

เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
การเล่นิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ

ปริญญาณิพนธ์
ของ
สุภัค ไหวหากิจ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย
พฤษภาคม 2543
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1

เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
การเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ

บทคัดย่อ
ของ
สุภัค ไหวหากิจ

๒ ๕๒๕๗

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย
พฤศจิกายน ๒๕๔๓

สุภัค ไหวหากิจ. (2543). *เปรียบเทียบการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนันทนคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).
 กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม :
 รองศาสตราจารย์ ดร. กุลยา ตันติผลาชีวะ , รองศาสตราจารย์ ดร. วิรัช วรรณรัตน์ .

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนันทนคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุระหว่าง 5-6 ปี ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง 2 ห้องเรียน ทดสอบเด็กทั้งสองห้องแล้วจับคู่คะแนนเด็กที่ได้คะแนนการรับรู้วินัยในตนเองต่ำที่วัดโดยใช้แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเอง มาจำนวนห้องละ 15 คน จัดเป็นสองกลุ่ม แล้วสุ่มอีกครั้งหนึ่งเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนันทนคติธรรม และกลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นนันทนคติธรรม แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ แบบทดสอบการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเชื่อมั่น 0.87 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ $t - \text{test for Dependent Samples}$ และ $t - \text{test for Independent Samples}$

ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนันทนคติธรรมมีการรับรู้วินัยในตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือแต่ไม่แตกต่างกัน

A COMPARISON OF PRESCHOOL CHILDREN ' S SELF – DISCIPLINE
PERCEPTIONS THROUGH FABLE STORY TELLING
AND COOPERATIVE GAMES

AN ABSTRACT
BY
SUPAK WAIHAGIT

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Early Childhood Education
at Srinakharinwirot University
November 2000

Supak Waihagit. (2000). *A Comparison of Preschool Children ' s Self – Discipline Perceptions through Fable Story Telling and Cooperative Games*. Master thesis , M.Ed.
(Early Childhood Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University.
Advisor Committee : Assoc. Prof. Kulaya Tantiphlachiva, Assoc. Prof. Wirach Wannaratn.

The purpose of this study was to compare self – discipline perceptions of preschool children through fable story telling and cooperative games.

Subjects were thirty of five to six years old preschool children of 2000 academic year at Phetchaboon Kindergarten school who were randomized from two purposive classrooms. Then they were divided equally into two groups by matching self – discipline perceptions test scores from the lowest scores to the 15th rank. Each group consisted of 15 children. They were again simply randomize into two group. The first group was provided with fable story telling and the second group was provided with cooperative games. The experimental period was 8 weeks, three day a weeks and 20 minutes a day.

The instruments for this study developed by the researcher included lesson plan for fable story telling , lesson plan for cooperative games and self – discipline perceptions test. The reliability of the test is 0.87. The statistics used in this study was the t – test for Dependent Samples and t – test for Independent Samples.

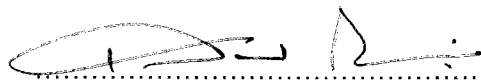
The result showed that the mean scores of preschool children's self – discipline perceptions test of the fable story telling group was higher than the group of cooperative games and no significantly difference.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

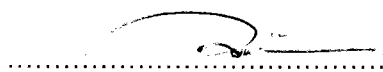
เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
การเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ

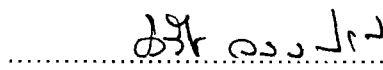
ของ
นางสาวสุภัค ไหวหากิจ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

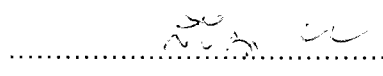
..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)
วันที่ เดือน พ.ศ. 2543

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิรัช วรรณรัตน์)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(อาจารย์ ดร.สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริมา ปิญญอนันตพงษ์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างสูงในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อคิด และการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆเป็นอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์ ดร. กุลยา ตันติผลาชีวะ ประธานที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. วิรัช วรรณรัตน์ กรรมการปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร. สุนจินดา ขจรรุ่งศิลป์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ กรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ.ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ สนั่น มีชันหมาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกริก ยุ้นพันธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อัญชลี ไสยวรรณ อาจารย์อารี เกษมรติ อาจารย์อรรวรรณ สุ่มประดิษฐ์ อาจารย์วรลี โกศัย เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาตรวจแก้ไขและให้คำแนะนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชูจิต เต็ดแก้ว ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ อาจารย์สุพรรณิ ไทยเดช ครูประจำชั้นอนุบาล 2/2 อาจารย์เยาวสุภา หมื่นนาอานครูประจำชั้นอนุบาล 2/4 คณะครูชั้นอนุบาลปีที่ 2 และนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ ที่ได้กรุณาให้ความร่วมมือ และอำนวยความสะดวกในการศึกษาทดลองเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์แผนกการศึกษาปฐมวัยทุกท่าน ที่ได้กรุณาอบรมสั่งสอนให้ความรู้ ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ของผู้วิจัยและครอบครัวไหวหากิจทุกท่าน ขอบขอบคุณเพื่อนๆนิสิตเอกการศึกษาปฐมวัยรุ่นที่ 15 พี่และน้องนิสิตปริญญาโทเอกการศึกษาปฐมวัยทุกท่าน ที่ได้สนับสนุนให้กำลังใจ และขอขอบพระคุณผู้มีพระคุณอีกหลายท่านที่มีได้กล่าวนามไว้ในที่นี้ ที่ได้สนับสนุน ให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา และมารดาที่ได้อบรมเลี้ยงดู และพระคุณคณาจารย์ทุกท่านทั้งในอดีต และปัจจุบันที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

สุภาภัก ไหวหากิจ

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	✓ ภูมิหลัง	1
	✓ ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	✓ ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	4
	ตัวแปรที่ศึกษา	4
	✓ นิยามศัพท์เฉพาะ	5
	กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า	6
	สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง... ..	8
	ความหมายของวินัยในตนเอง	8
	ความสำคัญและคุณค่าของวินัยในตนเอง.....	8
	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง.....	9
	คุณลักษณะของผู้มีวินัยในตนเอง	10
	การส่งเสริมวินัยในตนเอง.....	12
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความมีวินัยในตนเอง	13
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการรับรู้	15
	ความหมายของการรับรู้	15
	ความสำคัญของการรับรู้	15
	กระบวนการของการรับรู้	16
	องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้.....	16
	การรับรู้กับการเรียนการสอน.....	17
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้	19
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมแบบร่วมมือ	19
	ความหมายและความสำคัญของการเล่นเกมแบบร่วมมือ	19
	องค์ประกอบของการเล่นเกมแบบร่วมมือ	20
	ความหมายและลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	20
	คุณค่าของการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	21
	ความสำคัญของการเล่น	22
	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น.....	23

