

การจัดการความรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในจังหวัดลำปาง
Knowledge Management for Promote Behavior of Children and Youth in
Lampang Province

ดร.อดุลย์ ปัญญา, อนงค์รัตน์ รินแสงปิ่น, ภาณุวัฒน์ รังสรรค์
สาขาวิชาภาษาอังกฤษและจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

บทคัดย่อ

แผนงานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชน และเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนในจังหวัดลำปาง กลุ่มเป้าหมายคือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน บุคลากรในหน่วยงาน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและการแนะแนว บุคลากรทางการศึกษา วิทยากรการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน นักวิชาการชุมชนและบุคลากรในชุมชนเขตพื้นที่ตำบลท่าผา ตำบลทุ่งฝาย และเทศบาลตำบลเกาะคา ในจังหวัดลำปางจำนวน 24 คน โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Research) แบบประชุมสนทนา (Focus Group Discussion) และแบบประเมินและกระบวนการจัดการความรู้จากโครงการวิจัย จำนวน 3 โครงการวิจัย ได้แก่ การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญอุปสรรคของเด็กและเยาวชนที่ถูกทอดทิ้งใน การลดปัญหาพิษของเด็กรักเรียนระดับปฐมวัยโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ซึ่งเป็นเด็กและเยาวชนอายุตั้งแต่ 5-18 ปีบริบูรณ์ ผลการสังเคราะห์พบว่าการจัดการความรู้ของเด็กและเยาวชนอยู่ในระดับมาก และการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนสามารถควบคุมความคิด ความรู้สึก และการกระทำของเด็กและเยาวชนด้วยผลจากการฝึกฝนและพัฒนา ประกอบไปด้วย กระบวนการสังเกตของตนเอง (Self Observation) กระบวนการตัดสิน (Judgment Process) และการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-Reaction) ส่งผลให้พฤติกรรมภายในตนเองของเด็กและเยาวชนจัดการระดับการแสดงออกในเชิงบวกมากขึ้น

คำสำคัญ : การจัดการความรู้, พฤติกรรม, เด็กและเยาวชน

Keyword : Knowledge Management, Behavior, Children and Youth

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อจัดการความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนในจังหวัดลำปาง
2. เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนในจังหวัดลำปาง

ขอบเขตของแผนงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาโดยมีขอบเขตแผนงานวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านตัวแปร
 - 1.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการความรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน
 - 1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมของเด็กและเยาวชน
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 2.1 การจัดการความรู้ หมายถึง การรวบรวม สร้าง จัดระเบียบ แลกเปลี่ยนและประยุกต์ใช้ความรู้ในองค์กร โดยพัฒนาระบบจากข้อมูลนำไปสู่สารสนเทศเพื่อให้เกิดความรู้และปัญญา ตามความรู้ประกอบไปด้วยชุดของการปฏิบัติงานที่ถูกใช้กระจายความรู้ เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้และการเรียนรู้ภายในองค์กร อันนำไปสู่การจัดการสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น
 - 2.2 พฤติกรรมของเด็กและเยาวชน หมายถึง พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนถูกทอดทิ้งในเทศบาลตำบลเกาะคา เด็กและเยาวชนติดเกมในเทศบาลตำบลทุ่งฝาย และเด็กฟันผุในเทศบาลตำบลท่าผา
 - 2.3 เด็กและเยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 5 –18 ปีบริบูรณ์ อาศัยอยู่ในเทศบาลตำบลเกาะคา เทศบาลตำบลทุ่งฝาย และเทศบาลตำบลท่าผา จังหวัดลำปาง

3. ขอบเขตด้านการจัดการความรู้ หมายถึง ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน บุคลากรในหน่วยงาน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและการแนะแนว ด้านจิตวิทยาการให้คำปรึกษา ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน และผู้เกี่ยวข้องในชุมชน จำนวน 15 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการแก้ปัญหาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน
2. เด็กและเยาวชนในชุมชนในจังหวัดลำปาง มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดีขึ้น
3. สร้างการมีส่วนร่วมของหน่วยงานและองค์กรแก้ปัญหาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน
4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและชุมชนอื่นๆ มีสภาพปัญหาและบริบทใกล้เคียงกันประยุกต์ใช้แนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้

1. การจัดการความรู้ (Knowledge Management) หรือที่เรียกย่อๆ ว่า KM คือ เครื่องมือเพื่อใช้ในการบรรลุเป้าหมายอย่างน้อย 3 ประการไปพร้อมๆ กัน ได้แก่ บรรลุเป้าหมายของงาน บรรลุเป้าหมายการพัฒนาคน และบรรลุเป้าหมายการพัฒนาองค์กรไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยการจัดการให้มีการค้นพบความรู้ ความชำนาญที่แฝงเร้นในตัวคน หากทางนำออกมา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตกแต่งให้ง่ายต่อการใช้สอยและมีประโยชน์เพิ่มขึ้น มีการต่อยอดให้คงงาม และใช้ได้เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงและกาลเทศะยิ่งขึ้น มีความรู้ใหม่หรือนวัตกรรมเกิดขึ้นจากการนำความรู้ที่ไม่เหมือนกันมาจัดการความสัมพันธ์ระหว่างคน ใน

