

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

## เกมย้ายเบี้ย

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมย้ายเบี้ย
3. ตารางเกม
4. เหรียญกระดาษ

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีก เรื่องหนึ่งเป็นเกมที่สับสนแล้ว เกมนี้ชื่อเกมย้ายเบี้ย เกมนี้เล่นง่าย ๆ นะครับคือ ย้ายเบี้ยไปไว้ที่อื่นนั่นเอง แต่ต้องทำตามกำหนดคณะครับ ก่อนจะได้เล่นเกมนี้ ครูจะให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นเกมนี้ก่อน ตั้งใจฟังให้ดี ๆ เพราะถ้าไม่เข้าใจวิธีเล่นนักเรียนจะเล่นเกมนี้ไม่ได้ ฟังเลยนะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมย้ายเบี้ยให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่นเกม ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมย้ายเบี้ยให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือ ตารางเกม และเหรียญกระดาษ ให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมย้ายเบี้ยที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวว่า "ได้เล่นเกมย้ายเบี้ยผ่านไปแล้ว เป็นไงครับเกมสนุกไหมครับ...เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีสิครับว่า การเล่นเกมย้ายเบี้ยนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมเล่านิทานต่อกัน

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเล่านิทานต่อกัน

ขั้นตอนการเล่น

1. ชั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน เกมที่นักเรียนจะได้เล่นในวันนี้ชื่อเกมเล่านิทานต่อกัน เป็นเกมที่สนุกอีกเกมหนึ่ง เพราะนักเรียนจะได้ทั้งเล่นเกมและได้เล่านิทานด้วย แต่ก่อนจะได้เล่นเกมนี้ครูจะบอกวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมนี้ก่อนนะครับ นักเรียนต้องตั้งใจฟังให้ดี ๆ นะครับ เอาละฟังได้เลย"
2. ขั้นตอนอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเล่านิทานต่อกันให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมเล่านิทานต่อกันให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองนั่งเป็นรูปเกือกม้า
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเริ่มเล่นเกมและบอกให้หยุดเล่นเกมเมื่อหมดเวลา
5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมเล่านิทานต่อกันที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "นักเรียนได้เล่นเกมเล่านิทานต่อกันผ่านไปแล้ว เป็นใจครับสนุกไหมครับ เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า การเล่นเกมเล่านิทานต่อกันนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

## เกมดาวกระโจน

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมดาวกระโจน
3. แผ่นตารางเกม
4. เหรียญกระดาษ

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูนำเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีกเกมหนึ่ง เกมนี้เป็นเกมที่อยู่สูง อยู่บนท้องฟ้าเลยนะครับ คือ ดาวโจน แต่ดาวนี้แปลกกว่าดาวดวงอื่นคือ มันกระโจนได้ด้วย นักเรียนจะต้องสนุกกับเกมนี้แน่นอนเลย แต่ต้องฟังวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นเกมดาวกระโจนก่อน เพราะถ้าไม่เข้าใจวิธีเล่น การเล่นเกมก็จะไม่สนุก ตั้งใจฟังดี ๆ นะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมดาวกระโจนให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมดาวกระโจนให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นตารางเกมและเหรียญกระดาษ ให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมดาวกระโจนที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "เป็นไงครับเกมดาวกระโจนสนุกใช่ไหมครับ... กลุ่มไหนกระโจนจำนวนน้อยครั้งที่สุด...เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า การเล่นเกมดาวกระโจนนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมย้ายเบี้ยข้ามแดน

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมย้ายเบี้ยข้ามแดน
3. แผ่นตารางเกม
4. เบี้ยกระดาษ

#### ขั้นตอนในการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน วันนี้นักเรียนจะได้เล่นเกมอีกเกมหนึ่งเหมือนวันก่อน ๆ เป็นเรื่องที่สับสนแล้วนะครับ เป็นใจครับเกมที่นักเรียนได้เล่นมาแล้วสนุกทั้งนั้นใช่ไหมครับ เกมนี้ก็เป็นเกมที่สนุกอีกเกมหนึ่งชื่อว่าเกมย้ายเบี้ยข้ามแดน เอาละก่อนเล่นเกมครูจะให้ทราบวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นเกมนี้ก่อนนะครับ ฟังเลยนะครับ"
2. ขั้นตอนอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมย้ายเบี้ยข้ามแดนให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมย้ายเบี้ยข้ามแดนให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจก็แล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นตารางเกมและเบี้ยกระดาษให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นจึงเก็บอุปกรณ์คืน

5. ชั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมย้ายเบี้ยข้ามแดนที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "เป็นไงครับเล่นเกมสนุกไหมครับ เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปนะครับว่า การเล่นเกมย้ายเบี้ยข้ามแดนนี้ทำให้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถาม นำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมเดินตามช่องแคบ

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเดินตามช่องแคบ
3. แผ่นเกม
4. ดินสอและยางลบ

#### ขั้นตอนในการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีกเกมหนึ่งเป็นเกมที่สองสำหรับวันนี้ ชื่อเกมเดินตามช่องแคบ เกมนี้ชื่อแปลกค๊ะครับ เดินตามช่องแคบคงลำบากซิเนะ แต่เมื่อนักเรียนได้ทราบถึงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมนี้แล้วจะไม่ยากเลย ยิ่งสนุกอีกด้วย ฟังได้เลยนะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเดินตามช่องแคบให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมเดินตามช่องแคบให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์คือ แผ่นเกม ดินสอและยางลบให้ผู้รับการทดลองทุกคน คนละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน



5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมเดินตามช่องแอมที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวนำว่า "นักเรียนได้เล่นเกมเดินตามช่องแอมแล้ว ต่อไปเรามาช่วยกันสรุปสิ่งที่คิดว่า การเล่นเกมเดินตามช่องแอมนี้ทำให้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกม 3 จุดพิฆาต

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกม 3 จุดพิฆาต
3. แผ่นตารางเกม
4. เหรียญกระดาษ

#### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน วันนี้เป็นวันที่เก๋ไปแล้วที่ครูมาเจอกับนักเรียน เกมที่ครูนำมาให้นักเรียนเล่นวันนี้ ชื่อเกม 3 จุดพิฆาต เหมือนทุกครั้งนะครับ นักเรียนต้องทราบวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นเกมก่อน เพราะมีเวลานั้นแล้วจะเล่นเกมไม่ได้และไม่สนุกด้วย ตั้งใจฟังดี ๆ นะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกม 3 จุดพิฆาต ให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่นเกม ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกม 3 จุดพิฆาตให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน แต่ละกลุ่มแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นตารางเกมและเหรียญกระดาษให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นจึงเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกม 3 จุดพิฆาต ที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวนำว่า "เป็นไงครับเกม 3 จุดพิฆาต สนุกไหมครับ เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีซึ่งว่าการเล่นเกม 3 จุดพิฆาตนี้ทำให้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง...เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมเรียงเบี้ยต่อภาพ

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเรียงเบี้ยต่อภาพ
3. แผ่นตารางเกม
4. เบี้ยหรือหมาก
5. บัตรตัวเลข
6. แผ่นภาพตัวอย่างการวางเบี้ยหรือหมาก

#### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพบกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน เกมที่สองที่ครูนำมาฝากนักเรียนวันนี้ ชื่อเกมเรียงเบี้ยต่อภาพ เกมนี้สนุกมากและนักเรียนต้องชอบแน่ ๆ เลย เล่นไม่ยากด้วย แต่นักเรียนต้องทราบบทสรุปประสงค์และวิธีเล่นเกมนี้ก่อนนะครับ เพราะถ้าไม่เข้าใจแล้วจะเล่นไม่ถูก ต้องตั้งใจฟังที ๆ นะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเรียงเบี้ยต่อภาพให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่นเกม ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมเรียงเบี้ยต่อภาพให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจก็แล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ในแต่ละกลุ่มแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 1 คน ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์คือ แผ่นตารางเกม เบี้ยหรือหมาก บัตรตัวเลขและแผ่นภาพตัวอย่างการวางเบี้ยหรือหมาก ให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด

4. ชั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเก็บอุปกรณ์

5. ชั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมเรียงเบียดต่อภาพที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวว่า "นักเรียนได้เล่นเกมเรียงเบียดต่อภาพผ่านไปแล้ว ต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า การเล่นเกมเรียงเบียดต่อภาพนี้ทำให้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกม

### เกมวงจรถูกจุด

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมวงจรถูกจุด
3. แผ่นตารางเกม
4. คินสอและยางลบ

#### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้เป็นวันที่สวัสดีที่ครูได้มาพบกับนักเรียน เกมที่ครูนำมาให้นักเรียนเล่นวันนี้ชื่อ เกมวงจรถูกจุด ก่อนจะเล่นเกมครูจะให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมนี้เสียก่อน เกมนี้เล่นไม่ยากและเล่นสนุกด้วย ตั้งใจฟังดี ๆ นะครับ ฟังเลยนะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมวงจรถูกจุดให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมวงจรถูกจุดให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นตารางเกม คินสอ และยางลบ ให้กับผู้รับการทดลองของทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ชั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมวงจรหกจุดที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวว่า "นักเรียนได้เล่นเกมวงจรหกจุดผ่านไปแล้ว เป็นไงรับต่อวงจรได้ถูกต้องไหมครับ...เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า การเล่นเกมวงจรหกจุดนี้ทำให้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง...เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการให้เกม

เกมสลับตัวเลข -

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมสลับตัวเลข
3. แผ่นตารางเกม
4. บัตรจำนวนเลข

ขั้นตอนในการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดคุยกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีกเกมหนึ่ง นักเรียนได้เล่นเกมมาแล้ว 19 เกม สำหรับเกมที่ 20 นี้ ชื่อเกมสลับตัวเลข โดยให้นักเรียนสลับตัวเลขใหม่นั้นเอง ก่อนจะเล่นเกมให้นักเรียนฟังวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมจากเทปก่อนนะครับ ตั้งใจฟังให้ดี ๆ นะครับ เพราะถ้าไม่เข้าใจแล้วจะเล่นเกมไม่ได้ ฟังเลยนะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมสลับตัวเลขให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมสลับตัวเลขให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงแจกอุปกรณ์คือ แผ่นตารางเกมและบัตรจำนวนเลขให้ผู้รับการทดลองทุกคน คนละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดการเล่นเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน



5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมสลับตัวเลขที่ได้เล่นไปแล้วโดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "เป็นไงครับ สลับตัวเลขถูกไหมครับ...ง่าย ๆ ใช่มั้ยครับ...เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า การเล่นเกมสลับตัวเลขนี้ทำให้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง...เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ภาคผนวก 5

คำถามท้ายเรื่องของนิทานที่ใช้พัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์  
และแบบสอบถามวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

คำถามท้ายเรื่องของนิทานที่ใช้พัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ว่า "ถูก" หรือ "ผิด" ตามเนื้อเรื่องของนิทานแต่ละเรื่อง

เรื่องที่ 1 "คอยโชค"

1. แดงไม่ต้องทำอะไรเลยก็ร่ำรวย และได้เป็นพระเจ้าแผ่นดินเพราะดวงที่อยู่แล้ว
2. คำขยันหมั่นเพียรทำงานอย่างหนักตลอดเวลา จึงไม่โชคร้ายตามที่อาจารย์ทำนายไว้
3. แดงไม่ขยันทำงานเลย จึงต้องเป็นขอทานและตายอยู่ข้างถนน
4. คำร่ำรวยเพราะมานะพยายามและไม่เชื่อถือคำทำนายของอาจารย์

เรื่องที่ 2 "จระเข้กับกระท้ำ"

1. จระเข้คิดวางแผนทำเหมือนจะสิ้นใจตาย เพื่อให้คนตัดไม้สังสารและพยายามช่วยไปพินองน้ำ
2. กระท้ำเห็นขงไม่ลอยไปลอยมาตามน้ำ ก็รู้ว่าเป็นจระเข้ และจึงแก้งร้องเพลง "จระเข้ต้องว่ายน้ำ ขงต้องลอยได้น้ำ" แล้วจระเข้ก็รีบจมลงน้ำ กระท้ำจึงได้วิ่งหนีไป
3. จระเข้วางแผนโดยแอบอยู่ใต้ขงใหญ่ ขงกระท้ำก็กระท้ำด้วย กระท้ำมองไม่เห็นจระเข้ จระเข้จึงกินกระท้ำเป็นอาหาร
4. กระท้ำน้อยเสียท่าจระเข้ และตกใจกลัวจนกระท้ำน้อยสิ้นใจตาย

เรื่องที่ 3 "กล้วยสองปลี"

1. ชายผู้ยากจนพยายามเสาะหากกล้วยสองปลีเป็นเวลานานแต่ไม่พบ
2. ชายผู้ยากจนพยายามปลุกกล้วยหลายชนิด ตกแต่งส่วนกล้วยเป็นอย่างดี และพยายามปลุกกล้วยเพิ่มขึ้น แล้วนำกล้วยไปขายจนร่ำรวยเป็นเศรษฐี

3. หญิงชราพยายามช่วยเหลือและทำเสน่ห์ให้ชายผู้ยากจนและได้แต่งงานกับลูกสาวเศรษฐี
4. ชายผู้ยากจนคิดว่ากลัวสองปลีนั้นไม่มี แต่ท้ายแก่สิ่งให้เขาหามาอีกเพื่อให้มีความมูมานะขยันหมั่นเพียรในการทำงาน

เรื่องที่ 4

"ชายกระดูกไก่"

1. ชายทั้งสองคนขยันทำงานจนร่ำรวย
2. ชายเล็กเป็นคนยากจน แต่ขยันทำงานจนมีฐานะร่ำรวย
3. ชายใหญ่เป็นคนร่ำรวยอยู่แล้ว ถึงแม้ไม่ทำงานก็ยังร่ำรวยขึ้นเรื่อย ๆ
4. ชายเล็กขำวงกระดูกไก่ไปในป่า แล้ววางป่าเพื่อหากระดูกไก่ให้ครบจนป่าโล่งเตียน แล้วปลูกพืชจนกลายเป็นคนร่ำรวย

เรื่องที่ 5

"ลูกเศรษฐี"

1. น้องชายเอาหนังสือตัวมาตากแดดแล้วกินอาหารขึ้นคืดทุกวันจึงร่ำรวยขึ้น
2. พี่ชายเข้าใจคำสั่งของพ่อ ขยันทำงานกลางแดดอย่างไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยทุกวัน จึงกินอาหารอร่อยทุกอย่าง
3. น้องชายไม่ทำงานอะไรเลย เพราะมีเงินทองมากอยู่แล้ว ก็เลยยิ่งร่ำรวยขึ้นไปอีก
4. ในที่สุดน้องชายพยายามทำงานอย่างหนักและขยันขันแข็งอย่างมาก ไม่กลัวความจนหรือความยากลำบาก มีความตั้งใจจริงจนชนะอุปสรรคต่าง ๆ จนร่ำรวยเหมือนเดิม

เรื่องที่ 6

"นักตีกลอง"

1. หนูนักตีกลองพยายามช่วยเหลือพระธิดา จึงต้องไต่ขึ้นไปบนภูเขาแก้ว
2. หนูนักตีกลองใช้กลวิธีมาแก้ปัญหาคือ ตีกลอง แล้วบอกว่าพรรคพวกอีกหลายพันคนตามหลังมา จนยักษ์เกิดความกลัวยอมเป็นคนรับใช้
3. หนูนักตีกลองพยายามวิดน้ำในบ่อและไถ่ต้นไม้แล้วผ่าเป็นฟืนผูกเป็นมัด ๆ ด้วยความยากลำบาก

