคนไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเพราะคิดว่าเป็นวิชาที่ยาก อย่างไรก็ตามครูผู้สอนสามารถช่วยนักเรียนเหล่านั้นให้เกิดความรู้สึกที่ดีและอยากเรียนได้ด้วยการพยายามสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ทุกครั้งที่สอน กล่าวคือการสร้างเจตคติคือบุญแก่จิตใจไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้ (เห็นคุณค่าและความสำคัญ)

กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนไปสู่พฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับความมุ่งหมาย และหลักการตามแนวทางพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ซึ่งการจัดกิจกรรมแนะแนวอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยสนองปรัชญาการปฏิรูปการศึกษาได้เป็นอย่างดี สำหรับการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น ต้องอาศัยทักษะในการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะสิ่งเหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติแต่ต้องอาศัย การเรียนรู้ และสร้างสมประสบการณ์ โดยต้องมีศิลปะนำไปใช้อย่างเหมาะสมกับกลุ่มบุคคลและสภาพแวดล้อม เพื่อให้เกิด

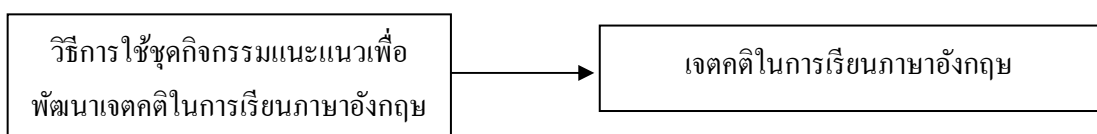
ความร่วมมืออันดี (จรัส ดวงสุวรรณ 2537: 2) การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ทำให้หลายวิธี ใช้เทคนิค/วิธีการที่หลากหลาย เช่น การใช้บทบาทสมมติ การเล่นเกม การวาดภาพ การร้องเพลง ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้สามารถสร้างเจตคติให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาได้ โดยผู้เรียนไม่รู้ตัว ดังที่ โรท เบทเทอร์ไรจ และ บัคบาย (Wright Betteridge;& Bucbyม 1999: บทนำ) ได้กล่าวว่าการใช้เกมในการเรียนภาษานั้น จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษา โดยผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานผ่อนคลายและไม่ตึงเครียดสอดคล้องผลการวิจัยของ ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541: 65) และศิริยา คนิวานนท์ (2541: 77-78) พบว่าเกมภาษาและกิจกรรมต่างๆ สามารถพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนรวมทั้งมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะมากขึ้นและสามารถทำให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตรจริง ตลอดจนเห็นประโยชน์ของภาษาอังกฤษมากขึ้นนอกจากนี้ยังสามารถสร้างความสนุกสนาน แรงจูงใจและเจตคติทางบวกต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอีกด้วย โดยผู้เรียนไม่รู้ตัว

จากเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) จังหวัดกาญจนบุรีซึ่งผลการศึกษาที่ได้จะใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง ได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในบรรยากาศที่สนุกสนาน ไม่ตึงเครียดอันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติทางบวกในการเรียนและสามารถเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว เป็นผู้ที่สนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ รู้จักการทำงานเป็นหมู่คณะและทำงานกับผู้อื่น ได้อย่างมีความสุขและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แผนผังกรอบแนวคิดในการวิจัย

4. สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนมีเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

5. ขอบเขตการวิจัย

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 27 คน การศึกษาครั้งนี้ศึกษาจากประชากร

5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

5.2.1 *ตัวแปรอิสระ* คือ วิธีการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

5.2.2 *ตัวแปรตาม* คือ เจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

5.3 ระยะเวลาในการทดลอง การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลองเป็นจำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที เป็นเวลา 5 สัปดาห์ เวลา 14.30-15.30 น. ณ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย)

6. นวัตกรรมที่เฉพาะ

6.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ คือ แผนการจัดกิจกรรมการแนะแนว ที่มุ่งเน้นพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมแนะแนวหลายๆ กิจกรรมที่นำมารวมกันเข้าอย่างเป็นระบบโดยเน้นกิจกรรมในการสร้างเสริมเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย เกม บทบาทสมมติ เพลง สถานการณ์จำลอง การอภิปราย เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม มีส่วนร่วมในกิจกรรม วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนั้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความรู้สึก และมีแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยมีขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรมดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ คือ การให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียน โดยการสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนที่จะตามมา

ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามกิจกรรมที่เตรียมไว้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์โดยตรง สามารถนำมาอภิปรายและวิเคราะห์ได้หลังจากปฏิบัติตามกิจกรรมสิ้นสุดลง

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนได้มีโอกาสดูแลความรู้สึกความคิดเห็นหลังจากที่ทำกิจกรรมผ่านไปแล้วในขั้นนี้ ครูจะต้องเป็นผู้นำทางช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์พฤติกรรมต่างๆ และอภิปรายร่วมกันจนเกิดการเรียนรู้ ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป คือ ผู้เรียนได้ร่วมกันอภิปรายจนเกิดความเข้าใจตามที่ต้องการแล้ว ครูผู้สอนจะต้องช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อไป ถึงการนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริง หลังจากนั้น ครูผู้สอนและผู้เรียนต้องช่วยกันสรุปถึงการเรียนรู้ทั้งหมดที่เกิดขึ้น

6.2 เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง การแสดงออกทางความคิดเห็น ความรู้สึกและแนวโน้ม ในการแสดงพฤติกรรมต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านเนื้อหาวิชา ครูผู้สอน วิธีการสอน รวมทั้งบรรยากาศในชั้นเรียนและกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ซึ่งหากเรามีเจตคติด้านบวก ก็จะแสดงออกในลักษณะความชอบ ความพึงพอใจ ความสนใจ เห็นด้วย อยากทำ อยากปฏิบัติ แต่หากเรามีเจตคติด้านลบ ก็จะแสดงออกในลักษณะไม่พึงพอใจ ไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย ซึ่งอาจทำให้เราเกิดความเบื่อหน่ายหรือต้องการหนีห่างจากการเรียนภาษาอังกฤษ ความคิด ความรู้สึก ความสนใจ และแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

6.2.1 ด้านเนื้อหาวิชา หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษในด้านความยากหรือความง่าย เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษในด้านความพอใจหรือความไม่พอใจ ความชอบหรือไม่ชอบ ความสนใจที่มีต่อเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษน่าสนใจหรือน่าเบื่อหน่าย

6.2.2 ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ หมายถึง ความรู้สึกในการเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย ยอมรับ คัดค้าน ว่าวิชาภาษาอังกฤษสามารถทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ หรือไม่เพียงไรจากการเรียนวิชานี้ ทั้งในปัจจุบันและอนาคต ยอมรับว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อเพิ่มพูนความรู้ และประสบการณ์ด้านต่างๆ ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเพื่อการศึกษาต่อ

6.2.3 ด้านกิจกรรม หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่ ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่ชอบหรือไม่ชอบ

นำเสนอหรือเบื้องหน้า ท่าทีหรือแนวโน้มพฤติกรรม ที่แสดงต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่ ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ความตั้งใจที่จะทำกิจกรรม ความเต็มใจหรือไม่เต็มใจในการทำกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนภาษาอังกฤษ

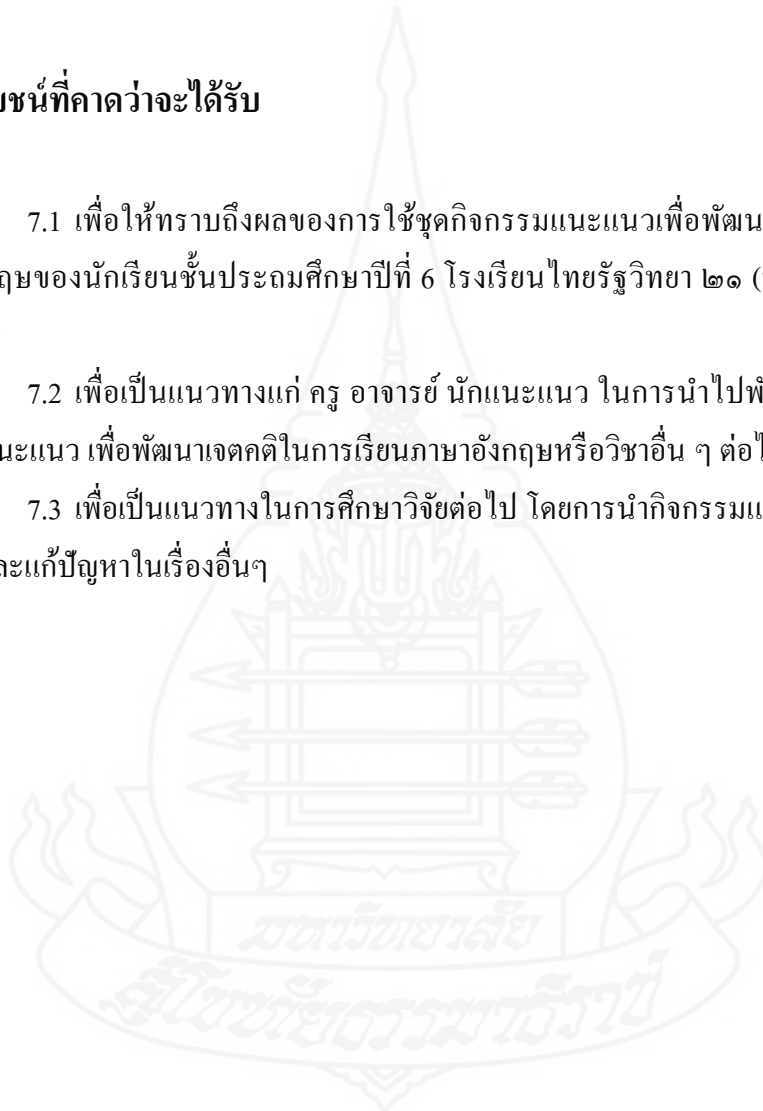
6.3 นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 เพื่อให้ทราบถึงผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) จังหวัดกาญจนบุรี

7.2 เพื่อเป็นแนวทางแก่ ครู อาจารย์ นักแนะแนว ในการนำไปพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษหรือวิชาอื่น ๆ ต่อไป

7.3 เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อไป โดยการนำกิจกรรมแนะแนวไปใช้พัฒนาป้องกัน และแก้ปัญหาในเรื่องอื่นๆ



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าเพื่อทำการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบ เจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ จึงได้ศึกษาและค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนว
 - 1.1 ความหมายของกิจกรรมแนะแนว
 - 1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 1.3 หลักการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 1.4 ขอบข่ายของกิจกรรมแนะแนว
 - 1.5 ลักษณะของกิจกรรมแนะแนว
 - 1.6 การกำหนดขั้นตอนของกิจกรรมแนะแนว
 - 1.7 เทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 1.8 ประโยชน์ของกิจกรรมแนะแนว
 - 1.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมแนะแนว
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ
 - 2.1 ความหมายของเจตคติ
 - 2.2 ลักษณะของเจตคติ
 - 2.3 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 2.4 การเกิดเจตคติ
 - 2.5 การเปลี่ยนเจตคติ
 - 2.6 ประโยชน์ของเจตคติ
 - 2.7 เจตคติต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ
 - 2.8 หลักการและมาตรฐานวัดเจตคติ
 - 2.9 การวิจัยในประเทศ
 - 2.10 การวิจัยในต่างประเทศ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนว

1.1 ความหมายของกิจกรรมแนะแนว

มีผู้กล่าวถึงความหมายของกิจกรรมแนะแนวไว้หลายท่าน ดังนี้

กิจกรรมแนะแนว (guidance activities) เป็นมวลประสบการณ์ทุกรูปแบบที่จัดให้หรือสนับสนุนให้ผู้รับบริการแต่ละคน แต่ละกลุ่ม ได้ปฏิบัติ หรือ ได้มีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้รับบริการบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาสร้างเสริม ป้องกันปัญหา และแก้ปัญหาทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม (Kottman, Ashby & De Groaf, 2001: 3 อ้างถึงใน สมร ทองดี และปราณี รามสูต 2545: 11)

แนวคิดที่กล่าวมาสอดคล้องกับความเห็นของคันทันนิงกิสและเดอโบลท์ (Cunninghis & DeBolt, 1997: 14 อ้างถึงใน สมร ทองดี และปราณี รามสูต 2545) ที่เห็นว่ากิจกรรมแนะแนวประกอบด้วยกิจกรรมลักษณะต่างๆ ที่จัดให้แก่ผู้รับบริการหรือ ส่งเสริมให้ผู้รับบริการ (counseling activities) หรือเป็นกิจกรรมที่ผู้แนะแนวผนวกผสมผสานในการเรียนรู้อื่นๆ

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2545: 81 อ้างถึงในพิทยาภรณ์ พิทยาภรกุล 2546: 35) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ผู้ให้บริการแนะแนวจัดให้แก่ผู้รับบริการในเวลาเรียนหรือนอกเวลาเรียน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับงานบริการแนะแนวด้านต่าง ๆ ทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัว และสังคม เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็ก วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่รู้จักและเข้าใจตนเองและสิ่งแวดล้อมดีขึ้น ได้ค้นพบความสามารถความถนัด ความสนใจ และความต้องการของตนเอง มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ได้เรียนรู้กระบวนการการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ การปรับตัวทั้งด้านการเรียน ส่วนตัว และสังคมตลอดทั้งการวางแผนอนาคต ด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรมแนะแนวเป็น มวลประสบการณ์ที่จัดให้เพื่อพัฒนา ป้องกัน และแก้ปัญหาให้แก่ผู้รับบริการทุกคน ทุกเพศ ทุกวัยทั้งวัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ โดยมีขอบข่าย ทั้งสามด้านคือ ด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม เพื่อให้บุคคลรู้จักเข้าใจตนเอง และสิ่งแวดล้อม สามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข

1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมแนะแนว

การกำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรมเป็นหัวใจสำคัญของความสำเร็จในการจัดกิจกรรมแนะแนว ซึ่งปัจจุบันมักเรียกวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ว่า “ผลลัพธ์การเรียนรู้” (Learning outcomes) อันเป็นการระบุพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดกับผู้รับบริการภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มูโร และคอปท์แมน (Kottman, Ashby & DeGraaf, 2001 อ้างถึงใน สมร ทอง

ดีและปราณี รามสูต 2545: 45) ได้รวบรวม ผลการศึกษาเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์ของ กิจกรรมแนะแนวว่าควรอยู่ในขอบข่ายข้อใดข้อหนึ่งหรือหลายข้อดังต่อไปนี้

1. เพื่อส่งเสริมสร้างความรู้สึที่ดีของผู้รับบริการต่อการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น
2. เพื่อให้ผู้รับบริการค้นหาความหมายให้ชีวิตด้านการเรียนรู้ มีชีวิตแห่งการเรียนรู้ในทุกย่างก้าวของประสบการณ์
3. เพื่อส่งเสริมสร้างพัฒนาให้ผู้รับบริการมองเห็นตนเองในแง่บวก
4. เพื่อส่งเสริมให้ผู้รับบริการศรัทธา มองเห็นคุณค่าในตนเอง
5. เพื่อเพิ่มศักยภาพด้านการตระหนักรู้ตนเองของผู้รับบริการและให้ตระหนักในความสามารถที่จะแสดงตนในสังคมได้อย่างเหมาะสม
6. เพื่อให้ผู้รับบริการสำรวจและเข้าใจค่านิยมของตน รวมทั้งคุณลักษณะอื่นๆ
7. เพื่อเสริมสร้างผู้รับบริการรู้จักยอมรับผู้อื่นที่แตกต่างจากตนเอง มองโลกในแง่ดี
8. เพื่อให้ผู้รับบริการมีทักษะด้านการเรียนรู้ในสิ่งพื้นฐานที่คนธรรมดาสามัญทั่วไปพึงเรียนรู้ได้
9. เพื่อพัฒนาเสริมสร้างทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาของผู้รับบริการ
10. เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม โดยให้ประพฤติปฏิบัติเยี่ยงคนที่มีความรับผิดชอบทั่วไปได้
11. เพื่อเสริมสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการมีวิถีชีวิตที่เหมาะสม ทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม

จะเห็นได้ว่า วัตถุประสงค์สำคัญหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มุ่งให้เกิดแก่ผู้รับบริการ คือการเสริมสร้างให้ผู้รับบริการดำเนินชีวิตส่วนตัวโดยราบรื่นและอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นโดยสันติสุข

1.3 หลักการจัดกิจกรรมแนะแนว

กรมวิชาการ (2544: 24) ได้สรุปหลักการในการจัดกิจกรรมแนะแนว ไว้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับสภาพปัญหา ความต้องการ ความสนใจและธรรมชาติของผู้เรียนจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาที่ต้องสนองตอบจุดหมาย ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
2. จัดกิจกรรมเพื่อผู้เรียนทุกคน โดยครอบคลุมด้านการศึกษา การงานและอาชีพ ชีวิตและสังคม
3. จัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนมีอิสระในการคิดและตัดสินใจ

4. จัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด ด้วยการปฏิบัติ จนเกิดทักษะหรือการเรียนรู้ ให้ครูทุกคนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม โดยครูแนะแนวทำหน้าที่เป็นที่เลี้ยงและประสานงาน

1.4 ขอบข่ายของกิจกรรมแนะแนว

กรมวิชาการ (2546: 25) ได้กำหนดขอบข่ายในการจัดกิจกรรมแนะแนว ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองในด้านการเรียนอย่างเต็มตามศักยภาพ รู้จักแสวงหาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนการเรียน การศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีเทคนิค วิธีการและทักษะการเรียนรู้ มีนิสัยใฝ่รู้ ใฝ่เรียนและ สามารถวางแผนการเรียน การศึกษาต่อได้อย่างเหมาะสมกับตนเอง

2. การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการทำงานและอาชีพ มุ่งให้ผู้เรียนได้รู้จักตนเอง ในทุกด้าน รู้โลกของงานอาชีพอย่างหลากหลาย มีเจตคติที่ดีและทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในอาชีพ มีการเตรียมตัวสู่อาชีพ ตลอดจนมีการพัฒนางานอาชีพตามที่ตนเองถนัดและสนใจ

3. การจัดกิจกรรมด้านชีวิตและสังคม มุ่งให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ มีเจตคติที่ดีต่อการมีชีวิตที่ดีมีคุณภาพ มีทักษะในการดำเนินชีวิต และสามารถปรับตัวให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.5 ลักษณะของกิจกรรมแนะแนว

กรมวิชาการ (2546: 25) ได้กำหนดลักษณะกิจกรรมการแนะแนวว่าเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นพบความถนัด ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน

2. สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการศึกษา การงานอาชีพ ชีวิตและสังคมเพื่อใช้ในการวางแผนการเรียน การศึกษาต่อ อาชีพ ที่เหมาะสมกับตนเอง

3. เสริมสร้างทักษะต่างๆ ให้ผู้เรียนพัฒนาบุคลิกภาพและปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

4. เสริมสร้างค่านิยมที่ดี วินัย คุณธรรม และจริยธรรม

5. เพิ่มพูนประสบการณ์เพื่อเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะในวิชาการ ต่างๆ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีนิสัยรักการทำงานและสามารถเลือก อาชีพได้เหมาะสมกับตนเอง

6. จัดกลุ่มผู้เรียนเพื่อทำกิจกรรมหรือครูเป็นผู้ริเริ่ม เป็นที่ปรึกษา โดยอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน เพื่อทำกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ และแก้ปัญหาผู้เรียนได้
7. จัดกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหา ส่งเสริม พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน
8. เป็นกิจกรรมที่ไม่เน้นเนื้อหาวิชาการแต่เน้นการสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และบูรณาการให้สอดคล้องกับชีวิตจริง
9. วัดและประเมินผลในแต่ละกิจกรรม โดยมีการประเมินผลจากเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมการผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาของผู้เรียนเพื่อนำไปใช้ในการผ่านช่วงชั้น
10. สรุปการประเมินผลพัฒนาการของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดและนำเสนอผู้เกี่ยวข้อง

1.6 การกำหนดขั้นตอนของกิจกรรมแนะแนว

สมร ทองดี และปราณี रामสูตร (2545: 51) กล่าวว่า ขั้นตอนของกิจกรรมแนะแนวที่จัดในชั้นเรียนควรประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม ขั้นดำเนินกิจกรรม ขั้นสรุป และขั้นประเมินผลกิจกรรมเพื่อมุ่งให้ผู้รับบริการนำผลการเรียนรู้จากกิจกรรมไปใช้ประโยชน์โดยใช้แนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) ที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) และการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม (group process learning) ซึ่งนักการศึกษาส่วนใหญ่ยอมรับว่า การเรียนรู้แบบ มีส่วนร่วม จะเสริมสร้างผู้รับบริการ ทั้งกระบวนการคิดและการปฏิบัติ นำไปสู่การปรับเปลี่ยนและพัฒนาพฤติกรรม ซึ่งผู้ให้ต้องกระตุ้นให้ผู้รับบริการได้เป็น “ผู้ร่วมกิจกรรม” (participant) ไม่ใช่ “ผู้สังเกตการณ์” (spectator) และต้องจัดกิจกรรมให้ผู้รับบริการมีอารมณ์ร่วมสนุกสนานมีชีวิตชีวา โดยอาจใช้เกม เพลง นิทาน ข่าว กรณีศึกษา ฯลฯ เป็นสื่อ นำทางในการจัดกิจกรรม

1.7 เทคนิคต่างๆ ที่ใช้ในชุดกิจกรรมแนะแนว

1.7.1 กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamics)

ทิสนา แคมมณี (2545: 139-147) กล่าวถึงกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamics) หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับการรวมตัวกันของกลุ่มเพื่อปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่งให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งการปฏิบัติงานจะเป็นไปในทิศทางใดนั้นขึ้นอยู่กับพลังผลักดันที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในกลุ่มและปัญหาต่างๆ ของกลุ่ม

ขั้นตอนของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

1. กำหนดจุดมุ่งหมาย เพื่อให้การจัดกิจกรรมไม่หลงทางหรือออกนอกกลุ่มนอกทาง ครูจำเป็นต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของบทเรียนให้ชัดเจน โดยกำหนด 2 ลักษณะคือ จุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเฉพาะ ซึ่งในลักษณะหลังนี้ นิยมเขียนในเชิงพฤติกรรม (Behavior or Performance Objectives) ครูควรกำหนดจุดมุ่งหมายออกเป็น 2 ส่วนคือ เป็นจุดมุ่งหมายด้านเนื้อหาส่วนหนึ่ง และจุดมุ่งหมาย ด้านกลุ่มสัมพันธ์อีกส่วนหนึ่ง การกำหนดเช่นนี้จะช่วยให้เกิดความสะดวกและชัดเจนในการจัดกิจกรรมและประเมินผล

2. การกำหนดเนื้อหาหรือความคิดรวบยอด ครูผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจในเนื้อหาสาระและความคิดรวบยอดที่จะให้เกิดขึ้นกับนักเรียน และเขียนให้เข้าใจชัดเจน เพื่อใช้เป็นหลักในการออกแบบกิจกรรมสำหรับนักเรียน

3. การกำหนดกิจกรรมหรือประสบการณ์เรียนรู้สำหรับนักเรียน ดังนี้

ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมในการเรียนให้แก่ผู้เรียน เช่น การทบทวนความรู้เดิม การสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา เป็นต้น

ขั้นกิจกรรม การให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมที่เตรียมไว้ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในการเรียนของตน และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์อภิปรายให้เกิดการเรียนรู้ ที่ชัดเจนขึ้นได้ในภายหลัง

ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิด ความรู้สึก และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

ขั้นสรุปและนำไปใช้ เป็นขั้นของการรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่างๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปราย จนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งการกระตุ้นให้ผู้เรียนนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติหรือใช้ในชีวิตประจำวัน

4. การประเมินผล เป็นการวัดผลให้ตรงกับจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ ศุภวดี บุญญวงษ์ (2527: 130-134) กล่าวถึงกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamics) หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มคน เช่น ธรรมชาติของกลุ่ม พฤติกรรมของบุคคล ลักษณะการรวมตัวของกลุ่ม องค์ประกอบที่สำคัญของกลุ่ม กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม แรงผลักดันต่างๆ ที่มีอิทธิพล ต่อกลุ่ม บทบาทของสมาชิกกลุ่ม กระบวนการตัดสินใจ การแก้ปัญหา ตลอดจนการแปลความหมายของพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่ม โดยการอาศัยประสบการณ์กลุ่มเป็นหลัก ซึ่งจะช่วยให้ผู้ที่ศึกษาได้เข้าใจเรื่องกลุ่มดีขึ้น นำความรู้เหล่านี้ไปใช้ในการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมของตน อันเป็นประโยชน์ในด้านการเสริมสร้างความสัมพันธ์และปรับปรุงการทำงานของกลุ่มคนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ลำดับขั้นของการเรียนรู้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ แบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นมีส่วนร่วม ระยะนี้นักเรียนจะเข้ามามีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกคนหนึ่ง ของกลุ่ม และเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ หรือคิดค้นแสวงหาสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลการเรียนรู้จะเกิดจากผู้เรียน โดยตรงผู้ที่มีส่วนร่วมมาก ก็จะได้ผลการเรียนรู้มากขึ้นด้วย การมีส่วนร่วมของนักเรียนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการมีส่วนร่วมในด้านต่างๆ ดังนี้

ทางด้านร่างกาย คือ การเรียนรู้ที่นักเรียนลงมือปฏิบัติหรือกระทำการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือการค้นคว้าสืบสวนสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะต้องอาศัยการแสดงออกทางกาย วาจา ในการสื่อความหมายกับผู้อื่นเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

ทางด้านจิตใจ คือ การที่นักเรียนเกิดความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ลงมือปฏิบัติอย่างแท้จริง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนี้จะนำไปสู่การรับรู้แนวคิด และการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาวิชาเป็นอย่างดี และช่วยให้ นักเรียนสามารถจำเนื้อหาวิชาได้นานอีกด้วย

ทางด้านสติปัญญาหรือสมอง คือ การเรียนรู้ที่เกิดจากการเห็นจริง มีการค้นพบ สิ่งที่ต้องการเรียนรู้มีการสร้างแนวความคิดจากสิ่งที่รับรู้ นั้น จะทำให้การเรียนรู้มีความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้น และเป็นแนวทางในการพัฒนาความคิดและเหตุผลในการพิจารณาไตร่ตรองในการทำงาน การตัดสินใจ การวิเคราะห์และสรุปสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง

2. ขั้นวิเคราะห์ นักเรียนจะร่วมกันวิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่พบ ที่ ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนมีความรู้อย่างกว้างขวาง สามารถประเมินความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม วิธีการ ผลของการเรียนรู้ ตลอดจนช่วยให้ นักเรียนรู้จักตนเองดีขึ้น

3. ขั้นสรุปและประยุกต์หลักการ นักเรียนจะรวบรวมแนวคิดที่ตนค้นพบ และแนวคิดที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นแล้วสรุปเป็นหลักการของตนเอง ซึ่งจะทำให้ได้ 2 ลักษณะ คือ

การประยุกต์เพื่อการปรับปรุงบุคลิกภาพหรือการพัฒนาตนเองให้เหมาะสมยิ่งขึ้น รวมทั้งการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ตลอดจนการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น หรือการมีมนุษยสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น

การประยุกต์เพื่อใช้กับการแก้ปัญหาต่างๆ ในอนาคต และเพื่อใช้ในการปรับปรุง ควบคุมธรรมชาติและสังคมให้ดีขึ้นกว่าเดิม ตลอดจนช่วยกันคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ ขึ้น

4. ขั้นประเมินผล นักเรียนจะเป็นผู้ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม จากการอภิปรายให้ข้อเสนอแนะและติชมร่วมกับสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่ม

1.7.2 การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

ดาร์กา วรรณวนิช (2549: 173-176) กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริง มาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะใช้การแสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้งและรู้จักปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรม และแก้ไขปัญหาลักษณะต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

ความมุ่งหมาย

มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะใช้บทบาทเป็นเครื่องมือในการดึงความรู้สึกลึกซึ้งและการรับรู้ เจตคติ หรืออคติต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ในส่วนลึกของผู้แสดงออกมาเป็นข้อมูลในการเรียนรู้ โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกลึกซึ้ง และพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์กลุ่มแสดงของตนได้เป็นอย่างดี บทบาทสมมติทำได้ 2 วิธีคือ

วิธีที่ 1 กำหนดสถานการณ์การเรียนรู้และแนวทางการแสดงไว้ก่อน

วิธีที่ 2 กำหนดสถานการณ์การเรียนรู้ แต่ไม่กำหนดแนวทางการแสดงไว้

ขั้นตอนการสอนแบบบทบาทสมมติ ทั้ง 2 วิธี มีดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ

1. กำหนดขอบเขตของปัญหาและแจกแจงรายละเอียด
2. การกำหนดสถานการณ์สมมติและบทบาท

ขั้นที่ 2 ขั้นแสดงบทบาท ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. การอุ่นเครื่อง ชักซ้อมความเข้าใจ ฟังคำอธิบาย สถานการณ์สมมติ ทำความเข้าใจให้ตรงกันระหว่างครูกับผู้เรียน
2. เลือกตัวแสดงตามความเหมาะสมหรือความสมัครใจ โดยปรึกษาหารือกันภายในกลุ่ม

