# ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

**นางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้**

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
พ.ศ. 2561

# The Effects of Using Group Activities with LEGO Instructional Media to Develop Social Skills of Children

**Miss Khemmika Phoungdokmai**

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

2018

**หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ** ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

**ชื่อและนามสกุล** นางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้

**แขนงวิชา** การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา

**สาขาวิชา** ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

**อาจารย์ที่ปรึกษา** อาจารย์ ดร.จิระสุข สุขสวัสดิ์

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2562

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.จิระสุข สุขสวัสดิ์)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วัลภา สบายยิ่ง)

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

**ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ** ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

**ผู้ศึกษา** นางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้ **รหัสนักศึกษา** 2602800217 **ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา) **อาจารย์ที่ปรึกษา** อาจารย์ ดร.จิระสุข สุขสวัสดิ์

**ปีการศึกษา** 2561

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กที่ร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ในระยะก่อนการทดลอง และระยะหลังการทดลอง และ 2) เปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กที่ร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ในระยะหลังการทดลอง และระยะติดตามผล

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กที่มีอายุ 9 - 10 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 10 คน ที่ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนดและยินยอมเข้าร่วมการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ และ (2) แบบวัดทักษะทางสังคม มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .85 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิตินอนพาราเมตริกแบบวิลคอกซัน

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) เด็กกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ มีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมในระยะหลังการทดลองสูงกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) เด็กกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้มีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมในระยะหลังการทดลองไม่แตกต่างกับในระยะติดตามผล

**คำสำคัญ** กิจกรรมกลุ่ม สื่อการสอนเลโก้ ทักษะทางสังคม เด็ก

**Independent Study title:** The Effects of Using Group Activities with LEGO Instructional Media to Develop Social Skills of Children
**Author:** Miss Khemmika Phoungdokmai; **ID:** 2602800217;
**Degree:** Master of Education (Guidance and Psychological Counseling);
**Independent Study advisor:** Dr. Jirasuk Suksawat; **Academic year:** 2018

## Abstract

The purposes of this research were (1) to compare social skills of children before and after the experiment of participating in group activities with LEGO instructional media; and (2) to compare social skills of children at the completion of the experiment with those during the follow up period.

The research sample consisted of 10 children, aged 9 - 10 years, residing in Nonthaburi province, who were purposively selected based on specific criteria and agreed to participate in the experiment. The employed research instruments were (1) group activities with LEGO instructional media, and (2) a scale to assess social skills, with reliability coefficient of .85. The statistics used for data analysis were the mean, standard deviation, and the nonparametric Wilcoxon Signed Rank Test.

The research results revealed that (1) the post-experiment mean score on social skills of the experimental group children, who participated in group activities with LEGO instructional media, was significantly higher than their pre-experiment counterpart mean score at the .05 level of statistical significance; and (2) no significant difference was found between the experimental group children's mean score on social skills at the completion of the experiment and their counterpart mean score during the follow up period.

**Keywords:** Group activities, LEGO instructional media, Social skills, Children

# กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ ดร.จิระสุข สุขสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยค้นคว้าอิสระ และรองศาสตร์ตราจารย์ ดร.วัลภา สบายยิ่ง ที่ได้กรุณาให้ความรู้ คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนงานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เทิดศักดิ์ อินทโชติ ดร.ยศวิญญ์ ฟักพันธ์ และอาจารย์เสาวนีย์ สุขสำราญ ที่กรุณาให้คำแนะนำ แก้ไขและตรวจสอบเนื้อหาเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนเครื่องมือด้านสถิติ จนทำให้งานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คณาจารย์สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ แขนงวิชาการแนะแนวและการ-ปรึกษาเชิงจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ทุ่มเทให้ความรู้แก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่ให้บริการเป็นอย่างดี ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรีที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัยและเก็บข้อมูลจริงและเอื้อเฟื้อเรื่องสถานที่ ตลอดจนการอำนวยความสะดวกด้านอื่นๆ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ผู้วิจัยมิได้เอ่ยถึงที่มีส่วนสำคัญทำให้งานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอมอบความดีให้แก่ครู อาจารย์ บุพการี และผู้มีพระคุณทุกท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้จะสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่ผู้ที่สนใจได้

เขมมิกา พวงดอกไม้

ตุลาคม 2562

# สารบัญ

หน้า


บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ
กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ
สารบัญตาราง ..... ฌ
สารบัญภาพ ..... ญ
บทที่ 1 บทนำ ..... 1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ..... 1
วัตถุประสงค์การศึกษา ..... 4
กรอบแนวคิดการศึกษา ..... 4
สมมติฐานการศึกษา ..... 4
ขอบเขตการศึกษา ..... 4
นิยามศัพท์เฉพาะ ..... 5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ..... 6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ..... 7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม ..... 8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education) ..... 27
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทักษะทางสังคม ..... 39
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ..... 51
รูปแบบการวิจัย ..... 51
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ..... 52
ตัวแปรและนิยามศัพท์ปฏิบัติการ ..... 52
เครื่องมือวิจัยและวิธีการสร้าง ..... 53
การเก็บรวบรวมข้อมูล ..... 70
การวิเคราะห์ข้อมูล ..... 71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 72
การเสนอผลการวิจัย ..... 72
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 72
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 73

# สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 5 สรุปการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ..... 75
สรุปการศึกษา ..... 75
อภิปรายผล ..... 79
ข้อเสนอแนะ ..... 80
ข้อจำกัดในการวิจัย ..... 80
บรรณานุกรม ..... 81
ภาคผนวก ..... 88
ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ..... 89
ข ตัวอย่างแบบวัดทักษะทางสังคม ..... 91
ค ผลตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะทางสังคม ..... 93
ง ตัวอย่างกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก ..... 96
จ ผลการหาคุณภาพของกิจกรรมกลุ่ม โดยตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการที่ผู้วิจัยกำหนด ..... 103
ฉ หนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และหนังสือขอความอนุเคราะห์ ..... 107
ประวัติผู้ศึกษา ..... 115

# สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แสดงแบบแผนการทดลอง ..... 51
ตารางที่ 3.2 ชุดกิจกรรมกลุ่มโดยใช้ระบบการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education) ..... 54
ตารางที่ 3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามกับกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ..... 60
ตารางที่ 3.4 คะแนนเฉลี่ยและเกณฑ์ระดับทักษะทางสังคมของเด็ก ..... 68
ตารางที่ 4.1 ระดับทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล ..... 73
ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะก่อนการทดลองและระยะหลังการทดลอง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก ..... 74
ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะหลังการทดลองโดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก และระยะติดตาม ..... 74

# สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ระบบการเรียนรู้แบบ The Five Fs ..... 34
ภาพที่ 2.2 ทฤษฎี Flow Theory ของ Mihaly Csikszentmihaly ..... 36
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ..... 64
ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการพัฒนาแบบวัดทักษะทางสังคม ..... 67

# บทที่ 1
# บทนำ

## 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากในอดีตมาก มีการเคลื่อนย้ายผู้คน สื่อเทคโนโลยี และทรัพยากรต่างๆ จากทั่วทุกมุมโลกอย่างรวดเร็วและสะดวก มีการขับเคลื่อนการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและความเจริญรุ่งเรืองของประเทศ แต่ในสภาวการณ์ปัจจุบันทั่วโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรมการเมือง เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วหรือกำลังพัฒนาส่งผลให้วิถีชีวิตของคนที่มีความแตกต่างกันมากขึ้น ผู้คนจำนวนมากหลากหลายเชื้อชาติย้ายข้ามประเทศ ข้ามภาษา และข้ามวัฒนธรรม มาอาศัยอยู่รวมกันและทำงานร่วมกัน ก่อให้เกิดโลกการทำงานปรับเปลี่ยนจากการทำงานที่ใช้บุคคลที่มีองค์ความรู้เดียวกัน ทักษะเดียวกันและทำงานในสายงานเดียวกันจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง จะต้องจัดการศึกษาให้ทันกับสถานการณ์โลกที่เต็มไปด้วยความรู้และข้อมูลที่เพิ่มขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558)

การศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาประเทศ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 มาตรา 6 ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยเป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมในการดำเนินชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และมาตรา 22 กล่าวว่า การศึกษาต้องยึดผู้เรียนเป็นหลักโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองตามธรรมชาติ ดังนั้นจึงต้องจัดเตรียมการศึกษาตั้งแต่เยาว์วัยโดยจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก (อัญชลี ไสยวรรณ, 2552) การจัดกิจกรรมการเรียนจากประสบการณ์ของเด็กโดยตรง โดยให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวผ่านการเรียนรู้ผ่านการเล่น จัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม ดูแลด้านสุขลักษณะ ด้านโภชนาการที่ดีและเหมาะสม เด็กจะพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ (น้ำผึ้ง เลาหบุตร, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ที่กล่าวว่าการพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 และเสริมสร้างปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณภาพคนทั้งระบบโครงสร้าง และสังคมที่เข้มแข็ง เป็นภูมิคุ้มกัน การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11, 2555-2559)

ทักษะทางสังคม (Social skills) เป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข มนุษย์ทุกคนมีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สามารถสื่อความ

หมายความเข้าใจกัน สามารถทำงานร่วมกันสามารถแก้ปัญหาได้โดยสันติวิธี เมื่อเกิดความขัดแย้งรู้จักคิดและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นต่อตนเองและสังคมและสามารถปรับตัวได้ (อังศุธร อังคะนิ้ว, 2557) ทักษะทางสังคมของเด็กเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตนเองและผู้อื่น การได้รับการยอมรับ การแสดงออกอย่างเหมาะสม และมีทักษะการสื่อสารกับคนอื่น ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่ช่วยให้อยู่ร่วมกับผู้อื่น และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น เช่น ทักษะการควบคุมตนเอง ทักษะการเป็นผู้ให้และผู้รับ การยอมรับความสามารถของตนเองและผู้อื่น ทักษะทางสังคมนั้นจึงมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสังคมของเด็กอย่างมาก และส่งผลต่อเด็ก การที่เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติตนในสังคมที่ถูกต้อง การปรับตัวให้ผู้อื่นยอมรับ เพื่ออยู่ร่วมกับบุคคลอื่นและสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับ (วรรณภรณ์ มะลิรัจน์, 2554) เด็กเรียนรู้ที่จะร่วมมือกับผู้อื่นในการทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2554)

กลุ่มเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 9-12 ขวบ เป็นเด็กวัยเรียน เป็นระยะของการเรียนรู้ทักษะสังคม การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น เรียนรู้การเข้ากับเพื่อน การสร้างสัมพันธ์ให้เพื่อนยอมรับมักจะติดตัวไปจนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กที่มีวามไว้วางใจ รู้ว่าตัวเองมีคุณค่า นอกจากจะเป็นตัวของตัวเองแล้ว เด็กวัยนี้จะเข้าสังคมได้อย่างเป็นธรรมชาติและรู้จักปรับตัวที่จะเข้ากับกลุ่มเพื่อนๆ หลายๆ แบบ พึ่งพาอาศัยกัน เอื้อเฟื้อกัน มีความร่วมมือกันในการทำงานเป็นทีม เห็นอกเห็นใจผู้อื่น สำหรับเด็กที่ไม่มีทักษะสังคม และมนุษย์สัมพันธ์ก็จะขาดสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ไม่มีความสุขในการติดต่อผู้อื่น ไม่ยืดหยุ่น ทำให้ขาดโอกาสในการเรียนรู้กับผู้อื่น อาจนำไปสู่การขาดทักษะสังคมที่ดีในอนาคต การสร้างทักษะสังคมสร้างได้โดยผ่านการเล่นร่วมกัน การบอกเล่าเรื่องราว ใช้ชีวิตร่วมกันผ่านกิจกรรมในห้องเรียน การได้เล่นได้ทำงานร่วมกันจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ความร่วมมือ ความกล้า รู้จักใช้ความคิด ทำตามกฎเกณฑ์ รู้จักรับผิดชอบ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีทักษะในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดีขึ้น (วัลภา สบายยิ่ง, 2560, น. 6-1)

เด็กไทยในปัจจุบันมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจากในอดีต มีความเห็นแก่ตัว มุ่งเห็นประโยชน์ส่วนตนเป็นสำคัญ และขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ดังรายงานการวิจัยของ อนันต์ชัย คงจันทร์ (2544) และสรรเสริญ ปัญญาธิวงศ์ (2553) ที่ได้รายงานไว้ว่า เด็กไทยมีแนวคิดและค่านิยมคล้ายกับตะวันตกมากขึ้น กล่าวคือการมุ่งหาประโยชน์ส่วนตนเป็นเรื่องสำคัญกว่าการมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือสังคมภายนอก และมองเรื่องการเสียสละหรือเรื่องของศาสนาเป็นเรื่องไม่สำคัญ และจากผลการสำรวจล่าสุดของ สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (2556) ได้รายงานไว้ว่า เด็กไทยในศตวรรษที่ 21 จะมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมได้ดีไม่แพ้ชาติใดในโลก แต่มีปัญหาเรื่องการทำงานเป็นทีม จึงส่งผลต่อทักษะด้านการสื่อสาร โดยเด็กส่วนใหญ่อยากคิดและแก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง ปฏิเสธการถามความเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจากสภาพการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เด็กไทยรุ่นใหม่ที่กำลังเติบโตขึ้นมานั้นมีทักษะทางสังคมที่ถดถอยลง ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าห่วงใยทั้งต่อตัวเด็กเองและต่อสังคมในภาพรวมด้วย ทั้งนี้เนื่องจากทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่นำมาซึ่งความสุขและเป็นใบเบิกทางแห่งความสำเร็จในชีวิต เปิด

ประตูสู่มิตรภาพและโอกาสความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน นอกจากนี้ยังเป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขของมวลมนุษย์ (อังศุธร อังคะนิต, 2557)

กิจกรรมกลุ่มเป็นการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมทั้งความคิดเห็นและการกระทำภายในสถานการณ์ที่กำหนด ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีการวางแผนการทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์และแก้ปัญหาร่วมกันส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มได้พัฒนาตนเอง เกิดการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนต่อไป (พระจีรศักดิ์ บุญฤทธิ์, 2554) ทั้งนี้กิจกรรมกลุ่มสามารถใช้พัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กได้ดังที่จุฑาทิพย์ ธรรมสิริวัฒน์และปัทมาวดี เลห์มงคล (2559) ที่ใช้การจัดกิจกรรมกลุ่มในสถานรับเลี้ยงเด็กไฮเทค เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมกลุ่มการเล่นที่มีผลต่อพัฒนาการทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่าเด็กประถมวัยที่ได้รับการใช้กิจกรรมกลุ่มการเล่นเป็นกลุ่มที่มีพัฒนาการทักษะทางสังคมดีขึ้นและมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง

กิจจกรรมกลุ่มที่ผู้วิจัยสนใจนั่นคือ กิจกรรมกลุ่มโดยใช้สื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education) เป็นเครื่องมือสื่อการเรียนการสอนที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง ที่ทำให้เด็กสามารถบอกเล่าเรื่องราว ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ผ่านการสร้างเลโก้ ช่วยในการพัฒนาระบบความคิด แรงจูงใจ การสรุปความความคิดสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องตลอดจนการสร้างสัมพันธภาพกับผู้คน โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งมีนักทฤษฎี นักวิจัยด้านการศึกษาและผู้ปฏิบัติงานในการพัฒนาเด็กได้วิจัยและศึกษาการใช้เลโก้เพื่อพัฒนาทักษะเด็ก ซึ่งงานวิจัยแสดงให้เห็นประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเลโก้คือการพัฒนาการเรียนรู้แบบองค์รวมที่สามารถพัฒนาทักษะเด็กได้ 5 ด้าน คือ ทักษะทางอารมณ์ ทักษะการคิดและสติปัญญา ทักษะทางกายภาพ ทักษะทางสังคม และทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Bornstein, M.H., Hahn, C.-S. & Suwalsky, J.T.D., 2013) ดังนั้นกิจกรรมกลุ่มโดยใช้สื่อการสอนเลโก้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเพิ่มทักษะด้านสังคม (The LEGO Foundation, 2017)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำสื่อการสอนเลโก้มาพัฒนาทักษะสังคมแก่วัยเด็กด้วยกิจกรรมกลุ่ม เนื่องจากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาในประเทศไทยพบว่ายังไม่มีงานวิจัยที่เกี่ยวกับเลโก้ในการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก แต่มีงานวิจัยต่างประเทศที่นำเลโก้ (LEGO Education) มาประยุกต์ใช้บำบัดเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กและวัยรุ่นที่มีภาวะออทิสติก (Camilla Thi Cam Ha Nguyen, 2012) และจากงานวิจัยดังกล่าวพบว่าในระยะเวลา 8 สัปดาห์ เด็กและวัยรุ่นที่มีภาวะออทิสติกมีพฤติกรรมทางสังคมดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่องผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของวัยเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 9-10 ปี ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก ซึ่งเป็นทักษะที่ช่วยให้อยู่ร่วมกันและทำงานกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น เช่น ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ และทักษะการกล้าแสดงออก เป็นต้น และเป็นการพัฒนาสื่อการสอนแนวใหม่ให้แก่การศึกษาไทยในอนาคต

## 2. วัตถุประสงค์การศึกษา

2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กโดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ในระยะก่อนทดลอง และระยะหลังการทดลอง

2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กโดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ในระยะหลังการทดลอง และระยะติดตามผล

## 3. กรอบแนวคิดการศึกษา

## 4. สมมติฐานการศึกษา

4.1 ระยะหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้

4.2 ระยะติดตามผล กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกับระยะหลังการทดลอง

## 5. ขอบเขตการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลองที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One - Group Protest – Posttest Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กโดยการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ ในระยะก่อนทดลอง ระยะหลังการทดลอง และระยะติดตามผล โดยศึกษาเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมของเด็ก ในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 10 คน ในระยะก่อน หลังและระยะติดตามผลของการทำกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ มีรายละเอียดดังนี้

**5.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย**

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็ก อายุ 9-10 ปี ในจังหวัดนนทบุรี

**5.2 กลุ่มตัวอย่าง**

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็ก อายุ 9-10 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 10 คนที่ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนดและยินยอมเข้าร่วมการทดลอง

**5.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย**

***5.3.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable)***

1) กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้

***5.3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable)***

1) ทักษะทางสังคม

## 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

**6.1 กิจกรรมกลุ่ม** หมายถึง การจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมทั้งความคิดเห็นและการกระทำภายในสถานการณ์ที่กำหนด โดยจัดเป็นชุดกิจกรรมที่เรียนร่วมกันกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 7-10 คน โดยใช้สื่อการสอนบรรจุไว้ในแต่ละกิจกรรม ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีการวางแผนการทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์และแก้ปัญหาร่วมกันส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มได้พัฒนาตนเอง เกิดการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนต่อไป (พระจีรศักดิ์ บุญฤทธิ์, 2554)

**6.2 สื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)** หมายถึง อุปกรณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กๆ โดยผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการที่เป็นหัวใจสำคัญของ Lego Education คือ ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ, การเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learners) และ การเรียนรู้ร่วมกัน โดยเด็กๆ จะกลายเป็นผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบผ่านการเรียนรู้โดยใช้เหตุผลด้วยความสนุกสนานและจินตนาการ เรียนรู้ผ่านการควบคุมเครื่องมือ เรียนรู้ผ่านการใช้แนวคิดและการเปลี่ยนแปลงวัตถุ ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยการสร้างสิ่งต่างๆ ในโลกของความเป็นจริง รวมถึงการเรียนรู้จากประสบการณ์ของเพื่อนและทีมงานที่ทำงานร่วมกันผ่านอุปกรณ์เลโก้ (LEGO Education)

**6.3 ทักษะทางสังคม** หมายถึง ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น เช่น การพูดคุย การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง การกล้าแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้ พร้อมทั้งช่วยเหลือผู้อื่นและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ และทักษะการกล้าแสดงออก โดยแบ่งทักษะออกเป็น 3 ด้าน คือ ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ และทักษะการกล้าแสดงออก

**6.4 กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม** หมายถึง กิจกรรมกลุ่มที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้สำหรับพัฒนาและส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็กในช่วงอายุ 9-12 ปี โดยบูรณาการกับแนวคิดกิจกรรมกลุ่ม และสื่อการสอนเลโก้ (Lego Education) โดยเน้นการลงมือปฏิบัติจริง สร้างสถานการณ์จำลอง และบอกเล่าเรื่องราว ประสบการณ์ให้แก่ผู้อื่นฟัง ประกอบด้วย 6 กิจกรรม ซึ่งใช้เวลาในการจัดกิจกรรมครั้งละ 60 นาที โดยทุกกิจกรรมมี ขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นกิจกรรม ขั้นอภิปรายและขั้นสรุป

**6.5 เด็ก** หมายถึง หมายถึง นักเรียนชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 9-10 ปี ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี

## 7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 เพื่อเกิดข้อค้นพบทางวิชาการเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

7.2 เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาและปรับปรุงกิจกรรมกลุ่มที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กด้วยสื่อการสอนเลโก้

7.3 เพื่อเกิดประโยชน์ทางวิชาการต่ออวิชาชีพแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยาและบุคลากรด้านการศึกษา

# บทที่ 2
# วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม
   1.1 ความหมายของกิจกรรมกลุ่ม
   1.2 จุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่ม
   1.3 ขนาดของกลุ่ม
   1.4 ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมกลุ่ม
   1.5 เวลาในการใช้กิจกรรมกลุ่ม
   1.6 ลำดับขั้นการเรียนรู้ตามวิธีกระบวนการกลุ่ม
   1.7 เทคนิคของกิจกรรมกลุ่ม
   1.8 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม
   1.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)
   2.1 ความหมายของสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)
   2.2 จุดมุ่งหมายของสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)
   2.3 กระบวนการเรียนรู้ของสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)
   2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทักษะทางสังคม
   3.1 ความหมายของทักษะทางสังคม
   3.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม
   3.3 องค์ประกอบของทักษะทางสังคม
   3.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม
   3.5 แนวทางการเสริมสร้างทักษะทางสังคม

## 1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม

### 1.1 ความหมายของกิจกรรมกลุ่ม

ดอร์วินคาร์ทไรท์และอัลวิน ซานเดอร์ (Dorwin Cartwright and Alvin Zander, 1953, p. 3) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มเป็นการนำเอาวิธีการต่างๆ เช่น บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง เกม การอภิปราย การสังเกต และการใช้ข้อวิจารณ์ (Feedback) ซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยให้การตัดสินใจรวมกัน และยังใช้ฝึกทักษะเกี่ยวกับมนุษย์สัมพันธ์ หรือการประชุมต่างๆ

โอลเซน(Ohlsen, 1970, pp. 6-7) ได้สรุปความหมายของกิจกรรมกลุ่มไว้ 2 ประการ คือ

1. กิจกรรมกลุ่มที่มีผู้นำเป็นผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดต่างๆ แก่สมาชิก หรือ ผู้นำอภิปราย เพื่อที่สมาชิกได้บรรลุถึงความมุ่งหมายต่างๆ ของกลุ่ม โดยปกติผู้นำในกลุ่มจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษา อาชีพ หรือสังคม และส่งเสริมให้สมาชิกในกลุ่มนำข้อมูลมาอภิปรายเช่น การปฐมนิเทศ การปัจฉิมนิเทศ หรือกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นในชั่วโมง เป็นต้น ในการทำกิจกรรมกลุ่มแบบนี้ ครูจะเป็นผู้ดำเนินการวางแผนให้กลุ่มสมาชิก

2. กิจกรรมกลุ่มแบบต่างๆ ที่สมาชิกเป็นผู้ดำเนินการ คือ นักเรียนได้วางแผนร่วมกันจัดขึ้นเอง เช่น กลุ่มอภิปรายในเรื่องต่างๆ ที่นักเรียนสนใจหรือกิจกรรมเสริม เป็นต้น

เคมป์ และ กัลป์ลี่ (Kemp & Gully อ้างใน พงพันธ์ พงษ์โสภา, 2542, น. 3) ได้ให้ความหมายว่า กลุ่มประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปมารวมกัน มีการพึ่งพาอาศัยกันและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีผลประโยชน์ร่วมกัน มีความพึงพอใจมีการยอมรับและเคารพในความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

ทิศนา แขมมณี และคณะ (2542, น. 7) กล่าวว่า ประสบการณ์ได้จากการเข้ากลุ่มจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมกระทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการวิเคราะห์ความรู้สึก ความต้องการ ตลอดจนพฤติกรรมและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาบุคลิกภาพของตนได้อย่างดี

คมเพชร ฉัตรศุภกุล (2546, น. 6) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่ม หมายถึงการนำเอาประสบการณ์ วางแผนแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนในสิ่งที่สมาชิกต้องการและการเปลี่ยนแปลงของกลุ่มโดยส่วนรวม ผู้นำจะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็ต่อเมื่อเขาได้เรียนรู้วิธีการที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้เกิดปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ระหว่างสมาชิกแต่ละคน

กาญจนา ไชยพันธุ์ (2549, น. 3) กล่าวว่า การที่บุคคลมารวมกันเพื่อศึกษาประสบการณ์ของกลุ่มหลายๆ ฝ่าย ศึกษาพฤติกรรมความเป็นผู้นำ ความคิด ฝึกปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และมีการศึกษาจากประสบการณ์ โดยผู้ศึกษาจะต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้น

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า กิจกรรมกลุ่ม คือ การจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมทั้งความคิดเห็นและการกระทำภายในสถานการณ์ที่กำหนด ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีการวาง

แผนการทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์และแก้ปัญหาร่วมกันส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มได้พัฒนาตนเอง เกิดการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

**1.2 จุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่ม**

บัททัน (Button, 1971, pp. 1-2) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่มว่า เพื่อช่วยส่งเสริมให้มนุษย์เติบโตและพัฒนา โดยเฉพาะทักษะสังคม การจัดกิจกรรมกลุ่มจึงเป็นการส้รางโอกาสให้มนุษย์ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น ในบรรยากาศที่ส่งเสริมซึ่งกันและกันเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนด

กรมวิชาการ (2545, น. 184) เสนอแนวคิดถึง กระบวนการกิจกรรมกลุ่มช่วยแก้ไขข้อจำกัดในเรื่องเนื้อหาทางด้านจริยธรรม ซึ่งค่อนข้างเป็นนามธรรมและหยุดนิ่งกับที่ให้เป็นการเรียนรู้ที่น่าสนใจโดยสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ที่มีการที่มีการเคลื่อนไหวของผู้เรียนและเนื้อหาควบคู่กันไป การจัดกระบวนการเรียนการสอนจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งด้านร่างกายสติปัญญา อารมณ์ และการปฏิสัมพันธ์เป็นส่วนใหญ่ โดยมีการใช้กิจกรรมและสื่อการสอนบางประการ เช่น สถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง เป็นต้น ที่ครูสามารถคิดจัดทำด้วยตนเองได้ จะช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้ทางด้านจริยธรรมเป็นรูปธรรมน่าสนใจขึ้นสอดคล้องกับวัยพัฒนาตนระดับวุฒิภาวะ และความต้องการของนักเรียนแต่ละระดับ

คมเพชร ฉัตรศุภกุล (2546, น. 149-156) กล่าวถึง ความมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่มไว้ดังนี้

1. เพื่อสร้างความเข้าใจในตนเองอย่างถูกต้อง โดยปกติทั่วไปอาจจะคิดว่าตนเองมีความเข้าใจในตนเอง ไม่จำเป็นต้องให้คนอื่นชี้แจงว่าตนเป็นคนอย่างไร ในทางจิตวิทยาแล้วมนุษย์ย่อมเข้าใจตนเอง แต่บางด้านอาจจะไม่เข้าใจตนเอง ทั้งนี้เพราะว่าแต่ละคนมีการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมโดยใช้กลวิธานแตกต่างกันไป ด้วยเหตุนี้กิจกรรมก็อาจช่วยมนุษย์ได้ โดยเป็นกระจกเงาสะท้อนให้เห็นภาพของตนเองทุกๆ ด้าน

2. เพื่อสร้างความเข้าใจในบุคคลอื่น มนุษย์มีความต้องการที่จะอยู่รวมกันอย่างมีความสุข ปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งก็คือความเข้าใจในสมาชิกของกลุ่ม ความเข้าใจในบุคคลอื่นจะทำให้เกิดการยอมรับพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมา ดังนั้นในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ของสมาชิกจะเปิดโอกาสให้สมาชิกเกิดการเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของแต่ละคนได้เป็นอย่างดี

3. เพื่อสร้างความสามารถในการทำ งาน ร่วมกันระหว่างสมาชิกซึ่งนอกจากจะอาศัยความรู้ ความสามารถในการทำงานร่วมกันระหว่างสมาชิก สิ่งที่สำคัญและมีความหมายต่อความสำเร็จของกลุ่ม คือ ความร่วมมือ ซึ่งถ้าขาดความร่วมมือที่ดีจะทำให้การทำงานของกลุ่มไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรดังนั้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม จึงมีจุดมุ่งหมายที่จะเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีให้แก่สมาชิกกลุ่มให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น

แทรคเลอร์ และ นอท (Traxler& North. 1966, p. 320) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่มว่า

1. เพื่อให้การศึกษาอบรมแก่บุคคลที่ยังไม่คุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในมหาวิทยาลัย หรือในโรงเรียน โดยการจัดโครงการ เช่น ปฐมนิเทศนักเรียนใหม่ หรือ นำไปจัดรูปแบบของการแนะแนวได้ตลอดปี

2. เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างไปจากประสบการณ์ที่ได้รับจากหลักสูตร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดกิจกรรมในโรงเรียนเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพในการศึกษาเล่าเรียน

3. เพื่อเป็นรากฐานที่จะนำไปสู่การให้การปรึกษาเป็นรายบุคคล เพราะทำให้นักเรียนคุ้นเคยกับครูแนวในขณะที่เข้าร่วมจัดกิจกรรม

4. เพื่อเป็นการปรับตัวการบำบัดรักษาและความเจริญงอกงามของบุคคลในกลุ่ม นอกจากนี้กิจกรรมกลุ่มยังสามารถนำมาเป็นเครื่องช่วยแก้ไขในเรื่องส่วนตัวได้ เช่น การปรับบุคลิกภาพ การพัฒนาทักษะด้านมนุษย์สัมพันธ์ เป็นต้น

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่มนั้น คือการช่วยใช้บุคคลได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะให้แก่ตนเอง เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาส่วนตัวและของคนอื่น และช่วยให้ค้นพบหนทางในการที่จะช่วยให้สมาชิกปรับตัวเพื่อนำไปสู่ความเจริญงอกงามส่วนตัว มีทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม มีความเข้าใจตนเอง และผู้อื่น ตลอดจนความสามารถในการแก้ปัญหาด้วย

**1.3 ขนาดของกลุ่ม**

อ๊อตตาเวย์(Ottaway, 1966, p. 7) กล่าวว่า กลุ่มควรมีขนาดเล็กเพราะจะช่วยให้สมาชิกมีโอกาสแสดงอิสระได้อย่างทั่วถึงกัน กลุ่มควรมีขนาดอย่างมากสุด 12 คน หรือถ้ามากกว่านั้นไม่เกิน 15 คน ส่วนขนาดของกลุ่มที่มีความเหมาะสมที่สุดนั้น ควรมี 9-10 คน จึงจะทำให้การทำงานบังเกิดผลดีที่สุด

ชอว์ (Shaw, 1981, p. 4) ได้กล่าวถึงขนาดของกลุ่มว่า กลุ่มย่อยควรมีสมาชิก 10 เป็นอย่างมาก แต่ถ้ามีสมาชิกจำนวน 30 คนขึ้นไป จะจัดเป็นกลุ่มใหญ่และถึงแม้ว่ากลุ่มจะมีสมาชิกจำนวน 30 คน ก็อาจเป็นกลุ่มย่อยได้ จำนวนสมาชิกไม่ได้เป็นปัญหาสำคัญ แต่องค์ประกอบอื่นๆ ซึ่งได้แก่ ความสำคัญของสมาชิก และความร่วมมือในการทำงานของสมาชิกจะมีความสำคัญต่อการทำงานกลุ่มมากกว่า

กาญจนา ไชยพันธ์ (2549, น. 18) กล่าวว่า จำนวนสมาชิกของกลุ่มที่จะจัดเกี่ยวกับการช่วยในการทำงานหรือการเรียนการสอน ที่เหมาะสมคือ 5-10 คน โดยครูควรเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและกิจกรรม โดยเฉพาะกลุ่มเล็กที่สมาชิกไม่เกิน 15 คน จะช่วยให้เกิดการเคลื่อนไหวได้ง่าย ถ้าสมาชิกมากเกินไปอาจมีผลต่อการแสดงความคิดเห็นและความต้องการได้ไม่ทั่วถึง รวมถึงสมาชิกไม่เกิดความสนใจและอาจออกไปจากกลุ่ม

