



งานวิจัย

เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและ
ทักษะดิจิทัล

โดย...

นางสาวไพริน วานิช

พนักงานราชการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

อาชีวศึกษาจังหวัดอุดรธานี

กระทรวงศึกษาธิการ

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัย เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและทักษะดิจิทัล ของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ การวิจัยครั้งนี้ ได้รับการสนับสนุนจากนักเรียน ที่ให้การสนับสนุนการวิจัยด้วยดี และให้ ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ให้ข้อเสนอแนะ พร้อมทั้งช่วยตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไขรายงานการวิจัยครั้งนี้ อย่างดี มาตลอด จนกระทั่งทำให้การวิจัยครั้งนี้ สำเร็จและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น คณะผู้จัดทำยังได้รับความช่วยเหลือและความอนุเคราะห์จากคณะครู ผู้บริหาร วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ ที่ให้การสนับสนุนในการทำการวิจัยในครั้งนี้ ในการศึกษา ค้นคว้าและสำรวจ ข้อมูลต่างๆ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเตรียมความพร้อมของครูในการวางแผนชุดการเรียนรู้ ปรับปรุงวิธีการสอนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียน ผู้จัดทำขอขอบคุณในความอนุเคราะห์และความร่วมมือที่ดี

ผู้วิจัย

นางสาวไพริน วานิช

สารบัญ

เรื่อง		หน้า
บทที่ 1	ความเป็นมาและความสำคัญ	2-6
	ความสำคัญของการศึกษา	
	วัตถุประสงค์	
	สมมุติฐานการวิจัย	
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	
บทที่ 2	เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	7-19
	จิตวิทยาการศึกษา	
	เจตคติ (Attitude)	
	ทฤษฎีการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไข แบบแบบการกระทำของสกินเนอร์.....	
บทที่ 3	วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	20-21
	ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	
	การวิเคราะห์ข้อมูล	
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	22-25
	การวิเคราะห์ข้อมูล	
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
บทที่ 5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	26-27
	ความมุ่งหมาย	
	ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	
	วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	
	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
	ข้อเสนอแนะ	
	บรรณานุกรม	
	ภาคผนวก	

ชื่อเรื่อง : การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและทักษะดิจิทัล

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวไพริน วานิช บธ.บ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

งานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการพัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและทักษะดิจิทัลของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ให้เป็นผู้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ ข้อมูลด้านการเรียนของแต่ละวิชา และการตอบแบบสอบถามจากนักเรียน การใช้แรงจูงใจเสริมแรงโดยให้คำชมเชยนักเรียน และให้คะแนนเข้าร่วมกิจกรรม รวมทั้งดูแลด้านการเรียนให้มีความรับผิดชอบ สนใจเรียน และติดตามจากผู้ปกครอง คุณครูที่เข้าสอนแต่ละวิชา ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการมาเรียนมากขึ้น มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน รับผิดชอบและสนใจเรียนมากขึ้น ทำให้บรรยากาศการเรียนภายในห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้ มีความตั้งใจเรียนมากขึ้น มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ไม่ขาดเรียนหรือมาสาย ทำงานที่ได้รับมอบหมาย และส่งงานตรงกำหนดเวลา รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วยความเต็มใจ

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง จึงจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ มาเกื้อหนุนกัน ซึ่งต้องมีการพัฒนาโดยต้องคำนึงถึงทรัพยากรที่มีคุณภาพและสิ่งที่สำคัญที่สุดคือทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ โดยจะต้องมีคุณสมบัติด้านสมรรถภาพทางร่างกาย และจิตใจที่ดี มีสติปัญญา มีความรู้ความสามารถ มีความอดทน ขยันขันแข็ง ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก กล้าเผชิญปัญหาและอุปสรรคด้วยความมุ่งมั่น ถ้ามนุษย์ทุกคนมีคุณสมบัติดังกล่าวก็จะเป็นผู้มีวินัยในตนเอง ซึ่งจะเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนในสังคมต้องปฏิบัติ เพราะจะทำให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข วินัยจึงเป็น คุณธรรมที่ควรสร้างและปลูกฝังให้ทุกคนใช้เป็นแนวทางสำหรับบังคับพฤติกรรมของตนเอง ทำให้บรรลุตาม จุดหมายของชีวิตและประสบความสำเร็จในชีวิต เพราะฉะนั้นครูควรสร้างสรรควินัยให้เกิดแก่นักเรียน เมื่อ นักเรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนจะทำให้สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนให้เป็นไปในทางที่ดี งาม จึงควรมีการปลูกฝังให้ยึดถือและปฏิบัติอย่างเคร่งครัด ถ้าหากในสังคมไม่มีการปลูกฝังและพัฒนาเด็กให้มี วินัยและมีคุณภาพแล้ว การพัฒนาสังคมและประเทศก็จะเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพจึงควรต้องปลูกฝังวินัยใน ตนเองให้เป็นพื้นฐาน ในที่สุดก็จะสามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ดังนั้น การศึกษาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างมากในการที่จะพัฒนาให้มนุษย์มีประสิทธิภาพและศักยภาพ สูงสุด

จากการเป็นคุณครู แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ นักเรียน ชั้น ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝ่อ ซึ่งมีหน้าที่สอนนักเรียนด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียน พบว่า พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนบางคน มาเรียนสาย ไม่ตรงเวลา เป็นเหตุผลทำให้ ไม่สนใจเรียน ขาดความรับผิดชอบและระเบียบวินัย จึงทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่เอื้อต่อการเรียนการสอนและมีพฤติกรรม ที่ไม่พึงประสงค์จึงทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้จะส่งผลต่อนักเรียนบางคนที่มีผลการเรียนค่อนข้างต่ำ จึงต้องใช้ กระบวนการวิจัยมาแก้ปัญหาโดยการนำทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจ และทฤษฎีการวางเงื่อนไข มาใช้กับ นักเรียนเพื่อเป็นการพัฒนาและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมาเรียนให้ตรงต่อตรงเวลา และส่งเสริมศักยภาพของ นักเรียน ให้เกิดการเรียนรู้เต็มศักยภาพและความสามารถของตนเอง ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีวินัย ความ รับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสม เป็นการปลูกฝังระเบียบวินัย การรับผิดชอบ ต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลการเรียนดีขึ้น

ความสำคัญของการศึกษา

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงด้านพฤติกรรมการมาเรียน เมื่อศึกษามีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การมาเรียนให้ตรงต่อเวลา เป็นเหตุให้นักเรียน ผู้ที่มีวินัยในตนเองและความรับผิดชอบ จะทำให้นักเรียนสนใจ เรียนและมีความขยันอดทน มีแรงจูงใจ ทำให้มีผลการเรียนดีขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน และครูทุกท่านที่จะนำมาเสริมสร้าง พัฒนานักเรียนให้มีคุณค่ามีคุณประโยชน์ต่อครอบครัว โรงเรียน สังคมและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการมาเรียนตรงเวลา ให้เป็นผู้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และการเรียนดีขึ้นของนักเรียน การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการมาเรียนตรงเวลา ของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ

สมมุติฐานการวิจัย

การเพิ่มทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในยุคปัจจุบันเป็นยุคของเทคโนโลยีดังกล่าวแล้ว การใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งคล้ายคลึงกับภาษาศัพท์คอมพิวเตอร์ การฝึกทักษะครั้งนี้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถ ด้านภาษาและการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้งานต่างๆ ของนักเรียน ทำให้สามารถพัฒนาศักยภาพให้ดีขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร ในการศึกษาค้นคว้าเป็นของนักเรียน ชั้น ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ จำนวน 49 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรอิสระ คือ ด้านการมาเรียน การใช้ทักษะเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป generate AI ข้อมูลการส่งงาน ความรับผิดชอบ แรงจูงใจในการเรียน
 - 2.2 ตัวแปรตาม คือ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บทที่ 2

เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

Generative AI ได้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับไอเดียและจินตนาการของผู้คนทั้งโลกในช่วงปีที่ผ่านมา ปัญญาประดิษฐ์ (AI) อันทรงประสิทธิภาพประเภทนี้สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ตามรูปแบบที่เรียนรู้จากข้อมูลเดิม โดยข้อมูลดังกล่าวจะแตกต่างกันไป แต่อาจเป็นภาพถ่าย เพลง งานเขียน และเนื้อหาประเภทอื่นๆ Generative AI สามารถสร้างสรรค์รูปภาพที่น่าอัศจรรย์ เขียนวรรณกรรมหรือโค้ด แม้แต่แต่งเพลงแร็ปที่ฟังดูเป็นเพลงของศิลปินจริงๆ ก็ทำได้เช่นกัน

อีกไม่นาน Generative AI ก็จะเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเราเช่นเดียวกับสมาร์ทโฟน แต่ถึงอย่างนั้น Generative AI ก็ยังเป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับใครหลายคน มาดูกันว่า Generative AI คืออะไร สิ่งใดที่ไม่ใช่ Generative AI และ Generative AI สามารถเปลี่ยนการใช้ชีวิตของเราทั้งที่ทำงานและที่บ้านได้อย่างไร

การทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Generative AI

แม้ว่า Generative AI อาจดูเหมือนเป็นเวทมนตร์ แต่ปัญญาประดิษฐ์ประเภทนี้ใช้เทคโนโลยีที่มีความละเอียดซับซ้อนอย่างมาก แต่ถ้าหากคุณศึกษาดูทีละส่วน คุณก็จะเริ่มเข้าใจกลไกการทำงานที่ทำให้ “เวทมนตร์” เป็นจริงได้

คำจำกัดความ Generative AI

หัวใจสำคัญในการทำความเข้าใจว่าเหตุใด Generative AI จึงได้รับความนิยมอย่างมากรุนแรงนั้นปรากฏอยู่ในชื่อแล้ว นั่นก็คือ ปัญญาประดิษฐ์นี้สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนได้

Generative AI ไม่เพียงแค่วิเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่เท่านั้น แต่ยังสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ออกมาด้วย ลองนึกดูว่าคุณขอให้แชทบอทที่ขับเคลื่อนโดย Generative AI อย่าง ChatGPT แนะนำสโลแกนสำหรับบริษัทกาแฟใหม่ของคุณ แชทบอทจะตรวจสอบสโลแกนเกี่ยวกับกาแฟต่างๆ ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมาโดยใช้เวลาไม่กี่วินาที จากนั้นก็จะขง (ขอยกยที่เล่นคำ) สโลแกนใหม่ขึ้นมาว่า “เติมรสชาติให้ชีวิต เพียงแค่จิบทีละนิด” ถือว่าเป็นการเริ่มต้นค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับสโลแกนที่ดีที่สุดทีเดียวเลยไหม

ศักยภาพของ Generative AI นั้นไปไกลกว่าแค่การเล่นคำ โดยสามารถวิเคราะห์สายดีเอ็นเอหลายล้านเส้นแล้วสร้างโปรตีนใหม่ขึ้นมาตั้งแต่แรกเริ่มได้ แพทย์ยังใช้ Generative AI เพื่อปรับปรุงกระบวนการรักษามะเร็งซึ่งช่วยกำหนดตำแหน่งเนื้องอกสำหรับการฉายรังสีได้อย่างแม่นยำ ส่วนศิลปินก็ใช้แอปพลิเคชัน Generative AI อย่าง Adobe Firefly เพื่อแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนและสร้างผลงานเชิงพาณิชย์

AI เทียบกับ Generative AI

ปัญญาประดิษฐ์นั้นมีความหมายตามชื่อ ซึ่งก็คือเครื่องจักรที่เลียนแบบความฉลาดของมนุษย์เพื่อทำงานต่างๆ ตัวอย่างที่รู้จักกันดีคือผู้ช่วยด้วยคำสั่งเสียงอย่าง Siri และ Alexa ตลอดจนแชทบอทบริการลูกค้าที่จะปรากฏขึ้นมาเมื่อคุณสอบถาม Amazon เกี่ยวกับพัสดุที่ตกหล่น

ถึงแม้ปัญญาประดิษฐ์ที่ไม่ใช่ Generative AI จะยังคงมีประโยชน์ แต่ Generative AI นั้นเป็นปัญญาประดิษฐ์ระดับปฏิวัติวงการ ตอนนี้เราเพิ่งได้เริ่มสำรวจว่า AI ประเภทนี้จะช่วยมอบผลลัพธ์ที่ต้องการอย่างไรและในด้านใดบ้าง ซึ่งก่อนหน้านี้อาจใช้เวลาานกว่าจะได้มาหรืออาจเป็นไปได้เลย

เหตุใด Generative AI จึงมีความอัจฉริยะมาก

ในอดีตที่ผ่านมา แอปพลิเคชันคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำงานได้เว้นแต่มนุษย์จะป้อนคำสั่งที่ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีทำงานให้สำเร็จเสียก่อน คำสั่งข้างต้นเรียกว่า “การเขียนโปรแกรม” แม้ว่าการเขียนโปรแกรมที่ซับซ้อนจะสร้างผลลัพธ์อันน่าพึงพอใจ แต่แอปพลิเคชันคอมพิวเตอร์ดั้งเดิมจะไม่สามารถทำสิ่งที่มนุษย์ไม่ได้ระบุไว้ในโปรแกรมได้

ระบบ Generative AI นั้นมีความยืดหยุ่นมากกว่าเนื่องจากอาศัยแมชชีนเลิร์นนิง ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้การเขียนโปรแกรมที่ชัดเจน โดยมนุษย์ต้องให้คอมพิวเตอร์เข้าถึงข้อมูลปริมาณมหาศาลแทน จากนั้นเครื่องจักรจะเทรนตัวเองเพื่อให้รู้จำรูปแบบในข้อมูลนั้นๆ และที่สำคัญที่สุดคือสรุปผลสิ่งที่ได้เรียนรู้ (ซึ่งส่วนการเรียนรู้ของ “แมชชีนเลิร์นนิง” จะเข้ามาช่วยในจุดนี้) ขนาดและคุณภาพของชุดข้อมูลก็มีความสำคัญ AI จะมีประสิทธิภาพมากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ใช้เทรน

การตอบคำถามที่ว่า “Generative AI มีหลักการทำงานอย่างไร” นั้นเป็นเรื่องที่ซับซ้อน และการทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้นั้นก็ต้องอาศัยความทุ่มเท แต่ถึงอย่างนั้น ข้อดีของ Generative AI คือการที่คุณไม่จำเป็นต้องทำความเข้าใจทุกแง่มุมเกี่ยวกับประโยชน์ที่จะได้รับจากเทคโนโลยีนี้ สิ่งที่คุณต้องทำมีเพียงแค่ค้นหาแอปอย่าง Firefly จากนั้นพิมพ์สิ่งที่คุณต้องการจะเห็น เช่น “ลูกสุนัขพันธุ์ลาบราดอร์ 3 ตัววิ่งเล่นบนผืนหญ้า” เท่านั้นคุณก็เป็นผู้ใช้ Generative AI แล้ว โดยที่ไม่จำเป็นต้องจบการศึกษาด้านการเขียนโปรแกรม

วิธีการศึกษาทางจิตวิทยา การศึกษาทางจิตวิทยาใช้หลาย ๆ วิธีการมาผสมผสานและทำการวิเคราะห์บนสมมุติฐาน นักจิตวิทยาจะใช้วิธีการต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ เช่น การตรวจสอบตนเอง การสังเกต การศึกษาบุคคลเป็นรายกรณี การสัมภาษณ์ การทดสอบ ดังจะอธิบายเรียงตามลำดับต่อไปนี้

1. การตรวจสอบตนเอง (Introspection) หมายถึง วิธีการให้บุคคลสำรวจ ตรวจสอบตนเองด้วยการย้อนทบทวนการกระทำและความรู้สึกนึกคิดของตนเองในอดีต ที่ผ่านมา แล้วบอกความรู้สึกออกมา โดยการอธิบายถึงสาเหตุและผลของการกระทำในเรื่องต่าง ๆ เช่น ต้องการทราบว่าทำไมเด็กนักเรียนคนหนึ่งจึงชอบพูดปดเสมอ ๆ ก็ให้เล่าเหตุหรือเหตุการณ์ในอดีต ที่เป็นสาเหตุให้มีพฤติกรรมเช่นนั้นก็จะทำให้ทราบที่มาของพฤติกรรมและได้แนวทางในการที่จะช่วยเหลือแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าวได้

การตรวจสอบตนเองจะได้รับข้อมูลตรงตามความเป็นจริงและเป็นประโยชน์ เพราะผู้รายงานที่มีประสบการณ์และอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ แต่หากผู้รายงานจดจำเหตุการณ์ได้แม่นยำ และมีความจริงใจในการรายงานอย่างซื่อสัตย์ไม่ปิดบังและบิดเบือนความจริง แต่หากผู้รายงานจำเหตุการณ์หรือเรื่องราวไม่ได้ หรือไม่ต้องการรายงานข้อมูลที่แท้จริงให้ทราบก็จะทำให้การตีความหมายของเรื่องราวต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ผิดพลาดไม่ตรงตามข้อเท็จจริง

2. การสังเกต (Observation) หมายถึง การเฝ้าดูพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เป็นจริง อย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยไม่ให้ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว การสังเกตแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

2.1 การสังเกตอย่างมีแบบแผน (Formal Observation) หมายถึง การสังเกตที่มีการเตรียมการล่วงหน้า มีการวางแผน มีกำหนดเวลา สถานการณ์ สถานที่ พฤติกรรมและบุคคลที่จะสังเกต ไว้เรียบร้อยแล้วเมื่อถึงเวลาที่นักจิตวิทยาวางแผน ก็จะเริ่มทำการสังเกตพฤติกรรมตามที่กำหนดและผู้สังเกต พฤติกรรมจะจดพฤติกรรมทุกอย่างในช่วงเวลานั้นอย่างตรงไปตรงมา

2.2 การสังเกตอย่างไม่มีแบบแผน (Informal Observation) หมายถึง การสังเกตโดยไม่ต้องการเตรียมการล่วงหน้าหรือวางแผนล่วงหน้า แต่สังเกตตามความสะดวกของผู้สังเกตคือจะสังเกตช่วงเวลาใดก็ได้แล้วทำการจดบันทึกพฤติกรรมที่ตนเห็นอย่างตรงไปตรงมา