4. ด้วยความพยายามและความอดทนด้วยความจริงใจ หนุ่มมักก็กลองจึงช่วยเหลือพระธิดาให้สำเร็จ และได้แต่งงานกับพระธิดา

### เรื่องที่ 7

#### "เสนาบดีลูกชวานาแห่งแคว้นพันธุมวดี"

1. ลูกชวานาสามารถถอดถอนรับราชการอยู่ในเมืองทुरกันดารได้นาน 2 ปี
2. เหตุที่เขามีความอดทน พระราชาจึงอนุญาตให้เอาพ่อแม่มาอยู่ด้วยและเขียนสาส์นมาปลอบใจ
3. ลูกชวานาซึ่งเกียจบริหารบ้านเมืองป่าจึงลาออกจากราชการ
4. ลูกชวานามีความอดทน ชยันหมั่นเพียร แต่ก็ไม่ได้เป็นเสนาบดีคู่พระทัยของพระราชา

### เรื่องที่ 8

#### "เจ้าชายกับตะเกียบเงิน"

1. หยวนไม่ได้เรียนวิชาดีเลยห้อยห้อยไปวัน ๆ หนึ่งเท่านั้น
2. หยวนพยายามฝึกความชำนาญด้วยตัวเองตลอดเวลา
3. โอรสสามารถใช้ตะเกียบได้รวดเร็วไว้มาก
4. หยวนได้รับความดีความชอบ เพราะเขามีความมานะพยายามฝึกหัดและเอาชนะตนเองเรื่อย ๆ ไม่ต้องพึ่งใคร

### เรื่องที่ 9

#### "พ่อล่าเอียง"

1. ทองเป็นคนขี้เกียจ แต่ช่างพูด
2. โทนเป็นคนขยัน และช่างพูด
3. พ่อรักทองซึ่งเป็นคนช่างพูดมากกว่าโตนซึ่งไม่ค่อยพูด
4. โตนเป็นคนเฉลียวฉลาด มีเหตุผลและกล้าแสดงความคิดเห็น จนทำให้พ่อรักเท่า ๆ กับทอง

เรื่องที่ 10

## "ผู้ไม่รู้จักความกลัว"

1. เจ้าชายเป็นคนสนใจที่จะพบกับสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ จึงได้ออกท่องเที่ยวไปในป่า
2. เจ้าชายเป็นผู้รู้ในความสามารถของตนเอง และมีความพยายาม มีความกล้าจึงอาสาเก็บแอปเปิลมาให้ยักษ์
3. สิงโตและยักษ์ช่วยกันฆ่าเจ้าชายตาย
4. เจ้าชายผู้มีความกล้า มีความอดทน จึงสามารถช่วยหญิงสาวจนพ้นจากคำสาป

เรื่องที่ 11

## "หมาป่าผู้กระหาย"

1. ล่าเป็นสัตว์ที่อ่อนแอกว่าจึงได้พยายามขอร้องไม่ให้หมาป่ากินตนเป็นอาหาร
2. หมาจึงจอกได้วางแผนเพื่อให้หมาป่ายอมให้ตนติดตามไปด้วย เพื่อตนจะได้กินลาเป็นอาหาร
3. กระต่ายได้คิดวางแผนให้หมาจิ้งจอกและหมาป่าจับลากินเป็นอาหาร
4. ด้วยความพยายามและการรู้จักวางแผนอย่างรอบคอบของกระต่าย จึงสามารถช่วยลาให้ปลอดภัยได้

เรื่องที่ 12

## "ระหว่างความขยันกับความซึ่เกียจ"

1. ชายที่ขยันหมั่นเพียรอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย และไม่เที่ยวเตร่สำมะเลเทเมา ในที่สุดก็ร่ำรวยมีฐานะดี
2. กากั่วที่ซึ่เกียจหาอาหารและทำความสะอาดตัวเอง ถูกหญิงสาวสวยจับและพันคำสาป
3. หญิงสาวรักและสงสารกากั่วที่อ่อนเพลียแสดงอาการไม่สบาย เพราะความซึ่เกียจหาอาหารกินของกาเอง
4. ในที่สุดเพื่อนคนมีคิดผิด รู้ตัวรีบกลับตัว ช่วยเพื่อนขยันทำมาหากิน แล้วเขาก็ร่ำรวยเป็นเศรษฐีและมีความสุข

เรื่องที่ 13

## "ช่างตัดเสื้อผู้กล้าหาญ"

1. บัณฑิตเห็นความสามารถของช่างตัดเสื้อจึงตกใจกลัวและวิ่งเข้าไป
2. ช่างตัดเสื้อใช้กลวิธีโดยให้บัณฑิตสองตนรบกันเอง จนบัณฑิตสองตนตายทั้งคู่
3. ช่างตัดเสื้อวางแผนจับกิเลนไม่สำเร็จ จึงถูกกิเลนแทงตาย
4. ด้วยความฉลาด รู้จักวางแผน และใช้กลวิธีต่าง ๆ มาใช้แก้ปัญหาของช่างตัดเสื้อ จึงทำให้ประสบความสำเร็จ ให้แต่งงานกับพระธิดา