คมเพชร ฉัตรศุภกุล (2546, น. 110-111) กล่าวว่า ขนาดของกลุ่มในการจัดกิจกรรมนั้น ไม่ควรเกิน 15 คน เพราะในกลุ่มที่มีสมาชิกมากเกินความจำเป็น สมาชิกจะต้องทำงานซ้ำซ้อนกัน บางคนอาจจะรับผิดชอบทั้งหมด ในขณะที่คนอื่นๆ รู้สึกคับข้องใจที่ไม่มีงานทำในกลุ่ม ไม่มีโอกาสที่จะใช้ทักษะที่ตนเองมีอยู่ แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า ขนาดของกิจกรรมกลุ่มนั้น ไม่มีกำหนดจำนวนสมาชิกที่ตายตัว แต่มีข้อคำนึงคือ กลุ่มที่จะทำกิจกรรมนั้นไม่ควรใหญ่หรือเล็กจนเกินไป และควรจัดให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ การปฏิสัมพันธ์ รวมทั้งจุดมุ่งหมายของกลุ่มเพื่อให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

**1.4 ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมกลุ่ม**

โรเจอร์ส (Rogers, 1970, pp. 121-122) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่มดังนี้ คือ

1. ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการรับรู้ทางความรู้สึก
2. มีการตระหนักถึงความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นมากขึ้น และมีการเปิดเผยความรู้สึกมีความจริงใจและเป็นไปอย่างธรรมชาติ มีการเปลี่ยนแปลงทางความสามารถในการควบคุมความรู้สึกต่างๆ ของตนเองมีการแสดงที่ตรงกับความรู้สึกของตน
3. เกิดแนวทางในการสร้างแรงจูงใจ คือเข้าใจตนเอง รู้จักการตัดสินใจด้วยตัวเอง
4. เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านทัศนคติทั้งต่อตนเองและผู้อื่น คือ บุคคลยอมรับตนเอง พัฒนาในเรื่องคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเองและมีความมั่นคงยิ่งลดการสั่งสอนและควบคุมผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น และมีความรู้สึกพึ่งพากันและกัน เชื่อในความสามารถของบุคคล

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมกลุ่มนั้น จะช่วยให้สมาชิกกลุ่มมีการพัฒนาตนเองทั้งด้านการอยู่ร่วมกันในสังคมและตัวของสมาชิกเอง ทำให้สมาชิกมีความรับผิดชอบมีเหตุมีผล รวมไปถึงการพัฒนาทางด้านความคิด เจตคติ ค่านิยม และพฤติกรรม สามารถที่จะเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และเรียนรู้ที่จะแก้ไขหรือสู้ได้อย่างถูกต้อง

**1.5 เวลาที่ใช้ในกิจกรรมกลุ่ม**

แพธเธอร์สัน (Patterson, 2000, p. 105) กล่าวว่าการทำกิจกรรมเป็นกลุ่มควรจัดสัปดาห์ละ 2 ครั้ง แต่ถ้าเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มมีน้อยอาจจัดสัปดาห์ละ 3 ครั้ง ช่วงเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มควรใช้เวลาไม่เกิน 1 ชั่วโมง ในระดับเด็กประถมศึกษาเพราะเด็กอาจเกิดความเบื่อหน่าย

วัชรี ทรัพย์มี (2533, น. 274) กล่าวว่า การเข้ากลุ่มขึ้นอยู่กับอายุของผู้รับบริการและความจำกัดของสถานที่ เด็กควรใช้เวลาไม่เกิน 30 นาที แต่ถ้าเป็นวัยรุ่นควรใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง เวลาจัดกลุ่มสัปดาห์ละ 2 ครั้ง

บุหงา วชิระศักดิ์มงคล (2535, น. 66) กล่าวว่า ในการกำหนดความถี่ และระยะเวลาเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มนั้น ควรเป็นหน้าที่ของผู้นำกลุ่มที่จะต้องพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ เช่น ชนิดของกลุ่ม อายุ สมาชิก ประสบการณ์ของผู้นำกลุ่ม

ทิพยวรรณ กิตติพร (2535, น. 197) กล่าวว่า ระยะเวลาในการเข้ากลุ่มต้องคำนึงถึงความเหมาะสม โดยพิจารณาจากชนิดของกลุ่ม อายุสมาชิก จุดมุ่งหมายของกลุ่ม ลักษณะของสมาชิก ซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับความถี่ระยะเวลาเพียงพอของการพบปะสมาชิก ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้นำต้องกำหนดเวลาให้เพียงพอกับการปฏิสัมพันธ์กันขณะเดียวกันก็พยายามไม่ให้มีเวลามากเกินไป

นิรันดร์ จุลทรัพย์ (2542, น. 120) กล่าวว่า เวลามากหรือน้อยเป็นปัจจัยสำคัญที่วิทยากรควรให้ความสำคัญ ถ้าเวลาไม่เกิน 30 นาที กิจกรรมอาจประกอบไปด้วย 1 หรือ 2 กิจกรรมแต่ถ้ามีเวลาเกิน 30 นาที แล้ว ควรมีรูปแบบของกิจกรรมที่เปลี่ยนไปทุก 30 นาที เพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซากและเบื่อหน่าย และวิทยากรควรพิจารณาด้วยว่ากิจกรรมลักษณะใดที่จะใช้กิจกรรมใด

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า เวลาในการใช้กิจกรรมกลุ่มนั้น ควรจัดโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับสมาชิกกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นอายุของสมาชิกและจุดมุ่งหมายของกลุ่ม ซึ่งอยู่ในดุลพินิจผู้นำกลุ่ม โดยการกัดกิจกรรมกลุ่มสำหรับเด็กนั้นไม่ควรเกิน 30 นาที และสำหรับวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่นั้นไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง และจำนวนครั้ง ในการจัดกิจกรรมกลุ่มในแต่ละสัปดาห์นั้นควรจัดอย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 ครั้ง

**1.6 ลำดับขั้นการเรียนรู้ตามวิธีการกระบวนการกลุ่ม**

กรมวิชาการ (2542, น. 187) ได้เขียนตำราการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยมีขั้นตอนที่ใช้ในกระบวนการกิจกรรมกลุ่มโดยมีขั้นตอน ดังนี้ คือ

1. ขั้นนำ เป็นการเริ่มบทเรียนให้น่าสนใจ มีสาระ แทรกความสนุกสนานและตื่นเต้นในบางครั้งเพื่อช่วยให้นักเรียนตื่นตัว มีสมาธิ เกิดความต้องการในสิ่งที่จะเรียนรู้ กิจกรรมในขั้นนำจะเป็นกิจกรรมสั้นๆ อาจใช้สื่อการสอนบางอย่างประกอบด้วย เช่น การเสนอข่าว การเชิดหุ่น การแสดง การเล่านิทาน ฯลฯ อาจเพิ่มเติมเรื่องคำแนะนำ กติกา คำสั่งต่างๆ การแบ่งกลุ่มการรับมอบหมายที่กำหนดให้เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นต่อไปเกิดความเข้าใจตรงกันทั้งนี้ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนไดศึกษา ทบทวน และซักถามความเข้าใจด้วย

2. ขั้นกิจกรรม นักเรียนทุกคนจะได้รับบทบาทและหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย การแยกย้ายตามกลุ่ม การกำหนดและเลือกประธาน เลขานุการ สมาชิกกลุ่มเพื่อประชุมปรึกษาหารือ การวางแผน การเสนอความคิดเห็นของสมาชิกแต่ละคน การหาข้อสรุปคำตอบที่ต้องการ การกำหนดการเสนอผลงาน การแสดงออก การดำเนินกิจกรรมที่กำหนดไว้ ครูต้องคอยให้ความช่วยเหลือแนะนำ และดูแลนักเรียนทุกคนที่เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกระยะ การจัดเตรียมอุปกรณ์บางอย่างให้พอเพียง พร้อมทั้งอำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรม แต่ละกลุ่ม คอยช่วยเหลือกลุ่มที่ออกมาเสนอที่เกิดปัญหาและข้ออุปสรรคในบางครั้ง

3. ขั้นอภิปราย ขั้นตอนนี้จะต้องจัดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การซักถาม การอภิปรายในแง่คิดประเด็นต่างๆ การวิพากษ์วิจารณ์ การให้ความคิดเห็นเพิ่มเติม การตอบปัญหา การเสนอแนะวิธีการต่างๆ ได้พูดคุยสนทนาแกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ของตนเองกับผู้อื่น รู้จักยอมรับ

ฟัง และให้เกียรติความคิดเห็นของผู้อื่นที่แตกต่างจากตนเอง เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวความคิดของตนเอง ข้นการอภิปรายจะบรรลุผลสำเร็จ ครูควรจะต้องตั้งประเด็นท้าทายให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และให้เหตุผล วิพากษ์วิจารณ์ การตั้ง คำถามที่ฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักการหาคำตอบที่ใช้ความคิดในระดับสูง มีความเชื่อมั่นในการพูด และการแสดงออกในสิ่งที่คิดขึ้นได้ ครูต้องเตรียมตัวอย่างเหตุการณ์ เรื่องราวที่เกี่ยวข้อง น่าสนใจ ประกอบเสมอ เพื่อทำให้ข้อคิดประเด็นต่างๆ ที่นักเรียนได้รับตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมสิ่งแวดล้อมและการดำเนินชีวิตของบุคคลต่างๆ

4. ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ ในขั้นนี้นักเรียนจะประมวลเนื้อหากิจกรรมและประสบการณ์ด้วยความคิดเห็นต่างๆ ใน 2 ลักษณะ คือ การสรุปสิ่งที่เรียนมาทั้งหมดได้อย่างถูกต้องได้รับหลักการแนวคิดที่ชัดเจน มีแนวทางข้อเสนอหลายๆ ด้านที่เป็นประโยชน์ และสามารถปฏิบัติได้รวมทั้งคุณลักษณะด้านจริยธรรมของนักเรียนจะพัฒนาได้สูงและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ครูจะต้องพยายามสนับสนุนติดตามให้นักเรียนนำความรู้ ความคิด ทักษะต่างๆ ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตของนักเรียนแต่ละคนทั้งในห้องเรียน ครอบครัวและชุมชนของเขา

ประนอม เดชชัย (2531, น. 103) กล่าวถึงการดำเนินงานของกลุ่มว่า ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มในลักษณะใด จะมีกระบวนการดำเนินงาน เป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นรวมกลุ่ม (Formal Stage) เป็นขั้นแรกที่สมาชิกของกลุ่มมารวมกันถ้าสมาชิกไม่รู้จักกันดีพอ ทุกคนจะสงวนท่าที ไม่ค่อยแสดงออกในระยะนี้ จึงเป็นหน้าที่ของผู้สอนที่จะต้องประสานงานให้สมาชิกในกลุ่มรู้จักคุ้นเคยกันก่อน

2. ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมายของกลุ่ม (Normal Stage) เมื่อสมาชิกภายในกลุ่มรู้จักกันแล้ว กลุ่มจะเริ่มคิดถึงเป้าหมายของกลุ่ม และภารกิจของกลุ่มที่จะต้องรับผิดชอบ ในขั้นนี้ผู้สอนจะมีบทบาทร่วมกับผู้เรียน ในการกำหนดเป้าหมาย และการเรียนรู้กิจกรรมที่สมาชิกของกลุ่มจะทำงานร่วมกัน

3. ขั้นระดมความคิด (Storming Stage) เป็นขั้นที่บรรยากาศของการทำงานเริ่มจริงจังมากขึ้น สมาชิกภายในกลุ่มพยายามกำหนดร่างกฎเกณฑ์ และระเบียบของกลุ่ม ในขั้นนี้ผู้สอนอาจมี 2 บทบาท คือ ปล่อยให้ผู้เรียนดำเนินการโดยลำพัง หรือเข้าร่วมในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งของกลุ่ม

4. ขั้นกระชับความสัมพันธ์ (Reforming Stage) เป็นขั้นที่กลุ่มรู้จัก คุ้นเคยและเข้าใจในบทบาทของตนเองเป็นอย่างดี จึงทำให้การดำเนินงานของกลุ่มเป็นไปอย่างดี

5. ขั้นสลายตัว (Disbanding Stage) เป็นขั้นสุดท้ายเมื่อสมาชิกของกลุ่มได้ร่วมกันดำเนินการตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย จนบรรลุเป้าหมายแล้ว ภารกิจของกลุ่มเริ่มลดลงไปด้วยทำให้กลุ่มเริ่มสลายตัว ในขั้นนี้ผู้สอนจะมีบทบาทในการทบทวนการดำเนินงานของกลุ่มที่ผ่านมา เพื่อทำการสรุปผลและเสนอแนะแนวทางในการนำผลไปใช้หรือนำไปศึกษาค้นคว้าต่อไป

ทิศนา แขมมณี (2545, น. 146-147) กล่าวว่า การสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มมีลักษณะเฉพาะบางประการ การเตรียมการจึงต้องคำนึงถึงลักษณะดังนี้

1. การกำหนดจุดมุ่งหมาย เพื่อให้การจัดกิจกรรมไม่ออกนอกลู่นอกทางโดยกำหนดเป็น 2 ลักษณะ คือ จุดมุ่งหมายทั่วไป และจุดมุ่งหมายเฉพาะ ซึ่งลักษณะเฉพาะนี้นิยมเขียนในเชิงพฤติกรรม (Behavior or Performance Objective) และยังแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Cognitive Domain) ด้านทักษะ (Psychomotor) และด้านเจตคติ (Affective Domain)ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและจุดมุ่งหมาย การกำหนดเช่นนี้จะทำให้เกิดความสะดวกและชัดเจนในการจัดกิจกรรมและการประเมิน

2. การกำหนดเนื้อหาหรือความคิดรวบยอด เพื่อให้เข้าใจชัดเจนเป็นหลักในการออกแบบกิจกรรมสำหรับผู้เรียน

3. การกำหนดกิจกรรมหรือประสบการณ์เรียนรู้สำหรับผู้เรียน การจัดกิจกรรมให้สอดคล้องดังกล่าว สามารถใช้กระบวนการเป็นขั้นตอนดังนี้

3.1 ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน เช่น การเตรียมความรู้และจัดบรรยากาศที่เหมาะสม เป็นต้น

3.2 ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมที่เตรียมไว้ ให้มีส่วนร่วมและรับผิดชอบ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่จะนำมาวิเคราะห์อภิปรายให้เกิดการเรียนรู้

3.3 ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิด ความรู้สึก และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

3.4 ขั้นสรุปและนำไปใช้ คือ เป็นการรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่างๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปรายมาประสานกัน จนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

4. การประเมินผล หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว จำเป็นต้องประเมินผลเพื่อดูว่าได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

คมเพชร ฉัตรศุภกุล (2546, น. 27-28) ยังได้กล่าวถึง ระยะพัฒนาของกลุ่มว่าพฤติกรรมที่สมาชิกแสดงออกตอนเริ่มเข้ากลุ่มอาจแตกต่างจากภายหลังที่ได้รับเข้ากลุ่มเป็นเวลานานแล้ว ทั้งนี้เพราะว่าการที่จะทำให้กลุ่มเป็นกลุ่มที่สมบูรณ์ขึ้นจะต้องอาศัยเวลาในการพัฒนากลุ่ม ดังนั้น มักจะพบว่า กลุ่มจะต้องผ่านระยะต่างๆ 4 ระยะ คือ

1. ระยะที่บุคคลแต่ละคนมีการแข่งขัน และมีศูนย์กลางอยู่ที่ตนเอง (Individually centered, Competitive phase)

2. ระยะของความขัดแย้ง และความคับข้องใจ (Frustration and Conflict phase)

3. ระยะกลุ่มมีความสามัคคี (Group harmony phase)

4. ระยะที่มีผลงาน และยึดกลุ่มเป็นศูนย์กลาง (Group centered productive phase)

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า ลำดับขั้นการเรียนรู้ตามวิธีกระบวนการกลุ่มจะมีระยะของกาพัฒนาปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งลักษณะของการพัฒนาในแต่ละขั้นจะสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน

**1.7 เทคนิคของกิจกรรมกลุ่ม**

การจัดกิจกรรมกลุ่มให้บรรลุจุดมุ่งหมายและได้รับผลประโยชน์ตามจุดที่มุ่งหวังไว้หรือไม่นั้นต้องขึ้นอยู่กับเทคนิควิธีการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มด้วย และได้มีผู้กล่าวถึงเทคนิคและวิธีการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มที่สำคัญไว้ดังนี้

***1.7.1 กระบวนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ*** กรมวิชาการ (2542, น. 189) ได้แบ่งขั้นตอนไว้ดังนี้

*1) ขั้นเตรียมการ* เป็นขั้นตอนของการกำหนดวัตถุประสงค์ และการจัดเตรียมบทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลองให้สอดคล้อกัน จุดเน้นของการใช้บทบาทสมมติจะอยู่ที่ตัวผู้แสดง ความรู้สึก ความสึกคิด เหตุผล และวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ของนักเรียน ทั้งนี้ต้องระบุให้ชัดเจนว่า ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจอะไรบ้างจากการแสดง จากนั้นจึงกำหนดสถานการณ์และบทบาทที่จะนาใช้ให้ตรงกับวัตถุประสงค์โดยพิจารณาเรื่องความยากง่าย วัย ระดับวุฒิภาวะ คุณธรรมที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และอุปสรรค์ที่จะต้องแก้ไข เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีโอกาสในการวิเคราะห์ และตัดสินใจต่อไป

*2) ขั้นดำเนินการแสดง* เป็นการเตรียมนักเรียนให้พร้อม โดยการใช้เทคนิคและวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนในรูปแบบต่างๆ กัน การเล่าเรื่องราวสถานการณ์ที่เริ่มเกิดขึ้นการโยงกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน จากนั้นคัดเลือกผู้แสดงให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และบทบาทที่กำหนดขึ้น เมื่อได้ผู้แสดงตามที่ต้องการแล้ว ต้องให้เวลาสำหรับนักเรียนในการเตรียมการแสดง เพื่อฝึกฝนและทดสอบกับบทบาทที่ตนเองได้รับเพื่อสร้างความมั่นใจร่วมกันต่อจากนั้นจึงช่วยกันจัดฉากการแสดงให้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริง นอกจากนี้ครูต้องเตรียมผู้สังเกตการณ์ เพื่อให้นักเรียนที่เป็นผู้ดูได้รู้จักการสังเกต การบันทึกข้อมูลกิจกรรมต่างๆ ด้วยเมื่อห้องเรียนและผู้แสดงอยู่ในสถานการณ์ที่พร้อมแล้วจึงเริ่มต้นให้นักเรียนเริ่มแสดงได้ การแสดงนี้ควรปล่อยให้เป็นไปตามธรรมชาติ ครูหรือผู้ชมไม่ควรขัดกลางคันนอกจากในกรณีผู้แสดงต้องการความช่วยเหลือ ในขณะที่แสดงครูควรสังเกตพฤติกรรมของผู้แสดงและผู้ชมอย่างใกล้ชิด ข้อควรระวัง คือบางครั้งการแสดงอาจใช้เวลามากเกินไป เยิ่นเย่อ ควรตัดบทด้วยวิธีการที่ดีเพื่อป้องกันการไม่ให้เสียเวลา และผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย

*3) ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง* เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้เสนอข้อมูลพฤติกรรมต่างๆ ที่สังเกตร่วมกัน รู้จักการแยกแยะประเด็น วิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ ให้ข้อคิดเห็นอภิปรายจนนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจตามคุณธรรมที่ต้องการ บทบาทที่สำคัญของครู คือการเตรียมคำถามเพื่อเป็นแนวทางในการอภิปรายกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น เทคนิคบางประการที่ครูสามารถนำมาใช้ คือ การสมภาษณ์ผู้แสดง ผู้ชม ผู้สังเกตการณ์ในเรื่องความรู้สึก ความคิดที่เกิดขึ้นการอภิปรายแสดงความเห็นต่อคำถามที่นำมาใช้ครูต้องระมัดระวังไม่ให้มีการวิพากษ์วิจารณ์ในการทดลองติเตียนข้อบกพร่องของผู้แสดง แต่ควรเน้นในเรื่องของเหตุผล และพฤติกรมที่แสดงออกเท่านั้น

*4) ขั้นแสดงเพิ่มเติม* หลังการวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดงแล้วนักเรียนอาจจะเสนอแนะแนวทางใหม่ๆ ในการแก้ปัญหาหรือการตัดสินใจ ครูอาจจะให้มีการแสดงเพิ่มเติมก็ได้

*5) ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป* ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมที่ศึกษาร่วมกัน การให้ขอคิดเห็นเพิ่มเติม กาสรุปสาระสำคัญของเนื้อหา ความคิดรวบยอดของคุณธรรมที่เรียนรู้ การจัดแนวทางและข้อเสนอแนะเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริงต่อไปหลังจากการแสดงบทบาทสมมติแล้ว ครูควรย้ำและทำความเข้าใจกับนักเรียนอีกครั้งหนึ่งว่า การแสดงที่ผ่านมาเป็นเพียงบทบาทสมมติเท่านั้น เพราะนักเรียนบางคนอาจจะติดอยู่กับบทบาท สถานการณ์ และคำอภิปรายของนักเรียนบางคนจนเกินไป อาจก่อให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีเกิดขึ้น ครูจึงต้องชีแนะและทำความเข้าใจให้ถูกต้องเสมอเมื่อเกิดเหตุการณ์ลักษณะประเภทนี้ขึ้น

***1.7.2 แนวทางการจัดกาเรียนการสอนกับกรณีตัวอย่าง***

1) ศึกษาแยกแยะหัวข้อคุณธรรมที่ต้องการสอน เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง การดำเนินการความคิดรวบยอด และศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับคุณธรรมที่ช่วยเสริมคุณธรรมที่ต้องการเน้น

2) คัดเลือกข่าว ตัวอย่างเหตุการณ์ที่สอดคล้อง และเหมาะสมกับคุณธรรมที่สอน ปรับให้เข้ากับวัย ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมของผู้เรียน

3) กำหนดขั้นตอนและรายละเอียดของการนำไปใช้ จุดมุ่งหมายลำดับขั้นตอนของกิจกรรม

4) การแสดงออก จำนวนกลุ่มและนักเรียนในแต่ละกลุ่ม สถานที่ เวลาที่ใช้ บทบาทของนักเรียนบางคนและทั้งหมด สื่อประกอบการสอน ประเด็นที่ใช้อภิปรายแสดงความคิดเห็น ตัวอย่างข้อมูลเพิ่มเติม ปัญหาอุปสรรคต่างๆ และแนวทางแก้ไข

5) การนำไปใช้ในชั้นเรียน เตรียมห้องเรียน และบรรยากาศให้เหมาะสมกับกรณีตัวอย่าง การอภิปราย การแบ่งกลุ่ม ข้อตกลง หรือกติกาที่นำมาใช้ การมอบหมายงานที่ให้ศึกษา และให้ศึกษากรณีตัวอย่างด้วยตนเอง มีการอภิปรายกลุ่มย่อย เสนอความคิดเห็น การซักถาม การเพิ่มเติมข้อมูลตัวอย่างต่างๆ การกำหนดผู้แสดงบทบาทสมมติ การตอบปัญหา หรือประเด็นพร้อมเหตุผลท้ายกรณีตัวอย่างที่กำหนดให้

6) การเพิ่มเติมเนื้อหา เอกสารเสริมประสบการณ์ แบบประเมินตนเอง หรือกลุ่มเกี่ยวกับคุณธรรมที่ต้องการสอนแนวสรุปและประเด็นที่นักเรียนควรทราบ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในสิ่งที่เรียนรู้ความขัดแย้งน้อยลง ครูต้องจัดทำแนวสรุปและตั้งคำถามนำเพื่อให้นักเรียนสรุปแนวคิด สาระสำคัญของคุณธรรมได้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะและประเภทของกรณีตัวอย่างสามารถจัดทำได้จาก ข่าว หนังสือพิมพ์ เหตุการณ์ เรื่องสั้นการเล่าเรื่อง รูปภาพ บทสนทนา หรือคำพูด

แนวทางการสร้างกรณีตัวอย่าง

1) กำหนดให้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริง หรือมีส่วนใกล้เคียงกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม

2) เรื่องที่สร้างต้องเป็นเรื่องที่ยังหาข้อยุติหรือข้อสรุปไม่ได้ มีประเด็นที่ต้องใช้ความคิดเห็นของบุคคลหลายๆ ฝ่าย ทางเลือกของคำตอบมีหลายแนวและเปิดกว้าง

3) สอดคล้องกับเนื้อหาทางจริยธรรม เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของนักเรียน

4) ปรับเป็นกิจกรรมที่แสดงออกและเคลื่อนไหว

5) มีสาระน่าสนใจ สนุกสนาน แทรกข้อคิดเห็นเป็นประโยชน์

6) มีคำถามหรือประเด็นที่ใช้ในการอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

ข้อควรพิจารณาในการใช้กรณีตัวอย่าง

1) การสร้างกรณีตัวอย่างไม่ควรเป็นเรื่องเฉพาะบุคคลใดบุคคลหนึ่งในชั้นเรียน ควรหลีกเลี่ยงการนำมาใช้โดยตรง แต่ควรดัดแปลงให้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างใกล้เคียงที่สุดเท่านั้น

2) ครูต้องพยายามคลี่คลายความคิดเห็นขัดแย้งที่แตกต่างกันของนักเรียนได้ โดยยึดแนวข้อสรุปที่ได้จากข้อตกลงของความคิดเห็นของกลุ่มคุณธรรมที่ต้องการเน้นและความคิดรวบยอดของการสอนเป็นแกนสำคัญที่นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งหมด

3) ควรนำกิจกรรม หรือสื่อการสอนบางประเภทเข้าช่วยในการสอนบางครั้งเช่น กิจกรรมบทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

4) จุดประสงค์สำคัญของกรณีตัวอย่างควรมุ่งเน้นให้นักเรียนรู้จักสร้างความคิดเห็นของตนเองให้เกิดขึ้น มีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกอย่างมหลักเกณฑ์และเหตุผลการสร้างกฎเกณฑ์ของกลุ่ม การรู้จักเคารพมติหรือผลการตัดสินใจของกลุ่มร่วมกัน

5) ต้องมีเทคนิคเชื่อมโยงกรณีตัวอย่าง ที่นำมาใช้ให้สัมพันธ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนได้อย่างสอดคล้องและกลมกลืนกัน เพื่อประโยชน์ในการหาแนวทางและข้อเสนอแนะแก่นักเรียนที่มีข้อบกพร่องทางความประพฤติอยู่

***1.7.3 แนวทางการจัดกาเรียนการสอนกับสถานการณ์จำลอง***

ประโยชน์ของการใช้สถานการณ์จำลองในการจัดการเรียนการสอน

1) เป็นรูปแบบและกระบวนการที่ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสิ่งที่เกิดขึ้นปัญหาต่างๆ การรู้จักแสวงหาข้อมูล การติดต่อสื่อสาร การแก้ปัญหา การค้นพบ การวินิจฉัย การตัดสินใจ เป็นต้น

2) ช่วยสร้างความเข้าใจในการบูรณาการของระบบต่างๆ ในสังคมที่ก่อให้เกิดปัญหาจริยธรรมได้ รู้จักการสัมพันธ์ของความคิด ข้อมูลที่ได้รับ และการเชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติจริงต่อไป

3) สามารถพัฒนาทักษะนิสัยส่วนบุคคลได้ในเรื่อง ความรู้สึก ความพึงพอใจ การช่วยเหลือ การทำงานกลุ่ม การอยู่ร่วมกับผู้อื่น การปรับพฤติกรรม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดความเข้าใจเจตคติที่ดีต่อการดำเนินชีวิตในสังคมและผู้อื่น

4) เป็นตัวอย่างที่ดีแก่ผู้เรียนในการแสวงหาข้อเท็จจริง การทดลองกับระบบข้อมูลปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนรู้จักสังเกต การเปรียบเทียบ ข้อเตือนใจ ความระมัดระวังละเอียดรอบครอบในเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นจริงหรือใกล้เคียงกับที่ผู้เรียนเรียนมากระบวนการวางแผนและการออกแบบสถานการณ์จำลอง

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจและการวิเคราะห์ระบบปัญหา ครุศึกษาและกำหนดสถานการณ์ที่สอดคล้องกับคุณธรรมที่จะพัฒนา โดยตั้งวัตถุประสงค์ และขอบเขตของการสอนจากนั้นศึกษาระบบปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม วิเคราะห์และคัดเลือกปัญหาสำคัญที่ต้องการสอนแก่นักเรียน การพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ ทีมีผลกระทบต่อปัญหาที่ต้องการศึกษา ขั้นตอนนี้ช่วยให้ครูเกิดความมั่นใจและมีแนวคิดในการวางเค้าโครงของสถานการณ์จำลองให้มีส่วนใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ให้ตรงกับปัญหาจริยธรรมทีต้องการพัฒนาในตัวนักเรียน ของเขตของการนำไปใช้ในห้องเรียน สิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ที่จัดขึ้นจะมีความเหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบสถานการณ์จำลอง ดำเนินการดังนี้

2.1 กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน และเฉพาะเจาะจงที่ระบุว่าสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นมุ่งสอนอะไรแก่นักเรียน เน้นเรื่องในเป็นหลัก เนื้อหาความจริงมโนคติหรือทักษะ

2.2 การคัดเลือกสถานการณ์ในชีวิตที่ต้องการนำมาจำลองไว้ เป็นกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการเรียนรู้ การวิเคราะห์ การตัดสินใจ และทักษะตามที่ต้องการ

2.3 ออกแบบโครงสร้างทั่วไปของกิจกรรม มีรายละเอียด เช่น

2.3.1 บทบาทของผู้ร่วมกิจกรรม

2.3.2 เป้าหมายของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคน

2.3.3 ข่าวสารข้อมูลที่จำเป็น

2.3.4 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2.3.5 ลำดับขั้นตอนของเหตุการณ์

2.3.6 การจบของสถานการณ์จำลอง

2.3.7 สถานการณ์สิ่งแวดล้อม องค์ประกอบภายนอก

2.4 การสร้างและออกแบบวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในกิจกรรม การกำหนดสัญลักษณ์หรือตัวแทนอะไรในสถานการณ์จริง เช่น กระดาษแข็ง ตารางข้อมล แผนภูมิ กราฟ สถิติต่างๆ ใบบันทึกคะแนน บัตรคำสั่งเหรียญ รูปภาพ เป็นต้น

2.5 การเขียนกฎเกณฑ์ กติกาของกิจกรรมการสอน โดยคำนึงขั้นตอนของกิจกรรมการเตรียมตัวของนักเรียน การอธิบายสื่อการสอนที่นำมาใช้เพื่ออะไร การเริ่มต้นของกิจกรรม ลำดับเหตุการณ์ ข้อตกลง เงื่อนไขแต่ละตอน กฎเกณฑ์ของการทำกิจกรรมร่วมกัน การระบุคะแนนที่ควรได้รับ

2.6 การทดลองใช้ ครูนำสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับเดียวกัน ซึ่งเป็นกลุ่มขนาดเล็ก เพื่อปรับปรุงขั้นตอนและกระบวนการเบื้องต้นก่อนการนำไปใช้จริง

ขั้นตอนที่ 3 การทดสอบและการปรับปรุงคุณภาพของสถานการณ์จำลอง ดำเนินการ 2 ประการ คือ

3.1 ลักษณะที่เป็นจริงของสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นในแง่ของความตรงกับสถานการณ์จรอง ความเข้าใจและความน่าเชื่อถือที่เกิดข้นกับนักเรียน

3.2 ความสามารถในการนำมาเล่น ในด้านของความยากง่าย ความสนุกสนาน ความเหมาะสม กับระดับความสามารถของนักเรียน

วิธีการใช้สถานการณ์จำลองในชั้นเรียน มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำการสอน เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่นักเรียนการเล่าเรื่องสรุปของสถานการณ์ที่นำมาใช้ วัตถุประสงค์ที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ การแนะนำรูปแบบสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้น ความเข้าใจเบื้องต้น การแบ่งกลุ่ม การทำความเข้าใจกับกฎเกณฑ์ กติกาต่างๆ บทบาทของนักเรียนบางคน เป็นต้น

2. ขั้นดำเนินกิจกรรม นักเรียนแต่ละคน แต่ละกลุ่ม เริ่มปฏิบัติตามกิจกรรมที่ระบุไว้ในบทบาทหน้าที่ การศึกษาข่าวสารข้อมูลจากวัสดุอุปการณ์ที่กำหนดให้ การวิเคราะห์ การตัดสินใจ การหาข้อมูลเพิ่มเติม การได้รับผลคะแนนตามกระบวนการแต่ละขั้นตอน การอภิปรายร่วมกัน การหาข้อตกลงและวิธีการ การกำหนดแผนการดำเนินการ ในขั้นตอนนี้ ครูจะเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือกำหนดกติกา กฎเกณฑ์การใช้ การให้คะแนนตามคำถาม หรือผลที่ปรากฏออกมา ครูไม่ควรไปขัดหรือห้ามกระบวนการศึกษาของนักเรียน แต่ควรสังเกตหรือบันทึกพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์และอภิปรายผลในชั้นเรียนขั้นต่อไป

3. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล เมื่อกิจกรรมสิ้นสุด ครุนำนักเรียนทบทวนและวิเคราะห์ประสบการณ์ต่างๆ ในขณะปฏิบัติกิจกรรม สามเหตุและผลที่เกิดขึ้นของกิจกรรมความสัมพันธ์ระหว่างกฎเกณฑ์ กติกา การวางแผน เงื่อนไขที่นำมาใช้ การตัดสินใจ โอกาสของสิ่งที่จะเกิดขึ้น การเปรียบเทียบข้อมูลที่เกิดขึ้นจากการศึกษาร่วมกัน ครูควรเพิ่มเติมข้อสังเกตหรือบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อเสริมสร้างการอภิปรายในขั้นนี้ด้วย

4. ขั้นการสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ ถ้าครูได้สร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมาเป็นตัวแทนของสถานการณ์จริงอย่างถูกต้อง สามารถดำเนินการสอนไปตามขั้นตอนที่กำหนดจะทำให้นักเรียนรู้ได้อย่างมาก การสรุปจึงมักมุ่งในเรื่องของบูรณาการการเปรียบเทียบกับเนื้อหาของสิ่งที่เรียนรู้กับการดำเนินชีวิตจริง การประยุกต์เชื่อมโยงของสถานการณ์จริง กับสถานการณ์จำลองให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริงต่อไป

***1.7.4 กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม***

นักเรียนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาตอนต้น ยังอยู่ในวันที่ชอบเล่น ชอบเคลื่อนไหว หากครูได้นำเกมมาจัดกิจกรรมการสอนด้านพัฒนาคุณลักษณะทางจริยธรรมโดยจัดเป็นกิจกรรมสลับ คือ จัดสลับกับกิจกรรมหลักที่ใช้ในเวลาสอนนานๆ เช่น สลับกับการอธิบายของครู สลับกับการอ่าน ค้นคว้ารายงาน หรือสลับกับการแบ่งกลุ่มปรึกษาหารือ เป็นต้น

เกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีข้อตกลงหรือกติกาเฉพาะเรื่อง ซึ่งผู้เล่นต้องแสดงความสามารถเฉพาะตน หรือความสามารถในการร่วมใจกันของกลุ่มเพื่อแข่งขันให้ได้ชัยชนะ การสอนโดยใช้เกมเป็นสื่อนั้นช่วยให้ครูและนักเรียนมีความสัมพันธ์สนิทสนมกัน นักเรียนได้แสดงออกถึงความสามารถ ความคิด และคุณธรรมในจิตใจของตน นักเรียนเกิดอารมณ์สนุก ตื่นเต้นการสอนโดยใช้เกมจึงทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนลักษณะของเกมที่ควรใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนมีดังนี้

1. เกม มีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์
2. เกม ต้องท้าทายให้รู้จักคิด ด้วยการกำหนดระยะเวลาให้ทำ ให้โอกาสลองทำ
3. เกม มีการเริ่มต้นและสิ้นสุด การเริ่มต้นของเกมจะมีสัญญาณ และมีการกำหนดให้หยุดด้วยสัญญาณ
4. เกม มีบริเวณ มีขอบเขตกำหนดให้เล่น บริเวณหรือขอบเขตจะกว้างหรือแคบแตกต่างไปตามลักษณะของเกม
5. เกม มีกฎ และกติกา ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นรู้วิธีเล่น การมีเสรีภาพ และการถูกควบคุมในการเล่น
6. เกม จดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาและฝึกทักษะ
7. เกม ให้โอกาสแก่สมาชิกทุกคนได้เล่นร่วมกัน

ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนด้วยเกม มีดังนี้

1. เกมที่นำมาจัดกิจกรรม ควรเป็นเกมที่แฝงด้วยคุณธรรม และสอดคล้องกับบทเรียน และมุ่งให้เกมเป็นสื่อ มิใช่มุ่งแข่งขันเพื่อเอาชนะอย่างเดียว
2. เป็นเกมที่มีวิธีการเล่นไม่ซับซ้อน และไม่ใช้เวลานานเกินไป
3. นักเรียนมีโอกาสเล่นเกมนั้นหลายคน หรือผลัดกันเล่นได้ทั่วถึง

4. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นอย่างชัดเจน นักเรียนเข้าใจกติกา รู้บทบาทของตนและใช้อุปกรณ์การเล่นได้ถูกต้อง

5. นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และเวลาที่กำหนดให้ มีระเบียบวินัยและรับผิดชอบ

6. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปผลและอภิปรายผลของการเล่นเกมนั้นพร้อมทั้งจัดเก็บอุปกรณ์ และจัดสถานที่ให้เรียบร้อย

7. ครูสรุป และเชื่อมโยงไปสู่คุณธรรมที่สอนในบทเรียน

ทิศนา แขมมณี (2545, น. 152) ได้กล่าวถึง เทคนิคและวิธีการการจัดกิจกรรมกลุ่มให้สอดคล้องกับหลักทฤษฎี มีอยู่หลายวิธี ดังนี้

1. เกม (Game) การใช้กิจกรรมเกมเป็นการให้สมาชิกเข้าไปร่วมในสถานการณ์ที่ผู้เล่นยินยอม ตกลงกันที่จะปฏิบัติตามเงื่อนไขใดเงื่อนไขหนึ่งเพื่อให้ได้ตามเป้าหมายตามที่ต้องการ ซึ่งมักจะมีผลในรูปแบบของการแพ้ชนะ การเล่นเกมจะช่วยให้สมาชิกได้เรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคต่างๆ และได้ฝึกฝนเทคนิคและทักษะที่ต้องการ รวมทั้งช่วยให้เกิดความสนุกสนาน

2. บทบาทสมมติ (Role - Play) การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแดสงออก เกิดความรู้สึก ความนึกคิดในการแสดงบทบาทของคนอื่นที่ไม่ใช่ตนเอง โดยใช้ตัวละครที่สมมติขึ้นจากสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่ใกล้เคียงความเป็นจริง มาเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรม โดยให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมตินั้นๆ และการแสดงบทบาทสมมติจะให้ความรู้ ความเข้าใจ สามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมา วิธีการนี้ช่วยให้มีโอกาสศึกษาวิเคราะห์ถึงความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นได้อย่างลึกซึ้ง และช่วยให้เข้าใจบทบาทที่ต่างไปจากตน โดยไม่ต้องเผชิญหน้ากับสิ่งเหล่านั้นในเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของนักเรียนแต่ละคน

วัตถุประสงค์ของการใช้บทบาทสมมติ

1) เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในความรู้สึก พฤติกรรม กรแสดงออกของผู้อื่น

2) เพื่อให้นักเรียนมีการปรับหรือเปลี่ยนเจตคติ พฤติกรรมและการปฏิบัติตนในสังคมอย่างเหมาะสม

3) เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ความรู้ในการเผชิญสถานการณ์ต่างๆ ฝึกการแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจ

4) เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนได้มีโอกาสแสดงออกได้เรียนอย่างสนุกสนาน

5) เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากขึ้น

3. กรณีตัวอย่าง (Case) เป็นการสอนทีสร้างขึ้นง่ายๆ มีสาระ น่าสนใจ ให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในการพัฒนาคุณลักษณะทางจริยธรรมเป็นอย่างมาก โดยครูสามารถใช้กรณีตัวอย่างหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงมาดัดแปลงและใช้เป็นสื่อ ตัวอย่างหรือเครื่องมือในการศึกษาวิเคราะห์และอภิปรายกันเป็นการช่วยฝึกฝน การใช้ความคิดในการแก้ปัญหาหลายๆ แบบ วิธีนี้ช่วยให้คิดพิจารณาข้อมูลที่ตนได้รับอย่างถี่ถ้วนนอกจากนั้นยังช่วยให้การเรียนรู้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยการเชื่อมโยงเอาสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมสิ่งแวดล้อม ชีวิตประจำวันที่น่าสนใจ ชวนติดตาม และยงหาข้อสรุปเด่นชัดไม่ได้มารับปรุงให้เป็นตัวอย่างแก่นักเรียนอย่างมีกระบวนการและขั้นตอนที่เหมาะสม นักเรียนจะได้ฝึกฝนกับการเผชิญเรื่องราวต่างๆ นักเรียนจะได้ฝึกฝนการวิเคราะห์แยกแยะประเด็นปัญหาและตัดสินใจได้อย่างมีหลักเกณฑ์อย่างมีเหตุผล นอกจากนี้นักเรียนยังได้แลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ความรู้สึก เจตคติของตนเองต่อผู้อื่นด้วย พร้อมทั้งได้พัฒนาทักษะความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นกลุ่ม การอภิปรายกลุ่มย่อย และมติของกลุ่ม

4. สถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นการใช้สถานการณ์ที่จำลองขึ้นให้เหมือนจริง หรือใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาเป็นเครื่องมือ โดยให้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ในสถานการณ์จำลอง ทำให้ได้ทดลองแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่ในชีวิตจริงอาจไม่กล้าแสดง การใช้สถานการณ์จำลองจะช่วยให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งในองค์ประกอบที่ซับซ้อนของความเป็นจริง

5. ละคร (Acting or Dramatization) คือ วิธีการที่ให้ผู้เรียนได้ทดลองแสดงบทบาทตามที่เรียนหรือกำหนดไว้ โดยผู้เรียนจะต้องพยายามแสดงให้สมบทบาทตามที่กำหนดไว้โดยไม่นำเอาบุคลิกภาพและความรู้สึกนึกคิดของตนเข้าไปเกี่ยวข้อง วิธีการนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ในการที่จะเข้าใจความรู้สึก เหตุผลและพฤติกรรมของผู้อื่น ทำให้เกิดความเห็นอกเห็นใจ กัน นอกจากนี้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงละครร่วมกันจะช่วยฝึกให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบในการเรียนรู้ร่วมกันและได้ฝึกการทำงานร่วมกัน

6. อภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group) การใช้กลุ่มย่อยช่วยเปิดโอกาสให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง รวมทั้งให้สมาชิกเรียนรู้จากกันและกัน คือ ได้เรียนรู้จากความรู้สึก พฤติกรรม การปรับตัว การมีปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้บทบาทหน้าที่ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจร่วมกัน การใช้เทคนิคกลุ่มย่อยมีหลายวิธีด้วยกันแล้วแต่ผู้จัดจะคิดค้นขึ้น แต่ที่นิยมใช้จะป็นกลุ่มระดมสมอง

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า เทคนิคของกิจกรรมกลุ่มนั้นมีหลากหลายวิธีด้วยกัน ได้แก่ เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง (Simulation) และกลุ่มย่อย ซึ่งแต่ละวิธีจะมีการดำเนินการเฉพาะของแต่ละวิธี ฉะนั้นในการที่จะเลือกให้เทคนิคหรือวิธีการใดนั้นจึงต้องคำนึงถึงหลักการของแต่ละแบบตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ความเหมาะสมในทุกด้าน รวมทั้งคำนึงถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของกิจกรรมกลุ่มในแต่ละครั้งด้วย

**1.8 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม**

***1.8.1 ทฤษฎีสนาม (Field Theory)*** ของ Kurt Lewin ลักษณะของกลุ่มเป็น 2 แบบ (วินิจ เกตุขำ และคมเพชร ฉัตรศุภกุล, 2522 อ้างจาก กาญจนา ไชยพันธุ์ม 2549, น. 24-32 )

*1) ลักษณะตามสภาพของกลุ่ม (Topological Construction)* หมายถึง กลุ่มพิจารณาสภาพภายในของกลุ่มเป็นสำคัญ ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

*(1) พื้นที่ (Region)* ส่วนของขนาดและรูปร่างของกลุ่ม (Social Space) มีความแตกต่างกันออกไป ทำให้กลุ่มเกิดความตึงเครียดหรือสมดุลได้

*(2) ขอบเขต (Barrier)* เป็นส่วนของขอบเขตที่ติดต่อระหว่างบุคคล ถ้าบุคคลหรือระหว่างกลุ่มต่อกลุ่ม มีขอบเขตมากก็จะเป็นอุปสรรคในการติดต่อสื่อสารหรือการสร้างสัมพันธ์กัน

*2) ลักษณะตามการเคลื่อนที่ของกลุ่ม (Dynamics Construction)* กลุ่มที่พิจารณาตามพลังกลุ่มเป็นสำคัญ

*(1) ลดความตึงเครียด (Tension)* เป็นภาวะที่เกิดความไม่สมดุลในกลุ่ม สมาชิกของกลุ่มต้องช่วยกันลดความตึงเครียดลง

*(2) ทิศทาง (Vector)* เป็นการเคลื่อนที่ไปสู่จุดหมาย จะช่วยให้กลุ่มเกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ถือว่าเป็นพลวัตรของกลุ่ม ดังนั้นในกระบวนการกลุ่มสมาชิกต้องช่วยกันในการดำเนินกิจกรรมทำให้ทิศทางไปสู่จุดหมายเร็วขึ้น

*(3) แรงดึงดูด (Valance)* เป็นแรงยึดเหนี่ยวระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มและแรงยึดเหนี่ยวระหว่างกลุ่ม ทำให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย ถ้าสมาชิกในกลุ่มมีแรงยึดเหนี่ยวสูง กลุ่มก็จะรวม ตัวกันสูง ก่อให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม

*3) พฤติกรรมของบุคคลในกลุ่ม*

(1) พฤติกรรมเป็นผลมาจากพลังความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม กลุ่มไม่ได้เกิดจากการรวมตัวของสมาชิกเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลจากการเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันและกันในกลุ่ม

(2) โครงสร้างของกลุ่มเกิดจากการรวมตัวของบุคคลที่มีลักษณะแตกต่างกัน

(3) การรวมกลุ่มแต่ละครั้งจะต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มโดยเป็นปฏิสัมพันธ์ในรูปของ การกระทำ ความรู้สึก และความคิด

(4) ลักษณะที่ทำให้กลุ่มรวมกันได้ (Maintenance Synergy) หมายถึง ลักษณะของความร่วมมือในการทำกิจกรรมของสมาชิกแต่ละกลุ่มเพื่อให้ความสัมพันธ์ เป็นไปได้อย่างราบรื่นและก่อให้เกิดความสามัคคี ความร่วมแรงร่วมใจกัน (Cohesion) ซึ่งจะทำให้การรวมกลุ่มไม่มีการแตกแยกหรือการถอนตัวออกจากกลุ่ม

(5) ลักษณะที่ทำให้กลุ่มประสบความสำเร็จ (Effective Synergy) หมายถึง กิจกรรมที่สมาชิกกระทำเพื่อให้กลุ่มบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

***1.8.2 ทฤษฎีสัมฤทธิผลของกลุ่ม (A Theory of Group Achivement)*** ของ Stogdill มีวัตถุประสงค์สำคัญในเรื่องผลผลิตหรือสัมฤทธิผลของกลุ่ม แต่เน้นโครงสร้างของทฤษฎีประกอบด้วยตัวแปร 3 ประเภท คือ

*1) การลงทุนของสมาชิกหรือตัวแปรที่สมาชิกป้อนใส่เข้าไป (Member Input)* คือ การแสดงออกของสมาชิกภายในกลุ่ม รวมถึงการกระทำและการแสดงออก โดยเฉพาะในเรื่องต่อไปนี้

*(1) เมื่อบุคคลมาอยู่รวมกันจะมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) เกิดขึ้น* มีการกระทำมีปฏิกิริยาตอบสนอง หรือการแสดงออกระหว่างสมาชิกตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป

*(2) การแสดงออก (Performance)* หมายถึง การโต้ตอบหรือการตอบสนองของสมาชิกอันเป็นส่วนหนึ่งของการมีปฏิสัมพันธ์ เช่น การตัดสินใจ การเตรียมการสื่อสารการร่วมมือร่วมใจในการทำงาน

*(3) ความคาดหวัง (Expectations)* หมายถึง สิ่งที่ประกอบกันเข้าเพื่อช่วยเสริมแรงให้สมาชิกคาดหวังความพอใจที่จะได้รับจากการรวมกลุ่ม เช่น จุดมุ่งหมายของกลุ่มการแสดงบทบาทต่างๆ ความมั่นคงของกลุ่ม

*2) สื่อกลางของการลงทุนของสมาชิก (Mediating Variables)* เมื่อสมาชิกมีการลงทุนโดยการกระทำหรือมีปฏิสัมพันธ์ รวมทั้งการคาดหวังผลร่วมกันแล้ว สิ่งหนึ่งที่จะทำให้กลุ่มบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ คือ การกำหนดโครงสร้างของกลุ่มขึ้นประกอบด้วย

*(1) โครงสร้างอย่างเป็นทางการ* คือ สิ่งที่คาดหวังจากการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกเช่น การกำหนดตำแหน่งให้แก่สมาชิกแต่ละคนให้มีฐานะและหน้าที่ตามที่ควรจะเป็นเพื่อให้ผลของการทำงานเป็นจริงขึ้นมาได้

*(2) โครงสร้างเกี่ยวกับบทบาทสมาชิก* คือ โครงสร้างของกลุ่มที่เชื่อว่าจะมีอยู่ภายในตัวสมาชิกแต่ละคน สมาชิกแต่ละคนจะมีอิสระที่จะแสดงบทบาทของตนได้อย่างเต็มที่บทบาทที่กล่าวถึง ได้แก่ ความรับผิดชอบและอำนาจในการทำตามตำแหน่งหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

*(3) ผลของกลุ่มหรือสัมฤทธิผลของกลุ่ม* หมายถึง ผลที่ได้จากการลงทุนของสมาชิกจากการแสดงออกการมีปฏิสัมพันธ์ และการคาดหวังผลโดยผ่านการแสดงออกตามโครงสร้าง และการกระทำของกลุ่มที่กำหนดขึ้น ผลของกลุ่มที่ได้รับนี้มีอยู่ 3 ประการ คือ

*(4) ผลผลิตของกลุ่ม (Productivity)* หมายถึง การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลจากพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางบวกและทางลบ

*(5) จริยธรรมของกลุ่ม (Morale)* ความเป็นอิสระในการทำงานหรือการแสดงพฤติกรรมที่จะให้บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าว ถ้ากลุ่มมีการกำหนดโครงสร้างและปฏิบัติตามโครงสร้างนั้น จริยธรรมของกลุ่มจะมีมากขึ้น

*(6) บูรณาภาพของกลุ่ม (Integration)* หรือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งช่วยให้กลุ่มคงสภาพทางโครงสร้างอยู่ได้และสามารถดำเนินกิจกรรมกลุ่มได้ด้วยดี จะปรากฏเป็นความพอใจของกลุ่มหรือการตอบสนองความต้องการของสมาชิกในกลุ่มรวมไปถึงความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิก การได้รับการสนับสนุนการแสดงปฏิกิริยาที่ส่งผลดีต่อกลุ่ม ลักษณะเช่นนี้บางครั้งเรียกว่า “แรงยึดเหนี่ยวของกลุ่ม (Cohessiveness)”

***1.8.3 ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนพฤติกรรมกลุ่ม (Exchange Theory)*** ของ Thifaut ทฤษฎีนี้เน้นความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกและกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นพื้นฐานของการทำหน้าที่ในกลุ่มได้เป็นอย่างดี แนวคิดที่สำคัญมี 2 ประการ คือ

1) ในการรวมกลุ่มทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเกิดความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก ซึ่งเกิดจากการที่สมาชิกในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในรูปต่างๆ เช่นการสื่อสาร หรือการแสดงพฤติกรรมที่บุคคลหนึ่งแสดงต่ออีกคนหนึ่ง เช่น การแสดงพฤติกรรม การกระทำหรือคำพูดสรุปแนวคิดของทฤษฎีในประการแรกในการรวมกลุ่ม คือ

(1) สมาชิกมีความสัมพันธ์กัน (Interpersonal Relationship)

(2) สมาชิกมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน (Interaction)

(3) การแสดงปฏิสัมพันธ์ คือ การแสดงพฤติกรรมในรูปแบบต่างๆของสมาชิก (Behavior Sequences)

(4) พฤติกรรมที่แสดงออกภายในกลุ่มจะเป็นพฤติกรรมที่เลือกสรรแล้ว (Behavior Repertoire)

2) แลกเปลี่ยนพฤติกรรมและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก จะก่อให้เกิดผลของกลุ่ม (Group Outcome) จึงเป็นผลจากการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก (Consequences of Interaction) ซึ่งประกอบด้วยรางวัลจากการมีปฏิสัมพันธ์ เช่น ความสบายใจ ความสนุกสนาน ความอิ่มเอมใจ ความพอใจ และเห็นคุณค่าของการพยายามกระทำพฤติกรรมนั้นให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามที่ต้องการ

***1.8.4 ทฤษฎีสังคมมิติ (Sociometric Theory)*** โมเรโน่ (Moreno) คือ ผู้ก่อตั้งทฤษฎีและอาศัยพื้นฐานทางทฤษฎีดังนี้

1) การกระทำและจริยธรรมหรือขอบเขตการกระทำของกลุ่มจะเกิดความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม

2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาความสัมพันธ์ คือ การแสดงบทบาทจำลอง (Role Playing) หรือสังคมมิติ (Sociometric)

**1.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่ม**

***1.9.1 งานวิจัยในประเทศ***

ภณิตา เจริญสุข (2549, น. 60-61) ได้ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนามนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาเผ่าม้ง พบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนมีคะแนนมนุษยสัมพันธ์ทั้ง 5 ด้าน คือ ด้านเข้าใจและยอมรับตนเอง ด้านเข้าใจและยอมรับผู้อื่นด้านการติดต่อสื่อสารระหว่าบุคคล ด้านการแสดงความซาบซึ้งและขอบคุณ และด้านการเคารพในสิทธิและความเป็นตัวของตัวเองของบุคคล สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จิรุตถ์ ภู่เจริญ (2551, น. 67) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมกลุ่มที่ส่งผลต่ออัตมโนทัศน์ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในมหาวิทยาลัยราชภัฏพบว่านักศึกษาที่มีความบกพร่องทำการได้ยินเมื่อทดลองใช้กิจกรรมกลุ่มแล้วส่งผลอัตมโนทัศน์ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก ได้แก่ด้านลักษณะพฤติกรรม ด้านสติปัญญาของนักศึกษา ด้านรูปร่างและคุณลักษณะ ด้านความสุขและความพึงพอใจ สำหรับด้านอัตมโนทัศน์ด้านความวิตกกังวล และลักษะความเป็นคนน่านิยม มีระดับอยู่ในระดับปานกลาง และนักศึกษาที่มีความบกพร่องทาการได้ยิน หลังจากทำกิจกรรมกลุ่มแล้วมีอัตมโนทัศน์มากกว่าก่อนการทำกิจกรรมกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศุภร บุตรสุวรรณ (2550, น. 66) ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ แตกต่างกันโดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม แบบกลุ่มเปิดและกลุ่มปิดมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน โดยนักเรียนกลุ่มปิดมีคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มเปิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พระจีรศักดิ์ บุญฤทธิ์ (2554, น. 77) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มด้วยหลักอิทธิบาท 4 เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบในการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเปรียบเทียบความรับผิดชอบของนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดประดู่ (พ่วงอุทิศ) กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 ที่มีความรับผิดชอบในการเรียนน้อยถึงน้อยที่สุด ผลการวิจัยพบว่าได้โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มด้วยหลักอิทธิบาท4 เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบในการเรียนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มด้วยหลักอิทธิบาท 4 เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบในการเรียน นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนมากกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มด้วยหลักอิทธิบาท 4 เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบในการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทรายแก้ว ก่องแก้ว และคณะ (2560, น. 2618) ได้ศึกษาผลของการปฏิบัติตนต่อเพื่อนต่างเพศอย่างเหมาะสมของกลุ่มทดลองก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม และผลของการเปรียบเทียบการปฏิบัติตนต่อเพื่อนต่างเพศอย่างเหมาะสมของกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนหา (สมัครพลผดุง) ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนการ

ปฏิบัติตนต่อเพื่อนต่างเพศอย่างเหมาะสมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มมีคะแนนการปฏิบัติตนต่อเพื่อนต่างเพศอย่างเหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

***1.9.2 งานวิจัยต่างประเทศ***

แฮมม์ (Hamm, 2007, pp. 56-57) ได้ทำการวิจัยโดยการใช้กิจกรรมกลุ่ม ในการพัฒนาทักษะความสัมพันธ์ในหมู่วัยรุ่นตอนต้น ที่ Middle School โดยที่ความสำคัญของการเข้ากลุ่มเพื่อนจะเกิดโอกาสที่ดีในการทำงานกลุ่มให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อกลุ่มเกิดความไว้วางใจ กาสร้างบรรทัดฐานในกลุ่ม ความรู้สึกที่เกิดจะมีคุณค่าและเกิดการรับฟังเหตุผลซึ่งกันและกันมากขึ้น และยังพบว่าการเข้ากลุ่มทำให้เกิดศักยภาพในการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งจะทำให้เข้าใจบุคคลที่อยู่รอบข้างมากขึ้นโดยลดความขัดแย้งลง

โจนส์ (Jones, 2007, p. 41) ได้ทำการวิจัยโดยการใช้กิจกรรมกลุ่ม ในการพัฒนาเด็กหญิงวัยรุ่นตอนต้นที่ Nancy Khattab Victory Elementary School ในเรื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะการอยู่ในสังคม การพัฒนานิสัย บทบาทการวางตัวของวัยรุ่น การเห็นคุณค่าในตนเองการมองตนเองในแง่บวกในเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น พบว่ากลุ่มสามารถพัฒนาในเรื่องต่างๆ ได้ดี เนื่องจากกลุ่มทำให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร ทำให้เกิดความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อน และมีประสิทธิภาพต่อการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นในอนาคต

แบรนนิแกน (Brannigan, 2007, pp. 61-62) ได้ทำการวิจัยโดยการใช้กิจกรรมกลุ่มกับหลักทางจิตวิทยาการศึกษา เป็นรูปแบบในการพัฒนาความสามารถทางด้านวิชาการ ที่ Queensbury Middle School ซึ่งวัยรุ่นตอนกลางอายุระหว่าง 10 – 15 ปี เป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านพัฒนาการต่างๆ มักคิดด้านลบกับตนเอง ซึ่งส่งผลให้เกิดความเครียดและขาดความมั่นใจในตนเองรวมถึงการเรียนในระดับนี้ต้องสามารถอธิบายเกี่ยวกับการพัฒนาทางด้านวิชาการ เด็กวัยนี้จะถูกคาดหวังและเกิดแรงกดดันทางสังคมในเรื่องการเรียน การออกแบบการวิจัยครั้งนี้ส่งผลให้นักเรียนได้รู้การใช้ทักษะการสื่อสาร ทำอย่างไรจึงจะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับครูและเพื่อนๆ การบริหารเวลาในการทำการบ้าน การสนับสนุนจากพ่อแม่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะกระตุ้นให้เด็กลดความกลัว มีความภาคภูมิใจในตนเอง และสามารถเรียนรู้อย่างมีความสุขพร้อมทั้งพัฒนาความสามารถด้านวิชาการให้สูงยิ่งขึ้น

## 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)

### 2.1 ความหมายของสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)

ตัวต่อการเรียนรู้ของเลโก้ได้รับการออกแบบให้มีความยืดหยุ่นและเป็นเครื่องมือที่จุดประกายความอยากรู้อยากเห็นภายในห้องเรียน มีแผนการสอนที่สอดคล้องกับมาตรฐานของเลโก้ (LEGO Education) ที่ได้รับการยอมรับและพัฒนาจากผู้นำในมหาวิทยาลัยและนักวิชาการด้านศึกษาในห้องเรียน มีการทดสอบการนำไปใช้จริงโดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญแผนการสอนของ LEGO Education ทำให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐาน NGSS และ Common Core State ใน ELA และคณิตศาสตร์โดยมีตัวเลือกมากกว่า 60 ตัวเลือกสำหรับวิชา STEM / STEAM และระดับการเรียนรู้ที่หลากหลายจะให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายรวมถึงการเรียนรู้ที่มีแนวทางและการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับคำถามและการสังเกตในชีวิตจริงของ เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนรู้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตทำให้เด็กมีส่วนร่วมและการลงมือปฏิบัติจริงและเชื่อมโยงพวกเขาเข้ากับปรากฏการณ์ในชีวิตจริง ตัวต่อแลโก้เป็นเครื่องมือการเขียนโปรแกรมและการสนับสนุนแผนการสอนสำหรับคุณครู ช่วยให้จุดประกายความอยากรู้อยากเห็นตามธรรมชาติของนักเรียน ที่สำคัญช่วยพัฒนาการสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกันและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในวิธีที่สนุกและน่าตื่นเต้น มีระบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและสัมผัสได้ การเรียนรู้ในระดับโครงสร้างจะทำให้เด็กแก้ปัญหาและค้นพบว่าวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีวิศวกรรมและคณิตศาสตร์ส่งผลต่อชีวิตประจำวันของพวกเขาอย่างไร (A System for Learning, 2010)

การเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของ LEGO Education โดยมีผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยด้านพัฒนาการเด็ก เพื่อให้การเรียนรู้แบบ LEGO Education มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาเด็กได้ตามความต้องการของผู้เรียน และตามทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Bricks LEGO เพื่อสร้างการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การสร้างแรงจูงใจและการปรับตัวของเด็ก

ระบบการเรียนรู้ของ LEGO Education หัวใจสำคัญคือ การสร้างความรู้ความเข้าใจสิ่งต่างๆ ผ่านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การประดิษฐ์หรือสร้างบางสิ่งจาก Bricks LEGO มีความคิดอย่างสร้างสรรค์และมีเหตุผล ทำให้เด็กมีประสบการณ์การเรียนรู้ เด็กจะเกิดแรงผลักดันที่จะทำให้สร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ระบบการเรียนรู้ LEGO Education จะสร้างประสบการณ์และกระตุ้นสมองให้มีการรับรู้เพิ่มขึ้น เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ๆ ในอนาคตจากการสร้างสถานการณ์จำลองในการสร้างและการเล่น

ประโยชน์จากเครื่องมือและชุดหลักสูตรของ LEGO Education

1. เรียนรู้วิธีการตรวจสอบปัญหาและค้นหาวิธีแก้ไขที่เป็นไปได้
2. สร้างทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสารในขณะที่พวกเขาแบ่งปันกระบวนการเรียนรู้กับเพื่อน
3. เรียนรู้ที่จะเห็นความล้มเหลวเป็นรูปแบบของการรวบรวมข้อมูล
4. พัฒนาความเข้าใจว่าชิ้นส่วนต่าง ๆ ทำงานร่วมกันเพื่อสร้างภาพรวมได้อย่างไร
5. ใช้วิธีการใช้เหตุผลที่แตกต่างกันในการประเมินหลักฐานและพัฒนาทฤษฎี

6. สร้างและทำงานกับข้อมูลเพื่อแก้ปัญหาและสรุปผล

7. เรียนรู้วิธีระบุปัญหาและใช้เครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อค้นหาและสื่อสารวิธีแก้ไขปัญหา

8. ปรับแต่งการใช้วิทยาศาสตร์และวิศวกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาฝึกฝนแนวคิดและประเมินวิธีแก้ไข (A System for Learning, 2010)

**2.2 จุดมุ่งหมายของสื่อการสอนเลโก้ (Lego Education)**

***2.2.1 การเรียนรู้ผ่านการเล่น***

จุดมุ่งหมายของรากฐานการเรียนรู้ LEGO Education คือการกำหนดการเล่นและการเรียนรู้แบบจิตนาการ เราต้องการที่จะสร้างอนาคตโดยการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่ช่วยให้เด็กๆมีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ตลอดชีวิต ความปรารถนานี้มีความสำคัญมากกว่าที่ผ่านมา เมื่อเด็กเติมโตขึ้นจะเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เจอกับความท้าทายบนโลกและโลกมีการเชื่อมต่อเชื่อมโยงกันมากขึ้นซึ่งส่งผลต่ออนาคตของพวกเขา แบ่งหัวข้อจุดมุ่งหมายดังนี้

1) เพื่อให้เด็ก ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความมุ่งมั่นและการเรียนรู้ตลอดชีวิตโลกของวันนี้และวันพรุ่งนี้เป็นหนึ่งในความท้าทาย แต่ยังมีโอกาสอันยิ่งใหญ่ โลกที่เชื่อมโยงถึงกันและมีพลังมากขึ้นหมายถึงเด็ก ๆ ในทุกวันนี้จะพบว่าตัวเองเปลี่ยนงานหลายต่อหลายครั้งในช่วงชีวิตของพวกเขาและพวกเขาจะต้องคิดค้นงานเหล่านั้นและงานที่เกี่ยวข้อง พวกเขาจะต้องเผชิญกับทักษะใหม่อย่างต่อเนื่องและความต้องการในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เด็กหลายคนต้องเผชิญกับความยากลำบากในรูปของความเครียด , ความยากจนและความขัดแย้ง พวกเขาต้องการประสบการณ์เชิงบวกและทักษะการเผชิญปัญหาที่สามารถควบคุมความคิดเชิงลบได้ มีความมั่นใจในความแตกต่างของตัวเอง เลโก้ (Lego Education) เชื่อมั่นอย่างจริงจังว่าการส่งเสริมการขับเคลื่อนเด็กและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ความสามารถในการคิดและจินตนาการ รวมถึงการเชื่อมโยงตัวเองกับสภาพแวดล้อมในทางบวกเป็นสิ่งสำคัญในศตวรรษที่ 21 ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันกับความคิดและความรู้รอบโลกที่เด็กโตเตรียมพร้อมที่จะรับมือกับความเป็นจริงของวันพรุ่งนี้ ในระยะสั้นเราจะเห็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาในเชิงบวกของเด็กโดยไม่ได้แบ่งแยกเด็กๆ

2) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นแม้ว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นตั้งแต่แรกเกิด แต่คุณอาจสงสัยว่าเราสร้างทักษะที่ซับซ้อนและมีระดับสูงกว่าได้อย่างไรเช่น ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานร่วมกันและการแก้ปัญหา วิธีการหนึ่งที่มักถูกมองข้ามคือการเล่น จากช่วงเวลาแรกสุดของเด็กทารกที่มีศักยภาพตามธรรมชาติที่น่าทึ่งในการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกผ่านการเล่น ในทศวรรษที่ผ่านมานักวิทยาศาสตร์ได้พบหลักฐานที่เพิ่มขึ้นของเด็กทารกและเด็ก เรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมกันอย่างต่อเนื่องโดยใช้ประสบการณ์ที่สนุกสนาน เด็กอายุเพียงไม่กี่ชั่วโมงชอบฟังเสียงของมนุษย์มากกว่าเสียงอื่น ๆ และวิธีการค้นพบของเด็กเล็ก ๆ นั้นคล้ายกับการเรียนรู้และการคิดทางวิทยาศาสตร์ ทักษะที่เกิดจาก

ธรรมชาติเหล่านี้เป็นความสามารถเดียวกันที่ทำให้เด็ก ๆ กลายเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความมุ่งมั่นและการเรียนรู้ตลอดชีวิต แต่ในการที่จะพัฒนาทักษะเหล่านี้ได้ต้องเกิดจากการได้รับการเลี้ยงดูเพื่อพัฒนาอย่างเต็มที่เช่นเดียวกัน (The LEGO Foundation What we mean by: Leaning through play, 2017)

3) กำหนดการเล่นซ้ำ การวิจัยหลายๆ งานได้แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์การเล่นไม่ใช่แค่ความสนุกเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทที่สำคัญในการเรียนรู้และในการเตรียมพร้อมในการเผชิญหน้าสิ่งต่างๆ สำหรับวัยเด็กและตลอดวัยผู้ใหญ่ ในขณะเดียวกันความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านการเล่นมักจะเป็นที่รู้จักน้อยกว่าทั้งที่บ้านและในโรงเรียนเมื่อเด็กโตขึ้น นั่นเป็นเหตุผลที่เราจำเป็นต้องนิยามใหม่ของการเล่นเป็นจุดกลางสำคัญสำหรับการเรียนรู้และการตอบสนองของผู้ที่มีนำเด็กเล่น เมื่อเราพูดว่า "เล่น" สิ่งนี้อาจหมายถึงประสบการณ์มากมายตั้งแต่การเล่นที่ให้อิสระแก่เด็กในการสำรวจและค้นหาด้วยข้อจำกัดที่น้อยที่สุดไปจนถึงการเล่นที่มีแนวทางหรือมีโครงสร้างมากกว่าเดิม สภาพแวดล้อมของเรา (รวมถึงวัสดุที่มีให้เมื่อเล่นในบ้าน ในสนาม ในสภาพแวดล้อม ในเมือง ในสภาพแวดล้อมต่างๆ ในชนบท ฯลฯ ) โครงสร้างการเล่นมีคนรอบข้างผู้ใหญ่และคนอื่น ๆ ที่มีส่วนร่วมกับเด็กด้วย โดยรวมการเล่นยังได้รับอิทธิพลอย่างต่อเนื่องจากวัฒนธรรมค่านิยมและความเชื่อในบ้านและในชุมชนโดยรวม ไม่ว่ากิจกรรมการเล่นจะเป็นแบบอิสระหรือเกมที่มีเป้าหมายการเรียนรู้เป็นพิเศษหรือไม่มีข้อกำหนด สิ่งที่สำคัญคือเด็ก ๆ จะต้องได้สัมผัสกับสิ่งที่เล่นและได้รับการสนับสนุนมากกว่าที่จะเป็น รวมถึงการเห็นเด็กมีความสามารถและให้โอกาสในการแสดงความคิดและการกระทำของพวกเขาในบริบททางสังคมที่คนอื่นมีสิทธิเหมือนกัน ตัวอย่างเช่น การให้ความสนใจฟังเด็กๆ พวกเขามีทางเลือกอะไรบ้างในการเล่นกิจกรรมและเด็กๆ เป็นผู้เริ่มต้นการเล่นและผู้ใหญ่เป็นผู้ที่จะเข้าร่วมเล่นกับเด็ก

4) ประโยชน์ที่สำคัญคือเพื่อมีประสบการณ์ที่ขี้เล่น มีลักษณะ 5 ประการ ที่มาจากผู้เชี่ยวชาญในสาขารวมถึงการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการเล่นและการเรียนรู้ เราไม่ได้มองว่าเป็นการให้คำจำกัดความที่เป็นทางการเกี่ยวกับการเล่น แต่พวกเขาช่วยเปิดเผยว่าประสบการณ์ที่ขี้เล่นนำไปสู่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้นได้อย่างไร การเรียนรู้ผ่านการเล่นเมื่อกิจกรรมมีประสบการณ์ในขณะที่สนุกสนานช่วยให้เด็กค้นหาความหมายในสิ่งที่พวกเขากำลังทำหรือการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน มีส่วนร่วม การคิดทั้ง 5 ลักษณะของเด็กที่เรียนรู้อย่างแข็งขัน เล่นอย่างกระตือรือร้น มีดังนี้

(1) ความสนุกสนาน (Joyful) ความเพลิดเพลินเป็นแรงจูงใจความตื่นเต้นและอารมณ์เชิงบวกการมีส่วนร่วมเป็นหัวใจสำคัญของการเล่น เพลิดเพลินกับงานที่ตนเองทำ และความตื่นเต้นที่น่าประหลาดใจในความสำเร็จ หลังจากเอาชนะความท้าทาย เมื่อเร็วๆ นี้งานวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงความอยากรู้อยากเห็น ประสบการณ์ทางบวกที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ สำหรับตัวอย่าง เด็กเล็กแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้จะเกิดหลังจากความประหลาดใจในกิจกรรมมากกว่าหลังจากการคาดหวังสิ่งหนึ่ง

(2) การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน (Active Engaging) การเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นจุดเริ่มต้นการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน จินตนาการถึงเด็กที่ซึมซับได้อย่างเต็มที่ ในการเล่นสร้างจาก

บล๊อคเลโก้ เธอจะมีส่วนร่วมในจินตนาการจากชิ้นส่วนไปด้วยกัน และจากความล้มเหลวที่ได้ยินจากพ่อของเธอตอนกินข้าวด้วยกันนี้เป็นการจมทางใจ และความสามารถในการอยู่มุ่งเน้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งบริบทที่เข้มแข็งของการเรียนรู้ผ่านการเล่น

(3) การมีความหมาย (Meaning) เมื่อเด็กสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่ๆ จากบางสิ่งในการเล่นของเด็ก บ่อยครั้งเด็กจะสำรวจและค้นหาในสิ่งที่อยากรู้และทำให้สำเร็จ หรือสังเกตเหตุสิ่งต่างๆ เป็นวิธีการหาประเด็นที่สำคัญและมีความหมาย จากการที่ทำให้ทุกสิ่งชัดเจนและขยายสิ่งที่ได้เข้าใจจากความหลากหลายของสื่อต่างๆ สัญลักษณ์ และเครื่องมือ

(4) การทำซ้ำ (Interative) จากเด็กวัยหัดเดินพยายามลองทางที่แตกต่างในการหลายๆ ครั้ง ในการสร้างตึกสูงจากบล๊อคเลโก้ การค้นพบมุมที่สไลด์เลื่อน(เครื่องเล่น)ที่ทำให้ไปไกลข้ามห้อง,การลองใช้ความเป็นไปได้ การแก้ไขสมมติฐาน และค้นพบสำหรับคำถามต่อไปเป็นโอกาสในการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น

(5) การโต้ตอบทางสังคม (Socially Interactive) การโต้ตอบทางสังคมเป็นเครื่องมือที่มีอำนาจสำหรับการเล่นและการเรียนรู้ โดยการติดต่อสื่อสารของพวกเขาทำให้เข้าใจในความคิดต่างๆ ตลอดจนการปฏิสัมพันธ์โดยตรง และการบอกเล่าความคิดของตนเอง เด็กๆ ไม่เพียงสามารถสนุกกับการอยู่กับคนอื่นได้ แต่ยังสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและความสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5) จินตนาการในการเรียนรู้นักทฤษฎี นักวิจัย และผู้ปฏิบัติงานในการพัฒนาเด็กและด้านการศึกษา ได้ทำงานที่ยอดเยี่ยมในการขยายมุมมองของการเรียนรู้ ที่นอกเหนือจากการจดจำเนื้อหาทางวิชาการ โดยเน้นว่าเด็กๆ จำเป็นต้องพัฒนาทักษะอย่างกว้างขวางวิธีการแบบองค์รวม ซึ่งรวมถึงด้านร่างกาย สังคม ความรู้สึก สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นทักษะสำคัญ งานวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงทักษะและแง่มุมที่แตกต่างกันต่อการพัฒนาเด็ก เช่น โลกในอนาคตจะพัฒนาของเด็กวัยหัดเดินให้หัดเดินแทนที่จะคลาน การมีปฏิสัมพันธ์กับการเล่น ความสามารถทางสังคม การควบคุมอารมณ์ และภาษาที่ช่วยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในทางบวก การศึกษาช่วงวัยเด็กพบว่า จะทำให้เด็กเล็กมีความกระฉับกระเฉงทางร่างกายมากถ้าได้รับปฏิสัมพันธ์การเล่นตั้งแต่ 5 เดือนขึ้นไป จะทำให้การเรียนหนังสือในโรงเรียนประสบความสำเร็จมากตอนอายุ 14 ปี การเรียนรู้วิธีการอ่าน เขียน คณิตศาสตร์ ยังเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กๆที่จะมีส่วนร่วมในการใช้ชีวิตประจำวัน แต่สิ่งสำคัญคือการสอนแบบใช้วิธีการองค์รวมเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนาเด็ก โดยตระหนักถึงทักษะที่กว้างขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานการเรียนรู้สำหรับชีวิต

6) ทักษะสำหรับการพัฒนาแบบองค์รวม เนื่องจากการพัฒนาเด็กมีความซับซ้อนอย่างสวยงามเราจึงมีมุมมองแบบองค์รวมและความสำคัญของทักษะทางร่างกาย สังคม สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์และอารมณ์ของเด็ก รวมถึงวิธีการปฏิสัมพันธ์กับเด็กดังนี้

(1) ทักษะทางอารมณ์ เข้าใจจัดการและการแสดงอารมณ์ด้วยการสร้างความตระหนักในตนเองและจัดการกับแรงกระตุ้นรวมถึงมีแรงจูงใจและมั่นใจในการเผชิญกับความยากลำบาก

(2) ทักษะการคิดและสติปัญญา มีสมาธิการแก้ปัญหาและการคิดที่ยืดหยุ่น โดยการเรียนรู้ที่จะจัดการกับงานที่ซับซ้อนและสร้างกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพเพื่อระบุแนวทางแก้ไข

(3) ทักษะทางกายภาพ การเคลื่อนไหวทางร่างกายการทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวและพื้นที่ ด้วยการฝึกฝนทักษะทางประสาทสัมผัส การพัฒนาความเข้าใจเชิงพื้นที่และบำรุงร่างกายที่ใช้งานและมีสุขภาพดี

(4) ทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการทำความเข้าใจมุมมองของผู้อื่น ผ่านการแบ่งปันความคิดทางการพูดคุย ต่อรองกฎ และสร้างความความเอาใจใส่ให้ผู้อื่น

(5) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ มาพร้อมกับความกล้าแสดงออก และเปลี่ยนพวกเขาให้กลายเป็นความจริงโดยการสร้างการเชื่อมโยงเป็นสัญลักษณ์หรือตัวแทนของความคิดและมอบประสบการณ์ที่มีความหมายสำหรับผู้อื่น

7) พลังของการเล่นการศึกษาระยะยาว เน้นย้ำถึงความจำเป็นในการสนับสนุนทักษะที่หลากหลายในเด็กความสามารถในการแบ่งปันทางความคิดและทรัพยากรที่ช่วยเหลือ และการฟังคนอื่นๆ ทั้งหมดช่วยทำนายระดับการศึกษาและสถานการณ์งานของพวกเขา ความมั่นใจ ความอุสาหะ ความเข้าใจเชิงพื้นที่ และพฤติกรรมการสำรวจการเล่นมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาส่งเสริมทักษะแบบองค์รวมตั้งแต่แรกเกิดจนถึงตลอดชีวิต ธรรมชาติของกิจกรรมการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับอายุ บริบท วัฒนธรรม ความซับซ้อน อย่างไรก็ตามโครงสร้างพื้นฐานของทักษะเหล่านี้มีอยู่ตั้งแต่วัยเด็กตอนต้นและได้รับการสนับสนุนและเสริมสร้างความเข้มแข็งโดยประสบการณ์การเล่นที่มีคุณภาพสูง ประสบการณ์ที่สนุกสนานในช่วงปีแรกๆที่เริ่มต้น จะช่วยให้คุณได้ทักษะที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (The LEGO Foundation What we mean by: Leaning through play, 2017)

***2.2.2 จุดมุ่งหมายในแนวทางการเรียนการสอนแบบเลโก้ (LEGO Education)***

สนับสนุนโดยงานวิจัยล่าสุดที่หลากหลายของ LEGO Education เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่สร้างบนหลักการหลายแนวทางเพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ (Why LEGO Education approach to teaching and learning works, 2014)

1) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อผู้เรียนมีแรงจูงใจที่จะมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้

2) ผู้เรียนควรได้รับโอกาสและทรัพยากรสำหรับการสำรวจด้วยมือตัวเองและได้รับประสบการณ์จากเนื้อหาการเรียนรู้

3) การเรียนรู้จะลึกซึ้งยิ่งขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสำรวจด้วยตัวเอง

4) ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ต่อไปเมื่อพวกเขารู้สึกว่าตนเองเป็นเจ้าของความเชี่ยวชาญนั้นๆ

5) ผู้เรียนจะเรียนรู้เพิ่มเติมเมื่อพวกเขามีส่วนร่วมในแนวทางการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

6) การเรียนรู้ได้รับการพัฒนาผ่านประสบการณ์การทำงานร่วมกัน

7) การเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์นั้นเชื่อมโยงกันอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเรียนรู้จากมุมมองในอนาคต

### *2.2.3 ความสำคัญของการทำงานร่วมกันเพื่อการเรียนรู้*

จิตวิทยาพัฒนาการและงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นคือวิธีการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้กล่าวถึงการร่วมมือในการทำงาน การเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนจะสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนใน 21 ศตวรรษ การทำงานร่วมกันเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้เพราะเราสร้างความหมายร่วมกันทางสังคมและวัฒนธรรม การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคน วัตถุและสถานที่ในโลกรอบตัวเรานั้นมีหมายความหมายผ่านการกระทำที่เราดำเนินการไปกับความสัมพันธ์ของเราเข้าด้วยกัน (Vygotsky, L. S., 1978) จากการวิจัยพบว่าการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพสามารถช่วยให้เด็กสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันที่เป็นประโยชน์ เช่น การแบ่งบทบาทและภารกิจในการทำงานร่วมกัน โดยมีผลต่ออนาคตสำหรับการทำงานร่วมกันการเรียนรู้ควรมีอยู่ตลอดกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมดเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ครูควรพิจารณาองค์กรของการทำงานร่วมกันประสบการณ์การเรียนรู้ในแง่ของความซับซ้อนและความชัดเจนของบทบาทและงานในแต่ละทีมของผู้เรียนดังนั้นควรเป็นไปตามระดับการทำงานร่วมกันของผู้เรียนทักษะและการพัฒนาทั่วไป ทรัพยากรที่ใช้หยิบจับบนมือและอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกันสามารถนำมาใช้ในรูปแบบที่หลากหลายเพื่อสนับสนุนความสำเร็จของประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน (Tylén, K., & McGraw, J. J., 2014)

### *2.2.4 การเชื่อมต่อระหว่างการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์*

การเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการเชื่อมโยงโดย เมื่อมองการเรียนรู้ในอนาคต ความรู้ไม่คงที่และเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา การเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์คือเมื่อเราค้นพบความคิดและความรู้ที่ใหม่สำหรับเรา เราจะสร้างความรู้นั้นขึ้นมาใหม่ในจิตใจของเราเอง กระบวนการเรียนรู้คล้ายกับกระบวนการสร้างสรรค์นอกจากนี้ในทักษะในศตวรรษที่ 21 ยังกล่าวถึงความสามารถเรียนรู้โดยการท่องจำและทำซ้ำโดยใช้ความรู้ที่สอนโดยคนอื่น ผู้เรียนจะต้องเป็นคนที่สามารถคิดด้วยตนเองและเรียนรู้ความรู้ใหม่และเรียนรู้ทักษะผ่านความคิดริเริ่มและการสำรวจของตัวเอง กระบวนการสำรวจเชิงสร้างสรรค์ของการเรียนรู้ควรเป็นการล้อมรอบสิ่งอำนวยความสะดวกโดยในขณะที่ผู้เรียนได้รับการสนับสนุนด้วยทรัพยากรวัสดุและสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้เพื่อสร้างการสำรวจและเชื่อมต่อกับความรู้ (Prof. Edith Ackermann., Prof. David Gauntlett., & Cecilia Weckstrom, 2009)

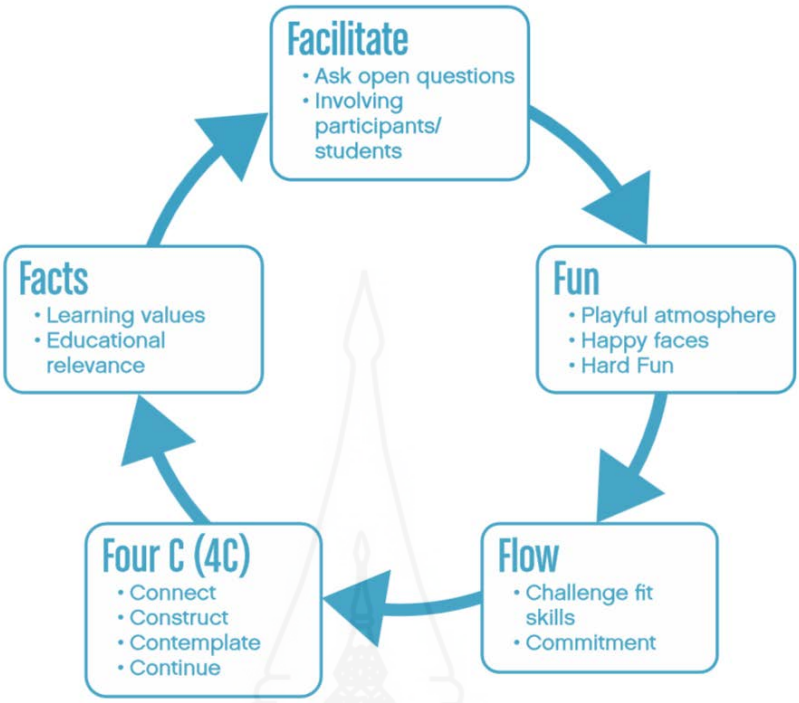
**2.3 กระบวนการเรียนรู้ของสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)** เป็นระบบการเรียนรู้ที่เน้นทางด้าน STEM และ ทักษะในศตวรรษที่ 21 มีรายละเอียดดังนี้

***2.3.1 STEM Education*** คือ การจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เน้นการบูรณาการ 4 สหวิชา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ รูปแบบการสอนไม่เน้นการท่องจำ เน้นสร้างความเข้าใจทฤษฎีต่างๆผ่านการปฏิบัติและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

***2.3.2 ทักษะในศตวรรษที่ 21 จากความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนไป*** พร้อมกับทักษะที่จำเป็นต้องการดำรงชีวิตที่เพิ่มมากขึ้น ทักษะในศตวรรษที่ 21 คือแนวทางหนึ่งในการปลูกฝังทักษะต่างๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีควบคู่ไปกับการเรียนรู้วิชาหลักวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผ่านการกระตุ้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติทำงานทั้งแบบเดี่ยวแบบกลุ่มเพื่อผสมผสานทักษะต่างๆเข้าด้วยกัน พร้อมทั้งเผชิญปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับการเรียนเสมือนจริง ซึ่งผู้เรียนจะได้คิดวิเคราะห์ ฝึกการสังเกตการณ์ตามแนววิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ทั้งการตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์อย่างมีชั้นเชิง พร้อมคิดค้นและประดิษฐ์สิ่งของหรือแนวทางใหม่ๆตามหลักวิศวกรรมและเทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการมนุษย์และเพื่อสำรวจความชื่นชอบของตนเองและเปิดโอกาสให้แก่ตนเองที่จะเดินทางสายอาชีพด้านสะเต็มศึกษา ซึ่งจะเป็นที่ต้องการมากขึ้นในอนาคต

***2.3.3 หัวใจหลักของการดำเนินการสอน LEGO Education***

รากฐานที่สำคัญหลัก 5 ประการของการสอน แบบ LEGO Education เรียกว่า "Flve Fs" ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยห้องเรียนของคุณครู มีดังนี้



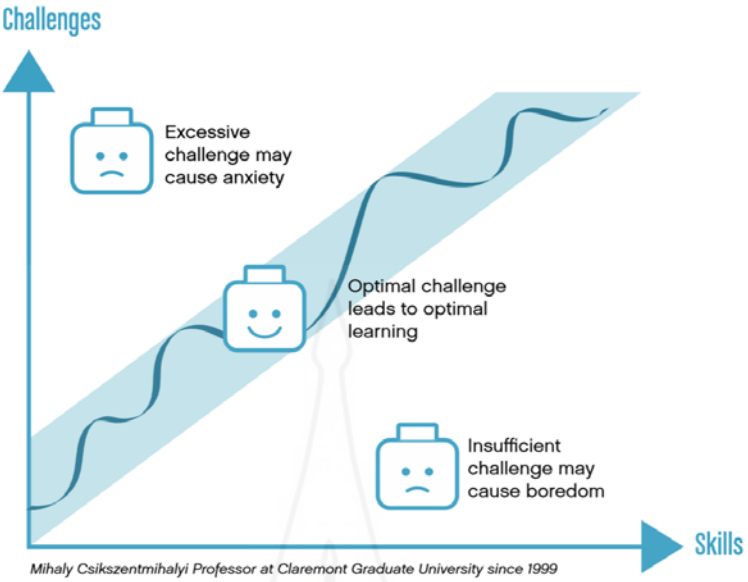

ภาพที่ 2.1 ระบบการเรียนรู้แบบ The Five Fs

*1) การเอื้ออำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน (Facilitate)* คือ การปรับศูนย์กลางของห้องเรียนจากครูเป็นนักเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ และหาความรู้ด้วยตนเองจากแรงบันดาลใจภายใน (Intrinsic Motivation) โดยในที่นี้ครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้ให้ความรู้ เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้แก่นักเรียนในการค้นคว้าหาความรู้อย่างอิสระ ในทางที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของชั้นเรียนนั้นๆ ทั้งนี้ครูสามารถทำหน้าที่เป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่นักเรียน ผ่านการสร้างสถานการณ์ที่เหมาะสมกับชั้นเรียน กำหนดกรอบการทำงาน ตั้งโจทย์หรือคำถามปลายเปิด ขับเคลื่อนกระบวนการพร้อมให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น เหตุใดการอำนวยความสะดวก (Facilitate) จึงสำคัญ นักเรียนที่สร้างวิธีการแก้ปัญหาของตัวเองจะได้สัมผัสกับความตื่นเต้นของความสำเร็จอย่างแท้จริงประสบการณ์ที่แตกต่างจากการจดจำความสำเร็จของผู้อื่น ทำให้การเรียนรู้เป็นการผจญภัย ยิ่งนักเรียนรู้สึกมีพลังมากขึ้นพวกเขาจะสนุกกับชั้นเรียนมากขึ้นและยิ่งเรียนรู้มากขึ้น ครูที่ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกซึ่งตรงข้ามกับบทบาทของอาจารย์หรือผู้สอนแต่ก่อน ครูในการสอนแบบ LEGO Education จะมอบโอกาสให้กับนักเรียนมีอำนาจในการดูแลกระบวนการเรียนรู้ของตนเองและเข้าถึงความเข้าใจใหม่ ได้รับความรู้ใหม่และฝึกฝนทักษะใหม่ ๆ ผ่านการอำนวยความสะดวก สิ่งนี้ทำให้นักเรียนเป็นผู้หาทางแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ซึ่งช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะส่วนบุคคล เช่น การแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์อิสระและทักษะการสื่อสารที่มี

ประสิทธิภาพ เมื่อครูทำหน้าที่เป็นแบบอย่างที่มีทักษะด้านการอำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาที่กำลังสอน แต่ยังรวมถึงวิธีการเผชิญกับความท้าทายและการเรียนรู้ใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ พวกเขายังเรียนรู้วิธีการทำงานอย่างอิสระและเป็นส่วนหนึ่งของทีมและวิธีถามคำถามเชิงรุกและแบบก้าวหน้า

*2) ความสนุกสนาน (Fun)* คือความสนุกสานที่นักเรียนจะได้รับเป็นความสามารถและความปรารถนาที่จะสนุกสนานเป็นลักษณะที่แตกต่างของมนุษย์จากสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ความสนุกและการเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวันของเราโดยปกติ การมีประสบการณ์ในระหว่างทำกิจกรรมที่เรามีส่วนร่วมในความสมัครใจ (แรงจูงใจภายใน) มากกว่าการคาดหวังของรางวัลหรือเพื่อหลีกเลี่ยงการลงโทษ (แรงจูงใจภายนอก) การเล่นและความสนุกถูกกำหนดให้เป็น“ ประสบการณ์ที่สนุกสนาน” หากไม่เป็นเช่นนี้ผู้คนจะหมดความสนใจในกิจกรรมที่ทำอยู่ เมื่อเราสนุกเรามีแนวโน้มที่จะทำกิจกรรมที่เรามีส่วนร่วมต่อไปได้พร้อมๆกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในห้องเรียนความสนุกสนานนี้มีความสำคัญในการกระตุ้นการเรียนรู้ และจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านการสร้างทัศนะคติที่ดีต่อการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามความบันเทิงไม่ใช่เหตุผลเดียวที่คนชอบเล่นและสนุกสนาน มนุษย์ต้องการมีความสุขกับชีวิตและสัมผัสกับความเป็นอยู่ที่ดีทางอารมณ์ โดยเฉพาะในวัยเด็ก แต่สำหรับผู้ใหญ่การเล่นและความสนุกสนานสร้างโอกาสในการพัฒนาด้านสังคมและด้านส่วนตัวในการเรียนรู้ที่ได้รับทักษะใหม่ ๆ เด็กทุกวัยได้รับทักษะการรู้เรียนรู้จากกฎและการทดสอบกับบทบาทผ่านการขี่จักรยาน เล่นฟุตบอล เกมคอมพิวเตอร์ เล่นตามบทบาทและในสนามเด็กเล่น มนุษย์มีแนวโน้มที่จะต้องการท้าทายตัวเองผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานซึ่งสามารถจัดเป็น "ความสนุก" เพื่อเพิ่มการเรียนรู้ด้วยตนเองและการคิดอย่างสร้างสรรค์

*3) ความราบรื่นในห้องเรียน (Flow)* คือ การสร้างความท้าทายที่เหมาะสมให้แก่นักเรียนแต่ละคนโดยอ้างอิงจากทฤษฎี Flow Theory ของ Mihaly Csikszentmihalyi (แสดงในแผนภาพที่ 2.2) ซึ่งกล่าวว่า การเรียนรู้ของนักเรียนจะถึงขีดสุดเมื่อมีความสมดุลระหว่างความสามารถและความท้าทายเกิดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้นั้นๆ เป็นแนวคิดที่ตรวจสอบความสุขของมนุษย์ แนวคิดนี้ถูกนำไปใช้กับหัวข้อต่าง ๆ เช่น ความสนุกในการทำงาน การเล่นหรือการแสดงออกที่สร้างสรรค์ในการเรียนรู้ มันได้รับการพิสูจน์แล้วว่า ทฤษฎีนี้สามารถเสริมความแข็งแกร่งให้กระบวนการเรียนรู้และทฤษฎีนี้เป็นหัวใจสำคัญของแนวทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ ของ LEGO Education ตัวอย่างเช่น หากนักเรียนได้รับโจทย์ที่ยากเกินความสามารถ และทักษะของตน นักเรียนจะรู้สึกท้อแท้และเกิดทัศนะคติเชิงลบต่อการเรียนรู้ ในทางตรงกันข้าม ในสถานการณ์ที่นักเรียนมีความรู้ความสามารถสูง แต่กลับได้รับโจทย์ง่ายเกินไป นักเรียนจะเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่ท้าทาย ดังนั้น นอกจากกำหนดโจทย์ที่นักเรียนทุกคนจะสามารถทำให้เสร็จสิ้นได้แล้ว ครูยังจะต้องเตรียมโจทย์ที่ท้าทายมากยิ่งขึ้น สำหรับนักเรียนที่มีความสามมารถเรียนรู้ได้เร็วอีกด้วย




ภาพที่ 2.2 ทฤษฎี Flow Theory ของ Mihaly Csikszentmihaly

4) *Four Cs Process (4Cs)* ประกอบด้วย

(1) *Connect ขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน (ขั้นนำ)* คือการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความสงสัยและมีแรงบันดาลใจ (intrinsic motivation) ในการขวนขวายหาความรู้ และหาคำตอบด้วยตนเอง แรงบันดาลใจ (motivation) มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว มากไปกว่านั้นงานวิจัยพบว่า แรงบันดาลใจมีส่วนร่วมในการกระตุ้นความคิด และการตั้งเป้าหมายพร้อมทั้งเสริมสร้างความพึงพอใจในตนเอง (self-esteem) อีกด้วย ทั้งนี้แนวทางหนึ่งในการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียนนั้นคือการตั้งคำถาปลายเปิดหรือใช้สื่อจากรูปภาพ คลิปวีดีโอ หรือความรู้เดิมของนักเรียน เป็นต้น การเชื่อมโยงจึงมีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้เพราะยิ่งนักเรียนมีส่วนร่วมมากเท่าไหร่การเรียนรู้ก็จะยิ่งมีประสิทธิภาพมากขึ้นแรงจูงใจในตนเองเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ทรงพลังและครูสามารถนำคุณภาพนี้ออกมาได้โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

(2) *Construct ขั้นการประกอบชิ้นงาน (ขั้นกิจกรรม) หรือการประกอบชิ้นงาน* ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของ LEGO Education ที่ให้ความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยมีการอ้างอิงจากทฤษฎี Constructivism และ Constructivist approach ของ Piaget และ Papert (Papert, S., 1980) ซึ่งระบุว่า กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้สร้างเนื้อหานั้นๆ ขึ้นมาใหม่ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้จะไม่เกิดขึ้นเมื่อมีเพียงการพูดคุยหรือบอกเล่าจากคนหนึ่งสู่อีกคนหนึ่ง

เท่านั้น มือเป็นเหมือนประตูหน้าด่านในการสร้างความเข้าใจ และส่งต่อความรู้ข้อมูลต่างๆ สู่สมอง ดังนั้น การลงมือปฏิบัติจริง ถือเป็นสิ่งสำคัญมากประการหนึ่งในการกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

*(3) Contemplate ขั้นอภิปราย* เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ชิ้นงานที่ประกอบเสร็จแล้วไปทำการทดลอง โดยให้นักเรียนได้ตั้งคำถามและสมมุติฐาน จากนั้นให้หาคำตอบด้วยตนเองผ่านการทดลองปฏิบัติแล้วนำผลที่ได้ไปอภิปรายร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ทั้งนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ความรู้ใหม่ๆ จากการทดลองของเพื่อนในชั้นเรียน พร้อมทั้งพัฒนาการอธิบายข้อมูลด้วยภาษาพูด ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ สิ่งสำคัญที่จะเกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรมคือนักเรียนจะสะท้อนประสบการณ์ของพวกเขาและแปลงประสบการณ์เหล่านี้เป็นความรู้ที่พวกเขาสามารถสื่อสารกับผู้อื่นและนำไปใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน โดยมีส่วนร่วมในการอภิปรายและแบ่งปันข้อมูลเชิงลึก การอภิปรายช่วยรวบรวมความรู้ที่นักเรียนได้รับ

