

คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้นิทาน

นิทาน เรื่อง ทกสหายท่องโลก

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปนิทาน เรื่อง ทกสหายท่องโลก
3. คำถามหลังการฟังนิทาน

ขั้นตอนการเล่านิทาน

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปก๊ากกล่าวทักทายและพบกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีนิทานมาเล่าให้นักเรียนฟังอีกเรื่องหนึ่ง ชื่อเรื่อง ทกสหายท่องโลก เป็นเรื่องของชายผู้ฉลาดและกล้าหาญ นิทานเรื่องนี้สนุกมาก ลองฟังดูนะครับว่า เรื่องเป็นอย่างไร ตั้งใจฟังให้ดี ๆ เพราะเมื่อฟังนิทานจบแล้วครูจะให้นักเรียนตอบคำถามสั้น ๆ เกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทานด้วยนะครับ"
2. ขั้นการฟังนิทาน ผู้วิจัยเปิดเทปนิทานเรื่อง ทกสหายท่องโลกให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นการฝึกทักษะการฟัง ผู้วิจัยสนทนากับผู้รับการทดลองเกี่ยวกับนิทานว่า "นักเรียนได้ฟังนิทานจบแล้ว ชอบมั๊ยครับ? เป็นไงครับ นิทานสนุกมั๊ย... เอาละต่อไปครูจะให้ นักเรียนตอบคำถามสั้น ๆ เป็นคำถามแบบถูก-ผิด ซึ่งมีอยู่ 4 ข้อ" ผู้วิจัยจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน แล้วแจกคำถามให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม และบอกให้ผู้รับการทดลองตอบคำถามโดยกาเครื่องหมายถูก-ผิด เมื่อผู้รับการทดลองทำเสร็จแล้ว ผู้วิจัยเฉลยคำตอบ หลังจากนั้นจึงเก็บคำถามคืน

4. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปนิทานเรื่องหกสหายท่องโลกที่ได้ฟังไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวนำว่า "นักเรียนได้ฟังนิทานเรื่องหกสหายท่องโลกและตอบคำถามจากเรื่องผ่านไปแล้ว ต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า นิทานเรื่องหกสหายท่องโลกนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง...เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นจุดสำคัญของเรื่องในส่วนลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้นิทาน

นิทานเรื่องทกผู้รับใช้

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปนิทาน เรื่องทกผู้รับใช้
3. คำถามหลังการฟังนิทาน

ขั้นตอนการเล่านิทาน

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน วันนี้ก็เป็นวันที่เก่าแล้วที่ครูมาเจอกับนักเรียน เรื่องที่ครูนำมาให้นักเรียนฟัง เป็นเรื่องของชายหนุ่มคนหนึ่งกับเพื่อนอีกหกคน เพื่อนทั้งหกคนนี้เป็นผู้รับใช้ของชายหนุ่ม นิทานเรื่องนี้จึงได้ชื่อเรื่องว่าทกผู้รับใช้ นิทานเรื่องนี้สนุกมากนะครับ นักเรียนต้องชอบแน่ ๆ เลย เอาละ ตั้งใจฟังเรื่องให้ดี แล้วหลังจากฟังเรื่องจบเราก็ตช่วยกันตอบคำถามสั้น ๆ ด้วยนะครับ"
2. ขั้นการฟังนิทาน ผู้วิจัยเปิดเทปนิทานเรื่องทกผู้รับใช้ให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นการฝึกทักษะการฟัง ผู้วิจัยสนทนากับผู้รับการทดลองเกี่ยวกับนิทานว่า "จบไปอีกหนึ่งเรื่องครับ แหม...ผู้รับใช้ทั้งหกคนนี่เก่งจังเลย เอาละ...ต่อไปนี่ครูจะให้นักเรียนตอบคำถามสั้น ๆ อีกเหมือนวันก่อน ๆ เป็นคำถามแบบถูก-ผิด ซึ่งมีอยู่ 4 ข้อ ง่าย ๆ ทั้งนี้ นักเรียนคงทำถูกหมดแน่ ๆ เลย" ผู้วิจัยจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน แล้วแจกคำถามให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม และบอกให้ผู้รับการทดลองตอบคำถามโดยกาเครื่องหมายถูก-ผิด เมื่อผู้รับการทดลองทำเสร็จแล้ว ผู้วิจัยเฉลยคำตอบ หลังจากนั้นจึงเก็บคำถามสั้น

4. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปนิทานเรื่องทกผู้รับใช้ที่ได้ฟังไปแล้ว โดยใช้คำกล่าวกันว่า "นักเรียนได้ฟังนิทานสนุก ๆ และตอบคำถามจากเรื่องผ่านไปแล้ว ใครตอบถูกหมดบ้าง... เอละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า นิทานเรื่องทกผู้รับใช้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นจุดสำคัญของเรื่องในส่วนลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

4. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปนิทานเรื่องทกผู้รับใช้ที่ได้ฟังไปแล้ว โดยใช้คำกล่าวกันว่า "นักเรียนได้ฟังนิทานสนุก ๆ และตอบคำถามจากเรื่องผ่านไปแล้ว ใครตอบถูกหมดบ้าง... เอละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า นิทานเรื่องทกผู้รับใช้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นจุดสำคัญของเรื่องในส่วนลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้นิทาน

นิทาน เรื่อง พ่อค้า

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปนิทานเรื่องพ่อค้า
3. คำถามหลังการฟังนิทาน

ขั้นตอนการฟังนิทาน

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพบกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน นิทานเรื่องที่สองที่ครูนำมาฝากนักเรียนวันนี้ชื่อเรื่องพ่อค้า ตัวละครสำคัญในเรื่องมีพ่อค้าสองคน คนหนึ่งชื่อคำ อีกคนหนึ่งชื่อแดง ทั้งคำและแดงต้องเดินทางไปค้าขายอีกเมืองหนึ่ง นักเรียนลองฟังดูนะครับว่า เหตุการณ์ในเรื่องจะเป็นอย่างไร นักเรียนต้องตั้งใจฟังดี ๆ เพราะเมื่อฟังนิทานจบแล้วครูจะให้ตอบคำถามสั้น ๆ ด้วย เอาจะเตรียมฟังเรื่องนะครับ"

2. ขั้นการฟังนิทาน ผู้วิจัยเปิดเทปนิทานเรื่องพ่อค้าให้ผู้รับการทดลองฟัง

3. ขั้นการฝึกทักษะการฟัง ผู้วิจัยสนทนากับผู้รับการทดลองเกี่ยวกับนิทานว่า "จบเรื่องหนึ่งอีกแล้ว สนุกมั๊ยครับ... เอาจะต่อไปนี่ครูจะให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามสั้น ๆ เป็นแบบถูก-ผิด ซึ่งมีอยู่ 4 ข้อ ง่าย ๆ เหมือนครั้งก่อน ๆ" ผู้วิจัยแจกคำถามให้ผู้รับการทดลองทุกคน เมื่อผู้รับการทดลองทำเสร็จแล้ว ผู้วิจัยเฉลยคำตอบ หลังจากนั้นจึงเก็บคำถามอื่น

4. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปนิทานเรื่องพ่อค้าที่ได้ฟังไปแล้ว โดยใช้คำถามนำว่า "ฟังนิทานเรื่องพ่อค้าจบและตอบคำถามจากเรื่องแล้ว นักเรียนคงจะได้แนวคิดดี ๆ จากเรื่องมากมาย เอาจะต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีดีกว่า นิทานเรื่องพ่อค้าให้

แนวคิดอะไรแก่เราบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นจุดสำคัญของเรื่องในส่วนลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้นิทาน

### นิทาน เรื่องศึกษาพารอด

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปนิทาน เรื่องศึกษาพารอด
3. คำถามหลังการฟังนิทาน