การสังเกตช่วยให้ได้ข้อมูลละเอียด ชัดเจนและตรงไปตรงมา เช่น การสังเกต อารมณ์ ความรู้สึกของบุคคลต่อสถานการณ์ต่าง ๆ จะทำให้เห็นพฤติกรรมได้ชัดเจนกว่าการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการอื่น ๆ แต่การสังเกตที่ดีมีคุณภาพมีส่วนประกอบหลายอย่าง เช่น ผู้สังเกตจะต้องมีใจเป็นกลางไม่อคติหรือลำเอียงอย่างหนึ่งอย่างใด และสังเกตได้ทั่วถึง ครอบคลุม สังเกตหลาย ๆ สถานการณ์หลาย ๆ หรือหลาย ๆ พฤติกรรม และใช้เวลาในการสังเกต ตลอดจนการจดบันทึกการสังเกตอย่างตรงไปตรงมาและแยกการบันทึกพฤติกรรมจากการตีความไม่ปะปนกัน ก็จะทำให้การสังเกตได้ข้อมูลตรงตามความเป็นจริงและนำมาใช้ประโยชน์ตามจุดมุ่งหมาย

3. การศึกษาบุคคลเป็นรายกรณี (Case Study) หมายถึง การศึกษารายละเอียดต่าง ๆ ที่สำคัญของบุคคล แต่ต้องใช้เวลาศึกษาติดต่อกันเป็นระยะเวลาหนึ่ง แล้วรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์พิจารณาตีความเพื่อให้เข้าใจถึงสาเหตุของพฤติกรรม หรือลักษณะพิเศษที่ผู้ศึกษาต้องการทราบ ทั้งนี้เพื่อจะได้หาทางช่วยเหลือแก้ไขปรับปรุง ตลอดจนส่งเสริมพฤติกรรมให้เป็นไปในทางสร้างสรรค์ที่สำคัญของบุคคลแต่ต้องใช้เวลาศึกษาติดต่อกันเป็นระยะหนึ่ง แล้วรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์พิจารณาตีความเพื่อให้เข้าใจถึงสาเหตุของพฤติกรรม หรือลักษณะพิเศษที่ผู้ศึกษาต้องการทราบ ทั้งนี้ เพื่อจะได้หาทางช่วยเหลือแก้ไข ปรับปรุง ตลอดจนส่งเสริมพฤติกรรมให้เป็นไปในทางสร้างสรรค์

4. การสัมภาษณ์ (Interview) หมายถึง การสนทนากันระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งการสัมภาษณ์ก็มีหลายจุดมุ่งหมาย เช่น การสัมภาษณ์เพื่อความคุ้นเคย สัมภาษณ์เพื่อ

คัดเลือกบุคคลเข้าทำงาน สัมภาษณ์เพื่อคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษาต่อ ตลอดจนสัมภาษณ์เพื่อการแนะแนว และการให้คำปรึกษา เป็นต้น แต่ทั้งการสัมภาษณ์ก็เพื่อให้ได้ข้อมูลหรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ เพื่อใช้ในการตัดสินใจ

การสัมภาษณ์ที่ดี จำเป็นต้องมีการเตรียมการล่วงหน้า วางแผน กำหนดสถานที่ เวลาและเตรียมหัวข้อ หรือคำถามในการสัมภาษณ์ และนอกจากนั้นในขณะที่สัมภาษณ์ผู้สัมภาษณ์ควรจะใช้เทคนิคอื่น ๆ ประกอบด้วยก็ ยิ่งจะได้ผลดี เช่น การสังเกต การฟัง การใช้คำถาม การพูด การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ให้ สัมภาษณ์และผู้สัมภาษณ์ก็จะช่วยให้การสัมภาษณ์ได้ดำเนินไปด้วยดี

5. การทดสอบ (Testing) หมายถึง การใช้เครื่องมือที่มีเกณฑ์ในการวัดลักษณะของพฤติกรรมใด พฤติกรรมหนึ่ง หรือหลาย ๆ พฤติกรรม โดยให้ผู้รับการทดสอบเป็นผู้ตอบสนองต่อแบบทดสอบซึ่งอาจเป็น แบบทดสอบภาษาและแบบปฏิบัติการหรือลงมือทำ ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลนั้นตามจุดมุ่งหมายที่ผู้ ทดสอบวางไว้แบบทดสอบที่นำมาใช้ในการทดสอบหาข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบบุคลิกภาพ แบบทดสอบ ความสนใจ เป็นต้น

การทดสอบก็มีสิ่งที่ควรคำนึงถึงเพื่อผลของข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งแบบทดสอบที่นำมาใช้ควรเป็น แบบทดสอบที่เชื่อถือได้เป็นมาตรฐาน ตลอดจนการแปลผลได้อย่างถูกต้อง เป็นต้น

6. การทดสอบ (Experiment) หมายถึง วิธีการรวบรวมข้อมูลที่เป็นระบบ มีขั้นตอนและเป็น วิธีการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้ ตั้งปัญหา ตั้งสมมุติฐาน การรวบรวมข้อมูล การทดสอบ สมมุติฐาน การแปลความหมายและรายงานผล ตลอดจนการนำผลที่ได้ไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือส่งเสริม ต่อไป การทดลองจึงเป็นการจัดสภาพการณ์ขึ้นมาเพื่อดูผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเพื่อศึกษาเปรียบเทียบ กลุ่มหรือสถานการณ์ คือ

1. กลุ่มทดลอง (Experiment Group) คือ กลุ่มที่ได้รับการจัดสภาพการณ์ทดลองเพื่อศึกษาผลที่ ปรากฏจากสภาพนั้นเช่นการสอนด้วยเทคนิคระดมพลังสมอง จะทำให้กลุ่มเกิดความคิดสร้างสรรค์หรือไม่

2. กลุ่มควบคุม (Control Group) คือ กลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดสภาพการณ์ใด ๆ ทุกอย่างถูกควบคุม ให้คงสภาพเดิม ใช้เพื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มทดลอง สิ่งที่ถูกทดลองต้องการศึกษาเรียกว่า ตัวแปร ซึ่งมีตัวแปรอิสระ หรือตัวแปรต้น (Independent Variable) และตัวแปรตาม (Dependent Variable)

เจตคติ (Attitude)

ความหมายของเจตคติ

เจตคติ หมายถึงอะไร ชัตติยา กรรณสูต (2516:2) ให้ความหมายไว้ คือ ความรู้สึกที่คนเรามีต่อสิ่งหนึ่งสิ่ง ใดหรือหลายสิ่งในลักษณะที่เป็นอัตวิสัย (Subjective) อันเป็นพื้นฐานเบื้องต้นหรือการแสดงออกที่เรียกว่า พฤติกรรม

สุชา จันทรเฒ และ สุรางค์ จันทรเฒ (2520:104) ให้ความหมายเจตคติ คือความรู้สึก หรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุสิ่งของ หรือสถานการณ์ต่างๆ ความรู้สึก หรือท่าทีจะเป็นไปในทำนองที่พึงพอใจ หรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้

สงวนศรี วิรัชชัย (2527:61) ให้ความหมายเจตคติ คือสภาพความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกเชิงประเมินที่มีต่อสิ่งต่างๆ(วัตถุ สถานการณ์ ความคิด ผู้คน ฯลฯ) ซึ่งทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งนั้น ในลักษณะเฉพาะตัวตามทิศทางของทัศนคติที่มีอยู่

ชม ภูมิภาค (2516:64) ให้ความหมายเจตคติ คือวิถีทางที่บุคคลเกิดความรู้สึกต่อบางสิ่งบางอย่าง คำจำกัดความเช่นนี้มิใช่คำจำกัดความเชิงวิชาการมากนักแต่หากเราจะพิจารณาโดยละเอียดแล้วเราก็พอจะมองเห็นความหมายของมันลึกซึ้งชัดเจนพอดู เมื่อพูดว่าคือความรู้สึกต่อสิ่งนั้นก็หมายความว่าเจตคตินั้นมีวัตถุ วัตถุที่เจตคติจะมุ่งตรงต่อนั้นจะเป็นอะไรก็ได้ อาจจะเป็นบุคคล สิ่งของ สถานการณ์ นโยบายหรืออื่น ๆ อาจจะเป็นได้ทั้งนามธรรมและรูปธรรม ดังนั้น วัตถุแห่งเจตคตินั้นอาจจะเป็นอะไรก็ได้ที่คนรับรู้หรือคิดถึงความรู้สึกเช่นนี้อาจจะเป็นในด้านการจงใจหรืออารมณ์และเช่นเดียวกันแรงจูงใจแบบอื่นๆคือได้จากพฤติกรรม ตัวอย่างเช่น เจตคติต่อศาสนาหากเป็นเจตคติที่ดีเราจะเกิดความเคารพในวัดเราจะเกิดความรู้สึกว่าศาสนาหรือวัดนั้นจะเป็นสิ่งจรรโลงความสงบสุข เรายินดีบริจาคทำบุญร่วมกับวัดเราจะพูดได้อีกอย่างหนึ่งว่าเป็นความพร้อมที่จะถูกกระตุ้นด้วยวัตถุ การกระทำต่างๆของคนนั้นมักถูกกำหนดด้วยเจตคติที่จะตัดสินใจว่าจะบริจาคเงินแก่วัดสักเท่าใดนั้นย่อมมีปัจจัยต่างๆเข้าเกี่ยวข้อง เช่น ชอบสมภาร รายได้ตนเองดีขึ้น เห็นความสำคัญของวัด เห็นว่าสิ่งที่จะต้องบูรณะมาก “เจตคติ” คือ สภาพความรู้สึกทางด้านจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์ และการเรียนรู้ของบุคคลอันเป็นผลทำให้เกิดมีท่าทีหรือมีความคิด เห็นรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ เห็นหรือไม่เห็นด้วย เจตคติมี ๒ ประเภทคือ เจตคติทั่วไป เจตคติเฉพาะอย่าง