*(4) Continue ขั้นต่อยอดการเรียนรู้ (ขั้นสรุป)* คือการต่อยอดการเรียนรู้จากความรู้ที่นักเรียนได้สั่งสมตั้งแต่ในสามขั้นตอนแรก การต่อยอดการเรียนรู้นั้นเป็นการสร้าง flow หรือความราบรื่นในห้องเรียนให้เกิดขึ้นแก่นักเรียนที่มีทักษะ และความสามารถที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขั้นตอนดังกล่าวอาจเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประยุกต์ และผสมผสานความรู้จากสามขั้นตอนแรกมาใช้ในการแก้โจทย์ปัญหาหรือการทำกิจกรรมต่อไป เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ไปยังเนื้อหาที่ใกล้เคียง การต่อยอดการเรียนรู้ช่วยเพิ่มความรู้สึกของความสำเร็จของนักเรียนทำให้กระบวนการเรียนรู้น่าจดจำมากขึ้นในระยะยาวและเป็นแรงบันดาลใจให้นักเรียนได้เจอกับความท้าทายที่ยากขึ้นให้โอกาสนักเรียนได้ใช้ความรู้และทักษะที่ได้มาใหม่สร้างผลลัพธ์ในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปใช้กับการแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่และสถานการณ์อื่นๆได้

*5) เนื้อหาหลัก (Facts)* คือเนื้อหาหลักในบทเรียนนั้นๆ สำคัญไม่น้อยกว่าปัจจัยอื่นๆในการปรับเปลี่ยนห้องสู่ศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังเป็น 1 ใน 4 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อีกด้วย การเสริมปัจจัยนี้เข้าไปในแนวทาง การปรับเปลี่ยนห้องเรียนสู่ศตวรรษที่ 21 นั้น มีจุดประสงค์เพื่อย้ำเตือนถึงความสำคัญของเนื้อหาหลักที่เป็นสิ่งที่ต้องคงอยู่เสมอ ไม่ว่าแนวทางในการเรียนรู้จะเป็นอย่างไร ตัวอย่างเช่น ในการเรียนรู้เรื่องแรงเสียดทานไม่ว่าแนวทางการเรียนรู้จะถูกปรับเปลี่ยนจากการเรียนบรรยายสู่การเรียนเชิงปฏิบัติการ (hand-on learning) หรือการเรียนผ่านโครงการ (project-based learning) แต่สิ่งที่ยังคงอยู่เสมอคือสาระสำคัญ และข้อเท็จจริงในหัวข้อแรงเสียดทาน ทั้งนี้เนื้อหาหลักมีส่วนสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนให้แก่นักเรียน ผ่านเนื้อหาความรู้ ทักษะและกฎเกณฑ์ใหม่ๆ ที่นักเรียนสามารถใช้ตอบคำถามที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้ อีกทั้งยังเป็นสื่อกลางในการสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งหากปราศจากสื่อกลางนี้ นักเรียนอาจพบความยากลำบากในการเข้าร่วมอภิปรายเชิงกลุ่ม และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (Trainer Guide LEGO Education Academy Professional Learning Programs, 2017)

**1.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนเลโก้**

***1.9.1 งานวิจัยต่างประเทศ***

คามิลล่า (Camilla Thi Cam Ha Nguyen, 2016, pp. 80-87) ได้ทำการวิจัยโดยใช้เลโก้เพื่อพัฒนาการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในเด็กที่มีภาวะออทิสติก โดยใช้เด็กและวัยรุ่น 25 คนที่มีภาวะออทิสติก มีส่วนร่วมในการบำบัดด้วยการใช้เลโก้ในระยะเวลาแปดสัปดาห์ ผลที่ได้คือ ผู้เข้าร่วมได้รับการรักษาและได้ใช้เลโก้ในร่วมบำบัด มีพฤติกรรมทางสังคมด้านการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นดีขึ้น

ซ่าร่า, จอย (Sarah Elizabeth Joy Boyne, 2014, pp. 204-207) ได้ทำการวิจัยโดยการบำบัดด้วยเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการสื่อสารของเด็กอายุ 6-10 ปี จำนวน 6 คน ที่มีปัญหาในการสื่อสาร ผลที่ได้คือ เด็กที่เข้าร่วมการบำบัดมีการพัฒนาด้านการสื่อสารที่เพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

อิลินอร์ (Elinor Brett, 2013, pp. 70-76) ได้ศึกษาการใช้เลโก้บำบัดเด็กที่มีภาวะออกทิสติก เพื่อพัฒนาการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสื่อสารทางสังคม เด็กที่เข้าร่วมงานวิจัย 14 คน ที่มีภาวะออกทิสติกโดยใช้การบำบัดด้วยเลโก้เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ผลที่ได้คือ เด็กที่เข้าร่วมงานวิจัยมีพัฒนาการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสื่อสารทางสังคมที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จูเลีย (Julie Krainick, 2017, p. 32) ได้ศึกษาการใช้เลโก้บำบัดเพื่อสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กที่มีภาวะออทิสติกโดยใช้เวลาในการบำบัด 12 สัปดาห์ มีเด็กทั้งหมด 12 คน ใช้เลโก้ในการเล่นและตั้งโจทย์ให้เด็ก ผลที่ได้คือ เด็กมีทักษะทางสังคมเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทักษะทางสังคม

### 3.1 ความหมายของทักษะทางสังคม

Westwood (1977) ได้ให้ความหมายของทักษะทางสังคมว่า เป็นส่วนประกอบของพฤติกรรมสำหรับบุคคล ซึ่งมีความสำคัญที่จะช่วยในการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ทางบวกต่อผู้อื่นและผดุงรักษาซึ่งความสัมพันธ์นั้นไว้

กฤษฎา ทิพใส (2555, น. 9) ได้ให้ความหมายไว้ในทา นองเดียวกันว่า ทักษะทางสังคมเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะต่างๆ เพื่อที่จะเข้าเป็นสมาชิกในสังคม โดยการแสดงพฤติกรรมความรู้สึกมารยาท การใช้คาพูด ตลอดจนการปรับตัวให้เข้ากับบุคคลรอบข้าง และสถานการณ์ต่างๆตามแบบแผนและกฎเกณฑ์ทางสังคมได้อย่างเหมาะสม

Thomas MacIntyre (2003) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมหมายถึง การติดต่อสื่อสารการแก้ปัญหา การตัดสินใจ การจัดการเรื่องของตนเอง และความสามารถในการสัมพันธ์กับเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน ซึ่งยอมให้ใครเริ่มต้นหรือรักษาสัมพันธภาพทางสังคมในทางบวกกับคนอื่น ๆ ส่วนบกพร่องหรือส่วนเกินในพฤติกรรมทางสังคมจะเกี่ยวข้องกับการเรียน การสอน และบรรยากาศและการประสานเข้า

ด้วยกันอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน ความสามารถทางสังคมเกี่ยวโยงกับการยอมรับของเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน และของคุณครู รวมทั้งความสำเร็จก่อนและหลังจบจากโรงเรียนแล้ว

Riggio (1986, p. 649) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมจิตลักษณะส่วนตัวของบุคคลที่แสดงถึงความสามารถในการสื่อความกับผู้อื่น โดยผู้ที่มีทักษะทางสังคมสูงจะสื่อความได้ดีและชัดเจน ส่วนผู้ที่มีทักษะทางสังคมต่ำ จะสื่อความได้ไม่ดีและไม่ชัดเจน โดยทักษะทางสังคมแบ่งได้เป็น 6 ด้าน คือ

1. การแสดงออกทางอารมณ์ (Emotional Expreessivity) ความสามารถที่แสดงออกในการสื่อสารกับผู้อื่นโดยไม่ใช้ถ้อยคำเป็นการสื่อสารด้วยอารมณ์ รวมทั้งการแสดงทัศนคติและการแสดงระหว่างบุคคลโดยไม่ใช้ถ้อยคำ

2. ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น (Emotional Sensitivity) ความสามารถการรับรู้และแปลความหมายอารมณ์ของผู้อื่น โดยบุคคลนั้นไม่ต้องใช้คำพูด

3. การควบคุมอารมณ์ของตนเอง (Emotional Control) ความสามารถในการสกัดกั้นอารมณ์ของตนเอง เมื่อการควบคุมอารมณ์นั้นเป็นสิ่งจำเป็นหรือการแสดงอารมณ์ที่ไม่ใช่เป็นความรู้สึกที่แท้จริงของตนเอง

4. การแสดงออกทางสังคม (Social Expreessivity) ความสามารถในการแสดงถ้อยคำหรือการสนทนากับผู้อื่นอย่างคล่องแคล่วและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นได้อย่างดี

5. ความไวในการรับรู้ทางสังคม (Social Sensitivity) ความสามารถในการเข้าใจข้อความของผู้อื่นพูด มีความรู้ทั่วๆ ไปกับปทัสถานทางสังคม

6. การควบคุมทางสังคม (Social Control) ความสามารถในการแสดงบทบาททางสังคม มีทักษะในการแสดงตน และการแนะนาผู้อื่น

กัลยาณี อินต๊ะสิน (2550, น. 25) กล่าวว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รู้จักรับผิดชอบ รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รู้จักการปฏิบัติต่อผู้อื่น ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในสังคมและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม

เพิ่มพร สุ่มมาตย์ (2555, น. 55) ให้ความหมายว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการเข้าสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยการเล่นร่วมกับเพื่อน การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

จากความหมายที่กล่าวมา ทักษะสังคมเป็นกลุ่มของทักษะต่าง ๆ ที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างกันในสังคม อันได้แก่ ทักษะการสื่อสาร การพูด การฟัง การทำงานร่วมกัน รวมทั้งความสามารถในการเข้าใจถึงสถานการณ์ที่หลากหลาย กฎ กติกาต่าง ๆ ในสังคม ความสามารถในการรู้จักผู้อื่น และทักษะสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบเช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ

**3.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม**

ทักษะทางสังคมมีความสาคัญอย่างมาก สังคมจะเป็ นสุขได้นั้น ทุกคนในสังคมจะต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางสังคมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ความสาคัญของทักษะทางสังคมมีผู้กล่าวไว้ ดังนี้

Hargic and McCarTan (1986) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมมีความสำคัญ 6 ประการ คือ

1. ทักษะทางสังคมเป็นพฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมายและต้องมีความตั้งใจ
2. ทักษะทางสังคมหมายถึงพฤติกรรมทางสังคมที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้
3. พฤติกรรมที่แสดงออกนั้นจะต้องเหมาะสมกับสถานการณ์
4. ทักษะทางสังคมจะต้องประกอบด้วยพฤติกรรมทางสังคมหลายๆ ด้าน อย่างที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น การแสดงความรู้สึกความสนใจผู้อื่นอาจจะประกอบด้วยการยิ้ม การจ้องมอง และการใช้คำพูดเป็นต้น
5. ทักษะทางสังคมประกอบด้วยพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้
6. องค์ประกอบสุดท้ายของทักษะทางสังคม ซึ่งมีความสำคัญตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Albert Bandura (1986) (Bandura 's Social Learning Theory) ก็คือความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง และจะต้องรู้ว่าเมื่อไรควรจะพูด หรือจะทำอะไรซึ่งมีความสำคัญพอๆ กับการที่จะพูดว่าอย่างไร ความสามารถทางด้านความรู้ความเข้าใจของแต่ละคนนี้จะมีอิทธิพลต่อ ความสามารถในการเรียนรู้ทักษะใหม่ๆด้วย

สุขุมาล เกษมสุข (อ้างถึงใน อโนชา ถิรธำรง, 2550, น. 11) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่จำเป็น เพราะมนุษย์ไม่สามารถอยู่ตามลาพังได้ ต้องมีเพื่อนมีกลุ่มสังคม ต้องดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันตั้งแต่สังคมครอบครัวขยายออกไปเป็นสังคมใหญ่ ทุกกลุ่มสังคมต้องมีการติดต่อสัมพันธ์พึ่งพาอาศัยกัน จะต้องอาศัยทักษะทางสังคมทั้งสิ้น ทักษะทางสังคมมีความสำคัญ ดังนี้

1. ความสำคัญส่วนบุคคล ช่วยให้บุคคลมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขยิ่ง สภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก ทักษะทางสังคมยิ่งมีความจำเป็นมากเท่านั้น บุคคลต้องสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สื่อความหมาย ทำงานร่วมกัน แก้ปัญหาตนเองและสังคมได้ สามารถปรับตัวได้ทุกสภาพแวดล้อม สิ่งเหล่านี้ช่วยให้มนุษย์ดารงชีวิตได้อย่างมีความสุข
2. ความสาคัญทางสังคม สังคมใดมีสมาชิกเป็นผู้มีทักษะทางสังคมดี รู้จักเสียสละประโยชน์ส่วนตัวเพื่อประโยชน์ส่วนรวม มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาสังคมที่ตนอยู่สังคมนั้นย่อมเป็นสังคมที่สงบสุข มีความเจริญมั่นคง แต่ถ้าสังคมใดมีลักษณะตรงกันข้ามสมาชิกขาดทักษะทางสังคมสังคมนั้นย่อมมีปัญหาไม่สงบสุข และมีความเสื่อม

กระทรวงศึกษาธิการ (2544, น. 90-91) ให้แนวคิดว่าทักษะทางสังคมทางสังคมมีความสำคัญทำให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะเพื่อนำไปแก้ปัญหาหรือพัฒนาในชีวิตประจำวันเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้คือ ความรู้พื้นทักษะอาชีพ ทักษะการแก้ปัญหาและพัฒนาชีวิต และทักษะทางสังคม เพื่อการ

ประสานสัมพันธ์แลอยู่ร่วมกันอย่างสันติ ซึ่งทักษะเหล่านี้ คือทักษะชีวิตที่ทุกคนต้องมี ต้องเรียนรู้ และเรียนรู้อยู่ทุกขณะของชีวิต

นพรัตน์ นาชาสิงห์ (2551, น. 17) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่มีความสำคัญกับมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ก็จา เป็นที่จะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ต้องดำรงชีวิตและทำงานร่วมกับผู้อื่นเสมอทักษะทางสังคมจะช่วยให้บุคคลดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และเมื่อบุคคลในสังคม สามารถดำรงชีวิตร่วมกันอย่างมีความสุขก็จะทำให้สังคมนั้นเป็นสังคมที่น่าอยู่สงบสุข

Broman (1982, 65 อ้างถึงใน กฤษฎาภรณ์ ทิพใส, 2555, น. 16) ได้กล่าวถึง ทักษะทางสังคมที่เด็กควรเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. สนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์เรื่องราว โดยใช้ศัพท์ที่ถูกต้อง
2. ได้ฝึกการควบคุมตนเอง เคารพตนเอง เชื่อมั่นในตนเอง เป็นอิสระ รู้จักการแบ่งปันและมีมารยาทดี
3. แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วยวิธีการที่เหมาะสม
4. แสดงบทบาทพฤติกรรมมนุษย์และการกระทำ โดยการใช้อุปกรณ์จำลอง
5. มีความรับผิดชอบการเป็นเจ้าของสมบัติของโรงเรียน
6. รู้จักขออนุญาตก่อนใช้สิ่งของหรือของผู้อื่น
7. มีความตั้งใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น
8. นั่งอยู่กับกลุ่มและมีส่วนร่วมในการวางแผน การเล่าเรื่องและอื่นๆ
9. พูดอย่างอิสระกับครูและเด็กอื่นๆ ในกลุ่มเล็กๆ อย่างไม่เป็นทางการ
10. ทำงานเสร็จก่อนเปลี่ยนไปทำกิจกรรมอย่างอื่น
11. ถามคำถามและมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
12. มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นๆ ทุกวัน
13. แสดงความสนใจต่อสิ่งใหม่ๆ หรือผู้คนใหม่ๆ
14. แสดงผลงานที่ตนเลือกทำด้วยความสมัครใจ
15. มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม โดยไม่ข่มหรือแสดงอำนาจเหนือผู้อื่น
16. รู้จักทักทายแขกที่มาเยือน
17. รู้จักการรอคอย
18. ยอมรับคำติโดยไม่โกรธหรือเสียใจ

Thomas McIntyre (2003) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมที่สำคัญมี 10 ประการ ดังนี้

1. ความมุ่งมั่น แรงผลักดันสู่ความสำเร็จที่ไม่หยุดหย่อนอาจเป็นเหมือนดาบสองคมได้ พ่อแม่หรือครูอาจารย์ไม่ควรหวังพึ่งการผลักดันลูกหรือนักเรียนไปตลอด โดยเฉพาะช่วงที่ลูกเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษา

วิธีการ: ส่งเสริมให้ลูกแสดงออกถึงความคิดเห็นที่ลูกมีหรือสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจของลูกอย่าเก็บไว้คนเดียว

2. ระเบียบวินัย ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ที่มีรุกคืบอย่างมากในปัจจุบัน การมีระเบียบวินัยดูเหมือนจะเป็นเรื่องที่ทำได้ยากสาหรับเด็กในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม การมีระเบียบวินัยในตนเองอยู่เสมอสามารถช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้

วิธีการ: ส่งเสริมให้ลูกเป็นคนมีระเบียบวินัยโดยให้ทำกิจกรรมที่สร้างระเบียบวินัยขึ้น เช่น เรียนเล่นดนตรี เป็นต้น

3. ความพากเพียร “ไม่มีอะไรได้มาง่ายๆ” ไม่มีทางลัดสำหรับความสำเร็จของชีวิตและนักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ให้มาก นั่นเป็นเพียงหนทางเดียวที่จะก้าวไปสู่จุดสูงสุดของชีวิต ซึ่งต้องมาจากความขยันหมั่นเพียรนั่นเอง

วิธีการ: สอนให้ลูกคุณเข้าใจว่าไม่มีอะไรได้มาง่าย ๆ ตั้งแต่เขาอายุยังน้อย และลูกจะได้รางวัลตอบแทนก็ต่อเมื่อเขาได้ใช้ความพยายามแล้ว

4. เข้าสังคม ในชีวิตนี้คุณจะพบเจอกับผู้คนมากมายและคุณต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นเพื่อหนทางสู่ความสำเร็จของคุณ การจะเป็นเช่นนั้นได้คุณต้องทำให้พวกเขาชอบคุณเสียก่อน

วิธีการ: เข้าร่วมกิจกรรมหลักสูตรพิเศษต่าง ๆ ตั้งแต่อายุยังน้อย นักเรียนจะได้พบเจอกับผู้คนมากมายและจะพัฒนาทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

5. ความเป็นผู้นำความเป็นผู้นาเป็นเรื่องของคุณภาพที่ตอนนี้นายจ้างจำนวนมากปรารถนา โรงเรียนเองก็มีการพัฒนาและมองหาความสามารถในการเป็นผู้นำในตัวนักเรียนเช่นกัน

วิธีการ: การเข้าร่วมกิจกรรมเสริมนอกห้องเรียนเป็นวิธีที่จะช่วยพัฒนาทักษะความเป็นผู้นำได้

6. ความยืดหยุ่น ไม่มีใครมีชีวิตที่สมบูรณ์แบบไปทุกอย่าง และทุกคนก็มีวันที่ผิดหวังด้วยกันทั้งนั้น สิ่งที่สำคัญคือ เราต้องมีความเข้มแข็งที่จะยืนขึ้นสู้อีกครั้งได้

วิธีการ: ตามที่สมาคมด้านจิตวิทยาของอเมริกากล่าวไว้ การปลูกฝังให้เด็กมีความสัมพันธ์ที่แนบแน่นกับเพื่อน ๆ และครอบครัวจะทำให้เขาได้รับการสนับสนุนที่ดี และเขาจะมีกำลังใจที่จะกลับมาต่อสู้กับสิ่งต่าง ๆ ได้อีกครั้ง หลังจากที่ต้องทุกข์กับเรื่องร้าย ๆ

7. เป็นคนดีทำอย่างไรได้อย่างนั้น ถ้าคุณดีกับคนอื่น คนอื่นก็จะดีกับคุณเช่นกัน

วิธีการ: สอนให้ลูกคุณรู้จักผิดชอบชั่วดีตั้งแต่เขาอายุยังน้อย เมื่อโตขึ้นเขาจะมีเข็มทิศที่ช่วยชี้นา สิ่งผิดสิ่งถูก

8. ความรับผิดชอบ คนที่ประสบความสาเร็จมักเป็นคนที่มีความรับผิดชอบสูงมากและหากนักเรียนขาดคุณสมบัติข้อนี้แล้ว พวกเขาจะไปได้ไม่ไกล

วิธีการ: จัดแบ่งภาระหน้าที่เบา ๆ ให้ลูกรับผิดชอบ เช่น ให้ลูกรับผิดชอบงานบ้านตั้งแต่อายุยังน้อย ดูให้เหมาะสมตามอายุของลูก เขาจะเรียนรู้ถึงความสำคัญของการรับผิดชอบงาน

9. รู้จักให้อภัย การให้อภัยเป็นเรื่องที่สำคัญการนึกถึงเรื่องหมางใจไม่เพียงแต่ทำให้จิตใจเหนื่อยล้า แต่ยังทำให้คุณสูญเสียโอกาสหลายอย่างและทำให้คุณเป็นไม่ค่อยมีความสุขในชีวิตด้วย

วิธีการ: สอนให้ลูกรู้จักให้อภัยและรู้จักลืม เพื่อให้เขาฝึกมีทัศนคติในด้านบวก

10. รู้จักอดทน “ช้า ๆ ได้พร้าเล่มงาม” คนที่รู้จักรอคอยมักได้สิ่งที่ดี นั่นจึงทำให้ความอดทนมีความสำคัญการเป็นคนใจร้อนหรือขึ้น ๆ ลง ๆ อยู่ตลอดเวลามักนำไปสู่การตัดสินใจที่ผิดพลาดได้

วิธีการ: สอนให้ลูกคุณรู้จักอดทนตั้งแต่เขายังอายุยังน้อย

จากความสำคัญของทักษะทางสังคมที่กล่าวมา สรุปว่า ทักษะทางสังคมนั้นมีความสาคัญอย่างยิ่งในชีวิตและในสังคมปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างรวดเร็ว ทักษะทางสังคมยิ่งมีความสำคัญมากขึ้น เพราะคนในสังคมต้องมีการปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีการสื่อสารทำงานร่วมกัน เมื่อทุกคนมีทักษะทางสังคมที่ดีทำให้สมาชิกทุกคนในสังคมจะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขและสังคมก็จะมีแต่ความสงบ

**3.3 องค์ประกอบของทักษะทางสังคม**

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของบุคคล ซึ่งควรได้รับการฝึกฝน และปลูกฝังเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุข และสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม ซึ่งได้มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้

ศิริพร เลิศพันธ์ (2548, น. 17) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบทักษะทางสังคม คือ ความสามารถของบุคคลที่มีต่อตนเองและต่อผู้อื่น และสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตน ทั้งในด้านการคิด และการกระทำที่ส่งผลให้บุคคลนั้นมีสัมพันธภาพที่ดีต่อผู้อื่น และมีชีวิตอยู่ในสภาพสังคมหรือสถานการณ์นั้นๆ ได้อย่างมีความสุข

พัชรี จิ๋วพัฒนกุล (2549, น. 57) ได้แบ่งองค์ประกอบของทักษะทางสังคมไว้ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการควบคุมตนเอง ประกอบด้วย 2 ทักษะย่อย คือ การรอคอย และการปฏิบัติตามกติกาที่กำหนด 2) ด้านการสื่อความหมายทางสังคมกับบุคคลอื่น ประกอบด้วย 3 ทักษะย่อย คือ การสบตา การเลียนแบบ และการแสดงความสนใจผู้อื่น 3) ด้านการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น ประกอบด้วย 2 ทักษะย่อย คือ การแบ่งปัน และการทำตามคำแนะนำ

กมลรัตน์ ศรีวิเศษ (2553, น. 25) องค์ประกอบของทักษะทางสังคม โดยทั่วไปคือ การรู้จักวางตน มีมารยาทในการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเหมาะสม การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเอง และสังคม การรู้จักรอคอย การผลัดเปลี่ยน แบ่งปัน และรู้จักแสดงความยินดีกับผู้อื่น หรือองค์ประกอบอื่นใดที่บ่งบอกถึงลักษณะการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น เพื่อกำหนดขอบเขตเป็นโครงสร้างทักษะทางสังคมพื้นฐาน

โอเวน ฮาร์กี และคณะ (Owen Hargie et al, 1994 อ้างถึงใน ดาวประกาย แก้วนพรัตน์ 2549, น. 23) ได้เสนอองค์ประกอบทักษะทางสังคมไว้ดังนี้

1. ทักษะทางสังคมเป็นพฤติกรรม (Behavior) คือสิ่งที่บุคคลแต่ละคนแสดงออก

2. มีจุดประสงค์ในการแสดงออก (Gold-Directed) กล่าวคือมนุษย์ใช้ทักษะทางสังคมเพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่ตนปรารถนา เช่น นาย ก. ต้องการให้กำลังใจนาย ข. ขณะที่นาย ข. กำลังพูด นาย ก. แสดงอากัปกิริยา เช่น พยักหน้า และไม่พูดขัดจังหวะนาย ข. เป็นต้น

3. เป็นทักษะที่เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ (Interrelated)

4. เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหมาะสมกับกาลเทศะ (Appropriate to the Situation)

5. เป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้ได้ (Can be Learned)

6. อยู่ภายใต้การควบคุมของกระบวนการรับรู้ (Cognitive Control)

เวสวู๊ด (Weswood, 1997, p. 78) ได้แบ่งองค์ประกอบของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ 1) การรู้จักแสดงความยินดีกับผู้อื่น 2) การสบตาคู่สนทนาอย่างเหมาะสม 3) การใช้ระดับเสียงในการพูดพอเหมาะ ไม่ดังหรือค่อยเกินไป 4) การรับรู้ การแสดงอารมณ์ทางสีหน้าอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ 5) การรู้จักสนทนากับผู้อื่น แสดงความรู้สึก ฟัง ถาม ด้วยความสนใจ และมีการตอบสนอง 6) การยืนในระยะห่างที่เหมาะสมกับคู่สนทนา ไม่สัมผัสคู่สนทนาโดยไม่เหมาะสม 7) การเล่น และทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยเล่นตามกติกา รู้จักแบ่งปันช่วยเหลือ รู้จักการประนีประนอมรู้จักการผลัดเปลี่ยน รู้จักการแสดงความยินดี ขอโทษ และการขอบคุณ 8) มีความอดทน และความตั้งใจฟัง 9) สามารถควบคุมความโกรธ ความก้าวร้าว ขจัดความขัดแย้ง และมีน้ำใจนักกีฬา 10) แต่งกายสะอาด มีสุขอนามัย

จาโรลิเมค (Jarolimek, 1977, pp. 10-11) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้

1. การใช้ชีวิต และการทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. การรู้จักเป็นผู้ให้ และผู้รับ
3. การเคารพต่อข้อตกลง
4. การรู้จักใช้โอกาสให้เหมาะสม
5. การเคารพในสิทธิของผู้อื่น
6. การตระหนักถึงการสร้างสังคม

โกลแมน (Goleman, 1998, pp. 32-34) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะทางสังคมประกอบด้วย

1. การมีอิทธิพลเพื่อใช้ในการชักจูง โน้มน้าวใจผู้อื่น (Influence)

2. การมีทักษะการสื่อสาร เปิดใจกว้างฟังทุกเรื่องราว และสื่อสารโต้ตอบด้วยความชัดเจนไม่กำกวม (Communication)

3. การมีความเป็นผู้นำ สามารถยับยั้ง และชักนำคน และกลุ่มคนได้ (Leadership)

4. สามารถเริ่มต้นเปลี่ยนแปลงหรือพลิกแพลงสิ่งต่างๆ ได้ (Change Catalyst)

5. สามารถประสานรอยร้าว แก้ไขความไม่ลงรอยกัน (Confict Managerment)

6. สามารถสร้างสัมพันธภาพให้แน่นแฟ้น (Building Bonds)

7. ช่วยเหลือและร่วมมือโดยทำงานร่วมกับบุคคลอื่นที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน (Collaboration And Cooperation)

ปัทมาวดี บุณยสวัสดิ์ (2536) ได้แบ่งทักษะทางสังคมไว้ดังนี้

1. การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
2. การมีมารยาทในสังคม
3. การแสดงและการแก้ปัญหาในกลุ่ม
4. การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
5. การแสดงความรับผิดชอบ
6. การช่วยเหลือผู้อื่น

สุรศักดิ์ สุภารัตน์ (2540) กล่าวว่า องค์ประกอบของทักษะทางสังคมคือ ความสามารถต่างๆที่ทำให้บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กันในสังคมนับตั้งแต่การใช้ชีวิตร่วมกันและการปฏิบัติตนให้อยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข

1. ทักษะการมีมารยาทในสังคม
2. ทักษะการแก้ปัญหาในกลุ่ม
3. ทักษะการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
4. ทักษะการใช้สิทธิและเสรีภาพอย่างมีคุณธรรม
5. ทักษะในการเข้าใจบทบาทหน้าที่
6. ทักษะในการช่วยเหลือผู้อื่น
7. ทักษะแสดงความรับผิดชอบ
8. ทักษะการเป็นผู้นำอภิปราย

โกวิท โพธิสาร (2548) ได้กล่าวว่า ทักษะทางสังคมประกอบด้วย

1. ทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตาม
2. ทักษะการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเอง
3. ทักษะในการยอมรับความคิดเห็นและช่วยเหลือผู้อื่น
4. ทักษะในการวางแผน
5. ทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานและแก้ปัญหาในกลุ่ม

สรุปเมื่อพิจารณาในองค์ประกอบของทักษะทางสังคม ในงานวิจัยครั้งนี้ใช้องค์ประกอบทักษะทางสังคม 3 ด้าน คือ ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น ทักษะการสร้างสัมพันธภาพและทักษะการกล้าแสดงออก

**3.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม**

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมมีหลายทฤษฎี และมีผู้กล่าวถึงหลายท่าน ซึ่งได้เกี่ยวข้องกับระดับพัฒนาการด้านบุคลิกภาพสามารถใช้อธิบายการมีทักษะทางสังคมได้เหมือนกัน โดยนักทฤษฎีพัฒนาการได้เน้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้มเป็นสำคัญ

### *3.4.1 ทฤษฎีพัฒนาการบุคลิกภาพตามแนวคิดของ Freud*

Freud (1993) อธิบายว่าการเติบโตของบุคลิกภาพและพัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่วัยทารกไปจนจนโต ถือว่าพัฒนาการที่เกิดขึ้นในวัยแรกของชีวิตจะเป็นผลให้เกิดบุคลิกภาพที่คงอยู่ในตัวเอง ซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ยากไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ทฤษฎีนี้เชื่อว่าบุคลิกภาพของมนุษย์พัฒนาแบบค่อยๆ เป็นค่อยๆ ไป และการพัฒนาที่ราบรื่นไปตลอดทุกขั้นนำไปสู่การพัฒนาบุคลิกภาพที่เรียกว่าบรรลุแห่งอัตลักษณ์แห่งตน (identity)

ในการพัฒนาตามลำดับขั้น หากอุปสรรคเกิดขึ้นนับว่าเกิดวิกฤติขึ้นแล้วมีผลทำให้เกิดการชะงักงัน (Fixation) บุคคลจะไม่สามารถพัฒนาผ่านขั้นและบรรลุวุฒิภาวะในด้านใดด้านหนึ่งหรืออาจมีการหลงเหลือของขั้นติดอยู่จนโตบางส่วน เช่น คนที่ไม่ได้รับความปรารถนาในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เมื่อโตขึ้นมักจะมีอาการย้ำทำในสิ่งนั้น หรือ บุคคลที่ขาดความรักในวัยเด็กเมื่อเติบโตขึ้นจะมีจิตหลงใหลงมงายอยู่กับเรื่องรักจนเกินเหตุ อย่างไรก็ตามการชะงักงันจะเกิดเป็นเรื่องๆ เท่านั้น ในด้านอื่นๆ จะเป็นปกติ

ลักษณะทฤษฎีพัฒนาการของ Freud (1794) เชื่อว่ามีลักษณะของบุคลิกภาพด้านนิสัยที่ฝังติดตั้งแต่เด็กจนกระทั่งผู้ใหญ่ แบ่งเป็น 2 แบบคือ

1. บุคลิกภาพแบบย้ำทำ (compulsive personality) ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบย้ำทำจะได้รับอิทธิพลมาตั้งแต่วัยเด็กซึ่งมีศูนย์ความพอใจอยู่ที่ส่วนต่างๆ

2. บุคลิกภาพแบบชอบแสดงอำนาจเผด็จการ (authoritarian personality) ผู้ที่มีบุคลิกภาพแสดงอำนาจจะชอบเยาะเย้ยถากถางคนอื่น รังเกียจบุคคลต่างพวก ชอบทำลายล้าง ลักษณะที่ฝังติดคือเคยถูกเลี้ยงแบบบีบบังคับ ควบคุม และมีความไม่พอใจมากเก็บกดตั้งแต่เด็กและมาแสดงออกเมื่อตนเองเป็นอิสระจากพ่อแม่แล้ว