#### ขั้นดำเนินการเล่านิทาน

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน วันนี้เป็นวันที่สืบแล้วที่ครูได้มาเจอกับนักเรียน เรื่องที่ครูนำมาให้นักเรียนฟังก็มี เรื่องของคุณและเรื่องของสัตว์ สำหรับวันนี้ครูมี เรื่องของสัตว์อีก เรื่องหนึ่งมาให้ฟัง ชื่อเรื่อง ศึกษาพารอด เป็นเรื่องของมดหรือฝูงเนื้อซึ่งเป็นสัตว์ชนิดหนึ่ง ทำไมเขาจึงตั้งชื่อเรื่องว่า ศึกษาพารอด ตั้งใจฟังเรื่องให้ดี ๆ จะได้หายสงสัย แล้วหลังจากฟังเรื่องจบเราก็ช่วยกันตอบคำถามสั้น ๆ เหมือนทุกวันนะครับ"
2. ขั้นการฟังนิทาน ผู้วิจัยเปิดเทปนิทานเรื่องศึกษาพารอดให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นการฝึกทักษะการฟัง ผู้วิจัยสนทนากับผู้รับการทดลองเกี่ยวกับนิทานว่า "เป็นไงครับ คงหายสงสัยแล้วนะครับว่า ทำไมถึงตั้งชื่อเรื่องศึกษาพารอด เขาละ...ต่อไปนี่ครูจะให้นักเรียนตอบคำถามสั้น ๆ เป็นคำถามแบบถูก-ผิด ซึ่งมีอยู่ 4 ข้อ ง่าย ๆ ทั้งหมด" ผู้วิจัยจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน แล้วแจกคำถามให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม และบอกให้ผู้รับการทดลองตอบตามโดยกาเครื่องหมายถูก-ผิด เมื่อผู้รับการทดลองทำเสร็จแล้ว ผู้วิจัยจึงเฉลยคำตอบ หลังจากนั้นจึงเก็บคำถามคืน



4. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปนิทานเรื่องศึกษาพารอดที่ได้ฟัง  
ไปแล้ว โดยใช้คำกล่าวกันว่า "นักเรียนได้ฟังนิทานเรื่องศึกษาพารอดและตอบคำถามจากเรื่อง  
ผ่านไปแล้ว เลาละ...ก็เหมือนครั้งก่อน ๆ ต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า นิทานเรื่องศึกษา  
พารอดนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นแนวทางตอน เพื่อ  
ให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นจุดสำคัญของเรื่องในส่วนลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ  
ใฝ่สัมฤทธิ์

คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้นิทาน

นิทานเรื่องเจ้าชายผู้ทรงปัญญา

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปนิทานเรื่องเจ้าชายผู้ทรงปัญญา
3. คำถามหลังการฟังนิทาน

ขั้นตอนการเล่านิทาน

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปกล่าวทักทายและพูดคุยกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีนิทานสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีกเรื่องหนึ่ง เป็นเรื่องที่สองสำหรับวันนี้ ชื่อเรื่องเจ้าชายผู้ทรงปัญญา นักเรียนตั้งใจฟังนิทานให้ดี ๆ นะครับ เพราะเมื่อฟังนิทานจบแล้ว ครูจะให้นักเรียนตอบคำถามสั้น ๆ ด้วย พร้อมแล้วฟังเลยนะครับ"
2. ขั้นการฟังนิทาน ผู้วิจัยเปิดเทปนิทานเรื่องเจ้าชายผู้ทรงปัญญาให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นการฝึกทักษะการฟัง ผู้วิจัยสนทนากับผู้รับการทดลองเกี่ยวกับนิทานว่า "เป็นไงครับ นิทานเรื่องนี้สนุกใช้มั๊ยครับ เอาละต่อไปครูจะให้ตอบคำถามสั้น ๆ เป็นคำถามแบบถูก-ผิด ซึ่งมีอยู่ 4 ข้อ ง่าย ๆ ทั้งหมดเลย" ผู้วิจัยแจกคำถามให้ผู้รับการทดลองทุกคน และบอกให้ผู้รับการทดลองตอบคำถามโดยกาเครื่องหมายถูก-ผิด เมื่อผู้รับการทดลองทำเสร็จแล้ว ผู้วิจัยเฉลยคำตอบ หลังจากนั้นจึงเก็บคำถามคืน
4. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปนิทานเรื่องเจ้าชายผู้ทรงปัญญาที่ได้ฟังไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "นักเรียนได้ฟังนิทานเรื่องเจ้าชายผู้ทรงปัญญาและตอบ