COLLINS (1970:68) ให้ความหมายเจตคติ คือการที่บุคคลตัดสินใจในสิ่งต่างๆว่าดี –ไม่ดี เห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย ยอมรับได้-ยอมรับไม่ได้

ROKEACH (1970:10) ให้ความหมายเจตคติ คือการผสมผสานหรือจัดระเบียบของความเชื่อที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือสถานการณ์หนึ่งสถานการณ์ใด ผลรวมของความเชื่อนี้จะเป็นตัวกำหนดแนวทางของบุคคลในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ

BELKIN และ HKYDELL (1979:13) ให้ความหมายเจตคติ คือ แนวโน้มที่บุคคลจะตอบสนอง ในทางที่เป็นความพอใจ ไม่พอใจ ต่อผู้คน เหตุการณ์ และสิ่งต่างๆอย่างสม่ำเสมอและคงที่

ดังนั้นอาจสรุปความหมายของเจตคติ คือ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด ๆ ซึ่งแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในลักษณะชอบ ไม่ชอบ อาจเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย พพอใจ ไม่พอใจ ต่อสิ่งใด ๆ ในลักษณะเฉพาะตัวตามทิศทางของทัศนคติที่มีอยู่และทำให้จะเป็นตัวกำหนดแนวทางของบุคคลในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนององค์ประกอบของเจตคติ

องค์ประกอบของเจตคติที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. การรู้ (COGNITION) ประกอบด้วยความเชื่อของบุคคลที่มีต่อเป้าหมาย เจตคติ เช่น ทศนคติต่อลัทธิคอมมิวนิสต์ สิ่งสำคัญขององค์ประกอบนี้ ก็คือ จะประกอบด้วยความเชื่อที่ได้ประเมินค่าแล้วว่าน่าเชื่อถือหรือไม่ น่าเชื่อถือ ดีหรือไม่ดี และยังรวมไปถึงความเชื่อในใจว่าควรจะมีปฏิกิริยาตอบโต้อย่างไรต่อเป้าหมายทศนคติ จึงจะเหมาะสมที่สุด ดังนั้นการรู้และแนวโน้มพฤติกรรมจึงมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด

2. ความรู้สึก (FEELING) หมายถึง อารมณ์ที่มีต่อเป้าหมาย เจตคติ นั้น เป้าหมายจะถูกมองด้วยอารมณ์ชอบหรือไม่ชอบ ถูกใจหรือไม่ถูกใจ ส่วนประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึกนี้เองที่ทำให้บุคคลเกิดความตึงเครียด ซึ่งอาจกระตุ้นให้มีปฏิกิริยาตอบโต้ได้หากมีสิ่งที่ยึดกับความรูสึกมากกระทบ

3. แนวโน้มพฤติกรรม (ACTION TENDENCY) หมายถึง ความพร้อมที่จะมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับเจตคติ ถ้าบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อเป้าหมาย เขาจะมีความพร้อมที่จะมีพฤติกรรมช่วยเหลือหรือสนับสนุนเป้าหมายนั้น ถ้าบุคคลมีเจตคติในทางลบต่อเป้าหมาย เขาก็จะมีความพร้อมที่จะมีพฤติกรรมทำลาย หรือทำร้ายเป้าหมายนั้นเช่นกัน การเกิดเจตคติ และเจตคติเกิดจากอะไร

เจตคติเกิดจากการเรียนรู้ของบุคคลไม่ใช่เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด หากแต่ว่าจะชอบหรือไม่ชอบสิ่งใด ต้องภายหลัง เมื่อตนเองได้มีประสบการณ์ในสิ่งนั้น ๆ แล้ว ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่า เจตคติเกิดขึ้นจากเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การรวบรวมความคิดอันเกิดจากประสบการณ์หลาย ๆ อย่าง
2. เกิดจากความรู้สึกที่ร่อยพิบพะใจ
3. เกิดจากการเห็นตามคนอื่น

ชม ภูมิภาค (2516:66-67) ได้อธิบายเรื่องการเกิดเจตคติว่าเกิดจากการเรียนรู้และโดยมากก็เป็นการเรียนรู้ทางสังคม(social learning)ดังนั้นปัจจัยที่ทำให้เกิดเจตคติจึงมีหลายประการเช่น

1. ประสบการณ์เฉพาะ เมื่อคนเราได้รับประสบการณ์ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอาจจะมีลักษณะในรูปแบบที่ผู้ได้รับรู้สึกว่าได้รางวัลหรือถูกลงโทษ ประสบการณ์ที่ผู้รู้สึกเกิดความพึงพอใจย่อมจะทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้นแต่ถ้าเป็นประสบการณ์ที่ไม่เป็นที่พึงพอใจก็ย่อมจะเกิดเจตคติที่ไม่ดี

2. การสอน การสอนนั้นอาจจะเป็นทั้งแบบที่เป็นแบบแผนหรือไม่เป็นแบบแผนก็ได้ซึ่งเราได้รับจากคนอื่น องค์การที่ทำหน้าที่สอนเรามีมากมายอาทิเช่น บ้าน วัด โรงเรียน สื่อมวลชนต่าง ๆ เรามักจะได้รับเจตคติที่สังคมมีอยู่และนำมาขยายตามประสบการณ์ของเรา การสอนที่ไม่เป็นแบบแผนนั้นส่วนใหญ่เริ่มจากครอบครัวตั้งแต่เด็ก ๆ มาแล้ว พ่อแม่พี่น้องมักจะบอกเราว่าสิ่งนั้นไม่ดีสิ่งนี้ไม่ดีหรือใครควรทำอะไรมีความสำคัญอย่างไร การสอนส่วนมากเป็นแบบยัดเยียดและมักได้ผลดีเสียด้วยในรูปแบบการปลูกฝังเจตคติ

3. ตัวอย่าง (Model) เจตคติบางอย่างเกิดขึ้นจากการเลียนแบบในสถานการณ์ต่าง ๆ เราเห็นคนอื่นประพฤติ เราเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคนอื่นออกมาเป็นรูปของเจตคติถ้าเรายอมรับนับถือหรือเคารพคนๆนั้นเราก็

มักยอมรับความคิดของเขาตามที่เรำเข้าใจ เช่น เด็กชายแดงเห็นบิดาดูรายการกีฬาทางโทรทัศน์ประจำเขาก็จะแปลความหมายว่า กีฬานั้นเป็นเรื่งน่าสนใจและจะต้องดูหรือถ้าเขาเห็นพ่อแม่มีดะวังต่อชดรับแขกในบ้านมากกว่าของที่อยู่ในสนามหญ้าหลังบ้านเขาก็จะเกิดความรู้สึกว่าของในบ้านต้องระวังรักษาเป็นพิเศษ ซึ่งการเรี ยนรู้เช่นนี้พ่อแม่ไม่จำเป็นต้องพูดว่าอะไรเลย เด็กจะเฝ้าสังเกตการณ์ปฏิบัติของพ่อแม่ต่อบุคคลอื่นอย่างถึถ้วนจะเรี ยนรู้ว่าใครควรคบใครควรนับถือ ใครไม่ควรนับถือ

4. ปัจจัยที่เกี่ยวกับสถาบัน ปัจจัยทางสถาบันมีอยู่เป็นอันมากที่มีส่วนสร้างสนับสนุนเจตคติของเรา ตัวอย่างเช่น การปฏิบัติตนในวัด ในโบสถ์ การแต่งกายของคนในสถานการณ์ทางสังคมต่าง ๆ เป็นสื่งให้แนวเจตคติของคนเราเป็นอันมาก

สภาวะที่มีผลต่อการก่อเกิดของเจตคตินั้นมีหลายอย่าง อาทิเช่น ประการแรก ขึ้นอยู่กับการที่เราคิดว่าเราเป็นพวกเดียวกัน (identification) เด็กที่ยอมรับว่าตนเองเป็นพวกเดียวกับพ่อแม่ย่อมจะรับเจตคติของพ่อแม่ง่ายขึ้น หรือที่โรงเรียนหากเด็กถือว่าครูเป็นพวกเดียวกับตนเด็กย่อมจะรับความเชื่อถือหรือเจตคติของครู