### *3.4.2 ทฤษฎีพัฒนาการของบุคลิกภาพตามแนวคิด Erikson*

Erikson (1950) เห็นว่าบุคลิกภาพของบุคคลเป็นผลเนื่องจากวุฒิภาวะบวกกับการเรียนรู้ในการปรับตัวเข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม และบุคลิกภาพของบุคคลขึ้นกับพัฒนาการตามขั้นตอน 8 ขั้นดังนี้

ขั้นที่ 1 ทารกแรกเกิดถึง 18 เดือน เป็นพัฒนาการเกี่ยวกับความรู้สึกไว้ใจและไม่ไว้ใจ ระยะนี้ถ้าความต้องการของเด็กได้รับการตอบสนองด้วยดี เขาจะมองสิ่งแวดล้อมในแง่ดี มีความไว้วางใจผู้อื่น และจะเป็นไปจนโต แต่ถ้า เลี้ยงดูแบบตรงกันข้าจะกลายเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย ไม่ไว้ใจใคร เห็นแก่ตัว

ขั้นที่ 2 ขวบครึ่งถึง 3 ขวบ เป็นพัฒนาการด้านความอิสระ เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น การเลี้ยงดูหากผู้ใหญ่ปล่อยให้เด็กได้อิสระบ้าง ให้ช่วยเหลือตัวเองบ้าง เด็กจะรู้สึกมั่นใจและภูมิใจในตัวเอง แต่ถ้าถูกบังคับ ดุด่า ว่ากล่าวอยู่บ่อยๆ เด็กจะรู้สึกท้อแท้ เกิดความไม่มั่นใจในตัวเอง

ขั้นที่ 3 อายุ 3-5 ขวบ อยู่ในช่วงอยากรู้อยากเห็น ช่างซุกถาม ช่างคิด ถ้าผู้ใหญ่ดุว่ากล่าวจะทำให้เด็กรู้สึกว่าตนผิดต่อไปจะไม่กล้าถาม กลายเป็นคนที่ไม่มีความคิดริเริ่ม แต่ถ้าผู้ใหญ่พูดจาตอบคำถาม อธิบายด้วยถ้อยคำง่ายๆ อย่างมีเหตุผลว่าสิ่งใดควรหรือไม่ควร จะช่วยพัฒนาความคิดและสติปัญญาของเด็ก

ขั้นที่ 4 อายุ 6-12 ปี ระยะนี้ชอบประเมินผลการกระทำของตน ถ้าทำอะไรได้ดีจะภูมิใจมาก ถ้าผิดหวังก็จะเกิดความรู้ไม่ดี อาจจะมองตนเองต่ำกว่าความเป็นจริง

ขั้นที่ 5 อายุ 13-17 ปี เป็นช่วงระยะวัยรุ่น สนใจตนเองมากเป็นพิเศษ ถ้าเลี้ยงดูดีก็จะรู้บทบาทหน้าที่ของตน ถ้าเลี้ยงดูไม่ดี อาจมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

ขั้นที่ 6 อายุ 18-21 ปี พัฒนาการวัยนี้ขึ้นอยู่กับวัยต้นๆ ด้วย ถ้าพัฒนามาดีก็มองสิ่งแวดล้อมในแง่ดี ปรับตัวเข้าสังคมได้เก่ง แต่ถ้าพัฒนาการมาไม่ดีก็จะแยกตัวออกจากสังคม

ขั้นที่ 7 อายุ 22-40ปี เป็นระยะมีความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่เป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับพัฒนาการตอนต้นๆด้วย

ขั้นที่ 8 อายุ 40 ปีขึ้นไป ในช่วงต้นของชีวิตถ้ามีพัฒนาการที่ดี จะทำให้เป็นคนมีความรับผิดชอบสูง โมงโลกตามความเป็นจริง

**3.5 แนวทางการเสริมสร้างทักษะทางสังคม**

กระทรวงศึกษาธิการ (2542, น. 36-38) ได้นำเสนอถึงหลักการเสริมสร้างทักษะทางสังคมไว้ คือการจัดเด็กให้ทำงานเป็นกลุ่ม เป็นวิธีการที่ดีมากซึ่งจะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาทักษะทางสังคม เด็กจะมีการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาร่วมกันกับผู้อื่น และการแก้ปัญหาจากการทำงานกลุ่ม การจัดให้มีกลุ่มหลายๆ ชนิด การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยให้ครู เป็นผู้แนะนำ จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการเล่นที่เหมาะสม และรู้จักยอมรับผลการแข่งขันด้วย การเล่นของวัยเด็กวัยนี้ยังไม่ค่อยกว้างขวางมากเท่าไร เด็กจะเริ่มเล่นอยู่ในกลุ่มมากขึ้น พยายามลดการเล่นแบบต่างคนต่างทำ เด็กจะเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่นอยู่เสมอ เอาแต่ใจตัวเองในบางครั้ง และต้องการเอาชนะบ้างแต่เมื่อเด็กโตขึ้นจะเรียนรู้และสามารถปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดีขึ้น การรวมกลุ่มนั้นมีอิทธิพลต่อเด็กมาก ทำให้เด็กได้รับการตอบสนองขั้นพื้นฐาน เช่น ได้รับการยกย่อง เป็นคนสำคัญของกลุ่ม อยากให้ผู้อื่นสนใจร่วมทำกิจกรรมกับตน และตนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมของผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กได้เข้าร่วมทำกิจกรรมกลุ่มนั้น ทำให้เด็กรู้จักโลก รู้จักสังคมและชีวิตที่ดีขึ้น พ่อ แม่ และผู้ปกครอง ควรมีส่วนสนับสนุนและให้โอกาสเด็ก คอยแนะนำละช่วยเหลือเด็กก็จะทำให้เด็กเจริญเติบโตขึ้นมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้น

ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงการพัฒนาทักษะทางสังคม ไว้ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการมีมนุษย์สัมพันธ์อันราบรื่นนั้น นักเรียนควรได้รับการฝึกหัดให้มีความสามารถในทักษะย่อยๆ 4 ประการ ดังต่อไปนี้

1.1 ความสามารถที่จะรู้สึกเห็นใจผู้อื่น เช่น รู้สึกถึงความต้องการ ปัญหาและความมุ่งหวังของผู้อื่น และมองเห็นสิ่งต่างๆ เหมือนอย่างที่ผู้อื่นมองเห็นและเข้าใจ ครูอาจะสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนที่แสดงออกมา

1.2 ความสามารถในการสำรวจความรู้สึก ค่านิยม ความสามารถและจุดอ่อนของตนเอง ซึ่งครูจะสังเกตได้จากพฤติกรรมต่อไปนี้ คือ การเสนอความคิดเห็นของตนเองแล้วยอมรับฟังการวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อื่นโดยดี การพิจารณาข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่โยนความผิดให้แก่ผู้อื่น และการยอมรับมอบหมายหน้าที่การงานหลังจากได้พิจารณาความสามารถและความเหมาะสมของตนอย่างรอบคอบ

1.3 ความสามารถที่จะชั่งน้ำหนักระหว่างข้อเท็จจริงกับความรู้สึก ระหว่างสติปัญญากับอารมณ์ ซึ่งจะแสดงให้เห็นพฤติกรรมดังนี้ การยอมรับปัญหาทั้งหลายไม่ใช่แก้ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์เสมอไป สามารถพิจารณาถึงความรู้สึกและอารมณ์ประกอบกันด้วย และผู้เรียนสามารถคาดการณ์ได้ว่าผลของการคิดแก้ปัญหานั้นจะเป็นเช่นไร

1.4 ความสามารถร่วมทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ในฐานะสมาชิกของกลุ่มนักเรียนที่มีพัฒนาการทางทักษะนี้จะมีพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้คือ ยอมรับและใช้ประโยชน์จากการร่วมมือกับผู้อื่น โดยทำให้ผู้นั้นเกิดความรู้สึกว่าการร่วมมือมีคุณค่า และเป็นที่ต้องการ และทุกคนพร้อมที่จะร่วมมือกับผู้อื่นทั้งในฐานะผู้ตามและผู้นำที่เคารพต่อกฎเกณฑ์และข้อตกลงระหว่างกลุ่ม

2. แนวทางการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางสังคม ผู้สอนควรระลึกอยู่เสมอว่า สังคมของเราเป็นสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง ดังนั้นควรให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจ และนำไปปฏิบัติได้ โดยจัดให้สอดคล้องกับวิธีการดำรงชีวิตของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด ผู้สอนและผู้เรียนควรนำไปปฏิบัติ ฝึกฝนและแก้ปัญหา โดยให้ผู้เรียนสามารถฟัง อ่าน วิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล

3. การพัฒนาทักษะทางสังคมจะต้องเป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาแต่ละขั้นมีความสำคัญต่อกัน โดยเริ่มตั้งแต่การรวมกลุ่ม การร่วมประชุม ปรึกษาหารือจึงต้องพิจารณาดังต่อไปนี้

3.1 มีประสบการณ์ในการตัดสินใจด้วยตนเองอย่างไร

3.2 ระยะเวลาในการรวมกลุ่มนานมากน้อยเพียงใด

3.3 จะแสดงความรู้สึกปรารถนาด้วยมารยาทอันควรอย่างไร

3.4 รับฟังคนอื่นพูดด้วยมารยาทอันควรอย่างไร

3.5 จะแบ่งปันการใช้ทรัพยากรร่วมกันได้อย่างไร

3.6 จะเสนอความรู้อะไรบ้างในกลุ่ม หรือแสดงความสำเร็จยอมรับ และเป็นหน้าที่ต่อปัญหาหรืออุปสรรคใดของกลุ่ม

3.7 ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอะไรบ้าง ตามความสามารถ วัย และระดับความรู้ ตลอดจนความสามารถในการร่วมทำงานกับผู้อื่น

4. ทักษะทางสังคมในลักษณะที่มีผลจากสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน

4.1 ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ในการที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น บุคคลนั้นควรมีความรูสึกที่ดีต่อตนเอง ซึ่งเรียกว่า ความคิดรวบยอดของตนเอง การที่จะช่วยให้นักเรียนมีภาพพจน์ที่ดีต่อตนเองได้ต้องสร้างสิ่งแวดล้อม บรรยากาศทางสังคมในห้องเรียนให้ดีโดยเฉพาะสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออาทรต่อกัน การจัดสิ่งแวดล้อมให้มีลักษณะที่สนับสนุนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยมีพื้นฐานอยู่ที่การไว้วางใจ ความยอมรับนับถือ ความซื่อสัตย์ จริงใจ ทักษะทางสังคมควรได้รับสิ่งดังต่อไปนี้ด้วย

4.1.1 การรับรู้ปัญหาและความรู้สึกผู้อื่น

4.1.2 การเข้าร่วมกระบวนการทางสังคมอย่างสุภาพ

4.1.3 คำนึงถึงพฤติกรรมย่อย และพฤติกรรมรวมของคนอื่น

4.1.4 ทำความเข้าใจในสาเหตุที่คนมีพฤติกรรมต่างๆ

4.1.5 ฟังคนอื่นพูดอย่างตั้งใจ

4.1.6 คำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจและการเลือก

4.2 ทักษะการทำงานกลุ่ม

ความสามารถในการงานกลุ่มเป็นทักษะที่สำคัญในโรงเรียนและในชีวิตนอกโรงเรียน เพราะสิ่งต่างๆ ที่เด็กทำนั้นส่วนมากต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะที่ต้องสอนเพื่อให้ทำงานกลุ่มให้ดี มีดังนี้

4.2.1 ให้การวางแผนในกลุ่ม (ให้คำแนะนำ ประนีประนอมจุดที่มีความแตกต่าง

4.2.2 ระบุปัญหา (ชี้ให้เห็นปัญหา ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น)

4.2.3 จัดการสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้งานที่ได้ระบุไว้

4.2.4 ทำงานในฐานะสมาชิกกลุ่ม

4.2.5 ความเป็นผู้นำกลุ่ม (ยอมรับฟังข้อคิดเห็นและสิ่งต่างๆ ที่สมาชิกเสนอ)

4.3 ทักษะการแก้ไขความขัดแย้ง

แนวทางที่คุณครูควรเตรียมไว้สำหรับสถานการณ์ที่ขัดแย้ง ดังนี้

4.3.1 สร้างเงื่อนไขในห้องเรียน ในการก่อให้เกิดความขัดแย้ง ดังนี้

4.3.2 ต้องแก้ปัญหาความขัดแย้งระหว่างบุคคลทันที

4.3.3 ทำการสอบขัดแย้งที่เกิดขึ้นและหาข้อสรุปจากความขัดแย้ง

การพัฒนาทักษะของนักเรียนจะประสบความสำเร็จได้นั้น จะต้องอาศัยการพัฒนาทักษะย่อยๆ และคุณครูต้องเอาใจใส่ คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เน้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรม

ต่างๆ ให้ได้มากที่สุดและควรฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่องผสมผสานในบทเรียน และอีกประการหนึ่งที่สำคัญมาก คือ การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับวัย และความสามารถผู้เรียน

สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะทางสังคมเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้บุคคลมีความสามารถในการผจญกับปัญหาต่างๆในสังคม ทำให้ตระหนักถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งทักษะทางสังคมที่จะฝึกให้เด็กนั้นควรรวมสิ่งนี้ คือ การแสดงความคิดเห็น ความมั่นใจในตนเอง การตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำของตนเองต่อบุคคลอื่น การควบคุมอารมณ์ การเข้าใจคนอื่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความเข้าใจในกฎกติกาของกลุ่ม และสิ่งสำคัญที่สุดคือครูผู้สอน ควรจัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้ผู้เรียนรับความรู้ ความเข้าใจ และเน้นการแสดงพฤติกรรมต่างๆให้ได้มากที่สุด (โกวิทย์ โพธิสาร, 2548; เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2551; ประเวช ตันติพิวัฒนกุล, 2557; เพชรยุพา บูรณ์สิริจรุงรัฐ, 2558)

# บทที่ 3
# วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษาผลของการพัฒนาทักษะทางสังคมวัยเด็กโดยการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education) เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลองที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง (One - Group Protest – Posttest Design) โดยได้ดำเนินการศึกษาตามระเบียบวิธีการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. ตัวแปรและนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของตัวแปร
4. เครื่องมือวิจัยและวิธีการสร้าง
5. การรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

## 1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลองที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง (One - Group Protest – Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กโดยการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education) ในระยะก่อนทดลอง ระยะหลังการทดลอง และระยะติดตามผล ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบการวิจัย ดังแสดงในตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 แสดงแบบแผนการทดลอง

| กลุ่ม | ทดสอบก่อนใช้ชุดกิจกรรมกลุ่ม | ใช้ชุดกิจกรรมกลุ่ม | ทดสอบหลังใช้ชุดกิจกรรมกลุ่ม | ระยะติดตาม |
|---|---|---|---|---|
| กลุ่มทดลอง | $E_1$ | X | $E_2$ | $E_3$ |

เมื่อ X แทน กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้

$E_1$ แทน การทดสอบก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง

$E_2$ แทน การทดสอบหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

$E_3$ แทน การทดสอบในระยะติดตามผล

แบบแผนการทดลองเป็นการทดลอง 1 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง โดยกลุ่มทดลอง ทำการทดสอบก่อนทดลองใช้กิจกรรมกลุ่ม ( $E_1$) ด้วยแบบวัดทักษะทางสังคม แล้วจัดกิจกรรมกลุ่มโดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education) เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม จำนวน 10 คน จำนวน 6 กิจกรรม เมื่อดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมกลุ่มเสร็จแล้ว ให้กลุ่มทดลองทำแบบวัดทักษะทางสังคม ($E_2$) หลังจากนั้น 2 สัปดาห์ ให้กลุ่มทดลองทำแบบวัดทักษะทางสังคม อีกครั้งในระยะติดตามผล ($E_3$)

## 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**2.1 ประชากรในการศึกษาครั้งนี้** คือ เด็กที่มีอายุ 9-10 ปี ในจังหวัดนนทบุรี

**2.2 กลุ่มตัวอย่าง** คือ เด็กที่มีอายุ 9-10 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 10 คนโดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

2.2.1 เป็นเด็กนักเรียนที่มีอายุระหว่าง 9-10 ปี และอาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี

2.2.2 สามารถเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มได้ครบทั้ง 6 ครั้ง

2.2.3 ยินดีเข้าร่วมการวิจัย

## 3. ตัวแปรและนิยามศัพท์ปฏิบัติการ

**3.1 ตัวแปร** ประกอบด้วย

***3.1.1 ตัวแปรต้น*** คือ กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้

***3.1.2 ตัวแปรตาม*** คือ ทักษะทางสังคม

**3.2 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ**

***3.2.1 ทักษะทางสังคม*** หมายถึง ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น เช่น การพูดคุย การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง การกล้าแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้ พร้อมทั้งช่วยเหลือผู้อื่นและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ และทักษะการกล้าแสดงออก โดยแบ่งทักษะออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

*1) ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น* หมายถึง ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม เช่น การสำรวจและการแก้ไขปัญหาผ่านสถานการณ์การเล่นได้ด้วยตนเอง และสามารถช่วยเหลือและให้คำแนะนำต่อผู้อื่นได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข เช่น เมื่อตัวเองทราบว่าต้องแก้ไขปัญหาอย่างไร สามารถแบ่งปันความคิด ,ให้คำแนะนำแก่ผู้อื่นหรือผู้คนในทีมได้ผ่านการโต้ตอบและการเล่าเรื่อง

*2) ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ* หมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม โดยอาศัยการสื่อสาร ทั้ง ภาษาพูด ภาษาท่าทางหรือสัญลักษณ์อื่นๆ เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้อื่นได้จนสำเร็จ

*3) ทักษะการกล้าแสดงออก* หมายถึง ความสามารถในการกล้าแสดงออก โดยการกระทำหรือคำพูดด้วยความมั่นใจอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม เช่น การกล้าลองผิดลองถูก การกล้าแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อบุคคลอื่น

## 4. เครื่องมือวิจัยและวิธีการสร้าง

### 4.1 ประเภทของเครื่องมือวิจัย

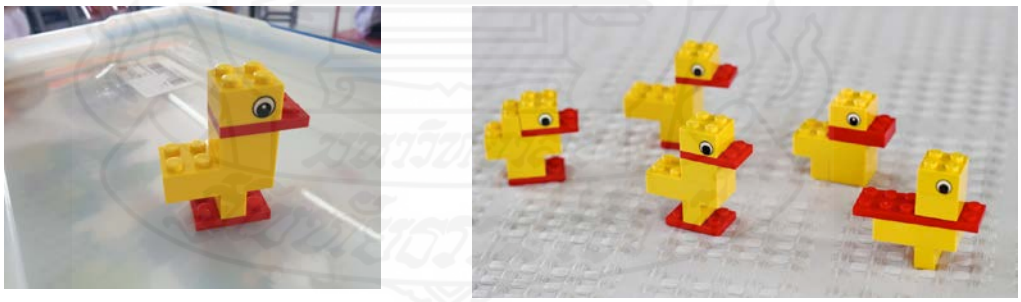
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มี 2 ประเภทคือ เครื่องมือที่ใช้สำหรับการทดลอง และเครื่องมือสำหรับการวัดตัวแปร ซึ่งมีลักษณะ ดังนี้

***4.1.1 เครื่องมือที่ใช้สำหรับการทดลอง*** คือ กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้โดยออกแบบกิจกรรมให้สัมพันธ์กับนิยามเชิงปฏิบัติการของทักษะทางสังคม มีกิจกรรมกลุ่มทั้งหมด 6 กิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที แต่ละกิจกรรมมีขั้นดำเนินการ 3 ขั้น คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป โดยการดำเนินการ 3 ขั้น จะใช้ระบบการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)ประยุกต์ใช้ในแต่ละกิจกรรม มีระบบการเรียนรู้ 4 ขั้น คือ 1. Connect ขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน (ขั้นนำ) 2. Construct ขั้นการประกอบชิ้นงาน (ขั้นกิจกรรม) 3. Contemplate ขั้นอภิปราย และ 4. Continue ขั้นต่อยอดการเรียนรู้ (ขั้นสรุป) มีภาพรวมการทำกิจกรรมดังนี้

ตารางที่ 3.2 ชุดกิจกรรมกลุ่มโดยใช้ระบบการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนเลโก้ (LEGO Education)

| ครั้งที่ | ชื่อกิจกรรม | กระบวนการจัดกิจกรรม |
|---|---|---|
| 1 | ปฐมนิเทศ | **1. ขั้นนำ** ผู้วิจัยแนะนำตนเอง แนะนำวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรมและให้เด็กแต่ละคนแนะนำตัวเอง (ขั้นที่ 1 Connect คือขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน)<br>**2. ขั้นดำเนินการ**<br>2.1 ผู้วิจัยให้โจทย์เด็กต่อเลโก้เป็นเป็ด โดยใช้ Bricks LEGO จำนวน 6 ชิ้น (ขั้นที่ 2 Construct คือ ขั้นการประกอบชิ้นงาน)<br>2.2 ผู้วิจัยให้เด็กแต่ละคนออกมาอธิบายเป็ดของตัวเองและให้เพื่อนซักถาม (ขั้นที่ 3 Contemplate คือ ขั้นอภิปราย)<br>**3. ขั้นสรุป** ผู้วิจัยให้เด็กแต่ละคนช่วยกันสรุปถึงความแตกต่างของเป็ดแต่ละคนที่สร้างขึ้นมาและเปรียบเสมือนตัวเราที่มีความแตกต่างกันโดยชี้ให้เห็นว่าทักษะทางสังคมมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตในประจำวัน (ขั้นที่ 4 Continue คือ ขั้นต่อยอดการเรียนรู้) |

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 1



ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

| ครั้งที่ | ชื่อกิจกรรม | กระบวนการจัดกิจกรรม |
|---|---|---|
| 2 | Who I am (ฉันคือใคร) | **1. ขั้นนำ** ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ กฎ กติกาการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันพร้อมทั้งกล่าวนำเข้าสู่กิจกรรมครั้งที่ 2 Who I am (ฉันคือใคร) (ขั้นที่1 Connect คือขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน)<br>**2. ขั้นดำเนินการ**<br>2.1 ผู้วิจัยให้เด็กเล่าเรื่องของตัวเองผ่านการต่อเลโก้ โดยใช้อุปกรณ์ร่วมกันเป็นกลุ่ม (ขั้นที่ 2 Construct คือ ขั้นการประกอบชิ้นงาน)<br>2.2 ผู้วิจัยให้เด็กแต่ละคนออกมาอธิบายสิ่งที่ตัวเองต่อและความเป็นตัวเองที่ต่อขึ้นมาผ่านเลโก้และให้เพื่อนซักถาม (ขั้นที่ 3 Contemplate คือ ขั้นอภิปราย)<br>**3. ขั้นสรุป** ผู้วิจัยให้เด็กแต่ละคนช่วยกันสรุปและอภิปรายจากกิจกรรมที่ได้ทำ โดยผู้วิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการกล้าแสดงออก กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแก้ไขปัญหาและการปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ (ขั้นที่ 4 Continue คือ ขั้นต่อยอดการเรียนรู้) |

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 2

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

| ครั้งที่ | ชื่อกิจกรรม | กระบวนการจัดกิจกรรม |
|---|---|---|
| 3 | Scenario (สร้างเรื่องราว) | **1. ขั้นนำ** ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ กฎ กติกาการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันพร้อมทั้งกล่าวนำเข้าสู่กิจกรรมครั้งที่ 3 Scenario (สร้างเรื่องราว) (ขั้นที่1 Connect คือ ขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน)<br>**2. ขั้นดำเนินการ**<br>2.1 ผู้วิจัยให้เด็กสร้างเรื่องราวบทละครหรือภาพยนตร์ที่ตัวเองชอบผ่านการต่อเลโก้ จากนั้นให้เด็กจับคู่กัน นำเรื่องราวที่ต่อสร้างขึ้นมาเชื่อมโยงให้เป็น 1 เรื่องราว โดยใช้อุปกรณ์ร่วมกันเป็นกลุ่ม (ขั้นที่ 2 Construct คือ ขั้นการประกอบชิ้นงาน)<br>2.2 ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเรื่องที่เชื่อมโยงกัน 1 เรื่องให้เพื่อนๆ ฟัง และเปิดโอกาสให้เพื่อนๆซักถามได้ (ขั้นที่ 3 Contemplate คือ ขั้นอภิปราย)<br>**3. ขั้นสรุป** ให้เด็กแต่ละคนช่วยกันสรุปและอภิปรายจากกิจกรรมที่ได้ทำ โดยผู้วิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม และการแบ่งปันความคิดเห็น (ขั้นที่ 4 Continue คือ ขั้นต่อยอดการเรียนรู้) |

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 3

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

| ครั้งที่ | ชื่อกิจกรรม | กระบวนการจัดกิจกรรม |
|---|---|---|
| 4 | Friend Zone (พื้นที่หัวใจ) | **1. ขั้นนำ** ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ กฎ กติกาการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันพร้อมทั้งกล่าวนำเข้าสู่กิจกรรมครั้งที่ 4 Friend Zone (พื้นที่หัวใจ) (ขั้นที่1 Connect คือขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน)<br>**2. ขั้นดำเนินการ**<br>2.1 ผู้วิจัยให้เด็กเลือกเหตุการณ์ที่อยากชื่นชมเพื่อนหรืออยากขอบคุณเพื่อน โดยต่อเรื่องราวนั้นผ่านเลโก้ โดยใช้อุปกรณ์ร่วมกันเป็นกลุ่ม (ขั้นที่ 2 Construct คือ ขั้นการประกอบชิ้นงาน)<br>2.2 ให้เด็กแต่ละคนออกมาเล่าเรื่องที่ตัวเองต่อในเหตุการณ์ที่อยากขอบคุณเพื่อนหรือชื่นชมเพื่อน โดยเปิดโอกาสให้เพื่อนซักถาม (ขั้นที่ 3 Contemplate คือ ขั้นอภิปราย)<br>**3. ขั้นสรุป** ให้เด็กแต่ละคนช่วยกันสรุปและอภิปรายจากกิจกรรมที่ได้ทำ โดยผู้วิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการมองข้อดีของผู้อื่น การรู้จักชื่นชมผู้อื่น การแบ่งปันและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น (ขั้นที่ 4 Continue คือ ขั้นต่อยอดการเรียนรู้) |

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 4

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

| ครั้งที่ | ชื่อกิจกรรม | กระบวนการจัดกิจกรรม |
|---|---|---|
| 5 | Mission Moon (ภารกิจบนดวงจันทร์) | **1. ขั้นนำ** ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ กฎ กติกาการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันพร้อมทั้งกล่าวนำเข้าสู่กิจกรรมครั้งที่ 5 Mission Moon (ภารกิจบนดวงจันทร์) (ขั้นที่1 Connect คือขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน)<br>**2. ขั้นดำเนินการ**<br>2.1 ผู้วิจัยให้เด็กแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันสร้างจากเลโก้ โดยมีโจทย์คือ “ถ้าเราเป็นนักบินอวกาศ ต้องบินออกไปนอกโลกและไปใช้ชีวิตอยู่บนดวงจันทร์ เราต้องเตรียมพร้อมและรับมือกับกับสิ่งใดบ้างเพื่อไปให้ถึงดวงจันทร์และสามารถดำรงชีวิตอยู่บนดวงจันทร์ได้” (ขั้นที่ 2 Construct คือ ขั้นการประกอบชิ้นงาน)<br>2.2 ผู้วิจัยให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอจากสิ่งที่ตัวเองสร้าง และให้เพื่อนซักถาม (ขั้นที่ 3 Contemplate คือ ขั้นอภิปราย)<br>**3. ขั้นสรุป** ให้เด็กแต่ละคนช่วยกันสรุปและอภิปรายจากกิจกรรมที่ได้ทำ โดยผู้วิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการแก้ไขปัญหาและการปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง (ขั้นที่ 4 Continue คือ ขั้นต่อยอดการเรียนรู้) |

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 5

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

| ครั้งที่ | ชื่อกิจกรรม | กระบวนการจัดกิจกรรม |
|---|---|---|
| 6 | ปัจฉิมนิเทศ | **1. ขั้นนำ** ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้เด็กซักถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมกลุ่มและการมีทักษะสังคมกับผู้อื่นที่ผ่านมา (ขั้นที่ 1 Connect คือขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน)<br>**2. ขั้นดำเนินการ**<br>2.1 ผู้วิจัยให้เด็กต่อสร้างสิ่งได้รับและประโยชน์จากการทำกิจกรรมมาทั้งหมด โดยให้ใช้อุปกรณ์ร่วมกันเป็นกลุ่ม (ขั้นที่ 2 Construct คือ ขั้นการประกอบชิ้นงาน)<br>2.2 ผู้วิจัยให้แต่ละคนออกมานำเสนอสิ่งที่ตัวเองสร้างขึ้นมา และอธิบายว่าได้รับประโยชน์อะไรบ้างและจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร (ขั้นที่ 3 Contemplate คือ ขั้นอภิปราย)<br>**3. ขั้นสรุป** ให้เด็กแต่ละคนช่วยกันสรุปและอภิปรายความสำคัญของการมีทักษะทางสังคมและประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม และผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม (ขั้นที่ 4 Continue คือ ขั้นต่อยอดการเรียนรู้) |

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 6

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามกับกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมมีรายละเอียดตามตารางที่ 3.3 ดังนี้

ตารางที่ 3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามกับกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม

| ตัวแปรตาม | กิจกรรมกลุ่ม |
|---|---|
| **ทักษะทางสังคม** หมายถึง ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น เช่น การพูดคุย การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง การกล้าแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้ พร้อมทั้งช่วยเหลือผู้อื่นและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ และทักษะการกล้าแสดงออก<br>**1. ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น** หมายถึง ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม เช่น การสำรวจและการแก้ไขปัญหาผ่านสถานการณ์การเล่นได้ด้วยตนเอง และสามารถช่วยเหลือให้คำแนะนำต่อผู้อื่นได้และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข เช่น เมื่อตัวเองทราบว่าต้องแก้ไขปัญหาอย่างไร สามารถแบ่งปันความคิด ให้คำแนะนำแก่ผู้อื่นหรือผู้คนในทีมได้ผ่านการโต้ตอบและการเล่าเรื่อง<br>**2. ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ** หมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม โดยอาศัยการ | **ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อให้เด็กเข้าใจวัตถุประสงค์ของกิจกรรมกลุ่ม<br>2. เพื่อให้เด็กเข้าใจในบทบาท หน้าที่ กฎและกติกาในการทำกิจกรรมกลุ่ม<br>3. เพื่อให้เด็กสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน เกิดความไว้วางใจ เป็นกันเอง สร้างความสนิทสนมและทำความรู้จักซึ่งกันและกัน โดยใช้การสื่อสารแบบต่างๆ เช่น ภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือสัญลักษณ์ ส่งผลให้เกิดการเปิดใจและยินดีเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม<br>4. เพื่อให้เด็กเข้าใจถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคม<br>5. เพื่อทดสอบทักษะทางสังคมของเด็กก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม<br>**ครั้งที่ 2 กิจกรรม Who I am? (ฉันคือใคร)**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าแสดงออก กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อสมาชิกกลุ่ม<br>2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองอย่างเหมาะสม |

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

| ตัวแปรตาม | กิจกรรมกลุ่ม |
|---|---|
| สื่อสาร ทั้ง ภาษาพูด ภาษาท่าทางหรือสัญลักษณ์อื่นๆ เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้อื่นได้จนสำเร็จ<br>**3. ทักษะการกล้าแสดงออก** หมายถึง ความสามารถในการกล้าแสดงออก โดยการกระทำหรือคำพูดด้วยความมั่นใจอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม เช่น การกล้าลองผิดลองถูก การกล้าแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อบุคคลอื่น | 3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถสื่อสารกับสมาชิกกลุ่มขณะร่วมกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ทั้งภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือสัญลักษณ์อื่นๆ<br>**ครั้งที่ 3 กิจกรรม Scenario (สร้างเรื่องราว)**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้อื่นได้จนสำเร็จ<br>2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม เช่น การกล้าลองผิดลองถูก การกล้าแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อบุคคลอื่น<br>3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยให้คำแนะนำต่อสมาชิกกลุ่ม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข<br>4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแบ่งปันความคิดเห็นและให้คำแนะนำแก่สมาชิกกลุ่มผ่านการโต้ตอบและการเล่าเรื่อง<br>**ครั้งที่ 4 กิจกรรม Friends Zone (พื้นที่หัวใจ)**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแบ่งปันและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น<br>2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับสมาชิกกลุ่มได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข<br>3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม เช่น การกล้าแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงความรู้สึก |