คำถามจากเรื่องนี้ผ่านไปแล้ว ต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า นิทานเรื่องเจ้าชายผู้ทรงปัญญา  
นี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับ  
การทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นจุดสำคัญของเรื่องในส่วนลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่  
สัมฤทธิ์

คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

จำนวน 20 ชุด

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมอนุกรมภาพ

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมอนุกรมภาพ
3. แผ่นภาพเกม
4. ดินสอและยางลบ

#### ขั้นตอนในการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดคุยกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาให้นักเรียนเล่นเกมหนึ่งชื่อว่า เกมอนุกรมภาพ เกมนี้มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเพื่ออะไรและวิธีเล่นเกมเป็นอย่างไรนั้น นักเรียนต้องตั้งใจฟังให้ดี เพราะถ้านักเรียนไม่เข้าใจวิธีเล่นแล้ว นักเรียนจะเล่นเกมนี้ไม่ได้และไม่สนุกด้วย ฟังได้เลยนะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมอนุกรมภาพให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมอนุกรมภาพให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือแผ่นภาพเกม ดินสอ และยางลบ ให้ผู้รับการทดลองกลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่นเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุป เกมอนุกรมภาพที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวนำว่า "นี่ก็เรียนได้ เล่นเกมอนุกรมภาพผ่านไปแล้ว ต่อไปเรามาช่วยกันสรุป อีกทีชื่อว่า การเล่นเกมอนุกรมภาพนี้ทำให้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัย ใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมพิฆาตเป้า

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมพิฆาตเป้า
3. แผ่นภาพเกม
4. คินสอและยางลบ

#### ขั้นตอนในการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ อีกเกมหนึ่งมาให้นักเรียนเล่น ชื่อเกมพิฆาตเป้า หรือเกมยิงเป้านั่นเอง เกมนี้มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเพื่ออะไรและวิธีเล่นเกมเป็นอย่างไรนั้น นักเรียนต้องตั้งใจให้ดีเพราะถ้านักเรียนไม่เข้าใจวิธีเล่นแล้ว นักเรียนอาจยิงเป้าไม่ถูกก็ได้และก็ไม่สนุกด้วย"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมพิฆาตเป้าให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมพิฆาตเป้าให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองให้นั่งแยกกันเป็นรายบุคคล เพราะเกมนี้ให้เล่นเป็นรายบุคคล และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นภาพเกม คินสอ และยางลบ ให้ผู้รับการทดลองทุกคน คนละ 1 ชุด

4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่น  
เกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมพิฆาตเข้าที่ได้เล่นไปแล้ว  
โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "นักเรียนได้เล่นเกมพิฆาตเข้าที่ผ่านไปแล้ว เป็นไงครับ... เกมสนุก  
มั๊ยครับ... เอละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า การเล่นเกมพิฆาตเข้าให้ช็อคใครแก่เรา  
บ้าง..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้น  
ลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์



## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมยุทธการชิงเมือง

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

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

#### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพบกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน วันนี้เหมือนกับวันก่อน ๆ ครุมีเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนเกมหนึ่ง ชื่อเกมยุทธการชิงเมือง ก่อนที่นักเรียนจะได้เล่นเกม ครูจะให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นก่อนนะครับ เพราะถ้าไม่เข้าใจวิธีการเล่นแล้วจะเล่นเกมไม่ได้ นักเรียนตั้งใจฟังให้ดี ๆ นะครับ"
2. ขั้นตอนิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมยุทธการชิงเมืองให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่นเกม ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมยุทธการชิงเมืองให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นตารางเกมและเบี้ยกระดาษ ให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นจึงเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมยุทธการชิงเมืองที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "เป็นใจกับเกมยุทธการชิงเมืองสนุกมั๊ยครับ ใครฝึกเมืองได้บ้าง... เขาจะต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีดีกว่า การเล่นเกมยุทธการชิงเมืองนี้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมจัดสรรคนงาน

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมจัดสรรคนงาน
3. แผ่นภาพเกม
4. คินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ

#### ขั้นตอนการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีกเกมหนึ่ง ชื่อเกมจัดสรรคนงาน ก่อนจะได้เล่นเกมนี้ ครูจะให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นเกมนี้ก่อนนะครับ นักเรียนต้องตั้งใจฟังให้ดี ๆ นะครับ จะให้เข้าใจวิธีเล่นและสนุกกับเกมนี้"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมจัดสรรคนงานให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมจัดสรรคนงานให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดแบ่งผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นภาพเกม คินสอ ไม้บรรทัดและยางลบให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมจัดสรรคนงานที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "เป็นไงครับ จัดสรรคนงานได้ถูกต้องมั๊ยครับ...กลุ่มใดจัดได้ถูกต้องบ้าง ...เขาจะต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีชื่อว่า การเล่นเกมจัดสรรคนงานนี้ เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

## เกมโดมิโน

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมโดมิโน
3. บัตรโดมิโน 15 ชุด ชุดละ 16 แผ่น

ขั้นตอนในการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดคุยกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมมาให้นักเรียนเล่นอีกเกมหนึ่ง ชื่อเกมโดมิโน ฟังชื่อเกมแล้วอย่าทำเป็นหน้ายชิครับ เกมนี้สนุกมากนะครับ และเล่นก็ง่าย ๆ ด้วย แต่ก่อนจะได้เล่นเกมก็เหมือนกับครั้งก่อน ๆ คือ ครูจะให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมก่อนนะครับ เพราะถ้านักเรียนไม่รู้วิธีเล่นเกม ก็จะเล่นเกมไม่ได้และไม่สนุกด้วย ค่ะใจฟังให้ดี ๆ นะครับ"

2. ขั้นตอนอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมโดมิโนให้ผู้รับการทดลองฟัง

3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมโดมิโนให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดแบ่งผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือ บัตรโดมิโน ให้ผู้รับการทดลองกลุ่มละ 1 ชุด

4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมโดมิโนที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "นักเรียนได้เล่นเกมโดมิโนผ่านไปแล้ว ต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีซึ่งว่า การเล่นเกมโดมิโนนี้ทำให้เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

## เกมต้นไม้กับตัวเลข

เวลาที่ใช้ 40 นาที

อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมต้นไม้กับตัวเลข
3. บัตรแผ่นเกมต้นไม้กับตัวเลข
4. กินสอและยางลบ

ขั้นตอนการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดคุยกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีกเกมหนึ่ง เกมนี้เป็นเกมทางคณิตศาสตร์ แต่เป็นการคิดเลขง่าย ๆ นะครับ ชื่อเกมต้นไม้กับตัวเลข เกมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไรและมีวิธีการเล่นอย่างไรนั้น นักเรียนต้องตั้งใจฟังให้ดี ๆ เพราะถ้านักเรียนไม่เข้าใจวิธีเล่นนักเรียนก็จะเล่นเกมนี้ไม่ได้ ฟังได้เลยนะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมต้นไม้กับตัวเลขให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมต้นไม้กับตัวเลขให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นเกมต้นไม้กับตัวเลข กินสอและยางลบ ให้ผู้รับการทดลองกลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่นเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมต้นไม้กับตัวเลขที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "เป็นไงครับเกมต้นไม้กับตัวเลข ง่ายใช้ไหมครับ กลุ่มไหนเต็มได้ถูกหมดบ้าง...เขาจะต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีที่ว่า การเล่นเกมต้นไม้กับตัวเลขนี้เราได้ประโยชน์อะไรบ้าง..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเป็นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์



## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมต่อภาพ

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมต่อภาพ
3. แผ่นกระดาษรูปสี่เหลี่ยมตัดเป็นชิ้นส่วนต่าง ๆ ตามเส้นลวดลายที่กำหนด 15 ชิ้น
4. รูปตัวอย่างเป็นภาพรูปคนขี่ม้า

#### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน วันนี้เหมือนวันก่อน ๆ ครูมีเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีกเกมหนึ่งชื่อเกมต่อภาพ คือครูมีแผ่นกระดาษอยู่แล้วให้นักเรียนช่วยต่อให้เป็นภาพ แต่ก่อนที่จะได้เล่นเกม ครูจะให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมก่อนนะครับ ตั้งใจฟังดี ๆ นะครับ จะได้ต่อภาพได้ถูก"

2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมต่อภาพให้ผู้รับการทดลองฟัง

3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่นเกม ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมต่อภาพให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน เพื่อให้แต่ละกลุ่มช่วยกันต่อภาพและแจกอุปกรณ์คือ แผ่นกระดาษชิ้นส่วนต่าง ๆ ตามเส้นลวดลาย จำนวน 15 ชิ้น และรูปตัวอย่างเป็นภาพรูปคนขี่ม้าให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด

4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม และบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ชั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุป เกมต่อภาพที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวว่า "นักเรียนได้เล่นเกมต่อภาพผ่านไปแล้ว ค่อยไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีดีกว่า เราได้ข้อคิดอะไรจากการเล่นเกมต่อภาพนี้บ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมต่อจุด

เวลาที่ใช้ 40 นาที

### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมต่อจุด
3. แผ่นภาพเกม
4. คินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ

### ขั้นตอนในการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาฝากนักเรียนอีกเกมหนึ่งเป็นเกมที่สองสำหรับวันนี้ ชื่อเกมต่อจุด ครูมีจุดอยู่จำนวนมากจึงต้องขอให้นักเรียนช่วยต่อจุดให้ด้วย เหมือนเดิมครับก่อนจะได้เล่นเกมนี้ ครูจะให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเสียก่อน เพื่อจะได้เข้าใจในการเล่น เกมนี้ ฟังได้เลยนะครับ"

2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมต่อจุดให้ผู้รับการทดลองฟัง

3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมต่อจุดให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน เพื่อให้แต่ละกลุ่มช่วยกันต่อจุด และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นภาพเกม คินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ ให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด

4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดเล่นเกมเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกม และเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมต่อจุกที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "เป็นไงครับ สนุกไหมครับ เกมต่อจุก...กลุ่มไหนต่อจุกถูกหมกบ้าง...เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีดีกว่า เราได้แนวคิดอะไรจากการเล่นเกมต่อจุกนี้บ้าง เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมจับกลุ่ม

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

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

#### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดคุยกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับนักเรียนทุกคน วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาให้นักเรียนเล่นเกมหนึ่ง ชื่อเกมจับกลุ่ม ก่อนที่นักเรียนจะได้เล่นเกมนี้ ครูจะให้ให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมนี้ซะครับ นักเรียนต้องตั้งใจฟังให้ดี ๆ เพราะถ้าไม่เข้าใจวิธีเล่นแล้วจะเล่นเกมนี้ไม่ได้และไม่สนุกด้วย ฟังได้เลยนะครับ..."
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมจับกลุ่มให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมจับกลุ่มให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือ แผ่นเกม ดินสอ และยางลบ ให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมจับกลุ่มที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวกันว่า "ได้เล่นเกมจับกลุ่มผ่านไปแล้ว, เป็นไงครับ เกมจับกลุ่ม สนุกมากใช่ไหมครับ... เขาจะต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีครับว่าเราได้แนวคิดอะไรบ้างจากที่ได้เล่นเกมจับกลุ่มนี้... เริ่มเลยนะครับ..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกม

### เกมทาย 10 ข้อ

เวลาที่ใช้ 40 นาที

### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมทาย 10 ข้อ
3. กระดาษสำหรับเขียนคำหรือสิ่งของ
4. คินสอ

### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดคุยกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน พบกับครูวันนี้เป็นวันที่ดีแล้ว ขอเชิญครับ เกมที่ครูนำมาให้เล่น ครูจะมีเกมสนุก ๆ มาให้นักเรียนเล่นทุก ๆ วัน วันละ 2 เกม นักเรียนต้องมาโรงเรียนทุกวันแล้วจะได้เล่นเกมของครูทุกเกม สำหรับวันนี้ครูจะให้นักเรียนเล่นเกมชื่อเกมทาย 10 ข้อ ก็เหมือนทุก ๆ วันแหละครับ นักเรียนจะต้องทราบดีวัตถุประสงค์ และวิธีเล่นก่อนนะครับ ตั้งใจฟังให้ดี ๆ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่นเกม ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมทาย 10 ข้อให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่นเกม ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมทาย 10 ข้อให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจะให้ผู้รับการทดลองเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน และให้แต่ละกลุ่มจับคู่กับอีกกลุ่มหนึ่งเป็น 3 คู่ และแจกอุปกรณ์คือกระดาษสำหรับเขียนคำหรือสิ่งของ และคินสอให้กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมทาย 10 ข้อ ที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวว่า "นักเรียนได้เล่นเกมทาย 10 ข้อผ่านไปแล้ว เกมนี้สนุกมากนะคะ กลุ่มไหนทายถูกครบ...เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีซึ่งรับว่า การเล่นเกมทาย 10 ข้อนี้ ทำให้เขาได้แนวคิดอะไรบ้าง เริ่มต้นเลยนะคะ" ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเป็นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์



## คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกม

### เกมเรียงเหรียญ

เวลาที่ใช้ 40 นาที

#### อุปกรณ์ที่ใช้

1. เครื่องบันทึกเสียง
2. เทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเรียงเหรียญ
3. ตารางแผ่นเกม
4. เหรียญกระดาษ

#### ขั้นตอนการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้วิจัยเปิดเทปคำกล่าวทักทายและพูดกับผู้รับการทดลองว่า "สวัสดีครับ นักเรียนทุกคน เกมที่ครูจะให้นักเรียนเล่นในวันนี้ชื่อเกมเรียงเหรียญ ฟังชื่อเกมแล้วรู้สึกรู้สึกว่าเกมนี้จะต้องสนุกแน่ ๆ เลย แต่ก่อนจะได้เล่นเกม ครูจะให้นักเรียนให้ทราบวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเสียก่อน ตั้งใจฟังให้ดี ๆ นะครับ เพราะถ้าไม่เข้าใจวิธีเล่นแล้ว นักเรียนจะเล่นเกมนี้ไม่ได้ ฟังเลยนะครับ"
2. ขั้นอธิบายวิธีเล่น ผู้วิจัยเปิดเทปคำชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีเล่นเกมเรียงเหรียญให้ผู้รับการทดลองฟัง
3. ขั้นแสดงให้ดูก่อนการเล่น ผู้วิจัยแสดงวิธีเล่นเกมเรียงเหรียญให้ผู้รับการทดลองดู เมื่อผู้รับการทดลองเข้าใจดีแล้ว จึงจัดผู้รับการทดลองเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และแจกอุปกรณ์คือ ตารางแผ่นเกมและเหรียญกระดาษ ให้ผู้รับการทดลองทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
4. ขั้นเล่นเกม ผู้วิจัยบอกให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมและบอกให้หยุดการเล่นเกมเมื่อหมดเวลา จากนั้นผู้วิจัยจึงเฉลยเกมและเก็บอุปกรณ์คืน

5. ขั้นสรุป ผู้วิจัยและผู้รับการทดลองร่วมกันสรุปเกมเรียงเหรียญที่ได้เล่นไปแล้ว โดยผู้วิจัยกล่าวนำว่า "เป็นไงครับเกมเรียงเหรียญสนุกไหมครับ กลุ่มไหนเรียงเหรียญได้ถูกต้องบ้าง...เอาละต่อไปเรามาช่วยกันสรุปอีกทีซิว่า การเล่นเกมเรียงเหรียญนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง..." ผู้วิจัยใช้คำถามนำเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้รับการทดลองช่วยกันสรุป โดยจะเน้นลักษณะนิสัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์