ประการที่สอง ขึ้นอยู่กับว่า เจตคตินั้นคนอื่น ๆ เป็นจำนวนมากเชื่ออย่างนั้นหรือคิดอย่างนั้น(uniformity) การที่เราจะมีเจตคติเข้ากลมเกลียวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้นั้นอาจจะมีสาเหตุอื่นอีกเช่นโอกาสที่จะได้รับเจตคติแตกต่างไปนั้นไม่มีประการหนึ่งอีกประการหนึ่งหากไม่เห็นด้วยกับส่วนใหญ่เราเกิดความรู้สึกว่าส่วนใหญ่ปฏิเสธเรานอกจากนี้ประการที่สามการที่เรามีเจตคติตรงกับคนอื่นทำให้เราพุดติดต่อกับคนอื่นเข้าใจ เมื่อเราเจริญเติบโตจากเด็กเป็นผู้ใหญ่นั้นแน่ที่สุดที่เราจะพบความแตกต่างของเจตคติมากมาย ในบ้านนั้นนับว่าเป็นแหล่งเกิดเจตคติตรงกันที่สุด แต่พอมีเพื่อนฝูงเราจะเห็นว่าเจตคติของเพื่อนฝูงและของพ่อแม่ของเขาแตกต่างกันบ้าง ในโรงเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับการศึกษาชั้นสูงเราจะพบความแตกต่างของเจตคติมากมาย ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่าเจตคติแรกๆที่เราได้รับนั้นค่อนข้างจะคงทนถาวร เจตคตินั้นจะสามารถนำไปใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่คล้ายกัน เช่น คนที่มีพุดตันเข้มงวดเขาจะเกิดความมุงร้ายต่อพ่อ อาจจะคิดว่าผู้บังคับบัญชานั้นดุนเข้มงวดและเกิดความรู้สึกมุงร้ายต่อผู้บังคับบัญชาก็ได้ หรือนงานที่ไม่ชอบหัวหน้านานอาจจะนำความไม่ชอบนั้นไปใช้ต่อบริษัทหรือเกลียดบริษัทไปด้วย

ลักษณะของเจตคติ

ทิตยา สุวรรณชฎ (2520:602-603) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของเจตคติ 4 ประการ คือ

1. เจตคติ เป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมได้ตอบ (PREDISPOSITION TO RESPOND) ต่อเหตุการณ์หรือสื่งใดสื่งหนึ่งโดยเฉพาะหรือจะเรียกว่าสภาวะพร้อมที่จะมีพฤติกรรมจริง

2. เจตคติ จะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา (PERSISTENCE OVERTIME) แต่มีได้หมายความว่า จะไม่มีการเปลี่ยนแปลง

3. เจตคติ เป็นตัวแปรหนึ่งนำไปสู่ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิดไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกโดยวาจา หรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญหรือหลีกเลี่ยงต่อสื่งใดสื่งหนึ่ง

4. เจตคติ มีคุณสมบัติของแรงจูงใจ ในอันที่จะทำให้บุคคลประเมิณผล หรือเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่ง
หมายความว่าไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วย

เจตคตินับว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานอย่างหนึ่ง นอกจากความพร้อมและการจูงใจ บุคคล
ที่มีเจตคติที่ดีต่อการทำงานจะช่วยให้ทำงานได้ผลทั้งนี้เพราะเจตคติเป็นต้นกำเนิดของความคิดและการแสดงการ
กระทำออกมานั่นเอง

กล่าวโดยสรุป เจตคติ เป็นลักษณะทางจิตของบุคคลที่เป็นแรงขับเคลื่อนของบุคคล แสดงพฤติกรรมที่
จะแสดงออกไปในทางต่อต้านหรือสนับสนุนต่อสิ่งนั้นหรือสถานการณ์นั้น ถ้าทราบทัศนคติของบุคคลใดที่
สามารถทำนายพฤติกรรมของบุคคลนั้นได้ โดยปกติคนเรามักแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับทัศนคติ
ที่มีอยู่

อย่างไรก็ดีเจตคติเมื่อเกิดขึ้นแล้วอาจจะมีลักษณะที่ค่อนข้างถาวรและคงทน ความรังเกียจที่เรียนรู้ในวัย
เด็กอาจจะคงอยู่ต่อไปจนชั่วชีวิต เจตคติทางการเมือง ศาสนาและอื่นๆมักจะมี ความคงทนเป็นอันมาก สาเหตุ
ที่ทำให้เจตคติบางอย่างมีความคงทนอาจมีสาเหตุดังต่อไปนี้

1. เนื่องจากเจตคตินั้นเป็นแนวทางปรับตัวได้อย่างพอเพียงคือ トラバドที่สถานการณ์นั้นยัง
สามารถจะใช้เจตคติเช่นนั้นในการปรับตัวอยู่เจตคตินั้น ก็ยังคงไม่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากไม่สามารถที่จะใช้ได้
เนื่องจากสถานการณ์ได้เปลี่ยนแปลงไปแล้วเจตคตินั้นก็มักจะเปลี่ยนแปลงไป เช่น ในสหรัฐอเมริกาคนส่วนใหญ่
มักจะคัดค้านการช่วยเหลือของรัฐบาลอย่างรุนแรง แต่พอเกิดเศรษฐกิจตกต่ำอย่างรุนแรงก็อาจจะรับความ
ช่วยเหลือของรัฐบาลมากขึ้น

2. เหตุที่เจตคติไม่เปลี่ยนแปลงง่ายก็เพราะว่าผู้ที่มีเจตคตินั้นจะไม่ยอมรับรู้สิ่งยกเว้นใด ๆ เหตุการณ์เช่นนี้
เรียกว่า Selective perception เช่น คนที่เกลียดยิว เกิดความคิดว่าพวกยิวนี่ชั่วเหี้ยมเอาเปรียบต่อมา
มียิวมาอยู่บ้านใกล้ ๆ ทั้ง ๆ ที่ยิวนั้นแสนจะดีเป็นกันเองให้ความช่วยเหลือเราดีเจตคติของเรามีอยู่เดิมจะไม่
ยอมรับรู้ความดีของยิวเช่นนั้น ดังนั้นเจตคติจึงไม่เปลี่ยน

3. สาเหตุอีกอย่างหนึ่งคือ ความกลัวต่อหมู่กลุ่มที่เราเป็นสมาชิกคนเราไม่อยากจะเชื่อว่าทรยศต่อพวก
ตัว อย่างเช่น หญิงสาวถูกอบรมมาในครอบครัวซึ่งเคร่ง ไม่ยอมให้เล่นการพนัน สู้บุหรีเพราะการกระทำเช่นนั้น
ครอบครัวถือว่าเป็นการกระทำมิใช่วิสัยสตรีที่ดี ที่จะพึงกระทำ ต่อมาแม้ว่าจะมีโอกาสที่จะกระทำได้แต่ไม่ทำ
เพราะเห็นว่าขัดต่อเจตคติของพ่อแม่ที่เคยสั่งสอนไว้

4. ความต้องการป้องกันตนเอง บุคคลที่ไม่ยอมเปลี่ยนเจตคติที่เขาอยู่เดิมนั้นอาจเนื่องจากเหตุผลว่า
หากเขาเปลี่ยนแปลงแล้วจะทำให้คนอื่นเห็นว่าเขาอ่อนแอ เช่น คนขายของเสนอวิธีการขายใหญ่ให้หัวหน้า
หัวหน้าเห็นว่าดีเหมือนกันแต่ไม่ยอมรับเพราะเห็นว่าเป็นเรื่องที่ทำให้คนอื่นเห็นหัวหน้าไม่มีความสามารถ

5. การได้รับการสนับสนุนจากสังคมนั้นคือการที่เราเชื่ออย่างนั้นมีเจตคติอยู่อย่างนั้นเรายังได้รับการ
สนับสนุนกับคนที่มีความเชื่ออย่างเดียวกับเราอยู่

หน้าที่และประโยชน์ของเจตคติ

Katz (อ้างในนพมาศ 2534:130) มองว่าเจตคติมีประโยชน์และหน้าที่ คือ

1. เป็นประโยชน์โดยการเป็นเครื่องมือ ปรับตัว และเป็นประโยชน์ในการใช้เพื่อทำการต่าง ๆ
2. ทำประโยชน์โดยการใช้อุปถัมภ์สภาวะจิตใจ หรือปกป้องสภาวะจิตของบุคคล (EGODEFENSIVE FUNCTION) เพราะความคิด หรือความเชื่อบางอย่างสามารถทำให้ผู้เชื่อหรือคิดสบายใจ ส่วนจะผิดจะถูกเป็นอีกเรื่องหนึ่ง
3. เจตคติทำหน้าที่แสดงค่านิยม ให้คนเห็นหรือรับรู้ (VALUE EXPRESSIVE FUNCTION)
4. มีประโยชน์หรือให้คุณประโยชน์ทางความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับผู้คนและสิ่งต่างๆ
5. ช่วยให้บุคคลมีหลักการและกฎเกณฑ์ในการแสดงพฤติกรรมหรือช่วยพัฒนาค่านิยมให้กับบุคคล การที่บุคคลมีทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้บุคคลสามารถประเมินและตัดสินใจได้ว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมและดีงาม

ชม ภูมิภาค (2516:65) หน้าที่ของเจตคติ เจตคติทำหน้าที่เกี่ยวกับการรับรู้อย่างมาก เจตคติมีส่วนกำหนดการมองเห็นของคน นอกจากนี้ยังทำหน้าที่อื่น ๆ อีกเช่น

1. เตรียมบุคคลเพื่อให้พร้อมต่อการปฏิบัติการ
2. ช่วยให้บุคคลได้คาดคะเนล่วงหน้าว่าอะไรจะเกิดขึ้น
3. ทำให้บุคคลประสบความสำเร็จตามหลักชัยที่วางไว้

การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

สุชา จันเอม และสุรางค์ จันเอม (2520:110-111) กล่าวว่า ทัศนคติของบุคคลสามารถเปลี่ยนแปลงได้เนื่องมาจาก

