

วิจัยในชั้นเรียน

การใช้การเสริมแรงทางลบ (กระทบคนรอบข้าง) ปรับพฤติกรรม เพื่อแก้ปัญหาการเล่นมือถือในห้องเรียน ของนักเรียน ปวช.1/3 แผนกเครื่องกล(ช่างยนต์)

นาย จตุพร ไทรทองคำ

แผนกเครื่องกล (ช่างยนต์)

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

หน่วยที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

บรรยากาศในชั้นเรียนมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความสนใจใคร่รู้ใคร่เรียนให้แก่ผู้เรียนชั้นเรียนที่มีบรรยากาศเต็มไปด้วยความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจ และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกันและกัน ย่อมเป็นแรงจูงใจภายนอกที่กระตุ้นให้ผู้เรียนรักการเรียน รักการอยู่ร่วมกันในชั้นเรียน และช่วยปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติอันดีงามให้แก่นักเรียน นอกจากนี้การมีห้องเรียนที่มีบรรยากาศแจ่มใส สะอาด สว่าง กว้างขวางพอเหมาะ มีโต๊ะเก้าอี้ที่เป็นระเบียบเรียบร้อย มีมุมวิชาการส่งเสริมความรู้ มีการตกแต่งห้องให้สดใส ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ส่งผลทำให้ผู้เรียนพอใจมาโรงเรียน เข้าห้องเรียนและพร้อมที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนั้น ผู้เป็นครูจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ประเภทของบรรยากาศ หลักการจัดบรรยากาศในชั้นเรียนและการจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุข เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีลักษณะตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้

การเรียนการสอนรายวิชางานเครื่องมือกลเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ผู้สอนทำการสอนทั้งหมด 1 ห้องเรียน ประกอบด้วย ปวช.1/3 แผนกเครื่องกล มีจำวน 27 คน การควบคุมชั้นเรียนในห้องที่มีจำนวนนักเรียนหลายคน มีปัญหาการควบคุมชั้นเรียนเช่นเพื่อให้ดำเนินตามกิจกรรมการเรียนการสอนตามที่กำหนด ปัญหาที่เกิดขึ้นของนักเรียนกลุ่มนี้คือ การเล่นโทรศัพท์มือถือกันมากในชั้นเรียนขณะที่ครูกำลังดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

ก่อนหน้านี้ผู้สอนได้ใช้วิธีการอย่างหลากหลายเพื่อให้นักเรียนลดหรือหยุดพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน เช่น ตักเตือน ว่ากล่าว การหักคะแนน แต่ก็ไม่ได้รับการตอบรับที่ดี นักเรียนไม่สนใจบทการลงโทษ เข้ามาในชั้นเรียนก็ยังมีพฤติกรรมเหมือนเดิม ครูผู้สอนไม่ได้ใช้วิธีการยึดหรือริบโทรศัพท์มือ เนื่องจากกังวลเรื่องการสูญหาย และการฟ้องร้อง

ครูผู้สอนนำเรื่อง “แรงเสริม” เข้ามาเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือกันชั้นเรียน คือแรงเสริมตามเงื่อนไขการลงโทษ คือการให้สิ่งที่เขาไม่ชอบ โดยผู้สอนใช้วิธีการระยะแรก โดยการกล่าวตักเตือน ผลคือนักเรียนก็ยังมีพฤติกรรมเหมือนเดิม ผู้สอนได้ใช้วิธีการต่อมาคือการลงโทษหักคะแนนนักเรียนที่เล่น และเชิญนักเรียนคนที่เล่นออกจากห้องเรียน แต่ผลที่ออกมา คาบเรียนต่อมาก็ยังนำโทรศัพท์มาเล่นกัน

ผู้สอนจึงนำเรื่อง “แรงเสริมทางลบ”เข้ามาแก้ไข แต่เพิ่มเติมเป็นการเสริมแรงทางลบแบบกระทบคนรอบข้างให้เป็นคนรับผิดชอบนักเรียนคนที่เป็นผู้เล่นโทรศัพท์มือถือ