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

| ตัวแปรตาม | กิจกรรมกลุ่ม |
|---|---|
| | และความต้องการของตนเองต่อบุคคลอื่น<br>**ครั้งที่ 5 กิจกรรม Mission Moon ( ภารกิจบนดวงจันทร์)**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม เช่น การสำรวจและการแก้ไขปัญหาผ่านสถานการณ์การเล่นได้ด้วยตนเอง<br>2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถช่วยเหลือและให้คำแนะนำต่อสมาชิกกลุ่มได้<br>3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับสมาชิกกลุ่ม เช่น การพูดคุย การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง การกล้าแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม<br>4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม<br>**ครั้งที่ 6 ปัจฉิมนิเทศ**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อให้เด็กสามารถสรุปผลการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม<br>2. เพื่อให้เด็กสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับทักษะทางสังคมจากการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม<br>3. เพื่อให้เด็กทำแบบวัดทักษะทางสังคมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม |

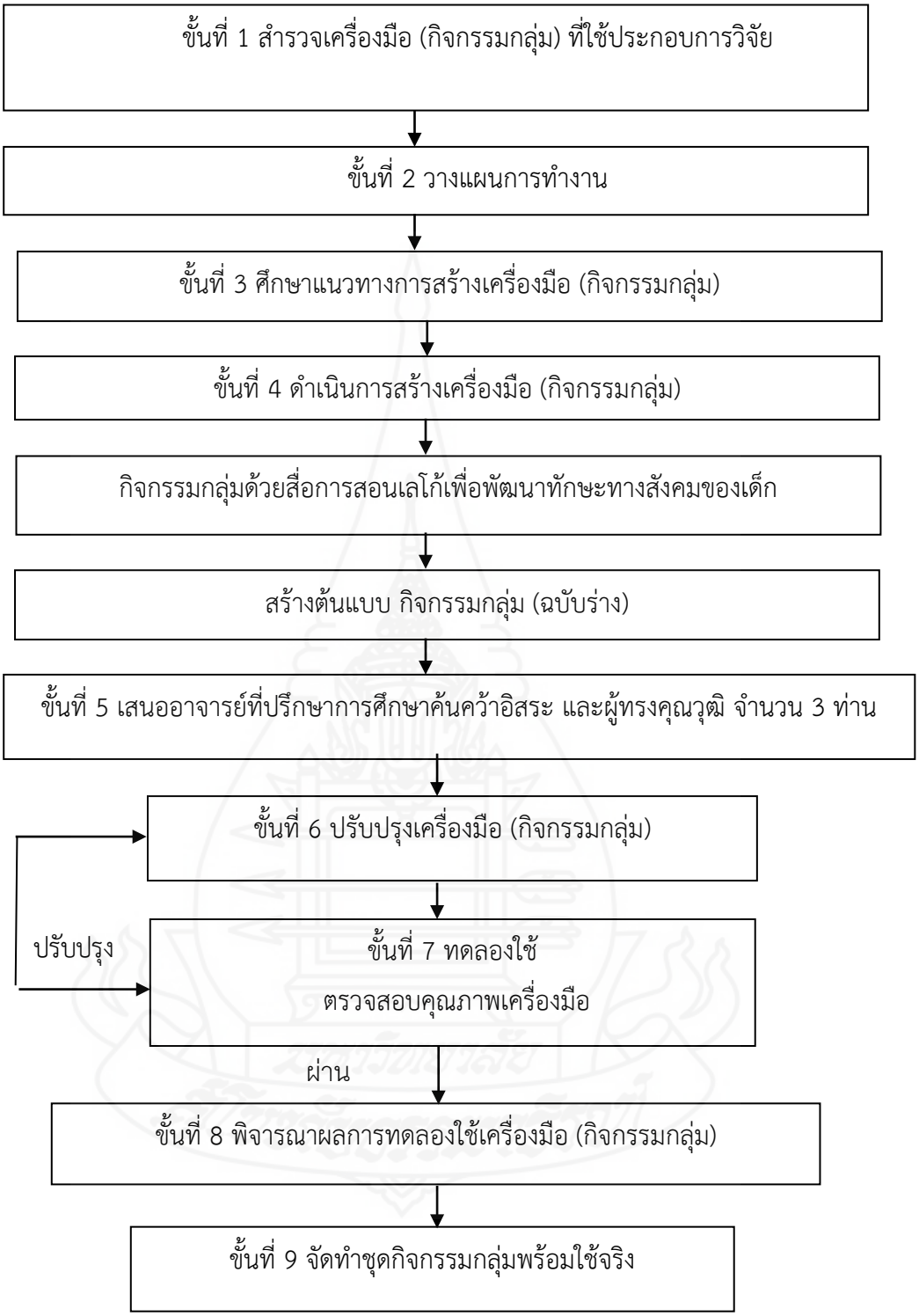
***4.1.2 เครื่องมือสำหรับวัดตัวแปร*** คือ แบบวัดทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยมีแนวคิดมาจากงานวิจัย การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และ

ทักษะทางสังคม โดยการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบโครงการสำหรับเด็กปฐมวัย ของ น้ำผึ้ง เลาหบุตร (2560) มีทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น ด้านที่ 2 ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ และด้านที่ 3 ทักษะการกล้าแสดงออก

**4.2 วิธีการพัฒนาเครื่องมือวิจัย**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

***4.2.1 กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม*** มีขั้นตอนการพัฒนาตามภาพที่ 3.1 ดังนี้




ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม

ในการพัฒนากิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจเครื่องมือ (กิจกรรมกลุ่ม) ที่ผู้วิจัยเริ่มต้นการพัฒนากิจกรรมกกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ที่ใช้ประกอบการวิจัยในงานวิจัยต่างๆ

ขั้นที่ 2 วางแผนการทำงาน ผู้วิจัยได้วางแผนและกำหนดขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมกลุ่ม ซึ่งมีขั้นตอนหลัก 6 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาแนวทางการสร้างกิจกรรมกลุ่ม 2) ดำเนินการพัฒนากิจกรรมกลุ่ม (ฉบับร่าง) 3) ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน (ภาคผนวก ก) 4) พิจารณาองค์ประกอบของกิจกรรมกลุ่ม ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการที่ผู้วิจัยกำหนด 5) ปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองใช้และตรวจสอบคุณภาพ 6) จัดทำชุดกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ฉบับสมบูรณ์พร้อมใช้จริง

ขั้นที่ 3 ศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมกลุ่ม จากตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กและได้ศึกษาตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ LEGO Education ซึ่งมีขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามเทคนิค 4C ของ LEGO Education มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Connect ขั้นการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่บทเรียน (ขั้นนำ) 2) Construct ขั้นการประกอบชิ้นงาน (ขั้นกิจกรรม) 3) Contemplate ขั้นอภิปราย และ 4) Continue ขั้นต่อยอดการเรียนรู้ (ขั้นสรุป) ประกอบกิจกรรมกลุ่ม 6 กิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาและการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการวิจัย

ขั้นที่ 4 ดำเนินการพัฒนากิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมขั้นที่ 5 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา รูปแบบของกิจกรรม หลังจากนั้นนำกิจกรรมกลุ่มที่ปรับปรุงแล้ว ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบความเหมาะสมของของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการที่ผู้วิจัยกำหนด โดยได้รับการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยแต่ละข้อต้องมีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-2.00 ขึ้นไป (ภาคผนวก จ) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

คะแนนพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม จำนวน 6 ครั้ง มี 3 ระดับคะแนนดังนี้

0 หมายถึง ควรปรับปรุง

1 หมายถึง พอใช้

2 หมายถึง ดี

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงกิจกรรมกลุ่มตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นที่ 7 ทดลองใช้ (Try Out) และตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมกลุ่ม โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีอายุ 9-10 ปี โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ นนทบุรี จำนวน 10 คน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มทดลอง โดยนำหนังสือจากมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ นนทบุรี

ขั้นที่ 8 พิจารณาผลการทดลองใช้กิจกรรมกลุ่ม ผู้วิจัยนำผลการทดลองใช้ มาวิเคราะห์ประเมิน และตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมกลุ่ม และปรับปรุงอีกครั้งให้มีคุณภาพ เพื่อใช้ในกลุ่มตัวอย่างจริง

ขั้นที่ 9 พัฒนาชุดกิจกรรมกลุ่มฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำใช้ในกระบวนการวิจัยในลำดับต่อไป

***4.2.2 แบบวัดทักษะทางสังคม*** มีขั้นตอนการสร้างตามภาพ 3.2 ดังนี้

ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการพัฒนาแบบวัดทักษะทางสังคม

ขั้นที่ 1 สำรวจเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือสำหรับวัดตัวแปร คือ แบบวัดทักษะทางสังคม 3 ด้านคือ 1)ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น 2) ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ 3) ทักษะการกล้าแสดงออก

ขั้นที่ 2 วางแผนการทำงาน ผู้วิจัยได้วางแผนและกำหนดขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ ซึ่งมีขั้นตอนหลัก 7 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือ 2) ดำเนินการสร้างเครื่องมือ (ฉบับร่าง) 3) ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ และผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน (ภาคผนวก ก) 4) พิจารณาและปรับปรุงเครื่องมือตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ 5) นำไปทดลองใช้ และ 6) ตรวจสอบคุณภาพโดยการหาค่าความเที่ยงโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค และ 7) จัดทำแบบวัดทักษะทางสังคมของเด็กพร้อมใช้จริง

ขั้นที่ 3 ศึกษาแนวทางการพัฒนาเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการสร้างเครื่องมือ ที่ใช้สำหรับการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้วัดตัวแปรตาม จากนั้นนำประเด็นที่สำคัญ ขอความเห็นเพิ่มเติมจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่ดีมีคุณภาพ สำหรับใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขั้นที่ 4 ดำเนินการพัฒนาเครื่องมือ ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบวัดทักษะทางสังคม ตามนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของตัวแปร เพื่อให้ครอบคลุมองค์ประกอบย่อยที่สำคัญอย่างครบถ้วน โดยให้นักเรียนตอบคำถามแบบเลือกตอบตามมาตรวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) เพื่อวัดทักษะทางสังคมของตนเอง แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ 0 = ไม่เคย 1 = เป็นบางครั้ง 2 = เป็นประจำ มีจำนวนทั้งหมด 28 ข้อ โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น มีจำนวน 8 ข้อ ด้านที่ 2 ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ มีจำนวน 10 ข้อ และด้านที่ 3 ทักษะการกล้าแสดงออก มีจำนวน 10 ข้อ โดยค่าคะแนนรวมของแบบวัดทักษะทางสังคมของเด็กมีการกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนน ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการแบ่งระดับคะแนนของ (ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2551, น. 85) ดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 คะแนนเฉลี่ยและเกณฑ์ระดับทักษะทางสังคมของเด็ก

| **แบบวัด** | **ค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมของเด็ก** | **การแปลผล** |
|---|---|---|
| **ทักษะทางสังคมของเด็ก** | 0.00-0.67 | ทักษะทางสังคมระดับต่ำ |
| | 0.68-1.35 | ทักษะทางสังคมระดับปานกลาง |
| | 1.36-2.00 | ทักษะทางสังคมระดับมาก |

ขั้นที่ 5 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระเพื่อพิจารณา ความเหมาะสมของแบบวัดทักษะทางสังคม หลังจากนั้นนำเครื่องมือที่พัฒนาขึ้น เสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน (ภาคผนวก ก) เพื่อพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา ให้ครอบคลุมของเนื้อหาที่ต้องการวัด ความเหมาะสมด้านภาษา และลักษณะข้อคำถามโดยซึงมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (ชวลิต ชูกำแพง, 2555, น. 187)

+1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าวัดได้ตรงตามทักษะทางสังคม

0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าวัดได้ตรงตามทักษะทางสังคม

-1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าวัดไม่ตรงตามทักษะทางสังคม

หลังจากนั้นผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับทักษะทางสังคม หรือค่า IOC โดยพิจารณาข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 - 1.00 พบว่า ข้อคำถามมีดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 มี จำนวน 1 ข้อ ผู้วิจัยจึงปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและปรับข้อคำถาม ได้คำถามทั้งหมด 27 ข้อ (ภาคผนวก ค ) โดยแบ่งเป็นด้านทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น มีจำนวน 8 ข้อ ด้านทักษะการสร้างสัมพันธภาพ มีจำนวน 9 ข้อ และด้านทักษะการกล้าแสดงออก มีจำนวน 10 ข้อ

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงเครื่องมือ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านไปดำเนินการปรับปรุงเครื่องมือ

ขั้นที่ 7 การทดลองใช้ (Try Out) และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ การทดลองใช้แบบวัดทักษะทางสังคมโดยทดลองใช้กับนักเรียนที่มีอายุ 9-10 ปี ใน โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรี จำนวน 30 คน

ขั้นที่ 8 พิจารณาผลการทดลองใช้เครื่องมือโดยหาค่าความเที่ยง ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงแบบวัดทักษะทางสังคมด้วยสัมประสิทธิ์ของครอนบาคแอลฟ่า (Cronbach's Alpha) พบว่า มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.85 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.60 (ภาคผนวก ค) ซึ่งมีข้อที่ได้ค่าอำนาจจำแนกน้อยกว่า 0.2 จำนวน 2 ข้อ ทำให้ต้องตัดข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกน้อยกว่า 0.2 จึงทำให้มีแบบวัดทักษะทางสังคม 25 ข้อ โดยแบ่งเป็นด้านทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น มีจำนวน 8 ข้อ ด้านทักษะการสร้างสัมพันธภาพ มีจำนวน 9 ข้อ และด้านทักษะการกล้าแสดงออก มีจำนวน 8 ข้อ

ขั้นที่ 9 จัดทำแบบวัดฉบับสมบูรณ์เพื่อนำใช้ในกระบวนการวิจัยในลำดับต่อไป

**4.3 ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้สำหรับการทดลอง**

***4.3.1 ลักษณะของกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมเป็นชุดกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กเป็นกิจกรรมกลุ่มที่ผู้วิจัยเลือกใช้พัฒนาทักษะทางสังคมในกลุ่มทดลอง*** โดยจัดกิจกรรมทั้งหมด 4 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง กิจกรรมปฐมนิเทศและปัจฉิมนิเทศ กิจกรรมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 6 ครั้ง โดยในแต่ละครั้งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองทั้ง 3 องค์ประกอบของตัวแปร โดยมีตัวอย่างกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมดังแสดงในภาคผนวก ฉ

***4.3.2 แบบวัดทักษะทางสังคม*** มีลักษณะเป็นแบบวัดซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยพัฒนาจากงานวิจัย การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทักษะทางสังคม โดยการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบโครงการสำหรับเด็กปฐมวัย ของ น้ำผึ้ง เลาหบุตร (2560) แบ่งออกเป็น 2 ชุดการทดสอบ ได้แก่ ชุดก่อนการทดสอบ (Pre-Test) และชุดหลังการทดสอบ (Post-Test) ประกอบด้วยคำถามจำนวน 25 ข้อโดยแบ่งเป็นข้อคำถามเชิงบวก จำนวน 21 ข้อ และข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 4 ข้อ ลักษณะคำถามจะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งมีรายละเอียดของหลักเกณฑ์ดังนี้

**ข้อคำถามเชิงบวก**

เป็นประจำ ให้ 2 คะแนน

เป็นบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

ไม่เคย ให้ 0 คะแนน

**ข้อคำถามเชิงลบ**

เป็นประจำ ให้ 0 คะแนน

เป็นบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

ไม่เคย ให้ 2 คะแนน

เกณฑ์การแปลผลคะแนน (ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2551, น. 85)

เกณฑ์การแปลผลคะแนนคือ คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุด/ช่วงคะแนน

2-0/3 = 0.67

## 5. การเก็บรวมรวมข้อมูล

5.1 ผู้วิจัยขอหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง จากสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ นนทบุรี เพื่อขอเก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

5.2 ผู้วิจัยนำแบบวัดทักษะทางสังคมของเด็กให้กลุ่มทดลองทำ จำนวน 10 คน เพื่อเก็บคะแนนก่อนการทดลอง (Pre-test)

5.3 ผู้วิจัยนำกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 กิจกรรม กิจกรรมละ 1 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง

5.4 ภายหลังเสร็จสิ้นการทดลองใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองทำแบบวัดทักษะทางสังคมวิจัยเพื่อเก็บคะแนนภายหลังการทดลอง (post-test) และหลังเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว 2 สัปดาห์ให้กลุ่มทดลองทำแบบวัดทักษะทางสังคมอีกครั้งเพื่อเก็บคะแนนระยะติดตามผล

5.5 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ โดยการนำไปคำนวณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป มีรายละเอียดดังนี้

**6.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ**

6.1.1 การหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัด และกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence = IOC)

6.1.2 การวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบวัด ด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

**6.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน**

6.2.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

6.2.2 สถิติเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนกลุ่มทดลองระยะก่อนและระยะหลังการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม โดยใช้ Wilcoxon signed Rank test เพื่อทดสอบสมมติฐาน

6.2.3 สถิติเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนกลุ่มทดลองระยะหลังการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและระยะติดตามผล โดยใช้ Wilcoxon signed Rank test เพื่อทดสอบสมมติฐาน

# บทที่ 4
# ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีอายุ 9-10 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี มีผลการดำเนินวิจัยดังต่อไปนี้

## 1. การเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1.1 ผลของระดับทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล 2 สัปดาห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.1

1.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลอง ในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.2

1.3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลอง ในระยะหลังการทดลอง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก และระยะติดตามผล 2 สัปดาห์ รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.3

## 2. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

| | | |
|---|---|---|
| n | หมายถึง | จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง |
| M | หมายถึง | ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง |
| SD | หมายถึง | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |
| Z | หมายถึง | ค่าสถิติทดสอบสมมติฐานจากการคำนวณ |
| Sig. | หมายถึง | ระดับนัยสำคัญของการทดสอบสมมติฐาน |

## 3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

**3.1 ผลของระดับทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล 2 สัปดาห์** รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ระดับทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล

| ระยะเวลาการทดลอง | n | M | SD | การแปลผล |
|---|---|---|---|---|
| **ก่อนการทดลอง** | 10 | 1.03 | 0.18 | ระดับปานกลาง |
| **หลังการทดลอง** | 10 | 1.80 | 0.09 | ระดับมาก |
| **ติดตามผล** | 10 | 1.72 | 0.06 | ระดับมาก |

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ระยะก่อนการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.18 ระยะหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.09 และระยะติดตามผล 2 สัปดาห์ นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.06

**3.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลอง ในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลอง** โดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะก่อนการทดลองและระยะหลังการทดลอง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

| ระยะเวลาการทดลอง | n | M | SD | Z | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| **ก่อนการทดลอง** | 10 | 1.03 | 0.18 | -2.81* | .01 |
| **หลังการทดลอง** | 10 | 1.80 | 0.09 | | |

*ค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะก่อนและระยะหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าภายหลังการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมเท่ากับ 1.80 (SD = 0.09) ซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลองที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมเท่ากับ 1.03 (SD = 0.18) และสอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้

**3.3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลอง ในระยะหลังการทดลองโดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก และระยะติดตามผล 2 สัปดาห์** รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองในระยะหลังการทดลองโดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก และระยะติดตาม

| ระยะเวลาการทดลอง | n | M | SD | Z | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| **หลังการทดลอง** | 10 | 1.80 | 0.09 | -1.80 | .07 |
| **ติดตามผล** | 10 | 1.72 | 0.06 | | |

*ค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลอง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าระยะหลังการทดลอง (M = 1.80, SD = 0.09) และระยะติดตามผล 2 สัปดาห์ (M = 1.72, SD = 0.06) มีค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมอยู่ในระดับเดียวกัน และสอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้

# บทที่ 5
# สรุปการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีอายุ 9-10 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี สรุปการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

## 1. สรุปการศึกษา

### 1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กโดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ในระยะก่อนทดลอง และระยะหลังการทดลอง

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กโดยใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ในระยะหลังการทดลอง และระยะติดตามผล

### 1.2 สมมติฐานการวิจัย

1.2.1 ระยะหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้

1.2.2 ระยะติดตามผล กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกับระยะหลังการทดลอง

### 1.3 วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลองที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง (One - Group Protest – Posttest Design) มีรายละเอียดดังนี้

***1.3.1 ประชากรในการศึกษาครั้งนี้*** คือ เด็กที่มีอายุ 9-10 ปี ในจังหวัดนนทบุรี กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กที่มีอายุ 9-10 ปี ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 10 คน

***1.3.2 เครื่องมือวิจัย*** ประกอบด้วย 1) กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ มีกิจกรรมกลุ่มทั้งหมด 6 กิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที แต่ละกิจกรรมมีขั้นดำเนินการ 3 ขั้น คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการและขั้นสรุป 2) แบบวัดทักษะทางสังคม มีจำนวน 25 ข้อ

***1.3.3 สถิติที่ใช้ในการวิจัย*** คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบแบบ nonparametric test ชนิด Wilcoxon Signed Rank Test โดยสรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลที่ได้พบมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**1.4 สรุปผลการวิจัย**

ผลการวิจัยพบว่า

1.4.1 ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมสูงกว่าระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้

1.4.2 ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกับระยะติดตามผล ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้

## 2. อภิปรายผล

จากสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามผลการวิจัยตามลำดับต่อไปนี้

**2.1 ผลการวิจัยตามสมมุติฐานที่ 1 พบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้**

ผลการวิจัยเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการวิจัยของมิเรียม ซุ้นสุวรรณ์ (2554) ที่ศึกษาเรื่องผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย จังหวัดนนทบุรี ผลการวิจัยพบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวนักเรียนมีทักษะชีวิตด้านสังคมทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ทักษะการติดต่อสื่อสารและสร้างสัมพันธภาพ ทักษะการปฏิเสธและเจรจาต่อรอง ทักษะการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ทักษะการให้ความร่วมมือ และทักษะการเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่น สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวและสอดคล้องกับงานวิจัยของ อังศุธร อังคะนิต (2557) ที่ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านที่ผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กในชุมชน ที่มีอายุระหว่าง 9-12 ปี ในชุมชนบ้านหนองแต้ จังหวัดบุรีรัมย์ ผลการวิจัยพบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรม เด็กมีทักษะทางสังคมทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม ทักษะการแก้ปัญหาในกลุ่ม ทักษะความรับผิดชอบ ทักษะการช่วยเหลือผู้อื่น ทักษะการวางแผน และทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตาม สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการศึกษานอกระบบแบบมีส่วนร่วม และสอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศของ ซ่าร่าและจอย (Sarah Elizabeth Joy Boyne, 2014) ที่ใช้สื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการสื่อสารของเด็กที่มีปัญหาในการสื่อสาร โดยกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-10 ปี จำนวน 6 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่เข้าร่วมการบำบัดหลังการทดลองมีการพัฒนาการด้านการสื่อสารสูงกว่าก่อนการทดลอง

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก พบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจาก การเรียนรู้ด้วยระบบของ Lego Education มีหลักการให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่นที่จุดประกายความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก การทำงานร่วมกันระหว่างบุคคล การคิดอย่างมีวิจารณญาณ สร้างประสบการณ์เพื่อแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองและช่วยเหลือผู้อื่น สร้างทักษะทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การทำงานร่วมกันทั้งในแง่การแบ่งบทบาทหน้าที่และการสื่อสาร การสร้างสัมพันธภาพ การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ การทำความเข้าใจมุมมองผู้อื่นผ่านการแบ่งปันความคิดทางการพูดคุย และความเอาใจใส่ผู้อื่น (The LEGO Foundation, 2017) ดังนั้นเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจึงทำให้สามารถช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กเยาวชนได้อย่างเหมาะสม

ทั้งนี้การจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ประกอบด้วย 4 ขั้น โดยขั้นแรก คือ ขั้นนำเป็นการเชื่อมโยงเด็กเข้าสู่กิจกรรมกลุ่ม โดยให้โจทย์และข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวกับกิจกรรมกลุ่ม เพื่อกระตุ้นความคิดเด็ก เช่น ที่มาของโจทย์ กฎ-กติกา ความเข้าใจในการทำงานร่วมกัน การแบ่งกันใช้อุปกรณ์ เป็นต้น และการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้าสู่กิจกรรมเพื่อจุดประกายความคิดเด็กให้เกิดความสงสัยและมีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมเพื่อค้นหาคำตอบซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Lego Education Academy (2017) ที่กล่าวว่าแรงจูงใจเป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นการเรียนรู้ให้เด็กสนใจทำกิจกรรมและเกิดความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรม หรือการประกอบชิ้นงาน ถือเป็นหัวใจสำคัญของระบบการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนเลโก้ที่ให้ความสำคัญการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist approach) ของ Piaget และ Papert (Papert, S., 1980) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้เกิดจากผู้เรียนได้สร้างสรรค์เนื้อหานั้นๆ ขึ้นมาใหม่ด้วยตนเอง ดังนั้น การลงมือปฏิบัติจริง ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเป็นการฝึกฝนให้เด็กกำหนดบทบาทหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่ม ฝึกการวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน และการกล้าแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์และประกอบชิ้นงาน

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปราย การเปิดโอกาสให้เด็กแบ่งปันความคิดผ่านการสื่อสารและอธิบายให้ผู้อื่นฟังเพื่อเป็นการพัฒนาการกล้าแสดงออก ด้านการสื่อสาร เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากผู้อื่นโดยรับฟังประสบการณ์ของผู้อื่น การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ (2542) ที่ได้กล่าวถึงการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยโดยใช้กระบวนการกิจกรรมกลุ่ม ว่าการอภิปรายนั้นช่วยให้เด็กได้เกิดกระบวนการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้บทบาทหน้าที่ การปรับตัว การแก้ปัญหาและการตัดสินใจร่วมกับผู้อื่น

ขั้นสุดท้ายคือ ขั้นที่ 4 ขั้นการต่อยอดการเรียนรู้หรือขั้นสรุป เป็นการนำประสบการณ์ของการทำกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยร่วมสรุปเนื้อหาสาระสำคัญที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ

กิจกรรม ฝึกการกล้าแสดงออกทางความคิด การฝึกสื่อสารผ่านการสนทนาระหว่างร่วมกิจกรรมและต่อยอดกระบวนการเรียนรู้จากความเข้าใจและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Lego Education Academy (2017) ที่กล่าวว่าขั้นการต่อยอดการเรียนรู้หรือขั้นสรุป คือการต่อยอดการเรียนรู้ในเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับกิจกรรมนั้นๆ ทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในกระบวนการเรียนรู้ที่น่าจดจำในระยะยาว ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะและความสามารถในการสร้างสรรค์และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้นสรุปได้ว่า กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ทั้ง 4 ขั้น ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กในระยะก่อนและระยะหลังการทดลอง โดยเมื่อเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมของเด็กในระยะหลังการทดลอง เด็กมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นกว่าระยะก่อนการทดลองแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เป็นระบบการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

**2.2 ผลการวิจัยตามสมมุติฐานที่ 2 พบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกับระยะติดตามผล**

ผลการวิจัยเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการวิจัยของ เนตรชนก รักกาญจนันท์ (2558) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็ก จัดประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งหมด 24 ครั้ง ซึ่งมีการใช้ 4 ขั้นตอนเหมือนกิจกรรมกลุ่ม นั่นคือ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (ครูเล่าวรรณกรรม) ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (เด็กเล่านิทานต่อเติมเรื่อง) ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปราย (เด็กออกมาแสดงบทบาทสมมติจากนิทาน) และขั้นที่ 4 ขั้นสรุปและประเมินผล หลังจากจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมในระยะติดตามผล 3 สัปดาห์ พบว่า เด็กมีความคงทนของทักษะทางสังคมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มารยาทในการเข้าสังคม และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ โดยมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะทางสังคมหลังการจัดประสบการณ์การณ์เรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานไม่แตกต่างกับระยะติดตามผล และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริรัตน์ เวียงพระปรก (2546) ผลของการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมและกิจกรรมกระจ่างค่านิยมที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการมีปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดาราสมุทร อำเภอศรีราชา โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 6 คน ผลที่ได้พบว่า ภายหลังการทดลอง กลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกทักษะทางสังคมและกิจกรรมการกระจ่างค่านิยม มีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม และมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ในระยะติดตามผล แสดงว่าโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมและกิจกรรมกระจ่างทำให้เด็กมีความคงทนของทักษะทางสังคม

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก พบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกับระยะติดตามผล ทั้งนี้จากการจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ที่เน้นให้

เด็กลงมือปฏิบัติจริงขณะเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 4 ขั้น และเน้นเปิดโอกาสให้เด็กฝึกฝนการทำงานร่วมกับผู้อื่น การแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น การสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น และการกล้าแสดงออก ส่งผลให้เด็กมีความคงทนของตัวแปรทักษะทางสังคม โดยเกิดกระบวนการเรียนรู้จนสามารถจดจำ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เพ็ญศรี เทียมแก้ว (2552) ที่ได้กล่าวว่า พัฒนาการทางสังคมของเด็กเกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัว การจัดสภาพแวดล้อมที่ดีไม่ว่าจะเป็นวัตถุ อุปกรณ์ สิ่งของ หรือคน จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีบุคลิกภาพที่ดีและสามารถปรับตัวเข้ากับสังคม จะส่งผลให้เด็กมีความคงทนในการพัฒนาทักษะทางสังคม และสอดคล้องกับแนวคิดของ นิตยา บุญเมือง (2550) ที่กล่าวว่า พัฒนาการทางสังคมของเด็กเกิดจาการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะทำให้มีการจดจำและแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรม จนสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ และสอดคล้องกับแนวคิดของสื่อการสอนเลโก้ LEGO Education (2014) ที่กล่าว การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรงผ่านการร่วมกิจกรรมด้วยการฝึกฝนลงมือปฏิบัติจริง เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถจดจำการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางมือ ซึ่งส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้และความทรงจำในระยะยาว เช่นการลองผิดลองถูก การค้นหาความหมาย การสำรวจและหาคำตอบ เป็นต้น

ดังนั้นสรุปได้ว่า กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้สามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กได้นั่นคือ ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น ทักษะการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น และทักษะการกล้าแสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่นด้วยสื่อการสอน เลโก้ทำให้เด็กมีประสบการณ์ที่สนุกสนานและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมได้อย่างยั่งยืน

## 3. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีอายุ 9-10 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดนนทบุรี ครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะตามลำดับดังนี้

### 3.1 ข้อเสนอแนะการนำผลวิจัยไปใช้

***3.1.1 การใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้สามารถพัฒนาทักษะทางสังคมได้อย่างเหมาะสม*** ซึ่งถือเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่ทำให้เด็กสนุกสนานและสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี คุณครูหรืออาจารย์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในคาบเรียนแนะแนวหรือวิชาที่เกี่ยวกับการฝึกทักษะทางสังคม ในการใช้ชีวิตและการฝึกความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเองและถ่ายทอดเรื่องราวที่สร้างขึ้นมา เพื่อเป็นการให้โอกาสเด็กได้กล้าแสดงความคิดเห็นและเกิดการเรียนรู้พัฒนาทักษะทางสังคม

***3.1.2 การใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสามารถนำไปประยุกต์ใช้พัฒนาทักษะทางสังคม*** ในช่วงเด็กวัยอื่นๆ หรือวัยผู้ใหญ่ โดยคุณครู อาจารย์ และองค์กรการทำงานสามารถนำกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ไปพัฒนากลุ่มเป้าหมายได้ โดยเน้นให้กลุ่มเป้าหมายพัฒนาการทำงานร่วมกันและกล้าแสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ อาจเปลี่ยนโจทย์ของกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ให้สอดคล้องกับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการพัฒนาทักษะทางสังคมที่ต้องการได้

**3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป**

3.2.1 การทำกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ควรมีการจัดกิจกรรมกลุ่มมากกว่า 6 ครั้ง เพื่อจะได้มีโจทย์การทำกิจกรรมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น และช่วยฝึกพัฒนาการทักษะทางสังคมได้มากยิ่งขึ้น

3.2.2 การทำกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ควรมีเวลาในการทำกิจกรรมที่มากกว่าครั้งละ 1 ชั่วโมง เนื่องจากมี 4 ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม หากเวลาน้อยเกินไปอาจทำให้การดำเนินกิจกรรมกลุ่มไม่ครอบคลุมและไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้

3.2.3 การทำกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ควรมีการศึกษาผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ เช่น ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นต้น

## 4. ข้อจำกัดในการวิจัย

จำนวนอุปกรณ์เลโก้ที่ใช้ในงานวิจัยมีราคาค่อนข้างแพงและมีจำนวนน้อย ทำให้มีข้อจำกัดในการกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่จะนำมาใช้ในการวิจัย ซึ่งมีเด็กจำนวนมากที่สนใจและมีความต้องการที่จะเข้าร่วมทำกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้

# บรรณานุกรม

# บรรณานุกรม


กมลรัตน์ ศรีวิเศษ. (2553). *การพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนออทิสติกในโรงเรียนเรียนร่วมระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคม* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านการควบคุมตนเองได้และความรับผิดชอบ.* กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

_____. (2542). *การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทย.* กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

กรมวิชาการ. (2545). *วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และค่านิยมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ความดี และความสุขของผู้เรียน* (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พัฒนาตนและพัฒนาสังคม*. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

_____. (2544). *กระทรวงศึกษาธิการ 109 ปี*. พิมพ์เป็นที่ระลึกงานวันคล้ายวันสถาปนากระทรวงศึกษาธิการ ครบรอบ 109 ปี วันที่ 1 เมษายน พุทธศักราช 2544.