เรื่องที่ 14

## "จีนสองคน"

1. โกย้งกับโกผงเข้ามาในประเทศไทย โดยทั้งสองคนมาเป็นลูกจ้างของคนไทย
2. โกย้งเป็นคนขยัน อดทน และประหยัด จึงมีฐานะร่ำรวย
3. ด้วยเป็นคนสุรุษสุร่ายและตามใจตนเอง โกผงจึงเป็นคนยากจนและไปอาศัยอยู่กับโกย้ง
4. หลังจากโกย้งให้โกผงเก็บใบมะขาม โกผงก็คิดได้ และพยายามปรับปรุงตัวเอง จนในที่สุดมีฐานะร่ำรวยจนเป็นเศรษฐี

เรื่องที่ 15

## "หมาจิ้งจอกมนต์"

1. หมาจิ้งจอกมนต์มีคาถาอันศักดิ์สิทธิ์สามารถปราบพวกสัตว์ต่าง ๆ ได้ และนำมาเป็นบริวารของมัน
2. ที่ประชุมขุนนาง ข้าราชการ แม่ทัพนายกอง เปิดโอกาสให้มีการอาสาสมัครในการรับศึกกับหมาจิ้งจอกมนต์ และมีผู้สมัครเป็นจำนวนมาก
3. พราหมณ์หนุ่มเป็นเพียงผู้เดียวที่รับอาสาทำศึกครั้งนี้
4. พราหมณ์หนุ่มได้วางแผนและใช้กลวิธีอย่างรอบคอบ จนสามารถปราบหมาจิ้งจอกมนต์ได้

เรื่องที่ 16

## "ทศหาบห้องโลก"

1. ทหารเก่าได้รวบรวมเพื่อนที่มีความสามารถได้ 5 คน

2. เพื่อนของทหารเก่าคนที่ 4 วังแพเจ้าหญิง
3. ทหารเก่าและเพื่อนใกล้ชิดกับทหารของพระราชานทหารของพระราชาต้องยอมแพ้
4. ด้วยการวางแผนที่ดี รู้จักเลือกเพื่อนร่วมงาน ทหารเก่าจึงประสบความสำเร็จ  
เอาชนะพระราชาได้

### เรื่องที่ 17

#### "หกผู้รับใช้"

1. ชายหนุ่มปรารถนาจะแต่งงานกับเจ้าหญิงจึงได้ตัดสินใจเสี่ยงโชคเดินทางมาเมือง  
ของพระราชาขึ้นเฒ่า
2. ชายหนุ่มได้ชาย 6 คนเป็นคนรับใช้
3. ชายหนุ่มและคนรับใช้ถูกพระราชาขึ้นเฒ่าฆ่าตาย
4. ด้วยความพยายาม การรู้จักวางแผน และเลือกเพื่อนร่วมงานของชายหนุ่ม ชายหนุ่ม  
จึงได้แต่งงานกับเจ้าหญิงสมปรารถนา

### เรื่องที่ 18

#### "พ่อค้า"

1. คำและแดงต้องเดินทางไปค้าขายในเมืองใหญ่เป็นเวลา 2 วัน 2 คืน
2. คำเป็นคนรู้จักวางแผนและทำงานอย่างรอบคอบ จึงค้าขายจนร่ำรวยเป็นเศรษฐี
3. แดงเป็นคนรู้จักคิดวางแผนอย่างรอบคอบและไม่เชื่อใครง่าย ๆ จึงค้าขายจนมี  
ฐานะร่ำรวย
4. คำเชื่อผู้อื่นง่าย ๆ จึงถูกยักษ์หลอกและถูกยักษ์กินเป็นอาหาร

### เรื่องที่ 19

#### "ศึกษาพารอด"

1. ลูกเนอมาเรียนกับลุงไม่ตรงเวลาและมาสายทุกวัน
2. ลูกเนอเอาใจใส่ศึกษาวิชามิได้ขาด จนมีความเก่งและชำนาญ
3. ลูกเนอเรียนอย่างตั้งใจ ขยันหมั่นเพียร จึงมีความชำนาญในการเอาตัวรอดมาได้
4. ลูกเนอตกใจที่ตีกับวงนายพราน เลยถูกบ่วงรัศกดตาย



เรื่องที่ 20

## "เจ้าชายผู้ทรงปัญญา"

1. เจ้าชายหนุ่มตั้งความหวังไว้ว่าจะอภิเษกกับหญิงสาวที่มีรูปโฉมงดงามและมีสติปัญญาเท่าเทียมสมกับพระองค์
2. เจ้าชายตัดสินใจและวางแผนโดยปลอมพระองค์เสด็จท่องเที่ยวไปตามเมืองต่าง ๆ เพื่ออาจจะพบหญิงที่ควรอภิเษกด้วย
3. เจ้าชายต้องอดทนต่อความลำบากในขณะที่เดินทางอยู่ในป่า
4. ด้วยความฉลาดของเจ้าชาย จึงวางแผนทดสอบสติปัญญาของหญิงลูกชานา และพบว่าหญิงสาวเป็นผู้ที่มีสติปัญญาเท่าเทียมกับพระองค์ จึงได้อภิเษกสมรสกับนาง

แบบสอบถามวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ชื่อ.....ชั้น.....โรงเรียน.....