การดำเนินการจัดการความรู้มีบุคคลหรือคนสำคัญ ในหลากหลายบทบาทหลากหลายรูปแบบ ที่ต่างคนต่างทำหน้าที่ในบทบาทของตนเองให้ดีที่สุดแต่ต้องมีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนาการทำงานที่ดีและเหมาะสมที่สุด เพื่อให้องค์กรสามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างสวยงาม กลายเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้ในที่สุดคุณธรรม 8 ประการการจัดการความรู้

1) ศีลธรรมพื้นฐาน ศีลธรรมพื้นฐานของสังคมคือการเคารพศักดิ์ศรีและคุณค่าความเป็นคนของทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ศีลธรรมพื้นฐานนี้จะนำไปสู่การอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การจัดการความรู้มีพื้นฐานอยู่ที่การให้คุณค่าแก่ความรู้ที่อยู่ในตัวคนทุกคน จึงเป็นรูปธรรมแห่งการปฏิบัติที่เคารพศักดิ์ศรีและคุณค่าความเป็นคนของคนทุกคน

2) การไม่ใช้อำนาจ การใช้อำนาจจะไปปิดกั้นกระบวนการตามธรรมชาติ คือ การรับรู้ เรียนรู้ ออกงาม ถักทอเครือข่าย เมื่อใช้อำนาจจะทำให้กระบวนการตามธรรมชาติบิดเบี้ยวเบี่ยงเบนไปจากที่ควรจะเป็น

3) การฟังอย่างลึก (deep listening) การนำความรู้ที่แฝงเร้นในตัวออกมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ต้องมีการคุยที่เน้นการฟังอย่างลึก ไม่ใช่โต้เถียงกันโดยหวังเอาชนะ การฟังอย่างลึกและเงี่ยบจิตใจสงบ มีสติจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ได้ยินจะทำให้เกิดปัญญา

4) วิธี การ ทาง บวก คือ เอาความสำเร็จ ความภาคภูมิใจของสิ่งที่เคยทำด้วยดีเป็นตัวตั้ง นำมาเห็นคุณค่าและชื่นชม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ต่อยอดให้งดงามและมีประโยชน์ยิ่งขึ้น วิธีการทางบวกทำให้มีความปิติ มีกำลังใจ มีความสามัคคี และมีพลังสร้างสรรค์ที่จะเคลื่อนตัวต่อไปในอนาคต

5) การเจริญธรรมะ 4 ประการ ที่เกื้อหนุนการเรียนรู้ร่วมกัน ปกตินุชย์เรียนรู้ร่วมกันยากเพราะกิเลส เช่น ความโกรธ ความเกลียด อหังการ การจะเรียนรู้ร่วมกันควรเจริญธรรมะ 4 ประการ ได้แก่ ความเอื้ออาทร ความเปิดเผย ความจริงใจ และความเชื่อถือไว้วางใจกัน

6) การเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ (interactive learning through action) เป็นอิทธิปัญญา ความรู้ในตัวคนเป็นความรู้ที่เนื่องด้วยการปฏิบัติและการจัดการความรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันทำให้ให้การปฏิบัติบางสิ่งบางอย่างเป็นผลสำเร็จ

7) การถักทอไปสู่โครงสร้างใหม่ขององค์กรและสังคม การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้บุคคลทั้งโดยตัวบุคคลหรือภายในองค์กรเดียวกันหรือข้ามองค์กรเข้ามาเชื่อมโยงกัน โดยความสมัครใจ ไม่ใช่การบังคับ แต่เชื่อมโยงด้วยการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกัน เกิดเป็นเครือข่ายทั้งภายในองค์กรและข้ามองค์กร

8) การเจริญสติในการกระทำ การเจริญสติคือการรู้ตัว ทำให้จิตใจสงบ มีอิสรภาพ เพราะหลุดพ้นจากความบีบคั้น สัมผัสความจริงได้ ควบคุมความคิด การพูดและการกระทำได้ ทำให้เกิดความสำนึก เป็นความงาม ความดี และความสุข

2. บุคคลที่มีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ ในกระบวนการการจัดการความรู้ในแต่ละองค์กร ควรประกอบด้วยบุคคลดังต่อไปนี้

1) "คุณเอื้อ" คือผู้ที่ทำให้เกิดผลงาน KM มีหน้าที่คัดเลือกหาทีมงานจากหลายสังกัดมาเป็นแกนนำ สนับสนุนทรัพยากรแก่ทีมงานอย่างเต็มที่ ส่งเสริมให้เกิดเวทีแลกเปลี่ยนความรู้ที่เกิดจากความสำนึกหลากหลายรูปแบบ