- 1) การชักชวน (PERSUASION) ทัศนคติจะเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงใหม่ได้หลังจากที่ได้รับคำแนะนำ บอกเล่า หรือได้รับความรู้เพิ่มพูนขึ้น
- 2) การเปลี่ยนแปลงกลุ่ม (GROUP CHANGE) ช่วยเปลี่ยนทัศนคติของบุคคลได้
- 3) การโฆษณาชวนเชื่อ (PROPAGANDA) เป็นการชักชวนให้บุคคลหันมาสนใจหรือรับรู้โดยก่อสร้างสิ่งแปลกๆใหม่ๆขึ้น

สิ่งที่มีอิทธิพลต่อเจตคติ คือ

1. บิดา มารดา ของเด็ก
2. ระเบียบแบบแผน วัฒนธรรมของสังคม
3. การศึกษาเล่าเรียน
4. สิ่งแวดล้อมในสังคม
5. การพักผ่อนหย่อนใจที่แต่ละคนใช้ประจำตัว

การแก้ไขเจตคติหรือวิธีสร้างเจตคติ เจตคติเป็นเรื่องที่แก้ไขได้ยากถ้าจำเป็นจะต้องช่วยแก้ไขเปลี่ยนเจตคติของคนอาจใช้วิธีเหล่านั้น คือ

1. การค่อย ๆ ซึ้นลงให้เข้าใจ
2. หาสิ่งเร้าและสิ่งจูงใจอย่างเข้มข้นมาช่วย
3. คบหาสมาคมกับเพื่อนที่ดี
- 4.ให้อ่านหนังสือดีมีประโยชน์
- 5.ให้ลองทำงานเห็นชอบแล้วกลับตัวดีเอง

ชม ภูมิภาค (2516:65) ได้อธิบายว่าเจตคติเปลี่ยนแปลงได้ ปัจจัยที่จะช่วยให้เจตคติเปลี่ยนแปลงได้มีหลายประการเช่น

1. ความกดดันของกลุ่ม(Group pressure) หากกลุ่มจะสามารถให้รางวัลหรือลงโทษได้ย่อมจะมีแรงกดดันมากในการที่จะกดดันทิศทางเจตคติของเราสิ่งยั่วยุที่เป็นรางวัลนั้น ได้แก่ ความเป็นผู้มีคนรู้จักมากการเลื่อนตำแหน่งการทำงาน สัญลักษณ์ของการยอมรับนับถือ เป็นต้น ส่วนสิ่งยั่วยุที่เป็นการลงโทษก็เช่น การเสียเพื่อนฝูง เสียชื่อเสียง เสียตำแหน่ง เป็นต้น ยิ่งเรามีความผูกพันไปจากกลุ่มเท่าใดแรงบีบบังคับของหมู่มีมากเท่าใดหรือยิ่งหมู่กลุ่มนั้น ยิ่งเราต้องการเป็นสมาชิกของหมู่ใด แรงบีบบังคับของหมู่ย่อมมีมากเท่านั้นหรือยิ่งหมู่กลุ่มต้องการเรามากเท่าใดกลุ่มก็ยิ่งต้องการให้เราปฏิบัติตามมาตรฐานของกลุ่มเท่านั้น กลุ่มที่มีเกียรติศักดิ์หรือศักดิ์ศรีต่ำในหมู่อาจจะกระทำผิดแปลกไปได้บ้าง แต่ยังมีตำแหน่งสูงหรือศักดิ์ศรีสูงแล้วกระทำผิดมาตรฐานเพียงนิดเดียวแรงกดดันของหมู่จะเกิดขึ้นทันทีเพื่อให้ปฏิบัติอยู่ในแนว

นอกจากนี้แรงกดดันของกลุ่มจะมีมากก็คือ การที่ไม่มีมาตรฐานอื่นที่จะปฏิบัติหรือมีน้อยทางที่จะเลือกหรือเราไม่มีความรู้มากมายนักในเรื่องนั้น บุคคลมักจะเปลี่ยนความคิดเห็นหรือเจตคติหากกลุ่มของเขาที่ยึดอยู่เปลี่ยนแปลงไป ตัวอย่างเช่น กรรมกร แรกๆอาจไม่สนใจกันรวมเป็นสมาคมแต่ต่อมาหากรู้ว่าคนอื่น ๆ ในกลุ่มรับฟังความคิดเห็นนั้น เขาก็อาจเปลี่ยนความคิดถึงกลุ่มมีความเป็นเอกภาพเท่าใดแรงกดดันของกลุ่มยังมีผลเท่านั้นเรื่องอำนาจของความกดดันของกลุ่มอันมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงนั้นอาจจะเป็นไปได้ 4 กรณีคือ

1.1 เราอาจปฏิเสธบรรทัดฐานของกลุ่มและยึดมั่นในเจตคติของเราและเราอาจจะก้าวร้าวยิ่งขึ้นหากเราเชื่อว่ากลุ่มไม่มีผลบีบบังคับเรามากนักหรือเรามีความภักดีต่อกลุ่มอื่นมากกว่า

1.2 เราอาจจะไม่เปลี่ยนแปลงต่อเจตคติของเราแต่เราปฏิบัติตามกลุ่มเพราะเหตุผลภายนอกอย่างอื่นโดยถือว่าเป็นส่วนตัวและเราไม่เห็นด้วยแต่ส่วนรวมทำเช่นนั้นก็ต้องปฏิบัติตาม

1.3 เราอาจยอมรับบรรทัดฐานของกลุ่มเพียงผิวเผิน ภายในส่วนลึกของจิตใจเราไม่ยอมเปลี่ยนแต่พอเราออกไปอยู่กลุ่มอื่นเราจะเห็นว่าเราเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างอื่น

1.4 เราอาจจะนำเอาบางส่วนของบรรทัดฐานของกลุ่มมาผนวกกับความเชื่อของเราและปฏิเสธบางส่วน

2. ประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจหรือไม่น่าพึงพอใจ เราอาจเปลี่ยนแปลงเจตคติไปได้เมื่อได้รับ

ประสบการณ์ที่น่าพอใจหรือไม่น่าพอใจ เช่น นายแดงเข้าทำงานบริษัทหนึ่งเพราะเขาเชื่อว่าจะมีความก้าวหน้า แต่พบว่า หัวหน้าของเขาเป็นคนขี้อิจฉาเมื่อเขาเกิดเสนอความคิดเห็นดีๆ เพื่อปฏิบัติหัวหน้าอาจจะเห็นว่าการเสนอแนะของเขาเช่นนั้นทำให้ฐานะของเขาสั่นคลอนและนอกจากนั้นยังทราบดีว่าเพื่อนร่วมงานของเขาไปฟ้องแก่หัวหน้างานบ่อยๆ เขาจึงอาจเปลี่ยนเจตคติไปอีกแบบหนึ่งคือมองไม่เห็นความก้าวหน้าในการทำงานกับบริษัทนี้ เช่นนี้เป็นต้น

3. อิทธิพลของกลุ่มบุคคลที่มีชื่อเสียง บุคคลที่มีชื่อเสียงในความหมายนี้อาจจะเป็นเพื่อนซึ่งเรานับถือ ความคิดของเขาหรืออาจจะเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านความพิเศษต่างๆ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในเรื่องนี้ก็คือ การโฆษณา ซึ่งมักจะใช้คนมีชื่อเสียงไปยุ่งเกี่ยว เช่น ดาราภาพยนตร์ชื่อดังคนนั้นใช้สบูยี่ห้อนั้น ๆ เป็นต้น

เจตคติเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ และ เป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมหรือแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น ๆ ไปในทิศทางหนึ่ง อาจเป็นไปในทางสนับสนุนหรือคัดค้านก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขบวนการการอบรมให้การเรียนรู้ระเบียบวิธีของสังคม ซึ่งเจตคตินี้จะแสดงออกหรือปรากฏให้เห็นชัดในกรณีที่สิ่งเร้านั้นเป็นสิ่งเร้าทางสังคม

องค์ประกอบของเจตคติ

องค์ประกอบของเจตคติมี 3 ประการ ได้แก่

1. ด้านความคิด (Cognitive Component) หมายถึง การรับรู้และวินิจฉัยข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับแสดงออกมาในแนวคิดที่ว่าอะไรถูก อะไรผิด

2. ด้านความรู้สึก (Affective Component) หมายถึง ลักษณะทางอารมณ์ของบุคคลที่สอดคล้องกับความคิด เช่น ถ้าบุคคลมีความคิดในทางที่ไม่ดีต่อสิ่งใด ก็จะมีความรู้สึกที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้นด้วย จึงแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกไม่ชอบหรือไม่พอใจ

3. ด้านพฤติกรรม (Behavior Component) หมายถึง ความพร้อมที่จะกระทำซึ่งเป็นผลมาจากความคิดและความรู้สึกและจะออกมาในรูปของการยอมรับหรือปฏิเสธ การปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติ

ทฤษฎีแรงจูงใจ

ความหมายและองค์ประกอบของแรงจูงใจ (Motivation)

แรงจูงใจ หมายถึง สภาวะที่อินทรีย์ถูกกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมเพื่อไปยังจุดมุ่งหมายดังนั้นแรงจูงใจจึงเป็นความปรารถนา ที่บุคคลมีความต้องการที่จะบรรลุเป้าหมายโดยการเรียนรู้ของแต่ละคนนั่นเอง เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าต่างๆ และบุคคลจะเกิดความต้องการ (Needs) และถ้าความต้องการของบุคคลไม่ได้รับการตอบสนอง บุคคลจะเกิดความเครียด (stress) เมื่อบุคคลสะสมความเครียดไว้มาก ๆ บุคคลจะขาดความสุขในการดำเนินชีวิต การสะสมความเครียด ความวิตกกังวลมาก ๆ จะทำให้บุคคลเกิดแรงขับ (drive) ที่

