

การเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในวิชาจริยศึกษาของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอน
โดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

ปริญญานิพนธ์

ของ

อนุกูล มโนชัย

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา

ธันวาคม 2536

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการควบคุม และคณะกรรมการสอบได้นิยามาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอก
การประถมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

.....ประธาน

(รศ.สุนทร จันทรรักษ์)

.....กรรมการ

(รศ.อจลรา สุขารมณ์)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธาน

(รศ.สุนทร จันทรรักษ์)

.....กรรมการ

(รศ.อจลรา สุขารมณ์)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผศ.วดี ชำติอุทิศ)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ดร.ศิริยา นวลสุวรรณ)

วันที่ ..7...เดือน.....พ.ศ. 2536

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณา ความเอาใจใส่ในการให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือในสิ่งที่เป็นประโยชน์จาก รองศาสตราจารย์สุนทร จันทรรตรี รองศาสตราจารย์ อัจฉรา สุขารมณ และผู้ช่วยศาสตราจารย์วดี ชาทิอุทิศ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.ผ่องพรรณ เกิดนิทัศน์ รองศาสตราจารย์ ดร.ส.วาสนา ประवालพฤษ์ รองศาสตราจารย์นิภา ศรีไพโรจน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วดี ชาทิอุทิศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รังสี เกษมสุข และอาจารย์สุภวัฒน์ อุนารัตน์ ที่ได้กรุณาตรวจเครื่องมือในการวิจัยด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการบริหารหลักสูตรปริญญาโทสาขาวิชาการประถมศึกษาทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ต่อการทำปริญญานิพนธ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ใหญ่ คณะครูและนักเรียนโรงเรียนนักเดินเรือ โรงเรียนหลวงแพ่ง (บำรุงรัฐกิจ) โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร ที่ให้ความร่วมมือในการหาคุณภาพเครื่องมือและดำเนินการทดลองเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณนิสิตปริญญาโทสาขาวิชาการประถมศึกษา และขอขอบคุณเพื่อนนิสิตปริญญาโททุกท่าน ที่ให้ความห่วงใยและเป็นกำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ดร.ศิริภา พูลสุวรรณ รองศาสตราจารย์ชุศรี วงศ์รัตนะ และอาจารย์สมณฑา พงษ์มาลา ที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำปริญญานิพนธ์และให้กำลังใจมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่อาทิตย์ มโนชัย มารดาที่ให้ความรักความห่วงใยและให้การสนับสนุนการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอด และขอขอบคุณพี่ ๆ และน้อง ๆ ทุกคนที่ให้กำลังใจกับผู้วิจัยอย่างสม่ำเสมอ

ท้ายสุดนี้ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อณรงค์ มโนชัย บิดาผู้ล่วงลับไป ในขณะที่ผู้วิจัยกำลังทำปริญญานิพนธ์ ที่ให้ความรักความเข้าใจและให้ความเอาใจใส่ต่อการศึกษาของผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณด้วยความรักและอาลัยยิ่ง

อนุกูล มโนชัย

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	ความสำคัญในการศึกษาค้นคว้า.....	4
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจริยศึกษา.....	11
	จุดประสงค์กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย.....	11
	โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย.....	13
	เนื้อหาจริยศึกษา.....	13
	การสอนจริยศึกษา.....	15
	การจัดการเรียนการสอนจริยศึกษาในแต่ละระดับ.....	16
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม.....	17
	ความหมายของจริยธรรม.....	17
	ลักษณะทางจริยธรรม.....	19
	ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม.....	20
	ทฤษฎีจิตวิเคราะห์.....	20
	ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม.....	21
	ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์.....	21

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก.....	22
เหตุผลที่ใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก.....	26
วิธีส่งเสริมการพัฒนาจริยธรรม.....	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม.....	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเพื่อให้เกิดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม.....	32
แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม.....	36
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	40
ความหมายของเกม.....	40
จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม.....	42
ประโยชน์ของเกม.....	44
ประเภทของเกม.....	45
หลักในการคัดเลือกเกม.....	49
กิจกรรมเกมที่นำมาศึกษาในครั้งนี้.....	52
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนทั่วไป.....	54
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอนระดับประถมศึกษา.....	56
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	58
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	59
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	59
ลักษณะของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	60
การสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าและการหาคุณภาพเครื่องมือ.....	60
แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม.....	60
แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ.....	62

แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม.....	63
การดำเนินการทดลอง.....	67
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาค้นคว้า.....	74
ลักษณะที่ใช้ในการนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	75
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	76
5 สรุปผล อภิปราย และเสนอแนะ.....	80
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	80
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	80
กลุ่มตัวอย่าง.....	80
ลักษณะของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	81
เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	81
วิธีดำเนินการทดลอง.....	81
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	82
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	83
อภิปรายผล.....	83
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	93
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	94

บรรณานุกรม..... 95

ภาคผนวก..... 105

ประวัติย่อของผู้วิจัย..... 252

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการวิจัย.....	67
2 กำหนดตารางทดลองสอน.....	68
3 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรม ตามแผนการสอนของกรมวิชาการ.....	76
4 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม.....	77
5 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังได้รับ การสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ.....	78
6 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังได้รับ การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมภายหลังได้รับการสอนโดยใช้ กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ.....	79
7 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามการใช้เหตุผล.....	248
8 แสดงค่าการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนก่อนและหลังของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม.....	250

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

มนุษย์เป็นทรัพยากรที่มีค่าสูงสุดในโลก ถ้ามนุษย์มีคุณภาพสูงแล้ว มนุษย์นี้เองจะเป็นผู้สร้างโลก รักษาโลก และทำให้โลกเจริญถาวรมั่นคง (โกวิท ประวาลพุกษ์. 2534 : 1) การพัฒนามนุษย์ต้องทำให้มนุษย์ก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดคุณลักษณะต่าง ๆ (วารุณี สุนทรานิช. 2534 : 61) สังคมทุกยุคทุกสมัย คุณลักษณะบางประการที่พึงประสงค์ในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคมได้แก่ ความสามารถในการดูแลตนเองด้านการทำมาหากิน การรู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบ ต่อสังคม การปรับปรุงและพัฒนาตนเอง การมีความรู้มีคุณธรรมทางสังคม (อุทัย ตุลยเกษม. 2534 : 10)

สังคมไทยมีปัญหาทางศีลธรรม และจริยธรรมมาก การปล้นฆ่า ข่มขืนและพฤติกรรมอันเป็นภัยต่อสังคมนั้นมีมาก เนื่องจากสังคมสนใจแต่การพัฒนาทางวัตถุ ขาดความสนใจในด้านการพัฒนาด้านจิตใจหรือด้านจริยธรรม การศึกษาในภาคปฏิบัติมักให้ความสนใจในการพัฒนาทางด้านวิชาการความรู้ ไม่ได้สอนคน มนุษย์จะเป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและต่อสังคมได้นั้น จะต้องมียุคคุณลักษณะ 2 สิ่งสอดคล้องกันคือ ความเป็นมนุษย์ (Manhood) กับความเป็นกำลังมนุษย์หรือกำลังคน (Manpower) นั่นคือ เป็นผู้มีจริยธรรมและมีความสามารถในการผลิต จึงจะทำให้ชีวิตได้รับการพัฒนาและสังคมได้รับการพัฒนา (สุทิน เนียมพลับ. 2527 : 56) ซึ่งสอดคล้องกับ สมบูรณ์ ศาลยาชีวิน (2528 : 30) ที่กล่าวว่า การพัฒนาคุณภาพด้านจิตใจของประชากรควรจะควบคู่ไปกับการพัฒนาคุณภาพของชีวิต เพราะจริยธรรมเป็นรากฐานแห่งความเจริญรุ่งเรือง มั่นคง และสงบสุขของปัจเจกชน ตลอดจนสังคมและประเทศชาติ

ตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก ลักษณะทางจริยธรรมของบุคคลนั้นประกอบด้วยด้านต่าง ๆ ที่สำคัญคือ ความรู้และความรู้สึกเชิงจริยธรรม พฤติกรรมเชิงจริยธรรม และเหตุผลเชิงจริยธรรม มีผู้พบว่าความรู้เชิงจริยธรรมนั้น ส่วนใหญ่เด็กจะมีอยู่แล้วภายในปีที่แรกที่เขาเข้าโรงเรียน และการพัฒนาทางด้านนี้ก็ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมายในช่วงอายุ

ต่อมา ส่วนพฤติกรรมเชิงจริยธรรมนั้น ส่วนมากจะขึ้นอยู่กับลักษณะของสถานการณ์ซึ่งทำให้การศึกษาพัฒนาการทางด้านนี้ เป็นไปอย่างยากลำบาก โคลเบอร์กจึงเห็นว่า การใช้เหตุผลเพื่อตัดสินใจที่จะเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่งในสถานการณ์ต่าง ๆ ย่อมจะแสดงให้เห็นถึงความเจริญทางจิตใจของบุคคลได้อย่างมีแบบแผน นอกจากนั้นสามารถทำให้การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคล เป็นเครื่องทำนายพฤติกรรมเชิงจริยธรรมของเขาในสถานการณ์แต่ละชนิดได้ ดังนั้น การที่จะปลูกฝังหรือเสริมสร้างจริยธรรมนั้น จะต้องพัฒนาให้บุคคลมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม หรือพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมให้สูงขึ้นนั่นเอง (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจจนิก. 2520 : 42)

* ดังนั้นการที่จะพัฒนาให้เด็กเป็นผู้มีหลักเกณฑ์ในการตัดสินใจเลือกใช้เหตุผล เป็นทักษะที่ทุกคนควรได้รับการพัฒนา และควรสอนให้เด็กเป็นผู้มีเหตุผลเชิงจริยธรรม เพราะเหตุผลเชิงจริยธรรมเป็นสิ่งที่บุคคลใช้ตัดสินใจในการแก้ปัญหาหรือข้อขัดแย้งต่าง ๆ รวมทั้งใช้เป็นแนวทางประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน (อุทัย เพชรชวส. 2528 : 6)

* จากอดีตจนถึงปัจจุบัน การพัฒนาจริยธรรมในประเทศไทยยังไม่ได้ผลเท่าที่ควร มีผลสรุปว่า "มีเด็กและเยาวชนจำนวนมากมีบุคลิกภาพไม่ดี มีจิตใจไม่เข้มแข็งขาดระเบียบวินัย ขาดจิตสำนึกในสิทธิหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคม มีคุณธรรมและจริยธรรมในการดำเนินชีวิตที่ไม่เหมาะสมตลอดจนมีการกระทำผิดและประพฤติตนไม่สมควร" (แผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ฉบับที่ 7. 2535 - 2539) และจากการวิจัยสังเคราะห์กระบวนการหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (Meta-analysis) พบว่า เด็กในโรงเรียนประถมศึกษายังมีพฤติกรรมหลุดจากห้องเรียน แสดงกิริยามารยาทไม่สุภาพกับเพื่อน แกล้งเพื่อน คุยหรือส่งเสียงดังในห้อง ทำงานไม่เสร็จตามวันเวลา ขาดความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ไม่มีความตั้งใจทำงาน (กรมวิชาการ. 2532 : 50-84) จากสรุปรายงานวิจัยเรื่องพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม พบว่า นักเรียน ป.4 มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นต่ำ ส่วนใหญ่อยู่ในขั้น 2 ซึ่งยังเป็นเหตุผลเชิงจริยธรรมที่คำนึงถึงประโยชน์หรือรางวัลที่ตนเองจะได้รับ นักเรียน ป.6 ส่วนใหญ่มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นที่ 3 มีความต้องการให้ผู้อื่นรักและชื่นชม เป็นการทำตามความคิดของผู้อื่น ยังไม่มีความเป็นตัวของตัวเองมากนัก ส่วนนักเรียนชั้น มศ.3 มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในขั้นที่ 3 และนักเรียนชั้น มศ.5 มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมส่วนใหญ่ในขั้นที่ 4 (สมบุรณ์ ศาลยาชีวิน. 2528 : 33)

วิธีสอนเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้การเสริมสร้างจริยธรรมไม่ได้ผล เพราะวิธีสอนของครูที่ผ่านมา ยังเน้นการบรรยายและมีการใช้สื่อการสอนน้อยมาก (อานวย ทะพินค์แก และ ชัยนต์ วรรณภักดี. 2522 : 30 - 34) ครุยังมีพฤติกรรมการสอนไม่เป็นไปตามแนวของหลักสูตร คือยังยึดครูเป็นศูนย์กลางในการสอนมักสอนแบบบรรยายตลอดชั่วโมงครูเน้นเนื้อหามากกว่ากิจกรรม นอกจากนี้นักเรียนมีความคิดริเริ่มน้อย ส่วนใหญ่เป็นเพียงผู้ตอบคำถามของครูซึ่งเป็นคำถามในแนวแคบมากกว่าแนวกว้าง จึงไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น (กรมวิชาการ. 2532 : 58 - 84) ซึ่งสอดคล้องกับรายงานการวิจัยของนางลักษณ์ จันทรแสนโรจน์ (2529 : 37) ที่พบว่า การเรียนการสอนศีลธรรม จริยธรรม และพระพุทธศาสนาโดยผ่านทางโรงเรียนเท่าที่ผ่านมานั้นประสบความล้มเหลว ซึ่งมีสาเหตุมาจากขาดบุคลากรที่มีความรู้ ความเข้าใจในหลักธรรมและจริยธรรม ครูผู้สอนขาดเทคนิค เคยชินกับการสอนแบบบรรยาย และบอกให้นักเรียนจดบันทึก ตลอดจนขาดการส่งเสริมให้นำไปปฏิบัติจริง

ซึ่งแนวทางในการปลูกฝังจริยธรรมให้กับเด็กเป็นสิ่งจำเป็นต้องศึกษา และต้องอาศัยเทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนที่เราให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้น มีส่วนร่วมในกิจกรรม รู้จักแสดงความคิดเห็น วิจารณ์ และให้เหตุผล ซึ่งจะทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย และศรัทธาที่จะปฏิบัติตาม อันเป็นการเสริมสร้างศีลธรรม และจริยธรรมได้ดีกว่าการบรรยายและการตำหนิตติเตียน (สมน อมรวิวัฒน์. 2526 : 153 - 158)

การสอนที่ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม บรรยายภาคในการเรียนไม่ตึงเครียดได้แก่การจัดกิจกรรมโดยการเล่น เกม เกมคือกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา ในการเล่น เล่นได้คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia. 1969 : 6-21) การเล่นเกมช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง (ประภากร โล่ห์ทองคำและคณะ. 2522 : 17) เกมจูงใจนักเรียนอย่างมากในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก (Grambs and others. 1970 : 221) การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์เหมือนชีวิตจริง ได้มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นและได้แสดงออก เกมช่วยพัฒนากระบวนการทางสังคมได้มากกว่าการเรียนรู้ (Gerlach and Ely. 1971 : 341) เกมช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์เชิงจิตนิสัย

(Doran and William. 1972 : 31) จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ เพื่อจะได้นำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการพัฒนาจริยธรรมให้มีประสิทธิภาพที่ดีต่อไป

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ
3. เพื่อเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอน โดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

ความสำคัญในการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จะเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนจริยศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยการนำเอาการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมมาเป็นวิธีการปลูกฝังจริยธรรม เพื่อขัดเกลาจิตใจของเด็กให้เป็นคนดี มีเหตุผลในการตัดสินใจกระทำสิ่งใดลงไป โดยให้เกิดผลเสียต่อตนเองและสังคมให้น้อยที่สุด

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มโรงเรียนหนองจอก 1 เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2536
จำนวน 8 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 402 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2536 ซึ่งมีจำนวน 3 ห้องเรียน จำนวน 79 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม จำนวน 8 โรงเรียน จากนั้นจึงจับสลากเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน ได้จำนวนนักเรียน 25 คน และจับสลากเป็นกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน ได้จำนวนนักเรียน 25 คน

3. ระยะเวลาในการทดลอง

ใช้เวลาในการทดลองสอนกลุ่มละ 36 คาบ คาบละ 20 นาที สอนวันละ 3 คาบ สัปดาห์ละ 6 คาบ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ ซึ่งทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2536

4. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

ใช้เนื้อหาในวิชาจริยศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 6 เนื้อหา ดังนี้

ความรับผิดชอบต่อหน้าที่	6 คาบ
ระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา	6 คาบ
เราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้	6 คาบ
ทางแห่งความสำเร็จ	6 คาบ
ความอดทนอดกลั้น	6 คาบ
ความซื่อสัตย์สุจริต	6 คาบ

5. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

5.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนโดยใช้กิจกรรม 2 วิธี

1. สอนโดยใช้กิจกรรมเกม
2. สอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

5.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎ กติกาในการเล่น โดยจัดการเล่นให้สนองต่อความคิดรวบยอด จุดประสงค์ และเนื้อหาในวิชาจริยศึกษา เป็นการเล่นที่แข่งขันเป็นกลุ่มเมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง สามารถนำเอาแง่คิดหรือความคิดเห็นจากการเล่นเกม ไปวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในวิชาจริยศึกษาต่อไป เกมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยปรับปรุงมาจากเกมเสริมคุณธรรมของครูประถมศึกษา

2. การสอนโดยใช้กิจกรรมเกม หมายถึง การนำเอาเกมมาใช้นสอนนักเรียน มีลักษณะเป็นเรียนปนเล่น โดยจัดให้มีการแข่งขันเพื่อเร้าความสนใจของผู้เรียน ในขณะที่เล่นเกมนักเรียนจะมีความรู้สึกเพลิดเพลิน และข้อกำหนดของแต่ละเกม มีแนวโน้มทำให้นักเรียนได้แสดงพฤติกรรมซึ่งอาจจะเป็นทั้งพฤติกรรมทางบวกและทางลบ ทำให้นักเรียนเกิดความคิด สามารถวิเคราะห์วิจารณ์ สรุปผลของการกระทำนั้น เชื่อมโยงกับเหตุผลเชิงจริยธรรมได้ตามวิสัยทัศน์ของนักเรียน ขณะที่กระบวนการในการเล่นเกมนำดำเนินไป ครูจะทำหน้าที่คอยสอดส่องและเสริมให้นักเรียนรู้จักสังเกตและอภิปราย ทำให้เพื่อน ๆ ได้เรียนรู้พฤติกรรมของกันและกันที่มีผลกระทบต่อตนเองและต่อกลุ่ม ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดความระมัดระวังในพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของตนเองและกลุ่มยังสามารถผลักดันให้พฤติกรรมที่ดี กลับกลายมาเป็นตัวอย่างที่เพื่อน ๆ จะเลียนแบบได้

การสอนโดยใช้กิจกรรมเกม มี 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นกิจกรรม
 - 1.1 แบ่งกลุ่มผู้เล่นเกม
 - 1.2 ผู้สอนชี้แจงกติกา
 - 1.3 ผู้เล่นเกมวางแผนในการแข่งขัน
 - 1.4 แข่งขันการเล่นเกม
 - 1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม
2. ขั้นวิเคราะห์
 - 2.1 นักเรียนแต่ละคนตอบคำถามในใบสั่งงาน

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นเป็นของของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงาน

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ผู้สอนสรุปเชื่อมโยงความคิดเห็นของนักเรียน เพิ่มเติมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนแต่ละเกมที่ต้องการเน้น

3. การสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ หมายถึง การสอนตามแผนการสอนจรรยาวิชาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ มีการสอนหลาย ๆ วิธี เช่น การบรรยาย การเล่าเรื่อง การศึกษากรณีตัวอย่าง การอภิปราย การศึกษานอกสถานที่ เป็นต้น ซึ่งแต่ละแผนการสอน การดำเนินกิจกรรมแต่ละช่วงอาจใช้วิธีสอนอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างควบคู่กันไปตามเนื้อหา จุดประสงค์ และความคิดรวบยอดในแต่ละเนื้อหา

4. วิชาจริยศึกษา หมายถึง เนื้อหาที่หลักสูตรมุ่งให้ผู้เรียนมีคุณธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในที่นี้หมายถึงเนื้อหา 6 เนื้อหาดังนี้

ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดในจิตใจเมื่อทำอะไรหรือมีหน้าที่อะไรแล้วต้องทำให้สำเร็จและได้ผลดี จะต้องรับผลที่เกิดขึ้นทั้งทางดีและทางชอบ ไม่ใช่รับแต่ทางชอบอย่างเดียวโยนความผิดให้ผู้อื่น เช่น หน้าที่ต่อการรักษาสุขภาพอนามัย หน้าที่ต่อการเรียน หน้าที่ต่อการช่วยงานบ้าน หน้าที่ต่อการทำความสะอาดชั้นเรียน และหน้าที่ต่อการรักษาสิ่งแวดล้อม

ระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา หมายถึง การปฏิบัติตามระเบียบสังคมที่วางไว้ การปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ได้ตกลงนัดหมายไว้ เช่น ไม่หลบเลี่ยงการมาโรงเรียน การแต่งกายตามระเบียบของโรงเรียน การส่งการบ้านตามที่ครูนัดหมาย การปฏิบัติตามกฎจราจรและการปฏิบัติตามกฎหมายบ้านเมือง

เราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้ หมายถึง การพึ่งพาอาศัยกัน ช่วยเหลือกัน ผู้ที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมยอมเป็นที่ยอมรับนับถือของสังคม ความไม่เห็นแก่ตัวช่วยให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบ ปราศจากการเบียดเบียน และเอาเปรียบกัน เช่น ไม่รบกวนเพื่อนขณะเพื่อนอ่านหนังสือ ไม่เอาเปรียบเพื่อนในการทำงานร่วมกัน ไม่ทำลายสาธารณสมบัติ บำเพ็ญประโยชน์เพื่อส่วนรวม

ทางแห่งความสำเร็จ หมายถึง การมีจิตใจเข้มแข็งในการปฏิบัติภารกิจที่มีอุปสรรค มีความยากลำบาก ทำให้น่าเบื่อหน่าย โดยใช้ความขยัน อดทน และความพยายามอย่างสม่ำเสมอ เช่น ไม่ย่อท้อต่อการเรียน ไม่ทำตนเป็นคนเกียจคร้าน มีความพยายามในการทำงานด้วยความเพียร มีความตั้งใจในการทำงานโดยไม่ละทิ้งงาน และทำงานโดยอดทนไม่ทอดทิ้งเพื่อความสำเร็จ

ความอดทนอดกลั้น หมายถึง ความเข้มแข็ง ความหนักแน่นของจิตใจเมื่อมีเหตุการณ์มากระทบกระทั่ง ไม่แสดงอาการหวั่นไหว อยู่ในอาการสงบปกติ มี 3 อย่าง คืออดทนต่อความทุกข์ เช่น ทนต่อความเจ็บป่วย อดทนต่อความเหนื่อยยาก ตรากตรำ เช่น อดทนต่อการศึกษาเล่าเรียน อดทนต่อความเจ็บใจ เช่น ทนต่อคำตำหนิ ทนต่อคำดูถูกเหยียดหยาม ทนต่อคำนิทา และคำวิพากษ์วิจารณ์ของผู้อื่น

ความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง การกระทำที่ถือหลักความยุติธรรม ไม่เอาเปรียบผู้อื่น ไม่ทุจริต เช่น การไม่คดโกงเงินทอง การไม่ลอกข้อสอบเพื่อนขณะทำการสอบ การไม่ทุจริตต่อเพื่อน การไม่ขโมยเงิน การไม่หยิบฉวยสิ่งของของคนอื่นมาเป็นของตน

5. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง เหตุผลที่นักเรียนใช้ในการตัดสินใจหรืออยู่เบื้องหลังการตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นความขัดแย้งของปัญหาทางด้านจริยธรรมในเนื้อหาความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา เราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้ ทางแห่งความสำเร็จ ความอดทนอดกลั้น และความซื่อสัตย์สุจริต

โดยยึดหลักการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของโคลเบอร์ก 6 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นหลบเลี่ยงการลงโทษ (The Punishment and Obedience Orientation)

ขั้นที่ 2 ขั้นการแสวงหารางวัล (The Instrumental Relativist Orientation)

ขั้นที่ 3 ขั้นทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (The Interpersonal Concordance or "Good Boy - Nice Girl" Orientation)

ขั้นที่ 4 ขั้นทำตามสังคม (The "Law and Order" Orientation)

ขั้นที่ 5 ขั้นทำตามคำมั่นสัญญา (The Social Contract Legalistic Orientation)

ขั้นที่ 6 ขั้นยึดอุดมคติสากล (The Universal Ethical Principle Orientation)

ซึ่งการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมวัดได้จากแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแบบปรินซ์
ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง แบบสอบถามการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมเนื้อหาความรับผิดชอบต่อหน้าที่ 5 ข้อ เนื้อหาระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา 5 ข้อ เนื้อหาเราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้ 5 ข้อ เนื้อหาทางแห่งความสำเร็จ 5 ข้อ เนื้อหาความอดทนอดกลั้น 5 ข้อ และเนื้อหาความซื่อสัตย์สุจริต 5 ข้อ รวมทั้งสิ้น 30 ข้อ ซึ่งยึดหลักการสร้างแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ตาม 6 ขั้น ของโคลเบอร์ก มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

เลือกคำตอบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นที่ 1 ได้ 1 คะแนน

เลือกคำตอบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นที่ 2 ได้ 2 คะแนน

เลือกคำตอบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นที่ 3 ได้ 3 คะแนน

เลือกคำตอบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นที่ 4 ได้ 4 คะแนน

เลือกคำตอบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นที่ 5 ได้ 5 คะแนน

เลือกคำตอบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นที่ 6 ได้ 6 คะแนน

ผู้ที่ได้คะแนนสูงถือว่าเป็นผู้ที่มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในระดับสูง ส่วนผู้ที่ได้คะแนนจากแบบวัดนี้ต่ำ ถือว่าเป็นผู้ที่มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมต่ำ แบบวัดนี้เวลาใช้กับผู้ตอบเรียกว่าแบบสอบถามการใช้เหตุผล

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจริยศึกษา

- 1.1 จุดประสงค์กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย
- 1.2 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย
- 1.3 เนื้อหาจริยศึกษา
- 1.4 การสอนจริยศึกษา
- 1.5 การจัดการเรียนการสอนจริยศึกษาในแต่ละระดับ

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

- 2.1 ความหมายของจริยธรรม
- 2.2 ลักษณะทางจริยธรรม
- 2.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม
 - 2.3.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์
 - 2.3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
 - 2.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์
 - 2.3.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก
- 2.4 วิธีส่งเสริมการพัฒนางจริยธรรม
 - 2.4.1 การให้ความรู้ขั้นสูงขึ้น
 - 2.4.2 การให้แสดงบทบาท
 - 2.4.3 การใช้กลุ่มให้เกิดการคล้อยตาม
 - 2.4.4 การให้เลียนแบบจากตัวแบบ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเพื่อให้เกิดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม
- 2.7 แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

- 3.1 ความหมายของเกม
- 3.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม
- 3.3 ประโยชน์ของเกม
- 3.4 ประเภทของเกม
- 3.5 หลักในการคัดเลือกเกม
- 3.6 กิจกรรมเกมที่จะนำมาศึกษาในครั้งนี้
- 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนทั่วไป
- 3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจริยศึกษา

จริยศึกษาเป็นเนื้อหาของกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ซึ่งกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยนี้เป็นกลุ่มที่ว่าด้วยกิจกรรมที่สร้างเสริมนิสัย ค่านิยม เจตคติ และพฤติกรรม เพื่อนำไปสู่การมีบุคลิกภาพที่ดี กิจกรรมที่จะช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัย ได้แก่ กิจกรรมจริยศึกษา ศิลปศึกษา พลศึกษา ดนตรีและนาฏศิลป์ ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด และผู้นำเพื่อประโยชน์

1.1 จุดประสงค์กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนา ค่านิยม เจตคติ พฤติกรรม และบุคลิกภาพ เน้นการเป็นคนช่างคิด ช่างทำ และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้ โดยใช้กิจกรรม จริยศึกษา ศิลปศึกษา พลศึกษา ดนตรีและนาฏศิลป์ ลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด และผู้นำเพื่อประโยชน์ จึงต้องปลูกฝังให้มีคุณลักษณะ ดังนี้

1. มีความรู้ ความเข้าใจ ในหลักการเกี่ยวกับความดีความงาม การรักษาสุขภาพกายและจิต
2. มีความสามารถในการวิเคราะห์ วิจัย แก้ไขปัญหา มีความสามารถในการแสดงออก และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

3. มีความเสียสละ สามัคคี มีวินัย ประหยัด ซื่อสัตย์ กตัญญูทักท้วงที่ รักการทำงาน เห็นคุณค่าของการออกกำลังกาย

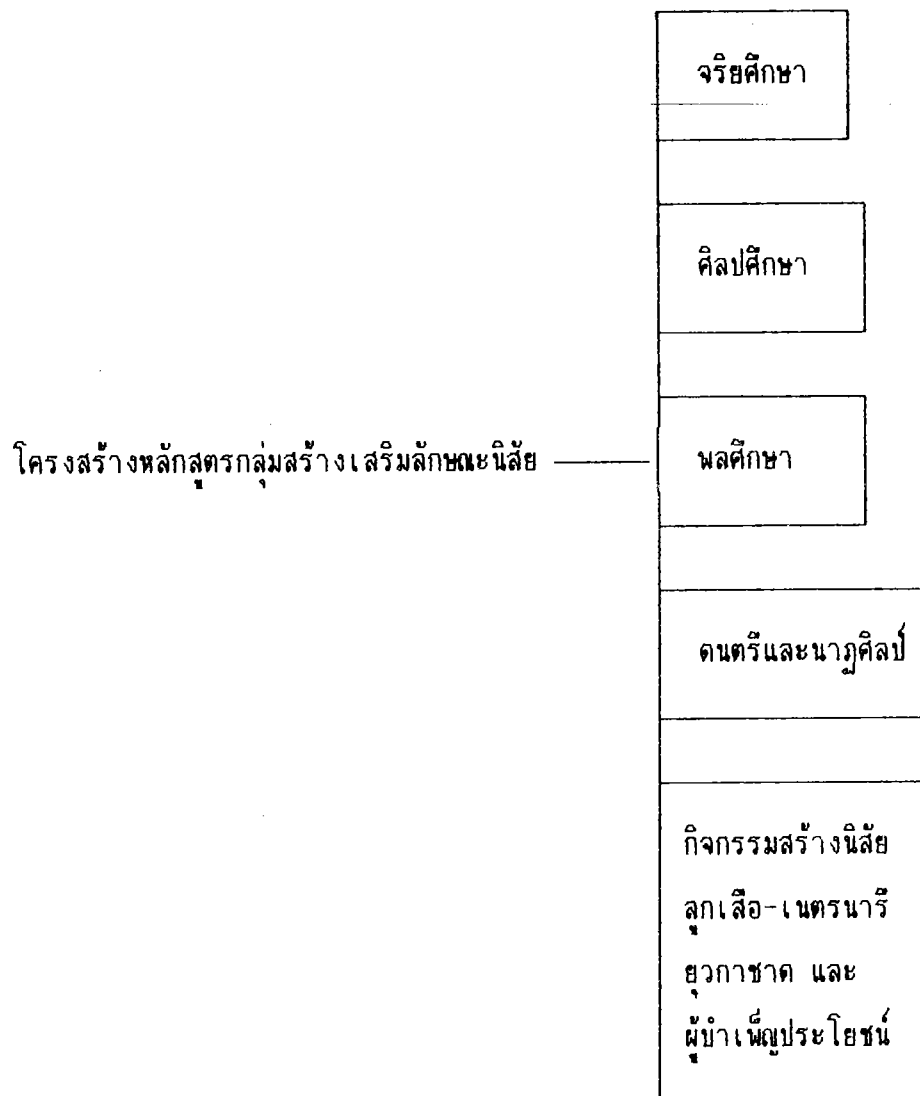
4. มีความสนใจแสวงหาความรู้ และรูปแบบการทำงานใหม่ ๆ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ในการตัดสินใจ และแก้ปัญหาเพื่อการทำงานและการดำรงชีวิต

5. ปรับปรุงตนเองให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สามารถนำความรู้ไปแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพของตนเองได้

(กรมวิชาการ. 2532 : 55)

1.2 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย

หลักสูตรสร้างเสริมลักษณะนิสัยมีโครงสร้างดังนี้



(กรมวิชาการ. 2534 : 29)

1.3 เนื้อหาจริยศึกษา

กรมวิชาการ (2534 : 32 - 33) ได้กำหนดเนื้อหาจริยศึกษา ให้เรียนคุณธรรมต่าง ๆ และหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาบางส่วนที่สอดคล้องกัน โดยจัดให้มีลักษณะเป็น

รูปแบบของการฝึกปฏิบัติ จริยศึกษาในหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 เป็นคุณธรรมรวมทั้งสิ้น 30 คุณธรรม จากการนำหลักสูตรไปขยายโดยการเขียนแผนการสอนปรากฏว่าคุณธรรมบางข้อครอบคลุมคุณธรรมอื่น ๆ ซึ่งสามารถสอนไปพร้อม ๆ กันได้ จึงเห็นว่าควรปรับคุณธรรมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยใช้คุณธรรมหลัก ๆ ที่กำหนดไว้ในจุดหมายของหลักสูตร ได้แก่ ขยัน ซื่อสัตย์ ประหยัด อดทน เสียสละ สามัคคี มีระเบียบวินัย ฯลฯ เป็นหลัก เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณธรรมสำคัญในการพัฒนาตนเอง พัฒนาอาชีพ และพัฒนาสังคม ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

ในระดับชั้น ป. 1 - 2 ได้นำจริยศึกษา ศิลปศึกษา พลศึกษา ดนตรีและนาฏศิลป์ มาหลอมรวมเข้าด้วยกัน บูรณาการเป็น 6 หน่วยดังนี้

- หน่วยที่ 1 มั่นใจในการเคลื่อนไหว
- หน่วยที่ 2 ใฝ่รู้ใฝ่เรียน
- หน่วยที่ 3 สนุกกับจินตนาการ
- หน่วยที่ 4 พัฒนาความสามารถของตนเอง
- หน่วยที่ 5 ครอบครัวยุติธรรม
- หน่วยที่ 6 โรงเรียนดีมีวินัย

เนื่องจากนักเรียน ป. 1 - 2 เป็นชั้นเด็กเล็กจึงไม่เน้นทักษะมากนัก ซึ่งเนื้อหาต้องการเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกิดความรู้ความเข้าใจในการทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับชีวิตจริง เช่น ให้ทำกิจกรรมโดยการสังเกตธรรมชาติรอบ ๆ ตัว จดบันทึกการสังเกต อภิปรายผลจากการสังเกต กิจกรรมต่อเนื่องที่ตามมาคือให้วาดภาพ ปั้น เคลื่อนไหว ร่างกาย เลียนแบบธรรมชาติ ส่งเสียงร้องเลียนเสียงสัตว์ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนาน

สำหรับเนื้อหาจริยศึกษาในระดับชั้น ป. 3 - 6 นั้น กรมวิชาการ (2532 : 59 - 65) ได้กำหนดให้เรียนทั้งสิ้น 13 คุณธรรม ดังนี้

- 1. ความใฝ่รู้
- 2. ความขยัน

3. ความอดทน
4. การประหยัด
5. ความซื่อสัตย์สุจริต
6. ความมีระเบียบวินัย
7. ความเสียสละ
8. ความเมตตากรุณา
9. ความกตัญญูตักเตือน
10. การตรงต่อเวลา
11. ความสามัคคี
12. ความยุติธรรม
13. ความเป็นผู้มีวัฒนธรรมและปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี

1.4 การสอนจริยศึกษา

การสอนจริยศึกษา มีทั้งแบบบูรณาการและจัดแยกสอนเฉพาะคุณธรรมที่ต้องการ เน้นตามเป้าหมายของหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาค่านิยมและจริยธรรม ต้องจัดประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมให้แก่ผู้เรียน ให้มีสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาค่านิยมและจริยธรรมของผู้เรียน เป้าหมายของการพัฒนาค่านิยมและจริยธรรมของผู้เรียนคือ ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติตามแนวทางที่ระบุไว้ว่า เป็นค่านิยมและคุณธรรมที่ควรปฏิบัติ โดยปฏิบัติด้วยความชื่นชมและปฏิบัติด้วยเหตุผลที่ถูกต้อง ดังนั้นการพัฒนาค่านิยมและจริยธรรม ควรเริ่มต้นจากการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม เช่น ทำไปทำไม ทำแล้วได้ผลดีผลเสียต่อใครอย่างไร ผู้เรียนจะตัดสินใจกระทำหรือไม่กระทำด้วยเหตุผลใด ครูอาจจะสร้างสถานการณ์หรือกรณีตัวอย่างขึ้นมาเป็นปัญหาให้ผู้เรียนขบคิด อภิปราย ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เกิดตระหนักในปัญหา ให้ผู้เรียนเสนอแนะทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด โดยมีเหตุผลที่ถูกต้อง ให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำตามแนวทางที่เลือกอย่างมีระบบ มีการประเมินเพื่อปรับปรุงการปฏิบัติ ทักษะที่จำเป็นในการเรียนการสอน ค่านิยมและจริยธรรม คือทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การใช้เหตุผล การแก้ปัญหา การเข้าใจตนเองและเข้าใจสภาพแวดล้อมตลอดจนกาลเทศะ

สิ่งที่ครูควรตระหนักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคือ ความรู้สึก ครูต้องพยายามให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกที่ดีต่อการกระทำ อันจะนำไปสู่การกระทำด้วยความชื่นชม ความรู้สึกที่ดีต่อการกระทำจะเกิดขึ้นได้โดยมีการเสริมแรง คือเมื่อผู้เรียนกระทำดี ผู้เรียนควรได้รับผลตอบแทนที่ดีต่อการกระทำนั้น ๆ ทั้งจากเพื่อน จากครู และจากสังคม ผู้เรียนจะประจักษ์แจ้งต่อตัวของตนเอง และค่อย ๆ พัฒนาค่านิยมและจริยธรรมจากการกระทำเพื่อตนเองเป็นการกระทำเพื่อกลุ่มและเพื่อสังคมในที่สุด (กรมวิชาการ. 2534 : 33 - 34)

1.5 การจัดการเรียนการสอนจริยศึกษา

ในแต่ละระดับ ได้กำหนดให้จัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

ระดับ ป.1 - 2 ให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์หรือผลของการกระทำโดยจัดกิจกรรมให้เห็นประโยชน์และโทษ เน้นความรู้สึกในการกระทำหรือไม่กระทำว่ามีผลต่อตนเอง ต่อเพื่อน และต่อส่วนรวมอย่างไร

ระดับ ป.3 - 4 ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามแบบที่ครูกำหนดให้ หรือทำตามตัวอย่างจากครู จากเพื่อน โดยครูเป็นผู้กระตุ้น

ระดับ ป.5 - 6 ให้ผู้เรียนตัดสินใจกระทำด้วยตนเอง ด้วยเหตุผลที่ถูกต้อง โดยลดบทบาทของครูหรือสังคมลง

(กรมวิชาการ. 2534 : 35)

ดังนั้น หลักสูตรมีความคาดหวังให้ผู้เรียนจริยศึกษามีคุณธรรมที่พึงประสงค์ และก่อให้เกิดคุณลักษณะที่ดี เช่น เป็นคนขยัน เป็นคนซื่อสัตย์สุจริต เป็นคนมีระเบียบวินัยและเป็นคนตรงต่อเวลา เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนควรจัดให้ผู้เรียนได้มีแนวทางการเลือกในการตัดสินใจกระทำ

หรือไม่กระทำอย่างมีเหตุผล ซึ่งทักษะที่จำเป็นในการสอนจริยศึกษาคือ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความคิดวิเคราะห์ รู้จักให้เหตุผล สำหรับแนวการจัดการเรียนจริยศึกษาในระดับชั้น ป. 5 - 6 ได้เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รู้จักการใช้เหตุผลให้มากขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนา ค่านิยมและจริยธรรมจากการกระทำเพื่อตนเอง เป็นการกระทำเพื่อกลุ่มและเพื่อสังคมในที่สุด

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

2.1 ความหมายของจริยธรรม

ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สาโรช บัวศรี (2522 : 18) ได้ให้ความหมายของจริยธรรมว่า

1. แนวทางในการประพฤติตนเพื่ออยู่กันได้อย่างร่มเย็นในสังคม
2. มีโครงสร้างสำคัญอย่างน้อย 2 ข้อ
 - 2.1 ศีลธรรม (Moral Value) สิ่งที่ดีเว้น สิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติ
 - 2.2 คุณธรรม (Ethical Value) สิ่งที่เราควรปฏิบัติ ซึ่งทั้งสองข้อ

รวมกันเรียกว่า จริยธรรม

จริยธรรมในทัศนะของ ดิวอี้ (สมบูรณ์ ศาลยาชีวิติน. 2522 : 20 ; อ้างอิงมาจาก Dewey. n.d.)

1. จริยธรรม คือ เซวปัญญาทางสังคมของบุคคลอันได้แก่การรับรู้ สิ่งเกิด เข้าใจ สถานการณ์ของสังคม เข้าใจอำนาจของสังคม
2. จริยธรรม คือความสามารถในการปรับตัว และควบคุมตนเองในด้านต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับสังคม
3. จริยธรรมของบุคคลจะเจริญงอกงามไปพร้อมกับสติปัญญา
4. จริยธรรมคัมถึงลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลในสังคม เกิดจากความเจริญทาง สติปัญญาที่งอกงามเพื่อเสริมสร้างสังคม

ระวี ภาวิไล (2522 : 2) ให้ความหมายจริยธรรมว่า เป็นแนวทางความประพฤติและ ปฏิบัติเพื่อบรรลุถึงสถานชีวิตอันทรงคุณค่าพึงประสงค์

จากรายงานการสัมมนา "จริยธรรมในสังคมไทยปัจจุบัน" (2522 : 5) ได้วิเคราะห์รากศัพท์ของคำว่าจริยธรรมและอธิบายความหมายตามหลักพุทธศาสนาว่า จริยธรรมหมายถึง เส้นบรรทัดและเครื่องกล่อมเกล่าให้มนุษย์เคลื่อนไหวประพฤติดีปฏิบัติทางกาย วาจา และใจ อย่างมีกตिका มนุษย์จะมีจริยธรรมได้ต้องศึกษาทางทฤษฎี และการฝึกฝนอบรมทั้งโดยตนเองและโคศคนอื่น แนวทางแสดงออกซึ่งจริยธรรมควรจะต้องเป็นไปในทางที่มนุษย์ช่วยตัวก้าวไปสู่คุณงามความดี และช่วยคนอื่นได้ด้วย

เพียเจต์ (Piaget. 1960 : 1) ให้ความเห็นไว้ว่า จริยธรรมเป็นลักษณะประสบการณ์ของมนุษย์และหน้าที่เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ในการให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการจัดเตรียมทางสังคมในเรื่องความสนใจและอนามัยบุคคล ความสัมพันธ์ร่วมกันในรูปของการกระทำและสิทธิ

โคลเบอร์ก (Kohlberg. 1976 : 4 - 5) นักจิตวิทยาสังคมที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางจริยธรรม กล่าวถึงจริยธรรมว่า มีพื้นฐานของความยุติธรรม ถือเอาการกระจายสิทธิและหน้าที่อย่างเท่าเทียมกัน โดยมีได้หมายถึงกฎเกณฑ์ที่บังคับทั่วไปแต่เป็นกฎเกณฑ์ซึ่งมีความเป็นสากลที่คนส่วนใหญ่รับไว้ในทุกสถานการณ์ไม่มีการขัดแย้งกัน เป็นอุดมคติ ดังนั้น พันธะทางจริยธรรมจึงเป็นการเคารพต่อสิทธิ ข้อเรียกร้องของบุคคลอย่างเสมอภาคกัน

ราชบัณฑิตยสถาน (2526 : 214) ให้ความหมายว่า จริยธรรม หมายถึงสิ่งที่ เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ

สงข. ลักษณะ (2526 : 48) กล่าวว่า จริยธรรมมีความหมายในสองส่วน ส่วนหนึ่งหมายถึงค่านิยมที่เป็นคุณลักษณะภายในจิต (Latent Trait) อันจะคอยชักจูง กระตุ้นให้บุคคลเกิดความโน้มเอียงที่จะประพฤติปฏิบัติไปในทางที่ดีงามต่าง ๆ ตามค่านิยมจริยธรรมนั้น อีกส่วนหนึ่งหมายถึง การกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ ได้สอดคล้องกับมาตรฐาน (Standard) ของความดี ความงามทั้งปวงที่สังคมกำหนดและยอมรับต้องการ สรุปว่าจริยธรรมเป็นแนวทางของการประพฤติดี ประพฤติชอบ

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2520 : 3 - 4) ได้ให้ความหมายของจริยธรรม (Morality) ว่าหมายถึงลักษณะทางสังคมหลายลักษณะของมนุษย์และมีขอบเขตรวมถึงพฤติกรรมทางสังคมประเภทต่าง ๆ ด้วย ลักษณะ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม จะมีคุณสมบัติ

ประเภทใดประเภทหนึ่งในสองประเภทคือ เป็นลักษณะที่สังคมต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกในสังคมนั้น คือเป็นพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบ ให้การสนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่า การกระทำนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือ ลักษณะที่สังคมไม่ต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกในสังคม เป็นการกระทำที่สังคมลงโทษพยายามกำจัด และผู้กระทำพฤติกรรมนั้นส่วนมาก รู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่ควร ฉะนั้นผู้ที่มีจริยธรรมสูง คือผู้ที่มีลักษณะและพฤติกรรมประเภทแรกมาก ประเภทหลังน้อย และลักษณะต่าง ๆ ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมนั้น แบ่งออกได้เป็นหลายประเภทด้วยกัน เช่น ความรู้ ทักษะ การใช้เหตุผล และพฤติกรรมต่าง ๆ เป็นต้น

จากความหมายของจริยธรรม ดังที่ได้มีผู้ให้ความหมายไว้แล้วสรุปได้ว่า จริยธรรม หมายถึง แนวทางการประพฤติปฏิบัติตนให้มีวิถีชีวิตที่ดีงาม ตามมาตรฐาน (Standard) ของสังคม เพื่อความสงบสุขของสังคม

2.2 ลักษณะทางจริยธรรม

ลักษณะทางจริยธรรมของมนุษย์ แบ่งได้เป็น 4 ลักษณะดังนี้

1. ความรู้เชิงจริยธรรม หมายถึง การมีความรู้ในสังคมของตนเองคือการกระทำชนิดใดควรกระทำ การกระทำชนิดใดควรงดเว้น มีลักษณะและพฤติกรรมประเภทใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ปริมาณความรู้เชิงจริยธรรมขึ้นอยู่กับอายุ ระดับการศึกษา และพัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคล ความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ทางสังคมและศาสนา ส่วนใหญ่เด็กจะเรียนรู้ตั้งแต่เกิดโดยเฉพาอย่างยิ่งในช่วงอายุ 2 - 10 ปี จะได้รับการปลูกฝังค่านิยมเหล่านี้เป็นพิเศษ

2. ทักษะเชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลเกี่ยวกับลักษณะหรือพฤติกรรมเชิงจริยธรรมต่าง ๆ ว่า ตนชอบหรือไม่ชอบลักษณะนั้น ๆ เพียงใด ทักษะเชิงจริยธรรมของบุคคลส่วนมากจะสอดคล้องกับค่านิยมในสังคมนั้น แต่บุคคลในสถานการณ์ปกติอาจมีทัศนคติแตกต่างไปจากค่านิยมของสังคมก็ได้ ทักษะเชิงจริยธรรม มีความหมายกว้างกว่าความรู้เชิงจริยธรรมเพราะทัศนคติรวมทั้งความรู้และความรู้สึกในเรื่องนั้น ๆ เข้าด้วยกัน ฉะนั้นทัศนคติเชิงจริยธรรม จึงมีคุณสมบัติที่จะใช้ทำนายพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ได้แม่นยำกว่าการใช้ความรู้เชิงจริยธรรมเพียงอย่างเดียว และทัศนคติเชิงจริยธรรมของบุคคลในเวลาหนึ่งยังอาจเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมได้

3. เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลใช้เหตุผลในการเลือกที่จะกระทำหรือไม่กระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เหตุผลนี้จะแสดงให้เห็นถึงเหตุจูงใจหรือแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการกระทำต่าง ๆ ของบุคคล คนที่มีการกระทำต่างกัน อาจมีเหตุผลเบื้องหลังการกระทำเหมือนกัน และบุคคลที่มีการกระทำเหมือนกันอาจมีเหตุผลเบื้องหลังการกระทำและระดับจริยธรรมต่างกันก็ได้ ซึ่งเพียเจต์และโคลเบอร์เกอร์ได้ใช้การอ้างเหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคลเป็นเครื่องแสดงถึงพัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลนั้น ๆ นอกจากนี้ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมยังมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะพัฒนาการทางสติปัญญา และอารมณ์ โคลเบอร์เกอร์และนักวิจัยคนอื่น ๆ พบว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมประเภทต่าง ๆ ของบุคคลด้วย

4. พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบ หรือต่อต้านการแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยมในสังคมนั้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรม ซึ่งเป็นการกระทำที่สังคมเห็นชอบและสนับสนุน มีหลายประเภท เช่น การให้ทาน การเสียสละเพื่อส่วนรวม และการช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นต้น นอกจากนี้ พฤติกรรมเชิงจริยธรรมอีกจำพวกหนึ่งคือ พฤติกรรมในสถานการณ์ที่เข้ายว่นใจหรือในสถานที่อยู่ให้บุคคลกระทำผิดกฎเกณฑ์ เพื่อประโยชน์ส่วนตนบางประการ พฤติกรรมเชิงจริยธรรมในสถานการณ์ยั่วเย้า เช่น การโกงสิ่งของ เงินทอง หรือคะแนน การลักขโมย และการกล่าวเท็จ เป็นต้น

2.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม

2.3.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory)

ทฤษฎีนี้ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ฟรอยด์ เชื่อว่า บุคลิกภาพของบุคคลมีพื้นฐานมาจากส่วนประกอบสามส่วนได้แก่ อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Super Ego)

พัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลตามแนวทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ถือว่า ซูเปอร์อีโก้เป็นส่วนสำคัญ เพราะซูเปอร์อีโก้เป็นส่วนของมโนธรรม ถือหลักประพฤติปฏิบัติอันเป็นที่นิยมกันในสังคมหนึ่ง ๆ เป็นส่วนที่เกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม มิได้ติดมาแต่กำเนิด ซูเปอร์อีโก้จะเข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล เห็นได้ชัดเมื่ออายุประมาณห้าขวบ เป็นลักษณะที่เริ่มสนใจใน

อุดมคติ (Idea) เริ่มคิดว่าสิ่งไหนดีหรือไม่ดีตามความเข้าใจของตน และจะเริ่มการเลียนแบบ (Identification) มากขึ้น เช่น เลียนแบบบิดามารดา หรือบุคคลอื่น ๆ ในครอบครัวของเด็ก ตลอดจนสังคมภายนอก การเลียนแบบนี้เป็นพื้นฐานของการฝึกรู้สึกผิดชอบชั่วดี และเป็นการควบคุมพฤติกรรมของบุคคลให้อยู่ในขอบข่ายของปทัสถานของสังคมเมื่อโตขึ้น (Freud, 1944 : 358)