กันภายในกลุ่ม

3. จัดฉากการแสดง จัดขึ้นเป็นฉากสมมติให้ใกล้เคียงกับเรื่อง
 4. เตรียมผู้สังเกตการณ์ จัดผู้เรียนส่วนหนึ่งฝึกสังเกต วิเคราะห์สถานการณ์
 5. เตรียมความพร้อมของผู้แสดง โดยครูช่วยแนะนำ
 6. การแสดงปล่อยให้ผู้แสดงทำอย่างอิสระ โดยไม่ขัดจังหวะการแสดง
 7. การตัดบทแสดง เมื่อการแสดงผ่านไปช่วงหนึ่งแล้ว จะหยุดพักการแสดง
- เมื่อเห็นว่า การแสดงนั้นอยู่ในสถานการณ์ ดังนี้

7.1 กรณีที่ได้ข้อมูลเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์หรืออภิปรายได้แล้ว

7.2 กรณีที่การแสดงพอจะได้เรื่อง รู้เรื่องโดยไม่จำเป็นต้องแสดงต่อไป

7.3 กรณีผู้แสดงไม่สามารถแสดงต่อไปได้

7.4 กรณีที่แสดงจบเรื่องแล้ว

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล

โดยผู้เรียนอภิปรายร่วมกันทั้งผู้แสดง ผู้สังเกต ผู้ชมการแสดงว่าการแสดง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึก เหตุผลการแสดง

ขั้นที่ 4 ขั้นแสดงเพิ่มเติม

หลังจากวิเคราะห์ อภิปรายผลแล้วก็ทดลองแสดงใหม่อีกครั้ง หรือแสดงเพิ่มเติมบางส่วน แต่ถ้าการแสดงครั้งแรกสมบูรณ์ใช้ได้ดีแล้วก็ไม่จำเป็นต้องแสดงเพิ่มเติม

ขั้นที่ 5 ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

ผู้เรียนจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน แล้วสรุปเป็นความคิดรวบยอด ของตน

การนำวิธีสอน โดยการแสดงบทบาทสมมติไปใช้

1. จุดประสงค์การสอน เป็นการสอนที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนในด้านเจตคติ เช่น การเห็นใจผู้อื่น การมีความเมตตา กรุณา ฯลฯ บทเรียนที่เหมาะสมเป็นบทเรียนที่เกี่ยวกับพัฒนาสังคม พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องวิเคราะห์จุดประสงค์และเนื้อหา ถ้าเข้าเกณฑ์นี้ การสอนโดยให้แสดงบทบาทสมมติจะมีความหมายต่อผู้เรียนมาก

2. ผู้สอน ผู้สอนต้องทำความเข้าใจให้กระจ่างกับขั้นตอนการสอน เพื่อให้การสอนมีคุณค่าต่อผู้เรียน เช่น การเลือกปัญหาหรือเหตุการณ์มาศึกษา การเตรียมสถานการณ์ การเขียนบทบาทสมมติ และการวิเคราะห์หรืออภิปราย ถ้าผู้สอนขาดความเข้าใจที่ถูกต้อง การสอน จะไม่บรรลุผลดังประสงค์

3. เวลา การสอนแบบนี้ต้องใช้เวลามาก ผู้สอนต้องวางแผน โดยอาจให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหามาก่อนจากบ้าน จะช่วยลดเวลาได้บ้าง

4. วิชาที่เหมาะสมกับการสอนแบบนี้ ได้แก่ วิชาภาษาอังกฤษหรือวิชาที่ต้องการพัฒนาเจตคติให้แก่ผู้เรียน โดยผู้สอนอาจเลือกเพียงบางบทเรียนที่เหมาะสมกับการใช้วิธีนี้

5. วิธีสอนแบบนี้ใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับชั้น

ทิสนา แจมมณี (2545: 67-71) กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความ

เป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตนและนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

1. วัตถุประสงค์ วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นวิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เกิดความเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมทั้งของตนเองและผู้อื่น หรือเกิดความเข้าใจในเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับบทบาทสมมติที่ตนแสดง

2. องค์ประกอบสำคัญของวิธีสอน

2.1 มีสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ

2.2 มีการแสดงบทบาทสมมติ

2.3 มีการอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

3. ขั้นตอนสำคัญ

3.1 ผู้สอน/ ผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ

3.2 ผู้สอน/ ผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาท

3.3 ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์

3.4 ผู้เรียนแสดงบทบาทและสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก

3.5 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง

3.6 ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับจากการแสดงและการชมการแสดง

4. เทคนิคในการใช้วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ

4.1 การเตรียมการ ผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะให้ชัดเจนและสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติที่จะช่วยสนองวัตถุประสงค์นั้น สถานการณ์และบทบาทสมมติที่กำหนดขึ้น ควรมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง ส่วนจะมีรายละเอียดมากน้อยเพียงใด ขึ้นกับวัตถุประสงค์ ผู้สอนอาจใช้บทบาทสมมติแบบละคร หรืออาจใช้บทบาทสมมติแบบแก้ปัญหาซึ่งจะกำหนดสถานการณ์ที่มีปัญหาหรือความขัดแย้งให้และอาจให้ข้อมูลเพิ่มเติมมากบ้าง น้อยบ้าง ซึ่งผู้สวมบทบาทจะใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการแสดงออกและแก้ปัญหาตามความคิดของตน

4.2 การเริ่มบทเรียน ผู้สอนสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้หลายวิธี เช่น โยงประสบการณ์ใกล้ตัวผู้เรียนหรือประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนครั้งก่อนๆ เข้าสู่เรื่องที่จะศึกษาหรืออาจใช้วิธีเล่าเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เตรียมมาแล้วทั้งทำ

ด้วยปัญหาเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียน อยากติดตาม หรืออาจใช้วิธีชี้แจงให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ จากการเข้าร่วมแสดง และช่วยกันคิดแก้ปัญหา

4.3 การเลือกผู้แสดง ควรเลือกให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการแสดง เช่น เลือกผู้แสดง ที่มีลักษณะเหมาะสมกับบทบาท เพื่อช่วยให้การแสดงเป็นไปอย่างราบรื่นตามวัตถุประสงค์ได้อย่างรวดเร็ว หรือเลือกผู้แสดงที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับบทบาทที่กำหนดให้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนคนนั้นได้รับประสบการณ์ใหม่ ได้ทดลองแสดงพฤติกรรมใหม่ๆ และเกิดความเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้ที่มีลักษณะต่างไปจากตน หรืออาจให้ผู้เรียนอาสาสมัคร หรือเจาะจงเลือกคนใดคนหนึ่งด้วยวัตถุประสงค์ที่ต้องการช่วยให้บุคคลนั้นเกิดการเรียนรู้ เมื่อได้ผู้แสดงแล้ว ควรให้เวลาผู้แสดงเตรียมการแสดง โดยอาจให้ฝึกซ้อมบ้างตามความจำเป็น

4.4 การเตรียมผู้สังเกตการณ์หรือผู้ชม ผู้สอนควรเตรียมผู้ชมและทำความเข้าใจกับผู้ชมว่า การแสดงบทบาทสมมตินี้จัดขึ้นมิใช่มุ่งที่ความสนุกเพลิดเพลินเท่านั้น แต่มุ่งที่จะให้เกิดการเรียนรู้เป็นสำคัญ ดังนั้นจึงควรชมด้วยความสังเกต ผู้สอนควรให้คำแนะนำว่า ควรสังเกตอะไรและควรบันทึกข้อมูลอย่างไร และผู้สอนอาจจัดทำแบบสังเกตการณ์ให้ผู้ชมใช้ในการสังเกตด้วยก็ได้

4.5 การแสดง ก่อนการแสดงอาจมีการจัดการแสดงให้ผู้ชมจริง ฉากการแสดงอาจเป็นฉากง่ายๆ หรืออาจจะจัดให้ผู้สวยงามแต่ไม่ควรจะใช้เวลามาก และควรคำนึงถึงความประหยัดด้วย เมื่อทุกฝ่ายพร้อมแล้วผู้สอนให้เริ่มการแสดงและสังเกตการณ์แสดง อย่างใกล้ชิด ไม่ควรมีการขัดการแสดงกลางคัน นอกจากกรณีที่มีปัญหาเมื่อการแสดงออก นอกทางผู้สอนอาจจำเป็นต้องให้คำแนะนำบ้าง เมื่อการแสดงดำเนินไปพอสมควรแล้ว ผู้สอนควรตัดบท ยุติการแสดง ไม่ควรให้การแสดงยืดเยื้อ จะทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย การตัดบทควรทำเมื่อเห็นว่าการแสดงได้ให้ข้อมูลแก่กลุ่มเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์และอภิปราย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ หรือตัดบทเมื่อการแสดงยืดเยื้อหรือเมื่อผู้ชม พอจะเดาได้ว่า เรื่องราวจะดำเนินต่อไปอย่างไร หรือในกรณีที่ผู้แสดงเกิดอารมณ์สะเทือนใจมากเกินไป จนแสดงต่อไปไม่ได้ ควรตัดบททันที

4.6 การวิเคราะห์อภิปรายผลการแสดง ขั้นนี้เป็นขั้นสำคัญมาก เพราะเป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจนตามวัตถุประสงค์ เทคนิคที่จำเป็นสำหรับการอภิปรายในช่วงนี้ มีหลายประการที่สำคัญคือ การสัมภาษณ์ความรู้สึกและความคิดของผู้แสดงและจดบันทึกไวบนกระดาน ต่อจากนั้นจึงสัมภาษณ์ผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์ถึงข้อมูลที่สังเกตได้ ผู้สอนควรจดบันทึกข้อมูลเหล่านี้บนกระดาน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นประเด็นในการอภิปรายและสรุป ต่อจากนั้นจึงให้ทุกฝ่ายร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น และสรุปประเด็นการเรียนรู้ สิ่งสำคัญมากที่ผู้สอน

พึงคำนึงในการอภิปรายก็คือ การให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติเพื่อวัตถุประสงค์ที่จะใช้บทบาทเป็นเครื่องมือในการดึงความรู้ที่นึกคิด การรับรู้เจตคติ หรืออคติต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ในส่วนลึกของผู้แสดงออกมาเพื่อเป็นข้อมูลในการเรียนรู้ ดังนั้นการอภิปรายจึงมุ่งเน้นและอภิปรายในเรื่องของพฤติกรรม ที่ผู้สวมบทบาทแสดงออก และความรู้สึกที่เป็นเหตุผลักดันให้เกิดการแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา การซักถามจึงควรมุ่งประเด็นไปที่ว่าผู้แสดงได้แสดงพฤติกรรมอะไรบ้าง ทำไมจึงแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น และพฤติกรรมนั้นก่อให้เกิดผลอะไรตามมา การอภิปรายไม่ควรมุ่งประเด็นไปที่การแสดง ของผู้สวมบทบาทว่า แสดงได้ดี – ไม่ดีเพียงใด เพราะนอกจากจะเป็นการอภิปรายที่ผิดวัตถุประสงค์แล้วยังอาจทำให้ผู้แสดงเสียความรู้สึกได้ ในกรณีที่การอภิปรายเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและผู้เรียนเสนอแนะแนวคิดและแนวทางอื่นๆ เพิ่มเติมแตกต่างไปจากที่ผู้สวมบทบาทแสดง ผู้สอนอาจให้มีการแสดงและ การอภิปรายเพิ่มเติม และสรุปบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง

5. ข้อดีและข้อจำกัดในการใช้วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ

5.1 ข้อดี

5.1.1 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น ได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเราเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

5.1.2 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน

5.1.3 เป็นวิธีสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะในการเผชิญสถานการณ์ ตัดสินใจและแก้ปัญหา

5.1.4 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง

5.1.5 เป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมาก ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและการเรียนรู้มีความหมายสำหรับผู้เรียน เพราะข้อมูลมาจากผู้เรียนโดยตรง

5.2 ข้อจำกัด

5.2.1 เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามากพอสมควร

5.2.2 เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการและการจัดการอย่างรัดกุม หากจัดการไม่ดีพออาจเกิดความยุ่งยากซับซ้อนขึ้นได้

5.2.3 เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยความไวในการรับรู้ของผู้สอน หากผู้สอนขาดคุณสมบัตินี้ไม่รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนบางคน และไม่ได้แก้ปัญหาแต่ต้น อาจเกิดเป็นปัญหาต่อเนื่องไปได้

5.2.4 เป็นการสอนที่ต้องอาศัยความสามารถของครูในการแก้ปัญหา เนื่องจากการแสดงของผู้เรียนอาจไม่เป็นตามความคาดหมายของผู้สอน ผู้สอนจะต้องสามารถแก้ปัญหาหรือปรับสถานการณ์และประเด็นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

กล่าวโดยสรุป การแสดงบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์และแสดงออกตามความรู้สึก นึกคิด ทางด้านความรู้ ความคิดและพฤติกรรม

1.7.3 เกม (Game)

ทิสนา แคมมณี (2544: 81-85) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักศึกษาเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักศึกษามาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักศึกษาเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมสูง

วิมลรัตน์ คงภิมย์ชื่น (2540: 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

จึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน

วัตถุประสงค์

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ

2. ทำให้เกิดประสบการณ์ตรง

3. เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง
ขั้นตอนการสอน

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เกมที่ได้รับ การออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ 1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน 2) เกมแบบแข่งขัน และ 3) เกมจำลองสถานการณ์ การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี

ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้น หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับตัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และควรชี้แจงกติกาการเล่นเกมให้เข้าใจ

2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนของผู้เรียน

3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายผล ควรอภิปรายผลเกี่ยวกับผลการเล่น และวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนที่ได้จากการสังเกตจดบันทึกไว้ และในการอภิปรายผลควรให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่วไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่างๆ 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม และ 3) เรียนรู้ความเป็นจริงตามสถานการณ์ต่างๆ ดังนั้นการอภิปรายควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอน

เทคนิคการสอนโดยใช้เกม

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด มีดังนี้

1. การเลือกและนำเสนอเกม ผู้สอนต้องสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระของการสอน ถ้านำเกมของผู้อื่นที่สร้าง ต้องนำมาปรับ คัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ซึ่งเกมการศึกษา มี 3 ประเภท คือ

1.1 เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

1.2 เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนาน

1.3 เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง เกมแบบนี้มี 2 ลักษณะ คือ

1.3.1 การจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะ เกมแก้ปัญหาคความขัดแย้ง เป็นต้น

1.3.2 การจำลองสถานการณ์และบทบาทให้เหมือนความเป็นจริง โดยผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง

2. การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน กติกาการเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม

ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และต้องคอยควบคุมเวลาในการเล่น

ขณะกำลังเล่น ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน การอภิปรายหลังการเล่นควรมุ่งประเด็นไปตามจุดประสงค์ของการสอนเพื่ออะไร ซึ่งอาจแบ่งการอภิปรายผลหลังการเล่นตามจุดประสงค์ของการเล่นเกมได้ ดังนี้

4.1 เพื่อฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียน การอภิปรายควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสิทธิภาพสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสิทธิภาพสำเร็จมากขึ้น

4.2 เพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจ ในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจมาจากเล่นเกมตรงส่วนใด

4.3 เพื่อเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ ควรอภิปรายในประเด็นว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้นั้นได้มาจากไหน อย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น และการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

จึงกล่าวได้ว่า จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต่างกัน เกมที่ใช้ก็จะแตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นการเลือกใช้และพัฒนาเกม จึงควรคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ควบคู่ไปกับรูปแบบเกมที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปพร้อมกับการเกิดการเรียนรู้

คณาภรณ์ รัชมิมารีย์ กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้เกมนี้ต้องมีบทบาทของผู้สอน ผู้เรียน บรรยากาศการเรียนการสอน และสื่อ ดังนี้

การเตรียมบทบาทของผู้สอน

1. ก่อนการใช้กิจกรรมเกม

- 1.1 ผู้สอนเตรียมเอกสารความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะสอน
- 1.2 ผู้สอนศึกษาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม
- 1.3 ผู้สอนเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ เท่ากับจำนวนนักศึกษา

2. ระหว่างการเล่น

2.1 ผู้สอนแจกเอกสารความรู้และเกม

2.2 ผู้สอนอธิบายกติกา และวิธีเล่นแก่ผู้เรียน

2.3 ให้กลุ่มผู้เรียนเล่นเกมในเวลาที่กำหนด

3. หลังการใช้กิจกรรมเกม

3.1 ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม

3.2 ผู้สอนประเมินตนเองในการใช้เทคนิคเกม

การเตรียมบทบาทของผู้เรียน

1. ผู้สอนแบ่งกลุ่มของผู้เรียนให้สอดคล้องกับเกม

2. ผู้เรียนศึกษาเอกสารความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียน

3. ผู้เรียนศึกษากติกาและวิธีการเล่นเกม

4. ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม

บรรยากาศการเรียนการสอน

1. สถานที่ที่ใช้เล่นเกม ควรเป็นห้องที่สามารถจัดนักเรียนนั่งเป็นกลุ่มได้

2. การเรียนเน้นนักศึกษาเป็นศูนย์กลาง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะ นิสิต

นักศึกษาศึกษาเอกสารความรู้และเล่นเกม

3. ในขณะที่เล่นเกมเพื่อเป็นการผ่อนคลาย อาจเปิดเพลงเบาๆ ได้
สื่อการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่สอน (ใบงาน)

2. อุปกรณ์เกี่ยวกับเกม กติกา และวิธีเล่น

จึงกล่าวได้ว่า เกม เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ช่วยให้นักเรียนน่าสนใจ และสนใจผู้เรียนให้สนใจเรียนรู้เพิ่มขึ้น เกมอาจจำแนกเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ประกอบ เช่น เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมกระดานต่างๆ เป็นต้น และเกมที่ไม่ใช่วัตถุประสงค์ประกอบ เช่น เกมทายปัญหา เกมไปคำ เกมสถานการณ์จำลอง เป็นต้น ผู้สอนจึงควรเลือกเกมมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่สอน จุดประสงค์และวัยของผู้เรียน

ทิสนา แคมมณี (2551: 368-369) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมมีข้อดีและข้อจำกัด ดังนี้

ข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกม

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหน็ดเหนื่อยมากขณะสอน และผู้เรียนชอบข้อจำกัดของวิธีการสอนโดยใช้เกม

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลาและค่าใช้จ่ายมาก

2. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม

3. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก

4. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึง

จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

1.8 ประโยชน์ของกิจกรรมแนะแนว

ชอลดา ขวัญเมือง (2541: 20-21) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมการแนะแนว มีหลากหลาย จึงได้เสนอประโยชน์ของชุดกิจกรรมการแนะแนวไว้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนได้รับข้อมูลที่มีคุณค่าจากครูแนะแนว
2. ช่วยให้นักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับครู
3. ช่วยให้นักเรียนได้ปรับปรุงพฤติกรรมของตนเอง
4. ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดี
5. ช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในตนเองอย่างแท้จริง
6. ช่วยให้ครูแนะแนวได้มีโอกาสนพบปะกับนักเรียนเป็นกลุ่มอย่างใกล้ชิดและ

ทั่วถึง

7. ช่วยให้ครูแนะแนวมีโอกาสให้ข้อมูล
8. ช่วยให้ครูแนะแนวมีโอกาสใช้เทคนิคต่างๆ
9. ช่วยให้ครูแนะแนวได้ทราบถึงความต้องการ ความสนใจ ความสามารถ และ

ความถนัดของนักเรียนแต่ละคนอย่างถูกต้อง

10. ช่วยให้ครูแนะแนวได้รู้จักนักเรียนที่มีปัญหาในด้านต่างๆ
11. ช่วยให้การจัดบริการแนะแนวทุกบริการประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย
12. ช่วยให้การบวนการเรียนการสอนวิชาต่างๆ ดำเนินไปด้วยดีและมี

ประสิทธิภาพ

13. ช่วยลดปัญหาความประพฤตินักเรียน
14. ช่วยให้การจัดแผนการเรียนและการจัดกิจกรรมของโรงเรียน
15. ช่วยให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างครูแนะแนวและผู้ปกครอง

16. ช่วยให้ผู้ชุมชนได้รับความสนใจจากนักเรียน

17. ช่วยให้ประเทศชาติมีพลเมืองที่ดี

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของชุดกิจกรรมแนะแนว คือ ช่วยให้นักเรียนได้รับข้อมูลที่มีคุณค่าจากครูแนะแนว ช่วยให้นักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับครู ช่วยให้นักเรียนได้ปรับปรุงพฤติกรรม ของตนเอง ช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในตนเองอย่างแท้จริง ช่วยให้ครูแนะแนวได้รู้จักนักเรียน ที่มีปัญหาในด้านต่างๆ ช่วยให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างครูแนะแนวและผู้ปกครอง ช่วยให้ผู้ชุมชนได้รับความสนใจจากนักเรียน และช่วยให้ประเทศชาติมีพลเมืองที่ดี

1.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมแนะแนว

จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า มีผู้วิจัยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา ส่งเสริม แก้ไข ป้องกันพฤติกรรมต่างๆ ไว้หลากหลาย เช่น

คาระณี พัฒนศักดิ์ภิญโญ (2533: 67) ศึกษาผลการใช้ชุดการแนะแนวที่ผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจิระประวีติวิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ลงมา แบ่งเป็นกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม ผลการทดลองพบว่า ภายหลังจากสอนทั้งสองวิธี นักเรียนทั้งสองกลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นมากกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

น้องนุช เพียรดี (2542: 81) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้ชุดการแนะแนวในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองสวน อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการแนะแนวมีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามโปรแกรมการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อัมพร แสงวิเชียร (2546: 4) ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการที่มีต่อพฤติกรรมประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกุบกากรราษฎร์บำรุง จังหวัดสกลนคร ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการมีพฤติกรรมประชาธิปไตยสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการ

วารี คชศิลา (2546: 4) การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสองพี่น้องวิทยา จังหวัด

สุพรรณบุรีผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีความเข้าใจในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เยาวลักษณ์ ปวงคำคง (2549: 4) การใช้กิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชาวเขาที่อยู่ในหอพัก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแม่สะเรียงบริพัตรศึกษา อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ผลการทดลองพบว่า หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวนักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น

จิตวิไล ประโมทย์ (2548: 98-100) ได้ศึกษาผลของการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนสวนบัว เขตพญาไท กรุงเทพฯ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เรื่องการคิดสร้างสรรค์และกระบวนการคิดขั้นพื้นฐาน ที่สร้างขึ้นมีจำนวน 16 ชุด ชุดการสอนแต่ละชุดมีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 อยู่ระหว่าง 69.75-97.18 ก่อนและหลังการใช้ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีการรู้จัก เรื่องการคิดสร้างสรรค์และกระบวนการคิดขั้นพื้นฐาน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ นักเรียนเห็นด้วยกับการใช้ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาการรู้จักของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีการรู้จัก เรื่องการคิดสร้างสรรค์ และกระบวนการคิดขั้นพื้นฐานอยู่ในระดับมาก

สายบัว นนทศิลา (2548: 69-72) ได้ศึกษาผลของการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา ด้านสังคมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา ด้านสังคมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 จำนวน 17 กิจกรรม มีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 อยู่ระหว่าง 44.00-87.23 และ 54.89-91.91 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีการพัฒนา ด้านสังคมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วัฒน์กิจ สิทธิสถิตอังกูร (2546: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มเพื่อพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรม โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มมีการพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิริรัตน์ แสนยากุล (2546: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่องผลของการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อ พัฒนาแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระแม่มาลีสาธุประดิษฐ์ กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่ม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้

กิจกรรมแนะแนวโดยใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คาร์ตัน ยินดีพบ (2548: 73-75) ได้ศึกษาผลของการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ประกอบด้วยชุดการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4,5 และ 6 มีประสิทธิภาพ 76.55, 77.74 และ 79.31 ตามลำดับ ก่อนและหลังการใช้ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคุณธรรมทุกด้านเพิ่มขึ้น ซึ่ง ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความเสียสละ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความสามัคคี

สุพัฒนา ทองนุ่น (2548: 74-77) ได้ศึกษาผลของการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่สร้างขึ้นมีจำนวน 17 ชุดมีความก้าวหน้าแต่ละชุด มีประสิทธิภาพอยู่ระหว่าง 56.00/77.33-74.00/94.67 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยใช้ ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพมีความก้าวหน้าเกี่ยวกับการศึกษาและอาชีพ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดกิจกรรมแนะแนวในโรงเรียนบ้านกุดจับ อำเภอ กุดจับ สมชาย นุ่มตุม (2546: บทคัดย่อ) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี เขต 4 พบว่า

1. การสร้างสายสัมพันธ์ที่ดี ครูใช้วิธีการจัดเตรียมการสอนที่หลากหลาย ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส ในการร่วมกิจกรรมโดยไม่เบื่อหน่าย และได้แสดงออก อย่างเต็มที่ รักและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2. การให้เด็กเข้าใจตนเอง นักเรียนรู้จักบทบาทหน้าที่ ของตนเอง มีการปรับตัวให้เข้าเพื่อนและครู กล้าคิด กล้าแสดงออก มาขอคำปรึกษาจากครู มีการ ไว้วางใจครู พுகความจริงเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น มีคุณธรรม รักและเคารพซึ่งกันและกัน

3. การวางแผนการปฏิบัติ นักเรียนรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีการสนทนาพูดคุยกับครูโดยไม่ เคอะเงิน กล้าพูด กล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น และมีความภาคภูมิใจในการมีส่วนร่วมวางแผนกับครู

4. การปฏิบัติตามแผนการ นักเรียนปฏิบัติตามแผนที่ร่วมกับครูวางแผนร่วมกัน เป็นอย่างดี และมี ความภาคภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียน 5) ขึ้นคิดตาม ประเมินผล การปฏิบัติการ ครูได้ทำความเข้าใจกับนักเรียน และผู้ปกครอง ถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ในการเรียนการสอน โดยครูได้ประชุมชี้แจง ปัจจัยนิเทศ จัดหา

ทุนการศึกษา แนะแนว การศึกษาต่อตามความสนใจ ร่วมกันแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นให้กับนักเรียนในปีต่อไป ในการ พัฒนากิจกรรมแนะแนวการให้บริการให้คำปรึกษา ในโรงเรียนบ้านกุดจับ ทำให้ครูทราบถึงสภาพ ความเป็นอยู่ สภาพเศรษฐกิจ ความต้องการในด้านต่างๆ ของนักเรียนเป็นอย่างดี

แมคโคลแมน (McColman, 1975: 109) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการให้ชุดการสอนและกิจกรรมกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดการสอนร่วมกับกิจกรรมกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา มากกว่านักเรียนที่ใช้ชุดการสอนเพียงอย่างเดียวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดการสอนเพียงอย่างเดียวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้ กิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

จากงานวิจัยจะเห็นได้ว่า ชุดกิจกรรมแนะแนว เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้และตระหนักรู้ด้วยตนเอง เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่มีประสิทธิภาพสามารถใช้ ในการพัฒนาศักยภาพของบุคคลในด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านส่วนตัวและสังคม อีกทั้งยังสามารถพัฒนาพฤติกรรมให้เหมาะสม เพื่อนที่จะให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและช่วยพัฒนาประเทศชาติให้เจริญต่อไปได้

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ

2.1 ความหมายของเจตคติ

เจตคติเดิมมาจากคำภาษาอังกฤษ “Attitude” มีรากศัพท์มาจากคำว่า Aptus หมายถึงท่าทีความรู้สึก ความคิดเห็นที่แสดงออกมาของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งความหมายของเจตคติ มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของเจตคติไว้ต่างๆ กันดังนี้ คือ

โรเจอร์ (Roger, 1978: 208-209 อ้างถึงใน สุรพงษ์ โสธนะเสถียร 2533: 122) ได้กล่าวไว้ว่า เจตคติเป็นดัชนีชี้ว่าบุคคลนั้นคิดและรู้สึกอย่างไรกับคนรอบข้าง วัตถุ หรือสิ่งแวดล้อม ตลอดจนสถานการณ์ต่างๆ โดยเจตคตินั้นมีรากฐานมาจากความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรมในอนาคตได้ เจตคติจึงเป็นเพียงความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าและเป็นมิติของการประเมินเพื่อแสดงว่าชอบหรือไม่ชอบต่อประเด็นหนึ่งๆ ซึ่งถือเป็นการสื่อสารภายในบุคคล (Interpersonal Communication) ที่เป็นผลกระทบมาจากการรับสารอันจะมีผลต่อพฤติกรรมต่อไป

นิวกอมป์ (อ้างถึงในเปรมวดี รัตกุล 2541: 54) ได้กล่าวว่าเจตคติจะอยู่ในเฉพาะบุคคลตามลักษณะของสิ่งแวดล้อมที่คนนั้นได้รับและจะแสดงพฤติกรรมออกสองลักษณะคือ

ลักษณะพึงพอใจหรือชอบ ทำให้เกิดความรักใคร่ อยากรู้สิ่งนั้นๆ เรียกว่าเจตคติเชิงนิมานหรือเชิงบวก (Positive Attitude) กับเจตคติที่แสดงออกมาในลักษณะไม่พึงพอใจ เบื่อหน่าย ทำให้เกิดความชิงชัง ไม่อยากรู้สิ่งนั้นๆ เรียกว่า เจตคติเชิงนิเสธหรือเชิงลบ (Negative Attitude) ซึ่งสอดคล้องกับ (Good, 1973: 48) ได้ให้ความหมายของเจตคติว่าเป็นสภาพความพร้อมที่แสดงออกมาในลักษณะหนึ่งลักษณะใด