2) "คุณอำนวย" ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการจัดการความรู้ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอำนวยความสะดวกต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในเชิงกิจกรรม เชิงระบบ และเชิงวัฒนธรรม

3) "คุณกิจ" ผู้ดำเนินกิจกรรมจัดการความรู้ร้อยละ 90-95 อาจสรุปได้ว่าคุณกิจคือผู้จัดการความรู้ตัวจริง เป็นผู้มีความรู้ (Explicit Knowledge) และเป็นผู้ต้องมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ใช้ หา สร้าง แปลง ความรู้เพื่อการปฏิบัติให้บรรลุถึง "เป้าหมาย/หัวปลา" ที่ตั้งไว้

4) "คุณลิขิต" ทำหน้าที่จัดบันทึก ในกิจกรรมการจัดการความรู้ อาจทำหน้าที่เป็นการเฉพาะกิจ หรือทำหน้าที่เป็นระยะยาว กิ่งถาวรในกิจกรรมจัดการความรู้ของกลุ่ม หรือหน่วยงาน หรือองค์กร สิ่งที่ "คุณลิขิต" จัดบันทึก ได้แก่ เรื่องเล่าจากกิจกรรม ชุมความรู้จากกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ บันทึกการประชุมและบันทึกอื่นๆ

5) "คุณวิศาสตร์" คือ นัก IT ที่เข้ามาช่วยเป็นทีมงาน KM คำว่า "วิศาสตร์" มาจากคำว่า "IT wizard" หรือพ่อมดไอที จะเข้ามาช่วยคิดเรื่องการวางระบบ IT ที่เหมาะกับการดำเนินการจัดการเรียนรู้

6) "คุณประสาน" ในการทำ KM แบบเครือข่าย มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามองค์กร "คุณประสาน" จะทำหน้าที่ประสานงานให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในเครือข่าย ทำให้เกิดการเรียนรู้ฝังลึก เกิดการหมุนเกลียวความรู้ได้อย่างมีพลังมาก เรียกว่า "การหมุนเกลียวความรู้ผ่านเขตแดน"

3. การจัดการความรู้รูปแบบโมเดลปลา
โมเดลปลาที่มีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน คือ ส่วน

เป้าหมาย (หัวปลา) ส่วนกิจกรรม (ตัวปลา) และ ส่วนการจัดบันทึก (หางปลา)

1) "หัวปลา" (Knowledge Vision-KV) หมายถึง ส่วนเป้าหมาย ได้แก่ ปณิธานความมุ่งมั่น วิสัยทัศน์ หรือทิศทางของการจัดการความรู้ โดยก่อนที่จะทำจัดการความรู้ ต้องตอบให้ได้ว่า "เราจะทำ KM ไปเพื่ออะไร?" โดย "หัวปลา" นี้จะต้องเป็นของ "คุณกิจ" หรือ ผู้ดำเนินกิจกรรม KM ทั้งหมด โดยมี "คุณเอื้อ" และ "คุณอำนวย" คอยช่วยเหลือ

2) "ตัวปลา" (Knowledge Sharing-KS) หมายถึง ส่วนกิจกรรม ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญ ซึ่ง "คุณอำนวย" จะมีบทบาทมากในการช่วยกระตุ้นให้ "คุณกิจ" มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ โดยเฉพาะความรู้ซ่อนเร้นที่มีอยู่ในตัว "คุณกิจ" พร้อมอำนวยให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้แบบเป็นทีม ให้เกิดการหมุนเวียนความรู้ ยกระดับความรู้ และเกิดนวัตกรรม

3) "หางปลา" (Knowledge Assets-KA) เป็นส่วนของ "คลังความรู้" หรือ "ชุมความรู้" ที่ได้จากการเก็บสะสม "เกร็ดความรู้" ที่ได้จากระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ "ตัวปลา" ซึ่งเราอาจเก็บส่วนของ "หางปลา" ด้วยวิธีต่างๆ เช่น การจัดบันทึก เป็นการจัดบันทึกความรู้ เทคนิค เคล็ดลับในการทำงานที่ได้มาจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ควรบันทึกในหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ผังมโนทัศน์ (Mind Map) และรูปแบบอื่นๆ เอาไปปรับใช้ได้ตลอดเวลา และเก็บคลังความรู้เหล่านี้ในรูปแบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information and Communication Technology - ICT) ซึ่งเป็นการสกัดความรู้ที่ซ่อนเร้นให้เป็นความรู้ที่เด่นชัด นำไปเผยแพร่และแลกเปลี่ยนหมุนเวียนใช้ พร้อมยกระดับต่อไป