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2(ต่อ) ประเภทของการเล่น	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมแบบร่วมมือ	27
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นนิทานคติธรรม	28
ความหมายของนิทาน	28
ความหมายของนิทานคติธรรม	29
ประเภทและขององค์ประกอบนิทานคติธรรม	29
คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน	31
รูปแบบการเล่านิทาน	32
หลักเกณฑ์ในการเลือกนิทาน	34
วิธีการเล่านิทานและเทคนิคในการเล่านิทาน	36
ทฤษฎีการเรียนรู้จากตัวแบบของแบนดูรา.....	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทาน	38
3 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	40
การกำหนดกลุ่มประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	40
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	40
การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	49
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	59
ความมุ่งหมาย สมมติฐาน และวิธีการศึกษาค้นคว้า.....	59
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	61
อภิปรายผล.....	61
ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า.....	64
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า.....	65
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	65
บรรณานุกรม	66
ภาคผนวก.....	72

บทที่	หน้า
ภาคผนวก(ต่อ)	
ภาคผนวก ก.....	73
ภาคผนวก ข.....	94
ภาคผนวก ค.....	111
ภาคผนวก ง.....	122
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	124

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงความถี่ของคุณลักษณะของความมีวินัยในตนเองตามที่ได้ศึกษาค้นคว้า	12
2 แบบแผนการทดลอง.....	47
3 การดำเนินการทดลอง.....	48
4 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ.....	48
5 ค่าคะแนนเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือก่อนการทดลองและหลังการทดลอง.....	53
6 เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลอง.....	54
7 เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือหลังการทดลอง.....	55
8 ค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กในแต่ละด้าน.....	56
9 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง.....	57
10 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง.....	58

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ประเทศไทยมีแผนพัฒนาการศึกษาที่กำหนดทิศทางการศึกษามาตั้งแต่ พ.ศ. 2504 โดยแต่ละแผนต่างมีจุดเน้นตามสภาพความต้องการของสังคม ซึ่งปัจจุบันแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 8 พ.ศ. 2540 - 2544 ได้เน้นคุณภาพการศึกษาที่สำคัญประการหนึ่งคือการสร้างเด็กให้มีวินัยในตนเอง รับผิดชอบทั้งต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม เคารพและรักษากฎเกณฑ์ของสังคม ทำงานด้วยความอดทนมากกว่าการหวังผลสำเร็จด้วยวิธีที่ขาดคุณภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2539 : 24 - 25) ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 พ.ศ. 2540 - 2544 ที่กำหนดให้ระเบียบวินัยเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพคน (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. 2540 : 1) และในหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 นั้นได้กำหนดให้การมีวินัยในตนเองเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กด้วย (กรมวิชาการ. 2540 : 31)

ความมีวินัยเป็นคุณลักษณะทางจิตใจและพฤติกรรมที่ช่วยให้สามารถควบคุมตนเองและปฏิบัติตนตามระเบียบเพื่อประโยชน์ส่วนรวม (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. 2540 : 17) วินัยมีสองประเภทได้แก่ วินัยภายนอกและวินัยในตนเอง วินัยภายนอกคือการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งประพฤติปฏิบัติโดยเกรงกลัวอำนาจหรือการถูกลงโทษ วินัยภายนอกเกิดจากการใช้อำนาจบางอย่างบังคับให้บุคคลปฏิบัติตาม ซึ่งบุคคลอาจกระทำเพียงชั่วขณะเมื่ออำนาจนั้นคงอยู่ แต่หากอำนาจบังคับนั้นหมดไปวินัยก็จะหมดไปเช่นกัน ส่วนวินัยในตนเองคือการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งเลือกข้อปฏิบัติสำหรับตนขึ้นโดยสมัครใจไม่มีใครบังคับหรือถูกควบคุมจากอำนาจใดๆ วินัยในตนเองเกิดขึ้นจากความสมัครใจของบุคคลผ่านการเรียนรู้อบรมและเลือกสรรไว้เป็นหลักประจำตน (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. 2537 : 4 - 5) ในการเรียนรู้นั้นการรับรู้มีความสำคัญมาก การรับรู้ที่ถูกต้องเป็นพื้นฐานที่สำคัญยิ่งของการเรียนรู้ เพราะการที่คนเราจะมีความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ดี ต้องเริ่มจากการรับรู้ที่ดี (กันยา สุวรรณแสง. 2532 : 150 - 152) และการที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมหนึ่งออกมานั้น ส่วนหนึ่งมาจากการที่บุคคลได้รับรู้ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมนั้น ทั้งนี้เพราะการรับรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลตีความต่อสิ่งที่ได้ยิน ได้เห็นสิ่งที่ได้รับรู้จากประสาทสัมผัส เพื่อให้เกิดความเข้าใจว่าสิ่งนั้นคืออะไร การรับรู้จึงมีความสำคัญต่อการเกิดพฤติกรรมของบุคคลเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะพฤติกรรมความมีวินัยก็เช่นกัน บุคคลจะมีพฤติกรรมความมีวินัยหรือไม่ ขึ้นอยู่กับว่าเขาได้รับรู้เกี่ยวกับการมีวินัยหรือได้เคยฝึกอบรมเกี่ยวกับการมีวินัย (ลัดดาวัลย์ เกษมเนตรและคนอื่นๆ. 2539 : 23) สำหรับเด็กแล้วพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก เพราะวินัยในตนเองเป็นพื้นฐานสำคัญที่เอื้อต่อความสำเร็จของบุคคลและส่วนรวม (กรมวิชาการ. 2537 : 10)

วินัยเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องปลูกฝังกันมาตั้งแต่เด็ก เพราะวินัยนอกจากจะทำให้สังคมมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย มีความเจริญก้าวหน้าแล้ว คนที่มีวินัยกับตัวเองดีมักเป็นคนที่มีประสิทธิภาพทั้งการเรียน การงาน และการดำรงชีวิต (พุมบุญ. 2538 : 41 - 44) วินัยเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย การมีวินัยที่ดีเปรียบได้กับการสร้างเกราะป้องกันอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น ด้วยการช่วยเหลือสิ่งไม่ให้เกิด

ฝึกทางสังคม และสร้างความมั่นใจให้กับเด็กว่าประพฤติดี ที่สำคัญเด็กสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ (กุลยา ตันติผลลาชีวะ. 2542 : 80) ดังนั้นการฝึกหรือการสร้างเสริมวินัยในตนเองให้กับเด็กจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ (แรมสมร อยู่สถาพร. 2535 : 48)