วัตถุประสงค์

เพื่อแก้ปัญหาการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

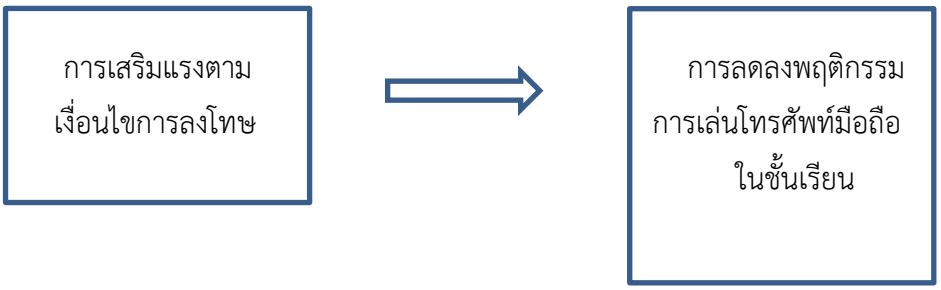
1. นักเรียนระดับ ปวช. 1/3 แผนกเครื่องกล จำนวน 27 คน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น การเสริมแรงตามเงื่อนไขการลงโทษ

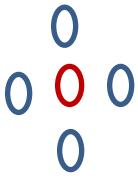
ตัวแปรตาม การลดลงพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน

กรอบแนวคิด



คำนิยามศัพท์

1.การเสริมแรงตามเงื่อนไขการลงโทษ หมายถึง การลงโทษนักเรียนที่ล้อมรอบนักเรียนที่เล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน



หมายเหตุ  นักเรียนที่เล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน

นักเรียนที่ล้อมรอบ นักเรียนที่เล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน ที่ต้องถูกลงโทษหักคะแนน3คะแนน

2. การลดลงพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน หมายถึง การลดลงของพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียนภายหลังจากการนำการเสริมแรงตามเงื่อนไขการลงโทษมาใช้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

- นักเรียนมีพฤติกรรมการคุยกันในชั้นเรียนลดลง
- มีการควบคุมกันเองในการใช้โทรศัพท์มือถือ

หน่วยที่ 2
เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเสริมแรง หมายถึง การทำให้ผู้ทำพฤติกรรมเกิดความพึงพอใจ เมื่อทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งแล้ว เพื่อให้ทำพฤติกรรมนั้นซ้ำ ๆ อีก เช่น เมื่อนักเรียนตอบคำถามถูกต้อง ครูให้รางวัล (นักเรียนพอใจ) นักเรียนจะตอบคำถามอีกหากครูถามคำถามครั้งต่อ ๆ ไป การทำให้ผู้ทำพฤติกรรมเกิดความพึงพอใจทำได้โดยให้ตัวเสริมแรง (Reinforcer) เมื่อทำพฤติกรรมแล้ว

การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรม หรือการปรับพฤติกรรม ควรเริ่มจากการศึกษาเงื่อนไขของการเสริมแรง (Reinforcement Contingency) ของ Skinner บอกว่า “พฤติกรรม” ว่าประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ตัว คือ

1. สิ่งที่ก่อให้เกิดขึ้นก่อน (Antecedent) – สิ่งเร้า หรือตัวกระตุ้น
2. พฤติกรรม (Behavior)
3. ผลที่ได้รับ (Consequence) – การตอบสนองต่อพฤติกรรมที่ทำไป มี 2 ลักษณะ คือ
    3.1 พฤติกรรมพึงประสงค์ (C+)
    3.2พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ (C-)