อัลพอร์ต (Allport อ้างถึงใน นวลศิริ เปาโรหิต 2545: 125) ได้ให้ความหมายของเจตคติว่าเป็นสภาวะของความพร้อมทางจิตใจซึ่งเกิดจากประสบการณ์ สภาวะความพร้อมนี้เป็นแรงที่กำหนดทิศทางของปฏิกริยาระหว่างบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของและ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง เจตคติจึงก่อรูปได้ดังนี้

1. เกิดจากการเรียนรู้ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมในสังคม
 2. การสร้างความรู้สึกรู้จักจากประสบการณ์ของตนเอง
 3. ประสบการณ์ที่ได้รับจากเดิม มีทั้งทางบวกและลบ จะส่งผลถึงเจตคติต่อสิ่งใหม่ที่คล้ายคลึงกัน
 4. การเลียนแบบบุคคลที่ตนเองให้ความสำคัญ และรับเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตนเอง
- เบลกิน และสกายเดล (Belkin and Skydell อ้างถึงใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549: 58) ให้ความสำคัญ ของเจตคติว่า เป็นแนวโน้มที่บุคคลจะตอบสนองในทางที่พอใจหรือไม่พอใจต่อสถานการณ์ต่างๆ

เจตคติจึงมีความหมายสรุปได้ดังนี้

1. ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ หลังจากที่บุคคลได้มีประสบการณ์ในสิ่งนั้น ความรู้สึกนี้จึงแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ
 - 1.1 ความรู้สึกในทางบวก เป็นการแสดงออกในลักษณะของความพึงพอใจ เห็นด้วย ชอบและสนับสนุน
 - 1.2 ความรู้สึกในทางลบ เป็นการแสดงออกในลักษณะไม่พึงพอใจ ไม่เห็นด้วย ไม่ชอบและไม่สนับสนุน
 - 1.3 ความรู้สึกที่เป็นกลางคือไม่มีความรู้สึกใด ๆ

อนาสตาซี (Anastasi, 1982: 552) กล่าวว่า เจตคติหมายถึงเป็นความโน้มเอียงที่จะแสดงในทางที่ชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นต้นว่า กลุ่มชน ประเพณีหรือสถาบันต่างๆ เป็นต้น

คูน (Coon, 1992) ให้ความหมายว่า เจตคติ คือ ผลผสมของความเชื่อและอารมณ์ที่บุคคลโน้มเอียงจะตอบสนองต่อบุคคล วัตถุ หรือสถานการณ์ในทางบวกหรือลบ

ไอเคน (Aiken, 1994) ให้ความหมายว่า เจตคติ คือ ความรู้สึกนึกคิดที่ได้เรียนรู้มา เพื่อที่จะตอบสนองในทางบวกหรือลบต่อวัตถุ สถาบัน หรือบุคคล

เลฟตัน (Lefton, 1997: 614) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง รูปแบบของความรู้สึก ความเชื่อ ความโน้มเอียง ของพฤติกรรมต่อบุคคลอื่น ความคิดหรือวัตถุ

ศักดิ์ สุนทรเสณี (2531: 2) กล่าวถึง เจตคติ ที่เชื่อมโยงไปถึงพฤติกรรมของบุคคล ว่า เจตคติ หมายถึง

1. ความสลับซับซ้อนของความรู้สึก หรือการมีอคติของบุคคลในการที่จะสร้างความพร้อมที่จะกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดตามประสบการณ์ของบุคคลนั้นที่ได้รับมา

2. ความโน้มเอียงที่จะมีปฏิกิริยาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดีหรือต่อต้าน สิ่งแวดล้อมที่จะมาถึงทางหนึ่งทางใด

3. ในด้านพฤติกรรม หมายถึง การเตรียมตัว หรือความพร้อมที่จะตอบสนอง
สุชา จันทน์เอม (2539: 242) ให้ความหมายของเจตคติว่าเป็นนามธรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ในชีวิตของบุคคลและความสำคัญต่อการตอบสนองทางสังคมของบุคคลเป็นอย่างมากนั่นคือ บุคคลมีพฤติกรรมอย่างไรหรือทำสิ่งใดลงไปเจตคติจะเป็นเครื่องกำหนด บุคคลจะมีเจตคติ ต่อสิ่งแวดล้อมในลักษณะที่แตกต่างกัน

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2541) ได้ให้ความหมายของ เจตคติ ว่าคือ ท่าทีหรือแนวโน้มของบุคคลที่แสดงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจเป็นบุคคล กลุ่มคน ความคิด หรือสิ่งของก็ได้ โดยมีความรู้สึก หรือความเชื่อเป็นพื้นฐาน

เพราพรรณ เปลี้นภู (2542: 93) กล่าวว่า เจตคติ คือ ระดับสภาพหรือสภาวะของจิตใจและของสมองในลักษณะพร้อมที่จะกำหนดแนวทางของการสนองตอบของบุคคลหนึ่งต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

จิตฐิพร ศิริตานนท์ (254: 14) กล่าวว่า เจตคติ เป็นการแสดงความรู้สึกที่ดีและไม่ดีต่อสิ่งนั้น ซึ่งอาจสังเกตได้โดยตรงหรือวัดได้ หรือสังเกตจากการตอบสนองต่อสิ่งเรานั้นของบุคคลก็สามารถจะทราบได้

ภพ เลหาไพบูลย์ (2542: 86) กล่าวว่า เจตคติ เป็นเรื่องที่ซับซ้อนและมีความรู้สึกด้านอารมณ์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมองไม่เห็น เป็นตัวกำหนดให้บุคคลมีการกระทำต่างๆ กัน แล้วแต่ความเชื่อ ค่านิยม และความรู้สึกของเขาในการจัดการเรียนการสอน

แสงเดือน ทวีสิน (2545: 67) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวอาจจะเกี่ยวกับบุคคล สิ่งของ สภาพการณ์ เหตุการณ์ เป็นต้น

เมื่อเกิดความรู้สึก บุคคลนั้นจะมีการเตรียมพร้อมเพื่อมีปฏิกิริยาตอบโต้ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งตามความรู้สึกของตนเอง

จากความหมายของเจตคติจากนักการศึกษาต่างๆ ดังกล่าว จึงสรุปได้ว่า เจตคติหมายถึง การแสดงออกทางความรู้สึก ความคิดเห็น ความเชื่อ ความศรัทธา และแนวโน้มของพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจเป็นได้ทั้ง ทางบวกและทางลบ เช่นการเห็นด้วย ความรู้สึกพอใจ ความชอบหรือไม่เห็นด้วย ไม่พอใจ ไม่ชอบ อยากรหลีกเลี่ยงจากสิ่งนั้นๆ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้และประสบการณ์ และเจตคตินี้สามารถสร้างสม เปลี่ยนแปลงได้ตามวัย ไม่สามารถวัดได้โดยตรง ต้องสังเกตและวัดการแสดงออกของคนนั้นๆ

2.2 ลักษณะของเจตคติ

สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2544: 367) ได้กล่าวถึงลักษณะของเจตคติไว้ดังนี้

1. เจตคติเป็นสิ่งที่เรียนรู้
2. เจตคติเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้บุคคลกล้าเผชิญกับสิ่งเร้าหรือหลีกเลี่ยง ดังนั้นทัศนคติจึงมีทั้งทางบวกและลบ เช่น ถ้านักเรียนมีทัศนคติบวกต่อวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนจะชอบเรียนภาษาอังกฤษและเมื่ออยู่ชั้นมัธยมศึกษา ก็จะเลือกเรียนทางศิลป์-ภาษา ซึ่งตรงข้ามกับนักเรียนที่มีทัศนคติลบต่อภาษาอังกฤษก็จะไม่ชอบหรือไม่มีแรงจูงใจที่จะเรียน เมื่ออยู่ชั้นมัธยมศึกษา ก็จะเลือกเรียนทางสายอื่นๆ ที่ไม่ใช่ศิลป์-ภาษา เช่น วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

3. เจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 อย่างคือ องค์ประกอบเชิงความรู้สึก อารมณ์ (Affective Component) องค์ประกอบเชิงปัญญาหรือการรู้คิด (Cognitive Component) องค์ประกอบเชิงพฤติกรรม (Behavioral Component)

- 3.1 เจตคติเปลี่ยนแปลงได้ง่าย การเปลี่ยนแปลงเจตคติอาจจะเปลี่ยนแปลงจากบวกเป็นลบหรือจากลบเป็นบวก ซึ่งบางครั้งเรียกว่า การเปลี่ยนแปลงทิศทางของเจตคติ หรืออาจจะเปลี่ยนความเข้มข้น (Intensity) หรือความมากน้อย เจตคติบางอย่างอาจจะหยุดเลิกไปได้

- 3.2 เจตคติเปลี่ยนแปลงตามชุมชนหรือสังคมที่บุคคลนั้นเป็นสมาชิก เนื่องจากชุมชนหรือสังคมหนึ่งๆ อาจจะมีค่านิยมที่เป็นอุดมการณ์พิเศษเฉพาะ ดังนั้นค่านิยมเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อเจตคติของบุคคลที่เป็นสมาชิก ในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนเจตคติ จะต้องเปลี่ยนค่านิยม

- 3.3 สังคมประกิต (Socialization) มีความสำคัญต่อพัฒนาการเจตคติของเด็ก โดยเฉพาะเจตคติต่อความคิดและหลักการที่เป็นนามธรรม เช่น อุดมคติ เจตคติต่อเสรีภาพในการพูด การเขียน เด็กที่มาจากครอบครัว ที่มีสภาพเศรษฐกิจสังคมสูง จะมีเจตคติบวกสูงสุด

อุษณีย์ วรรณจิตย์ (2536: 75) ได้สรุปลักษณะเจตคติไว้ดังนี้

1. เจตคติเป็นการเตรียมความพร้อมในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางที่ชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งนั้นซึ่งการเตรียมนี้เป็นการเตรียมภายในของจิตใจมากกว่าภายนอกที่สังเกตเห็นได้
2. สภาวะตอบสนองของบุคคลที่ยอมรับ ชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งต่างๆ นั้นมีลักษณะที่ซับซ้อน ทั้งนี้เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับอารมณ์ด้วย
3. เจตคติไม่ใช่พฤติกรรม แต่เป็นสภาวะของจิตใจที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิด และเป็นตัวกำหนดแนวทางในการแสดงออกของพฤติกรรม
4. เจตคติไม่สามารถวัดได้โดยตรง แต่สามารถสร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมที่แสดงออกมาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำนายหรืออธิบายเจตคติได้
5. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ ซึ่งบุคคลที่มีเจตคติในเรื่องเดียวกันแตกต่างกันได้ด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคม ระยะเวลา เยาว์ปัญญา

6. เจตคติมีความคงทนและแน่นอนพอสมควรแต่อาจเปลี่ยนแปลงได้

ทิตยา สุวรรณชฎ (2520: 602-603) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของเจตคติ 4 ประการคือ

1. เจตคติ เป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมได้ตอบ (Predisposition to respond) ต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะหรือจะเรียกว่าสภาวะพร้อมที่จะมีพฤติกรรมจริง
2. เจตคติจะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา (Persistence Overtime) แต่มีไคหมายคามว่าจะไม่มีการเปลี่ยนแปลง
3. เจตคติเป็นตัวแปรหนึ่งนำไปสู่ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิด ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกโดยวาจาหรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญหรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
4. เจตคติมีคุณสมบัติของแรงจูงใจ ในอันที่จะทำให้บุคคลประเมินผล หรือเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งความหมายความต่อไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วย เจตคตินับว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานอย่างหนึ่ง นอกจากความพร้อมและการจูงใจ บุคคลที่มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน จะช่วยให้ทำงาน ได้ผลทั้งสิ้น เพราะเจตคติเป็นต้นกำเนิดของความคิด และการแสดงการกระทำออกมานั่นเอง

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณย์ (2528: 181-182) ได้กล่าวว่าลักษณะเจตคติเป็น 2 มิติคล้ายๆ กับวัตถุ ซึ่งมีมิติที่เป็นทิศทางและมิติที่เป็นความเข้มข้น ดังนี้

1. มิติที่เป็นทิศทาง (Direction) จากความหมายของเจตคติทางบวกในหัวข้อ เจตคติทางบวก คือการแสดงการเข้าหา ได้แก่ ความรู้สึกหรือท่าทางชอบ ฟังพอใจ ฯลฯ และจากความหมายของเจตคติทางลบในหัวข้อ เจตคติทางลบ คือ การแสดงการหลีกเลี่ยง ได้แก่ ความรู้สึกหรือท่าทางที่ไม่ดี ไม่ชอบ ไม่ฟังพอใจจะเห็นได้ว่าเจตคติแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ เจตคติทางบวก แต่มีคนที่ใช้ผิดๆ กันเป็นเจตคติที่ดีและเจตคติที่ไม่ดี ซึ่งถ้าพิจารณาการเปรียบเทียบเจตคติค่านิยมในหัวข้อ เจตคติทางลบแล้ว จะเห็นว่าเจตคติไม่มีการตัดสินว่าดีหรือไม่ดี จึงไม่ควรใช้เจตคติที่ดีหรือไม่ดี เพราะอาจเข้าใจผิดว่าคนที่ไม่ดีเป็นคนไม่ถูกต้อง เพราะเพียงแค่แสดงว่าเขาไม่ชอบหรือไม่ฟังพอใจต่อสิ่งนั้นๆ เท่านั้นเอง

2. มิติที่เป็นความเข้มข้น (Magnitude) เจตคติมีความเข้มข้น 2 ขนาดคือ เข้มข้นมากและเข้มข้นน้อยเจตคติ ที่เข้มข้นมาก เป็นความรู้สึกที่รุนแรงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบ เช่น ชอบมาก หรือไม่ชอบมาก เจตคติเช่นนี้จะเป็อุปสรรคอย่างมากในการเปลี่ยนแปลงเจตคติ เพราะเป็นความรู้สึกที่รุนแรงยากแก่การหาเหตุผลมาลบล้างความรู้สึกนั้นได้ง่าย เป็นลักษณะของคนหัวแข็ง ชักจูงยากสำหรับเจตคติที่เข้มข้นน้อย จะเป็นความรู้สึกที่ไม่รุนแรงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นทางบวกทางลบ เป็นความรู้สึกผิวเผิน เช่น ชอบบ้าง หรือไม่ชอบบ้างเจตคติเช่นนี้จะไม่เป็นอุปสรรคในการเปลี่ยนแปลงเจตคติเพราะความรู้สึกที่ผิวเผินนี้ถ้ามีเหตุผลที่น่าเชื่อถือ ย่อมสามารถโน้มน้าวความรู้สึกนั้นให้เปลี่ยนแปลงไปได้ ซึ่งเป็นลักษณะของคนหัวอ่อนที่สามารถถูกชักจูงได้ง่าย ถ้ามีสิ่งอื่นที่เขาเชื่อถือและพอใจ เช่นนักเรียนไม่ค่อยชอบครูคนหนึ่ง แต่ถ้าครูให้รางวัลเมื่อเขาทำการบ้านเสร็จ เป็นรางวัลที่เขาอยากได้และพอใจ ในที่สุดนักเรียนคนนั้นก็หันมาชอบครูคนนั้นได้ เป็นต้น

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2539: 211-213) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของเจตคติที่สำคัญดังนี้

1. เจตคติเกิดจากประสบการณ์ สิ่งเร้าต่างๆ รอบตัวบุคคล การอบรมเลี้ยงดู การเรียนรู้ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดเจตคติ แม้ว่าจะมีประสบการณ์ที่เหมือนกันก็เป็นเจตคติที่แตกต่างกันได้ ด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สติปัญญา อายุ เป็นต้น

2. เจตคติเป็นการเตรียม หรือความพร้อมในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นการเตรียมความพร้อมภายในของจิตใจมากกว่าภายนอกที่สังเกตได้ สภาวะความพร้อมที่จะตอบสนอง มีลักษณะที่ซับซ้อนของบุคคลว่า ชอบหรือไม่ชอบ ยอมรับหรือไม่ยอมรับ เกี่ยวข้องกับอารมณ์ด้วย

3. เจตคติมีทิศทางของการประเมิน ทิศทางของการประเมินคือลักษณะความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้น ถ้าเป็นความรู้สึกหรือประเมินว่าชอบ พอใจ เห็นด้วย ก็ถือเป็นทิศทางในทางที่ดี เรียกว่าเป็นทิศทางในทางบวก และถ้าประเมินออกมาในทางไม่ดี เช่น ไม่ชอบ ไม่พอใจ ก็มีทิศทางในทางลบ เจตคติทางลบไม่ได้หมายความว่าไม่ควรมีเจตคตินั้นเป็นเพียงความรู้สึกที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น

4. เจตคติมีความเข้ม คือมีปริมาณมากน้อยของความรู้สึก ถ้าชอบมากหรือไม่เห็นด้วยอย่างมากก็แสดงว่ามี ความเข้มสูง ถ้าไม่ชอบเลยหรือเกลียดที่สุดก็แสดงว่ามีความเข้มสูงไปอีกทางหนึ่ง

5. เจตคติมีความคงทน เจตคติเป็นสิ่งที่บุคคลยึดมั่นถือมั่น และมีส่วนร่วมในการกำหนดพฤติกรรมของคนนั้น การยึดมั่นในเจตคติต่อสิ่งใด ทำให้การเปลี่ยนแปลงเจตคติเกิดขึ้นได้ยาก

6. เจตคติมีทั้งพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมภายในเป็นสภาวะทางจิตใจ ซึ่งหากไม่ได้แสดงออก ก็ไม่สามารถรู้ได้ว่าบุคคลนั้นมีเจตคติอย่างไรในเรื่องนั้น เจตคติเป็นพฤติกรรมภายนอกแสดงออกเนื่องจากถูกกระตุ้น และการกระตุ้นยังมีสาเหตุอื่นๆ ร่วมอยู่ด้วย

7. เจตคติต้องมีสิ่งเร้าจึงมีการตอบสนองขึ้น ไม่จำเป็นว่าเจตคติที่แสดงออกจากพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอกจะต้องตรงกัน เพราะก่อนแสดงออกนั้นก็ปรับปรุงให้เหมาะสมกับสภาพของสังคม แล้วจึงแสดงออกเป็นพฤติกรรมภายนอก

กล่าวโดยสรุป ลักษณะของเจตคติ เป็นลักษณะทางจิตของบุคคลที่เป็นแรงขับแรงจูงใจของบุคคล โดยผ่านการเรียนรู้มานานนับตั้งแต่เด็ก ประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้รับทั้งทางตรงและทางอ้อม มีอิทธิพลทำให้เกิดความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบยอมรับหรือปฏิเสธ ตามความคิดเห็นของแต่ละบุคคล ลักษณะของเจตคตินี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามวัยต่างๆ

เจตคตินับว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานอย่างหนึ่ง นอกจากความพร้อมและการจูงใจ บุคคลที่มีเจตคติที่ดีต่อการทำงานจะช่วยให้ทำงานได้ผลทั้งนี้เพราะเจตคติเป็นต้นกำเนิดของความคิดและการแสดงการกระทำออกมานั่นเอง

2.3 องค์ประกอบของเจตคติ

องค์ประกอบของเจตคติ ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

อเนก สุวรรณบัณฑิต และภาสกร อกุลพัฒนกิจ (2548: 130-131) กล่าวว่าเจตคติเป็นสิ่งที่อยู่ภายในไม่สามารถศึกษาได้อย่างชัดเจน ดังนั้นจึงได้จำแนกเจตคติออกว่ามีองค์ประกอบหลายด้าน ได้แก่

1. ความรู้และความเชื่อ (Cognitive component) เป็นไปตามการรับรู้ และการเรียนรู้ที่ผ่านมามีเกิดเป็นประสบการณ์ทั้งทางตรงที่เจอด้วยตนเอง หรือทางอ้อมจากการบอกเล่าหรือจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น หนังสือ นิตยสาร สารคดี สื่อโทรทัศน์ วิทยุ เป็นต้น

2. ความรู้สึก (Affective component) เป็นความรู้สึกชอบ หรือไม่ชอบที่เกิดจากการเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่มี และการคิดอย่างเป็นระบบถึงผลที่จะได้รับเมื่อกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ

3. แนวโน้มพฤติกรรม (Behavior component) เป็นการนำเอาความรู้ ความเชื่อ ความรู้สึกมาประสานสอดคล้องกันแล้วพิจารณาเป็นแนวโน้มที่จะกระทำสิ่งต่างๆ ที่ตรงกับความรู้ ความเชื่อนั้น

อุษณีย์ วรรณจิต (2536: 40) กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติ ซึ่งมี 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความรู้ บุคคลใดจะมีเจตคติต่อสิ่งใดได้ บุคคลนั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งนั้น

2. ความรู้สึก เมื่อบุคคลรู้และเข้าใจจะสรุปว่าพอใจในสิ่งนั้นหรือไม่

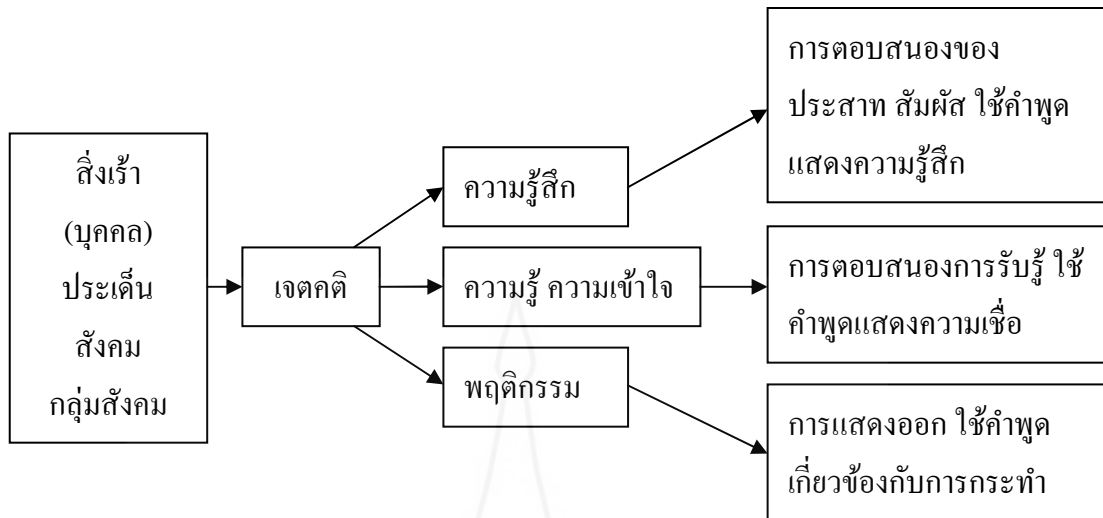
3. ความโน้มเอียงที่จะปฏิบัติ เมื่อบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มักมีความโน้มเอียงในการเลือกปฏิบัติ

สุชา จันทน์แอม (2539: 242-243) แบ่งองค์ประกอบของเจตคติไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (Cognitive Component) เป็นเรื่องของความรู้บุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจเป็นการรู้เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ว่ารู้สิ่งต่างๆ นั้น ได้อย่างไร รู้ในทางดีหรือไม่ ทางบวกหรือทางลบ ซึ่งก่อให้เกิดเจตคติขึ้น ถ้ารู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางดี เราก็จะมีเจตคติต่อสิ่งนั้นในทางดี และถ้ารู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางไม่ดี เราก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้นด้วย

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) เป็นองค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึกซึ่งถูกเร้าจากการรู้นั้น เมื่อเรารู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วจะทำให้เราก่อเกิดความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดี ถ้าเรารู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ดีเราก็จะไม่ชอบหรือไม่พอใจในสิ่งนั้น ซึ่งความรู้สึกนี้จะทำให้เกิดเจตคติในทางใดทางหนึ่ง คือ ชอบหรือไม่ชอบ ความรู้สึกนี้เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะเปลี่ยนแปลงได้ยาก ไม่เหมือนกับความจริงต่าง ๆ ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่าถ้ามีเหตุผลพอเพียง

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior Component) เป็นองค์ประกอบเกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคล คือความโน้มเอียงที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมตอบโต้อย่างใดอย่างหนึ่งออกมาพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นเกิดจากความรู้สึกที่เขามีเกี่ยวกับวัตถุ เหตุการณ์ หรือบุคคล ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แสดงองค์ประกอบของเจตคติ

ซิมบาโด และเอบบีเซน (Zimbardo and Ebbesen, 1970: อ้างถึงในพรทิพย์ บุญนิพัทธ์ 2531: 49) สามารถแยกองค์ประกอบของเจตคติได้ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (The Cognitive Component) คือ ส่วนที่เป็นความเชื่อของบุคคลที่เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ทั่วไป ทั้งที่ชอบและไม่ชอบ หากบุคคลมีความรู้หรือคิดว่าสิ่งใดดี มักจะมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น แต่หากมีความรู้มาก่อนว่าสิ่งใดไม่ดีก็จะมีเจตคติไม่ดีต่อสิ่งนั้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึกรู้สึก (The Affective Component) คือส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ซึ่งมีผลแตกต่างกันไปตามบุคลิกภาพของคนนั้นเป็นลักษณะที่เป็นค่านิยมของแต่ละบุคคล

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (The Behavioral Component) คือ การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจาก องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด และความรู้สึกรู้สึก

กิบสัน (Gibson, 1997: 103 อ้างถึงใน ลัดดาวรรณ ศรีสังข์ 2546: 43) ได้กล่าวว่าเจตคติมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกรู้สึก (affect) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเจตคติ ที่เชื่อว่าเป็นผลของการเรียนรู้ที่ได้จากพ่อแม่ ครูอาจารย์ และเพื่อนวัยเดียวกันเป็นเจตคติที่เกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสิ่งต่างๆ การชอบหรือไม่ชอบต่อบุคคล สิ่งของหรือเหตุการณ์ เช่น การรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจต่องาน การชอบหรือไม่ชอบดนตรี งานศิลปะ อาหารบางชนิด เป็นต้น ดังนั้นองค์ประกอบนี้จึงเป็นสภาพทางอารมณ์ควบคู่ไปกับการประเมิน (evaluation)

2. องค์ประกอบด้านที่เกี่ยวกับความนึกคิด (cognition) เป็นอีกส่วนหนึ่งของเจตคติที่เป็นด้านความรู้ การรับรู้ ความเห็นและความเชื่อของบุคคล ซึ่งมีที่มาจากกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผลเชิงตรรกะเป็นหลัก จึงเป็นเจตคติที่ผ่านการประเมินของผู้นั้นแล้ว เช่นความเชื่อว่าคนหรือสิ่งของนั้นดีหรือไม่ดี หรือผู้บังคับบัญชาที่มีความคิดหรือความเชื่อที่ผู้ได้บังคับบัญชาของตนมีความเป็นผู้ใหญ่พอ สามารถที่จะปกครองตนเองได้ ดังนั้นเขาจึงให้ความเป็นอิสระในการทำงานแก่ผู้ได้บังคับบัญชาหรือเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการวินิจฉัยสั่งการ เป็นต้น

3. องค์ประกอบด้านที่เกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavior) เป็นเจตคติอีกส่วนหนึ่งของบุคคลที่ตั้งใจที่จะกระทำต่อคนอื่นหรือวัตถุสิ่งของด้วยวิธีใด วิธีหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น การแสดงความเป็นมิตร ให้ความอบอุ่น หรือก้าวร้าว เป็นปฏิบัติหรือเอื้ออาทร เป็นต้น แนวโน้มของพฤติกรรมเป็นผลมาจากความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกของบุคคลที่ต่อสิ่งเรานั้น ตัวอย่างเช่น ถ้ามีบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อระบอบประชาธิปไตย หรือมีความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกที่ดีต่อระบอบประชาธิปไตย แนวโน้มพฤติกรรมผู้นั้นก็จะรับฟัง เคารพต่อสิทธิผู้อื่น ชอบการเข้ามีส่วนร่วมหรือแสวงหาความร่วมมือ ในทางตรงข้าม ผู้ที่มีเจตคติไม่ดีในเรื่องนี้ ก็จะแสดงพฤติกรรมต่อต้าน ถอยหนีหรือหลีกเลี่ยงต่อเหตุการณ์เหล่านั้น

สรุปได้ว่าเจตคติมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ ด้านปัญญา หรือความรู้ ความเข้าใจด้านความรู้สึกละอารมณ์ และด้านการแสดงพฤติกรรม องค์ประกอบทั้ง สามด้านนี้มีความสัมพันธ์กันมาก เพราะการแสดงออกทางด้านท่าทางหรืออารมณ์ ย่อมทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างกัน ในทางกลับกันความรู้สึกนึกคิดจะส่งผลถึงองค์ประกอบด้านท่าทาง และอารมณ์ และในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยก็ได้ศึกษาเจตคติโดยใช้ 3 องค์ประกอบดังที่ได้สรุปมา

2.4 การเกิดเจตคติ

ชม ภูมิภาค ได้อธิบายเรื่องการเกิดเจตคติว่าเกิดจากการเรียนรู้และโดยมากเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ทางสังคม (social learning) ดังนั้นปัจจัยที่ทำให้เกิดเจตคติจึงมีหลายประการเช่น

1. ประสบการณ์เฉพาะ เมื่อคนเราได้รับประสบการณ์ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจจะมีลักษณะในรูปแบบที่ผู้ได้รับรู้สึกว่าได้รางวัลหรือถูกลงโทษ ประสบการณ์ที่ผู้รู้สึกเกิดความพึงพอใจ ย่อมจะทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้นแต่ถ้าเป็นประสบการณ์ที่ไม่เป็นที่พึงพอใจก็ย่อมจะเกิดเจตคติที่ไม่ดี