การปลูกฝังวินัยให้กับเด็กปฐมวัยนั้นทำได้หลายวิธี เช่นการปลูกฝังวินัยโดยใช้การเล่านิทานดัง งานวิจัย จันทรีดี ถนอมคล้าย (2539 : 45 - 56) ได้ใช้การเล่านิทานประกอบหุ่นมือ โดยมีการใช้คำถาม ก่อน ระหว่าง และหลังการทดลองเพื่อพัฒนาวินัยในตนเองด้านความอดทนของเด็กก่อนประถมศึกษาที่มีสติปัญญาแตกต่างกัน พบว่าเด็กที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยมีการใช้คำถามระหว่างการเล่านิทานมีวินัยในตนเองด้านความอดทนสูงกว่าการใช้คำถามก่อนการเล่าและงานวิจัยของทัศนีย์ อินทรบำรุง (2539 : 40 - 44) ได้ศึกษา วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานก่อนกลับบ้าน เป็นนิทานที่แต่งขึ้นโดยมี เนื้อเรื่องที่ส่งเสริมความมีวินัย พบว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานก่อนกลับบ้านมีวินัยในตนเองสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมก่อนกลับบ้านแบบปกติ เด็กๆ ชอบฟังนิทาน การฟังนิทานเป็นกิจกรรมที่เด็กทุกคนสนใจและชอบมาก ทำให้จิตใจของเด็กดีขึ้น มีความสุข (วิชัย วงษ์ใหญ่. 2539 : 20 - 22)

การเล่านิทานเป็นวิธีการที่ให้ความรู้วิธีหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ สามารถจดจำ กล่าวแสดงออก และมีแรงจูงใจที่จะเปิดรับพฤติกรรมที่พึงปรารถนา เนื้อหาสาระในนิทานจะเป็นตัวชี้แนะพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ ซึ่งเด็กอาจลองเลียนแบบพฤติกรรมนั้นเพื่อทดสอบว่าเป็นที่ยอมรับของสังคมหรือไม่ และจะนำพฤติกรรมที่สังคมยอมรับมาใช้เพื่อให้สังคมยอมรับมากขึ้น รวมทั้งยังช่วยปรุงแต่งบุคลิกภาพ แก้ไข พฤติกรรมของเด็กให้เป็นไปตามแบบของตัวละครในนิทานที่เด็กชอบ โน้มน้าวให้เด็กเปิดใจยอมรับพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เป็นตัวแบบในการหล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพ (สมศักดิ์ ปริสุระณะ. 2542 : 61 - 62) นอกจากนี้นิทานยังสามารถใช้สอนตามจุดประสงค์ที่ครูต้องการได้ น้ำฝน ปิยะ (2542 : 20 - 24) ใช้นิทานในการสอนวินัย โดยเป็นนิทานที่ครูแต่งขึ้นมา และทดลองสอนจริงเมื่อมีเหตุการณ์เด็กขาดระเบียบวินัย ผลการปลูกฝังวินัยจากการเทียบเคียงจากเนื้อหาในนิทาน เด็กๆ จะพอใจและเข้าใจง่าย และจดจำได้ การกระตุ้นให้ประพฤติปฏิบัติตามตัวละครที่ดีจะเป็นการฝังความจำให้กับเด็ก ความสำเร็จของการเรียนการสอนไม่ได้อยู่ที่เนื้อหาวิชาการ แต่อยู่ที่กระบวนการที่ครูนำมาใช้ได้ตรงกับวัยของเด็กด้วย

นิทานมีหลายประเภททั้งที่เป็นนิทานที่ครูแต่งเองหรือนิทานอื่นๆ นิทานคติธรรมเป็นนิทานสั้นๆ ที่มีตัวละครมีทั้งคนและสัตว์ มีโครงเรื่องที่ง่ายและให้คิดสอนใจ (วรรณิ ศิริสุนทร. 2532 : 14) เป็นนิทานประเภทหนึ่งที่มีตัวละครเป็นตัวแทนที่ดี มีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม อยู่ในเรื่องเป็นนิทานที่ครูสามารถนำมาเล่าให้กับเด็กฟังได้เพื่อให้เด็กได้เลียนแบบพฤติกรรมที่ดี ดังงานวิจัยของวารี นิยมธรรม (2535 : 59 - 60) ได้ศึกษาพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ด้านความเมตตากรุณาของเด็กอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับแม่แบบจากนิทานชาดก ซึ่งเป็นนิทานคติธรรมอย่างหนึ่งพบว่าเด็กมีพฤติกรรมทางจริยธรรม ด้านความเมตตากรุณาเพิ่มขึ้นมากกว่าเด็กที่ได้รับการสอนตามแผนของกองวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ และกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ การนำนิทานคติธรรมมาใช้ในการพัฒนาเด็กนั้นสามารถเลือกนำมาใช้กับเด็กได้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการส่งเสริมให้เด็ก เพราะนิทานคติธรรมเป็นนิทานที่มีอยู่แล้ว หาได้ง่าย มีทั้งที่เป็นหนังสือนิทานคติธรรม และเป็นแบบนิทานที่มีรูปภาพประกอบ ซึ่งครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กสามารถนำมาเล่าให้เด็กฟัง โดยที่ครูไม่ต้องแต่งเอง

นอกจากนิทานที่เป็นสิ่งที่เด็กชอบมากและเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ การเล่นยังเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่เด็กชอบ การเล่นเป็นการเรียนรู้ของเด็ก และเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับเด็กปฐมวัย การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล รู้จักการให้อภัย รู้จักการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักการเสียสละ ฝึกให้ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกให้

รู้จักการรอและคอย มีความอดทน มีความพอใจและยอมรับความจริง ปรับตัวเองให้เข้ากับสังคมทำให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข (เยาวยา เดชะคุปต์. 2533 : 127 - 128) การเล่นเกมจะช่วยฝึกความร่วมมือ ช่วย
ให้เด็กมีระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ ช่วยให้เด็กฝึกฝนในเรื่องการปรับตัวให้เข้ากับระเบียบกฎเกณฑ์ทาง
สังคมได้ดีเมื่อเป็นผู้ใหญ่ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2534 : 12) เพราะส่วนหนึ่งของ
กิจกรรมการเล่นจะมีจุดมุ่งหมาย มีทิศทาง มีการแบ่งงาน มีบทบาทและการช่วยเหลือกลุ่ม (हररररर नललवलयर.
2535 : 67)