จะกระทำกิจกรรมบางอย่างหรือแสดงพฤติกรรมบางอย่างให้ลดความเครียดนั้นลงมากระบวนการที่เกิดขึ้นภายใน
นี้เอง ซึ่งจะทำให้การกระตุ้นให้บุคคลไปสู่การกระทำบางอย่างที่ไปสู่เป้าหมาย กระบวนการเช่นนี้เรียกว่า แรงจูงใจ
(Motivation)

องค์ประกอบในการเกิดแรงจูงใจ มี 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นความต้องการ (needs stage) ออความต้องการเป็นสภาวะขาดสมดุลที่เกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลขาดสิ่ง
ที่จะทำให้ส่วนต่าง ๆ ภายในร่างกายทำหน้าที่ไปตามปกติ สิ่งนี้อาจจะเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตจึงทำให้
เกิดแรงขับและเกิดแรงกระตุ้น เช่น ความหิว เมื่อบุคคลหิวบุคคลก็ต้องพยายามหาอาหาร คนที่ลดน้ำหนักโดย
การใช้ยาลดความอ้วน ยาก็จะไปกดประสาทไม่ให้หิวแต่พอหลังจากไม่ใช้ยาลดน้ำหนัก จะเห็นว่าคนที่ลด
น้ำหนักโดยใช้ยาจะกินอาหารชดเชยมากขึ้นและอาจจะกลับมาอ้วนใหม่อีก หรือเด็กเล็กที่ไม่กินนมตอนป่วย
แต่พอให้ป่วยเด็กจะเริ่มกินนมมากขึ้นเพื่อชดเชยตอนที่ป่วย ความกระหายก็เป็นความต้องการอีกอย่างที่เกิดเมื่อ
เกิดแล้วบุคคลต้องหาวิธีการเพื่อให้หายกระหาย ความต้องการทางเพศและความต้องการการพักผ่อนก็จัดเป็น
ความต้องการขั้นพื้นฐานในการดำรงชีวิต และไม่มีใครในโลกนี้ที่พยายามฝืนเพื่อไม่ให้ตนเองหลับ มนุษย์ทุก
คนต้องการการพักผ่อนด้วยกันทั้งสิ้น

2. ขั้นแรงขับ (drive stage) หรือภาวะที่บุคคลถูกกระตุ้นให้เกิดแรงขับ เมื่อบุคคลเกิดแรงขับ
แล้วบุคคลจะนั่งอยู่เฉย ๆ ไม่ได้บุคคลอาจจะรู้สึกไม่มีความสุข กระวนกระวายใจ ดังนั้นบุคคลจะคิดค้นหา
วิธีการที่ทำให้ตนเองรู้สึกได้รับการตอบสนองจากความหิว ความกระหาย ความต้องการทั้งปวงที่เกิดขึ้น
เพื่อผลักดันให้ไปสู่จุดหมายปลายทาง ตามที่บุคคลต้องการ เช่น เมื่อเราวิ่งเหนื่อยๆ อากาศก็ร้อนจัด ทำให้เรา
เหนื่อยและคอแห้งอยากกินน้ำ สิ่งที่เราต้องการบำบัดความกระหายในช่วงเวลานั้นคือน้ำ บุคคลจะพยายามทุก
วิธีทางที่จะหาน้ำมาดื่ม

3. ขั้นพฤติกรรม (behavior stage) เป็นขั้นที่เกิดแรงขับอย่างมากที่ทำให้บุคคลเดินไปหาน้ำดื่ม
โดยการเดินเข้าไปในร้านสะดวกซื้อแล้วเปิดขวดดื่มแล้วจึงเดินมาจ่ายสตางค์หรือถ้าทนต่อความกระหายน้ำได้ก็รับ
เดินอย่างรวดเร็วไปจ่ายสตางค์แล้วยกน้ำดื่มรวดเร็วหมดขวด ชื่นใจ ความกระหายก็บรรเทา

4. ขั้นลดแรงขับ (drive reduction stage) เป็นขั้นสุดท้ายที่อินทรีย์ได้รับการตอบสนองคือ ได้ดื่มน้ำ
เป็นขั้นที่บุคคลเกิดความพึงพอใจ ความต้องการต่างๆ ก็จะลดลง

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไข แบบแบบการกระทำของสกินเนอร์

สกินเนอร์ (B.F. Skinner) เกิดในมลรัฐเพนซิลวาเนีย ในปี ค.ศ. 1904 มีบทบาทสำคัญในการนำทฤษฎี
สำเร็จรูปและเครื่องมือมาใช้ บางคนเรียกว่า ทฤษฎีเสริมแรง การเสริมแรงเป็นการช่วยตอบสนองสิ่งเร้าให้
ปรากฏขึ้นซ้ำอยู่เสมอจนทำให้เกิดความเคยชินสิ่งเร้าเดิม การตอบสนองเช่นเดิม ก็ตามมามีคือ เกิดเป็นการเรียนรู้

การทดลองของสกินเนอร์

ได้ทดลองกับหนูขาว โดยมีขั้นตอนการทดลอง ดังนี้

ขั้นที่ 1 ก่อนการเรียนรู้ ---> กดคัน (CR) ---> อาหาร (UCS) ---> กิน (UCR)

ขั้นที่ 2 หลังการเรียนรู้ (S1) ---> (R1) ---> S2 ---> R2 คัน (CS) กดคัน (CR)

อาหาร(UCS) กิน(UCR)

การประยุกต์ใช้ในการสอน

1. การตั้งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. การใช้ตัวเสริมแรง ได้แก่ ยิ้มแย้ม การชมเชยจากครู คะแนน
3. การใช้บทเรียนสำเร็จรูป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการเพิ่มทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในยุคปัจจุบัน ยุคของเทคโนโลยีดังกล่าวแล้ว การใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งคล้ายคลึงกับภาษาศัพท์คอมพิวเตอร์ การฝึกทักษะครั้งนี้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้งานต่างๆ ของนักเรียน ทำให้สามารถพัฒนาศักยภาพให้ดีขึ้น ของของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการวิจัยไว้ดังนี้

1. ศึกษาหลักการ ทฤษฎีจิตวิทยาการศึกษา เจตคติ (Attitude) ทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไข แบบแบบการกระทำของสกินเนอร์ ลักษณะด้านวินัยในห้องเรียน ความขยันอดทนและความรับผิดชอบ
2. กำหนดกรอบความคิดในการวิจัย เพื่อฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งคล้ายคลึงกับภาษาศัพท์คอมพิวเตอร์ การฝึกทักษะครั้งนี้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้งานต่างๆ ของนักเรียน ทำให้สามารถพัฒนาศักยภาพให้ดีขึ้น ของของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ของ วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ
3. กำหนดวัตถุประสงค์
4. กำหนดกลุ่มประชากร ในการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดกลุ่มประชากร คือ ของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 49 คน
5. สร้างเครื่องมือการวิจัย โดยผู้วิจัยศึกษาจากหลักการ ทฤษฎี แนวคิด วัตถุประสงค์ เพื่อจำแนกว่า ควรสร้างเครื่องมือวัดด้านใดบ้างให้เหมาะสมกับสภาพของของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 49 คน ที่นำมาทำการวิจัยในครั้งนี้

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำได้ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตัวเองโดยการสังเกต ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ตอบแบบสอบถาม

7. การสรุปผลการวิจัยและนำเสนอผลการวิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลและเขียนสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

2. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ จำนวน 49 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ในการทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสังเกต แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตและนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ นักศึกษา ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 49 คน ได้ตอบแบบสอบถามและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ค่าร้อยละในการวิเคราะห์ข้อมูล

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยการฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในยุคปัจจุบัน ยุคของเทคโนโลยีดังกล่าว ล้วนแล้ว การใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งคล้ายคลึงกับภาษาศัพท์คอมพิวเตอร์ การฝึกทักษะครั้งนี้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้งานต่างๆ ของนักเรียน ทำให้สามารถพัฒนาศักยภาพให้ดีขึ้น ของของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ ปรากฏว่าได้รับความร่วมมือจากนักเรียนเป็นอย่างดี จึงทำให้นักเรียนมีการฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สูงขึ้นและใช้ภาษาศัพท์คอมพิวเตอร์ได้ถูกต้องพัฒนา งานด้าน generate AI และสามารถรับผิดชอบงานตามที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จคล่องตามวัตถุประสงค์ของงาน ในรายวิชาที่สอน ที่ได้รับมอบหมายและการเรียนดีขึ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ขั้นตอนดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้การดำเนินติดตามข้อมูลด้วยตัวเองโดยการสังเกต สัมภาษณ์ ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามและมีการติดตามดูแลการเรียนของนักเรียนอย่างใกล้ชิด ดังนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา และสังเกตการทำใบงานนักเรียนน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ โดยการสังเกตการเรียนของนักเรียนในชั่วโมงเรียน ขณะที่ทำการสอน และสอบถามจากครูแต่ละวิชาที่ทำการสอน ซึ่งพบว่ามึนักเรียนที่มีปัญหาการเรียน มีความรับผิดชอบ เช่น สนใจเรียน ส่งงานตามกำหนดเวลา มาเรียน มีการจดบันทึกและติดตามนักเรียนเป็นรายกรณี โดยการว่ากล่าวตักเตือนและมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรและมีการให้นักเรียนตอบแบบสอบถามสรุปได้ดังนี้