สรุปได้ว่า โมเดลปลาหู สามารถประยุกต์เป็นลักษณะอื่นที่คล้ายคลึงกัน เช่น โมเดลปลาตะเพียนเป็นบทขยายของ "โมเดลปลาหู" ซึ่งเปรียบเสมือนเป็น "หัวปลาใหญ่" เป็นสิ่งที่ทุกหน่วยงานร่วมกันกำหนด ที่เรียกว่า วิสัยทัศน์ร่วม (Shared Vision) หรือปณิธานความมุ่งมั่นร่วม (Common Purpose) หรือ เป้าหมายร่วม (Common Goal) เมื่อร่วมกันกำหนดการดำเนินการตามเป้าหมาย เปรียบเสมือนการที่ "ปลาเล็ก" ทุกตัว "ว่ายน้ำ" ไปในทิศทางเดียวกัน โดยที่แต่ละตัวมีอิสระในการ "ว่ายน้ำ" ของตนเอง ผู้บริหารระดับสูงมีหน้าที่ "บริหารหัวปลา" และคอยดูแล "บ่อน้ำ" ให้ "ปลาเล็ก" ได้มีโอกาสใช้ความริเริ่มสร้างสรรค์ของตนในการ "ว่ายสู่เป้าหมายร่วม" ทุกหน่วยงานย่อยเองก็ต้องคอยตรวจสอบว่า "หัวปลาเล็ก" ของตนหันไปทางเดียวกับ "หัวปลาใหญ่" ขององค์กรหรือไม่

4. กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการความรู้ที่จะเกิดขึ้นภายในองค์กร มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน คือ 1.การค้นหา/บงชี้ความรู้ (Knowledge Identification) สืบค้น/ค้นหา ภายในองค์กร/หน่วยงาน ว่ามีความรู้อะไร อยู่ในรูปแบบใด อยู่ที่ใคร และ ความรู้อะไรที่องค์กรจำเป็นต้องมี เพื่อให้องค์กรวางขอบเขตการจัดการความรู้ และสามารถจัดสรรทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล 2. การสร้างและการแสวงหาความรู้ (Knowledge Creation and Acquisition) เป็นขั้นตอนในการดึงความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจายมารวมไว้เพื่อจัดทำเนื้อหาให้เหมาะสมและตรงกับความต้องการของผู้ใช้ 3.การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ (Knowledge Organization) เป็นขั้นตอน

ในการจัดทำสารบัญและจัดแบ่งความรู้ประเภทต่างๆ เพื่อใหรวบรวม การค้นหาการนำไปใช้ทำได้ง่ายและรวดเร็ว สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ โดยง่าย 4.การประมวลและกลั่นกรองความรู้ (Knowledge Codification and Refinement) เป็นขั้นตอนการปรับปรุงและประมวลผลความรู้ให้อยู่ในรูปแบบและภาษาที่เขาใจ และใช้ได้ง่าย กำจัดความรู้ที่ไม่เกิดประโยชน์ตามเป้าหมายวิสัยทัศน์หรือปณิธาน ความรู้ 5.การเข้าถึงความรู้ (Knowledge Access) ใน การเข้าถึงความรู้ องค์กรต้องมีวิธีการในการจัดเก็บ และกระจายความรู้เพื่อให้ ผู้อื่นใช้ประโยชน์ได้ โดยทั่วไปการกระจายความรู้ให้ผู้ใช้มี 2 ลักษณะ คือ

แนวคิดการสังเคราะห์งานวิจัย

1. การสังเคราะห์งานวิจัยจากการจัดการความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน หมายถึง การนำผลงานวิจัยตั้งแต่ 2 งานวิจัยขึ้นไป มาบูรณาการ โดยมีจุดประสงค์เพื่อนำผลการวิจัยทั้งหมดมาหาข้อสรุปร่วมกันในเรื่องที่ศึกษาโดยเป็นการพัฒนาต่อยอดจากผลงานวิจัยเดิม การสังเคราะห์งานวิจัยมีขอบเขตการดำเนินงานครอบคลุมในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ การสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี หลักการของศาสตร์ การสังเคราะห์ระเบียบวิธีวิจัย การสังเคราะห์ข้อค้นพบจากผลงานวิจัย ซึ่งการสังเคราะห์งานวิจัยจะมีลักษณะสำคัญอย่างน้อย 5 ประการ ได้แก่

ประการแรก การนำแนวคิด ทฤษฎี และหลักการของศาสตร์ที่หลากหลายในหัวข้อเรื่องเดียวกัน มาทำการสรุปให้เห็นเป็นแนวคิด ทฤษฎี ตัวแบบใหม่ขึ้นมา

ประการที่สอง การสังเคราะห์งานวิจัยจะเป็นการสังเคราะห์มาจากผลงานวิจัยตั้งแต่ 2 เรื่องขึ้นไปในหัวข้อเรื่องเดียวกัน