การเล่นมีหลายชนิด การเล่นแบบร่วมมือเป็นการเล่น ที่มีความสนุกสนาน การเล่นแบบนี้
จะทำให้ได้เรียนรู้การทำงานกลุ่ม ความสามัคคีของกลุ่ม เน้นการให้ทุกคนมีส่วนร่วมและตระหนักว่าผู้เล่นทุก
คนมีความสำคัญ (Sobel. 1983 : 1) เป็นเกมที่ทุกคนร่วมมือกันเล่น ทุกคนเป็นผู้ชนะ ไม่มีผู้แพ้ เด็กๆจะ
เล่นด้วยกัน มากกว่าการแข่งขันกับใครคนหนึ่ง (Orlick. 1978 : 3) มีการวิจัยการเล่นแบบร่วมมือที่ส่ง
ผลต่อพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย อุษา พึ่งธรรม (2535 : 31 - 42) ได้ศึกษาผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือที่มี
ต่อพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่าเด็กที่ได้เล่นเกมแบบร่วมมือมีพฤติกรรม
เอื้อเฟื้อสูงกว่ากลุ่มควบคุม และวราลี โกศัย (2540 : 50 - 55) ศึกษาผลการจัดกิจกรรม การเล่นแบบร่วมมือ
นอกห้องเรียนที่มีต่อพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย ผลพบว่า เด็กที่ได้รับการเล่นเกมแบบร่วมมือ
นอกห้องเรียนมีพฤติกรรมชอบสังคมสูงกว่าเด็กที่เล่นเกมแบบปกตินอกห้องเรียน แต่ยังไม่มีการวิจัยการเล่น
แบบร่วมมือที่ส่งผลต่อวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการจัดกิจกรรมการ
เล่นเกมแบบร่วมมือที่มีผลต่อวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย และทั้งนี้เนื่องจากการเล่นเป็นวิธีการที่นำมา
ใช้แล้วประสบความสำเร็จในการสอนและเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ (Changer, Harrison & Dieterich.
1992 : 1) โดยเฉพาะนิทานคติธรรมซึ่งเป็นนิทานที่หาง่าย มีอยู่แล้ว ครูไม่ต้องแต่งเอง ไม่ต้องกังวลในการ
แต่งนิทานขึ้นมา และสามารถเลือกและนำมาใช้ในการพัฒนาเด็กตามจุดประสงค์ที่ต้องการ อีกทั้งการเล่นก็
เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เด็กได้เรียนรู้ในหลายๆ สิ่ง เด็กได้มีโอกาสคิดค้น ค้นพบความรู้ด้วยตัวเอง และเป็นกิจ
กรรมที่มีความสนุกสนาน (Jackman. 1997 : 9) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจว่าถ้าหากมีการเปรียบเทียบระหว่าง
การจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ การจัดกิจกรรมทั้งสองอย่างส่งผล
ต่อการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กแตกต่างกันอย่างไร ทั้งนี้เพื่อครูได้นำไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการ
เรียนการสอน แต่ทั้งนี้เนื่องจากคุณลักษณะวินัยในตนเองมีความหลากหลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาและประมวลจาก
ช.ชนบท (2530 : 49), กัลยา สุวรรณรอด (2537 : 9), จันทนา ภาคบงกชและคณะ (2539 : 10), สำนักงาน
คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2540 : 17 - 18), กุลยา ดันติผลาชีวะ (2542ก : 78) และคัดเลือก
คุณลักษณะวินัยในตนเองที่มีความเห็นตรงกันสูงสุด 3 อันดับคือ ความรับผิดชอบ การควบคุมตนเองและ
ความมีเหตุผล ผู้วิจัยจึงนำมาใช้ในการทำวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการนำกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการเล่น
แบบร่วมมือมาจัดให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบว่าการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการเล่น
แบบร่วมมือจะส่งผลต่อการรับรู้วินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งวิธีการจัดกิจกรรมการเล่นนิทาน
คติธรรมและกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีลักษณะการดำเนินกิจกรรมต่างกัน เพื่อนำผลที่ได้เป็นแนวทาง
สำหรับให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเลือกกิจกรรมไปใช้กับเด็กได้อย่างเหมาะสมเพื่อส่งเสริมการรับรู้วินัยใน
ตนเองให้กับเด็ก

❖ ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ
2. เพื่อศึกษาผลการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือก่อนและหลังการทดลอง

❖ ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำหรับครู และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาระดับปฐมวัยได้ตระหนักถึงความสำคัญ และเข้าใจถึงการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ เพื่อเป็นประโยชน์ในการเลือกกิจกรรมให้สอดคล้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย และความสนใจของเด็กในการปลูกฝังวินัยในตนเองให้แก่เด็ก

❖ ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 7 ห้อง 315 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง มา 2 ห้องเรียน ทดสอบเด็กทั้งสองห้องแล้วจับคู่คะแนนเด็กที่มีคะแนนการรับรู้ในตนเองต่ำมาห้องละ 15 คน แล้วจับฉลากห้องทั้งสองอีกครั้งหนึ่งเพื่อแบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 กลุ่มละ 15 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระเป็นการจัดกิจกรรม 2 แบบคือ
 - 1.1 การเล่านิทานคติธรรม
 - 1.2 การเล่นเกมแบบร่วมมือ
2. ตัวแปรตามได้แก่ การรับรู้ในตนเอง 3 ด้านได้แก่
 - 2.1 ความรับผิดชอบ
 - 2.2 การควบคุมตนเอง
 - 2.3 ความมีเหตุผล

นิยามศัพท์เฉพาะ

เด็กปฐมวัย

หมายถึง เด็กนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

การเล่านิทานคติธรรม

หมายถึง กิจกรรมการเล่านิทานที่ครูเป็นผู้เล่าให้เด็กฟังโดยใช้นิทานคติธรรมซึ่งหมายถึงนิทานชาดก และนิทานอีสป ที่มีเนื้อหาเน้นความมีวินัยในตนเองทั้ง 3 ด้านคือ ความรับผิดชอบ การควบคุมตนเอง และความมีเหตุผล โดยเนื้อหาบางส่วนของนิทานผู้วิจัยนำมาปรับปรุงในเรื่องของภาษาให้มีความเหมาะสมกับเด็ก ครูเล่านิทานวันละ 1 เรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ สัปดาห์ละ 3 เรื่องโดยใช้สื่อประกอบการเล่านิทาน เช่น รูปภาพ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่เรื่องราวเช่น การร้องเพลง การสนทนา คำคล้องจอง การทำท่าทาง และการใช้คำถาม
2. ขั้นเล่านิทาน ครูเล่านิทานตามเรื่องที่คัดเลือกมา โดยในการเล่านิทานครูใช้สื่อประกอบการเล่านิทาน เช่นรูปภาพ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น
3. ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามเนื้อเรื่องในนิทาน

การเล่นแบบร่วมมือ

หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น ช่วยเหลือกันในการเล่น ไม่มีผู้แพ้ ไม่มีผู้ชนะ เป็นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีข้อตกลงในการเล่นที่เน้นวินัย 3 ด้านคือความรับผิดชอบ การควบคุมตนเองและความมีเหตุผล ในการเล่นแต่ละครั้งเด็กจะรับทราบจุดประสงค์ของการเล่นนั้นก่อน เมื่อเล่นเสร็จเด็กกับครูมีการสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามลักษณะบ่งชี้ของเกมจากการเล่นเกมทุกครั้ง มีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอนคือ

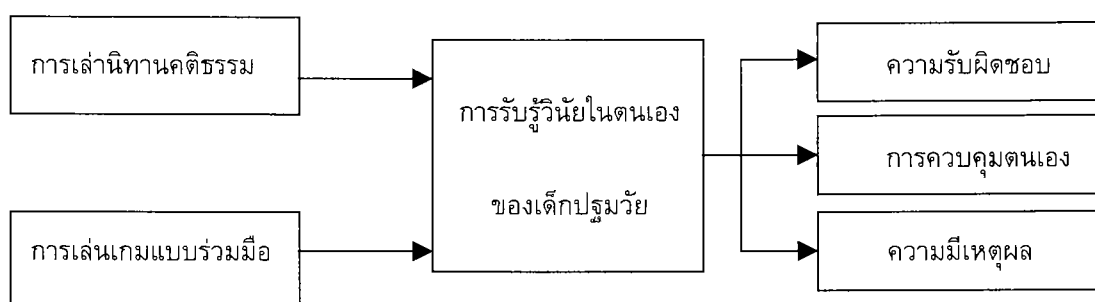
1. ขั้นนำ เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรมแนะนำเกมกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเล่น สนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม บอกจุดประสงค์ในการเล่น
2. ขั้นเล่นเกม ให้เด็กแบ่งกลุ่มตามวิธีการเล่น แจกอุปกรณ์และให้เด็กเริ่มเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยครูเป็นผู้คอยสังเกตและให้คำแนะนำในการเล่นกับเด็กในสถานการณ์ที่จำเป็น
3. ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามลักษณะที่บ่งชี้ของเกม

การรับรู้วินัยในตนเอง

หมายถึง การที่เด็กสามารถบอกหรือเลือกการแสดงออกที่บ่งชี้ถึงความรู้ ความเข้าใจในการประพฤติปฏิบัติตนในสิ่งที่ดีงาม การควบคุมพฤติกรรม อารมณ์ และเหตุผลการปฏิบัติตัว ทั้งนี้เป็นการกระทำโดยสมัครใจที่กระทำด้วยตนเองไม่มีใครบังคับโดยเกิดจากการตระหนักในคุณค่าของสิ่งที่ตนปฏิบัติ ซึ่งวัดโดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำแนกเป็น 3 ด้านดังนี้

1. ความรับผิดชอบ หมายถึง การแสดงออกมาถึงความใส่ใจที่จะกระทำหรือปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย ทั้งที่เป็นของตนเองและของกลุ่มให้สำเร็จตรงต่อเวลา และการปฏิบัติงานในหน้าที่ของตนด้วยตัวเอง ทั้งที่อยู่ต่อหน้าและลับหลัง
2. การควบคุมตนเอง หมายถึง การพูดหรือการกระทำที่เหมาะสมกับเวลา เหมาะสมกับเหตุการณ์และปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเหมาะสม รวมถึงการอดทนรอคอยอย่างมีเหตุผล เช่น การไม่แย่งสิ่งของของผู้อื่น การไม่เอาสิ่งของที่ไม่ใช่ของตน ความซื่อสัตย์ต่อตนเองและต่อผู้อื่นทั้งการกระทำและคำพูด ปฏิบัติตามข้อตกลง ไม่เอาเปรียบผู้อื่น และอดทนรอคอยต่อสิ่งต่างๆ โดยทำในสิ่งที่ถูกต้องและทำให้ถูกเวลาโดยไม่ทำอะไรตามใจตนเอง เป็นต้น
3. ความมีเหตุผล หมายถึง การบอกหรือการอธิบายของเด็กเรื่องการทำหน้าที่เหมาะสมด้วยการบอกถึงสาเหตุหรือผล หรือทั้งสาเหตุและผลที่เกี่ยวข้องกับการกระทำนั้นๆ เช่น เด็กต้องเก็บของเล่นเองทุกครั้ง เพราะ เด็กนำมาเล่นเองต้องเก็บเอง (สาเหตุ) หรือ ถ้าไม่เก็บห้องจะไม่สะอาดและของเล่นอาจหายได้ (ผล) เป็นต้น

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



สมมติฐานที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมระหว่างกลุ่มการเล่านิทานคติธรรมกับการเล่นเกมแบบร่วมมือมีการรับรู้วินัยในตนเองหลังการทดลองแตกต่างกัน
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม มีการรับรู้วินัยในตนเองก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกัน
3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีการรับรู้วินัยในตนเองก่อนการทดลอง และหลังการทดลองแตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง

- 1.1 ความหมายของวินัยในตนเอง
- 1.2 ความสำคัญและคุณค่าของวินัยในตนเอง
- 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง
- 1.4 ลักษณะของผู้มีวินัยในตนเอง
- 1.5 การส่งเสริมวินัยในตนเอง
- 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

- 2.1 ความหมายของการรับรู้
- 2.2 ความสำคัญของการรับรู้
- 2.3 กระบวนการรับรู้
- 2.4 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้
- 2.5 การรับรู้กับการเรียนการสอน
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมแบบร่วมมือ

- 3.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่นเกมแบบร่วมมือ
- 3.2 องค์ประกอบของการเล่นเกมแบบร่วมมือ
- 3.3 ความหมายและลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 3.4 คุณค่าของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 3.5 ความสำคัญของการเล่น
- 3.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
- 3.7 ประเภทของการเล่น
- 3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมแบบร่วมมือ

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นนิทานคติธรรม

- 4.1 ความหมายของนิทาน
- 4.2 ความหมายของนิทานคติธรรม
- 4.3 ประเภทและองค์ประกอบของนิทานคติธรรม
- 4.4 คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน
- 4.5 รูปแบบการเล่นนิทาน
- 4.6 หลักเกณฑ์ในการเลือกนิทาน
- 4.7 วิธีการเล่นนิทานและเทคนิคในการเล่นนิทาน
- 4.8 ทฤษฎีการเรียนรู้จากตัวแบบของเบนดูรา

4.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นนิทาน

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง

ในเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเองจะได้กล่าวถึงรายละเอียดในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ความหมายของวินัยในตนเอง

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2532 : 759) ได้ให้ความหมายว่า หมายถึง การที่บุคคลสามารถบังคับควบคุมตนเองทั้งกาย วาจา ใจ ให้ประพฤติปฏิบัติได้เหมาะสมกับสถานการณ์ เวลา และเป็นไปตามเงื่อนไข กฎเกณฑ์ กติกา หรือข้อตกลงที่สังคมกำหนดไว้ด้วยความเต็มใจ และจริงใจโดยไม่มีการลงโทษหรือควบคุม

แรมสมร อยู่สถาพร (2535 : 47) กล่าวว่าวินัยในตนเองหมายถึง ความสามารถในการควบคุมตนเองให้ประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ดีงาม ตามระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคมหรือการบังคับให้ตนเองทำในสิ่งที่ควรทำด้วยตนเองโดยไม่ต้องอาศัยการบังคับหรือแรงจูงใจจากภายนอก

วนิดา เสวกตรุณทร (2537 : 72) ให้ความหมายว่าวินัยในตนเองหมายถึงการบังคับควบคุมพฤติกรรมของบุคคลโดยอำนาจภายในบุคคลนั่นเอง อันเป็นอำนาจซึ่งเกิดจากการเรียนรู้หรือยอมรับในคุณค่าอย่างใดอย่างหนึ่ง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2537 : 10) วินัยในตนเองเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกด้วยการตัดสินใจและเลือกกระทำตามข้อตกลงโดยสมัครใจ เพื่อแก้ปัญหาของตนเองและส่วนรวม เพื่อประโยชน์ในการอยู่ร่วมกัน