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ชุดนี้ เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด และลักษณะนิสัยของนักเรียนที่เกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้ และเรื่องทั่ว ๆ ไป ที่นักเรียนเคยประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน นักเรียนมีอิสระเต็มที่ที่จะพิจารณา ข้อความว่าเป็นความจริงที่สุด จริงมาก จริงปานกลาง จริงน้อย จริงน้อยที่สุด ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด เพราะแต่ละคนย่อมจะมีความรู้สึกนึกคิด และมีลักษณะนิสัยแตกต่างกัน สิ่งที่สำคัญที่สุดของการตอบแบบสอบถามนี้คือ นักเรียนจะต้องพยายามตอบให้ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนให้มากที่สุด

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อ พิจารณาตัดสินใจดีแล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องของกระดาษคำตอบ ตามความรู้สึกที่เป็นจริงเฉพาะตัวนักเรียน ดังตัวอย่างการตอบข้อ 0,00

ข้อ	ข้อความ	ตรงกับสภาพความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
0	ครูหลายคนชมว่าข้าพเจ้าเป็นคนขยัน คนหนึ่งของห้อง.....			✓		
00	ข้าพเจ้ามักคิดแต่เรื่องการแข่งขันกับ ผู้อื่นไม่ว่าจะทำอะไร.....		✓		✗	

3. ถ้านักเรียนต้องการเปลี่ยนคำตอบ ก็ให้ขีดเส้นคร่อมทับอันเดิมเสียก่อน แล้วจึงเลือกใหม่ตามที่นักเรียนต้องการ คำตอบในแต่ละข้อนักเรียนจะตอบได้เพียงข้อเดียวเท่านั้น ข้อใดที่นักเรียนตอบเกินหนึ่งข้อจะถือว่าข้อนั้นใช้ไม่ได้

4. คำตอบของแบบสอบถามฉบับนี้จะเก็บไว้เป็นความลับ และไม่มีผลต่อการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ขอขอบคุณที่ตอบแบบสอบถามด้วยความจริงใจ

เสนอ ทองจีน

นักศึกษารัฐประศาสนศาสตร์ สาขาจิตวิทยาการศึกษา

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ข้อ	ข้อความ	ตรงกับสภาพความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ตามปกติแล้วข้าพเจ้าชอบเป็นผู้นำมากกว่าผู้ตาม.....					
2	ในการเรียนวิชาศิลปะศึกษา ข้าพเจ้าจะชอบมากถ้าหากครูให้วาดภาพโดยให้คิดขึ้นเอง.....					
3	ในการเล่นกีฬา ข้าพเจ้าจะเล่นอย่างเต็มที่ถ้ามีคนที่เชียร์มาก ๆ.....					
4	ข้าพเจ้าคิดว่า ข้าพเจ้าสอบผ่านในวิชาต่าง ๆ ที่แล้ว ๆ มานั้น เกิดจากความสามารที่แท้จริง.....					
5	ทุกวิชาที่เรียนอยู่ ข้าพเจ้าจะใช้วิธีอ่านหนังสือล่วงหน้าทุกครั้ง.....					
6	ข้าพเจ้าจะชอบมากถ้าได้ทำงานที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน.....					
7	ข้าพเจ้าอยากเอาอย่างเพื่อนที่มุมานะและพบความสำเร็จ.....					
8	ข้าพเจ้าได้วางแผนอนาคตของตนเองไว้แล้ว และจะต้องทำให้ได้.....					
9	ในขณะที่อยู่ ถ้ามีงานที่ยังทำค้างอยู่ ข้าพเจ้ามักจะคิดถึงงานนั้นเสมอ.....					
10	ตามปกติแล้วข้าพเจ้าคิดว่าตัวเองเป็นบุคคลที่ชอบทำตามความคิดของตนเอง.....					

ข้อ	ข้อความ	ตรงกับสภาพความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
11	จะสังเกตเห็นว่านิสัยและการแสดงออกของ ข้าพเจ้ามักจะเปลี่ยนแปลงตามผู้อื่นเสมอ.....					
12	เมื่อได้เรียนในห้องที่มีคนเรียนเก่งอยู่มากๆ ข้าพเจ้ารู้สึกท้อแท้ใจและสิ้นหวัง.....					
13	เมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงาน ข้าพเจ้ามัก จะรีบทำทันทีที่ว่าง.....					
14	ในชีวิตของข้าพเจ้าที่ผ่านมามีจุดที่ได้ว่า เป็นตัวของตัวเองมาก.....					
15	ข้าพเจ้าจะแจ้งผลการสอบให้ผู้ปกครอง ทราบทุกครั้งที่มีการสอบ.....					
16	เมื่อหัวหน้าห้องสั่งให้ทุกคนในห้องช่วยกันหา ดอกไม้มาเพื่อใช้ในการทำพานไหว้ครู ข้าพเจ้ามักจะพยายามหามาให้ได้.....					
17	การเรียนในช่วงโมงใดที่เหนื่อยหาก็ยาก ข้าพเจ้าอยากให้หมดเวลาเร็ว ๆ.....					
18	ข้าพเจ้าเชื่อว่าข้าพเจ้าจะเรียนได้ดีถ้ามี การแข่งขันกัน.....					
19	ข้าพเจ้าชอบครูที่มีการสอนแบบให้สรุป เนื้อหาเอง.....					