2. การสอน การสอนนั้นอาจจะเป็นทั้งแบบที่เป็นแบบแผน หรือไม่แบบแผน ก็ได้ซึ่งเราได้รับจากคนอื่น องค์การที่ทำหน้าที่สอนเรามีมากมายอาทิเช่น บ้าน วัด โรงเรียน สื่อมวลชนต่างๆ เรามักจะได้รับเจตคติที่สังคมมีอยู่ และนำมาขยายตามประสบการณ์ของเรา การ

สอนที่ไม่เป็นแบบแผนนั้น ส่วนใหญ่ เริ่มจากครอบครัวตั้งแต่เด็กๆ มาแล้ว พ่อแม่พี่น้องมักจะบอกเราว่าสิ่งนั้นไม่ดี สิ่งนี้ไม่ดี หรือใครควรทำอะไร มีความสำคัญอย่างไร

3. ตัวอย่าง (Model) เจตคติบางอย่างเกิดขึ้นจากการเลียนแบบในสถานการณ์ต่างๆ เราเห็นคนอื่น ประพฤติ เราเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคนอื่น ออกมาเป็นรูปของเจตคติ ถ้าเรายอมรับนับถือ หรือเคารพคนๆ นั้นเราก็มักจะยอมรับความคิดของเขา ตามที่เราเข้าใจ เช่น เด็กชายแดงเห็นบิดาครูายการกีฬาทาง โทรทัศน์ประจำเขาก็จะแปลความหมายว่า กีฬานั้นเป็นเรื่องน่าสนใจและจะต้องดู หรือถ้าเขาเห็นพ่อแม่มีคระวัง ต่อชุดรับแขกในบ้านมากกว่าของที่อยู่ในสนามหญ้าหลังบ้าน เขาก็จะเกิดความรู้สึกว่าของในบ้านต้องระวังรักษาเป็นพิเศษ ซึ่งการเรียนรู้เช่นนี้ ไม่จำเป็นต้องพูดว่าอะไรเลย เด็กจะเฝ้าสังเกตการณ์ปฏิบัติ ของพ่อแม่ต่อบุคคลอื่นอย่างถึถ้วนเรียนรู้ว่าใครควรคบ ใครควรนับถือ ใครไม่ควรนับถือ

4. ปัจจัยที่เกี่ยวกับสถาบัน ปัจจัยทางสถาบันมีอยู่เป็นอันมากที่มีส่วนสร้างสนับสนุนเจตคติของ เรา ตัวอย่างเช่น การปฏิบัติตนในวัด ในโบสถ์ การแต่งกายของคนในสถานการณ์ทางสังคมต่างๆ เป็นสิ่งให้แนวเจตคติของคนเราเป็นอันมาก สภาวะที่มีผลต่อการก่อเกิดของเจตคตินั้นมีหลายอย่าง อาทิเช่น ประการแรกขึ้นอยู่กับ การที่เราคิดว่าเราเป็นพวกเดียวกัน (identification) เด็กที่ยอมรับว่าตนเองเป็นพวกเดียวกับพ่อแม่ ย่อมจะรับเจตคติของพ่อแม่ง่ายขึ้น หรือที่โรงเรียน หากเด็กถือว่าครูเป็นพวกเดียวกับตนเด็กจะยอมรับความเชื่อถือหรือเจตคติของครู ประการที่สองขึ้นอยู่กับว่าเจตคตินั้นคนอื่นๆ จำนวนมากเชื่ออย่างนั้น หรือคิดอย่างนั้น (uniformity) การที่เราจะมีเจตคติเขากลมเกลียวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้นั้นอาจจะมีสาเหตุอื่นอีก เช่น โอกาสที่จะได้รับเจตคติแตกต่างไปนั้น ไม่มีประการหนึ่ง อีกประการหนึ่งหากไม่เห็นด้วยกับส่วนใหญ่เราเกิดความรู้สึกว่าส่วนใหญ่ปฏิเสธเรา

กอร์ดอน อัลพอร์ต (Gordon Allport, 1975) ได้ให้ความเห็นเรื่องเจตคติว่าอาจเกิดขึ้นจากสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. เกิดจากการเรียนรู้ เด็กเกิดใหม่จะได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรม และประเพณีจากบิดามารดาทั้ง โดยทางตรงและทางอ้อม ตลอดจนได้เห็นแนวการปฏิบัติของพ่อแม่แล้วรับมาปฏิบัติต่อไป

2. เกิดจากความสามารถในการแยกแยะความแตกต่าง คือ แยกสิ่งใดดี ไม่ดี เช่น ผู้ใหญ่กับเด็กจะมีการกระทำที่แตกต่างกัน

3. เกิดจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งแตกต่างกันออกไป เช่น บางคนมีเจตคติไม่ดีต่อครู เพราะเคยตำหนิตน แต่บางคนมีเจตคติที่ดีต่อครูคนเดียว เพราะเคยได้รับคำชม

4. เกิดจากการเลียนแบบ หรือรับเอาเจตคติของผู้อื่นมาเป็นของตน เช่น เด็กอาจรับเจตคติของบิดามารดา หรือครูที่คนนิยมชมชอบมาเป็นเจตคติของตนได้

ธงชัย สันติวงษ์ (2539: 166-167) กล่าวว่า เจตคติก่อตัวเกิดขึ้นมาและเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากปัจจัยหลายประการ ด้วยกัน คือ

1. การจูงใจทางร่างกาย (Biological Motivation) เจตคติจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง กำลังดำเนินการตอบสนองตามความต้องการหรือแรงผลักดันทางร่างกาย ตัวบุคคลจะสร้างเจตคติที่ดีต่อบุคคลหรือสิ่งของที่สามารถช่วยให้เขามีโอกาสตอบสนองความต้องการของตนได้

2. ข่าวสารข้อมูล (Information) เจตคติจะมีพื้นฐานมาจากชนิดและขนาดของข่าวสารที่ได้รับ รวมทั้งลักษณะของแหล่งที่มาของข่าวสารด้วย กลไกของการเลือกเฟ้นในการมองเห็นและเข้าใจปัญหาต่างๆ (Selective Perception) ข่าวสารข้อมูลบางส่วนที่เข้ามาสู่บุคคลนั้น จะทำให้บุคคลนั้นเก็บไปคิด และสร้างเป็นเจตคติขึ้นมาได้

3. การเข้าเกี่ยวข้องกับกลุ่ม (Group Affiliation) เจตคติบางอย่างอาจมาจากกลุ่มต่างๆ ที่บุคคลเกี่ยวข้องกับอยู่ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม เช่น ครอบครัว วัด เพื่อนร่วมงาน กลุ่มกีฬา กลุ่มสังคมต่างๆ โดยกลุ่มเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นแหล่งรวมของค่านิยมต่างๆ แต่ยังมี การถ่ายทอดข้อมูลให้แก่บุคคลในกลุ่ม ซึ่งทำให้สามารถสร้างเจตคติขึ้นได้ โดยเฉพาะครอบครัวและกลุ่มเพื่อนร่วมงานเป็นกลุ่มที่สำคัญที่สุด (Primary Group) ที่จะเป็แหล่งสร้างเจตคติให้แก่บุคคลได้

4. ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์ของคนที่มีต่อวัตถุสิ่งของย่อมเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้บุคคลต่างๆ ตีค่าจากสิ่งที่เขา มีประสบการณ์มาจนกลายเป็นเจตคติได้

5. ลักษณะท่าทาง (Personality) ลักษณะท่าทางหลายประการต่างก็มีส่วนทางอ้อมที่สำคัญในการสร้างเจตคติให้กับตัวบุคคล

ปัจจัยต่างๆ ของการก่อตัวของเจตคติจะมากหรือน้อย ย่อมแล้วแต่ว่าการพิจารณาสร้างเจตคติต่อสิ่งดังกล่าวจะเกี่ยวข้องกับปัจจัยใดมากที่สุด

2.5 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

เพราพรธน์ เปลี่ยนภู (2542: 103 – 105) ได้แนะนำวิธีการเปลี่ยนเจตคติไว้ดังนี้คือ

1. การให้ข้อโต้แย้งที่มีเหตุผล ซึ่งมีอยู่ 2 ประเภท คือ

1.1 โดยให้ข้อมูลเนื้อหา (Information) ในเรื่องที่ต้องการจะเปลี่ยนเพิ่มเติม เช่นให้อ่านหนังสือที่ให้ความรู้ ศึกษา ชี้แจงในเรื่องนั้นเพิ่มเติม ทำให้เข้าใจได้ถูกต้องขึ้น เมื่อได้ความรู้เพิ่มขึ้น เจตคติก็จะเปลี่ยนไปได้

1.2 โดยการโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) คือการชักชวนให้คนที่มีความคิดอยู่แล้วเชื่อตามคำบอกเล่า การโฆษณาชวนเชื่อ

2. เปลี่ยนโดยใช้อิทธิพลของสมาชิกในกลุ่ม โดยให้สมาชิกช่วยกันเปลี่ยนเจตคติ เช่น กำหนดให้ทำตามกฎข้อบังคับของกลุ่ม และถ้าไม่ทำ มีบทลงโทษสำหรับผู้ไม่ทำตาม แต่ถ้าหากใครทำตามก็จะแสดงการยอมรับ ให้ความปลอดภัย ให้การยกย่อง ซึ่งโดยปกติสมาชิกใหม่มีความพยายาม ที่จะปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มอยู่แล้ว

3. เปลี่ยนโดยบังคับให้เปลี่ยน การบังคับมีอยู่ 2 อย่างคือ

3.1 โดยให้มีส่วนเกี่ยวข้องกับใกล้ชิดกับสิ่งนั้น การใกล้ชิดเห็นความดี ได้รับความเป็นมิตร อบอุ่น ปลอดภัย อาจจะเปลี่ยนเจตคติได้ อนึ่งกลุ่มที่ให้อยู่ด้วยต้องดีน่าเชื่อถือด้วย เช่น ถ้าเกลียดคนผิวดำ บังคับให้ไปอยู่กับครอบครัวคนผิวดำที่ดีพร้อมทุกด้าน ความใกล้ชิดจะช่วยทำให้เขาเปลี่ยนความคิดได้

3.2 ให้แสดงบทบาท โดยให้แสดงท่าทีที่ตรงกันข้ามกับเจตคติที่มีอยู่เดิม เช่น เกลียดใครก็แสดงท่าทีว่ารัก แสดงเจตคติในทางตรงกันข้ามจะช่วยให้เปลี่ยนแปลงได้ หากได้ปฏิบัตินานๆ ก็จะเห็นข้อดีของสิ่งนั้นได้

4. ใช้อิทธิพลของสื่อ (Communicant) ที่น่าเชื่อถือในการเปลี่ยนเจตคติ จากการวิจัยพบว่า การเลือกสื่อ 3 ประเภท คือ ผู้พิพากษา คนธรรมดา อาชญากร ให้มาพูดเรื่องราวต่างๆ ให้ฟังและเมื่อพูดจบ ถามคนฟัง ว่าใครบ้างที่พูดความจริง พบว่ามีผู้ตอบว่าผู้พิพากษาพูดจากใจจริงถึง 73% และเชื่อคนธรรมดาพูดจริงกว่าอาชญากร แสดงว่าสื่อที่น่าเชื่อถือสามารถสร้างเจตคติที่ดีให้กับผู้อื่นได้

5. เปลี่ยนบุคลิกภาพ การเปลี่ยนบุคลิกภาพเปลี่ยนได้ยาก แต่ถ้าเปลี่ยนบุคลิกภาพได้ก็จะเปลี่ยนเจตคติของบุคคลได้ เช่น เปลี่ยนบุคลิกภาพจากคนวางอำนาจ กดขี่ ข่มเหง มองโลกในแง่ร้าย ให้เป็นคนที่ยอมรับผู้อื่น เห็นคุณค่าของคนอื่น มองโลกในแง่ดี เป็นต้น การเปลี่ยนบุคลิกภาพได้ก็จะสามารถช่วยเปลี่ยนความรู้สึกนึกคิดได้ง่ายขึ้น

สุชา จันทน์เอม (2544: 274) ได้กล่าวว่า เจตคติบางอย่างพอที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ ถ้าเห็นว่าเป็นไปในทางที่จะทำให้บุคลิกภาพเสื่อมเสีย จึงได้แนะนำ วิธีการเปลี่ยนแปลงเจตคติไว้ 3 ประการคือ

1. การชักชวน (Persuasion) มีบุคคลเป็นจำนวนมากที่สามารถปรับปรุงเจตคติหรือเปลี่ยนเจตคติของตนเสียใหม่ หลังจากได้รับคำแนะนำ บอกเล่า หรือได้รับความรู้เพิ่มพูนขึ้น เช่น เด็กที่เคยกลัวความมืด หากได้รับคำแนะนำหรือคำอธิบายให้ทราบความจริง อาจจะเลิกกลัวได้

2. การเปลี่ยนกลุ่ม (Group Change) กลุ่มมีอิทธิพลต่อการสร้างเจตคติของบุคคลมาก ฉะนั้น หากจะเปลี่ยนเจตคติของบุคคล อาจจะลองเปลี่ยนกลุ่มสมาชิกดูจะช่วยให้ เช่น เด็กที่ขี้

เกียจเรียนหนังสือ เพราะอยู่กับกลุ่มเพื่อนที่เกียจเรียน ถ้าหากจัดกลุ่มเสียใหม่ให้ย้ายไปอยู่กับกลุ่มที่ขยันเรียน เด็กจะค่อยๆ เปลี่ยนมาขยันเรียนตามกลุ่มที่ตนอยู่ก็ได้

3. การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นการชักชวนให้บุคคลหันมาสนใจหรือรับรู้โดยการสร้างสิ่งแปลกใหม่ เช่น ตั้งชื่อแปลกๆ เพื่อให้คนสนใจ ใช้ภาษาแปลกๆ อ้างว่าเป็นพวกเดียวกัน เพื่อให้คนทั่วไปสนใจและเข้ามาหา การแจกฟรี เช่น บริษัทที่ผลิตสินค้าใหม่ๆ ก็มักจะแจกฟรีก่อน ขายภายหลัง หรือหาของแถม ผู้ที่ผลิตกางเกงใหม่ๆ ก็โฆษณาว่าวัยรุ่นทั้งหญิงและชายชอบ ใครไม่ใช้ก็จะกลายเป็นคนล้าสมัย เป็นต้นการเปลี่ยนแปลงจะได้ผลอย่างไรขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

3.1 การเลือกรับรู้ (Selective Perception) คนเราจะรับรู้ในสิ่งที่เห็นว่าเหมาะสมกับตนเท่านั้น หากสิ่งใดที่ไม่เหมาะสมกับตน ตนจะตัดออกไป คือ ไม่รับรู้นั่นเอง เช่น คนที่ชอบดนตรีจะไวต่อเรื่องเพลง ได้ยินเสียงเพลงที่ใด ก็รู้ว่าเป็นเพลงอะไร ใครร้อง ผู้ที่ไม่สนใจ เปิดให้ดังอย่างไรก็ไม่รู้ว่าเป็นเพลงอะไร เมื่อรับรู้สิ่งใดแล้ว จะเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของตนและเปลี่ยนแปลงได้ยาก

3.2 การหลีกเลี่ยง (Avoidance) คือคนเราจะรับเอาสิ่งที่ให้ความสุขหรือให้ในสิ่งที่ตนต้องการเท่านั้น ส่วนสิ่งที่จะบังเกิดความทุกข์แก่ตน บุคคลจะไม่ยอมรับ คนชนิดนี้ก็เปลี่ยนเจตคติได้ยากเช่นเดียวกับพวกแรก

3.3 การสนับสนุนของกลุ่ม (Group Support) บุคคลที่ประสบความสำเร็จจะอยู่ในกลุ่มหนึ่ง ก็ไม่ยากที่จะเปลี่ยนแปลงกลุ่มใหม่ เพราะมีความสุขและประสบความสำเร็จแล้ว พวกนี้ก็จะเปลี่ยนแปลงเจตคติยากเช่นเดียวกัน

แสงเดือน ทวีสิน (2545: 71) กล่าวว่า เจตคติเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้แต่ต้องอาศัยเวลาพอสมควร ทั้งนี้เพราะในการสร้างเจตคติแต่ละเรื่อง ส่วนใหญ่แล้วต้องใช้เวลาในการสั่งสอนอยู่นานพอสมควร ดังนั้นในการที่จะเปลี่ยนจึงต้องอาศัยเวลาเช่นกัน หลักที่สามารถเปลี่ยนเจตคติของบุคคลได้มีดังนี้

1. สร้างตัวเลียนแบบ (Identification Figure) ที่เหมาะสมให้กับผู้ที่เราต้องการจะเปลี่ยนเจตคติ ลักษณะที่สำคัญของตัวเลียนแบบ เช่น

- 1.1 ต้องเป็นบุคคลที่ผู้นั้นสามารถพึ่งพาอาศัยได้
- 1.2 ต้องเป็นบุคคลที่สำคัญในชีวิตของผู้นั้น
- 1.3 ต้องเป็นบุคคลที่ผู้นั้นยกย่อง เชื่อถือ
- 1.4 ต้องเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง มีศักดิ์ศรี มีบารมีพอที่จะทำให้ผู้นั้นเชื่อถือได้
- 1.5 ต้องเป็นบุคคลที่มีความอบอุ่น มีลักษณะเป็นกันเอง และมีความเข้าใจ

2. ใช้วิธีการพูดหรือการสื่อสาร (Communication) เพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติ นักจิตวิทยาได้อธิบายว่าการพูดเพื่อเปลี่ยนเจตคตินั้นมีได้ 2 วิธี คือ

2.1 การพูดโดยอ้างเหตุผล (Logical Argument) การพูดชักจูงเพื่อเปลี่ยนเจตคติของบุคคลวิธีนี้ จะต้องเป็นการพูดโดยเสนอข้อเท็จจริงทั้งในส่วนดีและไม่ดี เพื่อให้ผู้นั้นใช้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจเลือกด้วยตนเอง

2.2 การพูดเร้าอารมณ์ (Emotional Appeal) การพูดในลักษณะนี้มักจะพูดโดยเน้นเพียงด้านเดียวและพยายามเสนอเหตุผลเพียงด้านเดียว การชักจูงในลักษณะนี้อาจจะทำให้คล้อยตามได้ง่ายแต่อาจเกิดผลเสียถ้าผู้นั้นไม่รู้เหตุผลอีกด้านหนึ่งในภายหลัง

3. ใช้วิธีการจัดสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อมต่างๆ เพื่อเอื้ออำนวยให้เกิดการเปลี่ยนเจตคติไปในแนวทางที่ต้องการ เช่น การให้เข้าไปมีส่วนร่วม การจัดกิจกรรม การเล่นบทบาทสมมติ เป็นต้น

อุษณีย์ วรรณจิณี (2536: 46) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงเจตคติเปลี่ยนได้ง่ายกว่า ค่านิยม เพราะขึ้นอยู่กับความรู้สึกของแต่ละบุคคล โดยไม่ต้องคำนึงถึงเกณฑ์การตัดสินใจของสังคม จึงมักพบเสมอว่า ในสังคมจะมีการพยายามเปลี่ยนแปลงเจตคติของบุคคลต่างๆ มากกว่าการเปลี่ยน ค่านิยม หรือความรู้สึกอื่นๆ และเนื่องจากเจตคติเกิดจากการเรียนรู้ หรือได้รับประสบการณ์ต่างๆ ในสังคม จึงย่อมจะเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ตามสภาพหรือสถานการณ์ของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้เพราะเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับความรู้สึกของแต่ละบุคคล และเมื่อบุคคลมีการรับรู้ข้อมูลใหม่จากแหล่งต่างๆ หรือ การได้รับประสบการณ์ตรงในลักษณะต่างๆ บุคคลจะเปลี่ยนแปลงเจตคติไปตามข้อมูลและสภาพการณ์ใหม่นั้น

2.6 ประโยชน์ของเจตคติ

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2536: 5-6) ได้กล่าวประโยชน์ของเจตคติ ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว โดยการจัดรูปหรือด้วยระบบสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเรา

2. ช่วยให้มีการเข้าข้างตนเอง โดยช่วยให้บุคคลหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ดีหรือปกปิดความจริงบางอย่าง ซึ่งนำความไม่พอใจมาสู่ตนเอง

3. ช่วยในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่สลับซับซ้อน ซึ่งการมีปฏิริยาโต้ตอบหรือการกระทำสิ่งใดสิ่งนั้น ส่วนมากจะทำในสิ่งที่ทำให้เกิดความพอใจ หรือเป็นบำเหน็จรางวัลจากสิ่งแวดล้อมนั้น

4. ช่วยให้เราบุคคลสามารถแสดงออกถึงค่านิยมของตนเอง แสดงว่าเจตคตินี้
นำความพอใจมาให้

อเนก สุวรรณบัณฑิต และภาสกร อกุลพัฒนกิจ (2548: 135) ได้กล่าวประโยชน์
ของเจตคติไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เราเตรียมพร้อมในการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อความสำเร็จในกิจกรรม
นั้นๆ

2. ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพ ทั้งนี้เพราะเจตคติเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ

3. ทำให้ทราบหรือรู้ผลล่วงหน้าว่าสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตจะมีผลเป็นอย่างไรถ้า
บุคคลนั้นๆ มีเจตคติอย่างนั้น อะไรจะเกิดขึ้น

4. ช่วยให้เราสามารถหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา และสามารถหาสิ่งอื่น หรือสิ่ง
ที่นำความพึงพอใจมาทดแทนได้

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543: 54) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเจตคติไว้ว่า

1. เจตคติเป็นคำย่อของการอธิบายความรู้สึกเป็นอย่างไรๆ กลุ่มพฤติกรรมต่างๆ ได้
มาก เช่น พูกว่าเรามีเจตคติที่ดีต่อครอบครัว มีความหมายถึงว่าเรารักครอบครัว ใช้เวลามากในการ
อยู่กับครอบครัว มีความสุขใจที่ได้อยู่กับครอบครัว เห็นพ้องต้องกันกับความคิดเห็นของครอบครัว
ทำอะไรหลายๆ อย่างเพื่อครอบครัว เป็นต้น

2. เจตคติใช้พิจารณาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อสิ่งอื่นหรือต่อเป้าเจตคติ
ของคนนั้นได้ นั่นคือรู้จักเจตคติของคน สามารถส่งเสริมหรือยับยั้งสิ่งที่เขาจะแสดงออกได้

3. เจตคติสามารถมองสังคมได้ เพราะเจตคติเป็นสิ่งคงเส้นคงวาพฤติกรรมของ
บุคคล ที่จะแสดงออกจากเจตคติ จึงสามารถนำมาอธิบายความคงเส้นคงวาของสังคมได้

4. เจตคติมีความดิงามในตัวมันเอง เจตคติของคนที่มีต่อเป้าเจตติรอบ ๆ ตัวเรา
เอง สะท้อนให้เห็นโลกทัศน์ของคนนั้น ๆ มีคุณค่าในการศึกษาจุดมุ่งหมายของชีวิตเขา

5. จากที่รู้ว่าเจตคติเกิดจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการให้การศึกษา
เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีงามตามสังคม จึงต้องศึกษาสัญชาติญาณและปรับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้มีอิทธิพล
ต่อเจตคติของคนตามที่ต้องการ

6. นักสังคมวิทยาหลายคนให้ความเห็นว่าเจตคติเป็นศูนย์ ความคิดและเป็นฐาน
ของพฤติกรรมของสังคม การจะปรับระบบปกติของสังคมจึงควรเปลี่ยนแปลง เจตคติของแต่ละ
บุคคล

ลัดดาวรรณ ศรีสังข์ (2546: 41-42) กล่าวถึงการวัดเจตคติไว้ดังนี้

1. วัดเพื่อทำนายพฤติกรรมการมีเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคล ย่อมเป็นเครื่องแสดงว่า เขามีความรู้ทางด้านดีหรือไม่ดีเกี่ยวกับสิ่งนั้น เป็นเครื่องทำนายว่าบุคคลนั้น มีการกระทำต่อสิ่งนั้นไปทางใด ฉะนั้นการทราบเจตคติของบุคคลย่อมช่วยให้สามารถทราบการกระทำของบุคคลนั้นได้

2. วัดเพื่อหาทางป้องกันและแก้ไข โดยทั่วไปการที่บุคคลมีเจตคติต่อสิ่งใดอย่างใดนั้น เป็นสิทธิของแต่ละบุคคล ที่มีเจตคติต่อเรื่องหนึ่งเรื่องใดแตกต่างกันไป จึงจำเป็นต้องให้กลุ่มมีความความคิดเห็นเห็นและเจตคติสอดคล้องกัน เพื่อป้องกันปัญหาการขัดแย้งในเรื่องต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น เพื่อการอยู่ร่วมกันด้วยความสงบสุขของสังคมและยอมเป็นไปได้เมื่อพลเมืองมีเจตคติต่อสิ่งต่างๆ คล้ายคลึงกันก็จะเป็นทางก่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจกัน

3. วัดเพื่อเข้าใจสาเหตุและเปรียบเทียบสาเหตุภายในที่ผลักดันให้บุคคลกระทำในสิ่งต่างๆ แตกต่างกัน และสาเหตุภายในหรือเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลนี้อาจได้รับผลกระทบมาจากสาเหตุภายนอกอีกส่วนหนึ่ง ฉะนั้นการเข้าอิทธิพลของสาเหตุภายในที่มีต่อการกระทำของบุคคลต่างๆ ได้อย่างชัดเจน บางกรณีอาจจำเป็นต้องวัดเจตคติของบุคคลต่อสาเหตุภายนอกนั้นด้วย

กล่าวโดยสรุป ประโยชน์ของเจตคติ คือ การที่เราเข้าใจและสามารถปรับตัวในสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว ทำให้เราสามารถหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา และสามารถหาสิ่งที่เราพึงพอใจได้ อีกทั้งทำให้ทราบได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นในอนาคตและมีผลอย่างไร ถ้าบุคคลนั้น มีเจตคติแบบนี้ เป็นต้น

2.7 เจตคติต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ

เจตคติมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศขึ้นอยู่กับ เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อภาษานั้น จึงมีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้

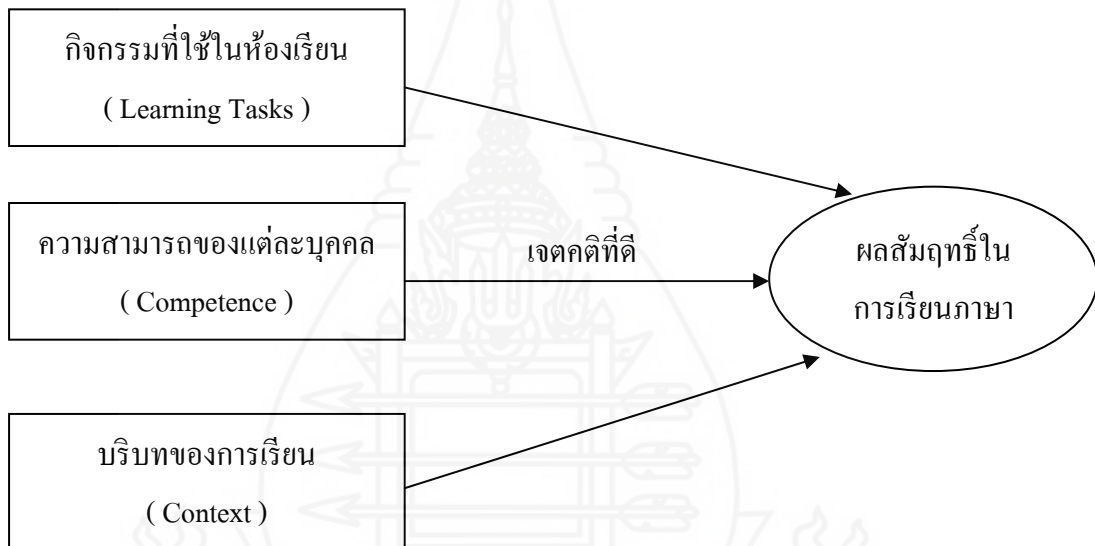
แครชเชน (Krashen, 1981) ได้กล่าวว่า เจตคติและความถนัดทางภาษามีความเกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาต่างประเทศแต่ไม่ขึ้น ต่อกันและกันเช่น ผู้เรียนที่มีความถนัดต่ำอาจมีเจตคติที่ดี หรือผู้ที่มีความถนัดสูงอาจมีเจตคติในทางลบก็ได้ความสัมพันธ์ระหว่าง เจตคติกับการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น อาจเป็นความสัมพันธ์ในลักษณะสองทิศทาง และเปลี่ยนแปลงได้ ไม่คงที่แน่นอน จะขึ้นอยู่กับบุคคล สิ่งแวดล้อมและกิจกรรมที่ใช้ในชั้นเรียน

จาโคว์โบวิทส์ (Jakobovitz, 1971 อ้างถึงในสฤณมา บุญสูง, 2540: 30) กล่าวว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ เป็นความรู้สึกที่ชอบหรือไม่ชอบ หรือเป็นกลางต่อการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ แต่ไม่ว่าเจตคตินั้น จะเป็นแบบใด ก็มีส่วนกำหนดความสำเร็จใน

การเรียนรู้ได้ทั้งสิ้นเพราะผู้เรียนบางคนอาจไม่มีความต้องการใช้ภาษาได้เหมือนเจ้าของภาษา แต่เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนภาษาต่างประเทศ เช่น ทำให้ได้รับรู้แนวความคิดใหม่หรือวิถีในการดำเนินชีวิตใหม่