2.3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

ทฤษฎีนี้นำเอาหลักการเสริมแรง (Principle of Reinforcement) และหลักการเชื่อมโยง (Principle of Association) มาใช้อธิบาย วิธีการ และขบวนการที่บุคคลได้รับจากสังคม สิ่งแวดล้อมทางสังคม หรือวัฒนธรรม ว่าเป็นตัวกำหนดเงื่อนไขทางสังคมให้กับเด็กนับแต่เกิด พ่อแม่จะเป็นผู้สอนให้เด็กทราบถึงแนวปฏิบัติตนในสังคม การแยกความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ถูกหรือสิ่งที่ผิด ดีหรือเลว โดยใช้สิ่งเสริมแรงทางคำพูด เห็นได้ว่า พัฒนาการทางจริยธรรมเป็นความหึงเืองงามของพฤติกรรม และอารมณ์จากการปรับตัวให้เข้ากับกฎเกณฑ์ของสังคม โดยมีแรงขับพื้นฐานมาจากความต้องการทางชีววิทยา การแสวงหารางวัลตลอดจนการหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ ด้วยเหตุนี้ แม้ว่ามนุษย์เราจะมีจริยธรรมหรือความต้องการมาตรฐานทางจริยธรรมมาตั้งแต่เกิดก็ตาม เมื่อโตขึ้นจะมีปทัสถาน (Norms) ของจริยธรรมและพฤติกรรมไปตามกระบวนการที่บุคคลได้รับอิทธิพลจากสังคม ทำให้เกิดการยอมรับลักษณะและกฎเกณฑ์ทางสังคม มาเป็นลักษณะของตน (Skinner, 1971 : 101 - 128) ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของกิเซล (Gesell) ที่ว่าทารกไม่ได้เกิดมาพร้อมกับมีจริยธรรมหรือศีลธรรมประจำใจติดตัวมา การที่ทารกจะพัฒนาไปแล้วรู้อะไรดีอะไรผิด สิ่งใดถูก สิ่งใดดี สิ่งใดเลว สิ่งใดควรประพฤติ เกิดจากการอบรมศึกษาภายหลัง พัฒนาการทางจริยธรรมจะมีสองแบบคือ

1. ไม่ทำเพราะรู้ว่าไม่ดี และทำเพราะรู้ว่าดี เป็นสิ่งที่เกิดจากแรงภายใน
2. ไม่ทำเพราะรู้ว่า ถ้าทำจะถูกลงโทษ และจะทำเพราะถ้าทำแล้วจะได้รับรางวัลเป็นการตอบแทน เป็นแรงจากภายนอก (พยอม อิงคตานุวัฒน์, 2521 : 55)

2.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์

เพียเจต์ เป็นผู้ริเริ่มทางความคิดว่า พัฒนาการทางจริยธรรมของ

มนุษย์นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความฉลาดในการที่จะรับรู้กฎเกณฑ์และลักษณะต่าง ๆ ทางสังคม พัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลจึงขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคลนั้น เพียเจต์ได้แบ่งขั้นของการพัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์เป็น 3 ขั้นคือ

1. ขั้นก่อนจริยธรรม เริ่มตั้งแต่แรกเกิดจนถึงสองขวบ เด็กในขั้นนี้ยังไม่มีความสามารถในการรับรู้สิ่งแวดล้อมอย่างละเอียด แต่มีความอยากความต้องการทางกายซึ่งต้องการที่จะได้รับการบำบัด โดยไม่คำนึงถึงกาลเทศะใด ๆ ทั้งสิ้น เมื่อเด็กมีความสามารถทางการพูด ก็จะเริ่มรับรู้สภาพแวดล้อมและบทบาทของตนเองต่อบุคคลอื่น

2. ขั้นยึดคำสั่ง อายุ 2 - 8 ปี เด็กจะมีความเกรงกลัวผู้ใหญ่และเห็นว่าคำสั่งของผู้ใหญ่คือ ประกาศิตที่ตนต้องกระทำตาม

3. ขั้นยึดหลักแห่งตน จะอยู่ในช่วงอายุ 8 - 10 ปี เพียเจต์เชื่อว่า เกิดขึ้นจากการพัฒนาทางสติปัญญาและประสบการณ์ในการมีบทบาทในกลุ่มเพื่อนเด็กด้วยกัน ความเกรงกลัวอำนาจภายนอกจะกลายเป็นหลักภายในจิตใจของเด็กเกี่ยวกับความยุติธรรม หมายถึง การแลกเปลี่ยนกันและความเท่าเทียมกันของบุคคล ในช่วงอายุ 8 - 10 ปี เด็กที่อยู่ในสภาพสังคมปกติจะบรรลุถึงขั้นที่ 3 แต่อาจจะมิเด็กบางคนพัฒนาช้ากว่านี้ หรือในบางกรณีพัฒนาการคงหยุดชะงักอยู่ในขั้นที่ 2 เนื่องด้วยการยับยั้งค้อย่างผิดปกติของผู้เลี้ยงดูหรือสังคม หรือเกิดจากการขาดประสบการณ์ในกลุ่มเพื่อนก็ได้ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจำนึก. 2520 : 40 - 41)

2.3.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

โคลเบอร์กได้ศึกษาจริยธรรมตามแนวทฤษฎีของเพียเจต์ และพบว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์นั้น มิได้บรรลุสมบูรณ์ในบุคคลอายุ 10 ปี เป็นส่วนมาก แต่มนุษย์ในสภาพปกติจะมีพัฒนาการทางจริยธรรมอีกหลายขั้นตอน จากอายุ 11 ปี ถึง 25 ปี

โคลเบอร์กเชื่อว่า การบรรลุวุฒิภาวะเชิงจริยธรรมของบุคคลนั้น จะแสดงออกในทางการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้อย่างเด่นชัดที่สุด โคลเบอร์กได้ศึกษาพัฒนาการทางจริยธรรมของเยาวชนอเมริกัน อายุ 10 ถึง 16 ปี เกี่ยวกับเหตุผลในการเลือกกระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ในสถานการณ์ที่มีการขัดแย้งระหว่างความต้องการส่วนบุคคลและกฎเกณฑ์ของกลุ่มหรือสังคม โดยแบ่งจริยธรรมออกเป็น 6 ขั้น และแบ่งได้เป็น 3 ระดับดังนี้

- ขั้นที่ 1 ใช้หลักการหลบเลี่ยงการลงโทษ (The Punishment and Obedience Orientation)
- ขั้นที่ 2 ใช้หลักการแสวงหารางวัล (The Instrumental Relativist Orientation)
- ขั้นที่ 3 ใช้หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (The Interpersonal Concordance or "Good boy - Nice Girl" Orientation)
- ขั้นที่ 4 ใช้หลักการทำตามสังคม (The "Law and Order" Orientation)
- ขั้นที่ 5 ใช้หลักการเคารพตนเอง หรือการทำตามสัญญา (The Social Contract Legalistic Orientation)
- ขั้นที่ 6 ใช้หลักอุดมคติสากล (The Universal Ethical Principle Orientation)

เหตุผลเชิงจริยธรรม 6 ขั้น ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับ เสนอในรูปตารางดังนี้

ขั้นการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	ระดับของจริยธรรม
ขั้นที่ 1 หลักการหลบเลี่ยงการลงโทษ (2-7 ปี) ขั้นที่ 2 หลักการแสวงหารางวัล (7-10 ปี)	1. ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (2-10 ปี)
ขั้นที่ 3 หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (10-13 ปี) ขั้นที่ 4 หลักการทำตามหน้าที่ทางสังคม (13-16 ปี)	2. ระดับตามกฎเกณฑ์ (10-16 ปี)
ขั้นที่ 5 หลักการทำตามคำมั่นสัญญา (16 ปีขึ้นไป) ขั้นที่ 6 หลักการยึดอุดมคติสากล (ผู้ใหญ่)	3. ระดับเหนือกฎเกณฑ์ (16 ปีขึ้นไป)

ขั้นที่ 1 ขั้นหลบเลี่ยงการลงโทษ (The Punishment and Obedience Orientation) เด็กเล็กอายุต่ำกว่า 7 ขวบ ชอบใช้หลักการหลีกเลี่ยงมิให้รับโทษ เป็นเหตุผลในการกระทำหรือเลือกกระทำในทางที่จะเกิดประโยชน์แก่ตนเองมากกว่า แต่เนื่องจากเด็กเล็กนี้ยังเป็นบุคคลที่ต้องพึ่งพาและอยู่ในอำนาจของผู้ใหญ่ จึงมีความจำเป็นต้องเชื่อฟังคำสั่ง เด็กในวัยนี้เข้าใจคำว่า ความดี ไปในความหมายว่า คือสิ่งที่ทำแล้วไม่ถูกลงโทษ เช่น เด็กยอมแปรงฟันหลังอาหารเพราะกลัวแม่ดุ ฉะนั้น การกระทำที่ถูกต้องจึงหมายถึง การเชื่อฟังผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เหตุผลในการกระทำหรือไม่กระทำสิ่งใด ขึ้นอยู่กับการไม่ถูกลงโทษเป็นสำคัญ

ขั้นที่ 2 ขั้นการแสวงหารางวัล (The Instrumental Relativist Orientation) เมื่อเด็กอายุมากขึ้นระหว่าง 7 - 10 ขวบ จะมีความรู้สึกว่าเป็นธรรมดาสำหรับการถูกผู้ใหญ่ดูว่าหรือเขียนติ เพื่อให้เขาทำให้ถูกหรือกระทำตนเป็นคนดี เด็กในวัย 7 - 10 ขวบนี้จะค่อย ๆ เห็นความสำคัญของการได้รับรางวัลหรือคำชมเชย การสัญญาว่าจะให้รางวัลจึงเป็นแรงจูงใจให้เขากระทำความดีมากกว่าการต่อต้านหรือขู่ว่าจะลงโทษ เช่น เด็กผู้หญิงช่วยบิดามารดาทำความสะอาดบ้าน เพื่อว่าจะได้เงินรางวัลมากขึ้น และเด็กชายจะช่วยรดน้ำต้นไม้ก็เพื่อจะได้รับคำชมเชย และเด็กในวัยนี้เริ่มรู้จักแลกเปลี่ยนกันแบบเด็ก ๆ เช่น เมื่อเขาให้ฉันมา ฉันก็ต้องตอบแทนเขาไป เริ่มมีความเข้าใจในความคิดเห็นของคนอื่น

ขั้นที่ 3 ขั้นทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (The Interpersonal Concordance or "Good Boy - Nice Girl" Orientation) เด็กที่เข้าสู่วัยรุ่นจะให้ความสำคัญแก่กลุ่มเพื่อนมาก เด็กในวัย 10 - 13 ปี ส่วนมากจะทำในสิ่งที่ตนคิดว่าคนอื่นจะเห็นด้วย เพื่อให้เป็นที่ชอบพอของเพื่อนฝูงและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน หลักการขั้นนี้จะใช้มากกับเด็กอายุประมาณ 13 ปี

ขั้นที่ 4 ขั้นทำตามสังคม (The "Law and Order" Orientation) ในเด็กอายุ 13 - 16 ปีนี้ เป็นผู้มีความรู้มีประสบการณ์มากพอที่จะทราบว่าสังคมประกอบด้วยกลุ่มต่าง ๆ แต่ละกลุ่มมีกฎเกณฑ์ให้สมาชิกยึดถือ บางกลุ่มมีเจ้าหน้าที่รักษากฎเกณฑ์เหล่านั้นด้วย และเขามีความเข้าใจหน้าที่ของตนในกลุ่มต่าง ๆ และมีศรัทธาต่อกฎเกณฑ์ของกลุ่มมากพอสมควร เขามีความเข้าใจบทบาทของคนอื่นด้วยว่าคนนั้นมีตำแหน่งอย่างนั้นจึงปฏิบัติอย่างนั้น การกระทำที่ถูกต้องนั้นจะพิจารณาเพื่อกลุ่มเพื่อส่วนรวมด้วย

ขั้นที่ 5 ขั้นทำตามคำมั่นสัญญา (The Social Contract Legalistic Orientation) บุคคลเมื่อมีอายุ 16 ปีขึ้นไป เป็นผู้ให้หลักการจะมีการกระทำที่พยายามหลีกเลี่ยง มิให้ถูกตราหน้าว่าเป็นคนขาดเหตุผล เป็นคนไม่แน่นอน ใจโลเลไม่มีหลักยึด ไม่มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน คำว่า "หน้าที่" ของบุคคลในขั้นนี้ จึงหมายถึง การทำตามที่ดีกลงหรือสัญญาไว้กับผู้อื่น โดยคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น เห็นประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน มีความเคารพตนเองและต้องการให้ผู้อื่นเคารพตนเองด้วย

ขั้นที่ 6 ขั้นยึดอุดมคติสากล (The Universal Ethical Principle Orientation) พัฒนาการทางจริยธรรมในขั้นนี้จะพบในผู้ใหญ่ที่มีความเจริญทางสติปัญญาในขั้นสูง มีประสบการณ์และมีความรู้อย่างกว้างขวางเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง และของสังคมอื่น ๆ ในโลก บุคคลที่ใช้หลักการในขั้นนี้จะเป็นผู้ที่รับเอาความคิดเห็นที่เป็นสากลของผู้เจริญแล้ว มีสายตาหรือความคิดเห็นที่กว้างไกลกว่ากลุ่มและสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ บุคคลประเภทนี้จะมีอุดมคติหรือคุณธรรมประจำจิตใจ เช่น ยึดถือโลกบาลธรรม 2 ประการคือ หิริ คือความละอายแก่ใจตนเองในการที่จะกระทำชั่ว และมีโอตตปเปะ คือความเกรงกลัวต่อบาป เพราะมีความเชื่อในหลักสากลที่ว่า ความเลวนั้นถ้าบุคคลกระทำแล้วถึงแม้จะรอดพ้นไม่ถูกผู้ใดลงโทษ แต่โทษที่ได้รับคือ ผู้กระทำความเลวนั้นจะมีจิตใจต่ำลง

ส่วนข้อเกิดของเหตุผลเชิงจริยธรรมนั้น โคลเบอร์กมีความเห็นว่ามาจากการพัฒนาทางการรู้ในขณะที่เด็กได้มีโอกาสติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นการได้เข้ากลุ่มทางสังคมประเภทต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้มีความฉลาดได้เรียนรู้บทบาทของตนเองและของผู้อื่น อันจะช่วยให้เขาพัฒนาทางจริยธรรมในขั้นที่สูงขึ้นไปได้อย่างรวดเร็ว โคลเบอร์กเชื่อว่า การพัฒนาทางจริยธรรมนั้นมิใช่การรับความรู้จากการพร่ำสอนของผู้อื่นโดยตรง แต่เป็นการผสมผสานระหว่างความรู้เกี่ยวกับบทบาทของตนต่อผู้อื่น และบทบาทของผู้อื่นด้วยรวมทั้งข้อเรียกร้องและกฎเกณฑ์ของกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งอาจจะขัดแย้งกันแต่ในขณะเดียวกัน ก็ผลักดันให้บุคคลพัฒนาไปตามขั้นตอนในทิศทางเดียวกันเสมอ ไม่ว่าบุคคลจะอยู่ในกลุ่มใด หรือสังคมใดก็ตาม (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจักษ์ปัจฉิม).

เหตุผลที่ใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

โคลเบอร์ก (Kohlberg. 1970 : 58 - 63) ให้ความเห็นว่า วิธีปลูกฝังจิตลักษณะ โดยการบอกเล่า การสั่งให้ปฏิบัติ และการสาธิตให้เด็กดูนั้น ไม่สามารถทำให้เด็กมีจิตลักษณะและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้ เพราะวิธีการปลูกฝังเหล่านี้จะทำให้เด็กเกิดความรู้เพียงแต่นำไปเป็นเกณฑ์ในการยกย่องหรือกล่าวโทษบุคคลอื่นเท่านั้นแต่เด็กจะมีได้นำความรู้ไปปรับปรุงพฤติกรรมของตนเองเลย โคลเบอร์กเชื่อว่าการปลูกฝังจิตลักษณะแก่เด็กให้ได้ผลต้องสอนให้เขามีหลักในการตัดสินใจทางจริยธรรมที่ถูกต้องซึ่งด้านของจริยธรรมที่สำคัญที่สุดในตัวมนุษย์คือ "การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม" ดังนั้นถ้าเด็กมีหลักในการตัดสินใจทางจริยธรรมแล้วจะทำให้เขาสามารถแก้ปัญหาทางจริยธรรมของตนเองได้ ซึ่งการพัฒนารูปแบบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมนั้น ควรเริ่มด้วยการสร้างความขัดแย้งหรือสร้างให้เด็กเกิดความไม่พอใจในเหตุผลเดิมที่เด็กมีอยู่ แล้วให้เขาได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ จากนั้นครูจึงชี้แจงให้เขาได้เห็นได้เข้าใจเหตุผลใหม่ให้สูงขึ้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความเข้าใจและมองเห็นในสิ่งซึ่งก่อนหน้านี้เขาไม่เคยเข้าใจมาก่อน

การทดลองครั้งนี้จึงได้เลือกใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก ซึ่งพัฒนาการของการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมจะเป็นไปตามลำดับขั้น จากขั้นที่ 1 ผ่านไปจนถึงขั้นที่ 6 จะข้ามขั้นไม่ได้ คนจะให้เหตุผลในขั้นที่ต่ำกว่าก่อน ต่อมาเมื่อได้รับประสบการณ์ทางสังคมใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นจึงเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและเหตุผล ทำให้มีการใช้เหตุผลในขั้นสูงมากขึ้น ส่วนเหตุผลในขั้นที่ต่ำกว่าจะใช้น้อยลงและถูกทิ้งไปในที่สุด เหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคลอาจจะยังอยู่ในขั้นใดขั้นหนึ่งก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถทางสติปัญญา และเหตุการณ์ทางสังคม ซึ่งพัฒนาการทางสติปัญญาเป็นตัวกำหนดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

โคลเบอร์กได้พบว่า เด็กอายุประมาณ 10 ขวบ จะให้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นที่ 1 และ 2 ประมาณ 66% ในขั้นที่ 3 และ 4 ประมาณ 32% ในขั้นที่ 5 และ 6 ประมาณ 1%

เด็กวัยรุ่นอายุประมาณ 16 ปี จะใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นที่ 1 และ 2 ประมาณ 20% ในขั้นที่ 3 และ 4 ประมาณ 44% ในขั้นที่ 5 และ 6 ประมาณ 35%

ผู้ใหญ่อายุประมาณ 25 ปี จะใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นที่ 1 และ 2 ประมาณ 13% ในขั้นที่ 3 และ 4 ประมาณ 51% ในขั้นที่ 5 และ 6 ประมาณ 35%

นอกจากนี้โคลเบอร์กกล่าวว่าเด็กในวัยอายุ 9 - 12 ปี (วัยประถมศึกษา) เหมาะสมมากที่สุดที่จะพัฒนาจริยธรรมได้โดยสอนในห้องเรียน ในวัยก่อนหน้านั้นก็กระทำได้ยาก เพราะจะได้ผลเพียงเล็กน้อย เด็กในวัยประถมศึกษาส่วนใหญ่จะพัฒนาจริยธรรมถึงขั้นที่ 2 หรือ 3 และมีบางคนอาจจะพัฒนาไปถึงขั้นที่ 4 และ 5 ก็ได้ (สุนทร จันทรตรี. 2528 : 76 - 77)

ความสำคัญของการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

ในการดำเนินชีวิตประจำวันของคนนั้น จะต้องเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ให้คิด ตัดสินใจ ตลอดเวลา ปัญหาบางอย่างตัดสินใจง่ายโดยไม่ต้องคิดมากนัก แต่บางปัญหามีความยุ่งยากซับซ้อน ต้องใช้ความคิดพิจารณาไตร่ตรองให้รอบคอบก่อนจะตัดสินใจ การที่บุคคลพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ด้วยเหตุผล จะสามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและสังคม

เหตุผลเชิงจริยธรรม เป็นเหตุผลที่บุคคลใช้ในการตัดสินใจหรืออยู่เบื้องหลังการตัดสินใจ ที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมต่าง ๆ เมื่อบุคคลใช้เหตุผลจะสามารถวินิจฉัยได้ว่าเป็นเหตุผล ขึ้นใดตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก ที่แบ่งการใช้เหตุผลออกเป็น 3 ระดับคือ ระดับก่อนกฎเกณฑ์ ระดับตามกฎเกณฑ์ และระดับเหนือกฎเกณฑ์ ซึ่งเป็นการใช้เหตุผลในระดับต่ำจนถึงระดับสูง เหตุผลจริยธรรมขั้นต่ำสุด เป็นขั้นที่บุคคลมีความเห็นแก่ตัวมากที่สุด และค่อย ๆ ลดความเห็นแก่ตัวลงตามลำดับขั้น เปลี่ยนเป็นเห็นแก่พวกพ้อง ในที่สุดยึดหลักอันเป็นอุดมคติสากล โดยเห็นแก่ส่วนรวมอันหมายถึงมนุษยชาติ ฉะนั้น การที่บุคคลมีเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในระดับสูง ย่อมเป็นที่ต้องการของบุคคลอื่น

โคลเบอร์กจึงสนับสนุนให้มีการส่งเสริมพัฒนาการทางจริยธรรม ให้สูงขึ้นทั้งนี้เพราะคนที่ให้เหตุผลขั้นสูง สามารถแก้ปัญหาได้ดีกว่าคนที่ให้เหตุผลในขั้นต่ำ และคนที่ให้เหตุผลขั้นสูงมีความสามารถในการคิด หรือเข้าใจหลักการที่เป็นสากล เช่น หลักของความยุติธรรม ได้ดีกว่าคนที่ให้เหตุผลขั้นต่ำ

นอกจากนี้การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมนี้ไม่ขึ้นกับกฎเกณฑ์ของสังคมใดสังคมหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่งเหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นสูงสุดคือ ขั้นที่ 6 ของโคลเบอร์กนั้นตรงกับสิ่งที่นักปราชญ์ยอมรับว่าเป็น เหตุผลเชิงจริยธรรมที่บริสุทธิ์มิได้เจือปนเหตุผลประเภทอื่น ๆ เลย ฉะนั้นเหตุผลเชิงจริยธรรม สูงสุดจึงมีลักษณะเป็นเหตุผลสากล กว้างขวาง ไม่ขัดแย้งกันและมีรากฐานจากควมมีหลักการ ไม่เข้าข้างตน และเป็นอุดมคติซึ่งการใช้เหตุผลเพื่อตัดสินใจที่จะเลือกกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งใน สถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการแสดงให้เห็นถึงความเจริญทางจิตใจของบุคคลได้อย่างมีแบบแผนและ อาจทำให้เข้าใจหลักการที่เป็นสากลได้ดีกว่าคนที่ให้เหตุผลต่ำ

2.4 วิธีส่งเสริมการพัฒนจริยธรรม

มีวิธีส่งเสริมการพัฒนจริยธรรมได้หลายวิธี ได้แก่

2.4.1 การให้ความรู้ขั้นสูงขึ้น

ได้ใช้วิธีการให้เหตุผลเหนือเหตุผลที่เด็กใช้ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กได้ความรู้ ขั้นที่สูงขึ้นกว่าที่ตนมีอยู่ เมื่อเด็กได้รับเหตุผลอันใหม่ เด็กจะนำมาคิดเปรียบเทียบกับเหตุผลเดิม ของตน ซึ่งจากการเปรียบเทียบนี้ เด็กจะเกิดการรู้ที่ขัดแย้งกันหรือเกิดความไม่สมดุลทางความคิด ขึ้น ความไม่สมดุลนี้จะเป็เครื่องกระตุ้นให้เด็กมีการปรับปรุงโครงสร้างทางความคิดของตน เพื่อ ให้เกิดความสมดุลขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กเข้าใจ และยอมรับเหตุผลในขั้นที่สูงกว่าขั้นเดิมของตนได้

2.4.2 การให้แสดงบทบาท

การให้เด็กแสดงบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องที่มีปัญหาขัดแย้งทางจริยธรรม จะเป็นเครื่องช่วยให้เด็กมีความผูกพันใกล้ชิดกับปัญหาของตัวเองในเรื่อง เหมือนกับเป็นปัญหาของ ตนเอง ซึ่งจากงานวิจัยของ ทูเรียล (Turiel, 1966) ทดลองให้เด็กแสดงเป็นบุคคลที่มีปัญหา ขัดแย้ง ไปขอคำแนะนำจากเพื่อน ได้รับฟังคำแนะนำจากเพื่อนที่มีจริยธรรมสูงกว่าเพียงขั้นหนึ่ง สูงกว่าเพียงสองขั้น เพื่อนที่มีเหตุผลต่ำกว่าระดับจริยธรรมของตนหนึ่งขั้น หรือเด็กบางคนมิได้แสดง บทบาทแต่อยู่ในการทดลองด้วย ผลปรากฏว่า เด็กที่ได้รับคำแนะนำประเภทที่ใช้เหตุผลสูงกว่าระดับ จริยธรรมของตนหนึ่งขั้นนั้น ก่อให้เกิดพัฒนาการทางจริยธรรมมากที่สุด และจากผลการวิจัยของ เทรซี และครอส (Tracy and Cross, 1973) ได้ใช้การแสดงบทบาท เช่นเดียวกับ ทูเรียล (Turiel) เพื่อศึกษาว่า วัยรุ่นที่มีลักษณะเช่นไร จะมีพัฒนาการทางจริยธรรมได้มากที่สุด

ผลปรากฏว่าวัยรุ่นที่มีจริยธรรมในระดับก่อนกฎเกณฑ์ เกิดพัฒนาการทางจริยธรรมได้มากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจะพัฒนาจริยธรรมของผู้ที่มีจริยธรรมต่ำ ย่อมทำได้ง่ายกว่าการพัฒนาจริยธรรมของผู้ที่มีจริยธรรมปานกลาง หรือสูง

2.4.3 การใช้กลุ่มให้เกิดการคล้อยตาม

ทำได้โดยการใช้อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนซึ่งแสดงออกทางจริยธรรมในระดับเดียวกัน เด็กวัยรุ่นจะยึดถือเพื่อนเป็นแบบอย่าง และคล้อยตามลักษณะของเพื่อน ๆ ไปได้โดยง่าย เลอเฟอจี และวัลโลชิน (Lefurgy and Waloshin, 1969) ให้เด็กชายและเด็กหญิงได้รับฟังเหตุผลของเพื่อน ๆ ผู้แสดงเหตุผลสูงหรือต่ำกว่าจริยธรรมของวัยรุ่นผู้นั้นหนึ่งขึ้นผลปรากฏว่า กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลรุนแรงมากสามารถทำให้เกิดการเพิ่มหรือลดขั้นการพัฒนาทางจริยธรรมได้ และการเปลี่ยนแปลงนี้มีผลคงทน วัดพบได้หลังจากการฝึก 100 วัน แต่การเปลี่ยนจริยธรรมเป็นขั้นที่สูงกว่าเดิม มีผลคงทนมากกว่าการเปลี่ยนจริยธรรมเป็นขั้นที่ต่ำกว่าเดิม

2.4.4 การให้เลียนแบบจากตัวแบบ

โดยการใช้ตัวแบบแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ให้ผู้ถูกทดลองเห็น ซึ่งทำให้ผู้ถูกทดลองทำพฤติกรรมนั้น ตามตัวแบบได้ การจัดตัวแบบให้เป็นการให้ความรู้แก่ผู้ทดลองได้วิธีหนึ่ง เด็กได้ใช้การเรียนรู้โดยไม่รู้สึกตัวว่าถูกชักจูง บุคคลจะกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบหรือไม่ขึ้น กับลักษณะของตัวแบบ ผลที่เกิดกับตัวแบบ ตัวแบบใดที่กระทำความดีและแสดงความรู้สึกดีใจที่ตนกระทำเช่นนั้น ตัวแบบประเภทนี้ย่อมจะสามารถชักจูงให้คนอื่นเลียนแบบตนได้มากกว่าตัวแบบที่กระทำความดีแล้วแสดงความรู้สึกเสียใจที่กระทำเช่นนั้น (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจักษ์ปัจฉิม. 2520 : 42 - 61)

จากที่กล่าวมานั้น สรุปได้ว่าจริยธรรมเป็นแนวประพฤติปฏิบัติที่ดีงาม ผู้ที่มีจริยธรรมต้องมีความสามารถในการควบคุมตัวเองได้ การที่บุคคลมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นที่สูงขึ้นย่อมแสดงให้เห็นถึงแบบแผน ในการดำเนินชีวิตที่ดีงามซึ่งทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมมีหลายทฤษฎีด้วยกัน ได้แก่ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ว่าจริยธรรมเกิดขึ้นได้เพราะการเรียนรู้จากสังคมมิได้ติดตัวมาแต่กำเนิด ดังนั้น การฝึกให้เป็นผู้มีมโนธรรม (Super Ego) จึงเป็นพื้นฐานของการ

ไผ่ติ รับผิดชอบชีวิต ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม เป็นอิทธิพลของการได้รับแรงเสริมจากสังคม ซึ่งบุคคลจะเป็นผู้มีจริยธรรมนั้นมีแรงขับเคลื่อนมาจากความต้องการทางชีววิทยา การแสวงหารางวัลและการหลีกเลี่ยงทางสังคม ซึ่ง 2 ทฤษฎีนี้ทำให้เห็นแนวทางการพัฒนาทางจริยธรรมของเพียเจต์ได้ชัดเจน คือ การรับรู้กฎเกณฑ์และลักษณะต่าง ๆ ทางสังคม ขึ้นอยู่กับความฉลาดในการที่จะรับรู้ และสุดท้ายผู้นำทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมที่ศึกษาแนวคิดของเพียเจต์ต่อมาคือ ไคลเบิร์ก (Kohlberg) ซึ่งไคลเบิร์กได้แบ่งขั้นจริยธรรมออกเป็น 6 ขั้น ไคลเบิร์กเชื่อว่า บ่อเกิดของจริยธรรมมาจากการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การเข้ากลุ่มของบุคคลจะช่วยให้บุคคลมีความฉลาดในการรับรู้เพิ่มขึ้น ดังนั้น จริยธรรมสามารถพัฒนาได้จากการที่บุคคลรับรู้ทางบทบาทของตนเอง และผลผลานบทบาทของผู้อื่นในการเรียนรู้และวิธีการส่งเสริมจริยธรรมทำได้หลายวิธี เช่น การให้ความรู้ที่สูงขึ้น การให้แสดงบทบาท การใช้กลุ่มให้เกิดการคล้อยตาม และการเลียนแบบจากตัวแบบ ซึ่งวิธีการส่งเสริมจริยธรรมได้มีผู้สนใจศึกษาอย่างกว้างขวางล้วนเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาจริยธรรมของมนุษย์ให้สูงขึ้นต่อไป

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

งานวิจัยในต่างประเทศ

ไคลเบิร์ก (Kohlberg, 1964 : 392 - 405) ได้ศึกษาค้นคว้าการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับพัฒนาการทางจริยธรรมไว้อย่างละเอียด พบว่า เด็กอเมริกัน อายุ 7, 11, 13 และ 16 ปี มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นที่สูงขึ้นตามระดับ อายุ 7 ปี เกือบทุกคน (90 %) ใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นที่ 1 และ 2 เด็กอายุ 10 ปี ยังคงใช้เหตุผลในขั้นที่ 1 และ 2 อยู่เป็นส่วนใหญ่ (กว่า 50 %) แต่ก็มีที่เริ่มใช้เหตุผลในขั้นที่สูงขึ้นคือ ขั้นที่ 3 และ 4 บ้างแล้ว (35 %) วัยรุ่นอายุ 13 ปี ใช้เหตุผลในขั้นที่ 3 และ 4 เป็นส่วนใหญ่ (กว่า 50 %) และยังมีผู้ใช้เหตุผลในขั้นที่ 1 และ 2 อยู่บ้าง (ประมาณ 20 %) ส่วนวัยรุ่นอายุ 16 ปี แม้ยังคงใช้เหตุผลในขั้นที่ 3 และ 4 มาก (กว่า 50 %) แต่ยังมีผู้ใช้เหตุผลในขั้นที่ 5 และ 6 มากกว่าเด็กกลุ่มอื่น (23 %) ซึ่งแสดงว่าเหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคลมีพัฒนาการสูงขึ้นตามระดับอายุ และความสัมพันธ์ระหว่างเหตุผลเชิงจริยธรรมกับอายุ มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .59$)

ทูเรียล (Turiel. 1966 : 611 - 618) ได้วัดจริยธรรมของเด็กวัยรุ่นตอนต้น แล้วให้เด็กแสดงเป็นบุคคลในเรื่อง ซึ่งมีปัญหาและไปขอคำแนะนำจากเพื่อนสองคน เพื่อนสองคนนี้จะแนะนำเด็กไปคนละทาง โดยใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นเดียวกันเด็กบางคนจะได้รับคำแนะนำที่ใช้เหตุผลสูงกว่าระดับจริยธรรมของตนหนึ่งขั้น บางคนได้รับคำแนะนำที่สูงกว่าตนถึงสองขั้น บางคนได้ฟังคำแนะนำที่ต่ำกว่าจริยธรรมของตนหนึ่งขั้น เด็กบางคนไม่ได้รับประสบการณ์ดังกล่าวเลย หลังจากนั้นหนึ่งสัปดาห์ นำเด็กมาวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมอีกครั้ง ผลปรากฏว่าเด็กที่ได้รับคำแนะนำประเภทที่ใช้เหตุผลสูงกว่าระดับจริยธรรมของตนหนึ่งขั้นนั้น มีพัฒนาการทางจริยธรรมมากที่สุด และเป็นลักษณะพัฒนาการที่แผ่ขยายไปยังปัญหาอื่น ๆ ได้ด้วยในทำนองเดียวกัน เลอเฟอจี และวาโลชิน (Lefurgy and Waloshin. 1969 : 104 - 110) ได้ทดลองยกระดับจิตใจของเด็กโดยใช้กลุ่มเพื่อน โดยให้เด็กได้รับการทดลองรับฟังเหตุผลต่าง ๆ จากเพื่อน ๆ ผลการวิจัยพบว่า เหตุผลที่เพื่อน ๆ เสนอนั้นมีอิทธิพลอย่างรุนแรง ถึงขั้นสามารถเพิ่มหรือลดขั้นพัฒนาการทางจริยธรรมได้ และการเปลี่ยนแปลงนี้มีผลคงทนวัดได้หลังจากฝึก 100 วัน และความคงทนในการเปลี่ยนแปลงระดับจริยธรรมสูงขึ้นมีมากกว่าการเปลี่ยนแปลงไปสู่ขั้นที่ต่ำลง

เรสต์ (Rest. 1969 : 225 - 252) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของเด็กอายุระหว่าง 10 - 14 ปี และได้ผลเช่นเดียวกับงานวิจัยของ ทูเรียล และพบว่า เด็กจะชอบเหตุผลที่เหนือกว่าที่เขาใช้อยู่มากกว่า และเด็กจะทำความเข้าใจกับเหตุผลที่เหนือกว่า 2 ขั้นได้ยากที่สุด รองลงมาคือ เหตุผลที่เหนือกว่า 1 ขั้น ส่วนเหตุผลที่ต่ำกว่า 1 ขั้น เด็กจะทำความเข้าใจได้ดี

มิลเลอร์ ซมอฟ และสติเฟนส (Miller, Zumoff and Stephens. 1974 : 261 - 268) ได้ศึกษาเปรียบเทียบทักษะการใช้เหตุผลจากการทดสอบงานตามทฤษฎีของเนียเจอร์กับการตัดสินด้านจริยธรรมระหว่างเด็กที่อยู่ในสถานกักกัน เด็กที่เรียนช้า และเรียนปกติ อายุตั้งแต่ 13 - 16 ปี พบว่า เด็กที่อยู่ในสถานกักกัน และเด็กที่เรียนช้า มีพัฒนาการทางทักษะการให้เหตุผลไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ การตัดสินด้านจริยธรรมของเด็กกลุ่มต่าง ๆ ก็ไม่แตกต่างกัน และเมื่อหาค่าสหสัมพันธ์ ระหว่างทักษะการให้เหตุผลกับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมปรากฏว่าไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

บิสกิน และฮอสกินสัน (Biskin and Hoskinson. 1977 : 407 - 415) ได้ทดลองสอนจริยธรรมโดยวิธีการจัดโครงสร้างการอภิปรายเกี่ยวกับจริยธรรม ที่ตัดสินใจจากวรรณคดีและการอ่านเรื่องราว โดยใช้นักเรียนระดับ 4 - 5 แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แล้ววัดจริยธรรมตามแบบวิธีของโคลเบอร์ก จากนั้นทำการทดลองโดย กลุ่มทดลองมีการจัดโครงสร้างการอภิปรายกลุ่มอย่างมีระบบ ครูใช้คำถาม 3 แบบ คือคำถามที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง ติความ และการประเมินเพื่อย่อยให้ผู้เรียนสวมบทบาทของตนลงไป ส่วนกลุ่มควบคุมปล่อยให้มีการอภิปรายเป็นไปตามธรรมชาติ จากนั้น วัดจริยธรรมเมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า การอภิปรายอย่างเป็นระบบ ที่ให้โอกาสผู้เรียนสวมบทบาทของเรื่องสามารถเปลี่ยนการตัดสินใจจริยธรรมในระดับที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นั้นหมายความว่า ผู้สอนสามารถพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้โดยให้เขาได้มีโอกาสอภิปรายในขณะที่อยู่ตามบทบาท และสถานการณ์ทางสังคมที่แตกต่างกันไป

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม และการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในต่างประเทศส่วนมากเน้นหนักการทดสอบทฤษฎีจริยธรรมของโคลเบอร์ก งานวิจัยพบว่า กลุ่มเพื่อน, แม้แบบการอภิปรายอย่างเป็นระบบ ส่งผลต่อการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของผู้เข้ารับการทดลอง ให้มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่สูงขึ้น การพัฒนาจริยธรรม ถ้าทำได้ครบ ได้หลาย ๆ วิธี คงจะช่วยพัฒนาจริยธรรมได้เร็วขึ้น

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนเพื่อให้เกิดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

งานวิจัยในประเทศ

โกศล มีคุณ (2524 : 122) ได้ศึกษาเรื่อง "การวิจัยเชิงทดลองฝึกอบรมการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และทักษะในการสวมบทบาทของนักเรียนชั้นประถมศึกษา" กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อายุ 9 - 14 ปี จำนวน 191 คน จากโรงเรียนสามลักษณะในจังหวัดราชบุรี ได้แก่โรงเรียนในชนบท โรงเรียนชุมชนของชนบท และโรงเรียนในเมือง จัดนักเรียนให้เข้าเป็นตัวอย่างแบบสุ่ม 4 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มได้รับการฝึกดังนี้ กลุ่มที่ 1 ฝึกสวมบทบาทร่วมกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม กลุ่มที่ 2 ฝึกสวมบทบาทอย่างเดียว กลุ่มที่ 3 ฝึกการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอย่างเดียว และกลุ่มที่ 4 เป็นกลุ่ม

ควบคุมให้เรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปประกอบกับวิธีการร่วมกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน ส่วนการฝึกสวมบทบาทใช้วิธีการร่วมกิจกรรมกลุ่มอย่างเดียว ทุกกลุ่มใช้เวลาในการฝึก 15 ครั้ง ๆ ละ 60 ถึง 100 นาที ฝึกทุกวัน ๆ ละ 1 ครั้ง ผลการทดลองพบว่า ผู้ได้รับการฝึกเหตุผลเชิงจริยธรรม และฝึกสวมบทบาทมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างเด่นชัด และกลุ่มที่ได้รับการฝึกสองด้านให้เหตุผลเท่าเทียมกันกับกลุ่มฝึกด้านเดียว เมื่อพิจารณาลักษณะของบุคคลประกอบการฝึก พบว่า ผู้ที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนมาก มีคะแนนหลังการสวมบทบาทสูงกว่าผู้ที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนน้อย ส่วนผู้ที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผลมาก จะเป็นผู้ที่คิดแบบเอกลัทธิสูง และผู้ที่มีการสวมบทบาทสูงเป็นผู้ที่มีคะแนนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่าผู้ที่มีลักษณะตรงกันข้าม และพบว่าความสามารถในการสวมบทบาทเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคล นอกจากนี้ ยังมีตัวแปรที่ใช้ทำนายความสามารถในการสวมบทบาท และคะแนนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมหลังการฝึกได้ดี ตัวแปรสำคัญที่ทำนายคะแนนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม คือ ระดับความสามารถในการสวมบทบาท การฝึก ถิ่นที่อยู่ การอบรมเลี้ยงดูแบบรัก การคิดแบบเอกลัทธิ การทำงานของมารดา และการอบรมเลี้ยงดูแบบให้เหตุผล โกลด์ มีคน ได้สรุปว่าการที่ความสามารถในการสวมบทบาท และการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนต่างจังหวัดจะพัฒนาได้จากการฝึกอบรมระยะสั้น และผู้ที่มีลักษณะบางประการแตกต่างกันจะได้รับประโยชน์จากการศึกษาแตกต่างกันทำให้การวิจัยเรื่องนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งด้านจริยศึกษา และการนำเนื้อหา วิธีการ ไปใช้ในวงกว้างได้เป็นอย่างดี

ต่อมา สมเดช สีแสง (2525 : 59 - 61) ได้ทดลองสอนเนื้อหากระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของจังหวัดชัยนาท กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ 68 คน ผลการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้หนังสือนิทานประกอบหุ่น มีการใช้ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่ากลุ่มควบคุมซึ่งสอนตามแผนการสอนของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และในปีเดียวกัน สกล เทียงแท้ (2525 : 103) ได้ทดลองใช้วิธีอภิปรายกลุ่มในการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดราชบุรี ที่มาจากโรงเรียนที่มีสภาพสังคมแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 256 คน ผลการทดลองพบว่า นักเรียน กลุ่มทดลองหลังจากที่ได้รับการฝึกแล้วมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ซึ่งผู้เรียนที่มีจริยธรรมสูงนั้นจะเป็นผู้ที่มีเหตุผลเชิงจริยธรรมเดิมสูงอยู่แล้ว และมีผลการเรียนสูง ผู้ศึกษาที่มีอายุน้อยเท่าใดก็เป็นผู้ที่สามารถที่พัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้นมาก

จำรงค์ น่วมศิริ (2527 : 50 - 53) ได้ศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมและพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดอุดรธานี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 33 คน โดยกลุ่มทดลองจำนวน 17 คน ได้รับการสอนจริยศึกษาโดยการใช้หนังสือพิมพ์สร้างเป็นสถานการณ์จำลอง กลุ่มควบคุมจำนวน 16 คน ได้รับการสอนจริยศึกษากับการสอนตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ทั้งสองกลุ่มใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 36 คาบ สอนสัปดาห์ละ 6 คาบ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ผลการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และพฤติกรรมเชิงจริยธรรมแตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งนี้โดยคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

พิชญ์ ลำอางศรี (2527 : 93 - 97) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาจริยศึกษาทัศนคติเชิงจริยธรรม และเหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดนครราชสีมา กลุ่มตัวอย่างจำนวนโรงเรียนละ 65 และ 66 คน แล้วแบ่งเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มทดลองได้รับการสอนแบบซินดิเคต (Syndicate) กลุ่มควบคุมได้รับการสอนแบบปกติ ทั้งสองกลุ่มใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 40 คาบ สอนสัปดาห์ละ 8 คาบ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยแบบซินดิเคต กับกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยวิธีปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจริยศึกษา ทัศนคติเชิงจริยธรรม และเหตุผลเชิงจริยธรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้โดยคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ปรีชา ศรีสมยศ (2528 : 89 - 93) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาจริยศึกษา ทัศนคติเชิงจริยธรรม และเหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดชุมพร กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน โดยกลุ่มทดลองจำนวน 25 คน ได้รับการสอนด้วยการแสดงบทบาทสมมติ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 คน ได้รับการสอนโดยการอภิปรายกลุ่ม ทั้งสองกลุ่มใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 30 คาบ สอนสัปดาห์ละ 6 คาบ เป็นเวลา 5 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจริยศึกษา ทัศนคติเชิงจริยศึกษา และการใช้เหตุผลเชิงจริยศึกษาไม่แตกต่างกัน

ปัทมาวดี ละออจันทร์ (2531 : 30 - 33) ได้ศึกษาการสอนจริยศึกษาเพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรม โดยวิธีการใช้บทบาทสมมติและหุ่นเชิดมือ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดนครปฐม กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน โดยกลุ่มทดลอง 1 จำนวน 25 คน ได้รับการสอนจริยศึกษาโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ กลุ่มทดลอง 2 จำนวน 25 คน ได้รับการสอนจริยศึกษาโดยใช้หุ่นเชิดมือ ทั้งสองกลุ่มใช้เวลาในการทดลองกลุ่มละ 3 คาบ ๆ ละ 20 นาที รวมเวลาที่ใช้ทดลอง 1 ชั่วโมง ผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 มีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น

พินันท์ ปันจินดา (2531 : 50 - 52) ได้ศึกษาการสอนจริยศึกษา เพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรม โดยใช้การอภิปรายกลุ่มและการสอนโดยวิธีเบญจพันธ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน โดยกลุ่มทดลอง 1 จำนวน 20 คน ได้รับการสอนจริยศึกษาโดยการอภิปรายกลุ่ม กลุ่มทดลอง 2 ได้รับการสอนจริยศึกษาโดยวิธีเบญจพันธ์ ทั้งสองกลุ่มใช้เวลาทดลอง 4 วัน โดยสอน 1 ชั่วโมงต่อ 1 วัน รวมเวลาที่ใช้ทดลอง 4 ชั่วโมง ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม มีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมไม่แตกต่างกัน

สุวิทย์ ก้องฮา (2532 : 27,34 - 36) ได้ศึกษาการสอนจริยศึกษาเพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมโดยวิธีแสดงบทบาทสมมติและการเชิดหนังตะลุง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน โดยกลุ่มทดลอง 1 จำนวน 30 คน ได้รับการสอนจริยศึกษาโดยวิธีแสดงบทบาทสมมติ กลุ่มทดลอง 2 จำนวน 30 คน ได้รับการสอนจริยศึกษาโดยวิธีเชิดหนังตะลุง ทั้งสองกลุ่มใช้เวลาในการทดลองกลุ่มละ 6 คาบ ๆ ละ 20 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการทดลอง 1 ชั่วโมง ผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 มีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ไม่แตกต่างกัน หลังการทดลอง กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 มีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ดวงจันทร์ หนูทอง (2533 : บทคัดย่อ) ได้ทดลองใช้แม่แบบหนังตะลุงที่มีต่อการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความรับผิดชอบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มตัวอย่างจำนวน 24 คน ได้จากนักเรียนที่มีคะแนนสอบถามการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

ด้านความรับผิดชอบต่ำกว่าจริยธรรมชั้น 3 ลงมา กลุ่มทดลองทั้ง 12 คน ได้รับการสอนใช้แม่แบบ ส่วนกลุ่มควบคุมทั้ง 12 คน ได้รับการสอนปกติ ทั้ง 2 กลุ่มได้รับการสอนโดยใช้เวลาครั้งละ 50 นาที จำนวนทั้งสิ้น 11 ครั้ง เท่ากัน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความรับผิดชอบสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ นักเรียนกลุ่มทดลอง มีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ด้านความรับผิดชอบสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากงานวิจัยเกี่ยวกับการสอนเพื่อให้เกิดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม พบว่า การใช้การสวมบทบาท ใช้การอภิปราย ใช้ข่าวหนังสือพิมพ์สร้างเป็นสถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ ตลอดจนการใช้แม่แบบ ล้วนส่งผลให้การให้เหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคลสูงขึ้นได้

2.7 แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

โคลเบอร์ก (Kohlberg) มีวิธีการวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของเด็กและผู้ใหญ่โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องให้ผู้ถูกวัดฟังทีละเรื่อง เป็นเรื่องของเหตุการณ์ขัดแย้งระหว่างความต้องการส่วนบุคคลกับกฎเกณฑ์ของหมู่คณะหรือสังคม ผู้ถูกวัดจะต้องให้เหตุผลในการที่ได้ตัดสินใจให้ตัวเองในเรื่องทำ หรือไม่ทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น เหตุผลที่ตอบเกี่ยวกับเนื้อหาในเรื่องที่ถาม จะถูกนำมาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อจัดเข้าชั้นจริยธรรมชั้นที่ 1 ถึง ชั้นที่ 6 ของโคลเบอร์ก การใช้วิธีวัดระดับจริยธรรมแบบสัมภาษณ์หรือให้เขียนบรรยายตอบนี้ใช้เวลา 2 ชั่วโมงต่อคน เพื่อเป็นการขจัดปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการวัดของโคลเบอร์ก ดวงเดือน พันธมนาวิน และ เป็ญแข ประจักษ์จนิท ได้ใช้แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมซึ่งแตกต่างไปจากวิธีการตามแบบปลายเปิดของโคลเบอร์ก โดยได้สร้างคำถามแบบปรนัย 6 ตัวเลือก เนื้อหาที่ใช้ในแต่ละเรื่องเป็นเรื่องสามัญสำหรับเยาวชนไทย เช่น การบริจาคโลหิต การเก็บมะม่วงของเพื่อนบ้านและการคืนเงินให้พ่อค้าที่ทอนเงินเกิน เป็นต้น

วิธีการวัดจริยธรรมโดยใช้คำถามแบบปรนัยนี้มีผู้เคยใช้ (Haan, Smith, and Block, 1969) และมีผู้แนะนำให้ควรจะใช้เพื่อขจัดปัญหาที่เกิดจากวิธีการวัดแบบปลายเปิดของโคลเบอร์ก (Kurtines and Grief, 1974) เพราะวิธีวัดแบบปรนัยนั้นสามารถสร้างและใช้ได้

อย่างมีมาตรฐานสูง เนื่องจากการจัดให้หัดคำตอบและการให้คะแนนคำตอบนั้น ทำได้เป็นแบบแผนเดียวกันหมดโดยขจัดการลำเอียงในการสัมภาษณ์ และในการให้คะแนนในวิธีการถามแบบปลายเปิดได้ทั้งหมด นอกจากนี้ยัสเสน (Yussen, 1976) ได้รายงานผลวิจัยที่ใช้วิธีการวัดแบบปรนัย 12 ตัวเลือก ซึ่งปรากฏว่าให้ผลเป็นที่น่าพอใจอย่างยิ่ง

ตัวอย่างแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

เป็นตัวอย่างแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทน์ จากงานวิจัยเรื่องจริยธรรมของเยาวชนไทย ซึ่งทำวิจัยเมื่อ พ.ศ. 2520 โดยเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีสถานการณ์ทั้งหมด 10 เรื่อง แบบวัดทั้งฉบับ หากความเชื่อมั่นได้ .77 ได้ยกตัวอย่างมา 1 เรื่อง ดังนี้

(0) ถ้าหน่วยแพทย์และพยาบาลเคลื่อนที่มาขอรับบริจาคโลหิตที่โรงเรียนของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะไม่ร่วมในการบริจาคโลหิต เพราะ

- เป็นการเสียสละที่ได้ผลไม่คุ้มค่า
- เป็นหน้าที่ของข้าพเจ้าที่จะต้องรักษาสภาพของตัวเอง
- ข้าพเจ้ากลัวว่าจะรู้สึกเจ็บ และเมื่อบริจาคโลหิตแล้วจะทำให้ร่างกายอ่อนแอติดโรคได้ง่าย
- บุคคลไม่จำเป็นจะต้องเสียอายุใจตนเองเมื่อไม่ได้บริจาคโลหิตเพราะจะทำให้ความตึ้นทำได้หลายอย่าง
- ข้าพเจ้าไม่กลัวว่าเพื่อน ๆ จะหาว่าข้าพเจ้าเป็นคนใจแคบเพราะมีเพื่อน ข้าพเจ้าหลายคนก็คงจะไม่ยอมบริจาคโลหิต
- คนที่ไม่บริจาคโลหิต เพราะมีเหตุผลอันสมควรย่อมไม่ทำให้ความภูมิใจในตนเองลดลง

การตอบ ผู้ตอบจะเลือกทำเครื่องหมายถูก (✓) หน้าข้อความที่เป็นเหตุผลทั้ง 6 เพียงเหตุผลเดียว เกณฑ์การให้คะแนนจะให้คะแนนตามขั้นจริยธรรมตามทฤษฎีของโคลเบอร์ก ซึ่งจะมีตั้งแต่ขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 6 ผู้ที่เลือกเหตุผลขั้นที่ 1 จะได้ 1 คะแนน ผู้ที่เลือกเหตุผลในขั้นที่ 2 จะได้

2 คະแนน เช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนถึงขั้นที่ 6 ผู้ที่ได้คะแนนสูงถือว่าเป็นผู้ที่มีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูง ส่วนผู้ที่ได้คะแนนต่ำถือว่าเป็นผู้ที่ใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมต่ำ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และ เพ็ญแข ประจณปัจจนิก. 2520 : 49 - 50 , ภาคผนวกหน้า 1)

ต่อมาโกศล มีคุณ (2524 : 106 - 107) ได้ทำวิจัยเรื่องการวิจัยเชิงทดลองฝึกอบรมการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมและทักษะในการสวมบทบาทของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา เครื่องมือที่ใช้มีแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้วยโดยโกศล มีคุณ ปรับปรุงมาจากแบบวัดของดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจณปัจจนิก (2520) แบบวัดของวิเชียร ทองนุช (2521) แบบวัดของฉกาจ ช้วยโต (2521) ลักษณะของแบบวัดที่พัฒนาขึ้นจะประกอบด้วยเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นปัญหาขัดแย้งทางจริยธรรม จำนวน 15 เรื่อง ในแต่ละเรื่องจะลงท้ายด้วยปัญหาหรือคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบ ตอบหรือต้องจนจบเหตุการณ์ หรือเรียกว่าเป็นแบบ "ต่อให้จบประโยค" (Sentence Completion Technique) ซึ่งในการตอบผู้ตอบต้องคิดตัดสินใจ และให้เหตุผลว่าถ้าเขาเป็นบุคคลในเรื่องเขาควรตัดสินใจอย่างไร และมีเหตุผลอย่างไรที่เขาตัดสินใจอย่างนั้น เมื่อจะตอบอย่างไรก็ให้เขียนตอบลงในกระดาษคำตอบให้ตรงตามข้อและที่ว่างที่เว้นไว้ให้ ในการตรวจให้คะแนนจะให้ผู้ตัดสินใจอย่างน้อย 2 คน ที่มีความรู้และความเข้าใจการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามขั้นต่าง ๆ ของโคลเบอร์กอย่างดีเป็นผู้ตรวจ ผู้ตรวจจะพิจารณาคำตอบของผู้ตอบ (โดยเฉพาะส่วนที่เป็นการใช้เหตุผล) ในแต่ละเรื่องไปตามลำดับว่าเหตุผลที่ผู้ตอบใช้ในเรื่องนั้น ๆ เป็นเหตุผลขั้นใด เมื่อนำแบบวัดทั้งฉบับไปหาความเชื่อมั่น (หาด้วยวิธีวิเคราะห์ความแปรปรวน) ได้ .83

ตัวอย่าง แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

(0) ถ้าข้าพเจ้าทราบว่ามีคนร้ายมาซ่อนอยู่ในที่แห่งหนึ่งและคนร้ายนั้นได้กลับตัวเป็นคนดีแล้วเมื่อตำรวจมาถามหาเขาข้าพเจ้าจะ.....