ข้อ	ข้อความ	ตรงกับสภาพความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
20	เมื่อมีงานที่จะต้องทำส่งในวันรุ่งขึ้น ถ้าเพื่อนมาชวนให้เที่ยวงานสนุกข้าง ๆ บ้าน ข้าพเจ้ามักจะทำให้เสร็จก่อนจึงจะไปเที่ยว.....					
21	เมื่อถึงวันกำหนดส่งงาน ข้าพเจ้ามักจะส่งตามกำหนดเสมอ.....					
22	ในการเรียนวิชาใดก็ตาม ข้าพเจ้าเชื่อว่า จะเรียนได้ดีขึ้นถ้าฝึกทำแบบฝึกหัดด้วยตนเอง.....					
23	ข้าพเจ้าไม่เคยกำหนดไว้ก่อนเลยว่าทำอะไรเวลาใด.....					
24	เมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงานใด ๆ ก็ตาม ข้าพเจ้าเต็มใจที่จะทำงานนั้นเสมอ.....					
25	ข้าพเจ้ามุ่งเรียนหนังสืออย่างหนักทุกวันนั้นก็เพราะต้องการให้ตนเองประสบความสำเร็จ.....					
26	ข้าพเจ้าอยากเล่นกีฬากับคนที่ฝีมือดีกว่า.....					
27	ในการออกไปรายงานหน้าชั้น ถ้าครั้งแรกไม่ประสบผลสำเร็จ ข้าพเจ้ามักจะไม่อยากออกไปอีกเลย.....					
28	ข้าพเจ้าชอบคัดแปลงสิ่งต่าง ๆ ให้ดูแปลกใหม่และดีเด่นอยู่เสมอ.....					

ข้อ	ข้อความ	ตรงกับสภาพความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
29	ข้าพเจ้าเป็นพนักงานอย่างมีแบบแผน.....					
30	ข้าพเจ้ามักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มากกว่าปล่อยให้เวลาให้ล่วงเลยไปเฉย ๆ.....					
31	ข้าพเจ้าปรารถนาที่จะทำงานที่ยากซึ่งต้องใช้ ความพยายามมาก ๆ.....					
32	เมื่อข้าพเจ้าได้ตั้งใจว่าจะทำอะไรแล้ว ข้าพเจ้ามักจะทำตามที่ได้ตั้งใจไว้เสมอ.....					
33	ข้ามีการจับสลากแบ่งงาน ข้าพเจ้าอยากจะ ได้งานที่ยากและท้าทาย.....					
34	ข้าพเจ้ามักจะทำเลือกทำงานในลักษณะที่คน อื่น ๆ ไม่กล้าทำ.....					
35	เมื่อจะลงมือทำงานชิ้นใดก็ตาม ปกติข้าพเจ้า จะวางแผนงานไว้ก่อนเสมอ.....					
36	เมื่อทำงานชิ้นหนึ่ง ๆ เสร็จแล้ว ข้าพเจ้า อยากทำงานที่มีลักษณะยากขึ้นเรื่อย ๆ.....					
37	ในการเรียนนั้น ข้าพเจ้าชอบเปรียบเทียบผล การเรียนกับบุคคลที่มีความสามารถสูงกว่า.....					
38	ข้าพเจ้ายอมรับว่า ข้าพเจ้าเป็นบุคคลที่ตัดสินใจ ทำสิ่งต่าง ๆ ได้เร็ว.....					
39	เมื่อทำกิจกรรมใด ๆ อยุ่ก็ตาม ถ้ามีสิ่งมา รบกวน ข้าพเจ้ามักจะทำต่อไปไม่ได้.....					

ข้อ	ข้อความ	ตรงกับสภาพความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
40	ตามปกติข้าพเจ้าจะใช้เวลาว่างในการ ทำงานหรืออ่านหนังสือ.....					
41	ก่อนที่จะส่งงานหรือการบ้าน ข้าพเจ้าจะทบทวน ทวนก่อนส่งเสมอ.....					
42	ในการตอบคำถามของครูหรือสนทนากับ เพื่อน ๆ ข้าพเจ้ามักจะตอบหรือพูดทันที ไม่ค่อยได้คิด.....					
43	ถึงแม้ว่าต้องทำงานที่ยาก แต่จิตใจของ ข้าพเจ้ามักจะจดจ่ออยู่กับงานนั้นจนกว่าจะ เสร็จ.....					
44	เมื่อได้เริ่มต้นทำสิ่งใด ๆ ก็ตาม ข้าพเจ้า แน่ใจว่าต้องพบความสำเร็จในขั้นสุดท้าย.....					
45	ข้าพเจ้าชอบอ่านหนังสือประเภทวิชาการ มากกว่าหนังสือบันเทิงหรือการ์ตูน.....					