การ์ดเนอร์ และแลมเบิร์ต (Gardner and Lambert, 1972: 25) ได้กล่าวว่า เจตคติและแรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาที่สอง และมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่เป็นอิสระจากความถนัดและสติปัญญา

Oller and other (1977) กล่าวว่า เจตคดียังเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพราะเป็นสิ่งสนับสนุนหรือขัดขวางในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามแบบจำลองความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติกับผลสัมฤทธิ์ดังภาพประกอบ 2



ภาพที่ 2.2 แบบจำลองความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษา

จากรูปภาพแสดงแบบจำลองดังกล่าว จะเห็นได้ว่าเจตคติต่อการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น เกิดจากผู้เรียนมองเห็นประโยชน์การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจและมองเห็นคุณค่า ของภาษาต่างประเทศ ดังนั้นการจัดประสบการณ์ในการเรียนภาษาต่างประเทศที่เหมาะสม จะช่วยผู้เรียนให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศหรือภาษาอังกฤษต่อไป

พรชัย นาเวียง (2546: 38) กล่าวว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกในการยอมรับ กัดค้าน เห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย ตลอดจนการชอบ หรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งวัดได้จากแบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำไปวัดผู้เรียน

ชลรส แก้วสมนึก (2547: 47) กล่าวว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง การแสดงออกทางความคิดเห็น ความรู้สึกและการกระทำหรือแนวโน้มพฤติกรรมที่แสดงต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษทั้งในด้านเนื้อหาวิชา ครูผู้สอน วิธีการสอน รวมทั้งบรรยากาศในชั้นเรียน และกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษทั้งในด้านบวกและด้านลบ ในด้านบวก ได้แก่ การเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในด้านลบ ได้แก่ ความรู้สึกไม่พอใจ ไม่ต้องการ อยากหลีกเลี่ยงที่จะกระทำกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ความคิด ความรู้สึก ความสนใจ และแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาวิชา หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษในด้านความยากหรือความง่าย เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษในด้านความพอใจหรือไม่พอใจ ความชอบหรือไม่ชอบ ความสนใจที่มีต่อเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ น่าสนใจหรือน่าเบื่อหน่าย

2. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ หมายถึง ความรู้สึกในการเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย ขอมรับ คัดค้าน ว่าวิชาภาษาอังกฤษสามารถทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ หรือไม่เพียงไร จากการเรียนวิชานี้ ทั้งในปัจจุบันและอนาคต ขอมรับว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อเพิ่มพูนความรู้ และประสบการณ์ด้านต่างๆ ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและเพื่อการศึกษาต่อ

3. ด้านกิจกรรม หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่ ความคิดในแง่กิจกรรมที่ครูใช้เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่ ชอบหรือไม่ชอบ น่าสนใจหรือน่าเบื่อหน่าย ท่าทีหรือแนวโน้มพฤติกรรม ที่แสดงต่อกิจกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่ ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ความตั้งใจที่จะทำกิจกรรม ความเต็มใจหรือไม่เต็มใจในการทำกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนภาษาอังกฤษ รวมทั้งเตรียมอุปกรณ์การเรียน มาเรียนสม่ำเสมอ ตั้งใจเรียน ถามคำถาม พูดโต้ตอบบทสนทนา ท่องศัพท์ เปิดพจนานุกรม และค้นคว้าทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติมในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2.8 หลักการและมาตรฐานวัดเจตคติ

การวัดเจตคติ ไพศาล หวังพานิช (2536: 147-148) ได้เสนอหลักการวัดเจตคติไว้ ดังนี้

1. ข้อตกลงเบื้องต้น (Basic Assumption) เกี่ยวกับการวัดเจตคติ คือ ความคิดเห็น ความรู้สึก หรือเจตคติของบุคคลนั้น จะคงอยู่ช่วงระยะเวลาหนึ่งเพราะความรู้สึกนึกคิดของคนเรานั้นไม่ได้เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จะต้องมียุ่ช่วงระยะเวลาใด เวลาหนึ่งที่ความรู้สึกของคนเรามี

ความคงที่ทำให้สามารถวัดได้ เจตคติของบุคคลนั้น ไม่สามารถวัดหรือสังเกตเห็นโดยตรง การวัดจึงเป็นแบบทางอ้อม โดยวัดแนวโน้มน้ำที่บุคคลนั้นแสดงออกหรือประพฤติอยู่เสมอ เจตคติของบุคคลนั้น นอกจากจะแสดงออกในรูปทิศทางของความรู้สึกนึกคิดแล้วยังมีการแสดงออกในรูปขนาดหรือปริมาณความคิด ความรู้สึกนึกคิดนั้นอีกด้วย จึงทำให้ทราบระดับความมากน้อยหรือความเข้มข้นของเจตคติด้วย

2. การวัดเจตคติมีองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ ตัวบุคคลที่จะวัดสิ่งเร้าและการตอบสนอง

3. สิ่งเร้าที่นิยมใช้ คือ ค่าความคิดเจตคติ (Attitude Statement) ซึ่งเป็นสิ่งเร้าทางภาษาที่ใช้อธิบายคุณลักษณะของสิ่งนั้น เพื่อให้บุคคลตอบสนองออกมาเป็นระดับความรู้สึก (Attitude Continuum หรือ Scale) เช่น มาก ปานกลาง น้อย เป็นต้น

4. การวัดเจตคติต้องคำนึงถึงความเที่ยงตรง (Validity) ของการวัดเป็นพิเศษ คือต้องพยายามให้ผลของการวัดที่ได้ตรงกับความเป็นจริงของบุคคลทั้งในแง่ทิศทางและระดับ

ลิวิน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543: 61) ได้กล่าวถึงเครื่องมือการวัดเจตคติไว้ว่าที่นิยมใช้กันมีอยู่ 6 ชนิด คือ

1. การสังเกต (observation) เป็นวิธีที่ใช้ตรวจสอบบุคคลอื่น โดยการเฝ้ามองและจดบันทึกพฤติกรรมของบุคคลอย่างมีแบบแผน ทั้งนี้เพื่อจะได้ทราบว่า บุคคลที่เราสังเกตมีเจตคติความเชื่อ อุปนิสัยเป็นอย่างไร การสังเกตเป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่และใช้กันมากจนถึงปัจจุบัน ซึ่งวิธีนี้เป็นที่นิยมและใช้แพร่หลายอยู่ในทุกๆ สาขาวิชา โดยเฉพาะการศึกษาที่เกี่ยวกับพฤติกรรม เพราะจะทำให้ผู้ศึกษาได้มองเห็นพฤติกรรมของบุคคลด้วยตนเอง อันจะก่อให้เกิดการสรุปผลจากการศึกษาได้ตรงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น ข้อมูลที่ได้จากวิธีการสังเกตจะต้องถูกต้องใกล้เคียงกับความเป็นจริง หรือเป็นที่เชื่อถือได้นั้น มีข้อควรคำนึงหลายประการ คือ ควรจะมีการศึกษาหลายๆ สาเหตุ ทั้งนี้เพราะเจตคติของบุคคลมาจากหลาย ๆ สาเหตุ นอกจากนี้ตัวผู้สังเกตจะต้องทำตัวให้เป็นกลาง ไม่มีความลำเอียง และการสังเกตควร ไปสังเกตหลาย ช่วงเวลา ไม่ใช่สังเกตเฉพาะเวลาใดเวลาหนึ่ง

2. การสัมภาษณ์ (interview) หมายถึง วิธีการถามให้ตอบด้วยปากเปล่า ผู้เก็บข้อมูลอาจจดบันทึกคำตอบหรืออัดเสียงตอบเอาไว้ก็ได้ แล้วนำมาวิเคราะห์คำตอบหรืออัดเสียงตอบเอาไว้ก็ได้ แล้วนำมาวิเคราะห์คำตอบในภายหลัง วิธีการสัมภาษณ์ให้ข้อมูลที่ครอบคลุม ทั้งอดีต ปัจจุบันและอนาคต และสิ่งอื่นที่เกี่ยวข้อง แต่มีข้อจำกัด เพราะวิธีการสัมภาษณ์เป็นการตอบหรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเอง หรือของผู้อื่น ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ศึกษาเล่าแต่พฤติกรรมที่ตนเองเห็นสมควรจะนำมาเปิดเผยหรือเล่าพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ

3. แบบสอบถาม (questionnaire) วิธีการนี้สามารถใช้กับผู้มีการศึกษาพอสมควร สามารถอ่านและเขียนได้ ซึ่งแบบสอบถามนั้นจะมีข้อคำถามและคำตอบต่างๆ ไว้ให้เลือกคำตอบ ซึ่งทำเป็นมาตรฐานไว้แบบแผนเดียวสำหรับผู้ตอบทุกคน การใช้แบบสอบถามเป็นวิธีการที่ใช้มากที่สุด ในการศึกษาเกี่ยวกับเจตคติ เพราะใช้เวลาน้อย และได้ข้อเท็จจริงมากกว่าวิธีอื่นๆ

4. การรายงานตนเอง (self-report) เครื่องมือแบบนี้ต้องการให้ผู้ถูกทดสอบแสดงความรู้สึกของตนเองต่อสิ่งเร้าที่เขาได้สัมผัส คือสิ่งเร้าที่เป็นข้อความ ข้อคำถามหรือภาพ เพื่อให้ผู้สอบแสดงความรู้สึกออกมาอย่างตรงไปตรงมา แบบทดสอบหรือมาตรวัดที่ถือว่าเป็นแบบมาตรฐาน (Standard Form) เป็นแนวการสร้างของเทอร์สโตน (Thurstone) กัตแมน (Guttman) ลิเคอร์ท (Likert) และออสกู๊ด (Osgood) ส่วนการวัดเจตคติแบบรายงานตนเองมีวิธีออกแบบอื่นๆ อีกมาก แต่ไม่ถือว่าเป็นรูปแบบมาตรฐานซึ่งสร้างแล้วแต่จุดมุ่งหมายของการสร้างหรือการวัดเป็นคราวๆ ไป

5. การสร้างจินตนาการ (projective techniques) เป็นวิธีการสร้างจินตนาการ โดยใช้ภาพเพื่อใช้วัดเจตคติบุคลิกภาพของบุคคล โดยที่ภาพจะเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงความคิดเห็นออกมา และสามารถสังเกตได้ว่าบุคคลนั้นมีความรู้สึกอย่างไร วิธีการวัดเจตคติโดยการสร้างจินตนาการนี้ ผู้ทำการศึกษาต้องมีประสบการณ์และความสามารถเพียงพอในการแปลความหมายของข้อมูลที่ได้มา

6. การวัดทางสรีรภาพ (physiological measurement) คือ การใช้เครื่องมือไฟฟ้าหรือเครื่องมืออื่นๆ ในการสังเกตการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย เนื่องด้วยเจตคติต่อสิ่งหนึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ มีความรู้สึกในทางชอบหรือไม่ชอบและความรู้สึกนี้อาจเพิ่มขึ้นหรือลดลงก็ขึ้นอยู่กับเรื่องราวของบุคคล เมื่อถูกกระตุ้นด้วยสิ่งที่เขาเคยชอบ จะทำให้ระดับอารมณ์ในขณะนั้นของเขาเปลี่ยนไป ถ้าใช้เครื่องมือวัดทางสรีระที่ละเอียดก็สามารถตรวจพบความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้และเนื่องด้วยเครื่องมือทางสรีระนั้นคล้ายเครื่องมือทางการแพทย์ มีราคาสูง และผู้ใช้ต้องมีความรู้ทางสรีรศาสตร์เป็นอย่างดี ดังนั้นวิธีการนี้ยังไม่แพร่หลายในการวิจัยทางเจตคติในจิตวิทยาสังคม

ฟวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2538:106-108) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดเจตคติ ซึ่งมีอยู่หลายชนิดคือ

1. วิธีของเทอร์สโตน (Thurstone scaling methods) เป็นวิธีที่เรียกว่า ไพออริแอ็ฟ โพรช (piori approach) วิธีนี้จะหาค่าของแต่ละมาตราของข้อความทางเจตติก่อนที่จะนำไปใช้ในการวิจัย และกำหนดค่ามาตรา มีตั้งแต่ 0 ถึง 11 มาตรา

2. วิธีของลิเคิร์ต (Likert scaling methods) วิธีนี้กำหนดมาตราเป็น 5 ชั้น แต่ละชั้นจะกำหนดค่าไว้หลังจากไปรวบรวมข้อมูลในการวิจัยมาแล้ว จึงมีชื่อว่า โปสเทียอริออริ แอ็ฟ โพรช (posteriori approach)

3. วิธีของออสกู๊ด (Osgood scaling methods) เป็นวิธีวัดเจตคติโดยใช้ความหมายของภาษา (semantic differential scales)

การสร้างมาตราวัดทั้ง 3 วิธีดังกล่าวเป็นที่นิยมใช้มาก โดยเฉพาะวิธีของลิเคิร์ต ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยก็ได้ใช้วิธีการวัดของลิเคิร์ต ผู้คิดมาตราวัดนี้คือ Rensis Likert ซึ่งมีขั้นตอนวิธีการสร้างแบบสอบถามวัดเจตคติดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายของเจตคติที่จะวัด โดยพิจารณาว่าจะวัดเจตคติของใคร ที่มีต่ออะไรและให้ความหมายของเจตคติและสิ่งที่จะวัดนั้นให้แน่นอน

ขั้นที่ 2 เมื่อตีความหมายของสิ่งที่วัดแน่นอนแล้วก็สร้างข้อความในแต่ละหัวข้อนั้นๆ โดยให้กลุ่มเนื้อหาในหัวข้อเหล่านั้น และข้อความที่จะถามจะต้องเป็นข้อความที่ถามเกี่ยวกับความรู้สึกหรือความเชื่อของผู้ตอบซึ่ง ลิเคิร์ต ได้กล่าวถึงหลักในการสร้างแบบสอบถามไว้ดังนี้

1. เป็นข้อความที่แสดงความรู้สึกไม่ใช่ข้อเท็จจริง แต่มีทิศทางทั้งทางบวกและทางลบ

2. เป็นข้อความที่สมบูรณ์และชี้ชัดประเด็นเดียว

3. ข้อความแต่ละข้อความจะต้องสั้น เข้าใจง่าย ชัดเจน จำนวนที่สร้างขึ้น ครั้งแรกมีประมาณ 20-25 ข้อความในแต่ละหัวข้อของสิ่งที่จะวัด เมื่อได้ข้อความเพียงพอแล้ว ก็บรรจุลงในสเกลโดยให้มีข้อเลือก 5 ข้อเลือกดังกล่าวมาแล้ว

ขั้นที่ 3 ใช้แบบทดสอบกับกลุ่มบุคคลที่มีลักษณะพื้นฐานคล้ายๆ กับกลุ่มที่เราจะศึกษา จุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการสนับสนุนข้อความและคัดเลือกข้อความโดยวิธีการวิเคราะห์ข้อความซึ่งทำได้ 2 วิธี ดังนี้

1. การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนข้อกับคะแนนรวม (item-total) ถ้าคะแนนสหสัมพันธ์ระหว่างข้อใดกับคะแนนรวม sig แปลว่าข้อความนั้นวัดเจตคติเป้าหมายได้ ถ้าไม่ sig ตัดทิ้ง

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ นำผลรวมจากการตรวจให้คะแนนมาเรียงลำดับ จากสูงไปหาต่ำ แล้วนำ 25% ของกลุ่ม สูง และกลุ่มต่ำ จากนั้นคำนวณค่า \bar{X} , SD ของทั้ง 2 กลุ่มในแต่ละข้อความนำมาเปรียบเทียบ ความแตกต่างค่าเฉลี่ย (t) ถ้า sig แปลว่า ข้อความนั้นจำแนกคน เจตคติสูง และต่ำได้ ถ้าไม่ sig ตัดทิ้ง

และนำแบบทดสอบที่นำไปใช้นั้นตรวจ ให้นำหน้าคะแนนเป็นรายชื่อ โดยให้คะแนน ดังนี้

ข้อความที่มีความหมายทางบวก (positive statement) ให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	5	คะแนน
จริง	ให้คะแนน	4	คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3	คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	2	คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1	คะแนน

ข้อความที่มีความหมายทางลบ (negative statement) ให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	1	คะแนน
จริง	ให้คะแนน	2	คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3	คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	4	คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	5	คะแนน

2.9 การวิจัยในประเทศ

กมลภัทร์ พุทธสันติธรรม (2545: 69) ได้ศึกษาเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มศว. ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ชนิดวิธีการ รูปแบบที่ 1กับการสอนตามคู่มือครู ผลวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนรายวิชาย่อยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาชนิดวิธีการ รูปแบบที่ 1 มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เปรมวดี รัตกุล (2541: 72) ได้ศึกษาเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสวายสอ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2540 ที่ได้รับการสอนบทเรียนโมดูลแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา รูปแบบที่ 1 และสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน บทเรียน โมดูลแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา รูปแบบที่ 1 มีเจตคติต่อ วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นฤมล เลียบสวัสดิ์ (2545: 77) ได้ศึกษาเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชูทิศเบญจมราชูทิศ เขตคลองสามวา กรุงเทพฯ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 เรียนการอ่านด้วยการฝึกใช้ความรู้เดิมโดยใช้เทคนิคโครงสร้างระดับยอดกับวิธีสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนการอ่านด้วยการฝึกใช้ความรู้เดิมโดยใช้เทคนิคโครงสร้างระดับยอด มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นภาพร กุลเรืองทรัพย์ (2547: บทคัดย่อ) ได้เปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เจตคติต่อการเรียนและการปรับตัวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา (รูปแบบที่ 1) กับการสอนแบบเดิม ผลการวิจัย พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบเดิม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.10 การวิจัยในต่างประเทศ

อนุโฟโร (Anufolo , Akudo.1988: 2521-A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการสอนแบบหลักการเรียนรู้แจ้ง พบว่า ผลสัมฤทธิ์และเจตคติทางการเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

สติลลี่ (Stely ,Colltte Hood.199: 3208-A) ได้ศึกษาเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนเกรด 4 ในฝรั่งเศส พบว่านักเรียนในกลุ่มทดลองมีเจตคติต่อการอ่านสูงกว่ากลุ่มควบคุม

เกรก (Craig 1991: 2263) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทอร์นมิสซิสซิปปี ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวออร์ลินส์ เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

กูรูเบ็คเค็ค (Kurubacak. 2000: Online) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนออนไลน์: ทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการสอนผ่านเว็บผลการวิจัย พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนออนไลน์เนื่องจากสามารถสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ผู้เรียนชอบที่จะได้รับความรู้จากข้อมูลที่มีอยู่มากกว่าจะต้องไปศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ชอบการเรียนเป็นรายบุคคลมากกว่าเป็นกลุ่ม และการเรียนผ่านออนไลน์นั้นระบบต้องมีการให้คำแนะนำ และสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากเครื่องมือต่างๆ ให้แก่ผู้เรียนด้วย

จาโคโบวิทส์ (Jakobovits. 1971: 85) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนภาษาต่างประเทศของนักวิจัยหลายคน และสรุปผลการวิจัยเหล่านั้นว่า ผู้เรียนภาษาต่างประเทศที่ไม่มีควมถนัดทางการเรียนก็สามารถที่จะเรียนภาษาต่างประเทศได้ไม่ยากนัก ถ้าผู้เรียนมีทัศนคติและแรงจูงใจ ที่จะเรียนภาษาต่างประเทศ

โทแมน (Tomon, 1977: 149-158) ได้ศึกษาแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไนจีเรีย พบว่า สาเหตุอันดับแรกของการเรียนภาษาอังกฤษ คือ ความสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ทั้งทางเศรษฐกิจและการติดต่อกับต่างประเทศ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติของนักวิจัยหลายท่านที่ได้ศึกษาถึงเจตคติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือไม่เพียงใด ผลการศึกษาส่วนใหญ่ พบว่าเจตคติมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้การเรียนภาษาต่างประเทศ ประสบความสำเร็จ และพบว่าเจตคติมีความสำคัญเท่าๆกับความถนัดทางการเรียนและแม้จะไม่มี ความถนัดทางการเรียนก็สามารถที่จะเรียนภาษาต่างประเทศได้อย่างไม่ยากนักถ้าผู้นั้น มีเจตคติด้านบวกในการเรียน และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้



บทที่ 3

วิธีการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชากร
2. ตัวแปรที่ศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและการตรวจสอบเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 27 คน การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ศึกษาจากประชากร

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

2.2 ตัวแปรตาม คือ เจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ประกอบด้วย

3.1 แบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

3.2 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

4. การสร้างและการตรวจสอบเครื่องมือ

4.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

4.1.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษมีลำดับขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

4.1.2 ผู้วิจัยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมแนะแนวและเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย

4.1.3 สร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย

4.1.4 นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ตรวจสอบ

4.1.5 นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

4.2 แบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

4.2.1 ผู้วิจัยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

4.2.2 สร้างแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษโดยให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

4.2.3 นำแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านตรวจสอบ ซึ่งได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อักษร ธัญญะวานิช อาจารย์จักรกฤษณ์ โพธิ์แพงพุ่ม และอาจารย์วีรวรรณ วงศ์ศิริรักษ์ จากนั้นนำผลการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ข้อคำถามที่ใช้ได้คือข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง .5-1.00

4.2.4 นำแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อพิจารณาตรวจสอบอีกครั้งให้สมบูรณ์ก่อนการนำไปทดลองใช้

4.2.5 การหาค่าอำนาจจำแนก (Item-total Discrimination) ของแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยนำแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยง จากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 คน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นใช้วิธีหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อ

กับคะแนนรวมทั้งฉบับ (Item-total correlation) แล้วคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ อยู่ระหว่าง .20-1.00

4.2.6 วิเคราะห์หาค่าความเที่ยง (Reliability) ผู้วิจัยได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษหลังจากผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาจำนวน 20 คน แล้วนำข้อมูลมาหาค่าความเที่ยง โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ .93

ลักษณะแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

แบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นข้อความเกี่ยวกับด้านความคิด ด้านความรู้สึก และด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน

ตัวอย่างแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ว่าเป็นจริงตรงกับการกระทำของนักเรียนเพียงใด แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับการกระทำของนักเรียน

จริงที่สุด หมายถึง ข้อความที่ตรงกับความคิด ความรู้สึก หรือพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

จริง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิด ความรู้สึก หรือพฤติกรรมของนักเรียนมากพอสมควร

จริงบ้าง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิด ความรู้สึก หรือพฤติกรรมของนักเรียนบ้างไม่ตรงบ้าง

จริงน้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิด ความรู้สึก หรือพฤติกรรมของนักเรียนน้อย

จริงน้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิด ความรู้สึก หรือพฤติกรรมของนักเรียนน้อยที่สุด

ข้อ	ข้อความ	จริง ที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริง น้อย	จริงน้อย ที่สุด
01	<u>ด้านความคิด ความเข้าใจในวิชา ภาษาอังกฤษ</u> การบ้านวิชาภาษาอังกฤษเข้าใจยาก...					
02	<u>ด้านความรู้สึกรู้สึกต่อวิชาภาษาอังกฤษ</u> ฉันรู้สึกตื่นเต้นที่จะได้เรียนวิชา ภาษาอังกฤษ...					
03	<u>ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมในวิชา ภาษาอังกฤษ</u> ฉันทำการบ้านวิชาภาษาอังกฤษด้วย ตนเอง...					

ซึ่งแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้นนี้ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิ์ท (ลิวน สายยศและอังคณา สายยศ 2538: 183-186) เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจและให้คะแนนตามความหมายของคำถามในแต่ละข้อดังต่อไปนี้

ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
ข้อความทางบวก	5	4	3	2	1
ข้อความทางลบ	1	2	3	4	5

เกณฑ์การแปลความหมายของแบบวัดเจตคติฉบับนี้คือ

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 – 5.00 หมายถึง เจตคติสูงมาก

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 – 4.50 หมายถึง เจตคติสูง

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 – 3.50 หมายถึง เจตคติปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 – 2.50 หมายถึง เจตคติต่ำ

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.50 หมายถึง เจตคติต่ำมาก

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ผู้วิจัยนำหนังสือขอความร่วมมือ ส่งถึงผู้อำนวยการโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตอบแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ และเข้าร่วมการทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

5.2 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลก่อน การทดลอง

5.3 ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5.4 หลังจากทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษให้กลุ่มตัวอย่างตามกำหนดแล้ว จากนั้น กลุ่มตัวอย่างตอบแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษอีกครั้ง เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลหลังการทดลอง

5.5 วิเคราะห์เจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยเปรียบเทียบก่อน การทดลองและหลังการทดลอง

6. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 แบบแผนการวิจัย เป็นการวิจัยแบบกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลองโดยใช้การวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543: 60) ดังแสดงในตาราง 3.1

ตารางที่ 3.1 แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนหลัง

(One Group Pretest-Posttest Design)

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
O_1	X	O_2

ความหมายของสัญลักษณ์

O_1 แทน การทดสอบก่อนการทดลอง

O_2 แทน การทดสอบหลังการทดลอง

X แทน ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

6.2 วิธีการดำเนินการทดลอง

6.2.1 ขั้นก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มทดลองตอบแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษแล้วบันทึกไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest)

6.2.2 การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษกับกลุ่มทดลอง เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ในวันพุธ วันพฤหัสบดี เวลา 14.30 น. ถึงเวลา 15.30 น.