ประการที่สาม การสังเคราะห์งานวิจัยมีจุดประสงค์เพื่อหาข้อสรุปรวมจากผลงานวิจัยต่าง ๆ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งเป็นการตกผลึกความคิดที่ได้มาจากผลงานวิจัยหลายชิ้น เพื่อให้ได้ข้อสรุปรวมในหัวข้อเรื่องที่ศึกษา

ประการที่สี่ เป็นการมุ่งหาข้อสรุปหรือข้อเสนอแนะทั่วไป (Generalization) ในหัวข้อที่ศึกษา โดยใช้เหตุผลเชิงอุปมาน (Induction Reasoning) ซึ่งการใช้เหตุผลเชิงอุปมานเป็นวิธีการศึกษาที่ใช้วิธีการนำข้อค้นพบที่ได้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก มาหาเป็นข้อสรุปทั่วไป เช่น ในการสังเคราะห์งานวิจัยเรื่องความสำเร็จของการบริหารงานเชิงยุทธศาสตร์ โดยศึกษาจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่ประสบผลสำเร็จ ปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่พบว่ามีอิทธิพลต่อความสำเร็จของการบริหารงานเชิงยุทธศาสตร์ก็คือ ผู้นำ ผู้ที่ทำหน้าที่สังเคราะห์งานวิจัยจะต้องหาข้อสรุปร่วมกันให้ได้ว่าผู้นำแต่ละหน่วยงานที่ประสบผลสำเร็จล้วนใช้สไตล์ผู้นำอย่างไร เช่น เน้นการสร้างวิสัยทัศน์ร่วม เน้นการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนได้เสียในทุกขั้นตอน เน้นการบริหารการเปลี่ยนแปลง เน้นการจูงใจ เป็นต้น

ประการที่ห้า เป็นการค้นหาความเป็นจริงของปรากฏการณ์ร่วมโดยใช้ระเบียบวิธีการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ ที่ได้จากการสังเกตปรากฏการณ์หรือข้อค้นพบจากงานวิจัยชิ้นต่าง ๆ มีการนำมาใช้เหตุผลเชิงอุปมาน รวมถึงอาจมีการนำข้อสรุปรวมหรือข้อสรุปทั่วไปหรือต้นแบบใหม่ไปทดลองหรือทดสอบเพื่อหาความจริงแท้ต่อไป

2. การใช้ประโยชน์จากผลการสังเคราะห์งานวิจัย เป้าหมายหลักของการวิจัยปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการวิจัยคือการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นหรือที่เกี่ยวข้องกับของงานวิจัย ยุคปฏิรูปการศึกษาต้องอาศัยการวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญในการคิดค้น

แนวทางใหม่ ๆ สำหรับพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลงานทางวิชาการซึ่งได้จากการทำวิจัยถือเป็นผลพลอยได้ ไม่ใช่จุดมุ่งหมายหลักที่ผลักดันในครูต้องทำวิจัย ด้วยเหตุนี้การวิจัยของจึงมีความยืดหยุ่นในแบบแผนของการเขียนรายงานหรือการเสนอผลการวิจัยคุณภาพของงานวิจัยของครูยังเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญ แต่ร่องรอยหลักฐานที่สะท้อนผลงานวิจัยอาจจะไม่ได้จัดทำเป็นรายงานฉบับสมบูรณ์เนื่องจากข้อจำกัดของเวลา นักวิจัยจึงมักมีความกังวลว่าผลงานวิจัยของตนเองจะไม่มีคุณภาพและไม่เป็นที่ยอมรับ เนื่องจากไม่ได้ใช้วิธีการวิจัยที่ทำอย่างเป็นทางการ

การวิจัยมีลักษณะเป็นงานวิจัยขนาดเล็ก (small scale) การใช้ประโยชน์จากผลการวิจัยอาจจะไม่สามารถทำได้ในวงกว้าง เนื่องจากข้อจำกัดของกลุ่มตัวอย่างหรือบริบทที่ใช้ในการทำวิจัยมีลักษณะเฉพาะ ปัญหาการสรุปอ้างอิงผลการวิจัยยังประชากรจึงนับว่าเป็นจุดอ่อนของงานวิจัยเพื่อพัฒนางานวิจัย อย่างไรก็ตามงานวิจัยจะเกิดขึ้นตลอดเวลา และเมื่อนางานวิจัยเหล่านั้นมาสังเคราะห์เข้าด้วยกัน คุณค่าของผลการวิจัยโดยสรุปรวมจากข้อค้นพบปลีกย่อยต่าง ๆ จะมีค่ามหาศาล เพราะเป็นข้อค้นพบที่ผ่านการทดลองตรวจสอบและปฏิบัติจริงมาแล้ว การสังเคราะห์รายงานการวิจัยจึงทำให้ได้องค์ความรู้ที่มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาภายใต้เงื่อนไขสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ศึกษาค้นคว้าทดลอง นอกจากนี้ผลการสังเคราะห์รายงานการวิจัยยังเป็นประโยชน์ที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ของการเรียนการสอน โดยเป็นผลงานทางความคิดของผู้ปฏิบัติการในโรงเรียน เป็นผู้สร้างทฤษฎีขึ้นเอง อาจกล่าวได้ว่า เป็นทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) ที่พัฒนาโดยนักวิจัย