บอกตำรวจ

ไม่บอกตำรวจ

เพราะ.....

.....

.....

จากแบบวัดทั้ง 2 แบบคือ แบบปลายเปิดของโกศล มีคุณ กับแบบปลายปิดหรือแบบปรนัย ของดวงเดือน พันธมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทน์ มีทั้งส่วนดีและส่วนด้อยของแบบวัดทั้งสอง แบบ

ส่วนดีของแบบวัดแบบปลายเปิด คือ

1. ผู้ตอบตอบได้ตามความต้องการที่จะตอบ
2. ได้เลือกตอบในเหตุผลทั้งทางที่ต้องการกระทำและไม่ต้องการกระทำ
3. ผู้วิจัยไม่ต้องเสียเวลาในการคิดคำตอบของทั้ง 6 ชั้นของโคลเบอร์ก

ส่วนด้อยของแบบวัดแบบปลายเปิด

1. ต้องให้ผู้ตรวจที่มีความรู้และความเข้าใจในการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามขั้นต่างๆ ของโคลเบอร์กเป็นอย่างดี

2. เมื่อผู้วิจัยไปทำการทดลองครั้งต่อไป ในการจะเอาเครื่องมือชุดเดิมมาใช้ซ้ำได้ เพียงคำถามเท่านั้น ส่วนคำตอบต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจให้อีก

สำหรับแบบวัดแบบปลายปิดหรือแบบปรนัยของ ดวงเดือน พันธมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทน์ มีดังนี้

ส่วนดีของแบบวัดแบบปลายปิดหรือแบบปรนัย

1. ผู้ตอบสามารถเลือกตอบได้ตามเหตุผลโดยไม่เสียเวลาในการเขียน
2. แบบวัดได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเป็นอย่างดี คำถามและคำตอบได้ปรับปรุง

ให้ถูกต้องตามเนื้อหาที่ต้องการจะวัดให้ถูกต้องตามสถานการณ์ความขัดแย้ง และการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมทั้ง 6 ชั้นของโคลเบอร์ก

3. เมื่อผู้วิจัยไปทำการทดลองครั้งต่อไป สามารถนำเครื่องมือชุดเดิมมาใช้ได้ โดยปรับปรุงให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ได้เครื่องมือไว้ใช้ในการวิจัยครั้งต่อไปได้อีก

ส่วนด้อยของแบบวัดแบบปลายปิดหรือแบบปรนัย

1. ใช้เวลาในการสร้างแบบวัดนาน
2. ถ้าไม่มีผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคำตอบไม่สามารถสร้างแบบวัดแบบปลายปิดได้ ทำให้ขาดความเชื่อถือถ้าผู้วิจัยนำมาตรวจเอง

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแบบปลายเปิดหรือแบบปรนัยตามที่ โกศล มีคุณ (2524, 259 - 260) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของงานวิจัยที่ทำในเรื่องเครื่องมือว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเช่น แบบวัดความสามารถในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมซึ่งเป็นแบบวัดปลายเปิดนั้น การตรวจทำได้ค่อนข้างยาก เพราะเป็นการให้นักเรียนตอบอย่างเสรีและผู้ตรวจจะตรวจโดยยึดหลักทฤษฎีเป็นเครื่องตัดสินการกระทำดังกล่าวนั้น ต้องอาศัยผู้ตรวจที่มีความแม่นยำในทฤษฎีเป็นอย่างมาก และต้องใช้เวลาในการตรวจนานในแต่ละฉบับ ดังนั้นผู้ตรวจต้องใช้ทั้งความแม่นยำ สมาธิและความอดทนเป็นอย่างสูงจึงจะทำให้สำเร็จและได้ผลดีซึ่งจุดอ่อนประการสำคัญของแบบวัดนี้จึงอยู่ที่การหาผู้ตรวจที่มีคุณสมบัติที่ดีได้ยากและหากผู้ตรวจขาดคุณภาพเสียแล้ว ผลที่ได้จากการตรวจย่อมมีความผิดพลาดคลาดเคลื่อนได้มาก

ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงใช้แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแบบปรนัย ตามแนวทางของดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบปัจจนิก ซึ่งแบบสอบถามการใช้เหตุผลทั้งหมด 30 ข้อ โดยแบบวัดนี้ปรับปรุงมาจากแบบสอบถามการใช้เหตุผลของดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบปัจจนิก แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของดวงจันทร์ หนูทอง (2533) ซึ่งเป็นแบบวัดแบบปลายปิดหรือแบบปรนัย นอกจากนี้ยังได้ปรับปรุงคำถามบางคำถามมาจากแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของ โกศล มีคุณ (2524) อารงค์ น่วมศิริ (2527) ซึ่งเป็นแบบวัดแบบปลายเปิด

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

3.1 ความหมายของเกม

การเล่นเกมนับเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่จะลดความเครียด การนำเกมไปใช้ประกอบการสอนจึงเป็นการให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่นักเรียน นักเรียนได้เรียนในบรรยากาศที่ผ่อนคลายไม่ตึงเครียด จึงควรเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ แกรมบ์ คาร์ และฟิทช์ (Grambs Carr and Fitch, 1970 : 45) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ของคนว่า "...คนจะเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ทำให้ความสนุกมากกว่าประสบการณ์ที่ไม่ให้ความสุข" ฉะนั้นเกมจึงเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการฝึกและพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ

พจนานุกรมการศึกษา (Encyclopedia Dictionary of Education. 1971 : 69) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎ กติกา และผู้เล่น เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน เกมช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสแสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รู้จักควบคุมตนเอง มีความยุติธรรม เกิดทักษะและคุณลักษณะที่ดีในตัวผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับ บูดอก (Boocock. 1981 : 150) ที่ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เล่น

จรินทร์ ชานิรัตน์ (2524 : 1) ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกาที่ไม่ยากนักเป็นกิจกรรมมุ่งฝึกทักษะการเคลื่อนไหวเพื่อทดสอบสมรรถภาพทางกาย หรือเป็นการเล่นเพื่อเลียนแบบสัตว์หรือเครื่องจักร หรืออาจจะหมายถึง การแข่งขันกีฬา เช่น กีฬาโอลิมปิก กีฬาเอเชียนเกมส์ หรืออาจจะหมายถึงเป็นการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล ตะกร้อ แฮนด์บอล ฯลฯ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 108) ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึงการแข่งขัน การเล่น เพื่อความสนุกสนาน ลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงในคราวหนึ่ง ๆ

อาร์โนลด์ (Arnold. 1965 : 110 - 113) ให้ความหมายว่า เกม คือการเล่นซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสิ่งที่อาจกล่าวได้ว่ามีความใกล้ชิดกับเด็กมากมีความสัมพันธ์กับชีวิตและการพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด ซึ่งการเล่นสำหรับเด็กนั้น มีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กมาก

รีส (Reese. 1977 : 3,19) กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีจุดหมายที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติตามที่ต้องการนอกเหนือจากความสนุกสนาน ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน อาจทำได้หลายวิธีคือ

1. เป็นวิธีการสอน
2. นำเข้าสู่บทเรียน
3. เป็นอุปกรณ์ประกอบการเรียน

4. เป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเล่นในเวลาว่าง เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

ทศนา แขมมณี และคนอื่น ๆ (2522 : 20) อธิบายว่า เกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้น ให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ ข้อตกลงหรือกติกาอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะวิธีนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

ประภากร โล่ห์ทองคำและคณะ (2522 : 57) ให้ความหมายว่า เกมหรือการเล่นเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน และในขณะที่เล่นก็จะนำเอาแนวคิดหรือความเห็นจากการเล่น นำไปวิเคราะห์วิจารณ์ในชั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้อีกต่อไป การเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง ช่วยให้ผู้สอนได้ทราบพฤติกรรมของผู้เรียน

วิมลศิริ ร่วมสุข (2522 : 68) ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึง ระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดลงแล้วจะมีการตัดสินแพ้ ชนะ วิธีสอนโดยใช้เกม หมายถึง วิธีสอนที่นำเอาเกมการแข่งขันต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสนุกสนานไปกับบทเรียน

ปิยะศักดิ์ สินทรัพย์ (2530 : 10) เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกฎเกณฑ์กติกา และจำนวนผู้เล่นตลอดจนวิธีการเล่นที่แน่นอน เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินแพ้ ชนะโดยจุดประสงค์การเล่นเพื่อความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการแก่ผู้เล่น

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎ กติกาในการเล่นสามารถเล่นได้เป็นกลุ่มหรือเล่นคนเดียวก็ได้การเล่นเกมน่าจะมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลการแข่งขัน และสามารถนำเอาแนวคิดหรือความคิดเห็นจากการเล่นไปวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

3.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

เบญจมา แสงมะลิ (2522 : 14) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้เกมไว้ดังนี้

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. เพื่อให้รู้ความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้

กล้ามเนื้อและสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา
- เทพวณิ หอมสนิท และคนอื่น ๆ (2522 : 1) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้

เกมดังนี้

1. เพื่อสอนให้มีการสนองตอบสังคม โดยให้ความร่วมมือ
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนให้รู้จักทำงานดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่ม
4. เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และให้เห็นความสำคัญของการมี

กฎ กติกา

5. เพื่อพัฒนาในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
6. เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัว และมีความ

รู้สึกว่าคุณเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525 : 162) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้

ดังนี้

1. เพื่อให้ครูอาจารย์รู้จักคิดหาเกมการเล่นมาใช้นสอนวิชาต่าง ๆ ที่ตนสอนอยู่
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียน

การสอน

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้นดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมเพื่อให้เล่นรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ เคารพกติกาในการตัดสินใจ เห็นความสำคัญของการมีกฎ กติกา รู้จักให้ความร่วมมือ ได้พัฒนาการทั้งทางร่างกายอารมณ์ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้เกมยังใช้ฝึกทักษะที่ต้องการและฝึกความคิดรวบยอดได้

3.3 ประโยชน์ของเกม

แกรมส์ และคนอื่น ๆ (Grambs and others. 1970 : 224) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่า ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ดีกว่าและสามารถจดจำได้ยาวนาน ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อน เรียนช้า ได้พัฒนาดีขึ้น ช่วยฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม และได้ให้เหตุผลของการใช้เกมว่ามีประโยชน์เพราะ

1. เกมทำให้สภาพจำเจของห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสถานที่สนุกสนาน
2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่
3. เกมจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก
4. เกมช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน
5. เกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน

อัจฉรา ชิวพันธุ์ (2532 : 47) ได้เสนอแนะถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการนำเอาเกมต่าง ๆ ไปใช้ในการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางด้านภาษา
3. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถออกมาอย่างเต็มที่
4. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน
5. ช่วยในการประเมินผลการเรียน
6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน
7. ช่วยส่งเสริมความสามัคคี และความเอื้อเฟื้อเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน
10. เป็นกิจกรรมในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป

จากประโยชน์ของเกมดังกล่าวมาสรุปได้ว่าเกมช่วยให้ผู้เล่นสนุกสนาน เราชความสนใจในการเรียน รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และฝึกความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม

3.4 ประเภทของเกม

กิลแมน (Guilman. 1976 : 657 - 661) ได้แบ่งประเภทของเกมประกอบ การสอนออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิด การเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยพบเห็น
2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งยั่วให้ผู้เรียน มี แนวทางที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายในด้านต่าง ๆ
3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิด การเรียนรู้ในความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นพื้นฐานต่าง ๆ และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำเอาสิ่งกลับ ไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

โลเวล (Lovell. 1971 : 166 - 167) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมที่เป็น พื้นฐานของเกมทั่ว ๆ ไปว่า สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นเกมที่สนุกสนาน การ เล่นแบบแผน มีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ
2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมาย ที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่จะสอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน
3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากขึ้น การจัดเกมดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้น จนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดย เฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

โคลัมบัส (Kolumbus.1979 : 141 - 149) ได้แบ่งเกมเป็น 6 ประเภทคือ

1. เกมฝึกกระทำ (Manipulative Games) คือเกมที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้กล้ามเนื้อและสายตา เช่น การเย็บบัตรภาพ ร้อยลูกปัด ตัดรังคูน เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือเกมที่พัฒนาการคิดของเด็กซึ่งเด็กจะต้องคิดหาเหตุผลจากการเล่นเกมของเด็ก เช่น การจับคู่ภาพเหมือน ภาพตัดต่อ เป็นต้น

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่าย ๆ เช่น เกมทำตามผู้นำ เกมไล่จับ เป็นต้น

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมเกี่ยวกับการฟัง เป็นต้น

5. เกมทายบัตร (Card Games) จะช่วยให้เด็กสามารถเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ

ฟอง เกิดแก้ว (2521 : 137 - 141) ได้แบ่งเกมตามวิธีการจัดการเล่นออกเป็น 6 ประเภทดังนี้

1. เกมเล่นแบบนิยาย (Story Play) คือการเล่นเลียนแบบ โดยครูนำเอาเรื่องราวต่าง ๆ มาเล่าให้เด็กฟังแล้วให้เด็กแสดงตาม การเล่นแบบนี้เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กเล็กและชั้นประถมศึกษา เพราะให้ความสนุกสนานแก่เด็ก และช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายไปด้วย

2. การเล่นที่มีจุดหมายหรือที่หมาย (Goal Games) คือการเล่นที่มีกำหนดกฎเกณฑ์ มีระเบียบการเล่น โดยผู้เล่นมีจุดหมายในการปฏิบัติ เช่น ได้เป็นผู้ชนะเลิศในการเล่น สามารถปฏิบัติได้ถูกต้องและรวดเร็ว ได้ฝึกประสาทกล้ามเนื้อ ไหวพริบ ความคิด การตัดสินใจ ความเป็นผู้นำ หรือได้ความสนุกสนาน และได้ออกกำลังกายไปด้วย เป็นต้น

3. การเล่นเกมไล่หนีและจับ (Tag Games or Hunting Games) คือการเล่นเพื่อตะจับ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไวความอดทนของกล้ามเนื้อและระบบหายใจ

4. การแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contests) คือการเล่นที่เป็นการแข่งขันเอาชนะกันในเวลาอันสั้น โดยอาศัยไหวพริบ ความรวดเร็วและเทคนิค การเล่นแบบนี้เป็นการสร้างประสบการณ์ในการแข่งขัน สร้างความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรม การแข่งขันไม่ได้สร้างความเสียใจจิตใจอะไรมากนัก

5. การเล่นเกมแบบผลัด (Relays) คือการแข่งขันเป็นหมู่ๆ จำนวนผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป จะใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้ก็ได้ การแข่งขันถือหลักการทำเสร็จก่อน โดยจะมีเส้นเริ่ม และเส้นกลับตัว แต่ละพวกไม่ยุ่งเกี่ยวกับหรือแทรกแซงกับพวกอื่น ๆ ในแต่ละหมู่จะมีการส่งต่อหรือหมุนเวียนกันเป็นทอด ๆ ตั้งแต่คนแรกจนถึงคนสุดท้าย การแข่งขันขึ้นอยู่กับความเร็วในการเล่นหากทำถูกต้องตามกติกาและเสร็จก่อนพวกอื่น ๆ ก็ถือเป็นชนะ

6. การเล่นเกมที่เป็นการแข่งขันประเภทหมู่ (Mass Contests) คือการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นพวก ๆ สมาชิกของแต่ละพวกจะร่วมแรงร่วมใจกันปฏิบัติเพื่อให้มีชัยชนะในการแข่งขันกับหมู่อื่น ๆ เป็นการแข่งขันในด้านความร่วมมือและการทำงานร่วมกันที่ทำให้เกิดความสามัคคี ทำให้ทุกคนมีโอกาสแสดงความสามารถของตน ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น รู้จักแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

จรินทร์ อานีรัตน์ (2524 : 3) ได้จำแนกประเภทของเกมไปอีกลักษณะหนึ่ง โดยแบ่งเกมเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นเกมเป็นนิยาย และการเล่นเกมเลียนแบบ (Story Plays and Mimetics) ได้แก่การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงออกท่าทางตามนิยายนั้น ๆ และการเลียนแบบก็ทำตามแบบนั้น ๆ เช่น แบบสัตว์หรืออื่น ๆ

2. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด (Law Organization Games) ได้แก่การเล่นที่มีกฎ กติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว

3. การเล่นเกมที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self testing Activities) ได้แก่การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up Games) ได้แก่เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ ๆ

5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่การร้องเพลงที่มีท่าทางประกอบหรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (Recreation Games) ได้แก่การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองและเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม

ลัดดาวลย์ กัณหสุวรรณ (2527 : 1 - 2) ได้จำแนกประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่เล่นครั้งละ 1 - 2 คน

1.1 เกมที่เล่นครั้งละ 1 คน หรือเล่นเดี่ยว เกมประเภทนี้จะมีคำแนะนำการเล่นให้และผู้เล่นจะต้องอ่านคำแนะนำและปฏิบัติตาม ถ้าผู้เล่นสามารถปฏิบัติตามกติกาได้ถือว่าประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนั้น ๆ

1.2 เกมที่เล่นครั้งละ 2 คน เป็นเกมที่มีการแข่งขันกับเพื่อน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นในการเล่น

2. เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม เกมประเภทนี้ใช้ผู้เล่นครั้งละมากกว่า 2 คนขึ้นไป ซึ่งอาจมีการแพ้ชนะเป็นรายบุคคล หรือแพ้ชนะเป็นทีมก็ได้

2.1 กลุ่มที่ผู้เล่นเป็นอิสระ เป็นการเล่นที่มีผู้เล่นจำนวนไม่จำกัด แต่จะมีผู้ชนะเลิศเพียงคนเดียว หรือผู้แพ้เพียงคนเดียวเท่านั้น เช่น การเล่นเกมอึดทนตรี การวิ่งหาคู่ เป็นต้น

2.2 กลุ่มที่เล่นเป็นทีม เกมประเภทนี้จะแบ่งผู้เล่นออกเป็นทีม ผู้เล่นทุกคนในแต่ละทีม จะมีส่วนรับผิดชอบในการเล่นร่วมกัน ถ้าชนะก็ชนะด้วยกันทั้งทีม

วรสุตา บุญไวยโรจน์ (2530 : 80) ได้พิจารณาตามลักษณะของการนำเกมไปใช้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้พบเห็นได้ทุกแห่ง เช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โดมิโน

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Non-academic Games) ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษา (Academic Games) ได้โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้น ๆ เกมการศึกษา (Academic Games) ยังแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Game) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาท ลักษณะต่าง ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาค้นหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้า ร้าทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนดียิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ด้วยในฐานะผู้นำเกม และผู้ตัดสินการแข่งขัน

จากประเภทของเกมดังกล่าวมา เกมแต่ละอย่างอาจมีลักษณะปนกันอยู่ แต่จะมีลักษณะเด่นเพียงอย่างเดียว ดังนั้น การเล่นเกมที่ดี ควรเป็นการเล่นที่มีจุดหมาย (Goal Games) เพื่อเป็นการฝึกกระเบียบในการเล่น ฝึกความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับบทเรียน และการเล่นเกมที่มีการแข่งขันประเภทหมู่ (Mass Contests) เพื่อให้ผู้เล่นได้ร่วมป้องกันในการทำงาน ผู้เล่นได้มีโอกาสแสดงความสามารถของตนเอง ยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น ตลอดจนรู้จักแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนได้

3.5 หลักในการคัดเลือกเกม

หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี (2520 : 5 - 6) ได้เสนอแนะหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคัดเลือกเกมที่ครูจะนำไปใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. ครูจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของเด็กนักเรียน
2. ครูจะต้องคำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความต้องการและความสามารถของเด็กนักเรียนในชั้นเรียน
3. ครูจะต้องคำนึงถึงความยุติธรรมในการให้คะแนน

4. ครูจะต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด
5. ครูจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมสำหรับเล่น
6. ครูจะต้องรู้จักปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการ ตลอดจนสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เป็นอยู่

ทรบลิ๊ด (Trueblood. 1977 : 35 - 40) ได้เสนอหลักการคัดเลือกเกมมาใช้ในการสอนดังนี้

1. เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
2. เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจ และวุฒิภาวะของนักเรียน
3. นักเรียนส่วนมากหรือทั้งหมดมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น
4. เป็นเกมที่มีกฎ กติกาการเล่นง่าย ๆ แต่ท้าทายในตัวเอง
5. อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ทำง่าย หรือมีราคาไม่แพง
6. เป็นเกมที่มีลักษณะของการเสี่ยงโชคผสมอยู่บ้าง เพราะจะทำให้นักเรียนทุกระดับความสามารถมีโอกาสแพ้ชนะพอ ๆ กัน อันจะทำให้เกมสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

กรมพลศึกษา (2519 : 9) ได้เสนอหลักเกณฑ์ในการจัดเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่นำมาสอนนักเรียนควรมีลักษณะดังนี้
 - 1.1 ใช้อุปกรณ์การเล่นน้อย ไม่ต้องยุ่งยากในการเตรียม
 - 1.2 เป็นเกมที่เล่นง่าย ๆ แต่ต้องมีกติกา
 - 1.3 ควรเป็นเกมที่เหมาะสมกับจุดประสงค์การสอน
 - 1.4 นักเรียนทุกคนมีโอกาสเล่น
 - 1.5 เหมาะสมกับวัย และความสามารถของนักเรียน
2. ครูต้องสนุกสนานกับการเล่นเกมนั้นด้วย
3. การเล่นเกมแต่ละครั้งควรทบทวนเรื่องการปฏิบัติตามกฎ กติกา ความมีน้ำใจ เป็นนักกีฬา ความมีมารยาท และความยุติธรรม
4. ใช้เวลาในการอธิบายกติกา และวิธีเล่นน้อยที่สุด เข้าใจง่ายที่สุด
5. ควรเลือกนักเรียนคนใดคนหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งออกมาสาธิต

การเล่นก่อน

6. ใช้เวลาในการเล่น 15 - 20 นาที

7. ครูต้องพยายามควบคุมการเล่นให้อยู่ในกฎระเบียบให้ได้ อย่าให้นักเรียน

ส่งเสียงรบกวนห้องข้างเคียง

มนตรี แยมกลีกร (2526 : 154) กล่าวถึงขั้นตอนการใช้เกมดังนี้

1. บอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบ
 2. จัดนักเรียนให้อยู่ในจำนวนและลักษณะที่ต้องการ
 3. อธิบายวิธีการเล่นเกม รวมทั้งกฎ กติกา การตัดสิน
 4. สาธิตให้ดูเพื่อความเข้าใจยิ่งขึ้น
 5. ตอบคำถามเพิ่มเติมในกรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจ
 6. เริ่มเล่นเกม
 7. มีความยุติธรรมถ้าเกิดปัญหาขึ้น
 8. พยายามเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม
 9. นักเรียนทุกคนควรจะร่วมเล่นจนจบเกม
 10. เมื่อเล่นจบเกมแล้ว ต้องมีการสรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ได้จากเกมทันที
- จากเอกสารที่เสนอแนะหลักในการคัดเลือกเกมไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นสรุปได้ว่าการคัดเลือกเกมไปใช้ในการเรียนการสอน ควรมีหลักพิจารณาดังนี้

1. ครูจะต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด โดยให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้มากที่สุด
2. นักเรียนส่วนมากหรือทั้งหมดมีโอกาสได้ร่วมเล่นเกม
3. เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน
4. เป็นเกมที่เล่นโดยมีกฎ กติกา
5. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นควรหาง่าย ทำง่าย หรือมีราคาไม่แพง
6. ได้แง่คิดจากเกมที่นำมาใช้สอน

3.6 กิจกรรมเกมที่จะนำมาศึกษาในครั้งนี้

กิจกรรมมีความสำคัญต่อวงการศึกษามาก เพราะกิจกรรมจะให้ชีวิตชีวาแก่กระบวนการที่ดำเนินอยู่ ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการฝึกอบรมหรือกระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมทำให้ผู้ปฏิบัติได้แสดงความรู้ความสามารถตามศักยภาพของตนที่มีอยู่ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ ในด้านการเรียนรู้กิจกรรมทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและถาวร เพราะได้จากประสบการณ์ตรง เปิดโอกาสให้สมาชิกได้แสดงบทบาท ความคิดสร้างสรรค์ รู้จักใช้ความคิดเห็นตัดสินด้วยตนเองมากขึ้น ซึ่งจะเป็นการสนับสนุนให้เป็นผู้รู้จักคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2529 : 17)

กิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติได้นำมาจัดเป็นกิจกรรมเสริมคุณธรรมของครูประถมศึกษา ซึ่งกิจกรรมที่จัดขึ้น มีการดำเนินกิจกรรมที่ประกอบด้วยขั้นตอนใหญ่ ๆ 3 ขั้นตอนต่อไปนี้

ก. ขั้นกิจกรรม ในขั้นนี้เป็นการให้รายละเอียดในการนำเสนอเข้าสู่วิจัยกิจกรรม รวมทั้งการดำเนินกิจกรรมเป็นขั้นตอนเรียงตามลำดับความเหมาะสม ในขั้นกิจกรรมนี้ผู้จัดกิจกรรมควรจะศึกษารายละเอียดให้เข้าใจอย่างดี และควรจะได้คำนึงถึงการจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ให้อยู่ในสถานที่ที่จะใช้ง่ายและสะดวก ทั้งนี้เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความขลุกขลักและความสับสนในการดำเนินกิจกรรม สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ขณะที่สมาชิกกำลังปฏิบัติกิจกรรมอยู่นั้น ผู้จัดกิจกรรมควรจะต้องใส่ใจสังเกตปฏิกิริยา พฤติกรรม และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับสมาชิกเพราะสิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องนำมาใช้ในการดำเนินกิจกรรมขั้นตอนต่อไป

ข. ขั้นวิเคราะห์ หลังจากที่ได้สมาชิกได้ร่วมในกิจกรรมที่จัดให้แล้ว ผู้จัดกิจกรรมจะต้องนำให้สมาชิกได้วิเคราะห์ และอภิปรายสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่ร่วมกิจกรรมอยู่ ผู้จัดกิจกรรมควรช่วยกระตุ้นให้สมาชิกได้ใช้ความคิดและแสดงความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง ในขั้นนี้ผู้จัดกิจกรรมจะให้แนวทางและคำถาม ซึ่งผู้จัดกิจกรรมสามารถนำไปใช้ในการช่วยให้สมาชิกได้คิดวิเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ

ค. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป สมาชิกจะได้รับประโยชน์จากการปฏิบัติกิจกรรมหากสามารถนำความรู้ที่ได้นั้นไปใช้ในชีวิตจริง ดังนั้นหลังจากที่สมาชิกได้อภิปรายกันจนได้ข้อยุติหรือข้อคิดเห็น

จนเป็นที่พอใจแล้ว ผู้จัดกิจกรรมควรกระตุ้นให้สมาชิกได้ช่วยกันคิดและอภิปรายว่าจะสามารถนำความรู้ ความเข้าใจ ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันของตนได้อย่างไร (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2529 : 15)

เมื่อผู้วิจัยศึกษาแนวคิดในการจัดกิจกรรมเกม ซึ่งแต่ละกิจกรรมเป็นกิจกรรมที่ละเอียดอ่อนซึ่งกิจกรรมนี้ได้ใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมคุณธรรมของครูประถมศึกษา และจากการอบรมครูประถมศึกษา จำนวน 547 คน ใน 6 จังหวัด ซึ่งเป็นตัวแทนของ 6 ภาควิชาการ เมื่อปี พ.ศ. 2529 พบว่าผู้เข้าร่วมในกิจกรรมระบุว่ากิจกรรมทุกกิจกรรมล้วนสร้างเสริมคุณธรรม ซึ่งกิจกรรมเกมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทั้งหมด เช่น กิจกรรมเกมเรื่องกระต่ายสอนใจ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม ความขยันหมั่นเพียร ความไม่เห็นแก่ตัว และทำงานทุกอย่างด้วยความตั้งใจ อันแน่น เป็นต้น กิจกรรมเกมเรื่องจรรยาบรรณประยุกต์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรมความมีระเบียบวินัย และกิจกรรมเกมเรื่องเส้นเลื้อย-เพลอสติ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรมการรู้จักยับยั้งชั่งใจ และการควบคุมตนเองได้ เป็นต้น

ผู้วิจัยจึงใช้ 3 ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมเป็นแนวในการดำเนินกิจกรรม โดยปรับให้เหมาะสมกับกิจกรรมเกม ดังนั้นการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมจึงมีแนวการสอนดังนี้

1. ขั้นกิจกรรม

- 1.1 แบ่งกลุ่มผู้เล่นเกม
- 1.2 ผู้สอนชี้แจงกติกา
- 1.3 ผู้เล่นเกมวางแผนในการแข่งขัน
- 1.4 แข่งขันการเล่นเกม
- 1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

2. ขั้นวิเคราะห์

- 2.1 นักเรียนแต่ละคนตอบคำถามในใบสั่งงาน
- 2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม
- 2.3 สรุปความคิดเห็นเป็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงาน

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ผู้สอนสรุปเชื่อมโยงความคิดของนักเรียน เพิ่มเติมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนแต่ละเกมที่ต้องการเน้น

ซึ่งเกมที่จะนำมาทดลองสอนในครั้งนี้เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายแน่นอนโดยสร้างให้สนองต่อความคิดรวบยอด จุดประสงค์ และเนื้อหา ในวิชาจริยศึกษา ซึ่งในกระบวนการของการเรียนการสอนผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงบทบาทได้ฝึกการเล่นเป็นกลุ่มเป็นการได้เรียนรู้การปรับความรู้ให้สูงขึ้น ผู้เรียนได้มีโอกาสอภิปราย ได้แสดงความคิดเห็น ซึ่งการอภิปรายนี้เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาจริยธรรมของบุคคล นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้เห็นแบบอย่างของผู้ที่ชนะการแข่งขันเกมตลอดจนเห็นพฤติกรรมของเพื่อนในชั้นเรียนทั้งทางบวก เช่น ขยันขันแข็ง ให้ความร่วมมือในกลุ่ม และเห็นพฤติกรรมทั้งทางลบ เช่น ไม่ซื่อสัตย์ ไม่ให้ความร่วมมือในกลุ่ม เป็นต้น

3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนทั่วไป

งานวิจัยในต่างประเทศ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456 - A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจัดคำศัพท์ใหม่ of นักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) ในการสอน โดยให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้น จนครบ 40 คำ สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เรียนจะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานคำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนจากการใช้เกมเฉื่อย ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุด ไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชาย

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตำรากระทำกับนักเรียนระดับสามในเพนซิลวาเนียจำนวน 94 คน สี่ชั้นเรียน ศึกษาความรู้สึกเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการสะกดคำ โดย

ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลองสามสัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่สามเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ผลการทดลองพบว่า

1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบการสะกดคำ กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราทั้งเพศหญิงและเพศชาย
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้เกมการศึกษาของเด็กที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
5. เด็กผู้หญิงมีมีโนภาพแห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

ในปีเดียวกัน เอ็ดกมอน (Edgmon. 1977 : 623 - 624 - A) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของเด็กที่เรียนซ้ำที่ได้รับการฝึก โดยเรียนรู้ทักษะจากเกมและไม่ได้เรียนรู้ทักษะจากเกมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือเด็กที่เรียนซ้ำวัย 6 - 15 ปี จำนวน 45 คน เป็นกลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 24 คน กลุ่มทดลองเรียนรู้ทักษะจากเกมกลุ่มควบคุมเรียนตามโครงการเครื่องมือที่ใช้วัดความพร้อมคือ Metropolitan Readiness Test ผลปรากฏว่ามีเด็กส่วนน้อยของทั้งสองกลุ่มที่ไม่มีความแตกต่างกันในความพร้อม อาจจะเป็นพวกที่มีสติปัญญาต่ำมากกว่าคนอื่น ๆ เพราะเด็กส่วนใหญ่จะมีความพร้อมแตกต่างกัน จากการได้รับการฝึกสองแบบ

เจนเนอร์เรส (Generes. 1978 : 87 - A) ได้ศึกษาผลของการสอนข้อเท็จจริงพื้นฐานการคูณและลำดับขั้นการคูณ ของนักเรียนระดับมัธยมต้นที่สอบได้ตั้งแต่ร้อยละ 70 ลงมา จำนวน 80 คน โดยให้เรียนจากเกมการแข่งขันแบบเสริมแรงเพิ่มเติมจากการเรียนคณิตศาสตร์ตามปกติอีก วันละ 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 10 วัน ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์จากเกมการแข่งขันเป็นทีม และที่เรียนจากเกมการแข่งขันเป็นรายบุคคล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคูณและลำดับขั้นการคูณสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมการแข่งขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอนทั่ว ๆ ไป ปรากฏว่ามีการใช้เกมมาสอนในทุกระดับชั้น ซึ่งเกมส่วนมากส่งผลในทางที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอนระดับประถมศึกษา

งานวิจัยในประเทศ

ปราโมทย์ จันทรเรือง (2526 : 72 - 75) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องการชั่ง ตวง และวัด โดยใช้เกมประกอบการสอน บทบาทสมมุติประกอบการสอน และการสอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ของ สสวท. กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนวัดศรีโลหะราษฎร์บำรุง จังหวัดกาญจนบุรี ปีการศึกษา 2526 จำนวน 90 คน กลุ่มทดลองที่ 1 สอนโดยใช้เกมประกอบ กลุ่มทดลองที่ 2 สอนโดยใช้ บทบาทสมมุติประกอบ และกลุ่มควบคุมสอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ของ สสวท. พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาคณิตศาสตร์และทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่า การสอนตามคู่มือคณิตศาสตร์ของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่ใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกนั้นมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ผจญ สุวรรณวงษ์ (2528 : 90 - 94) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาไทย และความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนบ้านท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี ปีการศึกษา 2526 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองได้รับการสอนโดยใช้เกม ประกอบการสอน กลุ่มควบคุมได้รับการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของทั้งสองกลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความคิด สร้างสรรค์ทางภาษาของกลุ่มทดลองหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สรรัชย์ ศรีสุข (2530 : 68 - 71) ได้ศึกษาองค์ประกอบของความคิด สร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละอ

ของนักเรียนที่เรียนจากกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2528 จำนวน 60 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม กลุ่มที่ 2 ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน กลุ่มที่ 3 ได้รับการสอนโดยใช้ปริศนาคำทายเครื่องมือที่ใช้ได้แก่แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ ก. ของมอแรน ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย หลังการสอนมีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออ สูงกว่าก่อนทำการสอน

ลดา ดอนหงษา (2531 : 60 - 63) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติต่อการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมฝึกทักษะและโดยแบบฝึกทักษะกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนหนองบัววิทยายน จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2531 จำนวน 60 คน กลุ่มทดลองที่ 1 สอนโดยเกมฝึกทักษะ กลุ่มทดลองที่ 2 สอนโดยฝึกทักษะ ผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองด้วยความเชื่อมั่น 99 เปอร์เซนต์ เจตคติต่อการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ของกลุ่มทดลองที่ 1 ดีกว่ากลุ่มที่ 2 ด้วยความเชื่อ 99 เปอร์เซนต์

จากผลการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมก่อให้เกิดผลดีทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะคิด ความคิดสร้างสรรค์ และการฝึกทักษะต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทดลองนำเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายแน่นอนมาใช้ในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมดูบ้างว่าจะทำให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้นหรือไม่ อย่างไร ซึ่งในกระบวนการการเล่นเกมอาจมีบางส่วนที่สามารถพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนได้ถ้าเป็นผลดีต่อนักเรียนจะได้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชาจริยศึกษา เพื่อพัฒนานักเรียนที่เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีค่าสูงสุดให้มีจริยธรรมที่ดำรงสืบต่อไป

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมแตกต่างกัน
2. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกัน
3. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเป็นลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าและการหาคุณภาพเครื่องมือ
3. การดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มโรงเรียนหนองจอก 1 เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2536
จำนวน 8 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 402 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2536 ซึ่งมีจำนวน 3 ห้องเรียน จำนวน 79 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม จำนวน 8 โรงเรียน จากนั้นจึงจับสลากเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน ได้จำนวนนักเรียน 25 คน และจับสลากเป็นกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน ได้จำนวนนักเรียน 25 คน โดยกลุ่มทดลองดำเนินการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม ส่วนกลุ่มควบคุมดำเนินการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

ลักษณะของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

1. นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เป็นนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งโรงเรียนนี้ได้จัดห้องเรียนแบบคละเล็ก
2. มีนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงจำนวนใกล้เคียงกันทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดังนี้

เพศ กลุ่ม	ชาย	หญิง	รวม
กลุ่มทดลอง	13	12	25
กลุ่มควบคุม	14	11	25

3. นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมที่ใกล้เคียงกัน

2. การสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
2. แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ
3. แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

1 แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

ได้ดำเนินการสร้างแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม ตามลำดับดังนี้

- 1.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับจริยธรรม ลักษณะทางจริยธรรม ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม วิธีส่งเสริมการพัฒนาจริยธรรม และสิ่งต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาจริยธรรม

- 1.2 ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย
- 1.3 ศึกษาคู่มือหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยโดยเฉพาะเรื่องจริยศึกษา
- 1.4 ศึกษาแผนการสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
- 1.5 ศึกษาคู่มือการจัดกิจกรรมสร้างเสริมคุณธรรมของครูประถมศึกษา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเล่นเกม
- 1.6 พิจารณาความคิดรวบยอดของเนื้อหาเรื่องความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา เราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้ ทางแห่งความสำเร็จ ความอดทนอดกลั้น และความซื่อสัตย์สุจริต
- 1.7 เขียนแผนการสอนให้ครอบคลุมความคิดรวบยอด จุดประสงค์ เนื้อหาให้ตรงกับแผนการสอนในวิชาจริยศึกษาของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ในแผนการสอนประกอบด้วย
 - ความคิดรวบยอด - จุดประสงค์ - เนื้อหา
 - กิจกรรมการเรียนการสอน สอนโดยใช้กิจกรรมเกม - สื่อการเรียน
 - ประเมินผล
- 1.8 นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข ได้แก่
 1. ผศ.วดี ชาทิอุทิศ อาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 2. ผศ.รังสี เกษมสุข อาจารย์ภาคหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 3. อาจารย์สุภาวัฒน์ อุนารัตน์ นักวิชาการ 5 กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

1.9 นำแผนการสอนที่ปรับปรุงตามข้อบกพร่องแล้วไปทดลองครั้งที่ 1 กับนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนักเดินเรือ เศรษฐกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 คน เพื่อตรวจสอบภาษาที่ใช้และปัญหาที่พบจากการเล่นเกม

1.10 นำแผนการสอนที่ปรับปรุงตามข้อบกพร่องที่พบแล้วไปปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

1.11 นำแผนการสอนที่ปรับปรุงตามข้อบกพร่องที่พบแล้วนำไปทดลองครั้งที่ 2 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนักเดินเรือ เศรษฐกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 5 คน เพื่อความมีปัญหในการสอนอย่างไ้บ้าง ซึ่งเป็นนักเรียนที่ยังไม่เคยทดลองการสอนโดยใช้เกมในครั้งนี้ 1

1.12 นำแผนการสอนที่แก้ไขข้อบกพร่องแล้ว ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

1.13 นำแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม ที่ปรับปรุงตามข้อบกพร่องที่พบแล้วนำไปทดลองครั้งที่ 3 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนักเดินเรือ เศรษฐกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน เพื่อตรวจสอบการฟังคำสั่ง บรรยายภาคในการเล่นเกิ่ เวลาที่เหมาะสมในการสอนโดยใช้เกม ตลอดจนซักถามความเข้าใจ และจุดบกพร่องของเกม

1.14 ปรับปรุงจุดบกพร่อง แก้ไขให้สมบูรณ์ ให้เหมาะสมกับการศึกษาค้นคว้ามากที่สุด แล้วนำแผนการสอนไปปรึกษาคณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์เพื่อนำไปทดลองภาคสนาม

2. แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

ได้ดำเนินการสร้างแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการตามลำดับดังนี้

2.1 ศึกษาแผนการสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

2.2 แผนการสอนในวิชาจริยศึกษานำมาใช้ครั้งนี้ มี 6 เนื้อหา คือ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา เราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้

3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

3.3 ให้ความหมายและนิยามศัพท์เฉพาะของการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

3.4 นำสถานการณ์ที่นักเรียนสามารถพบได้ในชีวิตประจำวันมาสร้างเป็น

เรื่องราวที่เป็นปัญหาขัดแย้งทางจริยธรรมให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะที่จะศึกษา ตามขั้นพัฒนาการทางจริยธรรมจากขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 6 ตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg) โดยปรับปรุงมาจากแบบวัด การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของ ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทน์ (2520) โกศล มีคุณ (2524) อารงค์ น่วมศิริ (2527) และดวงจันทร์ หนูทอง (2533) โดยใช้สถานการณ์ ภาษา ให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

3.5 สร้างแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม เนื้อหาละ 5 ข้อ ซึ่งมีเนื้อหา 6 เนื้อหา รวมทั้งสิ้น 30 ข้อ ตามขั้นพัฒนาการทางจริยธรรมจากขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 6 ตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg)

3.6 นำแบบการวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) เพื่อปรับปรุงแก้ไขได้แก่

1. ศ.ดร.ผ่องพรรณ เกิดนิทกซ์ อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2. รศ.ดร.ส.วาสนา ประวาลพฤกษ์ อาจารย์ภาควิชาวัดผลประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

3. รศ.นิภา ศรีไพโรจน์ อาจารย์ภาควิชาวัดผลและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

3.7 นำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ที่ปรับปรุงตามข้อบกพร่องที่พบแล้วนำไปทดลองครั้งที่ 1 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนักกิตินรเศรษฐ์ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 คน เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา เหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง และความเข้าใจในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมทั้ง 6 ขั้น

3.8 นำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่แก้ไขข้อบกพร่องแล้ว ไปปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

3.9 นำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่ปรับปรุงตามข้อบกพร่องที่พบแล้วนำไปทดลองครั้งที่ 2 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภักดินรเศรษฐ์ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา เหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง ความเข้าใจในการใช้เหตุผล เชิงจริยธรรมทั้ง 6 ชั้น และความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการทำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมซึ่งนักเรียน 5 คนนี้ เป็นนักเรียนที่ยังไม่เคยทำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในการทดลองครั้งที่ 1

3.10 นำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่แก้ไขข้อบกพร่องแล้ว ไปปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญและคณะกรรมการควบคุมปริญญาบัตรเพื่อปรับปรุงแก้ไข

3.11 นำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่ปรับปรุงตามข้อบกพร่องที่พบแล้วนำไปทดลองครั้งที่ 3 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภักดินรเศรษฐ์ และโรงเรียนหลวงแพ่ง (บำรุงรัฐกิจ) เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จัดเรียงคะแนนตามลำดับจากคะแนนสูงที่สุดมายังคะแนนต่ำสุด แยกนักเรียนที่ได้คะแนนสูงกว่า 25 % เป็นกลุ่มสูง และนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำกว่า 25 % เป็นกลุ่มต่ำ จากนั้นนำค่าเฉลี่ยรายข้อทั้งสองกลุ่มมาทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ โดยใช้ t -test และพิจารณาค่า t ตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไปได้แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมทั้งสิ้น 27 ข้อ

3.12 ได้สร้างแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอีกครั้ง ซึ่งยังได้แบบวัดไม่ครบอีก 3 ข้อ จึงได้สร้างแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอีกข้อละ 2 ข้อ รวมทั้งสิ้น 6 ข้อ แล้วนำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมไปทดลองครั้งที่ 4 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภักดินรเศรษฐ์และโรงเรียนหลวงแพ่ง (บำรุงรัฐกิจ) เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จัดเรียงคะแนนตามลำดับจากคะแนนสูงที่สุดมายังคะแนนต่ำสุดแล้วแยกนักเรียนที่ได้คะแนนสูงกว่า 25% เป็นกลุ่มสูงและนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำกว่า 25% เป็นกลุ่มต่ำ จากนั้นนำค่าเฉลี่ยรายข้อทั้งสองกลุ่มมาทดสอบนัยสำคัญทางสถิติโดยใช้ t -test และพิจารณาค่า t ตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไปได้ครบจำนวน 3 ข้อ

3.13 นำแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่มีค่า t ตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไปจำนวน 30 ข้อ นำไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .92

ตัวอย่างแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

คำชี้แจง

เรื่องที่นักเรียนอ่านต่อไปนี้ เป็นเรื่องราวของบุคคลต่าง ๆ ที่พบปัญหาและต้องใช้เหตุผลในการตัดสินใจ ให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติดังนี้

1. ให้นักเรียนให้เหตุผลในการตัดสินใจว่า ถ้านักเรียนเป็นคน ๆ นั้น นักเรียนจะทำเช่นนั้นเพราะเหตุใดโดยเลือกเหตุผลตามคำตอบที่ให้ไว้ 6 คำตอบ ให้ตรงกับเหตุผลของนักเรียนมากที่สุด แล้วขีดเครื่องหมายกากบาท (X) เพียงข้อละ 1 คำตอบเท่านั้น

2. แบบสอบถามนี้ต้องการทราบเพียงว่า หากนักเรียนพบเหตุการณ์ตามเรื่องราวเหล่านี้แล้ว นักเรียนจะให้เหตุผลอะไร ดังนั้นเหตุผลของนักเรียนจึงไม่มีโอกาสผิด และไม่มีการนำคำตอบของนักเรียนไปคิดคะแนนเป็นได้ หรือตก จึงขอให้นักเรียนตอบด้วยความจริงใจ

(0) แดงชวนโต้งไปชมภาพยนตร์กลางแปลง ซึ่งมาฉายที่สนามโรงเรียน โต้งอยากไปชมมากเพราะนาน ๆ ภาพยนตร์จึงจะมาฉาย แต่โต้งซึ่งเรียนคนละห้องกับแดงมีการบ้านเยอะ ตอนนั้นเป็นเวลา 1 หุ้มนแล้วถ้าโต้งไปชมภาพยนตร์เรื่องนี้ก็จะไม่มีกรบ้านส่งครู ถ้าข้าพเจ้าเป็นโต้งก็จะไม่ไปชมภาพยนตร์เพราะ