6.2.3 หลังเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ อีกครั้ง คะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้ เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Posttest)

6.2.4 นำคะแนนที่ได้จากแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งก่อนการทดลองและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติต่อไป

6.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

6.3.1 นำคะแนนแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย \bar{X} และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

6.3.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ระหว่างคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest) กับคะแนนหลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลอง โดยการทดสอบค่าที (t-test dependent)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลทั่วไปของประชากรที่ศึกษา

คุณสมบัติ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	13	48.15
หญิง	14	51.85
รวม	27	100
2. อาชีพผู้ปกครอง		
ค้าขาย	5	18.52
รับจ้าง	12	44.44
เกษตรกรกรรม	10	37.04
รวม	27	100
3. ความสัมพันธ์ในครอบครัว		
พ่อแม่อาศัยอยู่ด้วยกัน	12	44.44
พ่อแม่แยกกันอยู่	15	55.56
รวม	27	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นหญิง (ร้อยละ 51.85) และผู้ปกครองมีอาชีพรับจ้าง (ร้อยละ 44.44) และ พ่อแม่อาศัยแยกกันอยู่ (ร้อยละ 55.56)

ตารางที่ 4.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษรายด้าน

ที่	เจตคติในการเรียน ภาษาอังกฤษ 3 ด้าน	ก่อนการใช้กิจกรรม			หลังการใช้กิจกรรม			t-test	sig
		\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ		
1.	ด้านความคิด ความ เข้าใจในวิชา ภาษาอังกฤษ	3.15	0.384	ปานกลาง	3.84	0.329	สูง	7.825	0.000
2.	ด้านความรู้สึกต่อวิชา ภาษาอังกฤษ	3.22	0.713	ปานกลาง	3.97	0.399	สูง	5.489	0.000
3.	ด้านแนวโน้มที่จะแสดง พฤติกรรมในวิชา ภาษาอังกฤษ	3.21	0.535	ปานกลาง	3.80	0.314	สูง	6.330	0.000

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษรายด้าน อยู่ในระดับปานกลาง โดยเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากสูงไปต่ำ คือ ด้านความรู้สึกต่อวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.22$, S.D.=0.713) รองลงมา คือ ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมในวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.21$, S.D.=0.535) และด้านความคิด ความเข้าใจในวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.15$, S.D.=0.384) ตามลำดับ

หลังจากได้รับการจัดการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับเจตคติสูงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากสูงไปต่ำ คือ ด้านความรู้สึกต่อวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.97$, S.D.=0.399) รองลงมา คือ ด้านความคิด ความเข้าใจในวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.84$, S.D.=0.329) และ ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมในวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.80$, S.D.=0.314) ตามลำดับ หมายความว่า เมื่อผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษแล้ว ผู้เรียนมีเจตคติภาษาอังกฤษในทุกด้าน จากระดับเจตคติด้านปานกลาง เป็นเจตติระดับสูง

ตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษโดยภาพรวมทั้ง 3 ด้าน

ก่อน/หลัง	n	\bar{X}	S.D.	ระดับ	t-test	sig
ก่อนการใช้กิจกรรม	27	3.20	.483	ปานกลาง	7.743	0.000
หลังการใช้กิจกรรม		3.87	.275	สูง		

** มีระดับนัยสำคัญที่ .01

จากตารางที่ 4.3 พบว่า โดยภาพรวมคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับเจตคติปานกลาง ($\bar{X}=3.20$, $S.D=0.483$) และหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับเจตคติสูง ($\bar{X}=3.87$, $S.D=0.275$) และเมื่อเปรียบเทียบกันระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน

เมื่อวิเคราะห์ค่าทางสถิติด้วยโปรแกรมวิเคราะห์ค่าทางสถิติทางคอมพิวเตอร์ จากกรคำนวณหาค่า t-test สามารถสรุปได้ว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ และหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญโดยหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนมีเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ เพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง(Quasi-experimental Research) โดยใช้การวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) ผู้วิจัยขอเสนอสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

1.2.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 27 คน การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ศึกษาจากประชากร

1.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ
- 2) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

1.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) ขึ้นก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ตอบแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนการทดลอง
- 2) ขึ้นดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างเข้ารับการทดลอง จำนวน 10 ครั้งๆ ละ 60 นาที โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

3) ชั้นหลังการทดลอง ภายหลังจากทดลองเสร็จสิ้น ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษชุดเดียวกับก่อนใช้ จากนั้นนำข้อมูลคะแนนที่ได้ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ไปทำการวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

1.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) นำคะแนนแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย \bar{X} และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2) ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest) กับคะแนนหลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลอง โดยการทดสอบค่าที (t-test dependent)

1.3 ผลการวิจัย

หลังจากนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับเจตคติสูง ($\bar{X}=3.87$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทั้ง 3 ด้าน มีระดับเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูงเช่นเดียวกัน ดังนี้ ด้านความรู้สึกต่อวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.97$) ด้านความคิดความเข้าใจในวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.84$) และด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมในวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.80$)

เมื่อได้ทำการทดสอบความแตกต่างของเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า นักเรียนมีเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติ ในการเรียนภาษาอังกฤษ ในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) พบว่า ภายหลังจากที่นักเรียนใช้ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนมีเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษสูงเพิ่มขึ้น เนื่องจากปัจจัยดังต่อไปนี้

2.1 กิจกรรมแนะแนวที่นำมาใช้มีความหลากหลาย จึงทำให้สามารถตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความสามารถที่ต่างกันของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งความหลากหลายนั้นคือเทคนิคต่างๆ ดังนี้ เช่น กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เกม บทบาทสมมติ เพลง สถานการณ์จำลอง การอภิปราย เป็นต้น ซึ่งทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม มีส่วนร่วมในกิจกรรม วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนั้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความรู้สึก และมีแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ อีกทั้งเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานเพลิดเพลินนักเรียนได้ฝึกฝนทักษะด้านต่างๆ ในการใช้ภาษาอังกฤษในบรรยากาศ ที่สนุกสนานและผ่อนคลาย โดยกิจกรรมนั้นเป็นการเรียนผ่านการเล่นเกมที่ทั้งเกมการแข่งขันเป็นกลุ่ม เป็นคู่และแข่งขันด้วยตนเอง ซึ่งการเรียนรู้ที่สนองตอบความต้องการตามธรรมชาติของเด็กที่ชอบการแข่งขันและการเล่น เกม ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินในการร่วมทำกิจกรรมตลอดเวลา สอดคล้องผลการวิจัยของ ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541: 65) และศิริยา คนิวรานนท์ (2541: 77-78) พบว่าเกมภาษาและกิจกรรมต่างๆ สามารถพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารของผู้เรียนรวมทั้งมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะมากขึ้นและสามารถทำให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตจริงตลอดจนเห็นประโยชน์ของภาษาอังกฤษมากขึ้นนอกจากนี้ยังสามารถสร้างความสนุกสนาน แรงจูงใจและเจตคติทางบวกต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอีกด้วย โดยผู้เรียนไม่รู้ตัว

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนมีเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ เพิ่มขึ้นจากเจตคติปานกลางเป็นเจตคติระดับสูงในทุกด้าน นั้นแสดงว่า นักเรียนมีการตอบสนองการรับรู้ คือมีความรู้หรือความเชื่อว่าภาษาอังกฤษนั้นดี มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน มีการตอบสนองของประสาทด้านความรู้สึก เป็นความรู้สึกชอบที่เกิดจากประสบการณ์ที่มี และมีแนวโน้มที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษ ดังเห็นได้จากแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว พบว่านักเรียนให้คะแนนความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากที่สุด ในจำนวน 36 ข้อของแบบวัด

จะเห็นได้ว่าเจตคติต่อการเรียนภาษาต่างประเทศที่เป็นภาษาอังกฤษ นั้น เกิดจากผู้เรียนมองเห็นประโยชน์การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจและมองเห็นคุณค่าของภาษาต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับ จาโคว์โบวิทซ์ (Jakobovitz, 1971 อ้างถึงในสกุณา บุญสูง 2540:

30) กล่าวว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ เป็นความรู้สึกที่ชอบหรือไม่ชอบ หรือเป็นกลาง ต่อการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ แต่ไม่ว่าเจตคตินั้นจะเป็นแบบใด ก็มีส่วนกำหนดความสำเร็จในการเรียนได้ทั้งสิ้นเพราะผู้เรียนบางคนอาจไม่มีความต้องการใช้ภาษาได้เหมือนเจ้าของภาษา แต่เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนภาษาต่างประเทศ เช่น ทำให้ได้รับรู้แนวความคิดใหม่หรือวิถีในการดำเนินชีวิตใหม่

2.2 การใช้สื่อการสอนที่หลากหลายในการทำกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว ช่วยให้นักเรียนฝึกภาษาได้ดีขึ้น การใช้สื่อประกอบที่เป็นของจริง รูปภาพ เกมและเพลง เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการทำกิจกรรม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ กุศยา แสงเดช (2545: 138) ที่ว่าการใช้สื่อการสอนที่หลากหลายจะช่วยให้ นักเรียนฝึกทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากปัจจัยที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ชุดกิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพช่วยสร้างเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งชุดกิจกรรมแนะแนวนี้ประกอบด้วย กิจกรรมที่หลากหลาย เช่นการจัดกระบวนการกลุ่ม การเล่นเกม เน้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีการฝึกปฏิบัติการใช้สถานการณ์จำลอง พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น รวมทั้ง การใช้สื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความสนใจ ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ส่งผลให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองและมีความสุขในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสุข สอดคล้องกับแนวคิดของสมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์และคณะ (2544: 2) ที่กล่าวไว้ว่า ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่จะก่อให้เกิดองค์ความรู้ที่ยั่งยืนในตัวผู้เรียนได้นั้นต้องเสริมเจตคติที่ดี แก่ผู้เรียน เพราะเจตคติเป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ในการจัดกิจกรรมให้นักเรียนปฏิบัติ ต้องดูแลให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติและแสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง พยายามให้ทุกคนได้แสดงออก คอยกระตุ้นนักเรียนและให้ทุกคนช่วยกันสรุปผลและการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้ได้มากที่สุด โดยผู้ดำเนินการควรเป็นเพียงแต่ผู้ชี้แนะแนวทางเท่านั้น เพราะการที่นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และตอบด้วยตนเอง จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจ มีความรู้สึก และแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยตัวนักเรียนเอง

3.1.2 ในการทำแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษนั้นควรใส่ใจนักเรียนและคอยดูขณะที่นักเรียนทำ เพราะนักเรียนจะไม่ตั้งใจทำหากครูไม่ใส่ใจ อีกทั้งต้องกระตุ้นให้นักเรียนตอบตามความเป็นจริงมากที่สุด

3.1.3 จากผลการวิจัยที่พบว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวทำให้นักเรียนมีเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนควรนำกิจกรรมแนะแนวไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ช่วงเวลาซ่อมเสริม

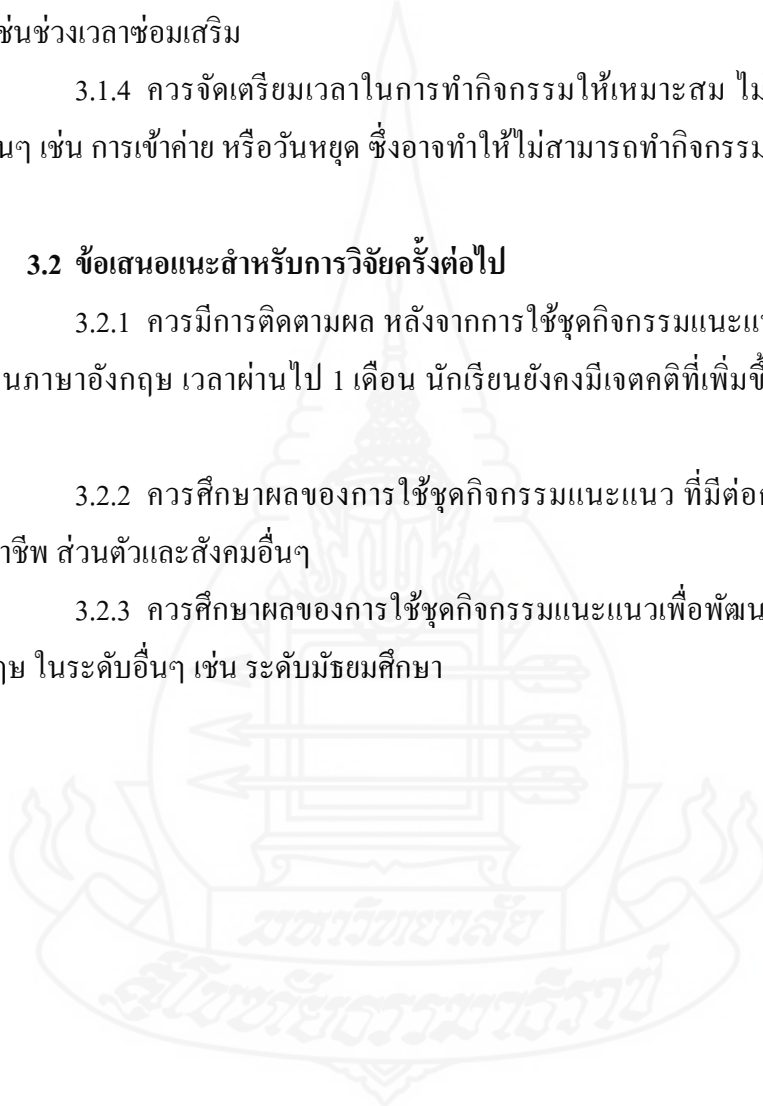
3.1.4 ควรจัดเตรียมเวลาในการทำกิจกรรมให้เหมาะสม ไม่ควรจัดกิจกรรมกับกิจกรรมอื่นๆ เช่น การเข้าค่าย หรือวันหยุด ซึ่งอาจทำให้ไม่สามารถทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องและตามเวลา

3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการติดตามผล หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ เวลาผ่านไป 1 เดือน นักเรียนยังคงมีเจตคติที่เพิ่มขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงหรือไม่

3.2.2 ควรศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว ที่มีต่อการพัฒนาด้านอื่นๆ เช่น ด้านอาชีพ ส่วนตัวและสังคมอื่นๆ

3.2.3 ควรศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ ในระดับอื่นๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษา



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กมลภัทร์ พุทธสันติธรรม (2545) “การศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและเจตคติการ
เรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้ชุดการสอนรายวิชาย่อยแบบมุ่ง
ประสบการณ์ภาษา ชนิดวิธีการ รูปแบบที่ 1 กับการสอนตามคู่มือครู” ปรินญาณิพนธ์
การศึกษามหาบัณฑิต (มัธยมศึกษาการศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528) *จิตวิทยาการศึกษา* กรุงเทพมหานคร ภาคแนะแนวและจิตวิทยา
การศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- กรมวิชาการ (2544) *แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน* กรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ
_____ (2546) *แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2544* กรุงเทพมหานคร คุรุสภาลาดพร้าว
- กระทรวงศึกษาธิการ (2551) *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*
กรุงเทพมหานคร ชุมชนุสสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กุศยา แสงเดช (2545) *ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติสำหรับครูประถมศึกษา* กรุงเทพมหานคร แม็ค
คณาจารย์ รัศมีมารีย์ “การเรียนการสอนโดยใช้เกม” ค้นคืนวันที่ 15 มกราคม 2557 จาก
<http://www.itie.org/eqi/modules.php?name=Journal&file=display&jid=683>
- จิตฐิพร ศิริदानนท์ (2542) “การศึกษาผลของการประเมินด้วยพอดโพลีโอที่มีต่อความรับผิดชอบ
เจตคติต่อวิทยาศาสตร์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2” ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (การวัดผลการศึกษา)
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- จิตวิไล ประไพ (2548) “การสร้างชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จัก ของนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนสวนบัว เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร” สารนิพนธ์ปรินญา
การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการแนะแนว) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย (2549) *จิตวิทยาสังคม* กรุงเทพมหานคร แอคทีฟ พรินท์
ชม ภูมิภาค (ม.ป.ป.) “เจตคติ” ค้นคืนวันที่ 15 พฤษภาคม 2557 จาก
<http://socialscience.igetweb.com/index.php?mo=3&art=59345>
- ชลรส แก้วสมนึก (2547) “ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ 4MAT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาอังกฤษ ทักษะภาษาอังกฤษและเจตคติต่อภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4” ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

- ช่อลดา ขวัญเมือง (2541) *กิจกรรมแนะแนวในชั้นเรียน* กรุงเทพมหานคร วิทยพัฒน์
- คารกา วรรณวิช (2549) *เอกสารประกอบการสอนวิชาศษ 361: ยุทธศาสตร์การสอน (Teaching Strategies)* กรุงเทพมหานคร ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- คาระณี พัฒนศักดิ์ภิญโญ (2533) “ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจิระประวีดิวิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์” วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- คาร์ตัน ยินดีพบ (2548) “การสร้างชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2” สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการแนะแนว) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ทิตยา สุวรรณชฎ (2520) *ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับพฤติกรรม* กรุงเทพมหานคร พัฒนบริหารศาสตร์
- ทิตนา แคมมณี (2544) *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ* กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____ (2545) *กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการเรียนการสอน* กรุงเทพมหานคร นิชิน แอดเวอร์ไทซิ่งกรุ๊ป
- ธงชัย สันติวงษ์ (2539) *องค์การและการบริหาร* พิมพ์ครั้งที่ 9 กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- นฤมล เลียบสวัสดิ์ (2545) “การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนการอ่านด้วยการฝึกใช้ความรู้เดิม โดยใช้เทคนิคโครงสร้างระดับยอดกับวิธีการสอนตามคู่มือครู” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (มัธยมศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- นวลศิริ เปาโรหิต (2545) *จิตวิทยาสังคมเบื้องต้น* กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- น้องนุช เพียรดี (2542) “ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดคลองสวนฯ อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2536) *ทัศนคติต่อการวัดการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมอนามัย* กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2539) *จิตวิทยาการศึกษา* กรุงเทพมหานคร ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ

- เปรมวดี รัตกุล (2541) “การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยบทเรียนโมดูลแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา รูปแบบที่ 1 และการสอนตามคู่มือครู” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (มัธยมศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- พรชัย นาชัยเวียง (2546) “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ 4 MAT ระดับชั้นมัธยมศึกษา” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พรทิพย์ บุญนิพัทธ์ (2531) *ทัศนคติ* กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543) *วิธีการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์* กรุงเทพมหานคร สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- เพราพรธณ เปลี่ยนภู (2542) *จิตวิทยาการศึกษา* กรุงเทพมหานคร พัฒนาศึกษา
- ไพศาล หวังพานิช (2526) *การวัดผลการศึกษา* กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- ภพ เลหาไพบุลย์ (2542) *แนวการสอนวิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง)* กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- เยาวลักษณ์ ปวงคำคง (2549) “การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชายเขาที่อยู่ในหอพักโรงเรียนแม่สะเรียงบริพัตรศึกษา” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2538) *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* กรุงเทพมหานคร สุวีริยาสาส์น
- ลัดดาวรรณ ศรีสังข์ (2546) “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Unit และแบบ 4 MAT ที่มีต่อความสามารถทางการใช้ภาษาอังกฤษ” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- วัฒนกิจ สิทธิสถิตอังกูร (2546) “การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มเพื่อพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช
- วารี คชศิลา (2546) “การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสองพี่น้องวิทยา จังหวัดสุพรรณบุรี” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช

- วิมลรัตน์ คงภิมย์ชั้น (2540) “การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริม
ประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ”
ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร
- ศักดิ์ สุนทรเสถณี (2531) *เจตคติ* กรุงเทพมหานคร ดิ.ดี.บุ๊คสโตร์
- ศิริพันธ์ โรจนตมะ (2541) “คำยภาษาอังกฤษกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้
ภาษาอังกฤษและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียน”
สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะ
ภาษาต่างประเทศ) ภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ศิริยา คณิวรานนท์ (2541) “คำยภาษาอังกฤษกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้
ภาษาอังกฤษและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียน”
สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะ
ภาษาต่างประเทศ) ภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ศิริรัตน์ แสนยากุล (2546) “ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนา
แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระแม่มาลีสาธุ
ประดิษฐ์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร”วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนว สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สกุณา บุญสูง (2540) “เจตคติที่มีต่อการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ที่พูด
ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- สมชาย นุ่มตุม (2546) “การพัฒนาการจัดกิจกรรมแนะแนวในโรงเรียนบ้านกุดจับ อำเภอกุดจับ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุดรธานี เขต 4” การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต (บริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- สมร ทองดี และปราณี रामสูต (2545) “แนวคิดในการพัฒนากิจกรรมแนะแนว” ใน *ประมวลสาระ
ชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมแนะแนว เล่ม 2* หน่วยที่ 9 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- สมศักดิ์ สินธุระเวช และคณะ (2544) *สื่อเสริมการเรียนการสอน สดน.ป.6 สมบูรณ์แบบ*
กรุงเทพมหานคร วัฒนาพานิชย์

- สายบัว นนทศิลา (2548) “การสร้างชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2” สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการแนะแนว). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ลำอาง หิรัญบุรณะ และคณะ (2544) *จุดประกายภาษาอังกฤษ คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านภาษาอังกฤษ* กรุงเทพมหานครสำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี
- สุชา จันทน์เอม (2544) *จิตวิทยาทั่วไป* กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- สุพัฒนา ทองนุ่น (2548) “การสร้างชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทางการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2” สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพมหานครบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2533) *การสื่อสารกับสังคม* กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล (2544) *จิตวิทยาการศึกษา* กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
- แสงเดือน ทวีสิน (2545) *จิตวิทยาการศึกษา* กรุงเทพมหานคร ไทยเสิ่ง
- อนงศ์ สุวรรณบัณฑิต และภาสกร อดุลพัฒน์กิจ (2548) *จิตวิทยาบริการ* กรุงเทพมหานคร อดุลพัฒน์กิจ
- อัมพร แสงวิเชียร (2546) “ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการที่มีต่อพฤติกรรมประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกุบดาราชบุรีบำรุงจังหวัดสกลนคร” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช
- อุษณีย์ วรรณจีย์ (2536) “การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนอ่านโดยใช้เทคนิคการสร้างไดอะแกรมกับการสอนอ่านตามคู่มือครู” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- Aiken, L.R. (1994). *Psychological testing and assessment*. 7th ed. Massachusetts : Allyn and Bacon.
- Anatasi , Anne.(1982). *Psychological Testing*. 5 ed. New York: Macmillan.
- Anufolo,Susan Akudo.(1988,). “Effects of Mastery Learning Technique on Students Performance in English Language Syntax in The Secondary School: Achievement and Attitude ” *Dissertation Abstracts International* 48,10 (April): 2521-A

- Coon, D. (1992) *Introduction to psychology: Exploration and application*. 6th ed. New York: The Free Press.
- Craige, M.J. (1991). "The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males," *Dissertation Abstracts International*. 51,7 (January) : 2263.
- Jakobovitz, L.A. (1971). *Foreign Language Learning*. Rowley, Mass: Newberry House.
- Krashen, S.D. (1981). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. New York: Pergamond Press. Abstracts International. 52 (09):204
- Kurubacak, G. (2000). "Online Learning: A Study of Students' Attitudes towards Web-based Instruction (WBI). [Online]. Available: WWW.lib.umi.com/dissertation/fullcit/9973125.
- Lefton, L. A. (1997). *Psychology*. 6 th ed. Boston : Allyn and Bacon.
- McColman, James Westley. (1975). "Relationship between the Use of Learning Activity Packages, Group Activity and the Preference of Student toward the Social Study Course." *Dissertation Abstract International*. 31,1 (July): 109-A.
- Oller, John W. (1977). *Language Test at School: A Pragmatic Approach*. London: Longman. Rattanavich.
- Saowalak. (1997) *A Teaching 's Manual For CLE Teaching of Beginners*. Illinois: Rotary International.
- Stelly, Colette Hood. (1991). "Effects of Whole Language Approach Using Authentic French Texts on Student Comprehension and Attitude" *Dissertation Abstracts International*. 52,09 (March):204
- Tomon, S.H.O. (1977). "A Diachronic and Synchronic Study of the Motivation for Learning English in Nigeria." *English Language Teaching Journal*. 31,22 (January): 149-158.
- Wright, Andrew, Betteridge and Buckby, Michael. (1994). *Games for Language Learning*. 13 ed. New York: Cambridge University Press.

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ



แบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้เป็นจริงตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนเพียงใด แล้วทำเครื่องหมาย \checkmark ลงในช่องที่ตรงกับความคิดของนักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ดังนี้

จริงที่สุด	หมายถึง ข้อความที่ตรงกับความคิดของนักเรียนมากที่สุด
จริง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดของนักเรียนมากพอสมควร
จริงบ้าง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดของนักเรียนบ้าง ไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดของนักเรียนน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดของนักเรียนน้อยที่สุด

ข้อมูลทั่วไป

- 1.1 เพศ ชาย หญิง
- 1.2 อาชีพผู้ปกครอง ค้าขาย รับจ้าง เกษตรกรรม อื่น ๆ
- 1.3 ความสัมพันธ์ในครอบครัว อยู่ด้วยกัน แยกกันอยู่ หย่าร้าง

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
1	ด้านความคิด ความเข้าใจ วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่มีเนื้อหายุ่งยาก และยากที่จะเข้าใจ					
2	เมื่อเรียนวิชาภาษาอังกฤษแล้วเกิดความสับสน					
3	การเรียนภาษาอังกฤษทำให้นั้นมีความเชื่อมั่นในตนเอง					
4	วิชาภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารด้วยภาษาสากลได้					
5	วิชาภาษาอังกฤษ มีความสำคัญต่อการเรียนวิชาอื่นๆ					
6	วิชาภาษาอังกฤษ ไม่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน					
7	การเรียนวิชาภาษาอังกฤษทำให้ได้รับความรู้ใหม่ๆ					

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
8	การบ้านภาษาอังกฤษเข้าใจยาก					
9	วิชาภาษาอังกฤษไม่มีความจำเป็นและสำคัญต่อการเรียนวิชาอื่น					
10	กิจกรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษ นั้นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
11	การเล่นเกมภาษาอังกฤษทำให้ขาดระเบียบวินัย					
12	การบ้านวิชาภาษาอังกฤษง่าย สามารถทำได้เข้าใจ					
13	ด้านความรู้สึกและอารมณ์ ฉันรู้สึกตื่นเต้นที่จะได้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
14	ในการเรียนภาษาอังกฤษ ฉันอยากให้คุณเลิกสอนก่อนเวลา					
15	ฉันรู้สึกชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากกว่าวิชาอื่น ๆ					
16	ฉันรู้สึกไม่มีกำลังใจที่จะเรียนภาษาอังกฤษให้เก่งเหมือนเพื่อน					
17	ฉันตั้งใจที่วันนี้ไม่มีเรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
18	เมื่อฉันเรียนวิชาภาษาอังกฤษแล้ว ฉันรู้สึกเครียด					
19	ฉันรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
20	ฉันสนใจที่จะทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
21	ฉันมีความกระตือรือร้นเมื่อถึงเวลาเรียนภาษาอังกฤษ					
22	ฉันไม่สนใจที่จะทำการบ้านวิชาภาษาอังกฤษ					
23	ฉันรู้สึกพอใจและยินดีที่ได้ทำการบ้านวิชาภาษาอังกฤษ					
24	ฉันรู้สึกสนุกสนานในชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษ					

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
	<u>ด้านแนวโน้มแสดงพฤติกรรม</u>					
25	ฉันตั้งใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
26	ฉันคุยกับเพื่อนเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
27	เมื่อนั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษไม่เข้าใจ ฉันจะถามคุณครู					
28	เมื่อมีรายการภาษาอังกฤษทางโทรทัศน์ ฉันจะเปิดดูทันที					
29	เมื่อนั้นเปิดดูรายการทางโทรทัศน์แล้วมีรายการภาษาอังกฤษ ฉันจะเปลี่ยนช่องทันที					
30	ฉันลอกการบ้านวิชาภาษาอังกฤษจากเพื่อน					
31	ฉันทบทวนบทเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่เสมอ					
32	ฉันชอบอ่านหนังสือที่เกี่ยวข้องกับวิชาภาษาอังกฤษ					
33	เมื่อนั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษไม่เข้าใจ จะเก็บไว้ในใจ ไม่กล้าซักถาม					
34	เมื่อครูให้ทำแบบฝึกหัดภาษาอังกฤษ ฉันต้องฝืนใจทำ					
35	ถ้าเปิดชุมนุมภาษาอังกฤษฉันจะขอสมัครเป็นสมาชิก					
36	ฉันไม่สนใจเรียนภาษาอังกฤษ					

ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิ
แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ

ข้อที่	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของ คะแนน	IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
3	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
6	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
7	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
8	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
12	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
14	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
22	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของ คะแนน	$IOC = \frac{\sum R}{N}$	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
23	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
24	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
28	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
29	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
31	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
32	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
33	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
34	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
35	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
36	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ข

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ



กิจกรรมแนะแนว
ครั้งที่ 1

Activity : Hot Potato
Function : การถามชื่อและการแนะนำตนเอง
Language Focus : Hello, What's your name?
My name's.....

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความสนุกสนานและบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
2. เพื่อให้นักเรียนทราบจุดประสงค์ และมีความเข้าใจในการดำเนินกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษในแต่ละครั้ง
3. นักเรียนสามารถแนะนำตนเอง และนำประยุกต์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สื่อและอุปกรณ์

1. ลูกบอล 1 ลูก
2. เครื่องเล่นซีดี

การประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้องคล่องแคล่วในการแนะนำตนเอง
2. สังเกตการร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียนและบอกจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมครั้งนี้
2. ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจในการดำเนินกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษในแต่ละครั้ง
3. จากนั้นครูแจกแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษให้นักเรียนทำก่อนการทดลอง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูร้องเพลง Hello เป็นการทักทาย ทำท่าทางประกอบให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนร้องตาม

เนื้อร้องประกอบท่าทางมีดังนี้

Hello everybody	ทำท่าเช็กแฮนด์ (2 ครั้ง)
สวัสดี สวัสดี	ทำท่าสวัสดี

สวัสดี My Darling ทำท่ากอดเพื่อน

2. ให้นักเรียนจับคู่ร้องเพลง Hello พร้อมทำท่าทางประกอบเพลงทักทายกัน โดยเพิ่มความเร็วในการร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลงขึ้นเรื่อยๆและเปลี่ยนคู่ไปเรื่อยๆ ประมาณ 4 – 5 รอบ

3. ครูทบทวนการทักทายด้วยประโยค Hello, What's your name ? . และ My name's

4. ขออาสาสมัครนักเรียนออกมา 1 คน และสมมติว่าครูเป็นนักเรียนใหม่ นักเรียนที่อาสาออกมานั้น ต้องการทำความรู้จักกับครูซึ่งมาใหม่ โดยใช้ประโยค ดังนี้

นักเรียน : Hello, What's your name?

ครู : Hello, My name's ...(Gun)..... and you?

นักเรียน : My name's...(Su).....

จากนั้น ให้นักเรียนจับคู่กัน และใช้ประโยคตามที่ครูทำตัวอย่างให้ดู

5. ครูให้นักเรียนเล่น Hot Potato โดยยืนเป็นวงกลม จากนั้นให้นักเรียนถือลูกบอลไว้คนหนึ่ง และเมื่อครูเปิดเพลง ก็ให้นักเรียนที่ถือลูกบอลนั้นส่งต่อไปยังเพื่อนที่อยู่ทางขวามือของตัวเอง และก็ส่งต่อไปเรื่อย ๆ และเมื่อเพลงหยุด แล้วลูกบอลอยู่ที่ใคร คนนั้น ต้องพูดว่า Hello, My name's ตามด้วยชื่อตัวเอง และถามต่อว่า What's your name? แล้วเพลงก็จะเปิดอีกครั้ง ลูกบอลก็จะถูกส่งต่อไปอีก และเมื่อเพลงหยุด แล้วลูกบอลอยู่ที่ใคร ก็พูดประโยคเหมือนกัน คือบอกชื่อตัวเอง และถามชื่อเพื่อน ทำเช่นนี้จนครบทุกคน

6. จากนั้นนักเรียนทุกคนนั่งเป็นวงกลม เล่นเกม Get to know people ครูอธิบายวิธีการเล่น ดังนี้

- ครูพูด slap – slap- click – click พร้อมทั้งแสดงท่าทางประกอบ คือ

- slap - มือซ้ายตบเข้าซ้าย 1 ครั้ง
- slap - มือขวาตบเข้าขวา 1 ครั้ง
- click - ยกมือซ้ายและตีดนิ้ว 1 ครั้ง
- click - ยกมือขวาและตีดนิ้ว 1 ครั้ง

- นักเรียนฝึกพูด slap – slap- click – click ประกอบท่าทางพร้อมกัน 3 ครั้ง เมื่อถึงครั้งที่ 4 ในคนที่ 1 พูด slap – slap – ชื่อตนเอง (My name's ..) – และชื่อเพื่อนคนถัดไป (Su) (ตบเข้า – ซ้าย, ขวา) มือซ้ายแตะหน้าอก – ตีดนิ้วขวา ชี้ไปทางเพื่อนคนถัดไป) คนที่ 2 พูด slap – slap – ชื่อตนเอง – และชื่อเพื่อนคนถัดไป พร้อมแสดงท่าทางประกอบจนครบทุกคน จนคนสุดท้ายจะพูด slap – slap ชื่อตนเอง – ชื่อครู เมื่อปฏิบัติกิจกรรมครบทุกคน พูดพร้อมกัน slap – slap- click – click ดังตัวอย่าง

* สมาชิกในกลุ่ม : slap – slap- click – click (3 ครั้ง แสดงท่าทางประกอบ)

Panee : slap – slap- My name’s Panee – Wichai

Wichai : slap – slap- My name’s Wichai – Wipa

Wipa : slap – slap- My name’s Wipa - Suda

(พูดเป็นลูกโซ่จนครบทั้งกลุ่ม ทุกครั้งที่เอ่ยชื่อตนเองให้เอามือซ้ายแตะหน้าอก และเมื่อเอ่ยชื่อเพื่อนที่อยู่ข้างๆ ให้ยกมือขวาดัดนิ้วไปทางขวา) คนสุดท้ายพูด slap – slap- Suda – ชื่อครู (Kur Gun) เมื่อพูดครบทุกแล้ว พูดพร้อมกัน slap – slap- click – click ประกอบท่าทางด้วย

6. ให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม เมื่อเล่นไป ประมาณ 2 ครั้ง โดยเพิ่มความเร็วด้วย จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนสมมติชื่อขึ้นมาใหม่จะเป็นคาราหรือนักร้องที่ตัวเองชื่นชอบก็ได้ แล้วแนะนำให้เพื่อนใหม่อีก 1 รอบ และก็ทำแบบเดิม เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานมากขึ้น

ขั้นอภิปราย

นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการถามและการแนะนำตนเอง และนักเรียนได้อะไรจากกิจกรรมนี้

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม Hot Potato และจะนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันอย่างไร



เพลง Hello

Hello everybody Hello everybody

สวัสดี สวัสดี สวัสดี My darling.