เรียกย่อ ๆ ว่า A-B-C ซึ่งทั้ง 3 จะดำเนินต่อเนื่องกันไปตามลำดับ

ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนกำลังเรียนหนังสือ เมื่อครูถาม (A) เรามีพฤติกรรมคือยกมือเพื่อตอบคำถามของครู (B) ผลที่ได้รับคือคำชม หรือคะแนนพิเศษ (C+) เมื่อทำแบบนี้นานเข้า พฤติกรรมนั้นก็จะกลายเป็นนิสัย

การปรับพฤติกรรมให้เป็นไปในแนวทางที่ต้องการ แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. การเพิ่มหรือคงพฤติกรรมเดิมที่เหมาะสมเอาไว้
2. การเสริมสร้างพฤติกรรมใหม่
3. การลดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา

การปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) ของ B.F. Skinner เป็นการเปลี่ยนพฤติกรรมโดยการให้รางวัลหรือการลงโทษเป็นเครื่องมือหรือที่เรียกว่า “สิ่งเสริมแรง” ทั้งในทางบวกและทางลบ โดยนำทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) มาปรับใช้ในการเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นไปในทางที่ต้องการ โดยวิธีการปรับพฤติกรรมมี 2 เงื่อนไข คือ

1. เงื่อนไขการเสริมแรง (Reinforcement Contingency) คือ สิ่งที่ให้หลังจากเกิดพฤติกรรม ทำให้บุคคลชอบที่จะได้รับสิ่งนั้น ซึ่งจะทำให้เกิดพฤติกรรมเช่นนั้นต่อไป แบ่งออกเป็น

1.1 **แรงเสริมทางบวก** คือการทำให้เขาพอใจ เช่นตอบคำถามในห้องเรียนแล้วได้คะแนนพิเศษ

1.2 **แรงเสริมทางลบ** คือการทำให้เขานั้นไม่พอใจ เพื่อให้บุคคลทำให้สิ่งที่ต้องการ เช่น การบ่น การดุด่า ซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลไม่ชอบ แต่ถ้าเขาทำพฤติกรรมที่ต้องการก็จะหยุดการให้การเสริมแรง

2. เงื่อนไขการลงโทษ (Punishment) คือ สิ่งที่ให้หลังจากเกิดพฤติกรรม ทำให้บุคคลไม่ชอบที่จะได้รับสิ่งนั้น ทำให้พฤติกรรมหยุดชงักลง แบ่งออกเป็น

2.1 การลงโทษทางบวก คือการให้สิ่งที่เขาไม่ชอบ เช่น การตี แนวโน้มของการทำผิดจะลดลง

2.2 การลงโทษทางลบ คือ การไม่ให้สิ่งที่เขาชอบ เช่น ถ้าทำการบ้าน แม่จะให้เล่นเกมการให้

3. หลักเกณฑ์การเสริมแรง มีหลักเกณฑ์ในการให้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด แบ่งเป็น 2 แบบ คือ

3.1 การให้การเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอ ทุกครั้งที่ทำพฤติกรรมจะได้รับการเสริมแรง ทำให้เกิดการเรียนรู้เร็วมาก คือ ทำให้พฤติกรรมเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างรวดเร็ว แต่พฤติกรรมอาจไม่คงทน

3.2 การให้การเสริมแรงแบบครั้งคราว – ไม่ได้ให้การเสริมแรงทุกครั้งที่ทำพฤติกรรม เกิดการเรียนรู้ช้ากว่าการให้การเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอ แต่ว่าพฤติกรรมที่เกิดจะมีความคงทนมากกว่า แบ่งเป็น 4 ลักษณะ

3.2.1 ให้รางวัลตามช่วงเวลาที่กำหนด (Fixed Internal Reinforcement Schedule – FI) คือ กำหนดช่วงเวลาในการให้รางวัลแน่นอน ดังนั้นความกระตือรือร้นในการทำพฤติกรรมจะมีมากหลังจากได้รับ