ภาคผนวก 6

คะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ การหาค่าความแตกต่างระหว่างค่ามัธยฐานเลขคณิตของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนกลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและต่ำ และการคำนวณหาขนาดของความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้

1. คะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ตาราง 21 คะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนกลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง

คะแนน	ความถี่	คะแนน	ความถี่
208	1	192	1
207	0	191	6
206	2	190	4
205	3	189	7
204	3	188	8
203	0	187	11
202	2	186	6
201	1	185	12
200	0	184	15
199	3	183	13
198	0	182	6
197	2	181	9
196	1	180	7
195	5	179	10
194	2	178	6
193	2	177	13

ตาราง 21 (ต่อ)

คะแนน	ความถี่	คะแนน	ความถี่
176	6	165	5
175	9	164	11
174	7	163	10
173	9	162	13
172	6	161	7
171	10	160	4
170	4	159	8
169	8	158	11
168	8	157	10
167	11	156	7
166	12	155	4

ตาราง 22 คะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนกลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

คะแนน	ความถี่	คะแนน	ความถี่
155	3	134	5
154	7	133	6
153	4	132	5
152	7	131	3
151	10	130	1
150	4	129	2
149	11	128	4
148	10	127	3
147	7	126	2
146	9	125	1
145	15	124	8
144	6	123	1
143	3	122	0
142	10	121	7
141	8	120	2
140	1	119	5
139	6	118	5
138	12	117	1
137	6	116	1
136	7	115	2
135	7	114	2

ตาราง 22. (ต่อ)

คะแนน	ความถี่	คะแนน	ความถี่
113	2	107	1
112	0	106	0
111	0	105	2
110	1	104	0
109	2	103	1
108	0	102	0

2. การหาค่าความแตกต่างระหว่างค่ามัธยัมเลขคณิตของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์  
ของนักเรียนกลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและต่ำ โดยใช้วิธีการทดสอบแบบที (t-test)  
ชนิดข้อมูลเป็นอิสระกัน (Independent Samples)

สูตร (Hinkle, Wiersma and Jurs, 1982 : 214)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

เมื่อ  $t$  แทน ค่าความแตกต่างระหว่างค่ามัธยัมเลขคณิต

$\bar{x}_1, \bar{x}_2$  แทน ค่ามัธยัมเลขคณิตของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

$s_1^2, s_2^2$  แทน ค่าความแปรปรวนของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

$n_1, n_2$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

การคำนวณ

$$\begin{aligned} \text{เมื่อ } \bar{x}_1 &= 175.26 & \bar{x}_2 &= 137.66 \\ s_1^2 &= 152.52 & s_2^2 &= 146.89 \\ n_1 &= 341 & n_2 &= 228 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore t &= \frac{175.26 - 137.66}{\sqrt{\frac{(341-1)(152.52) + (228-1)(146.89)}{341 + 228 - 2} \left(\frac{1}{341} + \frac{1}{228}\right)}} \\ &= \frac{37.60}{\sqrt{\frac{51,856.80 + 33,344.03}{567} (0.003+0.004)}} \\ &= \frac{37.60}{\sqrt{150.27 \times 0.007}} \\ &= \frac{37.60}{1.03} \\ &= 36.50^{**} \end{aligned}$$

จากตาราง 2 (Hinkle, Wiersma and Jurs, 1982 : 362)

$$t, .01 (\alpha) = 2.33$$

### 3. การคำนวณหาขนาดของความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มละ 30 คน แล้วคำนวณหาขนาดของความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ โดยใช้สูตรดังนี้

สูตร (สุวิธนา สุวรรณเชตนิคม, 2529 : 84)

$$n_{\mu} = \frac{NZ^2\sigma_x^2}{NE^2 + Z^2\sigma_x^2}$$

$$\therefore E^2 = \frac{NZ^2\sigma_x^2 - n_{\mu}Z^2\sigma_x^2}{N_{\mu}n}$$

$$\text{ดังนั้น} \quad E = \sqrt{\frac{NZ^2\sigma_x^2 - n_{\mu}Z^2\sigma_x^2}{N_{\mu}n}}$$

- เมื่อ E แทน ขนาดของความคลาดเคลื่อนสูงสุดที่ผู้วิจัยยอมรับได้
- N แทน จำนวนสมาชิกทั้งหมดในประชากรเป้าหมาย
- $n_{\mu}$  แทน ขนาดที่พอดีของกลุ่มตัวอย่างในการประมาณค่า  $\mu$  ด้วยความเชื่อมั่น  $(1 - \alpha)$  โดยที่ค่าประมาณจะไม่เคลื่อนจากค่าที่เป็นจริงเกิน E
- Z แทน ค่าจากโค้งปกติ ณ ตำแหน่งที่พบที่ได้โค้งที่ห่างเท่ากับ  $\frac{\alpha}{2}$  ซึ่งค่า  $\pm Z$  จะจำกัดพื้นที่ตรงกลางของโค้งปกติให้เป็น  $(1 - \alpha)$
- $\sigma_x^2$  แทน ค่าความแปรปรวนในประชากรของตัวแปรที่สนใจ (x)

กำหนดให้	$\alpha$	=	.05
เมื่อ	$N$	=	41
	$n_1$	=	30
	$Z$	=	1.96
	$\sigma_x^2$	=	136.00

การคำนวณ

$$\begin{aligned}
 E &= \sqrt{\frac{41 \times 3.84 \times 136.00 - 30 \times 3.84 \times 136.00}{41 \times 30}} \\
 &= \sqrt{\frac{21,411.84 - 15,667.20}{1230}} \\
 &= \sqrt{\frac{5,744.64}{1230}} \\
 &= \sqrt{4.67} \\
 &= 2.16
 \end{aligned}$$

ดังนั้น ขนาดของความคลาดเคลื่อนสูงสุด คือ 2.16 คะแนนจากคะแนนเต็ม 225 คะแนน