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2537 : 8) ให้ความหมายของวินัยในตนเองว่าเป็นความสามารถในการใช้ความคิด ความรู้สึกที่เกิดจากการเรียนรู้เพื่อควบคุมอารมณ์ พฤติกรรมของตนเองให้เป็นไปตามที่มุ่งหวัง

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 60) ให้ความหมายวินัยหมายถึง การกระทำที่แสดงออกถึงการกระทำที่แสดงถึงความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมตนเองให้เป็นไปในทางที่ถูกต้องอย่างมีเหตุผล

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า วินัยในตนเองหมายถึง ความสามารถของบุคคลในการใช้ความคิดที่ได้จากการเรียนรู้ ควบคุมตนเองให้ประพฤติตนได้อย่างเหมาะสม เป็นการกระทำโดยสมัครใจ ไม่มีการบังคับ เกิดจากการตระหนักในคุณค่าของการปฏิบัติ

1.2 ความสำคัญและคุณค่าของวินัยในตนเอง

วินัยในตนเองเป็นคุณลักษณะที่สำคัญทางบุคลิกภาพของเด็ก ทั้งนี้ผู้มีวินัยในตนเองจะเป็นผู้ที่รู้จักกาลเทศะ สนใจและเอาใจใส่ต่อสังคม เป็นผู้มีระเบียบและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม และเมื่อใดก็ตามที่เด็กได้พัฒนาลักษณะดังกล่าวแล้ว เด็กก็จะแสดงพฤติกรรมออกมาในลักษณะที่สังคมยอมรับทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้ใหญ่ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช. 2532 : 759) และวินัยในตนเองตนเองเป็นหัวใจของการแสดงออกซึ่งคุณธรรม เนื่องจากสามารถควบคุมตนเองได้ สามารถทำความดีด้วยตนเองและมีความกังวลเมื่อกระทำการที่ไม่ถูกต้องซึ่งจะช่วยยับยั้งและป้องกันไม่ให้เกิดการทำความผิด (ดวงเดือน พันธุมนาวิน. 2523 : 3)

นอกจากนี้กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2537 : 10) ได้กล่าวถึงความสำคัญของวินัยในตนเองว่า เป็นพื้นฐานของความรับผิดชอบ การเคารพสิทธิของผู้อื่น การเอื้อเฟื้อแบ่งปัน การรอคอย การแก้ปัญหาของส่วนรวม สามารถควบคุมตนเองให้ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง โดยใช้หลักการของเหตุผล โดยไม่ต้องให้ผู้ใดมาคอยควบคุมบังคับ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่เอื้อต่อความสำเร็จของบุคคลและส่วนรวม จึงควรส่งเสริม

วินัยในตนเอง และการส่งเสริมวินัยในตนเองจะช่วยให้มีความสามารถดังต่อไปนี้

1. ด้านสติปัญญา ช่วยให้รู้จักคิดใช้เหตุผล ตัดสินใจ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง
2. ด้านสังคม อารมณ์และจิตใจ ช่วยให้กล้าคิดกล้าแสดงออก มีความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของผู้อื่น มีความเอื้อเฟื้อ รู้จักการแบ่งปัน รู้จักการรอคอย

1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง

วินัยในตนเองมีลักษณะของการแสดงออกทางจริยธรรม และคุณธรรมของบุคคล และมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางจริยธรรมซึ่งมีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความมีวินัยในตนเอง 2 ทฤษฎีคือ

1.3.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของพียาเจต์ (Piaget)

พียาเจต์ (Piaget) ได้ศึกษาจริยธรรมของเด็กโดยสังเกตจากการที่เด็กเล่นเกม เขาอธิบายว่าจริยธรรมแฝงอยู่ในกฎเกณฑ์ต่างๆทุกชนิด และการเล่นเกมต่างๆของเด็กจะต้องมีกฎเกณฑ์ต่างๆที่เป็นระบบซับซ้อนแอบแฝงอยู่ในการเล่นเกมนั้น พียาเจต์ได้อธิบายถึงพัฒนาการทางจริยธรรมที่ได้จากการศึกษาสรุปได้ว่า พัฒนาการทางจริยธรรมมี 2 ขั้นที่เป็นพื้นฐานคือ

- 1.3.1.1. การฝึกหัดตามกฎเกณฑ์ เป็นช่วงอายุก่อน 8 ปี ระยะนี้เด็กจะยึดกฎเกณฑ์ภายนอก คือพ่อแม่ ผู้ใหญ่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก จะมีอิทธิพลต่อการพัฒนาทางจริยธรรมของเด็ก กฎเกณฑ์จะมีลักษณะตายตัว เด็กจะไม่คำนึงถึงแรงจูงใจต่างๆ หรือเหตุของการกระทำโดยแบ่งได้เป็น 4 ขั้น คือ
 - ขั้นที่ 1 เด็กพยายามทำตาม เลียนแบบอย่างคนอื่นเพราะเด็กยังไม่รู้กฎเกณฑ์
 - ขั้นที่ 2 เด็กจะยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง พฤติกรรมจะเกิดจากตนเอง รวมทั้งการทำตามอย่างของคนอื่นที่เล่นเป็น การเล่นจะมุ่งเอาชนะ
 - ขั้นที่ 3 เด็กเกิดการร่วมมือในระหว่างผู้เล่น ความสนใจจะอยู่ที่การเล่นตามกฎเกณฑ์ไม่มุ่งเอาชนะ
 - ขั้นที่ 4 เด็กนอกจากจะมีการร่วมมือในการเล่นตามกฎเกณฑ์แล้ว ยังทำตามกฎเกณฑ์ด้วยความรู้สึกรับผิดชอบเฉพาะตนเอง

พียาเจต์ กล่าวว่า การที่เด็กพัฒนาจากการรับกฎเกณฑ์ที่ตายตัวจากอิทธิพลภายนอกมาเป็นกฎเกณฑ์ของตนเองได้ เนื่องจากพัฒนาการทางสติปัญญา ความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อนและอายุ

- 1.3.1.2. ความสำนึกในกฎเกณฑ์ เด็กเริ่มมีกฎเกณฑ์ของตนเอง ระยะนี้พัฒนาการทางจริยธรรมเริ่มก้าวไปสู่ระดับที่มีความคิดเป็นของตนเองในลักษณะของการคิดถึงความยุติธรรม คิดถึงเหตุและผลของการกระทำ (วารสาร รักรัก 2533 : 108 - 109)

1.3.2. ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg's Moral Development Theory)

