

**ผลการพัฒนาพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมแนะแนว โดยใช้เกมประยุกต์ Blooket และ
ทฤษฎีเสริมแรง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมหาวชิราวุธ จังหวัดสงขลา**

**Results of behavioral development of participation in guidance activities Using the applied
game Blooket and reinforcement theory, Mathayom 2, Mahavajiravudh School, Songkhla**

นายเอกภัทร สังข์แก้ว

Mr.Ekkaphat Sungkaeo

จิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

Counseling Psychology and Guidance Songkhla Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการพัฒนาพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมแนะแนว โดยใช้เกมประยุกต์ Blooket และ ทฤษฎีเสริมแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมหาวชิราวุธ จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยทำการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ม.2/8 จำนวน 40 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1)กิจกรรมแนะแนวจำนวน 2 ชุด 2)แบบสังเกต พฤติกรรมรายบุคคล และดำเนินการวิเคราะห์ โดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ (T-test)

ผลการวิจัยพบว่า

นักเรียนมีพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมแนะแนวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

คำสำคัญ: พฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วม, เกมประยุกต์, พฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วม

Abstract

The purpose of this research was to study the results of developing behavior for participation in guidance activities. Using the Blooket application game and reinforcement theory. of Mathayom 2 students at Mahavajiravudh School, Songkhla. The researcher conducted the study with a sample group of 40 Mathayom 2 students, Mathayom 2/8, obtained from purposive sampling. Specific tools used in research 1) 2 sets of guidance activities 2) Individual behavior observation forms And carry out the analysis using the mean, standard deviation and testing (T-test).

The research result found that :

After participating in the guidance activities Students have the behavior of participating in guidance activities with statistical significance at the 0.5 level

Keywords : Participatory behavior, Applied games, Participatory behavior