ตารางแสดงแบบประเมินความพึงพอใจ
ของนักเรียนนักศึกษาชั้น ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ลำดับที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.	เกณฑ์การประเมิน
		5	4	3	2	1					
1	ระยะเวลาในการดำเนินโครงการที่เหมาะสม	3	45	2	0	0	50	4.02	80.40	0.32	มาก
2	สถานที่ในการดำเนินโครงการที่เหมาะสม	3	46	1	0	0	50	4.04	80.80	0.28	มาก
3	ระบบสื่อทศโนปกรณ์มีความชัดเจนและเหมาะสม	7	42	1	0	0	50	4.12	82.40	0.38	มาก
4	เอกสารประกอบการอบรมมีความชัดเจนเพียงพอและเหมาะสม	8	41	1	0	0	50	4.14	82.80	0.40	มาก
5	วิทยากรถ่ายทอดความรู้ได้เข้าใจชัดเจน	8	42	0	0	0	50	4.16	83.20	0.37	มาก
6	สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้	14	34	2	0	0	50	4.24	84.80	0.51	มาก
7	โครงการนี้ช่วยพัฒนาองค์ความรู้ด้านภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ	8	41	1	0	0	50	4.14	82.80	0.40	มาก
8	โครงการนี้ช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการเริ่มต้นใช้ทักษะภาษาในการประกอบธุรกิจ	7	42	1	0	0	50	4.12	82.40	0.38	มาก
9	ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์	12	37	1	0	0	50	4.22	84.40	0.46	มาก
10	โครงการนี้มีประโยชน์ควรดำเนินการอีกในปีต่อไป	15	34	1	0	0	50	4.28	85.60	0.49	มาก
รวม		29	216	5	0	0	250	4.10	81.92	0.35	มาก

[illegible]

1. ผลแบบประเมินผลแบบสอบถามความพึงพอใจ การแบบสอบถามการพัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและทักษะดิจิทัล เพื่อพัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะสูงสอดคล้องกับมาตรฐานสากล ประจำปีการศึกษา 2567 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 25
2. จำนวนประชากร จำนวน 50 คน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

เพศ ชาย จำนวน 18 คน หญิง จำนวน 32 คน

สถานภาพ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 50 คน

แผนกวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 49 คน อื่น ๆ จำนวน 1 คน

ตอนที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจ อยู่ในระดับ ๔.๑๐ (ระดับพอใจมาก)

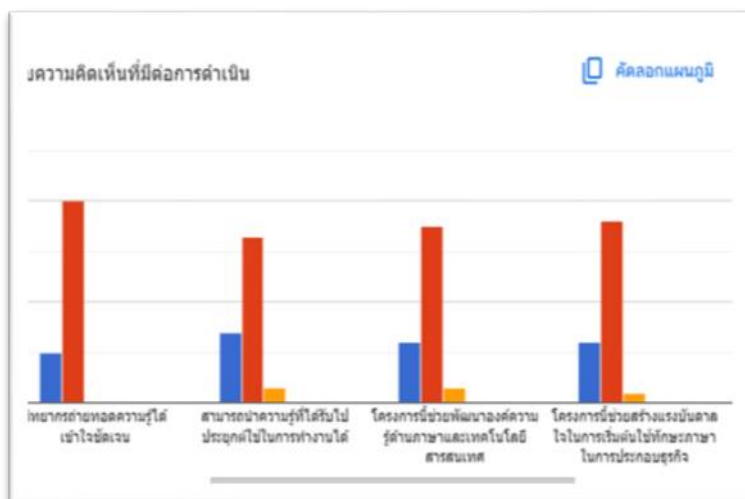
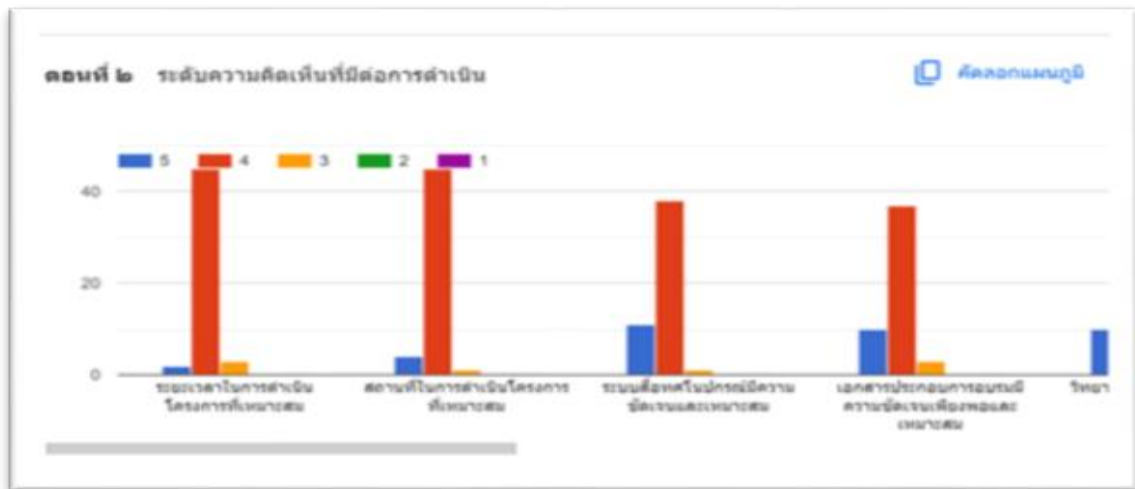
ตอนที่ 3 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ จำนวน 2 ข้อความ คือ

- จัดให้มีการอบรมอีกครั้ง
- จัดอบรมลักษณะแบบนี้บ่อย ๆ

ภาพผลสรุปร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ



ภาพผลสรุปร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ



ข้อเสนอแนะ

คำตอบ 2 ข้อ

จัดให้มีการอบรมอีกครั้ง

จัดอบรมลักษณะแบบนี้บ่อยๆ ค่ะ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมาย

เพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการมาเรียน เป็นเหตุผลทำให้ผู้เรียนมีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการเรียนดีขึ้นของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนให้มีวินัยและความรับผิดชอบ ของนักเรียน ชั้น ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนให้มีวินัยและความรับผิดชอบของนักเรียน ชั้น ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ การสังเกต และการสัมภาษณ์ การพูดคุย การใช้แบบประเมิน

วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสังเกต แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ค่าร้อยละในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล การฝึกทักษะครั้งนี้ เพื่อพัฒนาขีดความสามารถด้านภาษาและการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้งานต่างๆ ของนักเรียน ทำให้สามารถพัฒนาศักยภาพให้ดีขึ้น ของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ จากการแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ ปรากฏว่าได้รับความร่วมมือจากนักเรียนเป็นอย่างดี จึงทำให้นักเรียนมีการฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สูงขึ้นและใช้ภาษาศัพท์คอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง พัฒนางานด้าน generate AI และสามารถรับผิดชอบงานตามที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ของงานในรายวิชาที่สอน ที่ได้รับมอบหมายและการเรียนดีขึ้น ของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จากการดูแลด้านการเรียนให้มีความรับผิดชอบ สนใจเรียน และติดตามจากผู้ปกครอง คุณครูที่เข้าสอนแต่ละวิชา ปรากฏว่า ของนักเรียน ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน รับผิดชอบและสนใจเรียนมากขึ้น

โดยสังเกตจากบรรยากาศการเรียนภายในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการมาเรียนและการเรียน มีความตั้งใจเรียน มีความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายและส่งงานตรงกำหนดเวลา รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วยความเต็มใจ ยังส่งผลทำให้ผลการเรียนมี ความรับผิดชอบ และความสนใจการเรียนของนักเรียน โดยสรุป

ข้อเสนอแนะ

โดยภาพรวมดี ทำให้ผู้เข้ารับการเรียนรับความรู้ในด้านทักษะดิจิทัล Generate AI และได้ทำการทดสอบทางด้านทักษะภาษา ปวช. 2 กลุ่ม 1,2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรจัดทำคู่มือการใช้งานเว็บไซต์ศิษย์เก่าแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ เพื่อเผยแพร่ให้ข้อมูลกับผู้ใช้ระบบ เพื่อให้ผู้ใช้ระบบเข้าถึงการใช้งานที่สะดวก และ ถูกต้อง
2. ควรปรับปรุงข้อมูลบนเว็บไซต์ศิษย์เก่าแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือ ให้เป็นปัจจุบันอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ผู้ใช้งานได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นปัจจุบัน
3. ควรศึกษาข้อมูลสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญให้มากกว่านี้เพื่อเว็บไซต์ศิษย์เก่ามีระบบที่ ทันสมัยและครอบคลุมการใช้งาน

บรรณานุกรม

27, 381 หน้า. 2533.

จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ. จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 364 หน้า. 2533.

ฉันทนา ภาคบงกช และคณะ. การสำรวจคุณลักษณะทางวินัยที่พึงประสงค์ในสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2539

จุมพล หนิมพานิช และคณะ. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2542

ภาคผนวก