_____. (2558). *แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกสรแห่งประเทศไทย.

กฤษฎาภรณ์ ทิพใส. (2556). การพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนระดับปฐมวัย โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15กรป. กลางอุปถัมภ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 4 จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 19(2),1-12.

กัลยาณี อินต๊ะสิน. (2550). *การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยจากการจัด กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม.* (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

กาญจนา ไชยพันธุ์. (2549). *กระบวนการกลุ่ม.* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). *ภาพอนาคตและคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์*สำนักพัฒนาการเรียนรู้และมาตรฐานการศึกษา. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

โกวิท โพธิสาร. (2548). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะทางสังคม โดยใช้กระบวนการลูกเสือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

คมเพชร ฉัตรศุภกุล. (2546). *กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน.* กรุงเทพฯ: แสงรุ้งการพิมพ์.

จิรุตถ์ ภู่เจริญ. (2551). *ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมกลุ่มทีส่งผลต่ออัตมโนทัศน์ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในมหาวิทยาลัยราชภัฏ*. (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ดาวประกาย แก้วนพรัตน์. (2549). *การใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

ทรายแก้ว ก่องแก้ว, อุรปรีย์ เกิดในมงคล และนวลฉวี ประเสริฐสุข. (2560). ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาการปฏิบัติตนต่อเพื่อนต่างเพศอย่างเหมาะสมของนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนหา (สมัครพลผดุง). *Veridian E-Journal, Silpakorn University, 10(2),* 2618-2633.

ทิพยวรรณ กิตติพร. (2535). *การให้คำปรึกษากลุ่ม.* พิษณุโลก: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ทิศนา แขมมณี และคณะ (2542). *กลุ่มสัมพันธ์: ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ.* กรุงเทพฯ: บูรพาศิลป์.

ทิศนา แขมมณี. (2545). *กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน.* กรุงเทพฯ: นิชินแอด-เวอร์ไทซิ่งกรุ๊ฟ.

น้ำผึ้ง เลาหบุตร. (2560). *การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และทักษะทางสังคมโดยการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบโครงการสำหรับเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร-มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

นิตยา บุญเมือง. (2550). *ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงการที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏ-เพชรบุรี, เพชรบุรี.

นิรันดร์ จุลทรัพย์. (2542). *กลุ่มสัมพันธ์กับการฝึกอบรม.* สงขลา: ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคใต้.

เนตรชนก รักกาญจนันท์. (2558). *การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

บุหงา วชิระศักดิม์งคล. (2535). *กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). พิษณุโลก: ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ประนอม เดชชัย. (2531). *แนวการเรียนการสอนและแนวทางปฏิบัติสังคมศึกษา.* เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปัทมาวดี บุณย์สวัสดิ์. (2536*). ผลของการเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). *พฤติกรรมกลุ่ม.* กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.

พระจีรศักดิ์ บุญฤทธิ์. (2554). *ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยหลักอิทธิบาท 4 ที่มีต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.* (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

พัชรี จิ๋วพัฒนกุล. (2549). *การพัฒนาแบบฝึกเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก.* (ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

เพ็ญศรี เทียมแก้ว. (2552). *ผลของการจัดประสบการณ์แบบเรียนรู้ร่วมกันที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยทักษิณ, สงขลา.

ภณิตา เจริญสุข. (2549). *การใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนามนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาเผ่าม้ง.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

วรรณภรณ์ มะลิรัจน์. (2554). *ผลของการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบกลุ่มที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็ก.* (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

วัชรี ทรัพย์มี. (2533). *ทฤษฎีและกระบวนการให้คำปรึกษา.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัลภา สบายยิ่ง. (2560). พัฒนาการของเด็กวัยเรียน. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาพัฒนาการวัยเด็ก*. (หน่วยที่ 6). นนทบุรี: สาขาวิชามนุษยนิเวศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ศิริชัย พงษ์วิชัย. (2551). *การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริพร เลิศพันธ์. (2548). *ผลการพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

ศิริรัตน์ เวียงพระปรก. (2546). *ผลของการใช้โปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมและกิจกรรมกระจ่างค่านิยมที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการมีปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดาราสมุทร อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

ศุภร บุตรสุวรรณ (2550). *ผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2554). *การสอนแบบโครงการสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2555). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ. 2555 – 2559*. สืบค้นจาก http://www.nesdb.go.th/download/article/article_20160323112431.pdf.

สุรศักดิ์ สุมารัตน์. (2540*). ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรียนในโรงเรียนเอกชนในเขต อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

อโนชา ถิรธำรง. (2550). *การใช้รูปแบบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย.* (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

อังศุธร อังคะนิ้ว. (2557). ผลของการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านที่ผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กในชุมชน. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 9*(1), 27-40.

อัญชลี ไสยวรรณ. (2552). *เอกสารประกอบการบรรยายเรื่องการศึกษาปฐมวัยในอนาคต.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

*A system for Learning*. (2010). LEGO Education. n.d.

Bornstein, M.H., Hahn, C.-S. & Suwalsky, J.T.D. (2013). Physically developed andexploratory young infants contribute to their own long-term academic *achievement. PsychologicalScience, 24(10)*, 1906-17. Retrieved from https://doi.org/10.1177/0956797613479974.

Boyne, Sarah E. J. (2014). *An evaluation of the 'Lego® Therapy' intervention used to support children with social communication difficulties in their mainstream classroom* (Doctor's Thesis). University of Nottingham.

Button, Leslie. (1971). *Discovery and experience :a new approach to, group work, and teaching.* (Doctor's Thesis). Oxford University Press, United Kingdom.

Camilla Thi Cam Ha Nguyen. (2009). *Sociality in Autism: Building Social Bridges in Autism Spectrum Conditions through LEGO®-based therapy* (Doctor's Thesis). University of Hertfordshire, United Kingdom.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. Basic Books.

Elinor Brett. (2013). *Lego Therapy: Developing social competence in children with Asperger syndrome through collaborative Lego play* (Doctor's Thesis). University of Exeter.

Erikson. (2010). *Psychosocial Theory of Personality*. Retrieved from http://www.novabizz.com /NovaAce/Personality/Theory Erikson-2.htm.

Freud. (2010). *Theory of unconscious motivation*. Retrieved from http://www.chamlongclinic-psych.com/document/motif/index.html.

Goleman, Daniel. (1998). *Working with emotional intelligence*. Bantam Books: New York.

Hargic, O. And P.J. McCartan. (1986). *Social Skills Training and Psychiatric Nursing*. Croon Helm: London.

Jarolimek, J. (1977). *Social studies in elementary education*. New York: Macmilian.

Jennifer Zosh (Pennsylvania State University), Emily Hopkins and Kathy Hirsh-Pasek (Temple University), Claire Liu and Lynneth Solis (Harvard University), Dave Neale and David Whitebread (University of Cambridge), and Hanne Jensen.(2017). *The Lego Foundation* (Version1.2). The LEGO Group.

Julie Krainick. (2017). *Teaching Social Skills to Children with Autism Spectrum Disorders using LEGO Club-Based Therapy* (Doctor's Thesis). Brandman University, California.

Khattab, Nancy, Jones, Cathy P. (2007). Growing Up Girl: Preparing for Change through Group Work. *ERIC, 32(1)*, 41-50.

Ohlsen, Merle M. (1970). *Group counseling*. New York: Holt, Rinehart.

Ottaway A.K.G. (1966). *"Learning Through Group Experiences".* London Routhledge and Kengan Paul.

Papert, S. (1980). *Mindstorms. Children, Computers and Powerful Ideas*. New York: Basic books.

Patterson, C.H. (2000). *The Counseling*. CA: Brooks / Cole: Wadworth.

Piaget, J. & Inhelder, B. (1967). *The Child's Conception of Space*. See especially "Systems of Reference and Horizontal-Vertical Coordinates." New York: W. W. Norton.

Prof. Edith Ackermann., Prof. David Gauntlett. & Cecilia Weckstrom. (2009). *Defining systematic creativity.* The LEGO Group.

Riggio, Ronald E. (1986). Assessment of Basic Social Skills. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(3), 649-660.

Rogers, Carl R. (1970). *Encounter Group.* New York: Harper and Row.

Shaw, Marvin E. (1981). *"Group dynamic : The Psychology of Small Group Behavior".* 3rd ed. New York: McGraw – Hill.

*Trainer Guide LEGO Education Academy Professional Learning Programs. (2017).* The LEGO Group.

Traxler, A. E. & R. D. North. (1966). *Techniques of Guidance.* New York: Harper and Row.

Tylén, K., & McGraw, J. J., (2014). *Materializing Mind: The Role of Objects in Cognition and Culture Perspectives on Social Ontology and Social Cognition*, New York: Springer.

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

Westwood, Peter. (1997). *Commonsense Methoda for Children with Special Needs*. 3rd ed., London: Routledge.

Westwood, Peter. (1997). *Commonsense Methoda for Children with Special Needs.* London: Routledge.

*Why LEGO Education®approach to teachingand learning works.* (2014). LEGO Education.

# ภาคผนวก

**ภาคผนวก ก**

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

# รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทิดศักดิ์ อินทโชติ

| | |
|---|---|
| วุฒิการศึกษา | ปริญญาเอก คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมไฟฟ้า |
| สถานที่ทำงาน | บริษัท แกมมาโก้ (ประเทศไทย) จำกัด |
| ตำแหน่ง | ผู้จัดการฝ่ายวิชาการและอบรม |
| ประสบการณ์ | Certification Training Course at the LEGO Education Academy, Denmark. |

2. ชื่อ ดร.ยศวิญญ์ ฟักพันธ์

| | |
|---|---|
| วุฒิการศึกษา | Doctor of philosophy (knowledge management) from University of Toronto |
| สถานที่ทำงาน | Nanyang technological institute, Singapore |
| ตำแหน่ง | Lecturer |
| ประสบการณ์ | Lego education master trainer for 7 years |

3. ชื่อ อาจารย์นางสาวเสาวนีย์ สุขสำราญ

| | |
|---|---|
| วุฒิการศึกษา | ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา |
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนเทศบาล 4 (อุดมวิทย์สมใจ) |
| ตำแหน่ง | หัวหน้างานแนะแนวและระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน |
| ประสบการณ์ | หัวหน้างานแนะแนวโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ |

# ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแบบวัดทักษะทางสังคม

# แบบวัดทักษะทางสังคม

**คำชี้แจง** อ่านคำถามทุกข้อให้เข้าใจและตอบคำถามทุกข้อลงในแบบวัดฉบับนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกหรือการกระทำที่แท้จริงของตัวเองมากที่สุดเพียงเครื่องหมายเดียว โดยมีเกณฑ์ประกอบการพิจารณาดังนี้

เป็นประจำ หมายถึง ปฏิบัติเป็นประจำ สม่ำเสมอ
เป็นบางครั้ง หมายถึง ปฏิบัติเป็นครั้งคราว ไม่สม่ำเสมอ
ไม่เคย หมายถึง ไม่ได้ปฏิบัติเลย

| ข้อ | คำถาม | เป็นประจำ | เป็นบางครั้ง | ไม่เคย |
|---|---|---|---|---|
| **ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น** | | | | |
| 1 | นักเรียนสามารถอธิบายสาเหตุของปัญหา ได้ด้วยตนเอง | | | |
| 2 | นักเรียนสามารถนำเสนอผลการสืบค้นหรือสำรวจด้วยวิธีการของตัวเอง | | | |
| 3 | นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการแก้ไขปัญหาให้แก่ผู้อื่นได้ | | | |
| **ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ** | | | | |
| 1 | นักเรียนพูดให้กำลังใจ สนับสนุนเพื่อนในการทำกิจกรรม | | | |
| 2 | นักเรียนยอมรับข้อตกลงในการทำกิจกรรมกลุ่มด้วยความเต็มใจ | | | |
| 3 | นักเรียนบอกความต้องการและแสดงความคิดในการทำกิจกรรมกลุ่ม | | | |
| 4 | นักเรียนมักหลีกเลี่ยงงานหนักและขอเพื่อนทำงานที่เบากว่า | | | |
| 5 | นักเรียนมักแยกตัวออกมาทำงานคนเดียวเพื่อความสำเร็จของงาน | | | |
| **ทักษะการกล้าแสดงออก** | | | | |
| 1 | นักเรียนกล้าตัดสินใจและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง | | | |
| 2 | นักเรียนแสดงออกทางวาจาและท่าทางด้วยความมั่นใจอย่างเหมาะสม | | | |
| 3 | นักเรียนแสดงความรู้สึกของตนให้ผู้อื่นรับรู้ด้วยความมั่นใจอย่างเหมาะสม | | | |

**หมายเหตุ** หากท่านใดสนใจแบบวัดทักษะทางสังคม สามารถสอบถามรายละเอียดได้ตามอีเมลล์ของผู้วิจัย

# ภาคผนวก ค

ผลตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะทางสังคม

**ตารางแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดทักษะทางสังคม**

| ข้อที่ | ผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | ค่า IOC | ผลที่ได้ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0.67 | ✓ |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 10 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0.67 | ✓ |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 13 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0.67 | ✓ |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 21 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0.67 | ✓ |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 23 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0.67 | ✓ |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | ✓ |

**ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงทั้งฉบับและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดทักษะทางสังคม**

**ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงและค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดเป็นรายข้อ (n = 25)**

| ข้อคำถาม | ค่าอำนาจจำแนก | ข้อคำถาม | ค่าอำนาจจำแนก |
|---|---|---|---|
| ข้อที่ 1. | .44 | ข้อที่ 14. | .41 |
| ข้อที่ 2. | .40 | ข้อที่ 15. | .43 |
| ข้อที่ 3. | .20 | ข้อที่ 16. | .34 |
| ข้อที่ 4. | .40 | ข้อที่ 17. | .53 |
| ข้อที่ 5. | .20 | ข้อที่ 18. | .31 |
| ข้อที่ 6. | .35 | ข้อที่ 19. | .54 |
| ข้อที่ 7. | .45 | ข้อที่ 20. | .51 |
| ข้อที่ 8. | .37 | ข้อที่ 21. | .24 |
| ข้อที่ 9. | .28 | ข้อที่ 22. | .35 |
| ข้อที่ 10. | .54 | ข้อที่ 23. | .35 |
| ข้อที่ 11. | .60 | ข้อที่ 24. | .55 |
| ข้อที่ 12. | .50 | ข้อที่ 25. | .40 |
| ข้อที่ 13. | .27 | | |

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงแบบวัดทักษะทางสังคมของเด็กด้วยสัมประสิทธิ์ของ ครอนบาคแอลฟ่า (Cronbach’s Alpha) พบว่า มีค่าความเที่ยงเท่ากับ .85 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .20 - .60

# ภาคผนวก ง

ตัวอย่างกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

**โครงสร้างกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก**

| ตัวแปรตาม | กิจกรรมกลุ่ม |
|---|---|
| **ทักษะทางสังคม** หมายถึง ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น เช่น การพูดคุย การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง การกล้าแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้ พร้อมทั้งช่วยเหลือผู้อื่นและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น, ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ และทักษะการกล้าแสดงออก<br>**1. ทักษะการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือผู้อื่น** หมายถึง ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม เช่น การสำรวจและการแก้ไขปัญหาผ่านสถานการณ์การเล่นได้ด้วยตนเอง และสามารถช่วยเหลือให้คำแนะนำต่อผู้อื่นได้และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข เช่น เมื่อตัวเองทราบว่าต้องแก้ไขปัญหาอย่างไร สามารถแบ่งปันความคิด ,ให้คำแนะนำแก่ผู้อื่นหรือผู้คนในทีมได้ผ่านการโต้ตอบและการเล่าเรื่อง<br>**2. ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ** หมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม โดยอาศัยการสื่อสาร ทั้ง ภาษาพูด ภาษาท่าทางหรือสัญลักษณ์อื่นๆ เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้อื่นได้จนสำเร็จ | **ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อให้เด็กเข้าใจวัตถุประสงค์ของกิจกรรมกลุ่ม<br>2. เพื่อให้เด็กเข้าใจในบทบาท หน้าที่ กฎและกติกาในการทำกิจกรรมกลุ่ม<br>3. เพื่อให้เด็กสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน เกิดความไว้วางใจ เป็นกันเอง สร้างความสนิทสนมและทำความรู้จักซึ่งกันและกัน โดยใช้การสื่อสารแบบต่างๆ เช่น ภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือสัญลักษณ์ ส่งผลให้เกิดการเปิดใจและยินดีเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม<br>4. เพื่อให้เด็กเข้าใจถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคม<br>5. เพื่อทดสอบทักษะทางสังคมของเด็กก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม |
| | **ครั้งที่ 2 กิจกรรม Who I am? (ฉันคือใคร)**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าแสดงออก กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อสมาชิกกลุ่ม<br>2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองอย่างเหมาะสม<br>3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถสื่อสารกับสมาชิกกลุ่มขณะร่วมกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ทั้งภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือสัญลักษณ์อื่นๆ |

| ตัวแปรตาม | กิจกรรมกลุ่ม |
|---|---|
| **3. ทักษะการกล้าแสดงออก** หมายถึง ความสามารถในการกล้าแสดงออก โดยการกระทำหรือคำพูดด้วยความมั่นใจอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม เช่น การกล้าลองผิดลองถูก การกล้าแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อบุคคลอื่น | **ครั้งที่ 3 กิจกรรม Scenario (สร้างเรื่องราว)**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้อื่นได้จนสำเร็จ<br>2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม เช่น การกล้าลองผิดลองถูก การกล้าแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อบุคคลอื่น<br>3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยให้คำแนะนำต่อสมาชิกกลุ่ม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข<br>4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแบ่งปันความคิดเห็นและให้คำแนะนำแก่สมาชิกกลุ่มผ่านการโต้ตอบและการเล่าเรื่อง<br>**ครั้งที่ 4 กิจกรรม Friends Zone (พื้นที่หัวใจ)**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแบ่งปันและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น<br>2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับสมาชิกกลุ่มได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข<br>3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม เช่น การกล้าแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อบุคคลอื่น |

| ตัวแปรตาม | กิจกรรมกลุ่ม |
|---|---|
| | **ครั้งที่ 5 กิจกรรม Mission Moon ( ภารกิจบนดวงจันทร์)**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม เช่น การสำรวจและการแก้ไขปัญหาผ่านสถานการณ์การเล่นได้ด้วยตนเอง<br>2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถช่วยเหลือและให้คำแนะนำต่อสมาชิกกลุ่มได้<br>3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับสมาชิกกลุ่ม เช่น การพูดคุย การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง การกล้าแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม<br>4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม<br>**ครั้งที่ 6 ปัจฉิมนิเทศ**<br>**วัตถุประสงค์**<br>1. เพื่อให้เด็กสามารถสรุปผลการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม<br>2. เพื่อให้เด็กสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับทักษะทางสังคมจากการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม<br>3. เพื่อให้เด็กทดสอบแบบวัดทักษะทางสังคมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม |

## ครั้งที่ 1

**ชื่อกิจกรรม** ปฐมนิเทศ

**ระดับชั้น** ประถมศึกษาปีที่ 4 **ระยะเวลา** 60 นาที

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อให้เด็กเข้าใจวัตถุประสงค์ของกิจกรรมกลุ่ม
2. เพื่อให้เด็กเข้าใจในบทบาท หน้าที่ กฎและกติกาในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. เพื่อให้เด็กสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน เกิดความไว้วางใจ เป็นกันเอง สร้างความสนิทสนมและทำความรู้จักซึ่งกันและกัน โดยใช้การสื่อสารแบบต่างๆ เช่น ภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือสัญลักษณ์ ส่งผลให้เกิดการเปิดใจและยินดีเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
4. เพื่อให้เด็กเข้าใจถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคม
5. เพื่อทดสอบทักษะทางสังคมของเด็กก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

**ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

**ขั้นนำ**

1. ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยโดยผู้วิจัยแนะนำตนเอง และให้เด็กแต่ละคนแนะนำตนเอง
2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ ลักษณะของกิจกรรมกลุ่ม รวมทั้งบทบาทหน้าที่ กฎและกติกาในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ผู้วิจัยบอกถึงวัน เวลา สถานที่ รวมทั้งชี้แจงจำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม แล้วเปิดโอกาสให้เด็กซักถาม

**ขั้นดำเนินการ**

1. ผู้วิจัยแจกแบบวัดทักษะสังคมของเด็ก ให้เด็กทำแบบวัดก่อนการดำเนินการกิจกรรมกลุ่ม
2. ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ LEGO Duck จำนวน 6 ชิ้น ให้เด็กแต่ละคน และอธิบายกฎ กติกาในการต่อสร้างเป็ด โดยมีเวลาให้คนละ 1 นาที ให้เด็กต่อสร้างเป็ดขึ้นมาจากชิ้นส่วน LEGO Duck 6 ชิ้น ที่ให้ไป ตามจินตนาการของตัวเอง
3. หลังจากนั้นให้เด็กแต่ละคนออกมาเล่าเรื่องจากเป็ดที่ตัวเองสร้างขึ้นมา เปิดโอกาสให้เด็กซักถามและอภิปรายร่วมกัน

**ขั้นสรุป**

1. ผู้วิจัยให้เด็กร่วมกันสรุปและอภิปรายจากกิจกรรมที่สร้าง LEGO Duck โดยให้เด็กเห็นถึงความแตกต่างของแต่ละคนจากเป็ดที่ทุกคนต่อสร้างขึ้นนั้นย่อมมีความแตกต่างกัน เปรียบเสมือนตัวตนแต่ละคนที่มีความแตกต่างกัน และชี้ให้เห็นว่าทักษะสังคมมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตในประจำวันอย่างไร

**สื่อ/อุปกรณ์**

1. อุปกรณ์ชุด LEGO Duck
2. แบบวัดทักษะทางสังคม

**ครั้งที่ 2**

**ชื่อกิจกรรม** Who I am? (ฉันคือใคร)

**ระดับชั้น** ประถมศึกษาปีที่ 4 **ระยะเวลา** 60 นาที

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าแสดงออก กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อสมาชิกกลุ่ม
2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถสื่อสารกับสมาชิกกลุ่มขณะร่วมกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ทั้งภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือสัญลักษณ์อื่นๆ

**ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

**ขั้นนำ**

1. ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ กฎ กติกาการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน พร้อมทั้งกล่าวนำเข้าสู่กิจกรรมกลุ่ม Who I am? (ฉันคือใคร)
2. ผู้วิจัยแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน จากนั้นแจกชุดอุปกรณ์ LEGO Education กลุ่มละ 1 ชุด

**ขั้นดำเนินการ**

1. ให้เด็กหันหน้าเป็นวงกลม ผู้วิจัยอธิบายโจทย์การทำกิจกรรมกลุ่ม โดยให้เด็กสร้างตัวตนของตัวเองขึ้นมาจาก bricks Lego ในชุดอุปกรณ์ที่ให้ไป (1 กลุ่มต่อ 1 ชุด) โดยสร้างในสิ่งที่ตัวเองอยากจะเล่าให้เพื่อนฟังถึงตัวตนของตัวเอง เช่น สิ่งที่ทำได้ดี จุดเด่น จุดด้อย หรืออะไรก็ได้ ที่คิดว่าอยากให้เพื่อนคนอื่นเห็นในสิ่งที่ตัวเองเป็น มีเวลาให้ต่อ 30 นาที
2. หลังจากนั้นให้เด็กแต่ละคนออกมาเล่าในสิ่งที่ตัวเองต่อและสร้างขึ้น เปิดโอกาสเพื่อนๆสามารถซักถามได้

**ขั้นสรุป**

1. ผู้วิจัยให้เด็กร่วมกันสรุปและอภิปรายจากกิจกรรมที่ได้ทำในวันนี้ โดยผู้วิจัยชี้ให้เด็กเห็นถึงความสำคัญของการกล้าแสดงออก กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแก้ไขปัญหาและปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ และการสื่อสารกับสมาชิกกลุ่มขณะร่วมกิจกรรม

**อุปกรณ์ :** อุปกรณ์ LEGO Education (ชุด StoryStarter)

## ครั้งที่ 3

**ชื่อกิจกรรม** Scenario (สร้างเรื่องราว)

**ระดับชั้น** ประถมศึกษาปีที่ 4 **ระยะเวลา** 60 นาที

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้อื่นได้จนสำเร็จ
2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม เช่น การกล้าลองผิดลองถูก การกล้าแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองต่อบุคคลอื่น
3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยให้คำแนะนำต่อสมาชิกกลุ่ม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข

**ขั้นตอนการทำกิจกรรม**

**ขั้นนำ**

1. ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ กฎ กติกาการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน พร้อมทั้งกล่าวนำเข้าสู่กิจกรรมกลุ่ม Scenario (สร้างเรื่องราว)
2. ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเด็ก กลุ่มละ 2 คน จากนั้นแจกชุดอุปกรณ์ LEGO Education กลุ่มละ 1 ชุด

**ขั้นดำเนินการ**

1. ให้เด็กหันหน้าเป็นวงกลม ผู้วิจัยอธิบายโจทย์การทำกิจกรรมกลุ่ม โดยให้เด็กแต่ละคนได้รับ 1 plate จากนั้นสร้างและต่อเลโก้ออกมาเป็นเรื่องราวบทละครหรือหนังที่ตัวเองชอบและสนใจ ให้เวลาต่อสร้างคนละ 20 นาที
2. ให้แต่ละกลุ่มนำเรื่องราวของแต่ละคนที่สร้างขึ้นมาต่อกันและเชื่อมโยงให้เป็น 1 เรื่อง โดยให้เวลาแต่ละทีมปรึกษากัน 10 นาที
3. จากนั้นให้แต่ละกลุ่มนำเรื่องราวที่เชื่อมโยงกันแล้วออกมาเล่าเรื่องให้เพื่อนฟัง จะส่งตัวแทนออกมาเล่าหรือจะเล่าทุกคนโดยแบ่งกันเล่าก็ได้ ให้เวลานำเสนอกลุ่มละ 10 นาที เปิดโอกาสให้เด็กคนกลุ่มอื่นซักถามและอภิปรายร่วมกัน

**ขั้นสรุป**

1. ผู้วิจัยให้เด็กร่วมกันสรุปและอภิปรายจากกิจกรรมที่ได้ทำในวันนี้ โดยผู้วิจัยชี้ให้เด็กเห็นถึงความสำคัญของการกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้อื่นได้จนสำเร็จ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม และการแบ่งปันความคิดเห็น ให้คำแนะนำแก่สมาชิกกลุ่มผ่านการโต้ตอบและการเล่าเรื่อง

**อุปกรณ์ :** อุปกรณ์ LEGO Education (ชุด StoryStarter)

หมายเหตุ หากท่านใดสนใจกิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่อีเมลล์ของผู้วิจัย

**ภาคผนวก จ**

ผลการหาคุณภาพของกิจกรรมกลุ่ม โดยตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการที่ผู้วิจัยกำหนด

**ตารางแสดงการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก**

| รายละเอียดกิจกรรม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | ค่าเฉลี่ย | ผลที่ได้ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | | | |
| **1. ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ** | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |
| วัตถุประสงค์ | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| ขั้นตอนการจัดกิจกรรม<br>ขั้นนำ<br>ขั้นดำเนินการ<br>ขั้นสรุป | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| สื่อ/อุปกรณ์ | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |
| **2. ครั้งที่ 2 Who I am? (ฉันคือใคร)** | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |
| วัตถุประสงค์ | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| ขั้นตอนการจัดกิจกรรม<br>ขั้นนำ<br>ขั้นดำเนินการ<br>ขั้นสรุป | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| สื่อ/อุปกรณ์ | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |
| **3. ครั้งที่ 3 Scenario (สร้างเรื่องราว)** | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| วัตถุประสงค์ | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| ขั้นตอนการจัดกิจกรรม<br>ขั้นนำ<br>ขั้นดำเนินการ<br>ขั้นสรุป | 1 | 2 | 1 | 4 | 1.33 | ✓ |
| สื่อ/อุปกรณ์ | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |

**ตารางแสดงการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก (ต่อ)**

| รายละเอียดกิจกรรม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | ค่าเฉลี่ย | ผลที่ได้ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | | | |
| **4. ครั้งที่ 4 Friend Zone (พื้นที่หัวใจ)** | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| วัตถุประสงค์ | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| ขั้นตอนการจัดกิจกรรม<br>ขั้นนำ<br>ขั้นดำเนินการ<br>ขั้นสรุป | 1 | 2 | 1 | 4 | 1.33 | ✓ |
| สื่อ/อุปกรณ์ | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |
| **5. ครั้งที่ 5 Mission Moon (ภารกิจบนดวงจันทร์)** | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| วัตถุประสงค์ | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| ขั้นตอนการจัดกิจกรรม<br>ขั้นนำ<br>ขั้นดำเนินการ<br>ขั้นสรุป | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| สื่อ/อุปกรณ์ | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |
| **6. ครั้งที่ 6 ปัจฉิมนิเทศ** | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |
| วัตถุประสงค์ | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| ขั้นตอนการจัดกิจกรรม<br>ขั้นนำ<br>ขั้นดำเนินการ<br>ขั้นสรุป | 1 | 2 | 2 | 5 | 1.67 | ✓ |
| สื่อ/อุปกรณ์ | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | ✓ |

เกณฑ์การให้คะแนนของผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

| | | |
|---|---|---|
| 0.00-0.67 | หมายถึง | ควรปรับปรุง |
| 0.68-1.35 | หมายถึง | พอใช้ |
| 1.36-2.00 | หมายถึง | ดี |

**ภาคผนวก ฉ**

หนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และหนังสือขอความอนุเคราะห์

**หนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ**

ที่ อว๐๖๐๒.๑๖ (บ)/ ๔๒๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๑ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทิดศักดิ์ อินทโชติ

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้ นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา และ ด้าน LEGO Education ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา
โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕
โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗
เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๕-๑๕๙-๗๙๓๔

ที่ อว๐๖๐๒.๑๖ (บ)/๔๖๒

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๑ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.ยศวิญญ์ ฟักพันธ์

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้ นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา และ ด้าน LEGO Education ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา
โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕
โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗
เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๕-๑๕๙-๗๙๓๔

ที่ อว๐๖๐๒.๑๖ (บ)/ ๔๒๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๑ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวเสาวนีย์ สุขสำราญ

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้ นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา และ ด้าน LEGO Education ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา
โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕
โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗
เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๕-๑๕๙-๗๙๓๔

**หนังสือขอความอนุเคราะห์**

ที่ อว ๐๖๐๒.๑๖ (บ)/ ๔๒๙

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๒๐ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ

ด้วยนางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้ นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

ในการนี้ นักศึกษาจำเป็นจะต้องทดลองใช้เครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าอิสระ โดยขอทดลองกับเด็กนักเรียนโรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ จำนวน ๑๐ คน
ทั้งนี้ จะมิให้เป็นการรบกวนเวลาเรียนตามปกติของนักเรียน และผลการศึกษาค้นคว้าอิสระที่ได้จะเป็นประโยชน์แก่งานวิชาการสืบไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในการอนุญาตให้นักศึกษาได้ทดลองเครื่องมือ ตามวัน เวลา และรายละเอียดที่นักศึกษาเสนอมาพร้อมนี้ หวังว่าจะได้รับความกรุณาจากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา
โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕
โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗
เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๕-๑๕๙-๗๓๙๔

ที่ อว ๐๖๐๒.๑๖ (บ)/๕๖๙

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๒๑๐ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ

ด้วยนางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้ นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยสื่อการสอนเลโก้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก

ในการนี้ นักศึกษาจำเป็นจะต้องเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระจาก เด็กนักเรียนโรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ จำนวน ๑๐ คน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในการอนุญาตให้นักศึกษาดำเนินการเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ตามวัน เวลา และรายละเอียดที่นักศึกษาเสนอมาพร้อมนี้ หวังว่าจะได้รับความกรุณาจากท่านและขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา
โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕
โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗
เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 085-159-7394

# ประวัติผู้ศึกษา


| | |
|---|---|
| **ชื่อ** | นางสาวเขมมิกา พวงดอกไม้ |
| **วัน เดือน ปีเกิด** | 29 พฤศจิกายน 2534 |
| **สถานที่เกิด** | อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี |
| **ประวัติการศึกษา** | วิทยาศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| **สถานที่ทำงาน** | บริษัท แกมมาโก้ (ประเทศไทย) จำกัด จังหวัด นนทบุรี |
| **ตำแหน่ง** | หัวหน้าแผนกวิชาการและอบรม |
| **อีเมลล์** | khemmimilkk@hotmail.co.th |