3.2.2 ให้รางวัลในช่วงเวลาที่ต่างกัน (Variable Internal Reinforcement Schedule – VI) คือ เวลาในการให้รางวัลไม่แน่นอน และแต่ละคนก็ได้ไม่พร้อมกัน ไม่ควรใช้กับการให้เงิน แต่ควรให้การชมเชย หรือการให้รางวัลพิเศษมากกว่า

3.2.3 ให้รางวัลตามที่กำหนด (Fixed Ratio Reinforcement Schedule – FR) คือให้รางวัลเมื่อทำให้ตามที่กำหนด พฤติกรรมที่ได้จะมีความถี่สูงกว่าแบบ FR แต่เหมาะการการทำงานที่สามารถวัดเป็นจำนวนชิ้น

3.2.4 ไม่กำหนดการให้รางวัล (Variable Ratio Reinforcement Schedule – VR) คือให้รางวัลตามความสามารถและไม่ได้กำหนดว่าต้องทำเท่าไหร่ถึงจะได้รางวัล

การให้รางวัลไม่ควรให้รางวัลทุกคนเท่ากัน คนที่ทำมาก ควรได้มาก และคนที่ทำน้อย ควรให้น้อย เพื่อเป็นการจูงใจให้พนักงานทำงาน และการให้การลงโทษ ก็ไม่ควรทำต่อหน้าคนอื่น เพราะอาจเป็นการลด Self-Esteem ได้

4. ความเชื่อเรื่องพื้นฐานของทฤษฎีการเสริมแรง สามารถแบ่งได้ ดังนี้

4.1 สิ่งแวดล้อมจะเป็นตัวกำหนดความเชื่อ ทัศนคติ พฤติกรรม ซึ่งอยู่นอกเหนือการควบคุม

4.2 ต้องเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์อย่างแท้จริง โดยการสังเกตพฤติกรรม ไม่ใช่จากการถามเพราะอาจทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง

ซึ่งหากพฤติกรรมที่ต้องการปรับเปลี่ยนต่างกัน วิธีการก็จะต่างกันด้วย และถึงแม้ว่าจะต้องการปรับพฤติกรรมของคนกลุ่มหนึ่งให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน บางครั้งก็อาจจะต้องใช้วิธิการที่แตกต่างกันออกไป เพราะแต่ละคนมีความคิดและความต้องการที่ไม่เหมือนกัน

5. การนำการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) มาใช้ในห้องเรียนนั้น ก็มีข้อพึงระวัง คือ

5.1 ทุกคนมีความคิดของตนเอง ต้องระวังในการนำการปรับพฤติกรรมมาใช้ เพราะอาจจะเป็นการบังคับกันมากเกินไปหรืออาจจะกลายเป็นยึดความคิดของตนเป็นหลักแล้วพยายามที่จะปรับพฤติกรรมของคนอื่นให้เป็นไปในทิศทางที่เราต้องการ

5.2 สิ่งเร้าที่เรานำมาใช้ อาจจะไม่ได้ผล 100% เนื่องจากอาจจะมีสิ่งเร้าบางอย่างเป็นตัวกำหนดให้สิ่งเร้าไม่สามารถทำงานได้เต็มที่ หรือสิ่งเร้าที่ให้อาจจะไม่มีประสิทธิภาพมากพอที่จะชักจูงให้คนเปลี่ยนพฤติกรรมได้ ดังนั้น เราจึงต้องมาผลมาวิเคราะห์และคัดเลือกสิ่งเร้าที่เหมาะสมต่อไป

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการใช้การเสริมแรงปรับพฤติกรรม เพื่อแก้ปัญหาการคุยกันให้ห้องเรียน ของนักเรียน ปวช.1/3 แผนกเครื่องกล ที่เรียนในรายวิชาวัสดุงานช่างอุตสาหกรรม ปีการศึกษา 1/ 2569 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์
1. รื่องมือการวิจัย
6. การเก็บรวบรวมข้อมูลข้อมูล
7. สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