- ...ก... กลัวครูทำโทษถ้าทำการบ้านไม่เสร็จ
- ...ข... นักเรียนต้องรับผิดชอบการเรียนก่อนเรื่องอื่น
- ...ค... ครูต้องชมเชยหากทำการบ้านเสร็จเรียบร้อย
- ...ง... น่าจะอายุมากถ้าไปชมภาพยนตร์โดยไม่ทำการบ้านให้เสร็จ
- ...จ... เพื่อน ๆ ที่ห้องทำการบ้านเสร็จ เราก็ต้องทำให้เสร็จเหมือนกัน
- ...ฉ... ในฐานะที่เป็นนักเรียนที่ดีต้องตั้งใจทำการบ้าน แม้ครูจะบังคับหรือไม่บังคับให้ทำการบ้านก็ตาม

เกณฑ์ในการให้คะแนน

คำตอบทั้ง 6 ตัวเลือกนี้ แสดงถึงจริยธรรมขั้นที่ 1 ถึง 6 ตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์กถ้าเลือกคำตอบตรงกับจริยธรรมขั้นที่ 1 ได้ 1 คะแนน เลือกคำตอบตรงกับจริยธรรมขั้นที่ 2 ได้ 2 คะแนน เลือกคำตอบตรงกับจริยธรรมขั้นที่ 3 ได้ 3 คะแนน ตามลำดับจนถึงคำตอบตรงกับจริยธรรมขั้นที่ 6 ได้ 6 คะแนน

3. การดำเนินการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Randomized Control - Group Pretest - Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 216) มีลักษณะดังนี้

ตาราง 1 แบบแผนการวิจัย

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
ER	T_1	X	T_2
CR	T_1	$\sim X$	T_2

ความหมายของสัญลักษณ์

- R แทน กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับจากการสุ่ม (Random Assignment)
 E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental Group) ที่สอนโดยใช้กิจกรรมเกม
 C แทน กลุ่มควบคุม (Control Group) ที่สอนโดยใช้กิจกรรมตาม
 แผนการสอนของกรมวิชาการ

X แทน การจัดทำ (Treatment) การสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

$\sim X$ แทน การสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

T_1 แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)

T_2 แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

วิธีดำเนินการทดลอง

วิธีดำเนินการทดลองมีลำดับขั้นดังนี้

1. ให้นักเรียนในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมทำแบบสอบถามการใช้เหตุผล (Pretest)
2. ดำเนินการสอน โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งสองกลุ่ม
 - 2.1 กลุ่มทดลอง สอนโดยแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน โดยสอนวันจันทร์และวันพุธ รวม 12 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 3 คาบ คาบละ 20 นาที เป็นเวลา 60 นาที
 - 2.2 กลุ่มควบคุม สอนโดยแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน โดยสอนวันจันทร์และวันพุธ รวม 12 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 3 คาบ คาบละ 20 นาที เป็นเวลา 60 นาที ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 กำหนดตารางทดลองสอน

เวลา วัน	13.30 - 14.30	14.30 - 15.30
	จันทร์	กลุ่มทดลอง
จันทร์ พุธ	กลุ่มควบคุม	กลุ่มควบคุม
	กลุ่มทดลอง	กลุ่มทดลอง

3. หลังการทดลองสิ้นสุดลง ทำการทดสอบครั้งหลัง (posttest)

กับนักเรียนในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบสอบถามการใช้เหตุผล ซึ่งเป็นแบบสอบถามชุดเดียวกับที่ใช้ทำการทดสอบครั้งแรก (Pretest)

4. นำคะแนนที่ได้ในการทำการทดสอบครั้งแรก (Pretest) และคะแนนการทดสอบครั้งหลัง (Posttest) ของทั้งสองกลุ่มมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

4.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

4.3 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนทำการทดลอง และทดสอบความแตกต่างของคะแนนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1. สถิติพื้นฐาน

5.1.1 หาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 59) ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

5.1.2 หาค่าความแปรปรวน (Variance) โดยคำนวณจากสูตร
(ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 62 - 63) ดังนี้

$$S^2 = \frac{N \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน
	Σx	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	Σx^2	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

5.2 สถิติสำหรับการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ

5.2.1 หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายชื่อของแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม โดยคำนวณจากสูตร t-test แบบเทคนิค 25 % ของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ ดังนี้ (ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 185)

$$t = \frac{\bar{X}_H - \bar{X}_L}{\sqrt{\frac{S_H^2}{n_H} + \frac{S_L^2}{n_L}}}$$

$$df = n_H + n_L - 2$$

เมื่อ	t	แทน ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ
	$\bar{X}_H$	แทน คะแนนเฉลี่ยของคะแนนคำตอบเป็นรายข้อในกลุ่มสูง
	$\bar{X}_L$	แทน คะแนนเฉลี่ยของคะแนนคำตอบเป็นรายข้อในกลุ่มต่ำ
	S_H^2	แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนคำตอบเป็นรายข้อในกลุ่มสูง
	S_L^2	แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนคำตอบเป็นรายข้อในกลุ่มต่ำ
	n_H	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูง
	n_L	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มต่ำ

5.2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม โดยวิธีหาสัมประสิทธิ์อัลฟา (α -Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 170 - 172)

$$\alpha = \frac{n}{n - 1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

เมื่อ	α	แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ
	n	แทน จำนวนข้อของแบบวัดทั้งฉบับ
	s_i^2	แทน คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
	s_t^2	แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบวัดทั้งฉบับ

5.3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

5.3.1 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยคำนวณจากสูตร t-test แบบ Independent Samples (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 84) ดังนี้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ t แทน ค่าความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

$\bar{X}_1$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง

$\bar{X}_2$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม

n_1 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

n_2 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม

S_1^2 แทน ความแปรปรวนของกลุ่มทดลอง

S_2^2 แทน ความแปรปรวนของกลุ่มควบคุม

5.3.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองโดยคำนวณจากสูตร t-test แบบ Dependent Samples (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 87) ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

$$df = n - 1$$

เมื่อ t แทน ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนจากแบบวัดครั้งแรกและ
ครั้งที่

ΣD แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนในแต่ละคู่

ΣD^2 แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนในแต่ละคู่ยกกำลังสอง

$(\Sigma D)^2$ แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนในแต่ละคู่ทั้งหมด
กำลังสอง

N แทน จำนวนคู่ของคะแนนจากการสอบครั้งแรกและครั้งที่

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาค้นคว้า

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
- N_1 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง
- N_2 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม
- $\bar{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย
- $\bar{X}_1$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง
- $\bar{X}_2$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม
- S^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนน
- S_1^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนของกลุ่มทดลอง
- S_2^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนของกลุ่มควบคุม
- ΣD แทน ผลรวมของคะแนนความแตกต่างจากการทดสอบก่อนการทดลอง และการทดสอบหลังการทดลอง
- ΣD^2 แทน ผลรวมของคะแนนความแตกต่างจากการทดสอบก่อนการทดลองและการทดสอบหลังการทดลองแต่ละตัวยกกำลังสอง
- t แทน ค่าวิกฤติที่ใช้ในการพิจารณาของการแจกแจงแบบที

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การตรวจสอบพื้นฐาน

เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

2.1 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

2.2 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

2.3 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 3

✓ ตาราง 3 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	25	118.28	20.63	0.94
กลุ่มควบคุม	25	117.08	20.58	

จากตาราง 3 แสดงว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน

2. เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

กลุ่มทดลอง	N	$\bar{X}$	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทดลอง	25	118.28	503	10335	33.64**
หลังทดลอง	25	138.40			

$$t_{.01, 24} = 2.797$$

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 แสดงว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

กลุ่มควบคุม	N	$\bar{X}$	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทดลอง	25	117.08	307	3879	28.80**
หลังทดลอง	25	129.36			

$$t_{.01, 24} = 2.797$$

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 5 แสดงว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 6

ตาราง 6 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	25	138.40	28.33	5.42**
กลุ่มควบคุม	25	129.36	41.16	

$$t_{.01, 24} = 2.797$$

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 6 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ
3. เพื่อเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมแตกต่างกัน
2. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกัน
3. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2536 ซึ่งมีจำนวน 3 ห้องเรียน จำนวน 79 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มจำนวน 8 โรงเรียน จากนั้นจึงจับฉลากเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียนได้จำนวนนักเรียน 25 คน และจับฉลากเป็นกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียนได้จำนวน

นักเรียน 25 คน โดยกลุ่มทดลองดำเนินการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม ส่วนกลุ่มควบคุมดำเนินการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

ลักษณะของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

1. นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เป็นนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งโรงเรียนนี้ได้จัดห้องเรียนแบบคละเด็ก
2. มีนักเรียนชายและนักเรียนหญิงจำนวนใกล้เคียงกันทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมดังนี้

เพศ \ กลุ่ม	ชาย	หญิง	รวม
กลุ่มทดลอง	13	12	25
กลุ่มควบคุม	14	11	25

3. นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมที่ใกล้เคียงกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
2. แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ
3. แบบวัดการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ให้นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบสอบถามการใช้เหตุผล (pretest)
2. ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มคือ

2.1 กลุ่มทดลอง สอนโดยแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม สอนวันจันทร์และวันพุธ จำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 19 กรกฎาคม 2536 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม 2536

2.2 กลุ่มควบคุมสอนโดยแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ สอนวันจันทร์และวันพุธ จำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 19 กรกฎาคม 2536 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม 2536

3. หลังการทดลองสิ้นสุดลงทำการทดสอบครั้งหลัง (posttest) กับนักเรียนในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบสอบถามการใช้เหตุผล ซึ่งเป็นแบบสอบถามชุดเดียวกับที่ใช้ทำการทดสอบ ครั้งแรก (pretest)

4. นำคะแนนที่ได้ในการทำการทดสอบครั้งแรก (pretest) และคะแนนการทดสอบครั้ง หลัง (posttest) ของทั้งสองกลุ่มมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การตรวจสอบพื้นฐาน

เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของ กรมวิชาการ โดยใช้ t-test แบบ Independent

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

2.1 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อน และหลัง ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม โดยใช้ t-test แบบ dependent

2.2 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อน และหลัง ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ โดยใช้ t-test แบบ dependent

2.3 เปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังได้รับการ สอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการ สอนของกรมวิชาการ โดยใช้ t-test แบบ Independent

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลได้ดังนี้

1. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมแตกต่างกัน
2. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกัน
3. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกัน

อภิปรายผล

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในวิชาจริยศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ผลการศึกษาค้นคว้าอภิปรายได้ดังนี้

1. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมในวิชาจริยศึกษาทำให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมมาสอนจริยศึกษาส่งผลให้นักเรียนมีเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น โดยมีเหตุผลสนับสนุนดังนี้

ทิสนา แคมมณี และคนอื่น ๆ (2522 : 20) ได้อธิบายว่าเกมเป็นวิธีการที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้น โดยให้ผู้เรียนได้เล่นด้วยตนเองภายใต้กติกาที่กำหนดไว้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียนซึ่งสอดคล้องกับ รีส (Reese, 1977 : 3) ที่กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีจุดหมายที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติตามที่ต้องการนอกเหนือจากความสนุกสนาน ซึ่งเกมที่น่าสนใจสอนนี้เป็นการเล่นเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่ได้กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการการเล่นเพื่อนำแนวคิดหรือความคิดเห็นจากการ

เล่นเกมไปอภิปรายกันต่อไป ซึ่งเกมที่น่ามาเล่นนี้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของ เบญจา แสงมะลิ (2522 : 14) ที่กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้เกมว่า เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ เพื่อรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ เพื่อให้รู้ความยุติธรรมและความถูกต้อง และสอดคล้องกับ เทพวณี หอมสนิท และคนอื่น ๆ (2522 : 1) ที่กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้เกมว่า เพื่อสอนให้มีการตอบสนองสังคม โดยให้ความร่วมมือ เพื่อสอนให้รู้จักทำงานดีที่สุดในประโยชน์ของกลุ่ม เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจและให้เห็นความสำคัญของการมีกฎกติกาตลอดจนมีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เมื่อการเล่นเกมส์สิ้นสุดลงแล้ว ได้ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเกี่ยวกับความรู้สึกต่อการเล่นเกม ซึ่งนักเรียนเป็นผู้ได้เล่นเกมเอง ได้เห็นบทบาททั้งของตนเองและของผู้อื่น การสอนครั้งนี้ผู้วิจัยได้เสริมแรงโดยให้คำชมเชยกับกลุ่มที่ชนะการเล่นเกมส์ทุก ๆ ครั้ง และให้กำลังใจกับกลุ่มที่พยายามกระทำดีและสนใจในการเรียน สำหรับการอภิปรายได้จัดให้มีการอภิปรายโดยเน้นให้ผู้เรียนตัดสินใจกระทำด้วยตนเองด้วยเหตุผลที่ถูกต้อง โดยลดบทบาทของครู ซึ่งการอภิปรายนี้จัดเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยอภิปรายภายในกลุ่มของตนเองเพื่อสรุปเป็นความคิดของกลุ่ม ซึ่งโคลเบอร์ก (Kohlberg. 1970 : 82) พบว่า การให้เพื่อนช่วยชักจูงด้วยการอภิปรายกลุ่มในหมู่เด็กด้วยกันภายใต้การแนะนำของครูส่งผลให้เกิดการพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม นอกจากนี้ในขั้นสรุปของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม ผู้วิจัยได้สอนให้นักเรียนได้รับความรู้ในขั้นที่สูงกว่าที่ตนมีอยู่ คือการที่นักเรียนได้รับเหตุผลใหม่นักเรียนจะนำมาคิดเปรียบเทียบกับเหตุผลเดิมของตน ซึ่งจากการเปรียบเทียบตั้งแต่เด็กนักเรียนได้เขียนใบสั่งงานเป็นความคิดเป็นของตนเองจนกระทั่งเปรียบเทียบเหตุผลเดิมกับเหตุผลใหม่ที่เป็นความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน ซึ่งจากการเปรียบเทียบนี้นักเรียนจะเกิดการรับรู้ที่ขัดแย้งกัน หรือเกิดความไม่สมดุลทางความคิดขึ้นและเมื่อได้ข้อสรุป ได้เหตุผลที่เป็นความคิดของกลุ่มแล้ว ผู้วิจัยได้ให้เหตุผลที่เหนือเหตุผลที่เด็กใช้ตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก ซึ่งถ้าเกิดความไม่สมดุลของความคิดขึ้นคือนักเรียนอาจมีความคิด มีเหตุผลที่เหมือนหรือแตกต่างจากเหตุผลเดิมของตน ความไม่สมดุลนี้จะเป็เครื่องกระตุ้นให้นักเรียนมีการปรับปรุงโครงสร้างทางความคิดของตนเพื่อให้เกิดความสมดุลขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กนักเรียนเข้าใจและยอมรับเหตุผลในขั้นที่สูงกว่าขั้นเดิมของตนได้

ก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมนักเรียนมีระดับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 3 คือการทำตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ เมื่อได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมนักเรียนมีระดับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 4 ซึ่งการพัฒนากการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมโดยใช้กิจกรรมเกมนักเรียนสามารถเข้าใจความเป็นเหตุผลได้เป็นอย่างดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ได้แสดงบทบาทในการเรียน ได้รับฟังเหตุผลในระดับที่สูงขึ้นกว่าเหตุผลเดิม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทูเรียล (TurieI. 1966) ได้วัดจริยธรรมของเด็กวัยรุ่นตอนต้นแล้วให้เด็กแสดงเป็นบุคคลที่มีปัญหาขัดแย้ง ไปขอคำแนะนำจากเพื่อนสองคน เพื่อนสองคนนี้จะแนะนำเด็กไปคนละทาง โดยใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นเดียวกัน เด็กบางคนจะได้รับคำแนะนำที่ใช้เหตุผลสูงกว่าระดับจริยธรรมของตนหนึ่งขั้น บางคนได้รับคำแนะนำที่สูงกว่าตนถึงสองขั้น บางคนได้ฟังคำแนะนำที่ต่ำกว่าจริยธรรมของตนหนึ่งขั้น เด็กบางคนไม่ได้รับประสบการณ์ดังกล่าวเลย หลังจากนั้น 1 สัปดาห์นำเด็กมาวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมอีกครั้ง ผลปรากฏว่าเด็กที่ได้รับคำแนะนำประเภทที่ใช้เหตุผลสูงกว่าระดับจริยธรรมของตนหนึ่งขั้นนั้น มีพัฒนาการทางจริยธรรมมากที่สุด นอกจากนี้ ปัทมาวดี ละออจันทร์ (2531 : 30-31) ได้ศึกษาการสอนจริยศึกษาเพื่อยกเหตุผลเชิงจริยธรรมโดยวิธีการใช้บทบาทสมมุติกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทบาทสมมุติมีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุวิทย์ ก้องฮา (2532 : 34-36) ที่ศึกษาการสอนจริยศึกษาเพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมโดยวิธีแสดงบทบาทสมมุติกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการทดลองพบว่านักเรียนมีเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ดังนั้นการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมทำให้นักเรียนสนุกสนานในการเรียน นักเรียนได้รับสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม ได้รับประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกม ผู้เรียนได้แสดงบทบาท ได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกม เมื่อได้ร่วมอภิปรายในกลุ่มเพื่อนตามบัตรงานในแต่ละครั้ง ทำให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่เป็นปัญหาความขัดแย้งทางจริยธรรมได้ง่ายและชัดเจนขึ้น ซึ่งนำไปสู่การอภิปรายปัญหาทางปัญหจริยธรรมจนเกิดการพัฒนจริยธรรมได้สูงขึ้น ทำให้หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมนักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น อย่างเชื่อมั่นได้

2. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ การสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการทำให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ส่งผลให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น เพราะว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการเป็นการนำเอาการสอนหลาย ๆ วิธีมาใช้ในการสอน ได้แก่ การบรรยาย การเล่าเรื่อง การศึกษากรณีตัวอย่าง การอภิปราย การศึกษานอกสถานที่ เป็นต้น เมื่อใช้วิธีเหล่านี้แล้วผู้วิจัยได้จัดให้มีการอภิปรายร่วมกันกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ซึ่งสอดคล้องกับการสอนจริยศึกษาของกรมวิชาการ (2534 : 33 - 34) คือการพัฒนาค่านิยมและจริยธรรมควรเริ่มต้นจากการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม โดยให้ผู้เรียนได้อภิปราย แสดงความคิดเห็นเพื่อให้เกิดตระหนักในปัญหา ให้ผู้เรียนเสนอแนะทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดโดยมีเหตุผลที่ถูกต้อง ให้ผู้เรียนได้คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดอย่างมีเหตุผลและสอดคล้องกับการพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก คือเป็นการพัฒนาจริยธรรมที่ให้ความรู้ขั้นสูงขึ้น โดยหลังจากการสอนขั้นนำโดยใช้วิธีสอนแบบต่าง ๆ และขั้นสอนโดยอภิปรายตามเนื้อหาของแผนการสอนของกรมวิชาการ ซึ่งอภิปรายจากสิ่งเร้าที่เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนแล้ว ในขั้นสรุปผู้วิจัยได้สอนให้นักเรียนได้รับความรู้ในขั้นที่สูงขึ้นกว่าที่ตนมีอยู่โดยให้นักเรียนได้รับเหตุผลใหม่ นักเรียนจะนำมาคิดเปรียบเทียบกับเหตุผลเดิมของตน ซึ่งจากการเปรียบเทียบตั้งแต่ให้นักเรียนได้เขียนใบสั่งงานที่เป็นความคิดของตนเอง จนกระทั่งเปรียบเทียบเหตุผลเดิมกับเหตุผลใหม่ที่เป็นความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน จะทำให้นักเรียนเกิดการรับรู้ที่ขัดแย้งกันหรือเกิดความไม่สมดุลทางความคิดขึ้นคือนักเรียนอาจมีความคิด มีเหตุผลที่เหมือนหรือแตกต่างจากเหตุผลเดิมของตน ความไม่สมดุลนี้จะ เป็นเครื่องกระตุ้นให้นักเรียนมีการปรับปรุงโครงสร้างทางความคิดของตนเองเพื่อให้เกิดความสมดุลขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจและยอมรับเหตุผลในขั้นที่สูงกว่าขั้นเดิมของเด็กได้

ก่อนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ นักเรียนมีระดับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 3 คือการทำตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ เมื่อได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแล้วนักเรียนมีระดับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 4 แต่

คะแนนเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มทดลอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม แม้ว่าสิ่งเร้าที่นักเรียนได้รับเป็นสิ่งเร้าที่เป็นนามธรรมมากกว่าเกมและสนุกสนานน้อยกว่าเกม เช่น การบรรยาย การศึกษากรณีตัวอย่าง ซึ่งเมื่อนำมาอภิปรายผู้วิจัยต้องใช้ความพยายามในการเชื่อมโยงการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามความคิดเห็นของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีแนวทางการคิด มีการใช้เหตุผลในการตัดสินใจที่กระทำหรือตัดสินใจไม่กระทำอย่างมีเหตุผลซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ พรทิพย์ มัททวงค์วาน (2530 : 51-52) ที่ศึกษาการสอนจริยศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า หลังการสอนแบบปกติ นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น และสอดคล้องกับ ดวงจันทร์ หนูทอง (2533 : บทคัดย่อ) ที่ทดลองสอนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า หลังการสอนแบบปกติ นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น ดังนั้น หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการทำให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น

3. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมภายหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมทำให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแตกต่างกับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้แสดงว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมทำให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ซึ่งสอดคล้องกับ แกรมบ์ คาร์และฟิทช์ (Grambs Carr and Fitch. 1970 : 45,145) ที่กล่าวว่า คนจะเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ให้ความสุขมากกว่าประสบการณ์ที่ไม่ให้ความสุข เกมเป็นกิจกรรมสำคัญในการฝึกและพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ช่วยฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เกมทำให้สภาพจำเจของห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสถานที่สนุกสนาน ซึ่งเกมที่นำมาสอนในครั้งนี้เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เป็นการเล่นที่กำหนดกฎเกณฑ์ มีระเบียบในการเล่น ได้ฝึกไหวพริบ ความคิด การตัดสินใจ โดยจัดกิจกรรมการเล่นที่เป็นการแข่งขันประเภทหมู่ (Mass Contests) ซึ่งสมาชิกของแต่ละกลุ่มได้มีการวางแผนการเล่นเกมร่วมกัน ได้ใช้ความพยายามในการเล่นเกมร่วมกันเพื่อให้ได้รับความสำเร็จในการแข่งขันกับกลุ่มอื่น ๆ เป็นการแข่งขันในด้านความร่วมมือและการทำงานร่วมกัน

สมาชิกได้ฝึกการยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น รู้จักแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตน ซึ่งเกมที่น่ามาใช้สอนนี้สอดคล้องกับหลักการคัดเลือกเกมมาใช้ในการสอนของ ทรูบลัด (Trueblood. 1977 : 35 - 40) ว่าต้องจัดให้นักเรียนส่วนมากหรือทั้งหมดมีส่วนร่วมในการเล่น ซึ่งเป็นการเล่นที่มีกฎกติกาง่าย ๆ อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ทำง่ายหรือมีราคาไม่แพง

นอกจากนี้ในขั้นตอนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม ผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมอย่างชัดเจน เริ่มตั้งแต่ขั้นกิจกรรมได้แบ่งกลุ่มผู้เล่นเกม โดยแบ่งผู้เล่นเกมออกเป็นกลุ่มเป็นการให้นักเรียนทำ กิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ซึ่งคมเพชร ฉัตรศุภกุล (2522 : 170 - 172) กล่าวถึงกิจกรรมกลุ่มว่า การทำกิจกรรมต่าง ๆ จะทำให้บุคคลได้รับประสบการณ์ตรง เกิดความรู้สึกซาบซึ้งประทับใจมากกว่า การที่จะสอนโดยใช้วาจาเพียงอย่างเดียวและสอดคล้องกับความคิดเห็นของ สาริณี พงษ์เจริญไทย (2534 : 42) ที่ว่า การจัดกิจกรรมกลุ่มทำให้บุคคลได้มีโอกาสในการพัฒนา เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ตลอดจนความคิดเห็นต่าง ๆ และสามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและผู้อื่นด้วย นอกจากนี้ยัง สอดคล้องกับ พนม ลีเมธี (ม.บ.ป. : 56 - 57) ที่กล่าวถึงประโยชน์อันเกิดจากการเข้าร่วมกลุ่มของสมาชิกคือ กลุ่มเป็นที่แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็น และช่วยปรับปรุงทัศนคติ และนิสัยใจคอของสมาชิก กลุ่มช่วยให้เด็กมีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งช่วยให้เด็กมีความ เข้าใจตนเองและเชื่อมั่นในตนเองดีขึ้นและจากผลการวิจัยของ กิบ (Gibb) พบว่า กิจกรรมกลุ่ม ส่งผลต่อการส่งเสริมสร้างสรรคทางด้านจิตวิทยามาก คือ จะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านการรับรู้ ทางด้านความรู้สึก มีการเปลี่ยนแปลงทางความสามารถในการควบคุมความรู้สึกต่าง ๆ ของตนเอง มีการแสดงพฤติกรรมที่ตรงกับความรู้สึกของตน รู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง บุคคลจะยอมรับตนเองพัฒนา ในเรื่องคุณค่าของตน เข้าใจตนเองและมีการแก้ปัญหาโดยการทำงานเป็นกลุ่ม (Roger. 1970 : 121 - 122) ซึ่งสอดคล้องกับ อัจฉรา สุขารมณ์ (2527 : 156) ที่ว่าควรส่งเสริมการทำงาน เป็นกลุ่มและสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างเด็กนักเรียนด้วยกัน การทำงานร่วมกลุ่มจะช่วยให้เด็กได้ เรียนรู้ทักษะและนิสัยที่ดีหลายประการ เช่น ความร่วมมือ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ การรู้จักคำนึงถึง ผู้อื่นและไม่เอาแต่ใจตนเอง รวมทั้งนิสัยและความสำเร็จตลอดจนได้รับความรักและการยอมรับนับถือ จากเพื่อนด้วย

ในการสอนครั้งนี้ขนาดของกลุ่มที่ใช้ในการเล่นเป็นกลุ่มขนาดเล็ก คือ กลุ่มละ 5 คน ซึ่งอ็อตตาเวย์ (Ottaway. 1966 : 7) กล่าวถึงขนาดของกลุ่มว่ากลุ่มขนาดเล็กจะช่วยให้สมาชิกมีโอกาสแสดงออกอย่างเป็นอิสระโดยทั่วถึงกัน ซึ่งสอดคล้องกับ วัตสัน และแฮร์ (Deighton. 1971 : 225 ; citing Watson and Hare. n.d.) ที่ว่ากลุ่มย่อยควรมีขนาดไม่ใหญ่มากและควรมีจำนวน 5 คนเป็นอย่างน้อย ถ้ากลุ่มมีขนาดใหญ่เกินไป โอกาสที่สมาชิกจะมีส่วนร่วมลดน้อยลง อาจทำให้กลุ่มแตกแยกกันได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้มีการบอกชื่อเกมในการแข่งขันและได้ชี้แจงกติกาให้ผู้เล่นทราบก่อนการลงมือเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับ มนตรี แยมกลีกร (2526 : 154) ที่กล่าวถึงขั้นตอนการใช้เกมว่า ต้องบอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบและอธิบายวิธีการเล่นเกม รวมทั้งกฎ กติกา การตัดสินการเล่น เกม ตลอดจนตอบคำถามเพิ่มเติมในกรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจในการเล่น และให้ผู้เล่นเกมวางแผนการแข่งขันร่วมกันโดยมุ่งถึงความร่วมมือของกลุ่ม ซึ่งจัดให้มีการแข่งขันเพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ อัจฉรา สุขารมณ์ (2524 : 66-67) ที่ว่าในการเรียนการสอนครูจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน โดยเราให้เกิดความสนใจ เช่น การจัดเกมส์ หรือตอบปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการให้นักเรียนได้แข่งขันและร่วมมือ (Competition and Cooperation) เป็นการสร้างแรงจูงใจอย่างหนึ่ง ซึ่งจากการทดลองของมอลเลอร์ (Maller อ้างจาก Garrison. 1972 : 216) พบว่า การให้นักเรียนแข่งขันเป็นรายกลุ่มจะได้ผลดีกว่าการแข่งขันเป็นรายบุคคล ซึ่งการแข่งขันเป็นรายกลุ่มนี้เหมาะในการนำมาใช้กับเด็กในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการจัดระเบียบในการทำงาน รู้จักแสดงความคิดเห็น และฝึกการยอมรับมติของกลุ่ม เพราะการทำงานกลุ่มตามจุดประสงค์ของกลุ่มจะทำให้งานประสบผลสำเร็จและเป็นไปอย่างมีระบบมากกว่าการทำงานกลุ่มที่ทำตามจุดประสงค์ของหัวหน้ากลุ่มหรือคนใดคนหนึ่งในกลุ่ม ซึ่งกิจกรรมเกมที่นำมาสอนในครั้งนี้ แต่ละเกมมีแนวโน้มทำให้นักเรียนได้แสดงพฤติกรรม ซึ่งอาจจะเป็นทั้งพฤติกรรมทางบวกและทางลบ เมื่อการเล่นเกมส์สิ้นสุดลงสามารถนำเอาแรงคิดหรือความเห็นจากการเล่นนำไปวิเคราะห์วิจารณ์โดยจัดให้มีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากการเล่นเกมร่วมกัน

การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมในขั้นวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนแต่ละคนตอบคำถามในใบสั่งงานหลังจากที่เล่นเกมเสร็จแล้ว ซึ่งคำถามในใบสั่งงานเป็นการถามความคิดเห็น การตัดสินใจในการเล่นเกมที่ผ่านมา และได้ให้สมาชิกสรุปคำตอบโดยให้มีการอภิปรายร่วมกัน เพื่อให้

ได้คำตอบของกลุ่ม ซึ่งการสอนโดยใช้เกมเป็นการเสนอสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจนแน่นอน ให้นักเรียนเข้าใจในการเรียนได้ง่าย สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ของ สุนทร จันทศิริ (2528 : 28) ที่ว่า ประสบการณ์การเรียนรู้จะต้องจัดให้เป็นระเบียบตามลำดับขั้นเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ เป็นพื้นฐานต่อไปจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมและมีประสบการณ์มาแล้วไปสู่สิ่งที่เป็นนามธรรมและประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยเฉพาะในเรื่องเกี่ยวกับเจตคติและการคิด เป็นเรื่องที่สำคัญมาก ซึ่งการที่นักเรียนได้เล่นเกมเป็นการจัดประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมให้แก่เด็ก ผู้เรียนได้แสดงบทบาท ได้มีส่วนร่วมในการเล่น เกม ดังนั้นเมื่อได้ร่วมอภิปรายในกลุ่มเพื่อนตาม ภาระงานในแต่ละครั้ง ทำให้สามารถแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่เป็นปัญหาความขัดแย้งทาง จริยธรรมได้ง่ายและชัดเจนขึ้น ซึ่งนำไปสู่การอภิปรายปัญหาทางจริยธรรมจนเกิดการพัฒนาจริยธรรม ได้สูงขึ้น

ซึ่งการอภิปรายกลุ่มนี้หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู (2513 : 64) กล่าวว่า การ อภิปรายกลุ่มมีประโยชน์อย่างยิ่งในการเสริมสร้างลักษณะนิสัยของนักเรียน เพราะการอภิปรายกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้รู้จักคิดหาเหตุผล รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็น รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นซึ่ง การอภิปรายนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ โคลเบอร์ก (Kohlberg, 1976) พบว่า การปฏิสัมพันธ์ กับกลุ่มเพื่อนมีผลต่อระดับจริยธรรมของเด็ก เพราะว่าการที่เด็กได้มีโอกาสพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และได้อภิปรายโต้แย้งกับเพื่อนนั้นจะทำให้เขาได้รับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม และทำให้มีความรู้และเหตุผลใหม่ขึ้นมา และโคลเบอร์ก (Kohlberg, 1970 : 82) พบว่า การให้เพื่อนช่วยชักจูงด้วยการอภิปรายกลุ่มในหมู่เด็กด้วยกันภายใต้การแนะนำของครูส่งผลให้เกิดการ พัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมซึ่งเลอเฟอจีและวัลโลชิน (Lefurgy and Waloshin, 1969) ได้ทดลองโดยให้กลุ่มเพื่อนอภิปรายแสดงเหตุผลต่อเด็กที่ถูกทดลองโดยให้เหตุผลในระดับที่สูงกว่าหรือ ให้เหตุผลที่ต่ำกว่าที่ผู้ถูกทดลองมีอยู่ ซึ่งผลการทดลองพบว่า การเสนอเหตุผลโดยกลุ่มเพื่อนสามารถ เพิ่มและลดระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของเด็กได้ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ ลัน (Lunn, 1967) ที่พบว่า การอภิปรายในกลุ่มเพื่อนสามารถทำให้นักเรียนในกลุ่มมีการเปลี่ยนแปลงระดับจริยธรรม คือ มีระดับจริยธรรมสูงขึ้น และสอดคล้องกับ บิสกิน และฮอสกินสัน (Biskin and Hoskinson, 1977 : 407-415) ได้ทดลองสอนจริยธรรมโดยวิธีการจัดโครงสร้างการอภิปรายเกี่ยวกับจริยธรรม

ที่ตัดสินใจจากวรรณคดีและการอ่านเรื่องราว โดยให้นักเรียนระดับ 4-5 แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองมีการจัดโครงสร้างการอภิปรายกลุ่มอย่างมีระบบ ครูใช้คำถาม 3 แบบ คือคำถามที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง ตีความ และประเมินผล เพื่อยั่วให้ผู้เรียนสวมบทบาทของตนไป ส่วนกลุ่มควบคุมปล่อยให้มีการอภิปรายเป็นไปตามธรรมชาติ จากนั้นวัดจริยธรรมเมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า การอภิปรายอย่างเป็นระบบทำให้โอกาสผู้เรียนที่อยู่ในบทบาทของเรื่องสามารถ เปลี่ยนการตัดสินใจจริยธรรมในระดับที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นั่นหมายความว่า ผู้สอนสามารถพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้โดยให้เขาได้มีโอกาสอภิปรายในขณะที่อยู่ตามบทบาทและสถานการณ์ทางสังคมที่แตกต่างกันไป

นอกจากนี้ผลการวิจัยของ โกศล มีคุณ (2524 : 122) ที่ศึกษาการวิจัยเชิงทดลอง ผูกอบรมการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมและทักษะในการสวมบทบาทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5, 6 ผลปรากฏว่าผู้ได้รับการฝึกเหตุผลเชิงจริยธรรมและฝึกสวมบทบาทมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงอย่างเด่นชัด ซึ่งสอดคล้องกับ สกล เทียงแท้ (2525 : 103) ที่ศึกษาผลการใช้การอภิปรายกลุ่ม ในการยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มาจากสังคมที่แตกต่างกัน ผลปรากฏว่าการฝึกฝนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้วยการอภิปรายกลุ่มทำให้ผู้ได้รับการฝึกมีพัฒนาการในด้านเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการฝึกอย่างเชื่อมั่นได้สูง ซึ่งสอดคล้องกับ ปรีชา ศรีสมยศ (2528 : 89 - 93) ที่ศึกษาการสอนจริยศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการอภิปรายกลุ่มมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น และสอดคล้องกับ นิพนธ์ ปิ่นจินดา (2531 : 50 - 52) ที่ศึกษาการสอนจริยศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนจริยศึกษาโดยการอภิปรายกลุ่มมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้น

ดังนั้นจากที่กล่าวมาข้างต้น การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมจึงทำให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ ซึ่งเกมการเล่นทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่นอย่างสนุกสนาน และเพลิดเพลิน การเล่นเกมนี้ ศรีเรือน แก้วกังวาล (2530 : 128 - 135) กล่าวว่า ยังเป็นพฤติกรรมสำคัญและจำเป็นสำหรับเด็กซึ่งควรได้รับการส่งเสริมสนับสนุนเพราะการเล่นสนองความต้องการและช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของเด็กใน

หลายด้าน เช่น สนองความต้องการรวมกลุ่ม (peer Group) ช่วยส่งเสริมความนึกคิด การเข้าใจโลก สังคมและชีวิต การเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงตัว (Self expression) ได้เข้าใจตนเองและการเล่นพัฒนาการรับความรู้สึกของผู้อื่นที่มีต่อเขา (Sensitivity) และ ที่เขามีสื่อเพื่อน ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นระยะวัยเด็กตอนปลาย (อายุ 9 ถึง 12 - 13 ขวบ) เป็นระยะที่มีพัฒนาการทางสังคม ศูนย์กลางของชีวิตทางสังคมคือโรงเรียน ซึ่งกลุ่มเพื่อนร่วมวัยเริ่มมีบทบาทและอิทธิพลต่อชีวิตของเด็ก และพัฒนาการทางอารมณ์ที่สำคัญของเด็กวัยนี้ คือ เด็กเริ่มคิดเป็นเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก (สุนทร จันทรตรี. 2528 : 77 ; Kohlberg. n.d.) ว่า เด็กในวัยอายุ 9-12 ปี เหมาะสมที่สุดที่จะพัฒนาจริยธรรม ได้โดยสอนในห้องเรียน ครูสามารถสอนจริยธรรมให้แก่เด็กได้แต่มีใช้การบอกเล่าให้ท่องจำหรือ อธิบายให้ฟัง แต่โดยใช้เทคนิควิธีต่าง ๆ ซึ่งจากผลการทดลองนี้การสอนโดยใช้กิจกรรมเกม สามารถพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดีกว่าการสอนโดยใช้ กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ นักเรียนได้รับสิ่งเร้าที่ค่อนข้างเป็นนามธรรมเพราะ นักเรียนไม่ได้รับประสบการณ์ตรง เช่น การบรรยาย การที่ครูเล่าเรื่องให้นักเรียนฟัง การศึกษากรณี ตัวอย่าง เป็นต้น เมื่อนำสิ่งเร้าเหล่านี้มาอภิปราย นักเรียนเข้าใจในความเป็นเหตุผลได้ไม่ชัดเจน ตลอดจนเข้าใจความเป็นเหตุผลได้ยากกว่า ซึ่งแตกต่างกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยกิจกรรมเกม นักเรียนสนุกสนานในการเรียน นักเรียนได้รับสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม ได้รับประสบการณ์ตรงจากการ เล่นเกม เมื่อนำเหตุการณ์ที่ได้รับมาอภิปราย นักเรียนสามารถอภิปรายถึงความเป็นเหตุผลได้ง่าย และชัดเจน ดังนั้นการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมทำให้นักเรียนมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ อย่างเชื่อมั่นได้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจรรยาวิชา ควรยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียน
2. ในการสอนให้ครูเน้นกิจกรรมมากกว่าเน้นเนื้อหา
3. คำถามที่ใช้ถามนักเรียนให้ใช้คำถามกว้าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้คิดคำตอบอย่างเอนกอนันต์
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างกว้างขวางและควรให้ความสนใจต่อ

นักเรียนทุกคน

5. ควรเน้นปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มด้วยขณะทำการสอน นักเรียนจะได้ฝึกการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ภายใต้บรรยากาศแห่งการยอมรับซึ่งกันและกัน
6. เกมที่นำมาใช้สอนต้องเป็นเกมที่สามารถระดมความคิดของนักเรียน มีลักษณะน่าสนใจ จูงใจในการเล่นและมีลักษณะสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ของนักเรียน
7. ครูควรนำเกมมาสอนจรรยาวิชาแล้วอธิบายถึงบทบาทที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมที่ ซึ่งมีผลให้นักเรียนสนใจในการเรียนและมีเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้นซึ่งเป็นไปตามความคาดหวังของหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2533 (ฉบับปรับปรุง)
8. การสอนเพื่อให้นักเรียนพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม ครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิด ฝึกการวิเคราะห์แยกแยะถึงผลดีและผลเสียของการตัดสินใจกระทำหรือการตัดสินใจไม่กระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดลงไป โดยให้นักเรียนได้มีโอกาสตัดสินใจด้วยตนเองได้มากที่สุด
9. การนำเกมมาใช้ในการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมเป็นผลดีต่อการสอนจรรยาวิชา เพราะเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง ย่อมมีผลต่อความเข้าใจ ความซาบซึ้งในสิ่งที่ผู้เรียนได้มีส่วนกระทำในชั้นเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทดลองสอนด้วยกิจกรรมเกมในวิชาจริยศึกษากับเนื้อหาอื่นที่ผู้วิจัยยังไม่ได้นำมาทดลอง
2. ควรทดลองสอนด้วยกิจกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ว่าจะมีพัฒนาการในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมหรือไม่ อย่างไร
3. ควรทดลองสอนด้วยกิจกรรมเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, 2, 3 โดยปรับกิจกรรมเกมของผู้วิจัยให้เหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละระดับชั้น
4. ตัวแปรตามที่นำศึกษาควบคู่ไปกับการสอนด้วยกิจกรรมเกม ได้แก่ ความสนใจในการเรียนทัศนคติต่อการเรียน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความคิดสร้างสรรค์
5. ควรศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการสอนโดยใช้กิจกรรมกับความรับผิดชอบหรือความมีระเบียบวินัยตลอดจนความซื่อสัตย์สุจริต

บรรณานุกรม

- โกวิท ประวาลพุกษ์. การพัฒนารัชนากรรมนุษย์สำหรับอนาคต. กรุงเทพฯ : การศาสนา, 2534.
- โกศล มีคุณ. การวิจัยเชิงทดลองฝึกรวมการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมและทักษะในการสวมบทบาทของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ กศ.ด. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524. อุดลำนเา.
- คมเพชร นัตรศุภกุล. กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : แสงรุ่งการพิมพ์, 2522.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. คู่มือการจัดกิจกรรมสร้างเสริมคุณธรรมของครู^{ไม่ใช้ กส} ประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : รุ่งศิลป์การพิมพ์, 2529.
- คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ, สำนักงาน. แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนในระยะแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 6 พ.ศ. 2530-2534. กรุงเทพฯ : ม.บ.ท., 2530.
- จรินทร์ ชานิรัตน์. เกม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2524.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. ทักษะและเทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ : พัทธอักษร, 2525.
- ดวงจันทร์ หุนทอง. ผลของการใช้แม่แบบหนังสือเล่มที่มีต่อการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดมณีเจริณมิตรภาพที่ 227 จังหวัดนครศรีธรรมราช. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. อุดลำนเา.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจฉนิก. "จริยธรรมของเยาวชนไทย," รายงานการวิจัยฉบับที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520.
- ทศนา ขามมณี และคนอื่น ๆ. กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม 1. กรุงเทพฯ : บุรณาการพิมพ์, 2522.
- เทพวาทน์ หอมสนิท และคนอื่น ๆ เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพการพิมพ์, 2522.

อำรงค์ น่วมศิริ. การทดลองใช้ข่าวหนังสือพิมพ์สร้างเป็นสถานการณ์จำลองในการสอนจริยศึกษา เพื่อพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมและพฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527. อุดลำนเา.

นางลักษณ์ จันทรแสนโรจน์. ปัญหาการเรียนการสอนพระพุทธศาสนาของครูผู้สอนและนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2529. อุดลำนเา.

เนญจา แสงมะลิ. เล่นกับเด็ก. กรุงเทพฯ : ครูสภา, 2522.

ประภากร โล่ห์ทองคำ และคนอื่น ๆ. กลุ่มการสอนกลุ่มสัมพันธ์ในโรงเรียน. ภาควิชาหลักสูตร
และการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูนครราชสีมา, 2522.

ปราโมทย์ จันทรเรือง. การทดลองสอนการใช้เกมกับบทบาทสมมติเรื่องการชิง ตวง และวัด
ในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526. อุดลำนเา.

ปัทมวดี ละออจันทร์. การเปรียบเทียบการสอนจริยศึกษา เพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรม
โดยวิธีการใช้บทบาทสมมติและหุ่นเชิดมือ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.
วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531.
อุดลำนเา.

ปิยะศักดิ์ ลินทรัพย์. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์
กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อุดลำนเา.

ปรีชา ศรีสมยศ. การเปรียบเทียบการสอนจริยศึกษาโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติและ
การใช้การอภิปรายกลุ่ม ระดับประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อุดลำนเา.

- ผจญ สุวรรณวงษ์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.
- พนม ลีมาอารีย์. กลุ่มสัมพันธ์. กาฬสินธุ์ : จินตทัศน์การพิมพ์, ม.ป.ป.
- พยอม อังคตานุวัฒน์. จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์, 2521.
- พรทิพย์ มัททวงค์วาน. การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนจริยธรรมของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากการสอนแบบเบญจขันธ์และการสอนปกติ.
ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2530. อัดสำเนา.
- พลศึกษา, กรม. ข่าวสารกรมพลศึกษา. 6 : 1 - 10 ; มิถุนายน, 2519.
- นิชาญ ลำอาจศรี. การทดลองสอนจริยศึกษาด้วยวิธีการสอบแบบซินดิเคต (Syndicate)
ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527. อัดสำเนา.
- นิพนธ์ ปิ่นจินดา. การเปรียบเทียบการสอนจริยศึกษาเพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรม
โดยการใช้การอภิปรายกลุ่มและการสอนโดยวิธีเบญจขันธ์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.
ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2531. อัดสำเนา.
- ฟอง เกิดแก้ว. คู่มือการสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ : เลียงเชียงจงเจริญ, 2512.
- มนตรี แยมกลีกร. การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา, 2526.
- ระวี ภาวิไล. "จริยธรรมในสังคมไทย," รายงานการสัมมนาจริยธรรมในสังคมไทยปัจจุบัน.
กรุงเทพฯ : คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2522.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2526.

ละดา ดอนหงษา. ผลของการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยเกมฝึกทักษะและโดยแบบฝึกทักษะ. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.

ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ. เกมวิทยาศาสตร์สำหรับกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต. กรุงเทพฯ : โครงการพัฒนาของเล่นและเกมวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา วิทยาลัยครูพระนคร, 2527.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ศึกษาพร, 2531.

วรสุดา บุญยไวโรจน์. เรื่อนำรู้สำหรับครุคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2530.

วารุณี ชนวนานิช. "จริยธรรมกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์," แนะแนว. 25(135) : 61 ; มิถุนายน - กรกฎาคม, 2534.

วิชาการ, กรม กระทรวงศึกษาธิการ. คู่มือหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533). กรุงเทพฯ : การศาสนา, 2534.

. แผนการสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. กรุงเทพฯ : ครูสภา, 2526.

. รายงานการวิจัยเรื่องการวิจัยสังเคราะห์กระบวนการหลักสูตร หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับย่อ). กรุงเทพฯ : การศาสนา, 2532.

. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2524. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว, 2530.

. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533).

กรุงเทพฯ : การศาสนา, 2532.

วิมลศิริ ร่วมสุข. การสอนภาษาไทย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน, 2522.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ประกายพรึก, 2530.

ศึกษานิเทศก์กรมการฝึกหัดครู, หน่วย. แบบฝึกหัดการพูด ตอนที่ 1. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2513.

- ศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี, หน่วย. คณิตคิดสนุก. กรุงเทพฯ : นิพนธ์, 2520.
- สกล เทียงแท้. ผลการใช้วิธีอภิปรายกลุ่มในการยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมในเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มาจากสภาพสังคมในโรงเรียนที่แตกต่างกัน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525. อุดลำนเนา.
- สงบ ลักษณะ. "การวัดผลประเมินผลจริยธรรมไทย," เอกสารการอบรมวิจัยปฏิบัติการครั้งที่ 7 เรื่องการประเมินผลหลักสูตรด้านคุณลักษณะ. หน้า 48 - 6. กรุงเทพฯ : กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2526.
- สมบุรณ์ ศาลยาชีวิต. "จริยธรรมในสังคมไทย," รายงานการสัมมนาจริยธรรมในสังคมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ : คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี, 2522.
- สมบุรณ์ ศาลยาชีวิต. "สรุปรายงานวิจัยเรื่องพัฒนาการการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม," สารพัฒนาหลักสูตร. (42) : 30 - 34 ; กันยายน, 2528.
- สมเดช สีสง. การทดลองสอนการยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525. อุดลำนเนา.
- สรราชย์ ศรีสุข. เปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อุดลำนเนา.
- สาริณี พงษ์เจริญไทย. ผลของกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อทัศนคติต่อการสับสนหรือของนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อุดลำนเนา.
- สาโรช บัวศรี. "จริยธรรมในสังคมไทย," รายงานการสัมมนาจริยธรรมในสังคมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ : คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี, 2522.
- สุทิน นิยมพลับ. "แนวทางพัฒนาคุณลักษณะของเยาวชนด้วยจริยธรรม," การวิจัยทางการศึกษา. 14(4) : 56 ; ตุลาคม - ธันวาคม, 2527.
- สุมน อมรวิวัฒน์. "การสร้างเสริมศีลธรรมในสถานศึกษา," คุรุศาสตร์. 11(4) : 43 - 54 ; เมษายน - มิถุนายน, 2526.

- สวีย์ ก้องฮา. การศึกษาเปรียบเทียบการสอนจริยศึกษาเพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรม
โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติและการขีดหนึ่งทะเลงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสงขลา. ปรินญาพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532. อัดสำเนา.
- สุนทร จันทรตรี. สังคมศึกษาในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : อักษรสยามการพิมพ์, 2528.
- อจณรา ชีวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช, 2533.
- อจณรา สุขารมณ. จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, 2524.
- . สุขภาพจิต. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2527.
- อานวย ทะพังกแก และชยันต์ วรรณภูมิ. "ปัญหาจริยธรรมในสังคมไทยในทัศนะของนักศึกษา,"
การศึกษาแห่งชาติ. 13 (5) : 30 - 34 ; มิถุนายน - กรกฎาคม, 2522.
- อุทัย คลยเกษม. "คุณภาพประชากรกับการศึกษา," การศึกษาแห่งชาติ. 25 (5) : 10 ;
มิถุนายน - กรกฎาคม, 2534.
- อุทัย เพชรช่วย. "การฝึกให้เด็กรู้จักคิดใช้เหตุผล รูปแบบหนึ่งของการสอนจริยศึกษาเพื่อพัฒนา
จริยธรรม," มิตรครู. 27 : 52 - 54 ; มิถุนายน, 2528.
- Arnold, Amold. "Your Child Play," Child Development Series. 1965,
237 p.
- Biskin, Donald S. and Kenneth Hoskinson. "An Experimental Test of the
Effect of Structured Discussions of Moral Dilemmas Found in
Children's Literatures on Moral Reasoning," The Elementary
School Journal. 77 (5) : 407 - 415 ; 1977.
- Boocock, S. Darane and E.O Schild. Simulation Games in Learning.
California, Sage Publications Inc., 1981.