กิจกรรมแนะแนว
ครั้งที่ 2

Activity : Game (Clock race)
Function : การบอกเวลา (Telling Time)
Language Focus : what time is it ?
 It is

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถถาม- ตอบประโยคเกี่ยวกับเวลาได้
2. นักเรียนบอกแนวทางในการนำเรื่องของการบอกเวลา ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. นักเรียนอธิบายความสำคัญในเรื่องของการถามและตอบประโยคเกี่ยวกับเวลาที่เป็น

ภาษาอังกฤษได้

สื่อและอุปกรณ์

1. เข็มนาฬิกาสั้น ยาว
2. ใบงาน

การประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้องคล่องแคล่วในการถาม การตอบ และการฟัง
2. สังเกตการร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. นักเรียนช่วยกันนับ 1- 20 เป็นภาษาอังกฤษ
2. ครูทำท่าประกอบ แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าเป็นจำนวนเท่าไร ดังนี้

ครู : ๒ นิ้ว

นักเรียน : Two

3. ครูทำท่าเปลี่ยนจำนวนไปเรื่อย ๆ และนักเรียนตอบตามจำนวนที่ครูทำท่าประกอบให้ดู

ขั้นกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแข่งขันบอกเวลา Game (Clock race) โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน
2. ครูทบทวนประโยคคำถามตอบเรื่องเวลา ด้วยคำถามดังนี้ What time is it ? It's nine o'clock.

3. จากนั้นนักเรียนเล่นเกม โดยครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกม ดังนี้

- แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม คือ ทีม A และทีม B

- ครูใช้ซอล์กว่าครูปนาฬิกาบนกระดาน 2 เรือน นักเรียนแต่ละทีมยืนห่างจากนาฬิกาเท่าๆกันโดยนักเรียน 2 คนแรกของแต่ละกลุ่มถือเข็มสั้น 1 คน ถือเข็มยาว 1 คน

- ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่านักเรียนจะต้องถามเวลาครูต่างๆว่า What time is it ? แล้วครูจะตอบเวลากลับไป เช่น It's seven o'clock . นักเรียนสองคนจากแต่ละกลุ่มจะต้องวิ่งถือเข็มนาฬิกาวางบนกระดาน และชี้ที่ตัวเลข 9 และ 12 เพื่อแสดงเวลาที่ครูบอก กลุ่มใดที่ชี้เวลาได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะได้ 1 คะแนน

4. ให้นักเรียนถามเวลาและครูบอกเวลาใหม่ โดยให้นักเรียนสองคนซึ่งไม่ใช่คนเดิมจากแต่ละกลุ่มวิ่งนำเข็มนาฬิกาบอกเวลา เกมจะดำเนินต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าทีมใดจะได้คะแนน 10 คะแนนก่อน เป็นทีมที่ชนะ

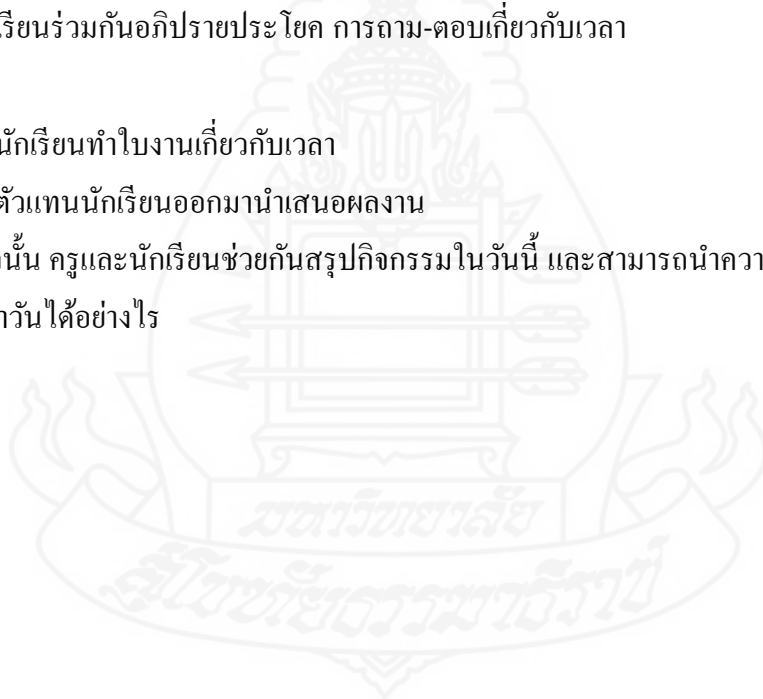
ขั้นอภิปราย

นักเรียนร่วมกันอภิปรายประโยชน์ การถาม-ตอบเกี่ยวกับเวลา

ขั้นสรุป

1. นักเรียนทำใบงานเกี่ยวกับเวลา
2. ตัวแทนนักเรียนออกมานำเสนอผลงาน







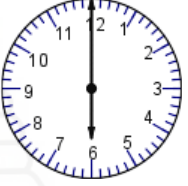

จากนั้น ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปกิจกรรมในวันนี้ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างไร



ใบงานกิจกรรมแนะแนวที่ 2 Telling the time

Name.....

Direction : Write the time shown.

1	 <p>..... o'clock</p>	2	 <p>..... o'clock</p>	3	 <p>..... o'clock</p>	4	 <p>..... o'clock</p>
5	 <p>..... o'clock</p>	6	 <p>..... o'clock</p>	7	 <p>..... o'clock</p>	8	 <p>..... o'clock</p>



กิจกรรมแนะแนว
ครั้งที่ 3

Activity : People to People

Function : Parts of the body

Language Focus : Vocabulary

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถบอกคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆของร่างกายได้
2. นักเรียนสามารถฟัง และปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ ได้
3. นักเรียนสนุกสนานระหว่างการทำกิจกรรม และบอกแนวทางในการนำไปใช้ใน

ชีวิตประจำวันได้

สื่อและอุปกรณ์

1. คลิปวีดีโอ Head Shoulders Knees and Toes
2. กระดาษชาร์ต
3. ปากกาเคมี

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการฟัง
2. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดคลิปเพลง “Head Shoulders Knees and Toes ”
2. ให้นักเรียนร้องเพลงตามคลิปวีดีโอ พร้อมทำท่าประกอบตามคลิป

3. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับร่างกาย โดยขออาสาสมัครนักเรียนออกมา 1 คน จากนั้นครูพูดคำศัพท์พร้อมกับชี้ไปที่อวัยวะนั้น แล้วนักเรียนพูดตาม ดังนี้

ครูพูด head พร้อมทั้งชี้ไปที่ศีรษะของนักเรียนอาสาสมัครที่ออกมา ทำเช่นนี้จนครบคำศัพท์ที่ต้องการทบทวนให้นักเรียน

ขั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม 2 วง แบ่งวงในและวงนอกและให้จับคู่กันระหว่างคนในวงในและวงนอกโดยหันหน้าเข้าหากัน

2. ครูอธิบายให้นักเรียนฝึกการจำคำศัพท์เกี่ยวกับร่างกายโดยครูจะเป็นคนออกคำสั่ง โดยใช้อวัยวะ 2 อย่าง และนักเรียนที่คู่กันจะต้องนำอวัยวะทั้ง 2 มาสัมผัสกัน เช่น ครูสั่ง finger to head นักเรียนจะต้องเอานิ้วมือแตะกับศีรษะของคู่ของตน หรือ hand to ear นักเรียนจะต้องเอามือแตะที่หูของคู่ของตน หรือ knee to knee คือ หัวเข่าชนกัน เป็นต้น

3. เมื่อครูพูดว่า People to People นักเรียนจะต้องเปลี่ยนคู่อื่นโดยวิ่งสลับที่กับคนในวงของตน

4. คู่ใดที่ไม่สามารถทำตามคำสั่งหรือทำช้ากว่าคู่อื่นจะต้องออกมาอยู่กลางวงและเป็นผู้ออกคำสั่งให้เพื่อนปฏิบัติ

5. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม ครูแจกกระดาษชาร์ต กลุ่มละ 1 แผ่น แล้วให้สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกัน

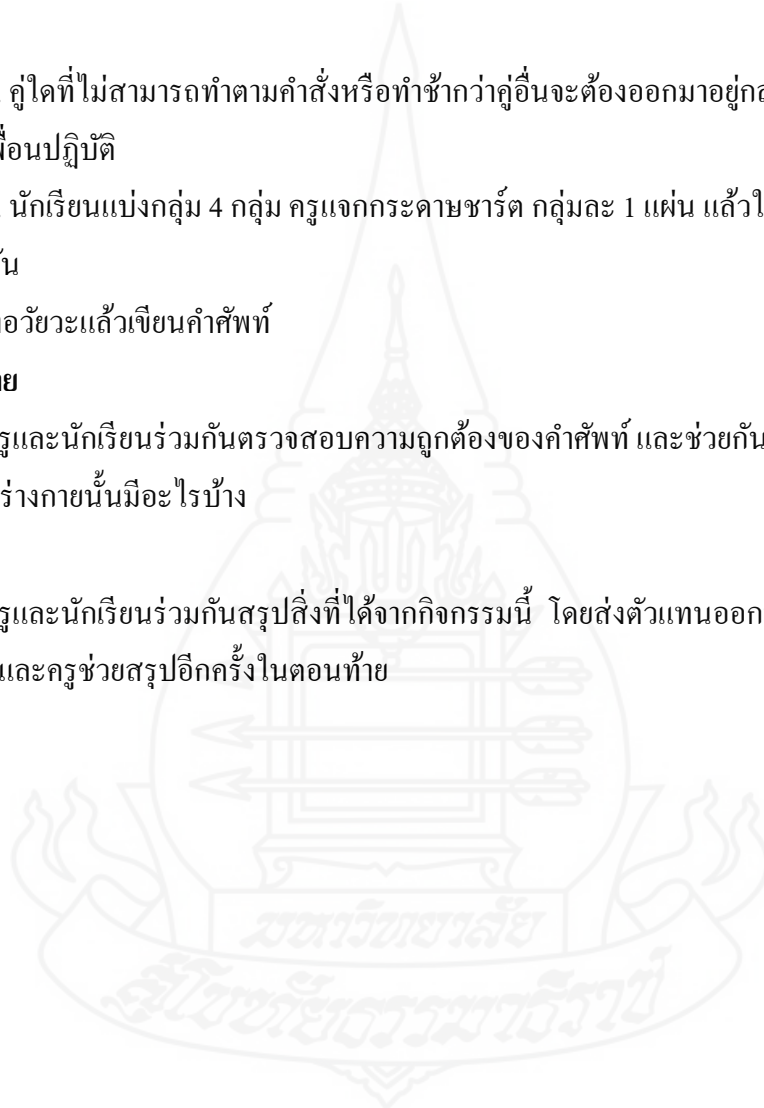
วาดรูปร่างอวัยวะแล้วเขียนคำศัพท์

ขั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์ และช่วยกันอภิปราย คำศัพท์ต่างๆ ของร่างกายนั้นมีอะไรบ้าง

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรมนี้ โดยส่งตัวแทนออกมานำเสนอหน้าห้องเรียน และครูช่วยสรุปอีกครั้งในตอนท้าย



Song “Head Shoulders Knees and Toes”

Head shoulders knees and toes, knees and toes

Head shoulders knees and toes, knees and toes

Two eyes , two ears , one nose , and one mouth

Head shoulders knees and toes, knees and toes



กิจกรรมแนะแนว
ครั้งที่ 4

Activity : Sharp Ears and Quick Eyes (หูไว ตาไว)

Function : -

Language Focus : Vocabulary

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์และสามารถเขียนตามคำบอกได้
2. นักเรียนสามารถฟังคำสั่งและปฏิบัติตามได้
3. นักเรียนสามารถสรุปประโยคคำสั่งง่าย ๆ ที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์ mango, apple, papaya, cat, dog, tiger, lion,
2. กระดาษ A4

การประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้องในการปฏิบัติตามคำสั่งของนักเรียน
2. สังเกตความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
3. ตรวจสอบความถูกต้องของความหมายและคำศัพท์ที่เขียน

วิธีดำเนินกิจกรรม

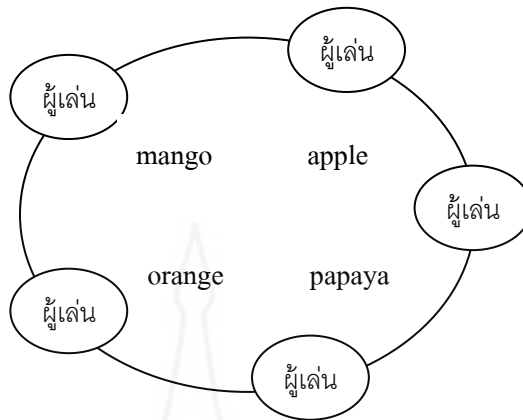
ขั้นนำ

1. ครูอธิบายความหมายของชื่อกิจกรรม Sharp Ears and Quick Eyes (หูไว ตาไว) ซึ่งหมายถึงการมีความสามารถในการฟังที่ดี และปฏิบัติตามได้ถูกต้องและรวดเร็ว
2. ครูสาธิตคำสั่งให้นักเรียนดู จากนั้นให้นักเรียนพูดและทำตาม (Jump, Go around, Sit on Stand on, Walk to ... etc.)

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน ซึ่งมีชื่อเรียกว่า กลุ่ม 1, กลุ่ม 2 , ฯลฯ
2. ครูเขียนวงกลมใหญ่ ๆ บนพื้นห้อง แล้วให้ตัวแทนกลุ่ม ๆ ละ 1 คนมายืนที่จุดของตนเอง รอบวงกลมใหญ่ (คุณภาพลักษณะการยืนประกอบ)
3. ภายในวงกลมใหญ่ ครูวางบัตรคำศัพท์ต่าง ๆ อยู่ในระยะที่ห่างกันพอสมควร เช่น mango, apple papaya, orange etc.

ภาพลักษณะการขึ้น



4. ครูชี้แจงกติกาการเล่น ให้นักเรียนฟังคำสั่ง (จากขั้นนำ) แล้วปฏิบัติตามอย่างถูกต้อง ตัวอย่างคำสั่งเช่น Jump to orange. Don't stand on apple. etc.

5. เริ่มเล่นเกมโดยครูเป็นผู้ออกคำสั่ง และชี้ไปยังตัวแทนของแต่ละกลุ่มที่ต้องการให้ปฏิบัติกิจกรรม ตัวแทนของกลุ่มใดทำผิดคำสั่งจะต้องออกจากการเล่น แล้วตัวแทนคนใหม่ในกลุ่มเข้ามาแทนที่ ส่วนกลุ่มอื่นที่ยังไม่ผิดก็ยังคงเล่นต่อ

6. ทำเช่นนี้ จนครบผู้เล่นทุกคนในกลุ่ม กลุ่มใดเหลือจำนวนคนปฏิบัติตามคำสั่งได้ เยอะที่สุด เป็นทีมชนะ

ขั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าสิ่งที่เราได้จากกิจกรรมนี้คืออะไร

ขั้นสรุป

1. นักเรียนเขียนตามคำบอกจากคำศัพท์ที่ได้เล่นไป พร้อมทั้งวาดภาพระบายสีประกอบความหมายของคำศัพท์นั้น

2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรมนี้ และจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในกิจกรรมนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

กิจกรรมแนะแนว ครั้งที่ 5

Activity : Game New word (สร้างคำศัพท์ใหม่)

Function : -

Language Focus : Vocabulary

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถทำงานเป็นกลุ่มได้
2. นักเรียนสามารถสร้างคำศัพท์ใหม่ด้วยตนเองได้
3. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์และความสำคัญเกี่ยวกับ dictionary ได้ และสามารถ

นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์ Yesterday, Tomorrow, Vocabulary, Dictionary
2. กระดาษ A4
3. นาฬิกาจับเวลา
4. Dictionary

การประเมินผล

1. ตรวจสอบความถูกต้องของความหมายและคำศัพท์ที่เขียน
2. สังเกตความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

นักเรียนร้องเพลง Hello พร้อมทำท่าประกอบ และเมื่อจบเพลงนักเรียนก็เปลี่ยนคู่ใหม่ และ
ร่วมร้องเพลงใหม่

ขั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆละ 4 – 5 คน
2. ครูสาธิตการเล่นโดยติดบัตรคำศัพท์บนกระดาน (Yesterday) ออกมาเลือกหยิบบัตร
ตัวอักษร จากนั้นให้ช่วยคิดคำศัพท์ใหม่ โดยต้องเอาตัวอักษรที่มีอยู่ในคำที่กำหนดให้นี้เท่านั้น ซึ่ง
คำศัพท์ใหม่ที่เกิดขึ้นต้องประกอบด้วยตัวอักษร ตั้งแต่ 2 – 4 ตัว เท่านั้น เช่น (yet , days, red) เขียน
มาให้ได้มากที่สุด ก่อนที่ครูจะให้สัญญาณหมดเวลา 5 นาที และนักเรียนสามารถเปิดหาใน
dictionary ได้

3. เริ่มทำกิจกรรมโดยครูติดบัตรคำศัพท์ให้บนกระดาน และให้สัญญาณแต่ละกลุ่มเริ่มช่วยกันคิดได้ ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา จากนั้นครูและนักเรียนช่วยกันตรวจเช็ค คำศัพท์ที่เกิดขึ้นใหม่ โดยให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำศัพท์หน้าห้อง ครูบันทึกคะแนนของแต่ละกลุ่ม

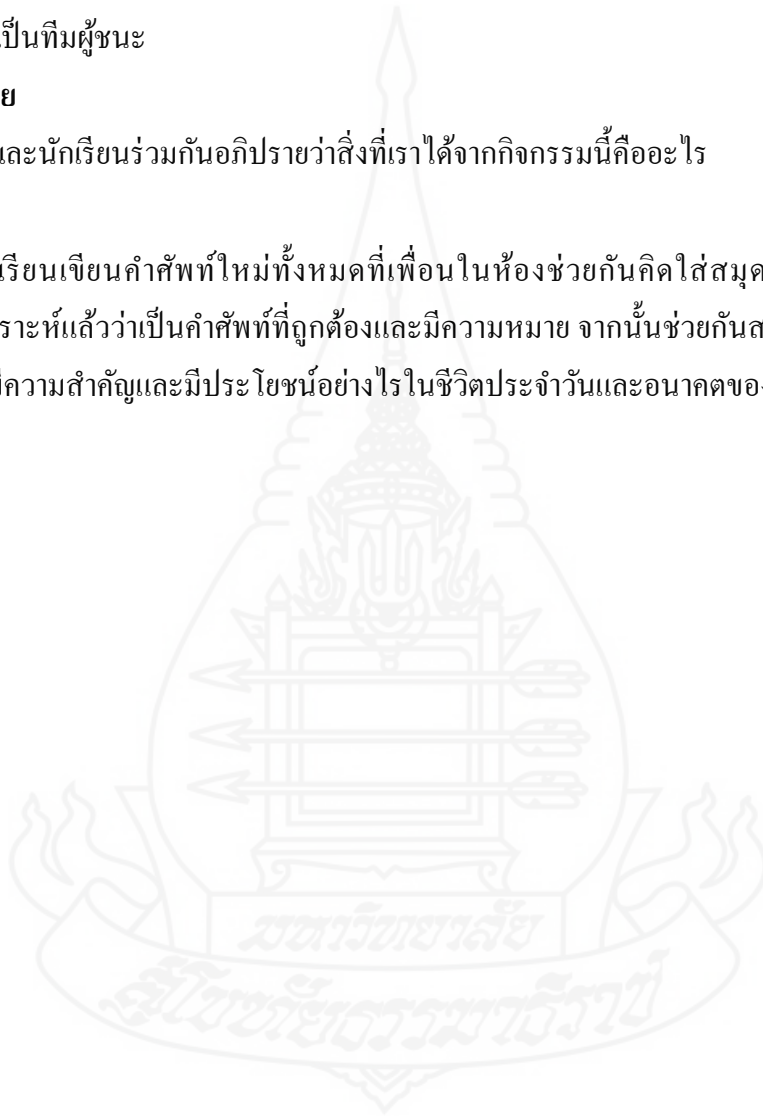
4. และทำกิจกรรมเช่นข้อ 3 จนครบบัตรคำศัพท์ 4 คำ กลุ่มใดเขียนคำศัพท์ได้มากที่สุดและถูกต้องจะเป็นทีมผู้ชนะ

ขั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าสิ่งที่เราได้จากกิจกรรมนี้คืออะไร

ขั้นสรุป

นักเรียนเขียนคำศัพท์ใหม่ทั้งหมดที่เพื่อนในห้องช่วยกันคิดได้สมุด หลังจากช่วยกันวิเคราะห์แล้วว่าเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้องและมีความหมาย จากนั้นช่วยกันสรุปการใช้dictionary ว่ามีความสำคัญและมีประโยชน์อย่างไรในชีวิตประจำวันและอนาคตของเรา



กิจกรรมแนะแนว

ครั้งที่ 6

Activity : Role play
Function : การพุดขอโทษ
Language Focus : I'm sorry. That's all right

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของ I'm sorry. That's all right ได้
2. นักเรียนสามารถใช้ I'm sorry. That's all right ได้ถูกต้องตามสถานการณ์
3. นักเรียนสามารถบอกแนวทางการใช้ประโยค I'm sorry. That's all right ในการนำไป

ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สื่อและอุปกรณ์

1. หุ่นมือ cat และ หุ่นมือ elephant
2. ชาร์ตเพลง I'm sorry.
3. บัตรภาพ

การประเมินผล

1. ประเมินจากการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนเพื่อใช้ I'm sorry. That's all right ตามสถานการณ์ที่นักเรียนสร้างขึ้นเอง
2. สังเกตความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูติดชาร์ตเพลง I am sorry (ทำนอง Are you sleeping?)
2. ครูร้องและนักเรียนร้องตาม และทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูสอนคำว่า I'm sorry. กับ That's all right. โดยแสดงบทบาทให้นักเรียนดูโดยใช้หุ่นมือ cat และ elephant สมมุติสถานการณ์ดังนี้ cat ยืนอยู่แล้ว elephant ก็เดินชน แล้วพุดว่า I'm sorry. ส่วน cat ที่ถูกชน ก็พุดว่า That's all right.
2. ครูถามนักเรียนจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ว่าความหมายของ I'm sorry. และ That's all right คืออะไร

3. ครูนำภาพประกอบการสอนโชว์ให้นักเรียนดู ภาพที่ 1 ภาพเด็กผู้หญิงทำของหล่นใส่เท้าเด็กผู้ชาย แล้วครูถามทั้งห้องว่า เด็กผู้หญิงต้องพูดว่าอะไร (I'm sorry.) และเด็กผู้ชายต้องพูดว่าอะไร (That's all right.)

4. ทำเช่นเดียวกับข้อ 3 กับอีก 3 รูปภาพ

5. ครูให้นักเรียนฝึกทั้งห้อง แล้วแบ่งเป็นกลุ่มย่อย

6. ครูแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 3 - 4 คน โดยให้นักเรียนคิดสถานการณ์ที่จะต้องใช้ I'm sorry. และตอบด้วย That's all right. จากนั้นออกมาแสดงบทบาทสมมติหน้าห้องเรียนทีละกลุ่ม

ขั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าสิ่งที่เราได้จากกิจกรรมนี้คืออะไร และอภิปรายเสริมว่าเราจะต้อง

พูดคำว่า I'm sorry. และ That's all right ให้ติดปาก และเสริมอีกคำหนึ่งคือคำว่า Thank you ถ้าเราพูด 3 คำ

นี้ให้ติดปากไว้ เราจะมีมิตรที่ดี

ขั้นสรุป

ครูสนทนากับนักเรียนถึงรูปภาพ และการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียน เพื่อหาข้อสรุปของความหมายการใช้ I'm sorry. และ That's all right และให้นักเรียนร้องเพลงอีก 1 ครั้ง เพื่อให้ นักเรียนได้ออกเสียงคำว่า I'm sorry. That's all right และนักเรียนสรุปสิ่งที่จะนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างไร

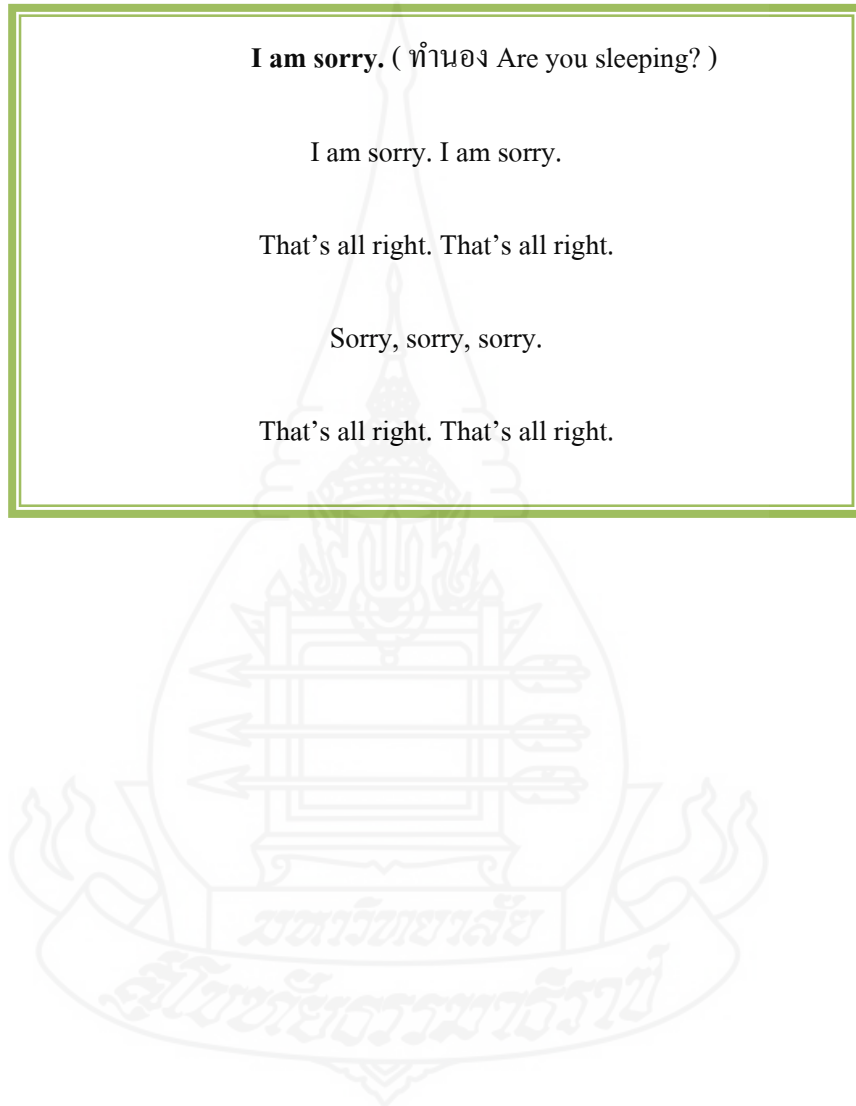
I am sorry. (ทำนอง Are you sleeping?)

I am sorry. I am sorry.

That's all right. That's all right.

Sorry, sorry, sorry.

That's all right. That's all right.