การสังเคราะห์รายงาน การวิจัย ดำเนินการได้เฉพาะงานวิจัยหน่วยงานต้นสังกัด สามารถทำการสังเคราะห์งานงานวิจัยที่รับผิดชอบ การวิจัยสังเคราะห์เข้าด้วยกันก็จะได้ขุมทรัพย์ ความรู้ที่มีค่ามหาศาล ที่ทำให้เพื่อนร่วมวิชาชีพได้เห็นแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในลักษณะเดียวกันได้มีโอกาสเรียนรู้และนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ต้องเสียเวลาคิดค้นใหม่ หากเงื่อนไขปัจจัย หรือบริบทของปัญหานั้นเป็นแบบเดียวกัน ขณะเดียวกันก็นับเป็นการเปิดโอกาสให้มีการตรวจสอบเข้าถึง ความตรงของข้อค้นพบที่เกิดขึ้นจากการวิจัยทำให้งานวิจัยของครุมีคุณภาพระดับมืออาชีพยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิชชา ถนอมเสียง (2560) ศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ พัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี ที่มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เป็นการให้การปรึกษาครอบครัว ผลการวิจัย พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ พัฒนาจากแนวคิดทฤษฎีและ

เทคนิคต่างๆ ของทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ โดยขั้นตอนการปรึกษาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง และการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม

Wallenius & Punamaki (2008) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง มีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าว กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่น อายุ 12 ถึง 15 ปี จำนวน 316 คน การศึกษาโดยการติดตามวัยรุ่นเป็นระยะเวลา 2 ปี พบว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรง การสื่อสารระหว่างเด็กกับพ่อแม่ที่ไม่ดีสามารถเพิ่มอิทธิพลทางลบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ถึงแม้ว่าการสื่อสารระหว่างวัยรุ่นกับพ่อแม่จะดีแค่ไหน ก็ไม่สามารถช่วยป้องกันเด็กได้ในระยะยาว นอกจากนี้หากเด็กและเยาวชนเล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยครั้ง อาจเกิดการติดเกมขึ้นได้ในระยะยาว พฤติกรรมการติดเกมทำให้เกิดผลกระทบทางลบในด้านอื่นๆ เช่น ปัญหาการเรียน การเข้าสังคม

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยป้องกัน เสริมสร้าง และแก้ปัญหาให้กับเด็กและเยาวชนในชุมชนด้วยกระบวนการให้ความร่วมมือและการจัดการความรู้จากครอบครัว ชุมชนและสังคมใกล้ตัวกับการพัฒนาให้เด็กเหล่านี้มีชีวิตที่จะพัฒนาการเรียนรู้อย่างตนเอง และดำรงตนให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไปในอนาคต

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ข้อมูลค่าสถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลแผนงานวิจัย

สรุปแผนงานวิจัยจากผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม (Field Research) โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ปรับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน หมายถึง พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนถูกทอดทิ้งในเทศบาลตำบลเกาะคา เด็กและเยาวชนติดเกมในเทศบาลตำบลทุ่งผาย และเด็กฟันผุในเทศบาลตำบลท่าผา อายุตั้งแต่ 5- 18 ปี บริบูรณ์ จากแบบสัมภาษณ์ เพื่อทำการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการแก้ปัญหาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน และใช้แบบสอบถามในลักษณะประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับสอบถามนักวิชาการที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับเด็กและเยาวชน เพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมแก้ปัญหาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน โดยการประชุมสนทนา (Focus Group Discussion) ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน บุคลากรในหน่วยงาน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและการแนะแนว ด้านจิตวิทยาการให้คำปรึกษา ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน และบุคคลในชุมชน จำนวน 24 คน ดังนี้

1. การจัดการความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนได้รวบรวมข้อมูลผู้ประเมินการส่งเสริมการจัดการความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เป็นบุคคลในสถานศึกษา จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50