- Dickerson, D.P. "A comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies," Dissertation Abstracts. 10 : 6456 - A ; April, 1976.
- Deighton, Lee C. "Small Group Instruction," in The Encyclopedia of Education. p 631. New York : The Macmillan Company and Free Press, 1971.
- Doran, Rodney L. and William Watson. "Games for the Science Classroom," The Science Teacher. 40(4) : 31 - 33 ; 1972.
- Edgmon, Rodney O. "The Effect of Perceptual-Motor Learning Games upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students," Dissertation Abstracts. 2 : 623 - 624 - A ; August, 1977.
- Freud, Sigmund. The Origins of Psychoanalysis; letters, drafts and notes to Wilhelm Fliess, Garden City, N.Y.; Doubleday, 1944.
- Genereux, Louis Florval. "The Effects of Instructional Games and Competitive Reinforcement Pattern on the Learning of Basic Multiplication Facts and Algorithms for Middle Grade Mathematics Student," Dissertation Abstracts International. 39 : 87 - A ; July, 1978.
- Gerlach, Vernon S. and Donald P. Ely. Teaching and Media A Systematic Approach, N.J. Prentice - Hall, Inc., 1971.
- Grambs, Jean Dresden, John C. Carr and Robert M. Fitch. Modern Methods in Secondary Education. 3rd ed. USA Holt Rinehart and Winston Inc., 1970.
- Guilman, John Frances and others. "Games in Senior High School Mathematics," Mathematics Teacher. 69 : 657-661 ; December, 1976.
- Kohlberg, L. "Development of Moral Character and Moral Ideology" in Review of Child Development Research Vol 1. ed. by M.L. Hoffman p. 392-405. New York : Connecticut Printers. Inc., 1964.

- _____. "Education for Justies : a Modern Statement of the Platonic View," in Moral Educational : Five Lectuer. p. 57-84 Marsachusetts, Cambridgs. Harvard Uniuersity Press. 1970.
- _____. "Moral Stage and Moralization : The Cognitive Development Approach," in Moral Development and Behavior. ed. by Thomas Lickona, 1976
- Kolumbus, E.S. Is it Tomorrow Yet?. Haifa Israel : Mount Carmel International Training Center for Community Seryices, 1979.
- Lefurgy, W.G. and G. W. Waloshin." Immediate and Longterm Effects of Experimentally Induced Sociae Influence in the Modification of Adolescents Moral Judgements," in Journal of Personality and Social Psychology. 18(12) : 104 - 110 ; December, 1969.
- Lovell, Kenneth. "The Growth of Understanding in Mathematics," New York : Holt, Rinechart and Winston, Inc., 1972.
- Lunn, A, J. "The Effects of Group Techniques on the Attitude Held by Children Toward Moral and Spiritual Values," in Dissertation Abstracts. 28(5) : 1734-A ; November, 1967.
- Miller, C.K., L. Zumoff and B. Stephens. "A Comparision of Reasoning Skill and Moral judgment in Delinquent, Retarded and Normal Adolescent Girls," The Journal of Psychology. 86 (Second Half) : 261 - 268 ; March, 1974.
- New Standard Encyclopedia. "Games," Standard Educational Corporation, Chicago, 1969.
- Ottaway, A.K.C. Learning Through Group Experiences. London : Routhledge and Kegan Paul, 1966.
- Piaget, Jean. The moral judgment of the child. New york : Collier Books, 1960.

Pinter, Donna Dac Krewedl. "The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of Third Graders," Dissertation Abstracts International. 2 : 710 - A ; August, 1977.

Reese, Jay. Simulation Games and Learning Activities Kit for the Elementary School. New York : Parker Publishing Co., 1977.

Rest J. Turiel. "Level of Moral Development as a Determinant of Preference and Comprehension of Moral Judgment Made by Others," Journal of Personality. 37(2) : 225 - 252 ; June, 1969.

Roger, Carl R. Encounter Group. New york : Harper and Row, 1970.

Skinner, Burrhus Frederic. Beyond freedom and dignity. New york : dnopf 1971.

Trueblood, Cecil R. Strategies for teaching children mathematics, by Ralph T. Heimer and Cecil R., Addison Wesley, 1977.

Turiel, Elliot. "An Experimental Test of the Sequentiality of Development Stage in the Child's Moral Judgment," Journal of Personality and Social Psychology. 3(6) : 611 - 618 ; June, 1966.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

แผนการสอนครั้งที่ 1

เรื่องความรับผิดชอบต่อหน้าที่

ความคิดรวบยอด

คนที่รู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง โดยไม่ต้องมีใครมาบังคับจะสามารถปฏิบัติงานต่าง ๆ ได้สำเร็จ และได้รับความไว้วางใจจากบุคคลอื่น ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและสังคม

จุดประสงค์

บอกหน้าที่ที่มีต่อตนเองได้

เนื้อหา

ความรับผิดชอบต่อตนเอง

หน้าที่ต่อตนเอง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก

1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้

1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมติดภาพ

1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้

1. ครูมีภาพวิว ซึ่งทำโดยใช้กระดาษสีต่าง ๆ 5 สี ตัดเป็นรูปแล้ว

ติดบนกระดาษแข็งสีขาวขนาด 10"x12" ซึ่งนักเรียนทุกคนจะได้ดูภาพนี้

2. ทุกกลุ่มครูจะแจกกระดาษที่ตัดเป็นรูปที่มีชิ้นส่วนเหมือนกับรูปวิวที่ครูนำมาให้ดู กระดาษนี้จะมีทั้งหมด 5 สี ซึ่งนักเรียนแต่ละคนในกลุ่มจะรับผิดชอบให้ดูสีของกระดาษ ว่ามีกี่ชิ้น ต้องติดตรงไหนของภาพบ้าง

3. ให้เวลาในการติดภาพ 5 นาที โดยให้แต่ละคนติดภาพในส่วนที่ตน
รับผิดชอบ

4. กลุ่มไหนติดภาพเหมือนภาพวิวได้ถูกต้องหรือใกล้เคียงที่สุด เป็นกลุ่มที่
ชนะการแข่งขันครั้งนี้

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่ม วางแผนการเล่น เกม ว่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะ
ติดภาพได้เหมือนภาพวิวได้ถูกต้องที่สุด เมื่อวางแผนการแข่งขันเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนที่รับผิดชอบ
ติดภาพแต่ละสีไปติดภาพวิวคราวละ 1 นาที โดยเริ่มจากนักเรียนที่รับผิดชอบติดภาพสีแดง, สีเหลือง,
สีฟ้า, สีเขียว และสีชมพู ไปติดภาพตามลำดับ

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกภาพวิวให้กลุ่มละ 1 รูป กระดาษแข็งสีขาว
ขนาด 10"x12" กลุ่มละ 1 แผ่น และกาวยาลึกให้กลุ่มละ 1 หลอด

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ให้ทุกกลุ่มนำภาพวิวมาเสนอหน้าชั้นเรียน

1.5.2 ครูเปรียบเทียบภาพวิวของนักเรียนทุกกลุ่มกับภาพวิวที่นำมาให้ดูเป็น
ตัวอย่าง กลุ่มไหนติดภาพได้เหมือนภาพวิวตัวอย่าง เป็นกลุ่มที่ชนะในการแข่งขันครั้งนี้ และกล่าว
คำชมเชยให้กับกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขานุการ 1 คน
เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์หรือ

โทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ
รับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ นักเรียนเล่น
อย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่รับผิดชอบมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความ
รับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ นักเรียนเล่น

อย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์หรือโทษ

อย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

รับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นโดยไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่นักเรียนเล่น

อย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์หรือโทษ

อย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

รับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครุณำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ
ความรับผิดชอบต่อหน้าที่เพื่อประโยชน์ของส่วนรวม คือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด
หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพวาดตัวอย่าง 1 ภาพ
2. ชิ้นส่วนภาพวาด 5 ชิ้น
3. กาวลาเท็กซ์ 5 หลอด
4. กระดาษแข็งสีขาวขนาด 10"x12" จำนวน 5 แผ่น
5. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตจาก
 - 1.1 การเล่นเกม
 - 1.2 การอภิปราย
2. สัมภาษณ์เกี่ยวกับ
 - 2.1 หน้าที่ที่มีต่อตนเอง

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่

คำตอบที่ตอบ 1. เล่นด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่

2. เล่นด้วยความไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่

 - 1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่นักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ - จำสีที่ตนเองรับผิดชอบว่าติดตรงไหนของภาพ

 - ติดภาพที่รับผิดชอบให้ตรงกับภาพตัวอย่างให้มากที่สุด
 - รับผิดชอบด้วยความรวดเร็ว
 - ติดภาพด้วยความตั้งใจ
 - 1.1.1 การเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์คือ

- มีโอกาสชนะการเล่นเกม
- ก่อให้เกิดความสามัคคีในกลุ่ม
- ทุกคนในกลุ่มได้ทำหน้าที่ของตนได้ด้วยความภูมิใจ
- บรรยากาศในการเล่นเป็นไปด้วยความราบรื่น

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบ
ต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เพราะว่า

- ทำให้การติดตามวิวเสร็จ
- ทำให้มีโอกาสนะการเล่นเกม
- ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีความสามัคคี
- สร้างความไว้วางใจในการทำงานร่วมกัน
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเป็นไปด้วยความราบรื่น

1.2 สมมุติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ นักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- ไม่ตั้งใจจำสิ่งที่ตนเองรับผิดชอบ
- ติดตามไม่ตรงกับภาพตัวอย่าง
- ติดตามด้วยความล่าช้า
- ไม่ตั้งใจติดตาม

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่รับผิดชอบมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่รับผิดชอบมีโทษดังนี้

- ไม่มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ก่อให้เกิดความไม่ไว้วางใจกัน
- ก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- บรรยากาศในการเล่นไม่ราบรื่น

1.2.1 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เพราะ

- ทำให้การติดตามวิวิเสร็จ
- ทำให้มีโอกาสชนะการเล่นเกม
- ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีความสามัคคี
- สร้างความไว้วางใจในการทำงานร่วมกัน
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเกมเป็นไปด้วยความราบรื่น

แผนการสอนครั้งที่ 2

เรื่องความรับผิดชอบต่อหน้าที่

ความคิดรวบยอด

คนที่รู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง โดยไม่ต้องมีใครมาบังคับจะสามารถปฏิบัติงานต่าง ๆ ได้สำเร็จ และได้รับความไว้วางใจจากบุคคลอื่น ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและสังคม

จุดประสงค์

1. บอกหน้าที่ที่มีต่อสังคมได้
2. ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเรียบร้อยทันกำหนดเวลา

เนื้อหา

1. ความรับผิดชอบต่อสังคม
 - 1.1 หน้าที่ต่อครอบครัว
 - 1.2 หน้าที่ต่อชั้นเรียน
 - 1.3 หน้าที่ต่อโรงเรียน
 - 1.4 หน้าที่ต่อชุมชน
 - 1.5 หน้าที่ต่อประเทศชาติ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)
 - 1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก
 - 1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้
 - 1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมรับส่งน้ำ
 - 1.2.2 กติกาในการเล่นเก๋มีดังนี้

1. แต่ละกลุ่มครูจะให้ขวดน้ำกลุ่มละ 2 ขวด คือ ขวดที่มีน้ำเต็มขวด กับขวดเปล่า

2. นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มต้องช่วยกันกรอกน้ำใส่ในขวดเปล่า โดยมีอุปกรณ์ในการกรอกน้ำ คือ ดินน้ำมัน

3. แต่ละกลุ่มครูจะแจกดินน้ำมันให้กลุ่มละ 5 ก้อน และให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันคิดว่า จะปั้นดินน้ำมันให้มีรูปทรงอย่างไรจึงจะเทน้ำใส่ได้มากที่สุด

4. ในการกรอกน้ำให้นักเรียนยืนห่างกันประมาณ 1 เมตรดังนี้ นักเรียนคนที่ 1,2 ยืนอยู่ด้วยกัน นักเรียนคนที่ 3 ยืนห่างจากนักเรียนคนที่ 1,2 ประมาณ 1 เมตร นักเรียนคนที่ 4 ยืนห่างจากนักเรียนคนที่ 3 ประมาณ 1 เมตร นักเรียนคนที่ 5 ยืนห่างจากนักเรียนคนที่ 4 ประมาณ 1 เมตร และครูจะวางขวดเปล่าให้ห่างจากนักเรียนคนที่ 5 ประมาณ 1 เมตร

5. ให้นักเรียนคนที่ 1 ทำหน้าที่เทน้ำให้กับนักเรียนคนที่ 2 แล้วนักเรียนคนที่ 2 วึ่งมาส่งน้ำให้กับนักเรียนคนที่ 3 นักเรียนคนที่ 3 วึ่งมาส่งน้ำให้กับนักเรียนคนที่ 4 นักเรียนคนที่ 4 วึ่งมาส่งน้ำให้กับนักเรียนคนที่ 5 และนักเรียนคนที่ 5 จึงนำน้ำมากรอกลงบนขวด ซึ่งขวดนี้ครูจะวางไว้บนเก้าอี้ ขณะกรอกน้ำไม่อนุญาตให้จับขวดตลอดจนยกขวดขึ้นมากรอก

6. ในการตัดสินการแข่งขัน กลุ่มไหนกรอกน้ำใส่ขวดเปล่าได้มากที่สุด เป็นกลุ่มที่ชนะ โดยให้เวลาในการแข่งขัน 5 นาที

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่มวางแผนการเล่น เกมว่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะกรอกน้ำด้วยดินน้ำมันได้ ตลอดจนรับส่งน้ำได้อย่างรวดเร็วและทำน้ำหกน้อยที่สุด และให้วางแผนการทำหน้าที่ว่าใครจะทำหน้าที่อะไร

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูวางขวดไว้บนเก้าอี้และให้ขวดน้ำกับนักเรียนคนที่ 1 และจัดการยืนให้ถูกต้องตามกติกา พร้อมกับแจกดินน้ำมันคนละ 1 ก้อน

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ครูนำขวดน้ำที่นักเรียนกรอกน้ำได้มาวางเรียงกันเพื่อตรวจสอบว่ากลุ่มไหนกรอกน้ำได้มากที่สุด

1.5.2 ครูสอบถามนักเรียนว่าในการกรอกน้ำตามกติกาหรือไม่ โดยขณะเล่นเกม ครูต้องคอยดูด้วยว่าทำตามกติกาหรือไม่ ถ้าครูเห็นว่าผิดกติกา แม้จะกรอกน้ำได้มากที่สุดก็ต้องปรับแพ้ เมื่อได้กลุ่มที่ชนะแล้วครูกล่าวคำชมเชยให้กับกลุ่มที่ชนะในการแข่งขันครั้งนี้

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์หรือโทษ

อย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไรไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ นักเรียนเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่รับผิดชอบมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นอย่างไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ นักเรียนเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์ หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่เพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัดหรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

- | | | |
|--------------|----|------|
| 1. ขวดน้ำ | 5 | ขวด |
| 2. ขวดเปล่า | 5 | ขวด |
| 3. ดินน้ำมัน | 25 | ก้อน |
| 4. สลาก | 25 | ชิ้น |

การประเมินผล

1. สังเกตจาก

1.1 การเล่นเกม

1.2 การอภิปราย

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่

คำตอบที่ตอบ 1. เล่นด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่

2. เล่นด้วยความไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่นักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ - ปั่นดินน้ำมันให้มีรูปทรงที่บรรจุน้ำได้

- เทน้ำด้วยความระมัดระวัง โดยเทน้ำไม่ให้ล้น
- วึ่งรับส่งน้ำอย่างรวดเร็วที่สุด
- ขณะที่วึ่งรับส่งน้ำต้องไม่ให้น้ำหกหรือน้ำหกน้อยที่สุด
- กรอกน้ำด้วยความระมัดระวัง ให้น้ำหกน้อยที่สุด

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีประโยชน์คือ

- มีโอกาสชนะการเล่นเกม
- ก่อให้เกิดความสามัคคีในกลุ่ม
- ทุกคนในกลุ่มได้ทำหน้าที่ของตนได้ด้วยความภูมิใจ
- บรรยากาศในการเล่นเป็นไปด้วยความราบรื่น

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เพราะว่า

- ทำให้กรอกน้ำได้มากที่สุด
- มีโอกาสชนะการเล่นเกม
- ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีความสามัคคี
- สร้างความไว้วางใจในการทำงานร่วมกัน
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเป็นไปด้วยความราบรื่น

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่รับผิดชอบต่อน้ำที่ นักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- ปั่นดินน้ำมันให้มีรูปทรงที่ไม่สามารถบรรจุน้ำได้
- เทน้ำโดยไม่ระมัดระวัง โดยเทน้ำมากจนน้ำล้น
- รับส่งน้ำด้วยความล่าช้า
- ขณะวิ่งส่งน้ำทำน้ำหกโดยไม่ระมัดระวัง
- กรอกน้ำโดยทำน้ำหกมาก
- ใช้มือจับขวดขณะกรอกน้ำ

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่รับผิดชอบมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่รับผิดชอบมีโทษดังนี้

- ไม่มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ก่อให้เกิดความไม่ไว้วางใจกัน
- ก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าเบื่อ

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อ

ต่อน้ำที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เพราะ

- ทำให้กรอกน้ำได้มากที่สุด
- มีโอกาสชนะการเล่นเกม
- ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีความสามัคคี
- สร้างความไว้วางใจในการทำงานร่วมกัน
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเกมน่าสนใจไปด้วยความราบรื่น

แผนการสอนครั้งที่ 3 เรื่องระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา

ความคิดรวบยอด

ความมีระเบียบเป็นการปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ได้ตกลงนัดหมายไว้ เมื่อมีอยู่เสมอ ๆ จนเป็นนิสัยย่อมเกิดวินัยในตนเอง การมีวินัยในตนเองต้องอาศัยความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์เป็นเครื่องควบคุม ช่วยให้งานสำเร็จเรียบร้อย ประหยัดเวลาชีวิตมีระเบียบ ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและหมู่คณะ

จุดประสงค์

1. บอกประโยชน์ของการมีระเบียบวินัย และโทษของการขาดระเบียบวินัยได้

เนื้อหา

ความมีระเบียบและการตรงต่อเวลา

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)
 - 1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก
 - 1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้
 - 1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมประกวดการกายบริหาร
 - 1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้
 1. ครูจะให้นักเรียนแข่งการกายบริหาร โดยให้แต่ละกลุ่มคิดท่ากายบริหารกลุ่มละ 4 ท่า โดยให้สมาชิกในกลุ่มร่วมกันคิดท่ากายบริหาร
 2. ท่ากายบริหารกำหนดให้มี 4 จังหวะ คือ 1-2-3-4 เป็นท่ากายบริหาร 1 ท่า

3. จะใช้เวลาฝึกซ้อมก่อนแข่งขันเป็นเวลา 10 นาที

4. ในการแข่งขัน ให้ทำท่ากายบริหารแต่ละท่าเป็นจำนวน 4 ครั้ง

รวมทั้งหมด 16 ครั้ง

5. ในการให้คะแนน จะวัดความพร้อมเพรียงของการกายบริหารโดย
คะแนนการกายบริหารในครั้งนี้ครูตั้งไว้ 10 คะแนน กลุ่มไหนมีคะแนนสูงสุดเป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน
ครั้งนี้

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่มวางแผนการเล่น เกม ว่าจะมีวิธีอย่างไรจึงจะทำท่ากาย
บริหารได้พร้อมเพรียงที่สุด และใช้เวลาฝึกซ้อมท่ากายบริหาร 10 นาที

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยให้ทำการกายบริหารที่ละกลุ่มจนครบทั้ง 5 กลุ่ม

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ครูให้คะแนนการทำท่ากายบริหารของแต่ละกลุ่ม และกล่าวคำชมเชย
ให้กับกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

2 ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน
เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลานักเรียน
เล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลามีประโยชน์
หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ
มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไรไม่มีระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลานักเรียน
จะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่มีระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลามีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลาหรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลามีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่ระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลานักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่มีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลามีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครุณำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่เพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือ ประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตจาก

1.1 การแสดงท่ากายบริหาร

1.2 การอภิปราย

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่

คำตอบที่ตอบ 1. เล่นด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา

2. เล่นด้วยความไม่มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลานักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ - เสนอท่ากายบริหารให้เพื่อนในกลุ่มรับฟัง

- พยายามจำท่ากายบริหารกายบริหารให้แม่นยำที่สุด

- ฝึกซ้อมด้วยความตั้งใจ

- มีความพยายามในการทำท่ากายบริหาร

- ทำท่าทางกายบริหารให้พร้อมเพรียงกันให้มากที่สุด

- เมื่อหมดเวลาซ้อมแล้วต้องหยุดซ้อม

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความมีระเบียบ และตรงต่อเวลามีประโยชน์หรือโทษ

อย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลามี

ประโยชน์คือ

- ทำท่ากายบริหารได้โดยพร้อมเพรียงกัน

- ทำท่ากายบริหารได้โดยความเป็นระเบียบเรียบร้อย

- มีโอกาสชนะการแข่งขันกายบริหาร
- ก่อให้เกิดความสามัคคีในกลุ่มเพื่อน
- ก่อให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการเล่น

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา เพราะว่า

- มีโอกาสชนะการเล่น
- ไม่เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- เสริมสร้างความสามัคคีในกลุ่ม
- ขณะฝึกซ้อมการกายบริหารสมาชิกในกลุ่มได้เสนอความคิดเห็นร่วมกัน

คิดเห็นร่วมกัน

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่มีความมีระเบียบวินัยและไม่ตรงต่อเวลา นักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- ไม่ตั้งใจฝึกซ้อมการทำกายบริหาร
- ไม่สนใจจำท่ากายบริหาร
- ขณะประกวดการแข่งขันไม่ตั้งใจทำ
- เมื่อหมดเวลาซ้อมแล้วยังซ้อมต่อ

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่มีความมีระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลา มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่มีความมีระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลา มีโทษดังนี้

- ทำท่ากายบริหารไม่สำเร็จ
- ไม่มีโอกาสชนะการแข่งขัน

- ไม่นำมาซึ่งความสามัคคี
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเกมน่าเบื่อ
- ทำให้เป็นชนขาดความอดทนความพยายามในการทำงาน

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา เพราะ

- มีโอกาสชนะการเล่น
- ไม่มีการทะเลาะวิวาทกัน
- เสริมสร้างความสามัคคีในกลุ่ม
- ฝึกซ้อมการกายบริหารสมาชิกในกลุ่มได้เสนอความคิดเห็นร่วมกัน

แผนการสอนครั้งที่ 4

เรื่องระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา

ความคิดรวบยอด

ความมีระเบียบวินัยเป็นการปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ได้ตกลงนัดหมายไว้ เมื่อฝึกลู่เลมอ ๆ จนเป็นนิสัยย่อมเกิดวินัยในตนเอง การมีวินัยในตนเองต้องอาศัยความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ เป็นเครื่องควบคุม ช่วยให้การทำงานสำเร็จเรียบร้อยประหยัดเวลา ชีวิตมีระเบียบ ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและหมู่คณะ

จุดประสงค์

1. ปฏิบัติตนเป็นผู้มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาได้

เนื้อหา

ความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก

1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้

1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมจัดกระดาษสี

1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับกระดาษสีตัดยาวที่ครูเตรียมไว้ให้
กลุ่มละ 1 มัด มีจำนวนกระดาษสีทั้งสิ้น 50 ชิ้น

2. ให้นักเรียนช่วยกันจัดกระดาษสีให้เป็นระเบียบเรียบร้อย โดย
จัดกระดาษสีที่มีสีเหมือนกัน ไว้ในกลุ่มเดียวกัน

3. ครูจะแจกกระดาษชาร์ตขาวกลุ่มละ 1 แผ่น ไว้สำหรับติดกระดาษสีที่จัดเสร็จเรียบร้อยแล้ว

4. ด้านหลังของกระดาษสี ครูจะติดกระดาษขาวสองหน้าไว้ เมื่อนักเรียนแน่ใจว่าจัดกระดาษสีให้เป็นระเบียบเรียบร้อยแล้ว จึงแกะกระดาษขาวแล้วติดลงบนกระดาษชาร์ตขาวให้เรียบร้อย

5. ให้เวลาในการแข่งขัน 5 นาที กลุ่มไหนจัดได้เรียบร้อยสวยงามเป็นกลุ่มที่ชนะ โดยคะแนนการจัดกระดาษสีครั้งนี้ครูตั้งไว้ 10 คะแนน กลุ่มไหนมีคะแนนสูงสุดเป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขันครั้งนี้

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่มวางแผนการเล่น เกมว่าจะมีวิธีอย่างไรจึงจะจัดกระดาษสีให้เป็นระเบียบเรียบร้อยที่สุด

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกกระดาษสีกลุ่มละ 1 มัด กระดาษชาร์ตขาวกลุ่มละ 1 แผ่น

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ครูให้คะแนนการจัดกระดาษสีของแต่ละกลุ่ม และกล่าวชมเชยกับกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลานักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลามีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่มีระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลานักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่มีระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลา มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลาหรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลานักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่มีระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลานักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่มีระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลา มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ ความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลาเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

- | | | |
|---------------------|-----|------|
| 1. กระดาษสีตัดยาว | 250 | ชิ้น |
| 2. กระดาษชาร์ตขาว | 5 | แผ่น |
| 3. กระดาษขาว 2 หน้า | 1 | ม้วน |
| 4. สลาก | 25 | ชิ้น |

การประเมินผล

1. สังเกตจาก
 - 1.1 การจัดกระดาษสี
 - 1.2 การอภิปราย

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่

คำตอบที่ตอบ 1. เล่นด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา

2. เล่นด้วยความไม่มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา

- 1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลานักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ - จัดกระดาษสีที่สีเหมือนกันไว้ในกลุ่มเดียวกัน

- ทำงานด้วยความรับผิดชอบ
- ติดกระดาษสีที่จัดแล้วให้เป็นระเบียบเรียบร้อย
- เมื่อหมดเวลาต้องหยุดเล่นเกม

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลามี
ประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อ
เวลามีประโยชน์คือ

- จัดกระดานสี่ให้เป็นระเบียบเรียบร้อยได้
- ติดกระดานสี่ให้เป็นระเบียบเรียบร้อยได้
- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ก่อให้เกิดความสามัคคีในกลุ่มเพื่อน
- ก่อให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการเล่นเกม

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ
มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา เพราะว่า

- มีโอกาสชนะการเล่นเกม
- ไม่เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- เสริมสร้างความสามัคคีในกลุ่ม
- เสริมสร้างความตรงต่อเวลา

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่มีระเบียบวินัยและไม่ตรงต่อเวลา นักเรียน
จะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- จัดกระดานสี่โดยไม่คำนึงว่าเป็นสี่ที่เหมือนกัน
- ไม่สนใจในการจัดกระดานสี่
- ติดกระดานสี่โดยไม่คำนึงถึงความเป็นระเบียบเรียบร้อย
- เมื่อหมดเวลาแล้วยังไม่หยุดเล่นเกม

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่มีระเบียบวินัยและไม่ตรงต่อเวลามีประโยชน์
หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่มีระเบียบและไม่ตรงต่อเวลามีโทษดังนี้

- จัดกระตาศได้ไม่สำเร็จ
- ติดกระตาศได้ไม่สำเร็จ
- ไม่มีโอกาสชนะการแข่งขัน
- ไม่นำมาซึ่งความสามัคคี
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นไม่ดี
- ทำให้เป็นชนชาติความอดทนความพยายามในการทำงาน

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลาหรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา เพราะ

- มีโอกาสชนะการเล่น
- ไม่เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- เสริมสร้างความสามัคคีในกลุ่ม
- เสริมสร้างความตรงต่อเวลา

แผนการสอนครั้งที่ 5

เรื่องเราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้

ความคิดรวบยอด

เราต้องพึ่งพาอาศัยกันช่วยเหลือกัน ผู้ที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมย่อมเป็นที่ยอมรับนับถือของสังคม ความไม่เห็นแก่ตัวช่วยให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบปราศจากการเบียดเบียนเอาเปรียบกัน

จุดประสงค์

1. เมื่อกำหนดสถานการณ์ให้สามารถอภิปรายได้ว่า เป็นการกระทำที่เห็นแก่ตัวหรือไม่

เนื้อหา

ความไม่เห็นแก่ตัว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก

1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้

1.2.1 เกมนี้ชื่อเกมแลกเปลี่ยน

1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้

1. ครูจะแจกถั่วเขียว ถั่วดำ ถั่วเหลือง ข้าวเปลือก และข้าวสาร

ให้กลุ่มละ 1 จาน

2. ใน 1 จาน มีจำนวนถั่วเขียว ถั่วดำ ถั่วเหลือง ข้าวเปลือก ข้าวสาร จานละ 500 เม็ด โดยแต่ละกลุ่มจะมีชนิดของถั่วหรือข้าวเพียง 1 อย่างเท่านั้น

3. แต่ละกลุ่มต้องไปขอแลกเม็ดถั่วและเม็ดข้าวสารของกลุ่มอื่นเพื่อให้มี ถั่วเขียว ถั่วดำ ถั่วเหลือง ข้าวเปลือก ข้าวสาร ให้ครบอย่างละ 100 เม็ด รวม 500 เม็ดเหมือนเดิม

4. เมื่อแยกกับกลุ่มอื่นได้แล้วให้นำมาติดใส่กระดานชาร์ตขาวขนาด 6"x6" โดยติดเรียงแถวละ 100 เม็ด ตามลำดับดังนี้ ติดข้าวเปลือก ถั่วเขียว ถั่วเหลือง ข้าวสาร ถั่วดำ จนครบทั้ง 10 แถว

5. กลุ่มไหนติดเสร็จก่อนกลุ่มอื่นเป็นฝ่ายชนะ หรือเมื่อหมดเวลายังติดไม่เสร็จ ให้นับเม็ดถั่วเม็ดข้าวสารที่ติดได้บนกระดานชาร์ตขาว โดยกำหนดให้ 1 เม็ด มีค่า 1 คะแนน

6. ให้เวลาในการแข่งขัน 5 นาที

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่ม วางแผนการเล่นเกม ว่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะแลกเปลี่ยนเม็ดข้าวเม็ดถั่วกับกลุ่มอื่นอย่างรวดเร็วและถูกต้อง ตลอดจนวางแผนการติดเม็ดข้าวเม็ดถั่วบนกระดานชาร์ตขาวให้ถูกต้องและรวดเร็ว

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกงานที่ใส่ถั่วหรืองานที่ใส่ข้าวให้กลุ่มละ 1 งาน กระดานชาร์ตสีขาวกลุ่มละ 1 แผ่น และกาเวลาให้กลุ่มละ 1 หลอด

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ให้แต่ละกลุ่มบอกคะแนนของกลุ่มตนเอง

1.5.2 ครูตรวจสอบการให้คะแนนของแต่ละกลุ่มอีกครั้ง ว่านับคะแนนได้ถูกต้องตามกติกาหรือไม่ ซึ่งกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุดเป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขันเกมในครั้งนี้ และกล่าวคำชมเชยให้กับกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความไม่เห็นแก่ตัวนักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างเห็นแก่ตัวนักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความเห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นด้วยความไม่เห็นแก่ตัว นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นอย่างเห็นแก่ตัว นักเรียนเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความเห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครุณำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือความไม่เห็นแก่ตัวเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. ถั่วเขียว 1 จาน จำนวน 500 เม็ด
2. ถั่วดำ 1 จาน จำนวน 500 เม็ด
3. ถั่วเหลือง 1 จาน จำนวน 500 เม็ด
4. ข้าวเปลือก 1 จาน จำนวน 500 เม็ด
5. ข้าวสาร 1 จาน จำนวน 500 เม็ด
6. กระดาษชาร์ตขาวขนาด 6"x6" จำนวน 5 แผ่น
7. กาวลาเท็กซ์ 5 หลอด
8. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตจาก
 - 1.1 การเล่นเกม
 - 1.2 การอภิปราย

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่

คำตอบที่ตอบ 1. เล่นด้วยความไม่เห็นแก่ตัว

2. เล่นด้วยความเห็นแก่ตัว

- 1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวนักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ - เมื่อเพื่อนมาขอแลกถั่วต้องแลกถั่วให้

- ขณะเพื่อนขอแลกถั่วต้องรีบแลกให้โดยไม่ให้เพื่อนเสียเวลา
- ทุกคนในกลุ่มทำหน้าที่ตามที่แบ่งงานให้ทำ
- ช่วยเพื่อนในกลุ่มทำงานโดยไม่เกี่ยงงาน

- 1.1.1 การเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวมีประโยชน์คือ

- มีโอกาสทำงานได้สำเร็จ
- ได้รับความไว้วางใจจากเพื่อน
- บรรยากาศในการเล่นเกมราบรื่น

-----เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน-----

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัว เพราะว่า

- เป็นการแสดงความจริงใจต่อกัน
- ช่วยให้การเล่นเกมสนุกสนาน
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเกมราบรื่น
- ทำให้เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างเห็นแก่ตัวนักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- ให้เพื่อนรอนานขณะแลกถั่ว
- นับถั่วให้เพื่อนไม่ครบ 100 เม็ด
- เมื่อเพื่อนมาขอแลกถั่วก็ยกกันนับถั่ว
- ไม่ช่วยเพื่อนในกลุ่มทำงาน

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความเห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความเห็นแก่ตัวมีโทษดังนี้

- ขาดความไว้วางใจกัน
- บรรยากาศในการเล่นเกมไม่ราบรื่น
- ทุกกลุ่มมีโอกาสไม่ประสบผลสำเร็จ
- เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- นำมาซึ่งความแคลงใจและผูกใจเจ็บเพื่อน

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นด้วยความไม่เห็นแก่ตัว เพราะ

- เป็นการแสดงความจริงใจต่อกัน
- ช่วยให้การเล่นเกมสนุกสนาน
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเก็มราบรื่น
- ทำให้เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน

แผนการสอนครั้งที่ 6 เรื่องเรารู้คนเดียวในโลกไม่ได้

ความคิดรวบยอด

เราต้องพึ่งพาอาศัยกันช่วยเหลือกัน ผู้ที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมย่อมเป็นที่ยอมรับนับถือของสังคม ความไม่เห็นแก่ตัวช่วยให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบ ปราศจากการเบียดเบียนเอาเปรียบกัน

จุดประสงค์

1. บอกคุณค่าของการทำตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวมได้
2. บอกผลเสียของความเห็นแก่ตัวได้
3. เข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนร่วมโรงเรียนได้

เนื้อหา

ความไม่เห็นแก่ตัว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก

1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้

1.2.1 เกมนี้ชื่อสีจำ.....ช่วยด้วย

1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้

1. แต่ละกลุ่มครูจะแจกภาพการค้นลายเส้นให้กลุ่มละ 2 ภาพ และจะแจกสีให้ทุกกลุ่ม ๆ ละ 2 สี ดังนี้ กลุ่มที่ 1 ได้รับสีแดงกับสีเขียว, กลุ่มที่ 2 ได้รับสีเหลืองกับสีฟ้า, กลุ่มที่ 3 ได้รับสีเขียวกับสีชมพู, กลุ่มที่ 4 ได้รับสีฟ้ากับสีแดงและกลุ่มที่ 5 ได้รับสีชมพูกับสีเหลือง

2. ภาพการเต้นที่ให้ 2 ภาพนั้นเป็นภาพการเต้นที่เหมือนกัน ดังนั้นภาพแรกให้ระบายสีตามใจชอบซึ่งเป็นสีที่แต่ละกลุ่มได้รับจากครู ส่วนภาพการเต้นที่ 2 นั้น ต้องระบายสีตามสีที่กำหนดให้ในภาพนั้น ซึ่งให้ระบายสีทั้งหมด 5 สีคือ สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีฟ้า และสีชมพู

3. เมื่อในกลุ่มของนักเรียนมีสีเพียง 2 สี นักเรียนต้องไปขอความช่วยเหลือการยืมสีจากกลุ่มเพื่อนที่มีสีที่กลุ่มของนักเรียนต้องการ เมื่อไปยืมสีต้องพูดว่า (ถ้าต้องการสีแดง) สีแดงจ้า...ช่วยด้วย ถ้ากลุ่มเจ้าของสีไม่ใช้ต้องให้เพื่อนกลุ่มอื่นยืมเมื่อได้รับสีแดงมาแล้วให้พูดว่าขอบคุณ (ค่ะ หรือครับ)

4. ในกรณีที่กลุ่มเจ้าของสีกำลังใช้สีอยู่ให้พูดว่า (ถ้ากลุ่มอื่นของยืมสีแดง) สีแดงจ้า...รอก่อน

5. เมื่อเจ้าของสีให้ยืมแล้ว ถ้าต้องการสีคืน ให้พูดคำว่า (ถ้าต้องการสีแดงคืน) ขอสีแดง...คืนด้วย ซึ่งกลุ่มที่ขอยืมมาต้องให้ทันที แม้ว่าจะยังต้องการใช้ก็จะต้องคืน

6. การระบายสีทั้ง 2 ภาพ ให้เวลา 5 นาที

7. กลุ่มไหนระบายสีได้เสร็จก่อนเวลา และถูกต้องตามสีที่กำหนดให้เป็นกลุ่มที่ชนะในการแข่งขันครั้งนี้ หรือถ้าหมดเวลาแล้วไม่มีกลุ่มไหนระบายสีได้เสร็จครูต่อเวลาให้อีก 3 นาที

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่ม วางแผนการเล่นเกมน่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะระบายสีได้ตามสีที่กำหนดให้ ตลอดจนวางแผนการทำหน้าที่ว่าใครจะเป็นคนระบายสีใครจะเป็นคนไปขอยืมสี

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกสีให้กลุ่มละ 2 แท่ง ภาพการเต้นลายเส้น กลุ่มละ 2 ภาพ

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ครูตรวจสอบการระบายสีว่าถูกต้องตามสีที่กำหนดให้หรือไม่

1.5.2 ตัดสินตามกติกาที่กำหนดไว้ และกล่าวคำว่าชมเชยให้กับกลุ่มที่ชนะการแข่งขันเกมในครั้งนี้

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลข 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความไม่เห็นแก่ตัว นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

ไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างเห็นแก่ตัว นักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความเห็นแก่ตัวมีประโยชน์ หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

ไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นด้วยความไม่เห็นแก่ตัว นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

ไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นอย่างเห็นแก่ตัว นักเรียนเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความเห็นแก่ตัวมีประโยชน์ หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

ไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ ความไม่เห็นแก่ตัวเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. สีแดง 2 แท่ง
2. สีเหลือง 2 แท่ง
3. สีเขียว 2 แท่ง
4. สีฟ้า 2 แท่ง
5. สีชมพู 2 แท่ง
6. ภาพการ์ตูนลายเส้น 10 ภาพ
7. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตจาก
 - 1.1 การเล่นเกม
 - 1.2 การอภิปราย

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่

- คำตอบที่ตอบ
1. เล่นด้วยความไม่เห็นแก่ตัว
 2. เล่นด้วยความเห็นแก่ตัว

- 1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวนักเรียนเล่นอย่างไร

- คำตอบ - เมื่อเพื่อนขอมิสิทธิ์ต้องอนุญาตให้เพื่อนยืม

- ไม่ให้เพื่อนรอนานขณะขอยืมสี
- เมื่อเจ้าของสีต้องการสีต้องรีบคืน
- ระบายสีในกลุ่มที่ตนมีเพื่อเพื่อนกลุ่มอื่นจะได้ขอยืมสี

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวมีประโยชน์คือ

- มีโอกาสทำงานได้สำเร็จ
- ได้รับความไว้วางใจจากเพื่อน
- บรรยากาศในการเล่นเกมราบรื่น
- เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความไม่เห็น

แก่ตัวใช่หรือไม่

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัว เพราะว่า

- เป็นการแสดงความจริงใจต่อกัน
- ช่วยให้การเล่นเกมสนุกสนาน
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเกมราบรื่น
- ทำให้เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างเห็นแก่ตัวนักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- เมื่อเพื่อนขอยืมสีทำข้าย เบี่ยง
- ให้เพื่อนรอนานมากเมื่อมาขอยืมสี
- เมื่อเจ้าของสีต้องการสีคืนไม่รีบคืนให้
- ไม่ระบายสีในกลุ่มที่ตนมี

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความเห็นแก่ตัวมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความเห็นแก่ตัวมีโทษดังนี้

- ขาดความไว้วางใจกัน

- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าร่าเริง
- ทุกกลุ่มมีโอกาสไม่ประสบผลสำเร็จ
- เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- นำมาซึ่งความเคลงใจและผูกใจเจ็บเพื่อน

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความไม่เห็นแก่ตัวใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นด้วยความไม่เห็นแก่ตัว เพราะ

- เป็นการแสดงความจริงใจต่อกัน
- ช่วยให้การเล่นเกมสนุกสนาน
- ทำให้บรรยากาศในการเล่นเกมน่าร่าเริง
- ทำให้เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน

แผนการสอนครั้งที่ 7
เรื่องทางแห่งความสำเร็จ

ความคิดรวบยอด

ความขยันหมั่นเพียรในทางที่ถูกต้องควรช่วยให้ผ่านพ้นอุปสรรค ประสบผลสำเร็จในการเรียนการทำงาน เป็นนิสัยที่ดีและสามารถฝึกให้เกิดขึ้นได้

จุดประสงค์

1. เปรียบเทียบผลดีของความขยันหมั่นเพียรและผลเสียของความเกียจคร้านได้

เนื้อหา

ความขยันหมั่นเพียร

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

- 1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก
- 1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้
 - 1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมเย็บกระดุม
 - 1.2.2 กติกาในการเล่นเก๋มนี้ดังนี้

1. ให้นักเรียนตัดกระดาษหนังสือพิมพ์เป็นรูปวงกลม โดยตัดตามกระดาษแข็งที่แจกให้เป็นตัวอย่างให้ได้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 5 นิ้ว ตัดให้ได้มากที่สุด เพื่อเอาไว้ทำกระดุม

2. ครูจะแจกก้านมะพร้าวให้กลุ่มละ 20 ก้าน เพื่อเอาไว้ทำไม้กลัดในการเย็บกระดุม

การเย็บกระดุม

3. ให้เวลาในการแข่งขันเย็บกระดุม 5 นาที เมื่อหมดเวลาทุกคนต้องหยุดแข่งขันทันที

หยุดแข่งขันทันที

4. ครูสาธิตการเย็บกระตุงให้นักเรียนดู โดยเย็บกระตุงให้เป็นกระตุงสี่เหลี่ยม ซึ่งใช้ไม้กลัดเย็บทั้งหมดให้เป็น 4 มม

5. คยแนนในการแข่งขันนี้ กำหนดให้ 1 กระตุงมีค่า 4 คยแนน ถ้าเย็บไม่เป็นกระตุง แต่มีไม้กลัดทั้ง 4 มมแม้ไม่สวยงามให้ 3 คยแนนในการณิกระตุงที่ตัดไว้เหลือมีค่าแผ่นละ 1 คยแนน ส่วนไม้กลัดที่เหลือมีค่าคือ ไม้กลัด 4 อัน ได้ 1 คยแนน

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่มวางแผนการเล่นเกมว่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะได้คยแนนจากการเย็บกระตุงให้มากที่สุด พร้อมกับให้แบ่งหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่มว่าใครจะทำหน้าที่อะไร

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกกระตุงหนึ่งสือพิมพ์กลุ่มละ 3 ฉบับ ก้านมะพร้าวกลุ่มละ 20 ก้าน ไม้สำหรับตัดไม้กลัดกลุ่มละ 2 อัน กรรไกรกลุ่มละ 2 อัน

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ให้แต่ละกลุ่มบอกคยแนนที่ได้จากการเล่นเกม

1.5.2 ครูตรวจสอบอีกครั้งว่านับคยแนนได้ตามที่กำหนดให้หรือไม่ และกล่าวคำชมเชยกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรนักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่ขยันหมั่นเพียร นักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นด้วยความขยันหมั่นเพียร นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นโดยไม่ขยันหมั่นเพียร นักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ ความขยันหมั่นเพียรเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัดหรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

- | | | |
|-----------------------|----|------|
| 1. กระดาษหนังสือพิมพ์ | 5 | ฉบับ |
| 2. ก้านมะพร้าว | 50 | ก้าน |
| 3. มีด | 10 | อัน |
| 4. กรรไกร | 10 | อัน |
| 5. สลาก | 25 | ชิ้น |

การประเมินผล

1. สัมภาษณ์

1.1 ผลดีของความขยันหมั่นเพียร

1.2 ผลเสียของความเกียจคร้าน

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่

คำตอบที่ตอบ 1. เล่นด้วยความขยันหมั่นเพียร

2. เล่นด้วยความไม่ขยันหมั่นเพียร

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรนักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ - ทำหน้าที่อย่างเต็มความสามารถ

- ตัดกระดาษหนังสือพิมพ์ซ้อนกันหลาย ๆ แผ่น

- วาดแบบตามตัวอย่างให้เร็วที่สุด

- ตัดไม้กลัดให้ได้มากและเร็วที่สุด

- เย็บกระดาษให้ถูกตามแบบที่สุด

- เย็บกระดาษอย่างรวดเร็ว

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์ คือ

- ทำงานได้สำเร็จ

- ทำงานได้อย่างเรียบร้อย

- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม

- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าสนใจ

- เกิดความไว้วางใจในการทำงาน

- เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน

- นำมาซึ่งความสามัคคี

- ทำให้เป็นคนอดทน ขยัน หนักเอาเบา

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ
ขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียร เพราะว่า

- นำมาซึ่งความสำเร็จของกลุ่ม
- ทำให้งานที่ทำเรียบร้อยด้วยดี
- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- บรรยากาศในการเล่นเกมนั้นเป็นไปด้วยดี
- เกิดความไว้วางใจกันในการทำงาน
- เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน
- นำมาซึ่งความสามัคคี
- ฝึกความเป็นคนอดทน ขยัน หนักเอาเบา

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่ขยันหมั่นเพียร นักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- ทำหน้าที่อย่างปล่อยปละละเลย
- วาดแบบตัวอย่างช้า ๆ
- ตัดกระดาษหนังสือพิมพ์อย่างไม่รีบร้อน
- ตัดไม้ก่อดช้า ๆ
- เย็บกระดงช้า ๆ
- เกียะกันทำงาน
- ไม่ตั้งใจทำงานด้วยความเพียรพยายาม

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่ขยันหมั่นเพียรมีโทษดังนี้

- ทำงานได้ปริมาณน้อย
- ทำให้ได้งานไม่เรียบร้อย
- ไม่มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม

- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าตื่นเต้น
- เกิดความไม่ไว้วางใจกันในการทำงาน
- นำมาซึ่งการทะเลาะวิวาท
- ทำให้เป็นคนไม่มีความอดทน ไม่มีความขยัน เกีย่งงาน

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียร เพราะ

- นำมาซึ่งความสำเร็จของกลุ่ม
- ทำให้งานที่ทำเรียบร้อยด้วยดี
- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าตื่นเต้น
- เกิดความไว้วางใจกันในการทำงาน
- เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน
- นำมาซึ่งความสามัคคี
- ฝึกความเป็นคนอดทน ขยัน หนักเอาเบาได้

แผนการสอนครั้งที่ 8 เรื่องทางแห่งความสำเร็จ

ความคิดรวบยอด

ความขยันหมั่นเพียรในทางที่ถูกต้องควรช่วยให้ผ่านพ้นอุปสรรค ประสบผลสำเร็จในการเรียนการทำงาน เป็นนิสัยที่ดีและสามารถฝึกให้เกิดขึ้นได้

จุดประสงค์

1. ปฏิบัติงานด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ

เนื้อหา

ความขยันหมั่นเพียร

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

- 1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก
- 1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้
 - 1.2.1 เกมนี้ชื่อว่ารวมใจไฟร์กงาน
 - 1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้
 1. ครูให้แต่ละกลุ่มร่วมกันสร้างบ้านโดยวัสดุที่ใช้สร้างบ้านคือ ไม้จิ้มฟัน 2 กล่อง, เชือกปอ 2 เส้น, ดินน้ำมัน 1 ก้อน, กระดาษหนังสือพิมพ์สี 1 ฉบับ, กระดาษแก้ว 1 แผ่น, กระดาษแข็งเป็นบริเวณบ้าน 1 แผ่น และกาวลาเท็กซ์ 1 ขวด
 2. กลุ่มไหนช่วยกันสร้างบ้านโดยกลุ่มให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือกันภายในกลุ่มได้ดีและอธิบายถึงวิธีการสร้างบ้านได้ เป็นกลุ่มที่ชนะในการเล่นเกมนี้นี้

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่ม วางแผนการเล่นในเกมในกลุ่มของตนว่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะร่วมมือกันสร้างบ้านให้ดีที่สุด พร้อมกับให้แบ่งหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่มว่าใครจะทำหน้าที่อะไร

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกอุปกรณ์สำหรับสร้างบ้าน

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ให้แต่ละกลุ่มนำบ้านมาให้เพื่อนดูและอธิบายถึงการร่วมมือกันในการสร้างบ้าน

1.5.2 ครูตัดสินกลุ่มชนะ โดยพิจารณาถึงความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่มและความสำเร็จของบ้านที่ร่วมกันสร้าง

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรนักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่ขยันหมั่นเพียร นักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรนักเรียนเล่น

อย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

ความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมุติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นโดยไม่ขยันหมั่นเพียร นักเรียน

เล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษ

อย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความ

ขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ ความขยันหมั่นเพียรเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. ไม้จิ้มฟัน 10 กลွ่ง
2. เชือกปอ 10 เส้น
3. ดินน้ำมัน 5 ก้อน
4. กระดาษหนังสือพิมพ์สี 1 ฉบับ
5. กระดาษแก้ว 5 แผ่น

6. กระดาษแข็งเป็นบริเวณบ้าน 5 แผ่น
7. กาวลาเท็กซ์ 5 ขวด
8. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตการร่วมกิจกรรมดังต่อไปนี้
 - 1.1 ความเอาใจใส่
 - 1.2 ความสม่ำเสมอในการทำงาน
 - 1.3 ความรับผิดชอบ
 - 1.4 ความอดทน
2. สัมภาษณ์
 - 2.1 ปัญหาและอุปสรรคของการทำงาน
 - 2.2 การแก้ไขปัญหาและอุปสรรค

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่

คำตอบที่ตอบ

 1. เล่นด้วยความขยันหมั่นเพียร
 2. เล่นด้วยความไม่ขยันหมั่นเพียร
- 1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรนักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ

 - ร่วมมือกันในการสร้างบ้านอย่างรวดเร็ว
 - ร่วมมือกันในการสร้างบ้านด้วยความตั้งใจ
 - ทำงานด้วยความไม่เหน็ดเหนื่อย
 - ไม่เกียจกันทำงาน
 - รับผิดชอบในการทำงานอย่างเต็มความสามารถ

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรมีประโยชน์คือ

- ทำงานได้สำเร็จ
- ทำงานได้อย่างเรียบร้อย
- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- บรรยากาศในการเล่นเป็นไปด้วยดี
- เกิดความไว้วางใจกันในการทำงาน
- เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน
- นำมาซึ่งความสามัคคี
- ทำให้เป็นคนอดทน ขยัน หนักเอาเบา