2. ศึกษาหลักการ ทฤษฎี แนวความคิดเกี่ยวกับความหมายของแรงเสริม
3. กำหดกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อการศึกษา**การแก้ปัญหาการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียนโดยการเสริมแรงตามเงื่อนไขการลงโทษ**
4. กำหนดวัตถุประสงค์
5. กำหนดกลุ่มประชากร ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดกลุ่มประชากร คือ นักเรียนที่เรียนรายวิชาวัสดุช่างงานอุตสาหกรรม ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2569 ปวช.1/3 แผนกเครื่องกล จำนวน 27 คน
6. การสร้างเค
7. การสรุปผลการวิจัย และนำเสนอผลการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนที่เรียนรายวิชาวัสดุงานช่างอุตสาหกรรม ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2569 ปวช.1/3 แผนกเครื่องกล จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบบันทึกพฤติกรรม

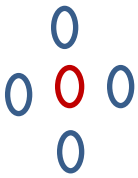
การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาปัญหาอย่างละเอียด โดยสังเกตกลุ่มและพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียนชั้นเรียนของนักเรียนชั้น ปวช.2/1 แผนก ช่างยนต์

2. กำหนดข้อตกลงในช่วงแรกเรื่องของการคุยกันชั้นเรียน

- ครูตักเตือน
- ครูหักคะแนนพฤติกรรม

3. ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียนพบว่า พฤติกรรมเหมือเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลง ครูจึงเปลี่ยนวิธีการ โดยให้แรงเสริมทางลบกับคนล้อมรอบผู้นำเล่นโทรศัพท์มือถือ



หมายเหตุ **ผู้เล่นโทรศัพท์มือถือในการคุยในชั้นเรียน**

นักเรียนที่ล้อมรอบผู้เล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน ที่ต้องถูกหักคะแนน3คะแนน

4. ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบ
5. เปรียบเทียบการลดลงของพฤติกรรมการคุยชั้นเรียน
6. สรุป และอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำแบบบันทึกการคุยกันในชั้นเรียน

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

จำนวนที่ลดลง

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่องการใช้การเสริมแรงทางลบ(กระทบคนรอบข้าง)ปรับพฤติกรรม
เพื่อแก้ปัญหาการเล่นโทรศัพท์มือถือในห้องเรียน ของนักเรียน ปวช. 1/3 แผนกเครื่องกล ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

ผลการแก้ปัญหาจากการนำไปปฏิบัติจริง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิขัยได้เก็บข้อมูลการคุยกันให้ห้องเรียน ของนักเรียนปวช. 1/1 แผนกยานยนต์ไฟฟ้า ได้บันทึกพฤติกรรม

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	พฤติกรรมนักเรียน
1	อธิบายรายละเอียดของรายวิชา	นักเรียฟังการอธิบายรายวิชา
2	กิจกรรมการเรียนการสอน	มีนักเรียนเล่นโทรศัพท์มือถือ
3	กิจกรรมการเรียนการสอน	มีนักเรียนเล่นโทรศัพท์มือถือ
4	กิจกรรมการเรียนการสอน	มีนักเรียนเล่นโทรศัพท์มือถือ

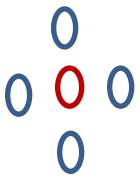
ในสัปดาห์ที่ 2-3 นักเรียนเล่นโทรศัพท์มือถือผู้วิจัยได้ดำเนินการกล่าวตักเตือนนักเรียน นักเรียนหยุดชั่วขณะหลังจากนั้นก็จะเริ่มเล่นกันต่อ สัปดาห์ที่ 4 นักเรียนเล่นกัน ผู้วิจัยสร้างข้อตกลงใหม่ในสัปดาห์ที่ 4 โดยการหักคะแนน คนละ 5 คะแนน

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	พฤติกรรมนักเรียน
5	กิจกรรมการเรียนการสอน	นักเรียนเล่นโทรศัพท์มือถือ
6	กิจกรรมการเรียนการสอน	นักเรียนเล่นโทรศัพท์มือถือ