รองลงมาเป็นนักวิจัย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20.83 บุคคลในหน่วยงานและชุมชน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ส่วนบุคคลผู้เกี่ยวข้องเป็นผู้ปกครอง ครู หรือญาติและเด็กและเยาวชน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับระบบการจัดการความรู้ในการส่งเสริมเด็กและเยาวชนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.34 โดยแยกเป็นด้านกระบวนการจัดกิจกรรม ลำดับที่มากที่สุดคือ ความรู้ในระบบการจัดการความรู้และกิจกรรมมีความน่าเชื่อถือและเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.42 รองลงมาเป็นรูปแบบกระบวนการความรู้ที่ดำเนินการเป็นวิธีการที่เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.33 และปริมาณความรู้ในกระบวนการจัดการความรู้สำหรับเด็กและเยาวชนเพียงพอต่อความต้องการ มีค่าเฉลี่ย 4.29 ส่วนความพึงพอใจในการส่งเสริมเด็กและเยาวชนลำดับที่มากที่สุดคือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการใช้ชีวิตประจำวัน มีค่าเฉลี่ย 4.58 รองลงมาเป็นช่วยจัดระบบความคิดในตนเองและการปฏิบัติงาน มีค่าเฉลี่ย 4.50 และความพึงพอใจในการสนับสนุนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.38

2. การสังเคราะห์องค์ความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนตามกระบวนการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนจำนวน 3 โครงการวิจัยที่จัดส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนจำนวน 71 คน และผู้ปกครองและครูผู้ดูแลศูนย์เด็กเล็ก จำนวน 106 คน โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยนำกระบวนการใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสังเกตพฤติกรรม การประชุมสนทนากลุ่ม แบบทดสอบเด็กและวัยรุ่น แบบทดสอบผู้ปกครอง และแบบสอบถามพฤติกรรมการดูแลสุขภาพเด็กของผู้ปกครองและแบบสอบถามความพึงพอใจโครงการ

ผลการส่งเสริมการจัดการความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชน พบว่า การจัดการการส่งเสริมเด็กและเยาวชนในพื้นที่เป้าหมายได้อย่างเหมาะสมและมีแนวทางในการจัดการความรู้ให้ทั้งหน่วยงาน องค์กรเทศบาล บุคลากรที่เกี่ยวข้อง ผู้ปกครอง เด็กและเยาวชนได้ตามแผนงานที่กำหนด ทำให้มีผลการดำเนินการวิจัยสามารถควบคุมความคิด ความรู้สึก และการกระทำของเด็กและเยาวชน ด้วยผลจากการฝึกฝนและพัฒนา ประกอบไปด้วย 3 ประการ คือ

2.1 กระบวนการสังเกตของตนเอง (Self Observation) เด็กและเยาวชนมีอิทธิพลต่อการกระทำของตัวเองได้ หากเขาไม่สนใจว่าเขากำลังทำอะไรอยู่ ดังนั้นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการกำกับตนเองคือ บุคคลจะต้องรู้ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เพราะความสำเร็จจากการกำกับตนเองนั้นส่วนหนึ่งมาจากความชัดเจนสม่ำเสมอและแม่นยำของการสังเกตและบันทึกตนเอง การสังเกตควรพิจารณา 4 ด้าน คือ 1) การกระทำในด้านคุณภาพความเร็วปริมาณฯ 2) ความสม่ำเสมอ 3) ความใกล้เคียง 4) ความถูกต้อง

2.2 กระบวนการตัดสิน (Judgment Process) ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตตนเองนั้นจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนไม่มากนัก ถ้าปราศจากกระบวนการตัดสิน ถ้าข้อมูลดังกล่าวนั้นเป็นที่พึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ โดยอาศัยมาตรฐานส่วนบุคคลที่ได้มาจากการถูกสอนโดยตรง การประเมินปฏิกิริยาตอบสนองทางสังคมต่อพฤติกรรมนั้นๆ และจากการสังเกตตัวแบบการจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต้องอาศัยการตัดสิน

2.3 การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-Reaction) การพัฒนามาตรฐานการตัดสินนั้น จะนำไปสู่การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง ขึ้นกับสิ่งล่อใจที่นำไปสู่ผลบวก ส่วนมาตรฐานภายในตนเองจะทำ