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียร เพราะว่า

- นำมาซึ่งความสำเร็จของกลุ่ม
- ทำให้งานที่ทำเรียบร้อยด้วยดี
- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- บรรยากาศในการเล่นเป็นไปด้วยดี
- เกิดความไว้วางใจกันในการทำงาน
- เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน
- นำมาซึ่งความสามัคคี
- ฝึกความเป็นคนอดทน ขยัน หนักเอาเบา

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่ขยันหมั่นเพียรนักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- สร้างบ้านด้วยความไม่เร่งรีบ
- สร้างบ้านอย่างช้า

- สร้างบ้านโดยไม่ตั้งใจทำงาน
- เกี่ยงการทำงาน ไม่รับผิดชอบงาน
- เหนื่อยแล้วไม่ทำงาน

1.2.1 เล่นเกมด้วยความไม่ยั้งหมั่นเพียรมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่ยั้งหมั่นเพียรมีโทษดังนี้

- ทำงานได้ปริมาณน้อย
- ทำงานได้ไม่เรียบร้อย
- ไม่มีโอกาสชนะในการแข่งขันเกม
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่ารำคาญ
- เกิดความไม่ไว้วางใจกันในการทำงาน
- นำมาซึ่งการทะเลาะวิวาท
- ทำให้เป็นคนไม่มีความอดทน ไม่มีความขยัน เกี่ยงงาน

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียรหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความขยันหมั่นเพียร เพราะ

- นำมาซึ่งความสำเร็จของกลุ่ม
- ทำให้งานที่ทำเรียบร้อยด้วยดี
- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าสนใจ
- เกิดความไว้วางใจกันในการทำงาน
- เกิดความรักใคร่ปรองดองกัน
- ฝึกความมาซึ่งความสามัคคี
- ทำให้เป็นคนอดทน ขยัน หนักเอาเบา

แผนการสอนครั้งที่ 9

เรื่องความอดทนอดกลั้น

ความคิดรวบยอด

ความอดทนอดกลั้นเป็นอุปนิสัยที่ดี ฝึกให้เกิดขึ้นได้ ผู้มีความอดทนอดกลั้นย่อมชนะอุปสรรค สามารถเผชิญปัญหาและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตด้วยจิตใจที่หนักแน่นและมั่นคง ทั้งยังเป็น ที่รักใคร่เคารพนับถือของบุคคลอื่นอีกด้วย

จุดประสงค์

1. ฝึกควบคุมตนเองได้เมื่อถูกรบกวนให้เกิดอารมณ์

เนื้อหา

ความอดทนอดกลั้น

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

- 1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก
- 1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้
 - 1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมต่อภาพ (จิ๊กซอร์)
 - 1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้
 1. แต่ละกลุ่มครูจะแจกเกมต่อภาพให้กลุ่มละ 1 ชุด เป็นเกมต่อภาพ ที่เป็นภาพเหมือนกันทั้ง 5 กลุ่ม
 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันต่อภาพให้ได้ โดยดูแบบภาพจากตัวอย่าง ของภาพที่ต่อเสร็จแล้ว
 3. ให้เวลาในการต่อภาพเป็นเวลา 5 นาที ถ้ากลุ่มไหนต่อภาพได้เสร็จ และถูกต้องก่อนให้ถือเป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

4. ถ้าหมดเวลาการแข่งขันแต่ไม่มีกลุ่มไหนต่อภาพเสร็จให้นับจำนวน
ชิ้นส่วนที่ต่อภาพได้กลุ่มไหนต่อชิ้นส่วนของภาพได้มากที่สุดและถูกต้องตามแบบเป็นกลุ่มที่ชนะโดยกำหนด
ให้ 1 ชิ้น มีค่า 1 คะแนน

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่ม วางแผนการเล่นเกม ว่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะ
ต่อภาพให้ได้มากที่สุดและถูกต้องตามแบบที่สุด

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกเกมต่อภาพให้กลุ่มละ 1 ชุด

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ครูตรวจสอบการต่อภาพของนักเรียนแต่ละกลุ่มว่าต่อภาพได้ถูกต้องตาม
แบบหรือไม่

1.5.2 ครูตัดสินการแข่งขันตามกติกาที่กำหนดไว้ ซึ่งกลุ่มไหนได้คะแนนสูงสุด
เป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขันครั้งนี้ และกล่าวชมเชยให้กับกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน
เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นนักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ
ความอดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่อดทนอดกลั้นนักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่อดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความอดทน-
อดกลั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้น นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือมีโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นโดยไม่อดทนอดกลั้น นักเรียนเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่อดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ ความอดทนอดกลั้นเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. เกมต่อภาพ 5 ชุด
2. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตจาก
 - 1.1 การต่อภาพ
 - 1.2 การอภิปราย

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่

คำตอบที่ตอบ 1. เล่นด้วยความอดทนอดกลั้น

2. เล่นด้วยความไม่อดทนอดกลั้น

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นนักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ - เมื่อต่อภาพไม่ได้ก็ไม่ละทิ้งการต่อภาพ

- ใช้ความพยายามในการต่อภาพ
- เมื่อเพื่อนคนอื่นต่อภาพไม่ถูกต้องอย่าต่อว่าเพื่อน
- เมื่อต่อภาพไม่ได้อย่าแสดงอารมณ์โมโหฉุนเฉียว

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นมีประโยชน์ คือ

- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ได้ใช้ความพยายามในการต่อภาพ
- เกิดความรักใคร่ในกลุ่มเพื่อน
- บรรยากาศในการเล่นเกมนั้นเป็นไปด้วยดี
- มีความอดทนอดกลั้นเพิ่มขึ้น

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้น เพราะว่า

- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ได้ใช้ความพยายามในการต่อภาพ
- เกิดความรักใคร่ในกลุ่มเพื่อน
- บรรยากาศในการเล่นเกมนั้นเป็นไปด้วยดี
- มีความอดทนอดกลั้นเพิ่มขึ้น

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่อดทนอดกลั้นนักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- ไม่ตั้งใจต่อภาพ
- เมื่อเพื่อนต่อผิดก็ตำหนิเพื่อน
- เมื่อต่อภาพไม่ได้แสดงอาการฉุนเฉียว
- เมื่อต่อภาพไม่ได้ก็ไม่พยายามต่อภาพ

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่อดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่อดทนอดกลั้นมีโทษดังนี้

- ไม่มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- การต่อภาพต่อได้ไม่สำเร็จ
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่ารำคาญ
- เกิดการทะเลาะวิวาทกันได้
- เกิดความแตกแยกในกลุ่มเพื่อน

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความอดทน-

อดกลั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้น เพราะ

- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ได้ฝึกความพยายามในการต่อภาพ
- เกิดความรักใคร่ในกลุ่มเพื่อน
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าประทับใจ
- มีความอดทนอดกลั้นเพิ่มขึ้น

แผนการสอนครั้งที่ 10

เรื่องความอดทนอดกลั้น

ความคิดรวบยอด

ความอดทนอดกลั้นเป็นอุปนิสัยที่ดี ฝึกให้เกิดขึ้นได้ ผู้มีความอดทนอดกลั้นย่อมชนะอุปสรรค สามารถเผชิญปัญหาและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตด้วยจิตใจที่หนักแน่นและมั่นคง ทั้งยังเป็น ที่รักใคร่เคารพนับถือของบุคคลอื่นอีกด้วย

จุดประสงค์

1. อดทนต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ของคนอื่นได้
2. อดทนต่อความทุกข์ยากลำบากที่เกิดขึ้นได้

เนื้อหา

ความอดทนอดกลั้น

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

- 1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก
- 1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้
 - 1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมหย่อนลูกเทนนิส
 - 1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้
 1. แต่ละกลุ่มครูจะแจกลูกเทนนิสกลุ่มละ 3 ลูก ครอบงุ่มละ 1 ใบ และถุงสำหรับใส่ลูกเทนนิสซึ่งมีปลายเชือกทั้ง 4 ด้าน ยาวด้านละ 1 เมตร
 2. ให้สมาชิกในแต่ละกลุ่ม 4 คน ยืนเป็นวงกลม แล้วครูจะวางครอบงุ่มไว้ตรงกลางวงกลม ให้นักเรียน 4 คนยืนห่างจากการป้องกันประมาณ 70 เซนติเมตรนักเรียนทั้ง 4 คน ยืนจับปลายเชือกคนละ 1 เส้น ซึ่งมีปลายเชือกทั้งหมด 4 เส้น

3. สมาชิกที่เหลือ 1 คน มีหน้าที่บอกให้นักเรียนทั้ง 4 คนปฏิบัติตามคำสั่งของตนเพื่อให้กลุ่มของตนหย่อนลูกเทนนิสลงในกระป๋องให้เร็วที่สุด ซึ่งนักเรียนทั้ง 4 คนไม่มีหน้าที่ถามหรือตอบว่าคนที่ทำหน้าที่บอกให้หย่อนลูกเทนนิสใด ๆ ทั้งสิ้น

4. นักเรียนที่มีหน้าที่หย่อนลูกเทนนิสต้องถูกปิดตาด้วยผ้าเช็ดหน้า

5. เมื่อหย่อนลูกเทนนิสลงในกระป๋องได้แล้ว ให้สมาชิกที่เป็นคนบอกให้เพื่อนหย่อนลูกเทนนิสเอาลูกเทนนิสออกจากกระป๋องโดยวางไว้ข้าง ๆ กระป๋องและเอาถุงออกมาใส่ลูกเทนนิสใหม่ ทำอย่างนี้จนหมดเวลา

6. ให้เวลาในการแข่งขันหย่อนลูกเทนนิส 5 นาที

7. ถ้ายังไม่หมดเวลา กลุ่มไหนหย่อนลูกเทนนิสหมดก่อนกลุ่มแรกเป็นฝ่ายชนะหรือเมื่อหมดเวลาแล้ว ทุกกลุ่มหย่อนลูกเทนนิสได้ไม่ครบ 3 ลูก ให้กลุ่มที่หย่อนลูกเทนนิสได้มากที่สุดเป็นกลุ่มที่ชนะในการแข่งขันครั้งนี้ โดยกำหนดให้ลูกเทนนิส 1 ลูกมีค่า 10 คะแนน

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่ม วางแผนการเล่น เกม ว่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะหย่อนลูกเทนนิสให้ได้มากและรวดเร็วที่สุด

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกอุปกรณ์ดังกล่าว และแจกผ้าเช็ดหน้ากลุ่มละ 4 ผืน โดยให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนกันใช้ผ้าเช็ดหน้าปิดตา โดยกลุ่ม 1 เปลี่ยนกันใช้ผ้าเช็ดหน้าปิดตากับกลุ่ม 2 กลุ่ม 3 เปลี่ยนกันให้ผ้าเช็ดหน้าปิดตากับกลุ่ม 4 กลุ่ม 5 ครูเป็นผู้ใช้ผ้าเช็ดหน้าปิดตาให้

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ให้แต่ละกลุ่มบอกคะแนนที่ได้จากการแข่งขันครั้งนี้

1.5.2 ครูตรวจสอบว่าบอกคะแนนได้ถูกต้องหรือไม่ และตัดสินการแข่งขันตามกติกาที่กำหนดไว้ ซึ่งกลุ่มไหนได้คะแนนสูงสุดเป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขันครั้งนี้ และกล่าวคำชมเชยให้กับกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นนักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

อดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะอะไร

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่อดทนอดกลั้นนักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่อดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความอดทน-

อดกลั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นด้วยความอดทนอดกลั้น นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกม ร่วมกันควรจะเล่นเกม ด้วย

ความอดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นโดยไม่อดทนอดกลั้น นักเรียนเล่น

อย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่อดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษ

อย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

อดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ ความอดทนอดกลั้นเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. ลูกเทนนิส 15 ลูก
2. กระป๋องขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 4 นิ้ว จำนวน 5 ใบ
3. ลูกใส่ลูกเทนนิส 5 ลูก
4. ผ้าเช็ดหน้า 20 ผืน
5. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตจาก
 - 1.1 การเล่นเกมหย่อนลูกเทนนิส
 - 1.2 การอภิปราย

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่

คำตอบที่ตอบ

 1. เล่นด้วยความอดทนอดกลั้น
 2. เล่นด้วยความไม่อดทนอดกลั้น
 - 1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นนักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ

 - ทำตามคำสั่งของเพื่อนที่บอก

(คนหย่อนลูกเทนนิส)

 - ตั้งใจฟังคำสั่งที่เพื่อนสั่ง
 - ไม่แสดงอาการโมโหหรือฉุนเฉียวเมื่อเพื่อนสั่ง

- มีความอดทนอดกลั้นต่อการหย่อนลูกเทนนิส
- เมื่อลูกเทนนิสยังไม่ลงกระป๋องก็เล่นเกมด้วยความพยายามต่อไป
- (คนสั่ง) - โมโหเพื่อนถ้าเพื่อนทำได้ไม่ตรงตามที่บอก
- มีความอดทนในการสั่งเพื่อน
- เมื่อเพื่อนหย่อนลูกเทนนิสไม่ลงกระป๋องก็พยายามสั่งให้ดีที่สุดและพยายามในการสั่งเพื่อนต่อไป

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นมีประโยชน์คือ

- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ได้ใช้ความพยายามในการหย่อนลูกเทนนิส
- เกิดความรักใคร่ในกลุ่มเพื่อน
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าเป็นไปด้วยดี
- มีความอดทนอดกลั้นเพิ่มขึ้น

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมด้วยกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะอะไร

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้น เพราะว่า

- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ได้ใช้ความพยายามในการหย่อนลูกเทนนิส
- เกิดความรักใคร่ในกลุ่มเพื่อน
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าเป็นไปด้วยดี
- มีความอดทนอดกลั้นเพิ่มขึ้น

1.2 สมมุติว่าถ้านักเรียนจะไม่อดทนอดกลั้นนักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- โมโหเพื่อนเมื่อเพื่อนออกคำสั่งมาก
- ไม่ตั้งใจฟังคำสั่ง

- ขาดความพยายามในการหย่อนลูกเทนนิส
- (คนสั่ง) - โมโหเพื่อนถ้าเพื่อนทำได้ไม่ตรงตามที่บอก
- ขาดความอดทนในการสั่งเพื่อน
- เมื่อเพื่อนหย่อนลูกเทนนิสไม่ลงกระป๋องก็ไม่พยายามสั่งให้ดีขึ้น

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่อดทนอดกลั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่อดทนอดกลั้นมีโทษดังนี้

- ไม่มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- มีโอกาสหย่อนลูกเทนนิสได้น้อย
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าเบื่อ
- เกิดการทะเลาะวิวาทกันได้
- เกิดความแตกแยกในกลุ่มเพื่อน

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความอดทนอดกลั้น เพราะ

- มีโอกาสชนะการแข่งขันเกม
- ได้ใช้ความพยายามในการหย่อนลูกเทนนิส
- เกิดความรักใคร่ในกลุ่มเพื่อน
- บรรยากาศในการเล่นเกมน่าสนใจ
- มีความอดทนอดกลั้นเพิ่มขึ้น

แผนการสอนครั้งที่ 11
เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

ความคิดรวบยอด

ผู้ที่มีความซื่อสัตย์ มีสัจจะและความจริงใจ เป็นผู้มีความกล้าตัดสินใจองอาจในที่ทั้งปวง เป็นที่ไว้วางใจของผู้อื่น นำมาซึ่งความสุขต่อตนเองและสังคม

จุดประสงค์

1. อธิบายถึงการกระทำของผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริตได้
2. เปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นจากความซื่อสัตย์สุจริต และผลที่เกิดจากความไม่ซื่อสัตย์ได้

เนื้อหา

1. ความซื่อสัตย์สุจริต
2. ความไม่พูดปด ไม่บิดเบือน ไม่อำนรางความจริง ไม่ยอมให้เกิดความแตกแยก ไม่พูดคำหยาบ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)
 - 1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยให้นักเรียนทั้ง 25 คน จับสลากคนละ 1 ชิ้น ซึ่งมีสลากเป็นรูปผีเสื้อ 5 ชิ้น, รูปนก 5 ชิ้น, รูปไก่ 5 ชิ้น, รูปปลา 5 ชิ้น และสลากรูปแมว 5 ชิ้น นักเรียนที่จับสลากได้รูปสัตว์เหมือนกัน ให้เป็นสมาชิกของกลุ่มนั้น ในที่นี้มี 5 กลุ่มคือกลุ่มผีเสื้อ กลุ่มนก กลุ่มไก่ กลุ่มปลา และกลุ่มแมว
 - 1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้
 - 1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมสอยดาวนำโชค
 - 1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้

1. ที่ต้นสอยดาว มีดาวสีแดง 50 ดวง ดาวสีฟ้า 50 ดวง ดาวสีเงิน 50 ดวง และดาวสีทอง 50 ดวง รวมมีดาวทั้งหมด 200 ดวง
 2. ครูจะให้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาสอยดาวพร้อม ๆ กัน โดยแต่ละกลุ่มให้แบ่งคนไปสอยดาว 3 คน ในการสอยดาวต้องสอยให้ครบทุกสีดังนี้ สีแดง 5 ดวง สีฟ้า 5 ดวง สีเงิน 5 ดวง และสีทอง 5 ดวง รวมเป็นดาวที่ต้องสอยทั้งสิ้น 20 ดวง
 3. เมื่อสอยดาวครบ 20 ดวงแล้ว ถ้ามีดาวที่สอยเกิน ให้วางไว้ที่ต้นสอยดาว หรือถ้ามีดาวบนต้นสอยดาวร่วงหล่นลงมา ไม่ให้เก็บดาวนั้น
 4. ดาวที่นักเรียนสอยได้นั้น ข้างในดาวจะมีกระดาษเขียนคะแนนของดาวแต่ละดวง ดังนั้นเมื่อเพื่อนในกลุ่มออกไปสอยดาว 3 คนแล้ว นักเรียนที่เหลือให้ทำหน้าที่แกะดาวที่สอยได้ ตลอดจนติดคะแนนของดาวแต่ละดวงบนแผ่นพลาสติกใสขนาด 6" x 9"
 5. เมื่อติดคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้วให้นำดาวไปทิ้งถังขยะได้
 6. ดาวสีแดงมีคะแนนสูงกว่าดาวทุก ๆ สี และมีแจ็กพอตอยู่ที่ดาวสีแดงเช่นกัน มีค่า 50 คะแนน แจ็กพอตมี 1 ดวงเท่านั้น
 7. ในการแข่งขัน แต่ละกลุ่มต้องสอยดาว ตลอดจนติดคะแนนบนแผ่นพลาสติกใสภายในเวลา 5 นาที เมื่อหมดเวลาถ้าสอยดาวได้ไม่ครบ 20 ดวง ต้องหยุดการสอยดาวนั้น หรือถ้าติดคะแนนบนแผ่นพลาสติกใสยังไม่เสร็จก็ให้หยุดทันที
 8. กลุ่มที่ได้คะแนนที่ปรากฏบนแผ่นพลาสติกใสสูงสุด เป็นกลุ่มที่ชนะและจะได้รับรางวัลเป็นของขวัญ 1 กล่อง
- 1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่ม วางแผนการเล่นในเกมในกลุ่มของตนว่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะได้คะแนนจากการสอยดาวมากที่สุด พร้อมกับให้แบ่งหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่มว่าใครจะทำหน้าที่อะไร
 - 1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกพลาสติกใสกลุ่มละ 1 แผ่น และแจกกวาลาเท็กซ์กลุ่มละ 1 หลอด
 - 1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม (การตัดสินใจ-ชนะ)
 - 1.5.1 ให้แต่ละกลุ่มบอกคะแนนที่ปรากฏบนแผ่นพลาสติกใส

1.5.2 ครูตรวจสอบอีกครั้งว่ารวมคะแนนได้ถูกต้องหรือไม่ เมื่อได้กลุ่มที่มีคะแนนรวมสูงสุดแล้ว ครูตรวจสอบการสอยดาวว่าสอยครบทุกสีตามกติกาหรือไม่ มีการสอยดาวสีแดงเกินมาหรือไม่ ซึ่งเป็นดาวที่มีคะแนนสูงกว่าดาวสีอื่น ๆ และมีแจ๊คพ็อตในดาวสีแดงด้วย โดยมีวิธีตรวจดังนี้ เมื่อพลิกด้านหลังของแผ่นพลาสติกใส จะพบกระดาษสีต่อไปนี้อย่างละ 5 สี ได้แก่ กระดาษสีเหลือง กระดาษสีเขียว กระดาษสีชมพู และกระดาษสีแดง ซึ่งได้ใช้สีเหล่านี้แทนสัญลักษณ์แทนสีของดาวแต่ละดวง คือใช้กระดาษสีเหลืองเขียนคะแนนของดาวสีแดง ใช้กระดาษสีเขียวเขียนคะแนนของดาวสีฟ้า ใช้กระดาษสีชมพูเขียนคะแนนของดาวสีเงิน และใช้กระดาษสีแดงเขียนคะแนนของดาวสีทอง ดังนั้นกลุ่มที่ชนะนอกจากจะมีคะแนนสูงสุดแล้ว จะต้องมีการกระดาษสีเหลือง สีเขียว สีชมพู และสีแดง ปรากฏบนแผ่นพลาสติกใสสีละ 5 ชิ้น รวม 20 ชิ้น ถึงจะเป็นกลุ่มที่ชนะในการแข่งขันครั้งนี้ พร้อมกับมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะ

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความซื่อสัตย์หรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะต้องเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่ซื่อสัตย์นักเรียนจะเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ซื่อสัตย์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะต้องเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์หรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความซื่อสัตย์หรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความ

ซื่อสัตย์หรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นอย่างไม่ซื่อสัตย์ นักเรียนเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ซื่อสัตย์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความ

ซื่อสัตย์หรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูให้นักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ

การซื่อสัตย์เพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. ต้นสอยดาว
2. พลาสติกใสขนาด 6" X 9" จำนวน 5 แผ่น
3. กาวลาเท็กซ์ 5 หลอด
4. สลากพิมพ์รูปผีเสื้อ 5 ชิ้น
5. สลากพิมพ์รูปนก 5 ชิ้น
6. สลากพิมพ์รูปไก่ 5 ชิ้น
7. สลากพิมพ์รูปปลา 5 ชิ้น
8. สลากพิมพ์รูปแมว 5 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตการให้ความร่วมมือในการเล่น
2. สัมภาษณ์เกี่ยวกับ
 - 2.1 การกระทำของผู้ที่มีความซื่อสัตย์
 - 2.2 ผลที่เกิดจากความซื่อสัตย์
 - 2.3 ผลที่เกิดจากความไม่ซื่อสัตย์

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความซื่อสัตย์หรือไม่

คำตอบที่ตอบ

 1. เล่นด้วยความซื่อสัตย์
 2. เล่นด้วยความไม่ซื่อสัตย์
 - 1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์นักเรียนเล่นอย่างไร

คำตอบ

 - เล่นตามกติกา
 - สอยดาวไม่เกิน 20 ดวง
 - สอยดาวแต่ละส้อย่างละ 5 ชิ้น
 - เมื่อหมดเวลาเล่นเกมนักเรียนต้องหยุดเล่นทันที
 - 1.1.1 การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์มีประโยชน์คือ

 - เล่นเกมด้วยความสบายใจ
 - เป็นผู้ชนะการแข่งขันอย่างแท้จริง
 - ไม่ถูกเพื่อน ๆ ตำหนิ
 - ไม่ถูกครูตำหนิ
 - ภาคภูมิใจในการกระทำที่ตรงไปตรงมา

การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์มีโทษคือ

 - มีโอกาสชนะการแข่งขันได้น้อยมาก

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์หรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ เพราะว่า

- ไม่เป็นการเอาเปรียบเพื่อนกลุ่มอื่น
- เป็นการได้รับชัยชนะที่ขาวสะอาด
- เป็นสิ่งที่ดีในการเล่นหรือร่วมงานกันในชั้นเรียน
- ทำให้ไม่เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- นำมาซึ่งความยุติธรรม
- ทำให้เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่ซื่อสัตย์นักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- สอยดาวสีแดงเกิน 5 ดวง
- สอยดาวให้เกิน 20 ดวง แล้วเลือกเฉพาะดาวที่มีคะแนนมาก ๆ แล้วรืบนำดาวไปทิ้งขยะหลังจากแกะคะแนนจากดาวแล้ว
- หมดเวลาแล้วยังไม่หยุดเล่นเกม

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ซื่อสัตย์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่ซื่อสัตย์มีโทษดังนี้

- ถูกเพื่อน ๆ ตำหนิ
- ถูกครูตำหนิ
- ได้รับการปรับให้แพ้แม้จะได้คะแนนสูงกว่ากลุ่มอื่น
- ทำให้ได้รับการอับอาย
- ไม่ได้รับการไว้วางใจจากเพื่อน ๆ
- หลังจากการเล่นแล้วเกิดความไม่สบายใจ

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นเกมด้วยความ
ซื่อสัตย์หรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ เพราะ

- ไม่เป็นการเอาเปรียบเพื่อนกลุ่มอื่น
- เป็นการได้รับชัยชนะที่ขาวสะอาด
- เป็นสิ่งที่ดีในการเล่นหรือร่วมงานกันในชั้นเรียน
- ทำให้ไม่เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- นำมาซึ่งความยุติธรรม
- ทำให้เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

แผนการสอนครั้งที่ 12
เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

ความคิดรวบยอด

ผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริต มีสัจจะและความจริงใจ เป็นผู้มีความมั่นใจ อดทนในที่ที่ทั้งปวง เป็นที่ไว้วางใจของผู้อื่น นำมาซึ่งความสุขต่อตนเอง และสังคม

จุดประสงค์

1. ปฏิบัติตนเป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต มีสัจจะและความจริงใจ

เนื้อหา

1. การมีสัจจะและความจริงใจ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นกิจกรรม (20 นาที)

1.1 แบ่งนักเรียน 25 คน ออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก

1.2 ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกมดังนี้

1.2.1 เกมนี้ชื่อว่าเกมบุฟเฟต์

1.2.2 กติกาในการเล่นเกมนี้นี้

1. ที่หน้าห้องครูจะวางถาดใส่ของไว้ 4 ถาด ดังนี้ ถาดที่ 1

ใส่เงาะ ถาดที่ 2 ใส่ฝรั่ง ถาดที่ 3 ใส่ทุเรียน ถาดที่ 4 ใส่สัปรด

2. ในการเล่นเกมให้นักเรียนคนที่ 1 ของแต่ละกลุ่มยืนห่างจากถาด

ใส่ของประมาณ 1 เมตร โดยถือตะเกียบ 1 คู่ กับจาน 1 ใบ สำหรับคีบของใส่จาน ซึ่งในการคีบให้คีบสิ่งของนั้นกำหนดให้คีบของทุกจาน และเพียงจานละ 1 ชิ้นเท่านั้น แต่ละครั้งจะคีบถาดไหนก่อนก็ได้ตามถนัด แต่ต้องคีบทุกอย่าง

3. คนที่ 1 เมื่อคืบเสร็จให้กลับมาตรงจุดเดิมเพื่อคืบสิ่งของออกจากงานของตน โดยใช้ตะเกียบคืบของใส่จานที่วางตรงเก้าอี้ ในการคืบออกจากงานให้คืบทีละ 1 ชิ้น ขึ้น
เช่นกัน

4. คนที่ 2 ซึ่งยืนอยู่ด้านหลังคนที่ 1 ประมาณ 1 เมตรให้คืบสิ่งของจากงานที่วางไว้บนเก้าอี้ โดยคืบใส่จานของตนเอง แล้วไปคืบใส่จานที่วางไว้บนเก้าอี้ที่นักเรียนคนที่ 2 ยืนอยู่

5. คนที่ 3 ซึ่งยืนห่างจากนักเรียนคนที่ 2 ประมาณ 1 เมตร มาคืบของใส่จานของตนเอง แล้วคืบของจากงานตนเองใส่ในจานที่วางไว้บนเก้าอี้

6. นักเรียนคนที่ 4,5 ซึ่งยืนห่างจากคนที่ 3 ประมาณ 1 เมตร ให้ใช้ตะเกียบไปคืบของที่วางในงานบนเก้าอี้ที่นักเรียนคนที่ 3 คืบมา โดยให้คืบได้ทีละ 1 ชิ้น ซึ่งนักเรียนทั้ง 2 คน ต่างคนต่างคืบของใส่ถาดซึ่งห่างจากจุดที่วางงานของคนที่ 3 ที่คืบมา ประมาณ 3 เมตร

7. ของที่คืบมาให้ให้นักเรียนคนที่ 4,5 จัดให้เป็นระเบียบโดยจัดสิ่งของที่เหมือนกันไว้ใกล้ ๆ กัน

8. ขณะที่สิ่งของตกให้ใช้ตะเกียบคืบเก็บได้

9. เกมนี้ไม่อนุญาตให้ใช้มือหยิบสิ่งของตลอดจนใช้มือหยิบของใส่ตะเกียบทุกอย่างให้ใช้ตะเกียบคืบเท่านั้น

10. ให้เวลาในการแข่งขัน 5 นาที ของ 1 ขึ้นมีค่า 1 คะแนน

11. กลุ่มไหนคืบสิ่งของที่นับได้ในถาดได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

1.3 ให้นักเรียนทั้ง 5 กลุ่ม วางแผนการเล่นเกมนี้น่าจะมีวิธีการเล่นอย่างไรจึงจะคืบสิ่งของได้รวดเร็วและได้มากที่สุด ตลอดจนวางแผนในการแบ่งหน้าที่ว่าใครจะเป็นคนที่ทำหน้าที่ในตำแหน่งคนที่ 1,2,3,4 และ 5 ตามลำดับ

1.4 ดำเนินการแข่งขัน โดยครูแจกตะเกียบให้กลุ่มละ 5 คู่ จานกลุ่มละ 5 ใบ ถาดกลุ่มละ 1 ใบ

1.5 ประเมินความสำเร็จของการเล่นเกม

1.5.1 ให้แต่ละกลุ่มบอกคะแนนจากการเล่นเกม

1.5.2 ครูตรวจสอบอีกครั้งว่ารวมคะแนนได้ถูกต้องหรือไม่ ใช้ตะเกียบคียบตามกติกาหรือไม่ คียบของครบหรือไม่ ครูตรวจสอบโดยนับสิ่งของทั้งหมดของกลุ่มทั้งที่อยู่ในถาด และอยู่ในจานที่ยังไม่ได้คียบไปใส่ถาด ต้องมี 4 ชิ้นในแต่ละชนิด ซึ่งถ้าขาดหายไป ก็ไม่ควรเกิน 1 ชิ้น เพราะรอบสุดท้ายอาจตกได้สิ่งของเพียง 2 ชนิด ก็หมดเวลา ถ้าคียบเงาะ กับฝรั่งก็ทำให้เงาะเกินมา 1 ชิ้น หรือฝรั่งเกินมา 1 ชิ้นเช่นกัน กลุ่มไหนคียบของเกินประเภท ไม่เท่ากันตามกติกา ให้ปรับแพ้ แม้จะได้คะแนนสูงสุดก็ตาม เมื่อได้ผู้ชนะแล้ว ครูกล่าวคำชมเชยกับกลุ่มที่ชนะการแข่งขันในครั้งนี้

2. ขั้นวิเคราะห์ (20 นาที)

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

1. นักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความซื่อสัตย์สุจริตหรือไม่

1.1 ถ้านักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความซื่อสัตย์สุจริตนักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์สุจริตมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์สุจริตหรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนเล่นอย่างไม่ซื่อสัตย์สุจริตนักเรียนเล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์สุจริตมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์สุจริตหรือไม่ เพราะเหตุใด

ความซื่อสัตย์สุจริตหรือไม่ เพราะเหตุใด

2.2 สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

2.3 สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

(10 นาที)

1. กลุ่มของนักเรียนเล่นเกมนี้ด้วยความซื่อสัตย์สุจริตหรือไม่

1.1 ถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์สุจริต นักเรียนเล่นอย่างไร

1.1.1 การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์สุจริตมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

ซื่อสัตย์สุจริตหรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 สมมุติว่าถ้ากลุ่มของนักเรียนเล่นด้วยความไม่ซื่อสัตย์สุจริต นักเรียน

เล่นอย่างไร

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ซื่อสัตย์สุจริตมีประโยชน์หรือโทษ

อย่างไร

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความ

ซื่อสัตย์สุจริตหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ขั้นประยุกต์ใช้และสรุป (20 นาที)

3.1 ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3.2 ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้น 4 คือ ความซื่อสัตย์สุจริตเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

- | | |
|------------|----------|
| 1. ถาด | 8 ใบ |
| 2. จาน | 25 ใบ |
| 3. ตะเกียบ | 25 คู่ |
| 4. เงาม | 100 ผล |
| 5. ฝรั่ง | 100 ชิ้น |
| 6. พุทรา | 100 ผล |
| 7. สับปะรด | 100 ชิ้น |
| 8. สลาก | 25 ชิ้น |

การประเมินผล

1. สังเกตจาก
 - 1.1 การเล่นเกม
 - 1.2 การอภิปราย

ภาคผนวก

1. นักเรียนเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์สุจริตหรือไม่

- คำตอบที่ตอบ
1. เล่นด้วยความซื่อสัตย์
 2. เล่นด้วยความไม่ซื่อสัตย์

ถ้านักเรียนเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์นักเรียนเล่นอย่างไร

- คำตอบ
- คีบสิ่งของที่ละ 1 ชิ้น
 - คีบสิ่งของให้ครบ
 - ไม่ใช้มือจับสิ่งของใส่จาน
 - ขณะคีบสิ่งของใส่จานไม่ใช้ตะเกียบเขี่ยสิ่งของลงจาน

- 1.1.1 การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์มีประโยชน์คือ

- เล่นเกมด้วยความสบายใจ
- เป็นผู้ชนะการแข่งขันอย่างแท้จริง
- ไม่ถูกเพื่อน ๆ ตำหนิ
- ไม่ถูกรุ้ตำหนิ
- ภาคภูมิใจในการกระทำที่ตรงไปตรงมา

การเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์มีโทษคือ

- มีโอกาสชนะการแข่งขันได้น้อยมาก

- 1.1.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกันควรจะเล่นด้วยความซื่อสัตย์หรือไม่

เพราะเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ เพราะว่า

- ไม่เป็นการเอาเปรียบเพื่อนกลุ่มอื่น
- เป็นการได้รับชัยชนะที่ชาวสะอาด
- เป็นสิ่งที่ดีในการเล่นหรือร่วมงานกันในชั้นเรียน
- ทำให้ไม่เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- นำมาซึ่งความยุติธรรม
- ทำให้เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

1.2 สมมติว่าถ้านักเรียนจะเล่นอย่างไม่ซื่อสัตย์นักเรียนจะเล่นอย่างไร

คำตอบ จะมีวิธีเล่นดังนี้

- คีบสิ่งของมากกว่า 1 ชิ้น
- คีบสิ่งของไม่ครบทุกชิ้น โดยคีบสิ่งของที่คีบง่าย
- ใช้มือช่วยขูดคีบสิ่งของ
- ใช้ตะเกียบเขี่ยสิ่งของลงจาน

1.2.1 การเล่นเกมด้วยความไม่ซื่อสัตย์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

คำตอบ การเล่นเกมด้วยความไม่ซื่อสัตย์มีโทษดังนี้

- ถูกเพื่อน ๆ ตำหนิ
- ถูกครูตำหนิ
- ได้รับการปรับให้แน่แน่ว่าจะได้คะแนนสูงกว่ากลุ่มอื่น
- ทำให้ได้รับการอภัย
- ไม่ได้รับการไว้วางใจจากเพื่อน ๆ
- หลังจากการเล่นแล้วเกิดความไม่สบายใจ

1.2.2 นักเรียนคิดว่าทุกคนที่เล่นเกมร่วมกัน ควรจะเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์
สุจริตหรือไม่ เหตุเหตุใด

คำตอบ ควรเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ เพราะ

- ไม่เป็นการเอาเปรียบเพื่อนกลุ่มอื่น
- เป็นการได้รับชัยชนะที่ขาวสะอาด
- เป็นสิ่งที่ดีในการเล่นหรือร่วมงานกันในชั้นเรียน
- ทำให้ไม่เกิดการทะเลาะวิวาทกัน
- นำมาซึ่งความยุติธรรม
- ทำให้เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

**แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอน
ของกรมวิชาการ**

แผนการสอนครั้งที่ 1

เรื่องความรับผิดชอบต่อหน้าที่

ความคิดรวบยอด

คนที่รู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง โดยไม่ต้องมีใครมาบังคับจะสามารถปฏิบัติงานต่าง ๆ ได้สำเร็จ และได้รับความไว้วางใจจากบุคคลอื่น ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและสังคม

จุดประสงค์

บอกหน้าที่ที่มีต่อตนเองได้

เนื้อหา

ความรับผิดชอบต่อตนเอง
หน้าที่ต่อตนเอง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ให้นักเรียนออกไปสำรวจห้องเรียนซึ่งทำเวรไม่เรียบร้อยและสกปรก
2. ร่วมกันสนทนาและอภิปรายตามหัวข้อต่อไปนี้
 - 2.1 สิ่งที่น่าพบเห็นมานั้นดีหรือไม่อย่างไร
 - 2.2 เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น
 - 2.3 ถ้าทุกคนละเลยหน้าที่ของตนจะเกิดความเสียหายอย่างไร

ขั้นสอน

แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

ให้บอกหน้าที่ที่ต้องทำเพื่อตนเองในหัวข้อต่อไปนี้

- 1.1 หน้าที่ในการแต่งตัว
- 1.2 หน้าที่ในการรับประทานอาหาร
- 1.3 หน้าที่ในการซักเสื้อผ้า
- 1.4 หน้าที่ในการทำความสะอาดห้องนอนของตน
- 1.5 หน้าที่ในการเรียนหนังสือ
2. สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม
3. สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานต่อไปนี้ (10 นาที)
 - 3.1 หน้าที่ในการแต่งตัว
 - 3.2 หน้าที่ในการรับประทานอาหาร
 - 3.3 หน้าที่ในการซักเสื้อผ้า
 - 3.4 หน้าที่ในการทำความสะอาดห้องนอนของตน
 - 3.5 หน้าที่ในการเรียนหนังสือ

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน
2. ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรม ไปสู่ขั้นที่ 4 คือการมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่เพื่อประโยชน์ของส่วนรวม คือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. ห้องเรียนที่สกปรก
2. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมเกี่ยวกับ
 - 1.1 การอภิปราย
 - 1.2 การรายงานหน้าชั้น

2. สัมภาษณ์เกี่ยวกับ

2.1 หน้าที่ที่มติดตนเอง

ภาคผนวก

(ขั้นนำ)

1. สิ่งที่คุณเห็นมานั้นดีหรือไม่อย่างไร

ตอบ ไม่ดี เพราะ

- ทำให้ห้องเรียนสกปรก
- บรรยากาศไม่น่าเรียนหนังสือ

2. เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

ตอบ เพราะ

- นักเรียนเป็นเวรทำความสะอาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน
- นักเรียนที่เป็นเวรทำความสะอาดเกียวกัณฑ์ทำเวร
- นักเรียนที่เป็นเวรทำความสะอาดไปเล่นที่สนามเด็กเล่นกับเพื่อน
- นักเรียนที่เป็นเวรทำความสะอาดลืมทำเวร
- นักเรียนที่เป็นเวรไม่ตั้งใจทำเวรให้เรียบร้อย

3. ถ้าทุกคนละเลยหน้าที่ของตนจะเกิดผลเสียหายอย่างไร

ตอบ จะเกิดผลเสียหายดังนี้

- ห้องเรียนสกปรก
 - บรรยากาศในห้องเรียนไม่น่าเรียนหนังสือ
 - ถูกครูประจำชั้นหรือครูหัวหน้าตักลงโทษ
 - ถ้ามีผู้มาตรวจเยี่ยมห้องเรียน ทำให้โรงเรียนอับอายขายหน้า
- ที่สถานแวดล้อม อาคารสถานที่ สกปรก

(ขั้นสอน)

1. หน้าที่ในการแต่งตัว
 - แต่งตัวได้ด้วยตนเอง
 - แต่งตัวให้สุภาพเรียบร้อย
 - ไม่ต้องรอให้คุณพ่อคุณแม่บอกสามารถแต่งตัวเองได้
2. หน้าที่ในการรับประทานอาหาร
 - รับประทานอาหารให้เป็นเวลา
 - ถึงเวลารับประทานอาหารไม่ต้องคอยให้คุณพ่อคุณแม่เรียกรับประทานอาหาร
หลาย ๆ ครั้ง
 - รับประทานอาหารด้วยความสุภาพเรียบร้อย ไม่มูมมาม
3. หน้าที่ในการซักเสื้อผ้า
 - ไม่เก็บเสื้อผ้าไว้ซักจนเสื้อผ้ามีกลิ่น
 - ซักผ้าด้วยความเอาใจใส่
 - ไม่ต้องให้คุณพ่อคุณแม่บอกให้ซักผ้าก็สามารถซักผ้าโดยสม่ำเสมอได้
4. หน้าที่ในการทำความสะอาดห้องนอนของตน
 - ไม่ปล่อยให้ฝุ่นเขรอะเต็มห้องนอน
 - กวาด ถู เช็ด เป็นประจำเสมอ
 - ไม่ต้องรอให้คุณพ่อคุณแม่บอกก็สามารถทำความสะอาดห้องนอนได้
5. หน้าที่ในการเรียนหนังสือ
 - อ่านหนังสือด้วยตนเอง
 - ทำการบ้านโดยไม่ต้องให้คุณพ่อคุณแม่เตือนหรือถามบ่อย ๆ
 - ทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาเป็นประจำ
 - รับผิดชอบต่อการเรียนให้มากที่สุด
 - เมื่อมีเวลาว่างควรอ่านหนังสือเรียนหรือหนังสืออ่านเพิ่มเติม

แผนการสอนครั้งที่ 2

เรื่องความรับผิดชอบต่อหน้าที่

ความคิดรวบยอด

คนที่รู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง โดยไม่ต้องมีใครมาบังคับจะสามารถปฏิบัติงานต่าง ๆ ได้สำเร็จ และได้รับความไว้วางใจจากบุคคลอื่น ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและสังคม

จุดประสงค์

1. บอกหน้าที่ที่มีต่อสังคมได้
2. ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเรียบร้อยทันกำหนดเวลา

เนื้อหา

1. ความรับผิดชอบต่อสังคม
 - 1.1 หน้าที่ต่อครอบครัว
 - 1.2 หน้าที่ต่อชั้นเรียน
 - 1.3 หน้าที่ต่อโรงเรียน
 - 1.4 หน้าที่ต่อชุมชน
 - 1.5 หน้าที่ต่อประเทศชาติ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ให้นักเรียนออกไปสำรวจบริเวณโรงเรียนที่ไม่สะอาด สกปรก เช่น ถังขยะที่มีขยะล้นออกมาจนถึง ห้องน้ำที่สกปรก เป็นต้น
2. ร่วมกันสนทนาและอภิปรายตามหัวข้อต่อไปนี้
 - 2.1 สิ่งที่น่าเห็นมานั้นดีหรือไม่ดีอย่างไร

2.2 เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

2.3 ถ้าทุกคนละเลยหน้าที่ของตนจะเกิดความเสียหายอย่างไร

2.4 จะช่วยกันแก้ไขความไม่เป็นระเบียบในที่ที่อยู่ เช่น บ้าน โรงเรียน และในชุมชนได้อย่างไร

ขั้นสอน (20 นาที)

แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม จากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

ให้บอกหน้าที่ที่ต้องทำเพื่อตนเองและสังคมในหัวข้อต่อไปนี้

1.1 หน้าที่ต่อครอบครัว

1.2 หน้าที่ต่อชั้นเรียน

1.3 หน้าที่ต่อโรงเรียน

1.4 หน้าที่ต่อชุมชน

1.5 หน้าที่ต่อประเทศชาติ

2. สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

3. สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานต่อไปนี้

3.1 หน้าที่ต่อครอบครัว

3.2 หน้าที่ต่อชั้นเรียน

3.3 หน้าที่ต่อโรงเรียน

3.4 หน้าที่ต่อชุมชน

3.5 หน้าที่ต่อประเทศชาติ

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

2. ครูให้นักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือการมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่เพื่อประโยชน์ของส่วนรวม คือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. บริเวณโรงเรียนที่ไม่สะอาด สกปรก
2. สลาก 25 ^{ชิ้น}.