สัปดาห์ที่ 5 ครูทบทวนข้อตกลงเรื่องการเล่นโทรศัพท์ในห้องเรียน การเล่นลดลงในระยะต้นชั่วโมง หลังจากนั้นนักเรียนนสำมาเล่น สัปดาห์ที่ 5 มีนักเรียนถูกหักคะแนน จำนวน 2 คน สัปดาห์ที่ 6 มีนักเรียนถูกหักคะแนน จำนวน 5 คน

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	พฤติกรรมนักเรียน
7	กิจกรรมการเรียนการสอน	นักเรียนเล่นโทรศัพท์ ลดลง
8	กิจรรมการเรียนการสอน	นักเรียนกลับมาเล่น

สัปดาห์ที่ 7 เมื่อผู้วิจัยเริ่มกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนเล่นโทรศัพท์ลดลง แต่ก็ยังมรักเรียนแอบเล่น สัปดาห์ที่ 8 นักเรียนก็ยังเล่นโทรศัพท์มือถือ ผู้วิจัยจึงนำวิธีการใช้เสริมแรงทางลบ(กระทบคนรอบข้าง)ปรับพฤติกรรม เพื่อแก้ปัญหาการเล่นโทรศัพท์ในห้องเรียน อธิบายให้นักเรียนเข้าใจวิธีการ



หมายเหตุ **ผู้เล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียน**

นักเรียนที่ล้อมรอบผู้นำนักเรียนในการเล่โทรศัพท์มือถือในชั้นเรียนที่ต้องถูกหักคะแนน3คะแนน

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	พฤติกรรมนักเรียน
9	กิจรรมการเรียนการสอน	นักเรียนเล่นโทรศัพท์มือถือ ลดลง
10	กิจรรมการเรียนการสอน	นักเรียนเล่นโทรศัพท์มือถือ ลดลง

สัปดาห์ที่ 9 -10 ครูทบทวนวิธีการแก้ปัญหาการเล่นโทรศัพท์มือถือในห้องเรียน การเล่นโทรศัพท์มือถือในห้องเรียนลดลงมาก

บทที่5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การใช้การเสริมแรงทางลบ(กระทบคนรอบข้าง)ปรับพฤติกรรม เพื่อแก้ปัญหาการเล่นโทรศัพท์ให้ห้องเรียนของนักเรียน ปวช.1/3 แผนกเครื่องกล สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

วิธีดำเนินการศึกษา

1. หลักการ ทฤษฎี แนวความคิดเกี่ยวกับความหมายของแรงเสริม
2. กำหดกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อการศึกษา**การแก้ปัญหาการเล่นโทรศัพท์มือถือในชั้นเรียนโดยการเสริมแรงตามเงื่อนไขการลงโทษ**
3. กำหนดวัตถุประสงค์
4. กำหนดกลุ่มประชากร ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดกลุ่มประชากร คือ นักเรียนที่เรียนวิชาวัสดุงานช่างอุตสาหกรรม ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2569 ปวช.1/3 แผนกเครื่องกล การสร้างเครื่องมือการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การสรุปผลการวิจัย และนำเสนอผลการวิจัย

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยการศึกษาพบว่า หลังจากผู้วิจัยใช้การเสริมแรงทางลบ(กระทบคนรอบข้าง)ปรับพฤติกรรม เพื่อแก้ปัญหาการเล่นโทรศัพท์มือถือในห้องเรียนของนักเรียน การเล่นโทรศัพท์มือถือของนักเรียนลดลงมาก สอบถามนักเรียนทีเคยเล่นโทรศัพท์มือถือ สาเหตุที่ไม่เล่นโทรศัพท์มือถือในห้อง เนื่องจากไม่ต้องการให้เพื่อนเดือดร้อนเพราะตนเอง มีเพื่อนรอบข้างห้ามไม่ให้เล่นเพราะเกรงถูกหักคะแนน

ข้อเสนอแนะ

-