หน้าที่เป็นเกณฑ์ที่ทำให้บุคคลวางระดับการแสดงออกหรืออาจจะสูงขึ้น

อภิปรายผล

การจัดการความรู้แต่ละโครงการวิจัยย่อยจำนวน 3 โครงการวิจัย พบว่าการจัดการการส่งเสริมเด็กและเยาวชนในพื้นที่เป้าหมายได้อย่างเหมาะสมและมีแนวทางในการจัดการความรู้ให้ทั้งหน่วยงาน องค์กรเทศบาล บุคลากรที่เกี่ยวข้อง ผู้ปกครอง เด็กและเยาวชนได้ตามแผนงานที่กำหนด ทำให้มีผลการดำเนินการวิจัยสามารถควบคุมความคิด ความรู้สึก และการกระทำของเด็กและเยาวชน ด้วยผลจากการฝึกฝนและพัฒนา ได้แก่ กระบวนการสังเกตของตนเอง (Self Observation) เด็กและเยาวชนมีอิทธิพลต่อการกระทำของตัวเองได้ หากเขาไม่สนใจว่าเขากำลังทำอะไรอยู่ ดังนั้นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการกำกับตนเองคือ บุคคลจะต้องรู้ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เพราะความสำเร็จจากการกำกับตนเองนั้นส่วนหนึ่งมาจากความชัดเจนสม่ำเสมอและแม่นยำของการสังเกตและบันทึกตนเอง การสังเกตควรพิจารณา 4 ด้าน คือ 1) การกระทำในด้านคุณภาพความเร็วปริมาณฯ 2) ความสม่ำเสมอ 3) ความใกล้เคียง 4) ความถูกต้อง โดยใช้กระบวนการตัดสิน (Judgment Process) ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตตนเองนั้นจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนไม่มากนัก ถ้าปราศจากกระบวนการตัดสิน ถ้าข้อมูลดังกล่าวนั้นเป็นที่พึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ โดยอาศัยมาตรฐานส่วนบุคคลที่ได้มาจากการถูกสอนโดยตรง การประเมินปฏิกิริยาตอบสนองทางสังคมต่อพฤติกรรมนั้นๆ และจากการสังเกตตัวแบบการจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต้องอาศัยการตัดสิน และการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-Reaction) การพัฒนา

มาตรฐานการตัดสินนั้น จะนำไปสู่การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง ขึ้นกับสิ่งล่อใจที่นำไปสู่ผลบวก ส่วนมาตรฐานภายในตนเองจะทำหน้าที่เป็นเกณฑ์ที่ทำให้บุคคลวางระดับการแสดงออกหรืออาจจะสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรมีการส่งเสริมการดูแลสุขภาพให้กับผู้ปกครองในด้านความรู้ การสร้างเสริมทัศนคติที่ดี และการฝึกปฏิบัติตนให้ถูกต้อง
2. การจัดกิจกรรมควรมีผู้ช่วยวิทยากรในการอำนวยความสะดวกและดูแลเอาใจใส่เด็กและเยาวชนได้อย่างเหมาะสม
3. การเข้าร่วมกิจกรรมมีช่วงอายุที่หลากหลายและระดับวัยมากจึงควบคุมการจัดกิจกรรมมีความหลากหลายและไม่ครบถ้วน
4. การจัดการความรู้ให้เพิ่มจำนวนผู้นำเด็กและเยาวชนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การแก้ปัญหาพฤติกรรมเด็กและเยาวชนควรมีการนำครอบครัวหรือผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมกิจกรรม
2. การศึกษาเกี่ยวกับการปรับพฤติกรรมเด็กและเยาวชนลักษณะอื่น ๆ เช่น ความมีวินัย การใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม การส่งเสริมพฤติกรรมทักษะการคิด เป็นต้น
3. การเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองได้ร่วมคิดร่วมสนับสนุน และร่วมตัดสินใจในการพัฒนาการศึกษาและส่งเสริมสุขภาพของเด็กและเยาวชน

กิตติกรรมประกาศ

แผนงานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2560

บรรณานุกรม

- จินตนา ธนวิบูลชัย. (2559). *จิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิต*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. พรหมพิริยะ ขึ้นในเมือง. (2554).
- ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดพฤติกรรมนิยมที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรมการมีจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีราชินูทิศจังหวัดอุดรธานี.**
ปริญญาณิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, นนทบุรี.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). *พจนานุกรม*.
[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:
<http://www.royin.go.th> สืบค้นเมื่อ 24 มิถุนายน 2555.
- วิทยา นาควัชระ. (2560). *ฝึกคิดบวก วิธีคิดบวก*.
[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก
<http://besterlife.com> สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2561
- วิภาพร มาพบสุข. (2541). *จิตวิทยาทั่วไป*.
กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วิภามาศ เมืองอุ. (2542). **ผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มต่อการปรับตัวทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2540). **จิตวิทยาพัฒนาการ
ชีวิตทุกช่วงวัย**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สายพิน ช่างไม้. (2544). **ผลการใช้ชุดแนะแนวและ
การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มเผชิญความจริง
ที่มีต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของ
นักเรียนชายเขา**. วิทยานิพนธ์ปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา
การแนะแนว, บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

สุชา จันทร์เอม. (2542). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). **วิธีการ
จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ**.
กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

Bernstein. D. A. (1999). **Essentials of
Psychology**. Boston: Houghton Mifflin.

Bloom, B. S. (1965). **Taxonomy of
Education Objective Handbook :
Cognitive Domain**. New York : David
Mackey Company.

Erikson, E.H. (1968). **Identity youth and
crisis**. New York: W.W. Norton &
Company, Inc.

Krippendorff, Klaus. (1980). **Content
Analysis, An Introduction to Its
Methodology**. Beverly Hills: Sage
Publication.