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมเกี่ยวกับ
 - 1.1 การอภิปราย
 - 1.2 การรายงานหน้าชั้นเรียน
2. สัมภาษณ์เกี่ยวกับ
 - 2.1 หน้าที่ต่อสังคม

ภาคผนวก

(ชั้นนำ)

1. สิ่งที่พบเห็นมานั้นดีหรือไม่อย่างไร

ตอบ ไม่ดี เพราะ

- ทำให้บริเวณโรงเรียนสกปรก
- บรรยากาศไม่ดี
- ห้องน้ำไม่น่าใช้เมื่อสกปรก

2. เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

ตอบ เพราะ

- นักเรียนเทขยะลงในถังขยะที่มีขยะล้นออกมา
- ภารโรงไม่กำจัดขยะ
- ถังสำหรับทิ้งขยะมีจำนวนน้อย ไม่เพียงพอกับปริมาณขยะที่มีมากกว่า
- ห้องน้ำสกปรกเพราะนักเรียนใช้ห้องน้ำแล้วไม่ราดน้ำทำความสะอาด
- ห้องน้ำสกปรกเพราะภารโรงไม่ทำความสะอาดห้องน้ำ

3. ถ้าทุกคนละเลยหน้าที่ของตนจะเกิดความเสียหายอย่างไร

ตอบ จะเกิดความเสียหายดังนี้

- บริเวณโรงเรียนสกปรก
- ทำลายสภาพแวดล้อมในโรงเรียนและบริเวณใกล้เคียงขยะอาจ
ส่งกลิ่นเหม็น
- ถ้ามีผู้มาตรวจเยี่ยมโรงเรียน ทำให้โรงเรียนอับอายขายหน้า
สภาพแวดล้อม อาคารสถานที่สกปรก

4. จะช่วยกันแก้ไขความไม่เป็นระเบียบในที่ที่อยู่ เช่น บ้าน โรงเรียน และในชุมชน
ได้อย่างไร

ตอบ แก้ไขความไม่เป็นระเบียบของบ้านได้ดังนี้

- แบ่งหน้าที่รับผิดชอบของสมาชิกในบ้านในการทำความสะอาด
- ไม่ทำให้บ้านรก สกปรกโดยไม่จำเป็น
- เมื่อเป็นคนทำให้บ้านรก สกปรก ต้องทำความสะอาดทันที
- ให้ทุกคนรักและช่วยกันรักษาความสะอาดของบ้านเสมอ ๆ

แก้ไขความไม่เป็นระเบียบของโรงเรียนได้ดังนี้

- ทิ้งขยะในถังขยะ
- ประกวาดห้องเรียนที่สะอาดเรียบร้อย
- ครูในโรงเรียนกวาดชั้นเรื่องความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อย
ของชั้นเรียน บริเวณโรงเรียนให้มากยิ่งขึ้น
- หามาตรการลงโทษนักเรียนที่ไม่รักษาความสะอาดของห้องเรียน
โรงเรียน

แก้ไขความไม่เป็นระเบียบของชุมชนได้ดังนี้

- กำหนดจุดทิ้งขยะให้เป็นที่
- หาวิธีกำจัดขยะให้ถูกวิธี เช่น ผึ่งขยะที่ทำลายแล้วเป็นมลพิษ, เผา
ขยะที่ไม่เป็นมลพิษ ตลอดจนแยกขยะที่นำมาใช้ได้มาทำให้เป็นประโยชน์
ต่อไป เช่น ขวดน้ำพลาสติก นำมาปลูกต้นไม้ต่างได้

- ประกวดบ้านตัวอย่างที่สะอาดและเป็นระเบียบเรียบร้อย
- คิดแผนภูมิรณรงค์การรักษาความสะอาดในบ้านของแต่ละบ้านเพื่อเป็นชุมชนที่สะอาดและเป็นระเบียบเรียบร้อย

(ขั้นสอน)

1. หน้าที่ต่อครอบครัว

- เคารนเชื่อฟังคำสั่งสอน
- ช่วยเหลือการงานตามความสามารถและโอกาส
- ประพฤติตนเป็นคนดี
- ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน

2. หน้าที่ต่อชั้นเรียน

- รักเพื่อนเหมือนพี่น้อง
- ช่วยเหลือเพื่อนในทางที่ถูกที่ควร
- ไม่เอาไรต์เอาเปรียบเพื่อน
- ให้อภัยเพื่อนเมื่อมีความผิดพลาดเกิดขึ้น
- ใช้ถ้อยคำสุภาพอ่อนหวาน
- ช่วยกิจกรรมการงานของห้องเรียน
- ปฏิบัติตนเป็นคนดีมีระเบียบวินัย
- พยายามสร้างชื่อเสียงให้แก่ชั้นเรียนในทางที่ถูกที่ควร

3. หน้าที่ต่อโรงเรียน

- รักษาความสะอาดของโรงเรียน
- ถนอมรักษาของใช้ในโรงเรียน
- ไม่ทำลายทรัพย์สินสมบัติของโรงเรียน
- ช่วยกิจการงานของโรงเรียน
- รักษาชื่อเสียงของโรงเรียน
- สร้างชื่อเสียงเกียรติยศให้แก่โรงเรียน

4. หน้าที่ต่อชุมชน

- รักและภูมิใจในชุมชนของตน
- เคารพและปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี ระเบียบข้อบังคับในชุมชนของตน
- ช่วยกันสร้างสรรค์ชุมชนให้มีสภาพแวดล้อมสะอาดสวยงามน่าอยู่อาศัย
- ให้ความร่วมมือในการพัฒนาชุมชน เช่น ช่วยปลูกต้นไม้ ช่วยขุดลอกคูคลอง
- รักษาสาธารณสมบัติของชุมชน
- ช่วยป้องกันรักษาความปลอดภัย สอดส่องช่วยเหลือเมื่อมีเหตุร้าย
- สามัคคีเอื้อเฟื้อต่อเพื่อนสมาชิกในชุมชน

5. หน้าที่ต่อประเทศชาติ

- ปฏิบัติตนตามกฎหมาย
- ไม่หลักเลียงการเสียภาษีอากร
- ร่วมมือกับเจ้าหน้าที่ในการรักษาความมั่นคงแห่งชาติ
- จงรักภักดีและป้องกันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ จนสุดชีวิต
- รักษาไว้ซึ่งความเป็นไทย ศิลปวัฒนธรรม และความสามัคคีของคนในชาติ

แผนการสอนครั้งที่ 3 เรื่องระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา

ความคิดรวบยอด

ความมีระเบียบวินัยเป็นการปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ได้ตกลงนัดหมายไว้ เมื่อฝึกลูกอยู่เสมอ ๆ จนเป็นนิสัยย่อมเกิดวินัยในตนเอง การมีวินัยในตนเองต้องอาศัยความรับผิดชอบ และความซื่อสัตย์ เป็นเครื่องควบคุม ช่วยให้การงานสำเร็จ เรียบร้อย ประหยัดเวลา ชีวิตมีระเบียบ ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและผู้อื่น

จุดประสงค์

1. บอกประโยชน์ของการมีระเบียบวินัย และโทษของการขาดระเบียบวินัยได้

เนื้อหา

ความมีวินัยและการตรงต่อเวลา

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. สนทนาถึงปัญหาในห้องเรียน แล้วให้นักเรียนอภิปรายร่วมกันตามหัวข้อต่อไปนี้
 - 1.1 นักเรียนมาสายเกิดผลอย่างไร
 - 1.2 นักเรียนขาดความมีระเบียบและวินัยจะเกิดอะไรขึ้น
 - 1.3 นักเรียนไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่มีผลอย่างไร
 - 1.4 นักเรียนไม่ปฏิบัติตามข้อบังคับของโรงเรียนมีผลอย่างไร

ขั้นสอน

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. แต่ละกลุ่มให้ช่วยกันเขียนผลดีของการมีระเบียบวินัยในตนเองตามเรื่องต่อไปนี้

1.1 ควบคุมตนเองให้ปฏิบัติหน้าที่ที่ควรปฏิบัติได้ตามตัวอย่างตารางการปฏิบัติตนประจำวัน

1.2 ปฏิบัติตนตามระเบียบข้อบังคับของห้องเรียน โรงเรียน

1.3 ปฏิบัติตนตามกฎหมายจราจร

1.4 ปฏิบัติตนตามกฎหมายบ้านเมือง

และไม่ปฏิบัติตามหัวข้อที่กล่าวมานี้จะมีผลเสียอย่างไร รวมทั้งอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ ที่เป็นสาเหตุทำให้นักเรียนขาดระเบียบวินัย และการตรงต่อเวลาให้แต่ละกลุ่มเขียนวิธีการป้องกันและแก้ไขด้วย

ขั้นสรุป

1. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอรายงานต่อชั้นเรียน ซึ่งนักเรียนสามารถซักถามนักเรียนกลุ่มที่นำเสนอรายงานได้

2. ครุมนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือการมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลาเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในเรื่องต่อไปนี้

1.1 จำนวนนักเรียนมาสายลดลงหรือไม่

1.2 จำนวนนักเรียนปฏิบัติผิดระเบียบข้อบังคับลดลงหรือไม่

1.3 นักเรียนส่งงานทันกำหนดเวลามากขึ้นหรือไม่

1.4 การแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองใช้เวลาอย่างน้อยเพียงใด

ภาคผนวก

1. นักเรียนมาสายเกิดผลดังนี้
 - เรียนไม่ทันเพื่อน
 - ขาดความรับผิดชอบต่อการมาโรงเรียน
 - ถูกครูทำโทษ
 - ไม่ปฏิบัติตามระเบียบวินัยของโรงเรียน
2. นักเรียนขาดความมีระเบียบและวินัยจะเกิดผลดังนี้
 - ทำงานหรือเรียนไม่ทันเพื่อน
 - ขาดความไว้วางใจ
 - เป็นคนทำงานที่ไร้ระเบียบ
 - ปลุกฝังนิสัยการปล่อยปละละเลย
 - เสียเวลาในการเรียนหรือทำงาน
3. นักเรียนไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่มีผลดังนี้
 - เรียนไม่ทันเพื่อน
 - ทำงานช้าหรือทำงานไม่เสร็จเลย
 - ขาดความก้าวหน้า
 - เพิ่มภาระของคุณพ่อคุณแม่ ในการอบรมสั่งสอนกับนักเรียน
 - เพิ่มภาระให้กับคุณครูในการอบรมสั่งสอนนักเรียน
4. นักเรียนไม่ปฏิบัติตามข้อบังคับของโรงเรียนมีผลดังนี้
 - ถูกลงโทษ
 - เพื่อน ๆ ตำหนิ
 - ครูตำหนิ
 - โรงเรียนเพิ่มภาระในการอบรมสั่งสอนเด็ก

ขั้นสอน

ผลดีของการมีระเบียบวินัยในตนเองในเรื่องต่อไปนี้

1. ควบคุมตนเองให้ปฏิบัติหน้าที่ที่ควรปฏิบัติได้ตามตัวอย่างการปฏิบัติตนประจำวัน
 - การเรียนหรือการทำงานมีความสำเร็จ
 - เป็นผู้ที่มีระเบียบวินัยในตนเอง
 - ลดภาระให้กับผู้ปกครองในการอบรมสั่งสอน
 - ลดภาระให้กับครูในการอบรมสั่งสอน
2. ปฏิบัติตนตามระเบียบข้อบังคับของห้องเรียน, โรงเรียน
 - เพื่อนฝูงรักใคร่
 - บรรยากาศในห้องเรียน ในโรงเรียนดี
 - รักษาชื่อเสียงให้กับห้องเรียน โรงเรียน
 - สร้างชื่อเสียงให้กับห้องเรียน โรงเรียน
 - ลดภาระให้กับครูในโรงเรียนในการอบรมสั่งสอน
3. ปฏิบัติตนตามกฎหมายจราจร
 - ไม่เกิดอุบัติเหตุ
 - ไม่ทำให้ผู้ใช้รถใช้ถนนที่เคารพกฎจราจรหงุดหงิด
 - แสดงถึงความมีระเบียบวินัยในตนเอง
 - เป็นที่ชื่นชมต่อผู้พบเห็น
4. ปฏิบัติตนตามกฎหมายหมู่บ้านเมือง
 - ไม่ถูกตำรวจลงโทษ
 - ครอบครัวสบายใจ
 - สังคมสงบสุข

ถ้าไม่ปฏิบัติตนตามหัวข้อที่กล่าวมามีผลเสียดังนี้

ผลเสียของการขาดระเบียบวินัยในเรื่องดังต่อไปนี้

1. ขาดการควบคุมตนเองให้ปฏิบัติหน้าที่ที่ควรปฏิบัติได้ตามตัวอย่างการปฏิบัติงานประจำวัน
 - การเรียนหรือการทำงานสำเร็จได้ช้าหรือไม่สำเร็จ
 - เป็นคนไร้ระเบียบวินัยในตนเอง
 - เพิ่มภาระให้กับผู้ปกครองในการอบรมสั่งสอน
 - เพิ่มภาระให้กับครูในการอบรมสั่งสอน
2. ขาดการปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับของห้องเรียน โรงเรียน
 - เพื่อนฝูงไม่ชอบหน้า
 - บรรยายกาศในห้องเรียนวุ่นวาย
 - ทำลายชื่อเสียงของห้องเรียนโรงเรียน
 - เพิ่มภาระให้กับครูในการอบรมสั่งสอน
3. ขาดการปฏิบัติตามกฎจราจร
 - มีโอกาสเกิดอุบัติเหตุสูง
 - สร้างความวุ่นวายให้กับผู้ใช้รถใช้ถนน
 - แสดงถึงความไร้ระเบียบวินัยในตนเอง
 - เป็นที่ตำหนิติเตียนในการกระทำของผู้พบเห็น
4. ขาดการปฏิบัติตามกฎหมายบ้านเมือง
 - มีโอกาสถูกลงโทษตามกฎหมายในอัตราสูง
 - สร้างความเดือดร้อนให้กับครอบครัว
 - สังคมขาดความสงบสุข

อุปสรรคและปัญหาที่ทำให้นักเรียนขาดวินัย

- นักเรียนขาดการอบรมสั่งสอนจากทางบ้าน
- นักเรียนขาดการอบรมสั่งสอนจากครู
- นักเรียนมีนิสัยติดนิสัยชอบต่อต้านฝ่าฝืนคำสั่งเตือนของคุณพ่อคุณแม่ตลอดจนฝ่าฝืนกฎระเบียบ

ของห้องเรียน

- นักเรียนมีปัญหาจากที่บ้าน เช่น ขาดความอบอุ่น เรียกร้องความสนใจ ต้องการ
สร้างจุดเด่น เป็นต้น
- ครูและผู้ปกครองขาดทวิวิธี และเทคนิคในการอบรมสั่งสอนเรื่องระเบียบวินัยให้กับเด็ก

วิธีการป้องกันและแก้ไขการมีระเบียบวินัย

- ให้นักเรียนได้ตระหนักถึงผลดีของการมีระเบียบวินัย
- ให้ความอบอุ่น ความรัก ความเอาใจใส่กับเด็ก
- หาเทคนิคการอบรมสั่งสอนเรื่องระเบียบวินัยให้เหมาะกับนักเรียน
- ผู้ปกครองต้องมีเวลาให้กับบุตรในการอบรมสั่งสอนนักเรียน
- ผู้ปกครองและครูไม่ลงโทษเด็กด้วยความรุนแรง
- ควรหาวิธีให้นักเรียนมีระเบียบวินัยโดยสอนด้วยความรัก ความเห็นอกเห็นใจ รับฟัง
ความคิดเห็น และให้แรงเสริมกับเด็กเมื่อเด็กแสดงในพฤติกรรมที่ดีและเหมาะสม

แผนการสอนครั้งที่ 4

เรื่องระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา

ความคิดรวบยอด

ความมีระเบียบวินัยเป็นการปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ได้ตกลงนัดหมายไว้ เมื่อฝักอยู่เสมอ ๆ จนเป็นนิสัยย่อมเกิดวินัยในตนเอง การมีวินัยในตนเองต้องอาศัยความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ เป็นเครื่องควบคุม ช่วยให้การงานสำเร็จ เรียบร้อย ประหยัดเวลา ชีวิตมีระเบียบ ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและหมู่คณะ

จุดประสงค์

1. ปฏิบัติตนเป็นผู้มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาได้

เนื้อหา

ความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนช่วยกันตั้งกฎเกณฑ์ วางระเบียบการปฏิบัติตนในชั้นเรียนเป็น "ระเบียบวินัยของเรา"

ขั้นสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลากแล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มเขียนแผนภูมิตามเรื่องต่อไปนี้

- กลุ่มที่ 1 เรื่องข้อปฏิบัติของเรา
- กลุ่มที่ 2 เรื่องประโยชน์ของความมีระเบียบวินัย
- กลุ่มที่ 3 เรื่องโทษของการขาดระเบียบวินัย

2. ให้แต่ละกลุ่มนำผลงานมาแสดงหน้าชั้น และคิดแผนภูมิเหล่านี้ไว้ในชั้นเรียน

ขั้นสรุป

1. ยกย่องชมเชยหรือจัดทำป้าย "เด็กดีมีระเบียบวินัยประจำสัปดาห์" แล้วให้นักเรียน
สัมภาษณ์

2. ครุมนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือการมี
ระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลาเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม คือ สังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน
จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษเขียนแผนภูมิ
2. ปากกาเมจิกสำหรับเขียนแผนภูมิ
3. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีระเบียบวินัยในเรื่องต่าง ๆ และวิธี
การควบคุมตนเองให้สามารถรักษาระเบียบวินัยในเรื่องนั้น ๆ ได้ และสัมภาษณ์นักเรียนที่ปฏิบัติตน
ได้ถูกต้องหรือมีผลการปฏิบัติดีขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางให้นักเรียนถือเป็นตัวอย่างกับทั้งเป็นการยก
ย่องชมเชยนักเรียนผู้นั้นด้วย

2. ตรวจสอบผลงานภาคปฏิบัติ
 - 2.1 แผนภูมิของแต่ละกลุ่ม

ภาคผนวก

1. ข้อปฏิบัติของเรามีดังนี้

- มาโรงเรียนให้ทันเข้าแถวเคารพธงชาติ
- ตั้งใจเรียน
- ไม่กินขนมขณะที่ครูกำลังสอน

- ใช้คำพูดที่ไพเราะกับเพื่อน ๆ
- ใช้คำพูดที่สุภาพกับคุณครู
- ไม่ส่งเสียงดังในห้องเรียน
- ให้ความเคารพกับครูตลอดจนรักใคร่เพื่อนในชั้นเรียนทุกคน
- แต่งกายให้ถูกต้องตามระเบียบของโรงเรียน

2. ประโยชน์ของความมีระเบียบวินัย

- การเรียนหรือการทำงานมีความสำเร็จ
- บรรยากาศในการเรียนการทำงานดี ทุกคนสนใจกับการมีระเบียบวินัย
- ผู้ปกครองภูมิใจที่นักเรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัย
- ครูในโรงเรียนภูมิใจที่นักเรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัย
- นักเรียนภูมิใจในตนเองในการเป็นผู้มีระเบียบวินัย
- สังคมเป็นระเบียบเรียบร้อย

3. โทษของการขาดระเบียบวินัย

- โอกาสในการเรียนหรือการทำงานได้สำเร็จมีน้อย
- บรรยากาศในการเรียนการทำงานวุ่นวาย
- ผู้ปกครองหนักใจที่นักเรียนมีความประพฤติไม่เหมาะสม
- ครูหนักใจที่นักเรียนมีความประพฤติไม่เหมาะสม
- นักเรียนมีโอกาสเป็นคนผลัดวันประกันพรุ่ง
- สังคมวุ่นวาย ขาดความเป็นระเบียบเรียบร้อย

แผนการสอนครั้งที่ 5
เรื่องเราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้

ความคิดรวบยอด

เราต้องพึ่งพาอาศัยกันช่วยเหลือกัน ผู้ที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมย่อมเป็นที่ยอมรับนับถือของสังคม ความไม่เห็นแก่ตัวช่วยให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบ ปราศจากการเบียดเบียนเอาเปรียบกัน

จุดประสงค์

1. เมื่อกำหนดสถานการณ์ให้สามารถอภิปรายได้ว่า เป็นการกระทำที่เห็นแก่ตัวหรือไม่

เนื้อหา

ความไม่เห็นแก่ตัว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ดังนี้

มีแม่ค้าหลายคน ขายของต่าง ๆ อยู่ริมถนน ต่างคนก็ทั้งเศษผัก เปลือกผลไม้ ใบตอง เศษกระดาษ ถูงพลาสติก ฯลฯ เกลื่อนกลาดเต็มไปหมด

มีคนกวาดถนนทำหน้าที่กวาดอยู่ เมื่อกวาดคล้อยหลังไปแล้วแม่ค้าก็ทิ้งอีก คนกวาดก็กลับมากวาดอีก แม่ค้าก็ทิ้งอีก คนกวาดถนนจึงไปขอร้องแม่ค้าให้ทิ้งในถังขยะที่เตรียมไว้ แม่ค้าตอบว่า "คุณมีหน้าที่กวาดก็กวาดไปซี ฉันจ่ายค่ารักษาความสะอาดให้แล้ว ถ้าพวกฉันไม่ทิ้งพวกคุณจะมีงานทำหรือ"

ขั้นสอน (20 นาที)

เมื่อนักเรียนแสดงบทบาทสมมติเสร็จแล้ว ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม จากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)
 - 1.1 ให้อภิปรายการกระทำของ
 - 1.1.1 แม่คำ
 - 1.1.2 คนกวาดถนน
 - 1.2 ควรตั้งชื่อเรื่องว่า....
2. สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม
3. สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานต่อไปนี้ (10 นาที)
 - 3.1 ให้อภิปรายการกระทำของ
 - 3.1.1 แม่คำ
 - 3.1.2 คนกวาดถนน
 - 3.2 ควรตั้งชื่อเรื่องว่า....

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน
2. ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ ขั้นที่ 4 คือความไม่เห็นแก่ตัวเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. อุปกรณ์ในการแสดงบทบาทสมมติ เช่นเศษผ้า เปลือกผลไม้ ใบตอง เศษกระดาษ กล้วยพลาสติก ไม้กวาด
2. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สิ่งเกิด

- 1.1 การแสดงความคิดเห็นในการร่วมอภิปราย
- 1.2 ความร่วมมือและความตั้งใจในการทำงานกลุ่ม
- 1.3 การรายงานหน้าชั้น การซักถาม
- 1.4 ความพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

ภาคผนวก

1. วิเคราะห์การกระทำของแม่ค้า, คนกวาดถนน

แม่ค้า เป็นคนที่มั่งง่าย ไม่คำนึงถึงความสะดวกในบริเวณร้านไม่เอาใจเขามาใส่ใจเรา เป็นการประณตที่ไม่เหมาะสม แสดงถึงความเป็นผู้เห็นแก่ตัว

คนกวาดถนน ปฏิบัติตนตามหน้าที่ได้ดี เมื่อแม่ค้าทิ้งขยะน้อย ๆ ก็ไม่แสดงอาการโมโห และยังขอร้องให้แม่ค้าทิ้งขยะในถังขยะที่จัดไว้ให้

ควรตั้งชื่อเรื่องว่า

- คนเห็นแก่ตัว
- คนไร้ระเบียบวินัย

แผนการสอนครั้งที่ 6
เรื่องเราอยู่คนเดียวในโลกไม่ได้

ความคิดรวบยอด

เราต้องพึ่งพาอาศัยกันช่วยเหลือกัน ผู้ที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมย่อมเป็นที่ยอมรับนับถือของสังคม ความไม่เห็นแก่ตัวช่วยให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบ ปราศจากการเบียดเบียนเอาเปรียบกัน

จุดประสงค์

1. บอกคุณค่าของการกระทำตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวมได้
2. บอกผลเสียของความเห็นแก่ตัวได้
3. เข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนร่วมโรงเรียนได้

เนื้อหา

ความไม่เห็นแก่ตัว

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ (10 นาที)

ทบทวนถึงการกระทำของแม่ค้ากับคนกวาดถนน ตลอดจนการตั้งชื่อเรื่องจากชั่วโมงก่อนที่เรียนมาแล้ว

ขั้นสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้ (15 นาที)

- กลุ่มที่ 1 รวบรวมเขียนการกระทำที่เห็นแก่ตัวจากประสบการณ์
- กลุ่มที่ 2 รวบรวมเขียนการกระทำที่ไม่เห็นแก่ตัวจากประสบการณ์
- กลุ่มที่ 3 รวบรวมเขียนคุณค่าของการกระทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

กลุ่มที่ 4 รวบรวมผลเสียของความเห็นแก่ตัว

กลุ่มที่ 5 เสนอกิจกรรมที่จะปฏิบัติร่วมกัน เช่น การดูแลรักษาห้องเรียน การดูแลรักษาห้องสมุด

2. กลุ่มที่ 1 ส่งตัวแทนออกมารายงานหน้าชั้น เมื่อรายงานเสร็จแล้วนักเรียนทั้งชั้นร่วมอภิปรายและซักถาม (5 นาที)

3. กลุ่มที่ 2 ส่งตัวแทนออกมารายงานหน้าชั้น เมื่อรายงานเสร็จแล้วนักเรียนทั้งชั้นร่วมอภิปรายและซักถาม (5 นาที)

4. กลุ่มที่ 3 ส่งตัวแทนออกมารายงานหน้าชั้น เมื่อรายงานเสร็จแล้วนักเรียนทั้งชั้นร่วมอภิปรายและซักถาม (5 นาที)

5. กลุ่มที่ 4 ส่งตัวแทนออกมารายงานหน้าชั้น เมื่อรายงานเสร็จแล้วนักเรียนทั้งชั้นร่วมอภิปรายและซักถาม (5 นาที)

6. กลุ่มที่ 5 ส่งตัวแทนออกมารายงานหน้าชั้น เมื่อรายงานเสร็จแล้วนักเรียนทั้งชั้นร่วมอภิปรายแล้วซักถาม (5 นาที)

ขั้นสรุป (10 นาที)

ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือความไม่เห็นแก่ตัวเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกต

1.1 การรายงานหน้าชั้น การซักถาม

1.2 การแสดงความคิดเห็นในการร่วมอภิปราย

2. สัมภาษณ์

2.1 ลักษณะของการกระทำที่เห็นแก่ตัว และไม่เห็นแก่ตัว

2.2 ผลของการกระทำที่เห็นแก่ตัวและไม่เห็นแก่ตัว

ภาคผนวก

1. การกระทำที่เห็นแก่ตัวจากประสบการณ์

- แม่ค้าขายของโดยชั่งของที่ซื้อไม่ได้มีกิโลกรัม
- คนขึ้นรถเมล์ที่เบียดคนอื่นขึ้นทั้ง ๆ ที่มาทีหลัง
- แขงคิวในการซื้อตั๋วหนัง ซื้อตั๋วโดยสารรถไฟ ซื้อตั๋วโดยสารรถทัวร์
- เอาเปรียบเพื่อนขณะทำงานกลุ่ม
- เมื่อมีหน้าที่รับผิดชอบร่วมกันแล้วเลยเลขหน้าที่หรือไม่ปฏิบัติหน้าที่นั้น ๆ

2. การกระทำที่ไม่เห็นแก่ตัวจากประสบการณ์

- แบ่งขนมให้เพื่อน
- ให้เพื่อนยืมอุปกรณ์การเรียน เช่น ดินสอ ยางลบ ปากกา ไม้บรรทัด ฯลฯ เมื่อเพื่อนคนอื่นลืมเอาอุปกรณ์ต่าง ๆ มาโรงเรียน

- ให้ความร่วมมือในหน้าที่ที่ตนรับผิดชอบขณะทำงานกลุ่ม
- ไม่เอาเปรียบผู้อื่นในสถานการณ์ที่ผู้อื่นรู้เท่าไม่ถึงการณ์

3. คุณค่าของการกระทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

- ทำให้เพื่อนผูกใจคอ
- ก่อให้เกิดความสามัคคี
- เสริมสร้างมิตรภาพที่ดีในกลุ่มเพื่อน
- การทำงานสำเร็จด้วยบรรยากาศที่ดี
- ทำให้สังคมสงบสุขและก้าวหน้า

4. ผลเสียของความเห็นแก่ตัว

- เพื่อน ๆ ไม่ชอบนิสัยของคนที่เห็นแก่ตัว
- ครูไม่ชอบนิสัยของคนที่เห็นแก่ตัว
- เมื่อทำงานร่วมกันย่อมเกิดความกังวลใจ ไม่สบายใจ
- ทำให้เป็นคนมีนิสัยที่ไม่ดีและอาจติดเป็นนิสัยที่ไม่ดีในอนาคต
- สร้างความเดือดร้อนให้กับสังคม

5. กิจกรรมที่ปฏิบัติร่วมกัน

การดูแลรักษาห้องเรียน

- แบ่งนักเรียนให้เป็นเวรทำความสะอาดห้องเรียน
- ถอดรองเท้าก่อนเข้าห้องเรียน
- ไม่นำอาหารเข้มารับประทานในห้องเรียน
- ช่วยกันดูแลและรักษาทรัพย์สินสมบัติของห้องเรียน
- เมื่อนักเรียนห้องอื่นมาหยิบสิ่งของไปหรือดึงกระดาษที่บอร์ดหน้าห้องต้องบอกคุณครู

การดูแลรักษาห้องสมุด

- จัดนักเรียนไปดูแลห้องสมุด
- ไม่ฉีกหนังสือหรือเอกสารใด ๆ ของห้องสมุด
- ไม่รื้อหนังสือจากชั้นหนังสือเมื่อไม่มีความจำเป็นต้องใช้

แผนการสอนครั้งที่ 7

เรื่องทางแห่งความสำเร็จ

ความคิดรวบยอด

ความขยันหมั่นเพียรในทางที่ถูกต้องควรช่วยให้ผ่านพ้นอุปสรรค ประสบผลสำเร็จในการเรียน การทำงาน เป็นนิสัยที่ดีและสามารถฝึกให้เกิดขึ้นได้

จุดประสงค์

1. เปรียบเทียบผลดีของความขยันหมั่นเพียรและผลเสียของความเกียจคร้านได้

เนื้อหา

ความขยันหมั่นเพียร

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิเพลง "หนูเอย" พร้อมกันดังนี้

เพลงหนูเอย

หนูเอย หนูจงฟัง พี่จะสอนที่จะสั่งหนูจงฟังเอาไว้ให้ดี หนูเอยสมัยนี้ เป็นสมัยที่เอาดี กันด้วยปัญญา หนูอย่าซุกซน จงอดและจงทน หนูจงบันทึกวิชา ในภายภาคหน้าจะได้ฟังวิชาปัญญา จะเฟื่องฟู

หนูเอย หนูจงเพียร หนูจงเล่า หนูจงเรียน หนูจงเพียร หาความรู้ หนูเอยจงคิดดู หากมีคนลบล้างแล้วหนูจะโทษใคร หนูเร่งเร็วพลัน จงบากและจงบันหนูจงหมั่นอย่าท้อใจ หนูเอยจะ บอกให้ปลูกปัญญาเอาไว้ เรียนไปให้เชี่ยวชาญ

หนูเออย่าเกเร หนูอย่าเที่ยวหนูอย่าเตร่ อย่าเสเพลประพฤติกาล หนูเออย่าเกียจคร้าน
หมั่นเล่าเรียนเขียนอ่าน คบพาลจะเสียคน หนูก่อกรรมดีเป็นศักดิ์และเป็นศรีทั้งเป็นที่น้อมกมล หนูจะ
ไม่อับจน แต่จงเลือกคบคนแล้วตนจะรุ่งเรือง

หนูเองฟังว่า ทั้งสติและปัญญานั้นจะพาให้กระตือรือร้น หนูเอยชาติบ้านเมืองจะเจริญฟัง
เพื่องก่เนื่องด้วยเด็กไทย แม้ชาติต่างแดนมาหมิ่นหรือมาแคลน หนูไม่แค่นข้างหรือไร บ้านเมือง
เจริญได้อยู่ที่เด็กของไทยมิใช่ใครอื่นเลย

2. ครูร้องเพลง "หนูเอย" ให้นักเรียนฟัง 1 เที่ยว
3. ครูและนักเรียนช่วยกันร้องเพลง "หนูเอย"
4. ให้นักเรียนอภิปรายความหมายของเนื้อเพลง "หนูเอย" และครูสรุปความหมายของ
เพลงให้นักเรียนฟังว่า.....ให้ความมอดทน ความขยันหมั่นเพียรในการเรียนหนังสือ โดยไม่ย่อ
ท้อ แล้วจะเป็นคนฉลาด อย่าเป็นคนเกเร มีความประพฤติไม่เรียบร้อย อย่าเป็นคนเกียจคร้าน
ให้ขยันเรียนหนังสือ การคบคนให้เลือกคบคนดี นอกจากนี้มีสติปัญญาของเรานำมาซึ่งชื่อเสียง และ
ชาติบ้านเมืองเจริญก้าวหน้าก็เพราะเด็กไทยนั่นเอง

ขั้นสอน (20 นาที)

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหนึ่งเป็น
วงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)
 - 1.1 ผลดีของความขยันหมั่นเพียร
 - 1.2 ผลเสียของความเกียจคร้าน
 - 1.3 ข้อควรปฏิบัติ
2. สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม
3. สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานต่อไปนี้ (10 นาที)
 - 3.1 ผลดีของความขยันหมั่นเพียร
 - 3.2 ผลเสียของความเกียจคร้าน
 - 3.3 ข้อควรปฏิบัติ

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

3. ครุณานักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ การมีความซื่อสัตย์สุจริตเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิเพลงหนูเอ๋ย
2. สลาก 25 ชั้น

การประเมินผล

1. สัมภาษณ์
 - 1.1 ผลดีของความซื่อสัตย์สุจริต
 - 1.2 ผลเสียของความเกียจคร้าน

ภาคผนวก

1. ผลดีของความซื่อสัตย์สุจริต

- คำตอบ
- ทำงานต่าง ๆ ได้สำเร็จ
 - มีโอกาสเรียนเก่ง
 - ประกอบอาชีพได้สำเร็จ
 - สังคมไม่เดือดร้อน ไม่เกิดปัญหาต่าง ๆ เพราะมีคนซื่อสัตย์สุจริต

2. ผลเสียของความเกียจคร้าน

- คำตอบ
- ทำงานใด ๆ ล่าช้าหรือไม่สำเร็จ
 - การเรียนถ้าเรียนอ่อนอยู่แล้ว ถ้ายังไม่ขยันหมั่นแต่ขึ้นก็เกียจ การเรียนให้แก่นั้นมีโอกาสน้อยมาก

- ทำงานร่วมกับคนอื่นทำให้คนอื่นรังเกียจตลอดจนลำบากใจ
- ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา เช่น ทำงานไม่สำเร็จถูกตำหนิหรือถูกลงโทษได้ เป็นต้น

3. ข้อควรปฏิบัติ

ควรทำตัวเป็นคนขยันหมั่นเพียร ไม่ย่อท้อต่อปัญหาหรืออุปสรรคใด ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อความสำเร็จในการเรียน การทำงาน ตลอดจนการประกอบอาชีพในภายภาคหน้าไป ซึ่งจะทำให้ตนเองและสังคมเจริญก้าวหน้าต่อไป

แผนการสอนครั้งที่ 8

เรื่องทางแห่งความสำเร็จ

ความคิดรวบยอด

ความขยันหมั่นเพียรในทางที่ถูกต้องที่ควรช่วยให้ผ่านพ้นอุปสรรค ประสบผลสำเร็จในการเรียนการทำงาน เป็นนิสัยที่ดีและสามารถฝึกให้เกิดขึ้นได้

จุดประสงค์

1. ปฏิบัติงานด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ

เนื้อหา

ความขยันหมั่นเพียร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยวิธีจับสลากแล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันประดิษฐ์กล่องวัสดุให้เป็นของเล่น

ขั้นสอน (20 นาที)

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)
 - 1.1 องค์ประกอบที่ช่วยให้งานสำเร็จ
 - 1.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน
 - 1.3 การแก้ไขปัญหา
2. สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

3. สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้

3.1 องค์ประกอบที่ช่วยให้งานสำเร็จ

3.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

3.3 การแก้ไขปัญหา

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน

2. ครุมนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ การมีความขยันหมั่นเพียรเพื่อประโยชน์ของสังคม คือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

- | | | |
|--------------------------|----|-------|
| 1. กล้องกระดาษขนาดต่าง ๆ | 30 | กล่อง |
| 2. กระดาษสีต่าง ๆ | 5 | แผ่น |
| 3. สีเมจิก | 15 | แท่ง |
| 4. สลาก | 25 | ชิ้น |

การประเมินผล

1. สังเกตการร่วมกิจกรรมดังต่อไปนี้

1.1 ความเอาใจใส่

1.2 ความสม่ำเสมอในการทำงาน

1.3 ความรับผิดชอบ

1.4 ความอดทน

2. สัมภาษณ์

2.1 ปัญหาและอุปสรรคของการทำงาน

2.2 การแก้ไขปัญหาและอุปสรรค

ภาคผนวก

1. องค์ประกอบที่ช่วยให้งานสำเร็จ

- ความรักงาน (ฉันทะ)
- ความขยันหมั่นเพียร (วิริยะ)
- ความเอาใจใส่จดจ่อที่งาน (จิตตะ)
- ความคิดใคร่ครวญในงานที่ทำ (วิมังสา)

2. ปัญหาอุปสรรคในการทำงาน

- ขาดความรับผิดชอบ
- ขาดความสามัคคี
- ขาดความขยันหมั่นเพียร

3. การแก้ไขปัญหา

- ทุกคนร่วมมือกันทำงานด้วยความตั้งใจ รับผิดชอบไม่เกี่ยงงาน
- ภายในกลุ่มของตนเอง ต้องรู้จักวางแผนการทำงานตลอดจนแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่ม

ให้เรียบร้อย ว่าใครมีหน้าที่ทำอะไร

แผนการสอนครั้งที่ 9

เรื่องความอดทนอดกลั้น

ความคิดรวบยอด

ความอดทนอดกลั้นเป็นอุปนิสัยที่ดี ฝึกให้เกิดขึ้นได้ ผู้มีความอดทนอดกลั้นย่อมชนะอุปสรรค สามารถเผชิญปัญหาและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตด้วยจิตใจที่หนักแน่นและมั่นคง ทั้งยังเป็น ที่รักใคร่เคารพนับถือของบุคคลอื่นอีกด้วย

จุดประสงค์

1. ฝึกควบคุมตนเองได้เมื่อถูกยั่วให้เกิดอารมณ์

เนื้อหา

ความอดทนอดกลั้น

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ครูเล่าเรื่องราวที่เป็นสถานการณ์ให้นักเรียนฟังดังนี้
 เด็กชายมนัส ชื่อจักรยานใหม่เอี่ยมคันหนึ่ง จากเงินที่สะสมไว้วันละเล็กน้อยเป็น แรมปี เขารัก ภูมิใจ และทนถนอมรถจักรยานคันนี้มาก เด็กชายมนัส จะเช็ดถูขัดจนเป็นมันวับ ทุกวัน วันหนึ่งหลังจากเลิกเรียนแล้ว เด็กชายมนัสขี่รถไปเที่ยวเล่น ขณะที่กำลังขี่ไปด้วย ความเร็วตามถนน ทันทีทันใดนั้นมีรถเข็นคันหนึ่งโผล่ออกมาจากมุมซอยเล็ก ๆ อย่างกระชั้นชิด เด็ก ชายมนัสหลบไม่ทัน จึงชนเข้าอย่างเต็มแรงจนกระเด็นตกจากรถ บังโคลนรถล้อหน้าและที่จับบิด เบี้ยว สีดลอกไปหลายแห่ง เด็กชายมนัสลุกขึ้นยกรถตั้ง แล้วลูบคลำรถอย่างเสียตายโดยไม่สนใจกับ อาการบาดเจ็บของตนเองเลย เด็กชายประสิทธิ์เจ้าของรถเข็นยืนตะลึงอยู่ ครั้นเห็นเด็กชายมนัส ลูบคลำรถอยู่ก็รีบเข้าไปขอโทษ พร้อมกับถามว่า "เจ็บตรงไหนบ้าง รถเสียหายมากไหมครับ"

เด็กชายมนัสรู้สึกโกรธและเสียใจมากที่รถเสียหาย และตนเองก็ได้รับบาดเจ็บด้วยแต่ก็อดทนอดกลั้นต่อความเจ็บปวด และความรู้สึกเสียตายนรถจักรยานที่ตนรัก เนื่องจากเด็กชายประสิทธิ์สำคัญในความผิดและขอโทษอย่างสุภาพจึงพูดไม่ออก นั่งอึ้งอยู่ครู่หนึ่งแล้วตอบว่า "ไม่เป็นไรครับ" เด็กชายประสิทธิ์พูดว่า "ผมเสียใจจริง ๆ ที่เกิดเรื่องเช่นนี้ขึ้น เป็นความผิดของผมเอง แต่ผมไม่ได้เจตนาเลย มีอะไรจะให้ผมช่วยบ้างไหมครับ"

เด็กชายมนัสตอบว่า "ไม่เป็นไรครับ" ผมไม่ได้เจ็บอะไรมาก รถนี้ผมก็พอจะซ่อมเองได้"

เด็กชายประสิทธิ์ ถามว่า "บ้านคุณอยู่ที่ไหน ผมจะไปส่ง" เด็กทั้งสองช่วยกันหามรถจักรยานไปบ้าน หลังจากนั้น เด็กทั้งสองก็ไปมาหาสู่กันเป็นประจำ

เด็กชายประสิทธิ์ เรียนหนังสือเก่ง จึงช่วยทบทวนบทเรียนที่ เด็กชายมนัสไม่เข้าใจให้เสมอ ๆ ทำให้เด็กชายมนัสเรียนหนังสือดีขึ้นในที่สุดเด็กทั้งสองกลายเป็นเพื่อนรักกันมาก

ขั้นตอน (20 นาที)

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้ (10 นาที)

- 1.1 เด็กชายมนัส เป็นคนอย่างไร
- 1.2 ถ้าเด็กชายมนัส เป็นคนไม่มีความอดทน อดกลั้น เหตุการณ์จะเป็นอย่างไร
- 1.3 นักเรียนเห็นว่าเด็กชายมนัสทำถูกต้องหรือไม่เพราะเหตุไร
- 1.4 ในเรื่องนี้มีเหตุการณ์ตอนไหนบ้างที่แสดงถึงคุณธรรม ให้บอกคุณธรรมนั้นด้วย
- 1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากคุณธรรมเกี่ยวกับความอดทนอดกลั้น

2. สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม

3. สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานต่อไปนี้ (10 นาที)

- 3.1 เด็กชายมนัส เป็นคนอย่างไร
- 3.2 ถ้าเด็กชายมนัส เป็นคนไม่มีความอดทน อดกลั้น เหตุการณ์จะเป็นอย่างไร
- 3.3 นักเรียนเห็นว่าเด็กชายมนัสทำถูกต้องหรือไม่เพราะเหตุไร
- 3.4 ในเรื่องนี้มีเหตุการณ์ตอนไหนบ้างที่แสดงถึงคุณธรรม ให้บอกคุณธรรมนั้นด้วย
- 3.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากคุณธรรมเกี่ยวกับความอดทนอดกลั้น

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน
2. ครูให้นักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือ มีความอดทนอดกลั้นเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. เรื่องราวสถานการณ์
2. สลาก 25 ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกต
 - 1.1 ความตั้งใจฟังเรื่องราว
 - 1.2 การอภิปรายแสดงความคิดเห็นและซักถาม

ภาคผนวก

1. เด็กชายมนัส เป็นคนอย่างไร

- เด็กชายมนัส เป็นคนที่มีความอดทนอดกลั้นสูง ให้อภัยแก่คนอื่นและเป็นคนไม่ถือโอกาสเอาเปรียบคนอื่น

2. ถ้าเด็กชายมนัส เป็นคนไม่มีความอดทนอดกลั้น เหตุการณ์จะเป็นดังนี้

- เด็กชายมนัส ชกต่อยเด็กชายประสิทธิ์
- เด็กชายมนัส เรียกร้องค่าเสียหายจากเด็กชายประสิทธิ์
- เด็กชายมนัส ใช้คำพูดที่ไม่สุภาพกับเด็กชายประสิทธิ์
- เกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาทกันระหว่างเด็กชายมนัส กับเด็กชายประสิทธิ์ ตลอดจนนำมาซึ่งความขัดแย้งระหว่างครอบครัวของเด็กชายมนัสกับครอบครัวของเด็กชายประสิทธิ์

3. นักเรียนเห็นว่า เด็กชายมนัส ทำถูกต้องหรือไม่เพราะอะไร

- เด็กชายมนัสทำถูกต้องแล้ว เพราะมีความอดทนอดกลั้นต่อความเจ็บปวดทางกาย และอดทนอดกลั้นต่อสิ่งที่มากระทบจิตใจ คือเจ็บที่ชนกับรถเข็นและเสียต๋ายจักรยานที่ได้รับความเสียหายจากการชนกับรถเข็น ซึ่งรถจักรยานนี้เด็กชายมนัส อดส่ำห์เก็บเงินซื้อด้วยความมานะอดทน

4. ในเรื่องนี้มีเหตุการณ์ที่แสดงถึงคุณธรรมดังนี้

- เหตุการณ์ที่แสดงถึงคุณธรรม คือ หลังจากรถจักรยานของเด็กชายมนัสถูกรถเข็นของเด็ทชายประสิทธิ์ชนจนได้รับความเสียหายแล้ว เด็กชายมนัสไม่โกรธเด็ทชายประสิทธิ์ และตอบเด็ทชายประสิทธิ์ "ไม่เป็นไรครับ" ซึ่งแสดงให้เห็นคุณธรรมของความอดทนอดกลั้น ความมีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ ตลอดจนการรู้จักให้อภัย

5. ประโยชน์ที่ได้รับจากคุณธรรมเกี่ยวกับความอดทนอดกลั้น

- ทำให้ทราบว่าอย่าเป็นคนใจร้อนวู่วาม
- ใหรู้จักอภัยเมื่อผู้อื่นกระทำผิด
- ให้เป็นผู้มีสติ รู้จักยับยั้งชั่งใจเมื่อมีเหตุการณ์มากระทบ
- ทำให้เป็นคนมีเหตุผลมากขึ้น

แผนการสอนครั้งที่ 10 เรื่องความอดทนอดกลั้น

ความคิดรวบยอด

ความอดทนอดกลั้นเป็นอุปนิสัยที่ดี ผูกให้เกิดขึ้นได้ ผู้มีความอดทนอดกลั้นย่อมชนะอุปสรรค สามารถเผชิญปัญหาและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตด้วยจิตใจที่หนักแน่นและมั่นคง ทั้งยังเป็น ที่รักใคร่เคารพนับถือของบุคคลอื่นอีกด้วย

จุดประสงค์

1. อดทนต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ของคนอื่นได้
2. อดทนต่อความทุกข์ยากลำบากที่เกิดขึ้นได้

เนื้อหา

ความอดทนอดกลั้น

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

ให้นักเรียนทุกคนเขียนวิจารณ์ข้อบกพร่องของเพื่อนร่วมชั้น โดยเขียนว่าวิจารณ์ใคร บกพร่องอย่างไร เพื่อเพื่อนจะได้นำเอาคำวิพากษ์วิจารณ์มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองให้ ดีขึ้น โดยผู้เขียนวิจารณ์ไม่ต้องลงชื่อผู้เขียนวิจารณ์

ขั้นสอน (20 นาที)

1. ครูให้นักเรียนทุกคนนำกระดาษที่เขียนวิจารณ์เพื่อนมาส่งครู
2. ครูแจกกระดาษที่นักเรียนเขียนวิจารณ์เพื่อนให้กับนักเรียนคนละ 1 ชุด เพื่ออ่านคำ วิจารณ์ของเพื่อน
3. ให้นักเรียนออกมาอ่านคำวิจารณ์ที่หน้าชั้นเรียนทีละคน จนครบทุกคน

4. ครูกล่าวเพิ่มเติมว่า สำหรับคนที่ถูกเพื่อนวิจารณ์นั้น ถ้าคำวิจารณ์เป็นจริงก็เป็นผลดีกับตัวนักเรียนเอง ที่จะได้้นำคำวิจารณ์มาปรับปรุงตนเอง ถ้าคำวิจารณ์นั้นเกิดความเป็นจริงหรือไม่เป็นจริง นักเรียนไม่ควรกังวลใจ แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนควรจะรับฟังเอาไว้

5. ครูแจกใบตรวจสอบประสบการณ์ของตนเองให้กับนักเรียนคนละ 1 แผ่น เพื่อให้ นักเรียนได้ตรวจสอบประสบการณ์ของตนเอง โดยให้กาเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่เคยกระทำหรือให้กาเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ไม่เคยกระทำ ดังนี้

ประสบการณ์	เคย	ไม่เคย
1. อุดทนต่อความหิวที่ได้รับประทานอาหารช้ากว่าปกติ		
2. อุดทนยืนกลางแดดฟุ้งไอรากของครูหรือผู้อื่น		
3. อุดทนต่อความง่วงเพราะมีการบ้านหรืองานต้องทำมาก		
4. อุดทนต่อความเจ็บปวด เมื่อพบกับอุบัติเหตุ		
5. อุดทนต่อความอยากได้ เช่นของเล่น ของใช้		
6. อุดทนเมื่อถูกผู้อื่นตักเตือนหรือตักเตือน		
7. อุดทนต่อการดุด่าว่ากล่าวของพ่อแม่		
8. อุดทนต่อการถูกยั่วอารมณ์		

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือมีความอดทนอดกลั้นเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษเขียนคำวิพากษ์วิจารณ์
2. ตารางตรวจสอบประสบการณ์

การประเมินผล

1. สังเกต

1.1 อากัปกริยาของผู้ที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์หรือถูกยั่วอารมณ์

2. สัมภาษณ์

2.1 ความรู้สึกเมื่อถูกผู้อื่นยั่วอารมณ์

2.2 ความรู้สึกเมื่อถูกผู้อื่นวิจารณ์

2.3 ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อใช้ความอดทนอดกลั้น

ภาคผนวก

1. เขียนวิจารณ์เพื่อน เช่น

ด.ช. วัชร - ชอบคุยเสียงดังในชั้นเรียน
 - ชอบแกล้งเพื่อน
 - ไม่ตั้งใจเรียน
 - เมื่อเข้านี้ไม่ทำแบบฝึกหัดวิชาคณิตศาสตร์

ด.ญ. วณิดา - ไม่สนใจเรียน
 - เอาตุ๊กตามาเล่นขณะครูสอนหนังสือ

ด.ช. วันชัย - ขาดเรียนบ่อย ๆ
 - พูดไม่ไพเราะ พูดไม่สุภาพ
 - ชอบขโมยดินสอ-ยางลบ ของเพื่อนในชั้น

ด.ญ. วันทนา - แต่งตัวไม่เรียบร้อย
 - ไม่ชอบหิวผม ผมยุ่งเป็นประจำ
 - ไม่ช่วยเพื่อนทำเวร
 - ลืมหนังสือภาษาไทยเป็นประจำ
 - ทะเลาะกับวัชรเป็นประจำ

เป็นต้น

แผนการสอนครั้งที่ 11
เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

ความคิดรวบยอด

ผู้ที่มีความซื่อสัตย์ มีสัจจะและความจริงใจ เป็นผู้มีคุณความกล้าตัดสินใจองอาจในที่ทั้งปวง
เป็นที่ไว้วางใจผู้อื่น นำมาซึ่งความสุขต่อตนเองและสังคม

จุดประสงค์

1. อธิบายถึงการกระทำของผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริตได้
2. เปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นจากความซื่อสัตย์สุจริตและผลที่เกิดจากความไม่ซื่อสัตย์ได้

เนื้อหา

1. ความซื่อสัตย์สุจริต
2. ความไม่พูดปด ไม่บิดเบือน ไม่อำพรางความจริง ไม่ยุยงให้เกิดความแตกแยก
ไม่พูดหยาบ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านเนื้อเพลงความซื่อสัตย์จากแผนภูมิ ดังนี้

เพลงความซื่อสัตย์

ความซื่อสัตย์	เป็นสมบัติของคนดี
หากว่าใครไม่มี	ชาตินี้เอาดีไม่ได้
มีความรู้ท่วมหัว	เอาตัวไม่รอดถมไป
คดโกงแล้วใคร	จะรับไว้ให้ร่วมงานเอ๋ย

2. ให้นักเรียนช่วยกันร้องเพลงความซื่อสัตย์
3. นักเรียนและครูช่วยกันอภิปรายเนื้อหาจากเพลงความซื่อสัตย์ และครูอธิบายเพิ่มเติมว่า คนดีนั้นต้องเป็นคนที่มีความซื่อสัตย์ แม้จะเป็นคนเรียนเก่งอย่างไร แต่ถ้าขาดความซื่อสัตย์แล้วย่อมทำให้เกิดผลเสียหลายต่อตนเองได้ และการเป็นคนคดโกง ไม่ซื่อสัตย์นี้ ไม่มีใครอยากคบหรืออยากให้ร่วมทำงานด้วย

ขั้นสอน (20 นาที)

1. ให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยให้นักเรียนช่วยกันจัดโต๊ะหน้าห้องเรียนให้เป็นร้านขายหนังสือ ซึ่งมีนักเรียนที่สมมติเป็นคนขายหนังสือ 2 คน แล้วให้นักเรียน 10 คนเป็นคนมาซื้อหนังสือและเดินดูหนังสือในร้าน ขณะที่คนขายหนังสือกำลังทอนเงินให้กับนักเรียนที่ซื้อหนังสือ นักเรียนที่เดินดูหนังสือในร้าน 1 คน แอบหยิบหนังสือการ์ตูนไป 1 เล่ม

เมื่อนักเรียนแสดงบทบาทสมมติเสร็จแล้ว ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้วิธีจับสลาก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลมจากนั้นให้เลือกประธาน 1 คน และเลขา 1 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมดังต่อไปนี้

2. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานดังต่อไปนี้
 - 2.1 การกระทำของคนที่แอบหยิบหนังสือการ์ตูน เป็นการกระทำที่ดีหรือไม่
 - 2.2 การกระทำเช่นนั้นเป็นการกระทำของบุคคลชนิดใด
 - 2.3 ถ้านักเรียนเป็นชายคนนั้น จะแอบหยิบหนังสือการ์ตูนหรือไม่เพราะอะไร
3. สมาชิกในกลุ่มเสนอความคิดเห็นของตนต่อกลุ่ม
4. สรุปความคิดเห็นของกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามในใบสั่งงานต่อไปนี้
 1. การกระทำของคนที่แอบหยิบหนังสือการ์ตูน เป็นการกระทำที่ดีหรือไม่
 2. การกระทำเช่นนั้นเป็นการกระทำของบุคคลชนิดใด
 3. ถ้านักเรียนเป็นชายคนนั้น จะแอบหยิบหนังสือการ์ตูนหรือไม่เพราะอะไร

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน
2. ครุณำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือการซื่อสัตย์เพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิเพลงความซื่อสัตย์
2. อุปกรณ์ในการแสดงบทบาทสมมติ เช่น หนังสือ เงิน

การประเมินผล

1. สังเกตการให้ความร่วมมือในการอภิปราย การแสดงบทบาทสมมติ
2. สัมภาษณ์เกี่ยวกับ
 - 2.1 การกระทำของผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต
 - 2.2 ผลที่เกิดจากความซื่อสัตย์
 - 2.3 ผลที่เกิดจากความไม่ซื่อสัตย์

ภาคผนวก

1. การกระทำของคนที่แอบหยิบหนังสือการ์ตูน เป็นการกระทำที่ดีหรือไม่
คำตอบ ไม่ดี
2. การกระทำเช่นนั้นเป็นการกระทำของบุคคลชนิดใด
คำตอบ เป็นการกระทำของคนที่เขาเปรียบคนอื่น, ขโมย, คดโกง, ไม่มีความซื่อสัตย์
3. ถ้านักเรียนเป็นชายคนนั้น จะแอบหยิบหนังสือการ์ตูนหรือไม่เพราะอะไร
คำตอบ หยิบ เพราะ
 - อยากอ่านหนังสือการ์ตูน
 - ไม่มีเงินซื้อหนังสือการ์ตูน

- คนขายเฟลอ เลย์แอบหยิบหนังสือการ์ตูน

คำตอบ ไม่หยิบ เพราะ

- กลัวถูกตำรวจจับ
- กลัวถูกเพื่อนตำหนิ
- กลัวถูกครูตำหนิ
- กลัวถูกพ่อ-แม่ทำโทษ
- ทำให้พ่อ-แม่ อับอายขายหน้า
- กลัวต่อการทำบาป
- ทำให้คนขายของขาดทุน
- ไม่ใช่หนังสือของเรา
- เป็นการเอาเปรียบคนขายของ
- เป็นการกระทำที่เห็นแก่ตัว

แผนการสอนครั้งที่ 12

เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

ความคิดรวบยอด

ผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริต มีสัจจะและความจริงใจ เป็นผู้มีความมั่นใจ อดทนในที่ที่ทั้งปวง เป็นที่ไว้วางใจของผู้อื่น นำมาซึ่งความสุขต่อตนเองและสังคม

จุดประสงค์

1. ปฏิบัติตนเป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต มีสัจจะและความจริงใจ

เนื้อหา

1. การมีสัจจะและความจริงใจ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ให้นักเรียนนำข่าว เหตุการณ์ หรือสิ่งที่พบจากกิจวัตรประจำวันของแต่ละคนมาเสนอในชั้นเรียนเกี่ยวกับเรื่องต่อไปนี้

- 1.1 ความซื่อสัตย์สุจริต
- 1.2 การไม่พูดปด ไม่บิดเบือน ไม่อำพรางความจริง
- 1.3 การไม่ยุยงให้เกิดความแตกแยก
- 1.4 การไม่พูดคำหยาบก้าวร้าวผู้อื่น
- 1.5 การมีสัจจะและความจริงใจ
- 1.6 การพูดปด
- 1.7 การคิดโกง