กิจกรรมแนะแนว

ครั้งที่ 7

Activity : Game เรียงประโยคจากรูปภาพ
Function : Emotion การบอกสภาวะอารมณ์และความรู้สึก
Language Focus : I'm sorry. That's all right

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของ happy, sad, tired, hungry, thirsty ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเลือกใช้ happy, sad, tired, hungry, thirsty ได้ถูกต้องตามสถานการณ์
3. นักเรียนสามารถระบุคำที่จะใช้ได้ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรภาพ และบัตรคำ happy, sad, tired, hungry, thirsty
2. ชาร์ตเพลง Are you happy?
3. work sheet "Emotion"

การประเมินผล

1. สังเกตการออกเสียงคำศัพท์และประโยค
2. สังเกตการตอบคำถาม
3. ตรวจใบงาน
4. สังเกตการร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูคิดชาร์ตเพลง Are you happy? (ทำนองเพลง Are you sleeping?) แล้วร้องให้นักเรียนฟัง

ขั้นกิจกรรม

2. นักเรียนร้องตามและครูให้นักเรียนคิดทำประกอบเพลง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูนำเสนอภาพเด็กที่มีหน้าตาอึมเข้ม และภาพเด็กที่มีท่าทางเศร้า พร้อมทั้งนำเสนอประโยคภาษาอังกฤษ She is **happy**. She is **sad**. ภาพเด็กที่แสดงอาการหิว และภาพแสดงอาการกระหายน้ำ

He is **hungry**. He is **thirsty**. ภาพเด็กที่แสดงอาการเหนื่อย Bob is **tired**.

2. ครูชูภาพทีละภาพ พร้อมทั้งพูดประโยคภาษาอังกฤษและนักเรียนพูดตามทีละประโยค
3. ครูชูภาพครั้งละ 2 ภาพ แล้วถามนักเรียนด้วยประโยค Is she happy or sad? / Is she hungry or happy?
4. ครูตีคภาพบนกระดาน พร้อมทั้งเขียนประโยคบรรยายภาพ
5. นักเรียนอ่านพร้อมกัน เป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคล
6. จากนั้นแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน ครูแจกบัตรคำ เช่น

is

she

Sad.

 แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั้นเรียงประโยคที่ได้รับให้ถูกต้องตามรูปภาพที่ครูติดบนกระดาน กลุ่มไหนเรียงเสร็จก่อนได้คะแนน และครูบันทึกไว้
7. ทำวิธีการเช่นเดียวกับข้อ 6 จนครบทุกบัตรภาพ แล้วนำคะแนนมารวมกัน กลุ่มใดคะแนนมากที่สุด เป็นกลุ่มผู้ชนะ

ขั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าสิ่งที่เราได้จากกิจกรรมนี้คืออะไร

ขั้นสรุป

1. นักเรียนทำ work sheet และร่วมกันเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง
2. นักเรียนร่วมกันร้องเพลง Are you happy?

หมายเหตุ เปลี่ยน happy เป็นคำศัพท์อื่น เช่น thirsty, hungry, sad, tired เป็นต้น

3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมวันนี้ และนักเรียนช่วยกันบอกถึงสิ่งที่ได้จากกิจกรรมในวันนี้ว่าสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใดในชีวิตประจำวันของเรา



ใบงาน Feelings / Emotions ของแผนกิจกรรมแนะแนวที่ 7

Match the images with their corresponding words.



- sleepy
- sad
- worried
- hungry
- tired
- happy
- thirsty
- angry
- sick

Name.....

Are you happy (ทำนอง Are you sleeping)

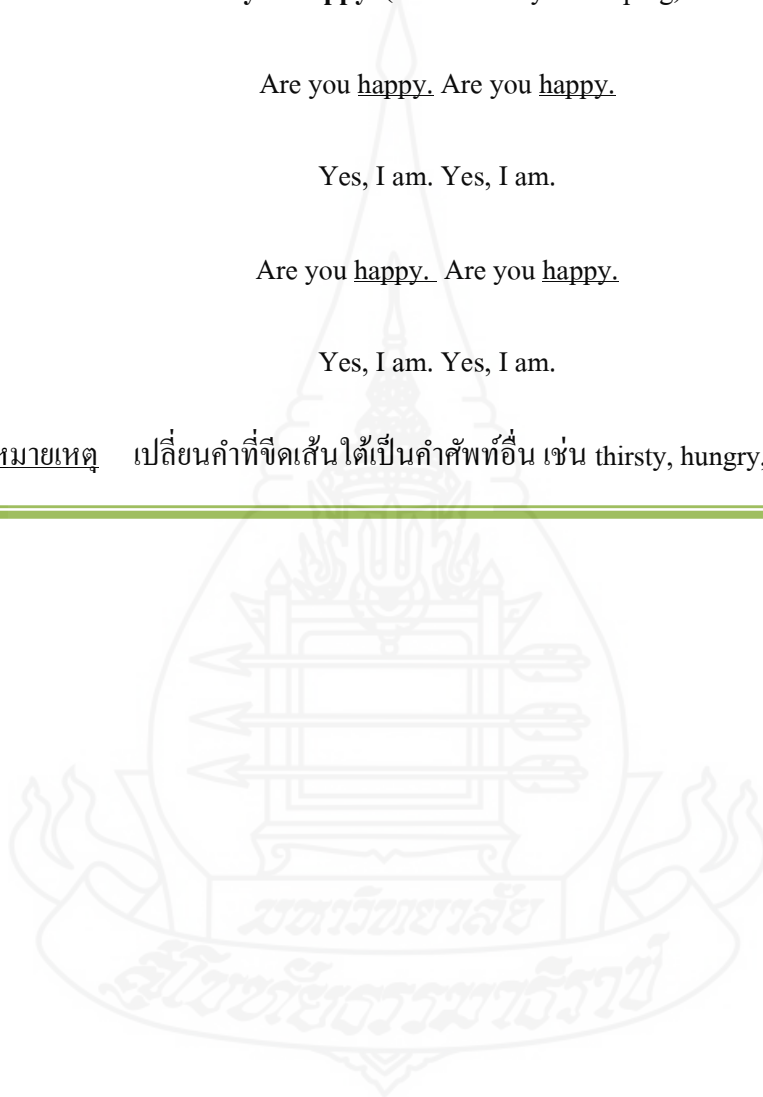
Are you happy. Are you happy.

Yes, I am. Yes, I am.

Are you happy. Are you happy.

Yes, I am. Yes, I am.

หมายเหตุ เปลี่ยนคำที่ขีดเส้นใต้เป็นคำศัพท์อื่น เช่น thirsty, hungry, sad , tired



กิจกรรมแนะแนว

ครั้งที่ 8

Activity : Game What's missing? (เกมอะไรหาย)

Function : Talking about fruits.

Language Focus : What is missing ? It is a guava. Yes, it is. / No, it isn't.

Vocabulary : rambutan , pine apple , strawberry , water melon,
mangos teen, guava, rose apple, mango, apple, grape

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกแนวทางในการนำประโยคต่าง ๆ และคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ใน

ชีวิตประจำวันได้

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรคำ rambutan , pine apple , strawberry , water melon, mangos teen, guava, rose apple, mango, apple, grape
2. ถาด 1 ใบ
3. ผลไม้ปลอม rambutan , pine apple , strawberry , water melon, mangos teen, guava, rose apple, mango, apple, grape
4. ฝักคลุม 1 ฝัก

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. สังเกตการถาม ตอบประโยคระหว่างทำกิจกรรม

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนดูแผนภูมิเพลง Water melon พร้อมกับให้นักเรียนร้องเพลงตามครู พร้อม ๆ กันต่อไป นักเรียนร้องเพลงพร้อม ๆ กัน 2-3 เที่ยว
2. ครูสนทนาซักถามว่าในเนื้อเพลงมีผลไม้อะไรบ้าง และชอบหรือไม่ชอบผลไม้ใด จากนั้นร้องพร้อมกันอีก 1 รอบ พร้อมกับทำท่าประกอบด้วย

ขั้นกิจกรรม

1. ครูนำผลไม้พลาสติก เช่น a rambutan, a pineapple, a coconut , และ a mangos teen ให้นักเรียนดู ครูชูผลไม้เงาะและพูดว่า It is a rambutan. แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม ครูชูบัตรคำ a rambutan และออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม (ครูเสนอคำศัพท์ a pineapple, a coconut , และ a mangos teen ในลักษณะเดียวกัน)

2. ครูนำผลไม้ 2 ชนิด เช่น pineapple, coconut ชูให้นักเรียนดู จากนั้นซ่อน coconut ไว้ข้างหลังพร้อมทั้งถามนักเรียนว่า What is missing?

3. นักเรียนจะเดาว่าต้องตอบผลไม้ที่หายไป นั่นคือ pineapple และครูก็ให้นักเรียนพูดประโยคที่ถูกต้อง เช่น It is a pineapple. เมื่อนักเรียนตอบถูก ครูก็พูดด้วยประโยค Yes, it is. แต่ถ้าตอบผิด ครูพูดว่า No, it isn't. ทำเช่นนี้ซ้ำ ๆ 3-4 ครั้ง เพื่อเพิ่มความชำนาญในการตอบให้นักเรียน

4. จากนั้นครูให้เล่นเกม อะไรหาย โดยครูแบ่งนักเรียนเป็น 3 ทีม ทีมละ 9 คน นักเรียนแต่ละทีมนั่งล้อมวง 3 ทีม 3 วง

5. ครูนำผลไม้ต่าง ๆ ที่เป็นผลไม้พลาสติก ใส่ลงในถาด 10 ผล จากนั้นครูชูผลไม้แต่ละผลขึ้นมา และถามว่า What's this? แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามเกี่ยวกับผลไม้ที่ครูชูขึ้นมาจนครบ 10 ผล

6. นำผ้ามาคลุมสิ่งของทั้งหมด แล้วให้ตัวแทนนักเรียนที่เป็นนักสืบของทีมที่ 1 ออกไปยืนนอกวงโดยหันไปทางอื่น ครูหยิบผลไม้ออกมาจากผ้าคลุม 1 ผล ชูให้เด็กคนอื่น ๆ เห็น แล้วนำไปซ่อนไว้ในถาด

7. ให้นักเรียนที่เป็นนักสืบยืนหันกลับมา ครูเอาผ้าที่คลุมสิ่งของออก แล้วถามนักสืบว่า What is missing?

8. นักสืบจะต้องเดาว่าสิ่งที่หายไปในนั้นคืออะไร โดยการตอบว่า It's a ถ้านักสืบเดาถูกนักเรียนในกลุ่มจะพูดว่า Yes, it is. ถ้าตอบผิดให้พูดว่า No, it isn't.

9. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้ง เท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูกทีมนั้นจะได้ 1 คะแนน ต่อไปให้นักสืบทีมที่ 2 เป็นผู้ทายและทีมที่ 1 เป็นผู้ถามคำถาม สลับกันไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

หมายเหตุ กติกา คือ เพื่อนในกลุ่มห้ามกระซิบหรือห้ามบอกคำตอบเพื่อน ถ้าบอกจะไม่ได้คะแนน

ขั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าสิ่งที่เราได้จากกิจกรรมนี้คืออะไร และทบทวนคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปประโยคที่ได้ในวันนี้ จากนั้นช่วยกันสรุปความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

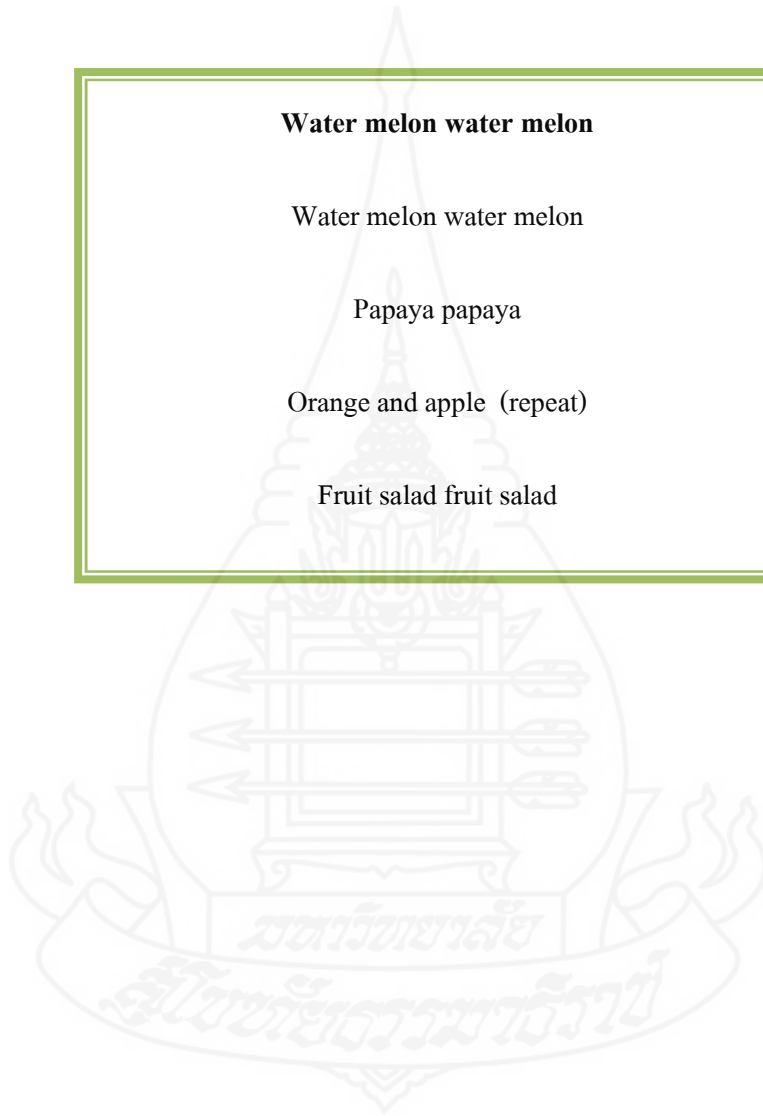
Water melon water melon

Water melon water melon

Papaya papaya

Orange and apple (repeat)

Fruit salad fruit salad



กิจกรรมแนะแนว
ครั้งที่ 9

Activity : Role - Play

Function : การซื้อ และขาย (Selling and Buying)

Language Focus : How much is a kilo of apple ? It isbath a kilo.

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถบอกความต้องการได้
2. นักเรียนสามารถสอบถามข้อมูลราคาของสินค้าได้
3. นักเรียนสามารถบอกแนวทางในการนำประโยชน์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สื่อและอุปกรณ์

1. แบงก์เงินปลอม 10, 20, 50, 100
2. บัตรภาพ pine apple , water melon, mangos teen, guava, rose apple, mango, apple, grape
3. ผลไม้ปลอม rambutan , pine apple , strawberry , water melon, mangos teen, guava, rose apple, mango, apple, grape
4. หุ่นมือ cat และ หุ่นมือ elephant

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างปฏิบัติกิจกรรม
2. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรม

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. นักเรียนช่วยกันร้องเพลง Water melon water melon และทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ครูเขียนหมายเลขต่าง ๆ ตั้งแต่ 1- 100 บนกระดานเต็มกระดาน จากนั้น ครูออกเสียงเช่นคำว่า fifty นักเรียน 2 คนต้องไปวงกลมหมายเลขที่ครูออกเสียง ใครวงได้ถูกต้องและไวก็จะได้คะแนนไป

ขั้นกิจกรรม

1. ครูทบทวนผลไม้ต่าง ๆ โดยคว่ำบัตรภาพไว้ แล้วให้นักเรียนช่วยกันเดาว่าเป็นผลไม้ใด โดยใช้คำถาม What's this? นักเรียนอาจตอบแค่ชื่อผลไม้ เช่น apple. และครูเสริม ว่า It's an apple. ทำเช่นนี้ประมาณ 5 ชนิด (pineapple, mangosteen, roseapple, durian, apple)

2. ครูชูบัตรภาพให้นักเรียนดู แล้วออกเสียงให้ฟัง นักเรียนออกเสียงตาม (grapes , rambutans, banana, mango, orange) จากนั้น ครูนำบัตรภาพออก 1 ภาพ แล้วให้นักเรียนทายว่าภาพอะไรที่หายไป โดยใช้คำถามว่า What's the missing? นักเรียนก็ตอบ ชื่อผลไม้ที่หายไป

3. ครูสมมติสถานการณ์การซื้อขาย โดยใช้หุ่นมือ ถามและตอบประโยคบทสนทนา ดังนี้

Customer : Good afternoon . Do you have apple?

Seller : Yes, I do.

Customer : How much is a kilo of apple ?

Seller : It is ... (fifty).....bath a kilo.

จากนั้นนักเรียนออกเสียงตาม ทำเช่นนี้ 2 – 3 ชนิดผลไม้

4. นักเรียนทำกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) โดยครูกำหนดสถานการณ์ You are at the Market. You want to buy some fruits . โดยครูอธิบายขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมติ

- นักเรียนจับคู่ 2 คน

- นักเรียนคนที่ 1 เป็นลูกค้า คนที่ 2 เป็นคนขาย

สาธิตการทำกิจกรรมโดยนักเรียนออกมา 2 คน โดยสมมติว่าเป็นลูกค้ากับคนขายแล้วให้แสดงการซื้อขายผลไม้ ให้เพื่อนดู โดยใช้ประโยคที่เรียนมา

5. นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยใช้ผลไม้ปลอมที่ครูแจกให้และกำหนดราคาเอง

ขั้นอภิปราย

นักเรียนร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้จากกิจกรรมในวันนี้ (เกี่ยวกับการซื้อขาย การบอกความต้องการ การถามตอบเกี่ยวกับราคาสินค้า)

ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันสรุป ประโยคที่ใช้ในการถามและตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย ครูเสริม
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับ และจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

กิจกรรมแนะแนว

ครั้งที่ 10

- Activity :** Whisper Game (เกมกระซิบ)
Function : Listening Writing and Talking about sentence.
Language Focus : What is your name?, My name's Bussaba Rodpim., How old are you?
 I'm ten years old.

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงประโยคต่างๆ ที่เรียนมาได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถสรุปประโยคที่เรียนมาและบอกแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ใน

ชีวิตประจำวันได้

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรคำ What, is, your, name?, How, old, are, you?, My, name's, Bussaba , Rodpim., I'm ,ten ,years old.
2. กระดาษ
3. ปากกา

การประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้องในการออกเสียง
2. สังเกตความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูทักทายนักเรียนเป็นประโยคภาษาอังกฤษ เช่น What is your name? แล้วให้นักเรียนที่ครูถามก็ตอบด้วยประโยค My name's Bussaba Rodpim ถามนักเรียน 4-5 คน จากนั้นเปลี่ยนประโยคใหม่ถาม How old are you? และนักเรียนที่ถูกลองถามก็ตอบว่า I'm twelve years old. เพื่อทบทวนประโยคต่างๆที่เคยเรียนมา และให้นักเรียนรู้สึกคุ้นกับประโยคนั้น ๆ

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว ๆ ละ 5 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ และอธิบายวิธีการเล่น
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร

3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูวางบัตรประโยคคว่ำไว้ ซึ่งครูตัดออกมาเป็นคำๆ ให้เพื่อง่ายต่อการจำ ครูออกเสียงให้ฟัง นักเรียนออกเสียงตาม เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่

ตัวอย่างบัตรคำ

What

is

your

name?

4. ครูให้สัญญาณเริ่มเกมให้ทุกคนยืนหันหลังให้กับโต๊ะของประจำที่ตัวเองที่ นั่งอยู่ข้างหน้าถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 3 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 5 คน คนที่ 5 ที่อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูแจกให้ และคนสุดท้ายก็กระซิบบอกคำศัพท์ใหม่มา จนครบประโยค คนที่อยู่หน้าสุดต้องพูดว่า Bingo พร้อมออกเสียงประโยคนั้นทั้งประโยค

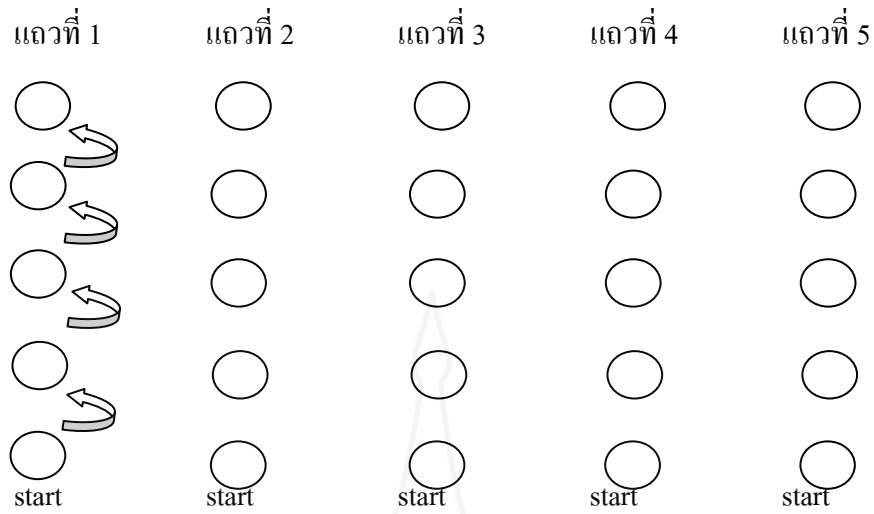
5. ทีมใดเขียนประโยค ออกเสียง ถูกต้องและเร็วที่สุด ทีมนั้นได้ 5 คะแนน

6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำและเป็นคนกระซิบแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุดและให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกเพื่อนต่อ ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน

7. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจประโยค การออกเสียง และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่น นักเรียนต้องกระซิบคนที่อยู่ข้างหน้าเท่านั้น เมื่อกระซิบผ่านไปแล้วห้ามหันหลังกลับมาถาม ถ้าไม่ได้ยิน หรือได้ยินไม่ชัดเจนต้องให้เพื่อนที่กระซิบบอกแต่แรกเท่านั้น ซึ่งสามารถบอกได้หลาย ๆ ครั้งจนกว่าจะเข้าใจ



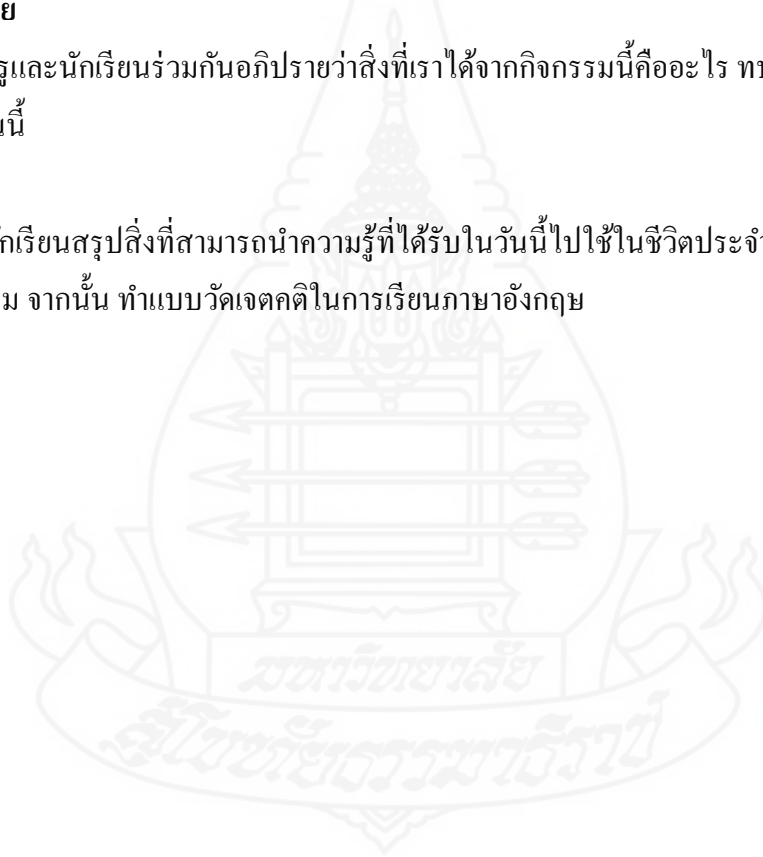


ชั้นอภิปราย

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าสิ่งที่เราได้จากกิจกรรมนี้คืออะไร ทบทวนประโยชน์ที่ได้เรียนในวันนี้

ชั้นสรุป

นักเรียนสรุปสิ่งที่สามารถนำความรู้ที่ได้รับในวันนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร และครูช่วยเสริม จากนั้น ทำแบบวัดเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษ



ภาคผนวก ค

ตารางการเปรียบเทียบผลการทดลอง



ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดเจตคติในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	130.8000	287.747	.492	.936
VAR00002	130.7000	288.432	.513	.936
VAR00003	130.7000	288.432	.513	.936
VAR00004	130.6500	283.818	.509	.936
VAR00005	130.8000	287.747	.492	.936
VAR00006	130.4500	287.524	.380	.938
VAR00007	130.2000	285.432	.442	.937
VAR00008	130.6000	269.305	.846	.932
VAR00009	130.0500	289.313	.395	.937
VAR00010	130.0500	289.313	.395	.937
VAR00011	130.8000	287.747	.492	.936
VAR00012	130.7500	292.618	.383	.937
VAR00013	131.3000	288.537	.402	.937
VAR00014	130.8000	287.747	.492	.936
VAR00015	130.7500	274.618	.658	.935
VAR00016	130.7500	292.197	.242	.939
VAR00017	130.1000	279.358	.731	.934
VAR00018	130.7000	274.011	.741	.934
VAR00019	130.5000	284.579	.534	.936
VAR00020	130.3000	271.589	.761	.933
VAR00021	130.3000	280.221	.575	.936
VAR00022	130.2500	290.724	.371	.937

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00023	130.3500	280.661	.719	.934
VAR00024	129.9500	277.208	.667	.935
VAR00025	130.5500	289.945	.317	.938
VAR00026	131.1000	289.253	.516	.936
VAR00027	131.1000	289.253	.516	.936
VAR00028	130.3500	296.871	.225	.938
VAR00029	130.5500	289.945	.317	.938
VAR00030	129.7000	280.221	.722	.934
VAR00031	130.9500	281.208	.579	.936
VAR00032	129.9500	286.787	.507	.936
VAR00033	130.8000	287.747	.492	.936
VAR00034	129.9500	286.787	.507	.936
VAR00035	129.7000	280.221	.722	.934
VAR00036	129.7000	280.221	.722	.934

ค่าความเที่ยงทั้งหมด

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	36

ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย (กิจกรรมแนะแนว)

ด้วยวิธีการ IOC

กิจกรรมที่	เรื่อง	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC
		1	2	3	
1	Hot potato	1	0	1	0.67
2	Clock race	1	1	1	1.00
3	People to people	1	1	0	0.67
4	Sharp Ears and Quick Eyes	0	1	1	0.67
5	New word	1	0	1	0.67
6	Role play (I'm sorry)	1	1	1	1.00
7	เรียงประโยคจากภาพ	1	1	1	1.00
8	What's missing	1	1	1	1.00
9	Role play (buying - Selling)	1	1	1	1.00
10	Whisper Game	1	1	1	1.00



ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลังโดยภาพรวม

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	3.2030	27	.48367	.09308
posttest	3.8719	27	.27546	.05301

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	27	.407	.035

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-.66889	.44886	.08638	-.84645	-.49132	-7.743	26	.000

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลังด้านความคิด ความเข้าใจในวิชาภาษาอังกฤษ

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	3.1596	27	.38458	.07401
posttest	3.8459	27	.32929	.06337

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	27	.192	.337

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-.68630	.45573	.08771	-.86658	-.50601	-7.825	26	.000

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลังด้านความรู้สึกรักต่อวิชาภาษาอังกฤษ

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	3.2274	27	.71313	.13724
	posttest	3.9707	27	.39946	.07688

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	27	.304	.124

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-.74333	.70364	.13542	-1.02169	-.46498	-5.489	26	.000

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลังด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมในวิชาภาษาอังกฤษ

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	3.2185	27	.53592	.10314
posttest	3.8033	27	.31483	.06059

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	27	.462	.015

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-.58481	.48007	.09239	-.77472	-.39491	-6.330	26	.000



ภาคผนวก ง

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

1. ชื่อ นายจักรกฤษณ์ โพธิ์แพงพุ่ม
 สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 วุฒิการศึกษา ค.บ. พลศึกษา วิทยาลัยครูกาญจนบุรี
 M.A.T. (physical education) in Northern of Philippines University
 ประสบการณ์ ผู้อำนวยการ สำนักงานวิจัยสถาบันราชภัฏกาญจนบุรี
 ประธานสาขา สหวิทยาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (มหาวิทยาลัยชีวิต)
2. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อักษร รัชัญจะวานิช
 สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 วุฒิการศึกษา ค.บ. เกียรตินิยม (ภาษาไทย)
 ค.ม. การประถมศึกษา (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
 ประสบการณ์ ประธานหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู
 อาจารย์สอนวิชาชีพครู 36 ปี
 วิทยากรอบรมหลักสูตรและการสอน
 ประธานศูนย์เครือข่าย สมศ.ภาคตะวันตก มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
3. ชื่อ นางวีรวรรณ วงศ์ศิริรักษ์
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนชัยจิตต์วิทยา จังหวัดกาญจนบุรี
 วุฒิการศึกษา วท.บ. จิตวิทยาคลินิก
 ค.ม. จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
 ประสบการณ์ อดีตคณบดีคณะครุศาสตร์
 ปัจจุบันเป็นผู้อำนวยการ โรงเรียนชัยจิตต์วิทยา จังหวัดกาญจนบุรี

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	นางสาวกัญญา สุขเจริญประเสริฐ
วัน เดือน ปีเกิด	[วันที่ เดือน ปี]
สถานที่เกิด	อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี
ประวัติการศึกษา	ครุศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พ.ศ.2554
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๑ (บ้านลำเหย) จังหวัดกาญจนบุรี
ตำแหน่ง	ข้าราชการครู