2. ร่วมกันอภิปรายถึงการกระทำ และเปรียบเทียบผลดี ผลเสีย ของการกระทำเหล่านั้น

ขั้นสอน (20 นาที)

1. ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตนเป็นคนซื่อสัตย์โดยการตั้งสัจจะกับตนเอง พร้อมทั้งเขียนสิ่งที่ตนเองจะปฏิบัติลงไว้ในสมุดจรรยาวิชา ดังนี้

สิ่งที่ปฏิบัติในวันนี้

1. วันนี้ข้าพเจ้าจะพูดแต่ความจริง
2. วันนี้ข้าพเจ้าจะไม่โกรธ
3. วันนี้ข้าพเจ้าจะทำงานให้เสร็จก่อนแล้วจึงไปเล่น
4. วันนี้ข้าพเจ้าจะไม่พูดคำหยาบ
5. วันนี้ข้าพเจ้าจะไม่ลอกการบ้านเพื่อน
6. วันนี้ข้าพเจ้าจะไม่หลอกลวงคนอื่น
7. ข้าพเจ้าจะรับผิดชอบเมื่อทำผิด

ฯลฯ

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม เพื่อให้อภิปรายร่วมกัน ตลอดจนเตรียมนำข้อมูลเสนอเพื่อน ๆ หน้าที่เรียน ให้หัวข้อต่อไปนี้

2.1 ความดีที่ได้กระทำในวันหนึ่ง ๆ และความรู้สึกที่เกิดจากการกระทำนั้น ๆ

2.2 การตั้งสัจจะและผลของการปฏิบัติ

2.3 สภาวะการกระทำที่เป็นข้อผิดพลาดของตนเกี่ยวกับคุณธรรมต่าง ๆ และการให้คำมั่นสัญญาว่าไม่ทำผิดซ้ำอีก

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มเสนอรายงานต่อชั้นเรียน
2. ครูนำนักเรียนอภิปรายเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถพัฒนาจริยธรรมไปสู่ขั้นที่ 4 คือการซื่อสัตย์เพื่อประโยชน์ของส่วนรวมคือสังคมตั้งแต่ โรงเรียน ชุมชน จังหวัด หรือประเทศ

สื่อการเรียนรู้

1. สมุดจรรยาวิชา

การประเมินผล

1. สิ่งเกิด
 - 1.1 การปฏิบัติตนตามสัจจะที่ตั้งไว้
2. สัมภาษณ์
 - 2.1 ผลของการตั้งสัจจะ
 - 2.2 ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติตามสัจจะที่สัญญาไว้
 - 2.3 ผลของการสำรวจการกระทำที่เป็นข้อผิดพลาดของตน
3. ตรวจสอบผลงาน
 - 3.1 บันทึกสัจจะที่จะปฏิบัติ

ภาคผนวก

1. ความดีที่ได้กระทำในวันหนึ่ง ๆ และความรู้สึกที่เกิดจากการกระทำนั้น ๆ เช่น
 - วันนั้นพูดแต่ความจริง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นคือ รู้สึกสบายใจ ภูมิใจ
 - ไม่พูดคำหยาบ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นคือ รู้สึกว่าตนเองสุภาพขึ้น น่ารักขึ้น
 - ไม่ลอกการบ้านเพื่อน ความรู้สึกที่เกิดขึ้นคือ รู้สึกเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น มี

ความพยายามในการเรียนมากขึ้น

- ทำการบ้านเสร็จเรียบร้อยทุกวิชาโดยคุณพ่อคุณแม่ไม่ต้องบอก ความรู้สึกที่เกิดขึ้นคือ ภูมิใจที่ไม่เป็นภาระให้กับคุณพ่อคุณแม่ รู้สึกมีความรับผิดชอบต่อการเรียนเพิ่มขึ้น

2. การตั้งสัจจะและผลของการปฏิบัติ

ได้ตั้งสัจจะต่อไปนี้ เช่น

- จะตั้งใจเรียนหนังสือ ผลคือทำได้ดังที่ตั้งสัจจะไว้
- จะตั้งใจพูดจาให้สุภาพ ผลคือคุณพ่อชมว่าพูดจาดีไพเราะ
- จะตั้งใจมีความจริงใจต่อเพื่อน ผลคือมีความสุขที่ได้พูดคุยกับเพื่อนอย่างจริงใจ
- จะตั้งใจเป็นคนซื่อสัตย์ ผลคือรู้สึกสบายใจ เวลาเห็นสิ่งของคนอื่นแล้วไม่คิดอยากได้

เป็นของตนเอง

3. สารภาพการกระทำที่เป็นข้อผิดพลาดของตนเกี่ยวกับคุณธรรมต่างๆ และการให้คำมั่นสัญญาว่าจะไม่ทำผิดซ้ำอีก

- เก็บเงินได้ 5 บาท ที่สนามเด็กเล่น แล้วเก็บไว้เป็นของตนเองโดยไม่นำเงินที่ได้ไปแจ้งกับครูหรือคณะกรรมการนักเรียน และขอสัญญาว่าจะไม่ทำอีก
- หยิบยางลบของเพื่อนไปใช้แล้วไม่คืนและได้นำยางลบไปใช้ที่บ้าน ขอสัญญาว่าจะไม่ทำอีก
- ได้ไปเที่ยวสวนหลวง ร.9 แล้วเด็ดดอกไม้เล่น 3 ดอก ขอสัญญาว่าจะไม่ทำอีก

เป็นต้น

ภาคผนวก ข

แบบสอบถามการใช้เหตุผล

แบบสอบถามการให้เหตุผล

คำชี้แจง

เรื่องที่นักเรียนอ่านต่อไปนี้ เป็นเรื่องราวของบุคคลต่าง ๆ ที่พบปัญหาและต้องใช้เหตุผลในการตัดสินใจ ให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติดังนี้

1. ให้นักเรียนให้เหตุผลในการตัดสินใจว่า ถ้านักเรียนเป็นคน ๆ นั้น นักเรียนจะทำเช่นนั้นเพราะเหตุใด โดยเลือกเหตุผลตามคำตอบที่ให้ไว้ 6 คำตอบ ให้ตรงกับเหตุผลของนักเรียนมากที่สุด แล้วขีดเครื่องหมายกากบาท (X) เพียงข้อละ 1 คำตอบเท่านั้น

2. แบบสอบถามนี้ต้องการทราบเพียงว่า หากนักเรียนพบเหตุการณ์ตามเรื่องราวเหล่านี้ แล้ว นักเรียนจะให้เหตุผลอะไร ดังนั้นเหตุผลของนักเรียนจึงไม่มีโอกาสผิด และไม่มีการนำคำตอบของนักเรียนไปคิดคะแนนเป็นได้ หรือตก จึงขอให้นักเรียนตอบด้วยความจริงใจ

3. แบบสอบถามนี้มีทั้งหมด 30 ข้อ ใช้เวลาทำ 1.30 ชั่วโมง

แบบสอบถามการใช้เหตุผล

1. มาลีชอบอมทอฟฟี่เป็นประจำจนฟันผุ เมื่อคุณแม่พาไปหาหมอฟัน หมอฟันจึงอุดฟันที่ผุ แล้วเตือนว่าอย่าอมทอฟฟี่ อีก 3 วันต่อมา น้ำของมาลีได้ซื้อทอฟฟี่มาฝากมาลี ขณะนั้นคุณแม่ของมาลีไม่อยู่บ้าน แต่มาลีก็ไม่อมทอฟฟี่ ถ้านักเรียนเป็นมาลีนักเรียนก็ไม่อมทอฟฟี่ เพราะ

- ก คุณแม่จะได้ชมที่ไมอมทอฟฟี่
- ข กลัวคุณแม่ดักอมทอฟฟี่
- ค เพื่อนคนอื่น ๆ เขาก็ไม่อมทอฟฟี่เหมือนกัน
- ง ต้องการจะรักษาสุขภาพฟันของตน
- จ ตั้งใจว่าจะไม่อมทอฟฟี่เพราะจะทำให้ฟันผุ
- ฉ แม้ว่าคุณแม่จะอยู่บ้านหรือไม่อยู่บ้านก็ตาม ก็จะไม่อมทอฟฟี่เพราะละอายใจในการกระทำผิด

2. วันชัยชวนสาธิตไปชมภาพยนตร์กลางแปลงซึ่งมาฉายที่สนามโรงเรียน สาธิตอยากไปชมมากเพราะนาน ๆ จึงจะมีภาพยนตร์มาฉาย แต่สาธิตต้องทำการบ้านส่งครู ถ้าสาธิตไปชมภาพยนตร์พรุ่งนี้ก็จะไม่มีการบ้านส่งครู สาธิตจึงตัดสินใจไม่ไปชมภาพยนตร์ ถ้านักเรียนเป็นสาธิตนักเรียนตัดสินใจไม่ไปชมภาพยนตร์ เพราะ

- ก เพื่อน ๆ ที่ห้องทำการบ้านเสร็จ เราต้องทำให้เสร็จเหมือนกัน
- ข นักเรียนต้องรับผิดชอบการเรียนก่อนเรื่องอื่น
- ค ครูจะชมเชยหากทำการบ้านเสร็จเรียบร้อย
- ง น่าละอายมากถ้าไปชมภาพยนตร์โดยไม่ทำการบ้านให้เสร็จ
- จ กลัวครูทำโทษถ้าทำการบ้านไม่เสร็จ
- ฉ ต้องทำการบ้านแม้ครูจะบังคับหรือไม่บังคับให้ทำการบ้านก็ตาม

3. ทุกคนที่บ้านของจิรภาต้องช่วยกันทำงานบ้าน จิรภามีหน้าที่ล้างจานขณะที่จิรภากำลังเก็บจานจะไปล้าง เพื่อนที่อยู่ข้างบ้านชวนจิรภาไปเล่นเกมกันจิรภาก็ไปเล่นกับเพื่อน พอกลับมาถึงบ้านจิรภาก็นั่งดูโทรทัศน์ต่อ พี่ชายของจิรภาก็ให้ไปล้างจาน จิรภาตอบว่า "ไม่ล้าง จะนอนแล้วง่วงนอน" ถ้านักเรียนเป็นจิรภาจะไม่ตอบอย่างนั้น เพราะ

- ก ต้องรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ต้องช่วยทำงานบ้าน
- ข เพื่อนคนอื่นก็ต้องไปล้างจานเช่นกัน
- ค รู้สึกเหนื่อยใจมากถ้าไม่ล้างจานแล้วไปนอน
- ง ต้องทำหน้าที่ของตนตามที่ได้ตกลงไว้ก่อนเข้านอน
- จ พี่ชายคงชมถ้าไปล้างจาน
- ฉ กลัวถูกพี่ชายตำหนิ

4. สุตามีหน้าที่ทำเวรในวันนี้ ขณะที่สุตกำลังกวาดห้องเรียน วันหน้าได้มาชวนสุตาไปเล่นที่สนามเด็กเล่น สุตาก็ลังเลเพราะเพื่อน ๆ ที่เป็นเวรยังไม่มีใครมาโรงเรียนเลยวันหน้าบอกว่า "ไปเล่นเป็นเพื่อนเราเถอะ เดี่ยวเพื่อนคนอื่นก็มากวาดห้องเองแหละ" แต่สุตาก็ไม่ไป ถ้านักเรียนเป็นสุตานักเรียนไม่ไปเล่นกับวันทนา เพราะ

- ก มีความตั้งใจทำเวรแม้เพื่อนคนอื่นจะทำเวรหรือไม่ทำเวรก็ตาม
- ข ถึงวันทนาไม่มาชวน ก็จะไม่ไปเล่นเพราะหากไปเล่นก็จะรู้สึกเหนื่อยใจมากที่ห้องเรียนไม่สะอาด
- ค มีหน้าที่ทำเวรก็ต้องทำความสะอาดให้เรียบร้อยที่สุด
- ง เพื่อน ๆ ในห้องเรียนก็คงทำอย่างนี้เหมือนกัน
- จ ถ้าห้องเรียนสะอาดครูต้องกล่าวคำชมเชยแน่ ๆ
- ฉ ถ้าห้องเรียนไม่สะอาดต้องถูกครูลงโทษ

5. ในการไปทัศนศึกษาต่างจังหวัด ครูผู้ดูแลนักเรียนบอกนักเรียนไม่ให้ทิ้งขยะลงบนรถหรือบนถนน โดยให้นักเรียนที่นั่งคู่กันคอยตรวจตราซึ่งกันและกัน ถ้านักเรียนคนใดทิ้งขยะ แล้วนักเรียนคนที่นั่งคู่กันไม่บอกให้ครูทราบจะต้องได้รับโทษ วิชัยและสุนจน์เป็นเพื่อนที่สนิทกันมากและได้นั่งรถคู่กันระหว่างทางที่นั่งรถไป วิชัยได้ทิ้งเปลือกเงาะลงบนรถและบนถนน และห้ามสุนจน์ไม่ให้บอกครู สุนจน์ไม่สบายใจ แต่ก็ตัดสินใจบอกครู ถ้านักเรียนเป็นสุนจน์ก็จะบอกครูเช่นกัน เพราะ

- ก เป็นหน้าที่ของข้าพเจ้าที่ต้องปฏิบัติตามคำสั่ง
- ข ถ้าครูทราบภายหลังข้าพเจ้าต้องถูกลงโทษ
- ค ต้องการให้ครูชมเชยว่าได้ปฏิบัติตามคำสั่งของครู
- ง เพื่อนคนอื่น ๆ ถ้าเพื่อนที่นั่งคู่กันทิ้งขยะ เขาคงบอกให้ครูทราบเช่นกัน
- จ ข้าพเจ้าต้องการให้บนรถและถนนสะอาด ไม่ก่อความเดือดร้อนให้กับคนอื่น
- ฉ ข้าพเจ้าละเอียดใจมาก ถ้าไม่ช่วยรักษาความสะอาดบนรถและบนถนน

6. สมพงษ์เรียนหนังสืออยู่ชั้น ป.5 บางครั้งสมพงษ์รู้สึกเบื่อการเรียนไม่อยากมาโรงเรียน แต่สมพงษ์ก็ยังตั้งใจเรียนหนังสือ ถ้านักเรียนเป็นสมพงษ์นักเรียนก็จะตั้งใจเรียนหนังสือเช่นกัน เพราะ

- ก ข้าพเจ้าได้สัญญากับตัวเองแล้วว่าจะต้องตั้งใจเรียนหนังสือ
- ข เพื่อนคนอื่นยังตั้งใจเรียน ข้าพเจ้าก็ควรตั้งใจเรียนเหมือนเพื่อนคนอื่น ๆ
- ค กลัวผู้ปกครองลงโทษถ้าข้าพเจ้าไม่ตั้งใจเรียนหนังสือ
- ง น่าจะอายใจเป็นอย่างมากถ้าไม่ตั้งใจเรียนหนังสือ
- จ เป็นหน้าที่ของข้าพเจ้าที่ต้องตั้งใจเรียนหนังสือ
- ฉ เมื่อข้าพเจ้าตั้งใจเรียนหนังสือผู้ปกครองคงจะชมข้าพเจ้า

7. อนันต์เป็นนักเรียนที่แต่งกายไม่เรียบร้อยเสมอ ๆ โดยชอบดึงชายเสื้อออกนอกกางเกง วันหนึ่งครูมอบหมายให้สมชัยสังเกตการแต่งกายของเพื่อนในชั้นเรียน ตั้งแต่เริ่มเข้าโรงเรียนจนถึงเลิกเรียน นักเรียนทุกคนในชั้นก็ทราบว่าสมชัยมีหน้าที่สังเกตการแต่งกาย แต่อันันต์ซึ่งเป็นเพื่อนรักกับสมชัยก็ดึงชายเสื้อออกนอกกางเกงเหมือนเดิม ไม่อยากจดชื่ออนันต์เลย แต่ก็ตัดสินใจจดชื่ออนันต์ส่งครู ถ้านักเรียนเป็นสมชัยก็จะทำเช่นเดียวกับที่สมชัยทำ เพราะ

- ก. ครูจะได้ไม่ตำหนิที่ไม่ละเอียดต่อหน้าที่
- ข. ถ้าเพื่อนคนอื่นมีหน้าที่นี้ ก็ต้องจดชื่ออนันต์เหมือนกัน
- ค. เป็นหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากครู
- ง. น่าจะอายมากถ้าข้าพเจ้าทำเช่นนั้น สังคมจะขาดความเป็นระเบียบเรียบร้อย
- จ. ครูจะได้ชมเชยว่าตั้งใจทำงานดีมาก
- ฉ. ข้าพเจ้าต้องการให้เพื่อนนักเรียนทุกคนแต่งกายอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

8. เมื่อวานนี้ที่บ้านของวันดีมีการจัดงานวันเกิดคุณพ่อ วันดีมีหน้าที่เสิร์ฟน้ำให้กับแขก คุณพ่อคุณแม่และน้อง ๆ สนุกและมีความสุขมากกับงานวันเกิดของคุณพ่อ วันดีไม่ค่อยสบายใจเพราะยังไม่ได้ทำการบ้านภาษาไทยซึ่งจะต้องส่งครูพรุ่งนี้เช้า หลังจากงานเลิก 4 ทุ่ม วันดีง่วงนอนแต่ก็พยายามทำการบ้านจนเสร็จ ถ้านักเรียนเป็นวันดีก็ต้องพยายามทำการบ้านจนเสร็จ เพราะ

- ก. เพื่อนคนอื่น ๆ ก็ต้องทำการบ้านเหมือนกัน
- ข. เป็นหน้าที่ของนักเรียนต้องทำการบ้านให้เสร็จเรียบร้อย
- ค. ต้องทำการบ้านให้เสร็จ แม้จะง่วงนอนเหนียงได้ก็ตาม
- ง. กลัวถูกครูทำโทษ
- จ. ครูจะได้ชมเชยว่าขยันทำการบ้าน
- ฉ. รู้สึกอายใจมากถ้าไม่ทำการบ้านไปส่งครู

9. เวลาเดินข้ามถนนประสพไม่ชอบข้ามตรงทางม้าลาย เพราะรู้สึกว่เสียเวลามาก
แต่วันนี้ประสพเดินข้ามถนนทางม้าลาย ถ้านักเรียนเป็นประสพก็จะเดินข้ามถนนทางม้าลาย เพราะ

- ก ถ้าเกิดอุบัติเหตุข้ามเจ้าสามารถเรียกร้องค่าเสียหายได้
- ข โอกาสที่จะถูกรถชนแล้วบาดเจ็บมีน้อย
- ค ข้ามเจ้าข้ามถนนทางม้าลายเหมือนเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ
- ง เป็นหน้าที่ของข้ามเจ้าที่ต้องปฏิบัติตามกฎจราจร
- จ ข้ามเจ้ามีความตั้งใจที่จะข้ามถนนตรงทางม้าลาย
- ฉ ถึงแม้คนเห็นหรือไม่มีคนเห็นข้ามเจ้าก็จะข้ามถนนตรงทางม้าลาย เพื่อความ
เป็นระเบียบเรียบร้อย

10. แม่ให้นิตยาไปซื้อข้าวผัดและนมผงให้น้อง ขณะที่ซื้อของมีชายคนหนึ่งขโมยเงินจากร้านค้าและถูกชาวบ้านจับได้ เจ้าของร้านขอร้องให้นิตยาไปโรงพักเพื่อเป็นพยานว่าชายคนนั้นเป็นขโมยจริง ถ้านิตยาไปโรงพักต้องเสียเวลาประมาณชั่วโมงกว่า ๆ แต่นิตยาก็ตัดสินใจไปเป็นพยานให้กับเจ้าของร้าน ถ้านักเรียนเป็นนิตยาก็จะไปเป็นพยานให้กับเจ้าของร้าน เพราะ

- ก เจ้าของร้านจะให้รางวัลเป็นการตอบแทน
- ข กลัวเจ้าของร้านตำหนิที่ไม่ไปเป็นพยาน
- ค มีความตั้งใจจริงที่จะทำให้สังคมสงบสุข
- ง เป็นเพื่อนคนอื่นก็คงไปเป็นพยานเหมือนกัน
- จ เป็นหน้าที่ของนักเรียนที่ดี
- ฉ น่าจะอายใจมากถ้าไม่ไปเป็นพยาน

11. วันนี้ครูประจำชั้นมีประชุม จึงสั่งให้นักเรียนในชั้นอ่านหนังสือในชั้นเรียน และไม่อนุญาตให้ออกนอกห้องเรียน ขณะที่นั้นทวันนั่งอ่านหนังสือภาษาไทย วีระศักดิ์ก็แอบดูโดยดึงหนังสือจากนั้นทวัน ร้องเพลง เคาะโต๊ะ ส่งเสียงดัง ถ้านักเรียนเป็นวีระศักดิ์นักเรียนจะไม่ทำเช่นนั้น เพราะ

- ก ถ้าครูจะสั่งหรือไม่ก็ตามข้าพเจ้าก็จะไม่ทำอะไรที่เป็นการทำให้อื่นเดือดร้อน
- ข มีความจริงใจที่จะรักษาความเป็นระเบียบของห้องเรียน
- ค เป็นนักเรียนที่ดีต้องช่วยรักษาความสงบเรียบร้อยของห้องเรียน
- ง เพื่อนคนอื่นก็ต้องไม่ทำเช่นนั้นเหมือนกัน
- จ เมื่อนั้นทวันมีของเล่นจะไม่แบ่งให้เล่น
- ฉ กลัวนั้นทวันโกรธ

12. ในช่วงเวลาพักกลางวัน คุณครูให้นักเรียนประดิษฐ์ของเล่นจากเศษวัสดุโดยแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน นฤนาทเป็นสมาชิกคนหนึ่งแต่ไม่ช่วยทำงานเลย มีวแต่นั่งอ่านหนังสือการ์ตูน เมื่อเพื่อนบอกให้ช่วยทำงานกลุ่ม นฤนาทก็ยังอ่านหนังสือการ์ตูนเหมือนเดิม ถ้านักเรียนเป็นนฤนาทจะไม่ทำเช่นนั้น เพราะ

- ก อยากให้ครูชมเชยที่ช่วยกันประดิษฐ์ของเล่น
- ข ในฐานะที่เป็นนักเรียนจะต้องทำหน้าที่ให้ดีที่สุด
- ค มีความตั้งใจจริงที่จะทำงานเพื่อความสำเร็จ
- ง เป็นการเอาเปรียบเพื่อนที่ไม่ช่วยเพื่อนทำงาน
- จ เพื่อนคนอื่นก็ต้องช่วยกันประดิษฐ์เหมือนกัน
- ฉ กลัวคุณครูทำโทษที่ไม่ช่วยเพื่อนประดิษฐ์ของเล่น

13. มาโนชไปเที่ยวสวนสาธารณะกับมนตรี ขณะที่นั่งม้านั่งไม้ มาโนชได้ใช้ไม้ดเหลาดินสอ กรีดม้านั่งเป็นลวดลายการ์ตูน มนตรีเตือนไม่ให้ทำ แต่มาโนชก็ยังคงทำต่อไป ถ้านักเรียนเป็นมาโนช จะไม่ทำเช่นนั้น เพราะ

- ก อยากให้เพื่อนชมว่าเป็นคนดี
- ข ถ้าเป็นเพื่อนคนอื่นก็ต้องไม่กรีดม้านั่งเหมือนกัน
- ค มีความตั้งใจที่จะไม่ทำลายทรัพย์สินสมบัติของส่วนรวม
- ง เป็นหน้าที่ของนักเรียนที่ต้องช่วยกันรักษาทรัพย์สินสมบัติของส่วนรวม
- จ แม้จะมีคนเห็นหรือไม่มีคนเห็นก็ตาม นักเรียนจะไม่ทำลายทรัพย์สินสมบัติของส่วนรวม
- ฉ กลัวเจ้าหน้าที่ลงโทษหรือเรียกค่าเสียหาย

14. วารินทร์ไปเที่ยวริมเขื่อนและเตรียมวางก้อนหินใส่โคมไฟ ในบริเวณเขื่อนนั้นไม่มีใครเลยนอกจากวารินทร์กับเพื่อนของเขาชื่อสมชาย สมชายเตือนว่า "อย่าทำ เดี่ยวโคมไฟจะแตกและเป็นการทำลายสมบัติของส่วนรวม" แต่วารินทร์ก็ยังวางก้อนหินเพื่อให้ถูกโคมไฟ ถ้านักเรียนเป็นวารินทร์จะไม่ทำเช่นนั้น เพราะ

- ก กลัวเจ้าของสำนักงานเขตเรียกค่าเสียหายที่ทำโคมไฟแตก
- ข แม้จะมีคนเห็นหรือไม่มีคนเห็นก็ตาม ก็จะไม่ทำลายทรัพย์สินสมบัติของส่วนรวม
- ค เป็นหน้าที่ของนักเรียนที่ต้องช่วยกันรักษาทรัพย์สินสมบัติของส่วนรวม
- ง เพื่อนคนอื่นเขาก็ไม่ขว้างก้อนหินใส่โคมไฟเหมือนกัน
- จ มีความตั้งใจที่จะไม่ทำลายทรัพย์สินสมบัติของส่วนรวม
- ฉ อยากให้สมชายชมว่าเป็นคนดี

15. ชาญชัยมาเรียนหนังสือชั้น ม.1 ที่กรุงเทพฯ วันเสาร์ที่ผ่านมามาชาญชัยกลับไปบ้านที่ต่างจังหวัดเพราะคิดถึงบ้าน และอยากกลับไปนอนพักผ่อนสบาย ๆ ที่บ้าน เมื่อเดินทางมาถึงบ้านคุณพ่อบอกว่า มาวันนี้เหมาะพอดีเลยจะได้ช่วยหมู่บ้านเราขุดลอกคลอง ชาญชัยตอบว่า "ครับพ่อ" ถ้านักเรียนเป็นชาญชัยก็จะตอบเช่นนั้น เพราะ

- ก มีความตั้งใจที่จะช่วยขุดลอกคลองเพื่อทำให้คลองสะอาดขึ้น
- ข จะรู้สึกสบายใจมากถ้าไม่ไปช่วยขุดลอกคลอง
- ค เป็นหน้าที่ของนักเรียนที่ดีต้องช่วยเหลือสังคม
- ง เพื่อนคนอื่นเขาก็ไปขุดลอกคลองเหมือนกัน
- จ อยากให้คุณพ่อชมเชยว่าเป็นคนดี
- ฉ กลัวคุณพ่อตำหนิ

16. วิณามีผลการเรียนอ่อนลง เพราะมีเวลาดูหนังสือน้อยมาก ปกติวิณาจะดูหนังสือเฉพาะตอนเช้าก่อนนำขนมไปขายที่ตลาด ส่วนตอนกลางคืนวิณาต้องช่วยคุณแม่ทำขนมเพื่อขายในตอนเช้าอีก วิณารู้สึกเหน็ดเหนื่อยมาก แต่วิณาก็เพิ่มเวลาดูหนังสือในตอนกลางคืนหลังจากทำขนมเสร็จแล้วอีกช่วงหนึ่ง ถ้านักเรียนเป็นวิณาก็จะทำเช่นนั้น เพราะ

- ก กลัวครูตำหนิ ถ้าผลการเรียนอ่อนลง
- ข เพื่อศักดิ์ศรีต้องทนต่อความลำบาก
- ค อยากให้ครูชมเชยว่าเรียนดีขึ้น
- ง น่าจะสบายมากที่ผลการเรียนอ่อนลงแล้วยังไม่ต้องหยุดต่อการเรียน
- จ หน้าที่ของนักเรียนที่ดีคือตั้งใจเรียนหนังสือให้ดีที่สุด
- ฉ เพื่อนคนอื่นเขาก็ต้องทำเช่นวิณาเหมือนกัน

17. แม่ของบุญชูซื้อทาวเฮ้าส์หลังหนึ่ง ต้องผ่อนเดือนละ 4,000 บาท แม่ของบุญชูจึงเปิดร้านขายของชำ บุญชูต้องช่วยขายของในตอนเย็นหลังเลิกเรียน ช่วยซั้่งน้ำตาลทราย ข้าวสารใส่ถุง ฯลฯ ถ้านักเรียนเป็นบุญชูนักเรียนก็จะทำเช่นนั้น เพราะ

- ก น่าจะอายใจมากถ้าไม่ช่วยแม่ขายของแม่แม่จะบอกให้ช่วยขาย หรือไม่บอกให้ช่วยขายก็ตาม
- ข เพื่อนคนอื่นเขาก็ต้องช่วยแม่ขายของเหมือนกัน
- ค หน้าทีของลูกที่ต๊ตต้องช่วยงานของครอบครัว
- ง มีความตั้งใจที่จะช่วยแม่ขายของ
- จ กลัวแม่ไม่ให้เงินไปโรงเรียน
- ฉ กลัวแม่จะทำโทษ

18. ในวิชาการงานและพื้นฐานอาชีพ คุณครูสอนให้สานไม้ไผ่เป็นพัด โดยสานลายสองไม้ไผ่ที่ใช้ต้องนำไปย้อมสีเดียวกับสีแดง คุณครูให้เวลาสานงาน 1 สัปดาห์แล้วให้นำมาส่ง วิทยาลัย สานไม้ไผ่ไม่เป็นและไม่ชอบสานไม้ไผ่ แต่ก็พยายามสานไม้ไผ่เป็นพัดได้สำเร็จ ถ้านักเรียนเป็นวิทยาลัยก็จะสานพัดให้ได้เช่นกัน เพราะ

- ก กลัวถูกครูลงโทษ
- ข มีความตั้งใจที่จะสานพัดให้สำเร็จ
- ค กลัวไม่ได้คะแนนจากครู
- ง รู้สึกอายใจมากถ้าไม่พยายามสานพัดให้สำเร็จ
- จ เพื่อนคนอื่นเขาก็พยายามสานพัดให้ได้ เราก็ต้องพยายามสานพัดให้ได้
- ฉ หน้าทีของนักเรียนต้องทำงานตามที่ครูบอก

19. นิดาฝึกถักโครเชต์กับคุณครูทุกเช้าที่มาโรงเรียน เพื่อส่งไปประกวดการฝีมือในวัน
ประเพณีศึกษา นิดาถักโครเชต์ตามแบบที่ครูสอนไม่ค่อยสวยและคุณครูก็ตำหนิฝีมือของนิดาหลังจากฝึก
ได้ 2 สัปดาห์ว่าไม่พัฒนาขึ้นเลย นิดาเลิกเสียใจแต่ไม่ท้อแท้ เมื่อกลับบ้านหลังจากทำการบ้าน
เสร็จแล้วนิดาก็ห่มน้ฝึกถักโครเชต์ เมื่อไปโรงเรียนก็ยังห่มน้ฝึกถักโครเชต์กับคุณครูโดยไม่ท้อถอย
ถ้านักเรียนเป็นนิดาก็จะฝึกถักโครเชต์ เพราะ

- ก ต้องทำให้ได้ดีเพื่อศักดิ์ศรีของโรงเรียน
- ข หน้าที่ของนักเรียนที่ดีต้องเชื่อฟังครู
- ค เพื่อนคนอื่นก็พยายามฝึกถักโครเชต์เหมือนกัน
- ง น่าจะอายุใจมากถ้าท้อถอยต่อการฝึกถักโครเชต์
- จ กลัวถูกครูตำหนิที่ไม่ฝึกถักโครเชต์
- ฉ อยากให้ครูชมเชยว่าถักได้สวยขึ้น

20. อุดมเรียนจบชั้น ป.6 แล้ว และอยากเรียนต่อชั้น ม.1 แต่คุณแม่ของอุดมมีภาระต้อง
เลี้ยงคุณตาคุณยายและส่งพี่ชายของอุดมเรียนหนังสือ คุณแม่บอกกับอุดมว่าปีหน้าค่อยเรียนหนังสือ
อุดมจึงไปรับจ้างร้านค้าช่วยจัดหนังสือในตอนเย็นหลังเลิกเรียน และวันเสาร์อาทิตย์เพื่อเก็บเงินไว้
ใช้จ่ายในการเรียนหนังสือ ถ้านักเรียนเป็นอดมนักเรียนก็จะทำเช่นนั้น เพราะ

- ก คุณแม่คงชมว่าขยัน
- ข มีความตั้งใจที่จะหาเงินเพื่อนำไปใช้จ่ายในการเรียน
- ค คุณแม่คงตำหนิถ้าไม่ไปทำงานหาเงิน
- ง แม้คุณแม่จะมีภาระหรือไม่มีภาระก็ตาม ก็ต้องไปรับจ้างทำงานหาเงิน
- จ เพื่อนคนอื่นเขาต้องทำเช่นนั้นเหมือนกัน
- ฉ เป็นหน้าที่ของลูกที่ดีต้องทำงานช่วยเหลือครอบครัว

21. สุลลเข้าโรงพยาบาลเพื่อผ่าตัดไส้ติ่ง หลังจากผ่าตัดไส้ติ่งเรียบร้อยแล้ว สุลลต้องนอนพักในโรงพยาบาลและต้องได้รับการฉีดยาทุก 6 ชั่วโมง เป็นเวลา 4 วัน เมื่อถึงเวลาฉีดยาที่ไร สุลลก็ร้องไห้โวยวาย คุณแม่ต้องคอยช่วยพยาบาลจับสุลลทุกครั้งที่ฉีดยา ถ้านักเรียนเป็นสุลลก็จะไม่ร้องไห้โวยวาย เพราะ

- ก ต้องการเป็นคนไข้ที่ดี
- ข คุณแม่มีขมมาแลกเปลี่ยนในการฉีดยา
- ค มีความตั้งใจในการรักษาพยาบาล
- ง รู้สึกเสียดายใจมากที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน
- จ กลัวถูกคุณแม่ดุ
- ฉ เพื่อนคนอื่นเขาก็ไม่ร้องไห้โวยวาย

22. ครอบครัวของประทีปมีอาชีพทำหน้าต่างเหล็กดัด ประทีปต้องช่วยคุณพ่อซึ่งแก่มากแล้วทำหน้าต่างเหล็กดัดทุกวันตั้งแต่หลังเลิกเรียนจนถึง 2 ทุ่ม จะมีเวลาดูหนังสือ ตั้งแต่ 3 ทุ่มถึงเที่ยงคืน และตื่นมาอ่านหนังสือตอนตี 5 ทุกวัน ถ้านักเรียนเป็นประทีปก็ช่วยคุณพ่อทำหน้าต่างเหล็กดัด เพราะ

- ก รู้สึกเสียดายใจมากถ้าปล่อยให้คนอื่นแกล้งคุณพ่อทำงานตามลำพัง
- ข ถ้าอยากได้ของเล่นคุณพ่อก็จะซื้อให้
- ค มีความตั้งใจที่จะช่วยคุณพ่อทำงาน
- ง กลัวคุณพ่อทำโทษถ้าไม่ช่วยทำงาน
- จ หน้าที่ของลูกที่ดีต้องช่วยเหลืองานของครอบครัว
- ฉ เพื่อนคนอื่นเขาก็ช่วยคุณพ่อทำงานเหมือนกัน

23. อรทัยเป็นนักเรียนที่เรียนดีแต่ยากจน และได้รับคัดเลือกให้ได้รับทุนการศึกษาเป็นเงิน 1,000 บาท ยุทธนาซึ่งเรียนห้องเดียวกับอรทัยชอบพูดจาตลกอรทัยเสมอว่าเป็นคนจน อรทัยซึ่งถูกยุทธนานพูดจาตลกเป็นประจำก็ไม่ได้ตอบและเดินเลี้ยวไป ถ้านักเรียนเป็นอรทัยก็จะไม่ได้ตอบกับยุทธนาและเดินเลี้ยวไป เพราะ

- ก กลัวครูไม่ชมว่าเป็นเด็กดี
- ข เพื่อนคนอื่นเขาก็ต้องทำเช่นนั้นเหมือนกัน
- ค มีความตั้งใจที่จะไม่ทะเลาะกับยุทธนา
- ง รู้สึกเสียดายใจมากที่เสียเวลาทะเลาะกับคนที่ชอบหาเรื่อง
- จ หน้าทีของนักเรียนที่ดีคือรักษาความเป็นระเบียบเรียบร้อยของโรงเรียน
- ฉ กลัวครูลงโทษ

24. เพ็ญประภาทราบข่าวจากพรรณีเสมอว่า เพ็ญศรีชอบพูดลับหลังให้เพ็ญประภาเสียหาย เช่นพูดว่าเพ็ญประภาเห็นแก่ตัว ไม่ช่วยเหลือเพื่อน และชอบขโมยดินสอเพื่อน ๆ ไปเก็บไว้ที่บ้าน ซึ่งความจริงเพ็ญประภาไม่ใช่คนที่มีนิสัยดังกล่าวดูเลยแต่เพราะเพ็ญประภาเรียนหนังสือเก่งกว่าเพ็ญศรี เพ็ญศรีจึงไม่ชอบเพ็ญประภา เพื่อน ๆ ในชั้นสงสัยว่า เพ็ญประภาทนให้เพ็ญศรีพูดในสิ่งที่ไม่เป็นความจริงได้อย่างไร เพ็ญประภาอาจจะต่อว่าเพ็ญศรี แต่เพ็ญประภาที่ทำเลยเสีย ถ้านักเรียนเป็นเพ็ญประภาก็จะทำเช่นนั้น เพราะ

- ก เพื่อนคนอื่นเขาก็ทำเช่นนั้นเหมือนกัน
- ข กลัวครูลงโทษ
- ค หน้าทีของนักเรียนที่ดีคือรักษาความเป็นระเบียบเรียบร้อยของโรงเรียน
- ง กลัวครูไม่ชมว่าเป็นเด็กดี
- จ รู้สึกเสียดายใจมากที่เสียเวลาทะเลาะกับคนที่ชอบหาเรื่อง
- ฉ มีความตั้งใจที่จะไม่ทะเลาะกับเพ็ญศรี

25. ในช่วงเวลาว่างในชั้นเรียน คุณครูให้นักเรียนทุกคนวิพากษ์วิจารณ์ถึงสิ่งที่ไม่ดีของเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน มานพเป็นนักเรียนที่ถูกเพื่อนวิพากษ์วิจารณ์มากที่สุดว่าเป็นคนชอบรังแกเพื่อน ไม่ตั้งใจเรียน และไม่ช่วยเพื่อนทำเวร แต่มานพก็รับปากกับเพื่อน ๆ ว่าจะปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้น ต่อมา มานพได้ถูกเพื่อนวิพากษ์วิจารณ์ในวิชาคณิตศาสตร์อีกว่า ไม่สนใจเรียน ไม่ทำการบ้านมาส่งครูมานพรู้สึกไม่พอใจที่เพื่อน ๆ วิพากษ์วิจารณ์อย่างไม่เกรงใจ แต่ก็ไม่ได้โต้เถียง ถ้านักเรียนเป็นมานพก็จะไม่ได้เถียง เพราะ

- ก รู้สึกอายมากที่ไม่ยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์ของเพื่อน
- ข มีความตั้งใจที่จะไม่ได้เถียงเพื่อน
- ค อยากให้ครูชมว่าเป็นคนดี
- ง เพื่อนคนอื่นเขาก็คงไม่ได้เถียงเหมือนกัน
- จ กลัวครูลงโทษถ้าโต้เถียงกับเพื่อน
- ฉ นักเรียนที่ดีต้องรักษาความเป็นระเบียบเรียบร้อยของห้องเรียน

26. วารีไปซื้อข้าวเหนียวไถ่อย่าง แม่ค้าทอนเงินเกินมา 10 บาท วารีจึงมาที่ร้านขายขนมเพื่อซื้อขนมให้น้องสาว แต่ก็ตัดสินใจไม่ซื้อขนม และนำเงินที่แม่ค้าทอนเกินไปคืนกับแม่ค้า ถ้านักเรียนเป็นวารีก็จะทำเช่นนั้น เพราะ

- ก เพื่อนคนอื่นเขาก็คงคืนเงินทอนให้กับแม่ค้าเหมือนกัน
- ข กลัวแม่ค้าจับได้และต่อว่าว่าทอนเงินให้เกิน
- ค ต้องการเป็นลูกค้าที่ดี
- ง รู้สึกอายใจถ้านำเงินที่ทอนเกินนั้นไปซื้อขนม
- จ เพื่อมาซื้อของวันหลังแม่ค้าจะแถมข้าวเหนียวไถ่อย่างให้บ้าง
- ฉ มีความตั้งใจที่จะคืนเงินให้กับแม่ค้า

27. ในการสอบครั้งหนึ่ง วิชาทำข้อสอบไม่ได้ เพราะไม่ได้เตรียมตัวมาล่วงหน้า เพื่อนที่นั่งข้าง ๆ ส่งสารจึงแอบส่งกระดาษคำตอบให้วิชา แต่วิชาก็ไม่ยอมรับกระดาษคำตอบของเพื่อน ถ้านักเรียนเป็นวิชาก็จะไม่ยอมรับกระดาษคำตอบของเพื่อน เพราะ

- ก อยากให้เพื่อนเห็นว่าเป็นคนซื่อตรง
- ข การลอกข้อสอบเพื่อนเป็นการเสียศักดิ์ศรี
- ค เป็นสิ่งที่ละอายใจอย่างมากที่จะได้คะแนนมาโดยการลอกคำตอบของเพื่อน
- ง กลัวจะเป็นหนี้บุญคุณต้องตอบแทนเพื่อนในภายหลัง
- จ เป็นหน้าที่ของนักเรียนที่จะต้องเตรียมพร้อมสำหรับการสอบ
- ฉ กลัวถูกจับได้และถูกลงโทษให้สอบตก

28. อาริบอกกับลัดดาว่าทำเงินหาย 20 บาท ที่สนามเด็กเล่น และสงสัยนิสากรจะเป็นคนเก็บเงินได้ ซึ่งความจริงอาริพูดกับลัดดา ถ้านักเรียนเป็นอาริจะไม่พูดเช่นนั้น เพราะ

- ก การพูดปดเป็นสิ่งที่น่าละอายใจมาก
- ข มีความตั้งใจที่จะไม่พูดปด
- ค การพูดปดในชั้นเรียนเป็นสิ่งที่นักเรียนไม่ควรกระทำอย่างยิ่ง
- ง เพื่อนคนอื่นเขาก็ไม่พูดเช่นนั้นเหมือนกัน
- จ กลัวนิสากรจะโกรธ
- ฉ เมื่อนิสากรมีขนมอาจจะแบ่งให้บ้าง

29. สิวีทย่อยากได้เกมกตมาก แต่เกมกตมีราคา 300 บาท ถ้าสิวีย์เก็บเงินที่เหลือจากที่คนพ่อให้ไปใช้จ่ายในโรงเรียน สิวีย์จะมีเงินเก็บวันละ 5 บาท ถ้าสะสมเงินไว้ซื้อเกมกตต้องรอถึง 2 เดือน วันหนึ่งสิวีย์ไปเล่นบ้านอำนวยและอำนวยชวนสิวีย์เข้าไปในห้องของคนพ่ออำนวยด้วย สิวีย์เห็นกระเป๋าเงินวางไว้บนโต๊ะ เมื่ออำนวยเผลอสิวีย์จึงเปิดดู มีเงินจำนวน 2,000 บาท สิวีย์จึงหยิบเงินมา 300 บาท ถ้านักเรียนเป็นสิวีย์ก็จะไม่ทำเช่นนั้น เพราะ

- ก. กลัวถูกคนพ่อของอำนวยลงโทษ
- ข. มาเที่ยวบ้านอำนวยวันหลังจะไม่ได้เล่นเกมกตอีก
- ค. เพื่อนคนอื่นเขาก็ไม่ขโมยเงินเหมือนกัน
- ง. ต้องการเป็นเพื่อนที่ดี
- จ. มีความตั้งใจที่จะไม่ขโมยเงินคนอื่น
- ฉ. รู้สึกอายใจที่ขโมยเงินของคนอื่น

30. วิวัฒน์ไม่มีไม้โปรแทรกเตอร์ซึ่งมีทั้งแล้วคุณครูสั่งให้นักเรียนทุกคนนำไม้โปรแทรกเตอร์มาเรียนเรื่องมุมในวิชาคณิตศาสตร์ ถ้าครูตรวจพบว่าวิวัฒน์ไม่มีอาจถูกตำหนิหรือลงโทษ วันนั้นวิวัฒน์เป็นเวรทำความสะอาดชั้นเรียน วิวัฒน์จึงทำเวรและจัดโต๊ะเก้าอี้ในชั้นเรียนเมื่อไม่มีคนเห็นวิวัฒน์จึงแอบเปิดกระเป๋าของวันเพ็ญ และหยิบเอาไม้โปรแทรกเตอร์ของวันเพ็ญมาไว้ที่กระเป๋าของตนเอง ถ้านักเรียนเป็นวิวัฒน์ก็จะไม่ทำเช่นนั้น เพราะ

- ก. ยอมให้คุณครูทำโทษยังมีศักดิ์ศรีดีกว่าไปขโมยของคนอื่น
- ข. เพื่อนคนอื่นเขาก็ไม่หยิบไม้โปรแทรกเตอร์จากกระเป๋าของวันเพ็ญ
- ค. กลัวถูกคุณครูทำโทษหากจับได้
- ง. ไม่ยุติธรรมกับวันเพ็ญเลยที่ไม่มีความผิดอะไรแล้วต้องถูกครูลงโทษที่ไม่นำไม้โปรแทรกเตอร์มา
- จ. นักเรียนที่ดีต้องไม่ขโมยของคนอื่น
- ฉ. กลัววันเพ็ญจะโกรธ

ภาคผนวก ค

ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามการใช้เหตุผล
ค่าคะแนนการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการ
ทดลองของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ตาราง 7 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามการใช้เหตุผล

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก t
1	8.65
2	2.37
3	2.47
4	6.12
5	2.16
6	2.79
7	6.33
8	3.24
9	9.01
10	3.88
11	3.21
12	5.62
13	2.90
14	2.83
15	2.61
16	4.09
17	6.82
18	3.39
19	3.31
20	6.65

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก t
21	5.61
22	1.87
23	3.50
24	2.82
25	7.95
26	12.48
27	3.56
28	2.72
29	3.91
30	3.55

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามการใช้เหตุผลทั้งฉบับ = .92

ตาราง 8 แสดงค่าการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนก่อนและหลังของกลุ่มทดลอง
และกลุ่มควบคุม

กลุ่มทดลอง					กลุ่มควบคุม				
คนที่	สอบ	สอบ	ผลต่าง	ผลต่าง	คนที่	สอบ	สอบ	ผลต่าง	ผลต่าง
	ครั้งแรก	ครั้งหลัง		ยกกำลังสอง		ครั้งแรก	ครั้งหลัง		ยกกำลังสอง
1	109	122	13	169	1	110	119	9	81
2	112	129	17	289	2	111	119	8	64
3	112	131	19	361	3	112	122	10	100
4	113	133	20	400	4	112	121	9	81
5	114	130	16	256	5	112	124	12	144
6	114	133	19	361	6	113	124	11	121
7	115	134	19	361	7	113	125	12	144
8	115	133	18	324	8	114	127	13	169
9	117	137	20	400	9	115	126	11	121
10	118	141	23	529	10	115	125	10	100
11	118	139	21	441	11	116	127	11	121
12	118	142	24	576	12	116	130	14	196
13	119	140	21	441	13	116	128	12	144
14	119	143	24	576	14	117	129	12	144
15	119	137	18	324	15	118	132	14	196
16	120	145	25	625	16	118	129	11	121

ตาราง 8 (ต่อ)

กลุ่มทดลอง					กลุ่มควบคุม				
คนที่	สอบ ครั้งแรก	สอบ ครั้งหลัง	ผลต่าง	ผลต่าง ยกกำลังสอง	คนที่	สอบ ครั้งแรก	สอบ ครั้งหลัง	ผลต่าง	ผลต่าง ยกกำลังสอง
17	120	138	18	324	17	119	133	14	196
18	120	141	21	441	18	119	131	12	144
19	120	139	19	361	19	120	134	14	196
20	122	141	19	361	20	122	137	15	225
21	122	140	18	324	21	122	135	13	169
22	123	148	25	625	22	123	138	15	225
23	126	147	21	441	23	124	140	16	256
24	126	146	20	400	24	125	139	14	196
25	126	151	25	625	25	125	140	15	225
	$\bar{X} =$	$\bar{X} =$	$\Sigma D =$	$\Sigma D^2 =$		$\bar{X} =$	$\bar{X} =$	$\Sigma D =$	$\Sigma D^2 =$
รวม	118.28	138.40	503	10335		117.08	129.36	307	3879

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวอนุกูล ชื่อสกุล มโนชัย

เกิดวันที่ 4 เดือน ธันวาคม

พุทธศักราช 2506

สถานที่เกิด

อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

บ้านเลขที่ 153/5 ถนนชยางกูร

อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม โทรศัพท์ (042) 541093

ตำแหน่งหน้าที่การงาน

อาจารย์ 1 ระดับ 3

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

โรงเรียนบ้านคำโพน ตำบลคำโพน อำเภอปทุมราชวงศา

จังหวัดอำนาจเจริญ

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2525

มัธยมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย

อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

พ.ศ. 2529

ศษ.บ. (วิชาเอกการประถมศึกษา)

จากมหาวิทยาลัยขอนแก่น

พ.ศ. 2536

กศ.ม. (วิชาเอกการประถมศึกษา)

จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

การเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในวิชาจริยศึกษาของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
กับกิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

บทคัดย่อ

ของ

อนกุล มโนชัย

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา

กันยายน 2536

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมใน วิชาจริยศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับการสอนโดย ใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2536 ของโรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายได้นักเรียนกลุ่มทดลอง 25 คน ได้นักเรียนกลุ่มควบคุม 25 คน กลุ่มทดลองได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม กลุ่มควบคุมได้รับการสอนโดยกิจกรรมตามแผนการสอน ของกรมวิชาการ สอนกลุ่มละ 12 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Control-Group Pretest-Posttest Design วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า

1. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมแตกต่างกัน
2. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกัน
3. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ กิจกรรมเกมกับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการแตกต่างกัน

A COMPARISON OF PRATHOM SUKSA V STUDENTS' MORAL REASONING
IN ETHICAL STUDY THROUGH GAMES AND ACTIVITIES
IN THE TEACHER'S MANUAL

AN ABSTRACT

BY

ANUGOON MANOCHAI

Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in Elementary Education
at Srinakharinwirot University

December 1993

The purpose of this study was to compare Prathom suksa V Students' moral reasoning in ethical study through games and activities in the teacher's manual.

The subject were 50 Prathom Suksa V students of Watsubsamorn School, Nongjok District, Bangkok Metropolitan, during the first semester of the 1993 academic year. The 50 students were randomly selected and assigned into the experimental group and the control group with 25 students in each. The experimental group was taught through Games. The control group was taught through activities in the teacher's manual. The time spent on each group was twelve sessions of one hour. The Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design was used in the study. The t-test was used for analysis

The finding revealed that :

1. The moral reasoning of Prathom Suksa V students before and after the experiment taught through games was different.
2. The moral reasoning of Prathom Suksa V students before and after the experiment taught through activities in the teacher's manual was different.
3. The moral reasoning of Prathom Suksa V students taught through games and activities in the teacher's manual were different.