ลอว์เรนซ์ โคลเบอร์ก (Lawrence Kohlberg) เป็นนักจิตวิทยาที่กำหนดทฤษฎีพัฒนาการจริยธรรมที่มีชื่อ ระบุว่า พัฒนาการทางจริยธรรมจะเป็นลำดับขั้นเช่นเดียวกับพัฒนาการด้านอื่น โคลเบอร์กมีความเชื่อว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลจะต้องเกิดขึ้นเป็นลำดับขั้น โดยเริ่มจากขั้นแรกก่อน แต่ระยะเวลาในการอยู่ขั้นใดขั้นหนึ่งนั้นจะแตกต่างกันแล้วแต่บุคคล หรือบางคนอาจอยู่ในขั้นที่คาบเกี่ยวกันได้ พัฒนาการทางจริยธรรมจะเป็นเช่นเดียวกับพัฒนาการทางด้านการคิดและเหตุผล กล่าวคือ จะค่อย ๆ มีการเปลี่ยนแปลงในการแยกแยะถึงผลดี ผลเสีย แล้วนำไปก่อให้เกิดการจัดระบบใหม่ที่จะนำไปสู่ขบวนการสมดุลย์ของโครงสร้างในที่สุดขั้นพัฒนาการต่างๆ ประกอบด้วย

1. ระดับเริ่มมีจริยธรรม (Preconventional Level) เป็นระดับก่อนเกณฑ์ (อายุ 2 - 10 ปี) เด็กในระดับนี้จะทำตามคำสั่งที่กำหนดว่าดีหรือไม่ดี แต่ส่วนใหญ่จะมองที่ผลของการกระทำว่าได้รับความเจ็บปวด หรือความพึงพอใจและจะทำตามกฎเกณฑ์ที่ผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าตนกำหนดไว้ เลือกทำพฤติกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับผู้อื่น

2. ระดับการมีจริยธรรมตามกฎเกณฑ์และประเพณีนิยม (Conventional Level) เป็นระดับตามกฎเกณฑ์ (อายุ 10 - 16 ปี) เด็กในระดับนี้จะทำตามความคาดหวังของครอบครัวของสังคมหรือของประเทศชาติ โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะตามมาพยายามประพฤติตนเป็นคนดีอยู่ในโอวาท หลีกเลี่ยงความประพฤติที่ผู้อื่นหรือสังคมลงความเห็นว่าไม่ดีเพื่อให้ผู้อื่นยอมรับ

3. ระดับมีจริยธรรมของตนเอง (Post Conventional หรือ Autonomous หรือขั้น Principled) เป็นระดับเหนือเกณฑ์ (อายุ 16 ปีขึ้นไป) เด็กในระดับนี้จะพยายามกำหนดหลักการทางจริยธรรมที่ต่างจากกฎเกณฑ์ของสังคม หรือกฎต่าง ๆ ที่ผู้ปกครองวางเอาไว้ กระทำพฤติกรรมตามความเชื่อส่วนตัว ถึงแม้ว่าจะไม่ตรงกับกลุ่มพวกพ้องก็ตาม (พัชรี สวนแก้ว, 2536 : 93 - 94)

สรุปได้ว่าการพัฒนาจริยธรรมจะเป็นไปตามวัยและการเรียนรู้ โดยเริ่มจากเงื่อนไข ต่อตนเองต่อสังคมเมื่อโตขึ้น

1.4 คุณลักษณะของผู้มีวินัยในตนเอง

มีผู้กล่าวถึงคุณลักษณะของผู้ที่มีวินัยในตนเองไว้หลายท่านดังต่อไปนี้

ช. ชนบท (2530 : 49) กล่าวถึงบุคคลที่มีวินัยในตนเองมีพฤติกรรมดังต่อไปนี้

1. ความซื่อสัตย์ ทั้งต่อผู้อื่นและต่อตนเอง
2. ความตรงต่อเวลา ทั้งที่เกี่ยวกับหน้าที่ที่ต้องกระทำและตรงต่องานส่วนรวม
3. ความอดทนอดกลั้น ทั้งที่เกี่ยวกับตัวเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
4. ความเสียสละเพื่อส่วนรวม ทั้งด้านกำลังกาย กำลังทรัพย์ และกำลังสติปัญญา
5. ความรับผิดชอบ ทั้งที่เป็นงานส่วนตัวและงานส่วนรวม ที่ได้กำหนดไว้ในระเบียบ

กัลยา สุวรรณรอด (2537 : 9) ได้สรุปพฤติกรรมของผู้ที่มีวินัยในตนเองดังนี้

1. มีความรับผิดชอบ
2. มีความเชื่อมั่นในตนเอง
3. อดทน
4. ไม่วิตกกังวล
5. มีความตั้งใจจริง
6. มีเหตุผล
7. ซื่อสัตย์
8. ตรงต่อเวลา
9. มีความเป็นผู้นำ

ฉันทนา ภาคบังกษและคนอื่น ๆ (2539 : 10) สรุปพฤติกรรมของผู้ที่มีวินัยในตนเองประกอบด้วยคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีความเชื่อมั่นในตนเอง
2. มีความรับผิดชอบ
3. มีความตั้งใจจริง

4. มีความสามารถในการควบคุมตนเอง
5. ความเป็นผู้นำ
6. มีเหตุผลมีผล
7. เคารพสิทธิของผู้อื่น

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2540 : 17 - 18) ได้มีการวิเคราะห์พฤติกรรมที่บ่งชี้ว่ามีวินัยในตนเองดังนี้

1. การควบคุมตนเองทั้งกาย วาจา และใจ
2. การยอมรับทั้งผลการกระทำของตนเอง
3. การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม
4. การตรงต่อเวลา
5. ความมีเหตุผล
6. การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ตามกฎเกณฑ์ ของสังคม
7. การเคารพในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542ก : 78) กล่าวว่า การมีวินัยในตนเองได้แก่

1. วาจาดี
2. กิริยาดี
3. มีความรับผิดชอบ
4. ควบคุมตนเองได้

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการกล่าวถึงคุณลักษณะของผู้ที่มีวินัยในตนเองไว้ทั้งหมด 16 คุณลักษณะ ดังนี้

1. ความซื่อสัตย์
2. ตรงต่อเวลา
3. ความอดทน
4. เสียสละเพื่อส่วนรวม
5. ความรับผิดชอบ
6. ความเชื่อมั่นในตนเอง
7. ไม่วิตกกังวล
8. มีความตั้งใจจริง
9. มีเหตุผล
10. ความเป็นผู้นำ
11. เคารพในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน
12. การควบคุมตนเอง
13. การยอมรับผลการกระทำของตนเอง
14. การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น
15. วาจาดี
16. กิริยา

ได้ทำตารางจำแนกความถี่ตามคุณลักษณะไว้ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงความถี่ของคุณลักษณะของความมีวินัยในตนเองตามที่ได้ศึกษาค้นคว้า

ผู้ศึกษา ค้นคว้า	คุณลักษณะ																รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
ช. ชนบท	/	/	/	/	/												5
กัลยา	/	/	/		/	/	/	/	/	/							9
ฉันทนา					/	/		/	/	/	/	/					7
สวช.		/		/					/		/	/	/	/			7
กุลยา					/							/			/	/	4
รวม	2	3	2	2	4	2	1	2	3	2	2	3	1	1	1	1	32

จากคุณลักษณะของพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองที่กล่าวมา ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกวินัยในตนเองที่ควรส่งเสริมให้กับเด็กปฐมวัย 3 ด้านโดยพิจารณาจากคุณลักษณะความมีวินัยในตนเองที่มีความถี่มากที่สุด 3 ด้านดังนี้

1. ความรับผิดชอบ
2. การควบคุมตนเอง
3. ความมีเหตุผล

1.5 การส่งเสริมวินัยในตนเอง

การสอนให้นักเรียนเกิดวินัยในตนเองนั้น เป็นเรื่องที่สำคัญเวลาและความมั่นใจ นอกจากจะสอนโดยการให้ความรู้ความเข้าใจ และการให้ลงมือปฏิบัติแล้ว สิ่งที่สำคัญที่สุดอีกอย่างหนึ่งของการสอนคือการปฏิบัติเป็นแบบอย่างที่ดีให้นักเรียนเลียนแบบไปใช้ (ช.ชนบท. 2530 : 50) การฝึกวินัยให้กับเด็กเล็กควรทำด้วยความรู้สึกของการสร้างแนวทาง ปรับให้เด็กไปในทิศทางที่ถูกต้องไม่ใช่การลงโทษ การสร้างวินัยในช่วงนี้จะเป็นรากฐานของการทำตามระเบียบที่ตามมา การสร้างวินัยจะต้องค่อยเป็นค่อยไป ค่อยๆซึมซาบจนกลายเป็นพฤติกรรมในที่สุดและการเล่นเป็นสื่อหนึ่งที่จะทำให้เด็กรู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคมของเขา การฝึกวินัยเด็กนั้น การให้คำอธิบายและเหตุผลเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะต้องบอกให้เด็กรู้เสมอ เพราะการสร้างวินัยไม่ใช่เป็นเรื่องที่เกิดโดยตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่มนุษย์เป็นผู้บัญญัติขึ้นเพื่อให้อยู่ร่วมกันได้ในสังคมและเมื่อเด็กทำสิ่งที่ดีหรือมีพฤติกรรมที่ดีหรือมีพฤติกรรมที่เราต้องการ ต้องชมเชย ให้กำลังใจจะช่วยให้เด็กทำพฤติกรรมนั้นบ่อยขึ้น (พุมบุญ. 2539 : 42 - 44)

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2537 : 12) ได้แนะแนวทางในการส่งเสริมความมีวินัยในตนเองดังนี้

1. สร้างบรรยากาศที่มีการผ่อนคลาย
2. ให้โอกาสเด็กริเริ่มทำกิจกรรมอย่างอิสระ
3. สนับสนุนให้เด็กมีโอกาสคิดและตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
4. เปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันสร้างข้อตกลง

5. แสดงความชื่นชมเมื่อเด็กปฏิบัติตามข้อตกลง ให้กำลังใจ และช่วยเด็กยังไม่สามารถปฏิบัติตามข้อตกลง

6. ทบทวนสิ่งที่เด็กได้กระทำ โดยการถามหรือชมเชย

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542ก : 80 - 81)กล่าวถึงหลักของการสร้างวินัยให้กับเด็กดังนี้

1. มีเจตคติที่ดีกับเด็ก การสอนวินัยต้องค่อยเป็นค่อยไป ใส่ใจและพยายามในการสร้างด้วยการใช้สัมพันธภาพที่ดีกับเด็ก ให้คำแนะนำชี้แจงถึงการประพฤติปฏิบัติที่ถูกต้อง ฝึกเด็กให้รู้จักการบังคับตนเองอย่างมีเหตุผล ให้กำลังใจเมื่อเด็กทำถูกต้องและชมเชย ใช้วิธีการชักจูงใจให้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติ มากกว่าการบังคับ โดยคำนึงถึงความรู้สึกจิตใจของเด็ก และความสามารถของเด็กในการพัฒนาตามระดับอายุ การสอนวินัยเด็กด้วยความรักและให้สิ่งที่ดีที่ติดกับเด็ก จะช่วยให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีกับการมีวินัย

2. ให้อิสระแก่เด็กในการมีความคิดเป็นของตนเอง ด้วยการให้คำแนะนำปรึกษาเมื่อเด็กเล่นกับเพื่อน หรือมีปัญหาในการเล่น เด็กควรได้รู้ว่าทำไมต้องมีวินัย พฤติกรรมใดที่ยอมรับได้ และพฤติกรรมใดที่ผิด เมื่อผิดแล้วต้องแก้ไข เพราะหากเกิดซ้ำแล้วไปแก้ไขจะทำให้เด็กคับข้องใจ

3. สร้างให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่และงานที่ได้รับมอบหมาย ด้วยการติดตาม ให้ข้อมูลป้อนกลับ ชี้แนะ ไม่ติหรือว่ากล่าวเด็กให้เสียใจ ไม่เปรียบเทียบกับผู้อื่น ให้เด็กรู้สึกเป็นปมด้อย แต่ประเมินให้เด็กเห็นถึงการพัฒนาพฤติกรรมของตนและขอควรต้องแก้ไข

4. ให้การยกย่องชมเชยในทันทีที่เด็กกระทำหรือปฏิบัติดี อย่าพูดสิ่งที่ไกลเด็กไม่เข้าใจเช่น ทำดีไปเถอะ โตขึ้นแล้วจะดีเอง เด็กไม่ทราบหรือใช้คำยาก เด็กจะไม่เข้าใจ เช่นคนดีเป็นคนเก่ง เป็นต้น ในขณะที่ฝึกเด็ก เด็กอาจจะดีครั้งบ้าง เอาแต่ใจตนเองบ้าง ต้องให้อภัยอย่าเอาแต่ใจตนเองบ้าง ต้องให้อภัยอย่าเอาแต่ใจ

5. การฝึกวินัยต้องสม่ำเสมอ เราไม่สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมเด็กได้ในทันทีทันใด ต้องฝึกซ้ำๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เด็กซึมซับไปเป็นนิสัย เมื่อผิดต้องลงโทษทันทีเพื่อแก้ไขให้ถูกต้อง ถ้าเด็กทำดีต้องชมเชย

สรุปได้ว่าการเสริมสร้างวินัยให้กับเด็กนั้น ควรกระทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป และต้องมีความสม่ำเสมอ มีการชมเชยให้กำลังใจเมื่อเด็กประพฤติได้ดี

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง

งานวิจัยต่างประเทศ

เบอร์นาร์ด (แจ่มจันทร์ เกียรติกุล. 2531 : 37 ; อ้างอิงจาก Bunard. 1972. *Psychology of Learning and Teaching*. p. 206 - 207) ได้ให้ความคิดเห็นว่า เด็กต้องการวินัยที่เกิดจากความรู้ความเข้าใจ และการยอมรับความนับถือมากกว่าวินัยที่เกิดจากการใช้อำนาจบังคับ

มิลเลอร์ (สมจิตต์ สุวรรณวงษ์. 2542 : 46 ; อ้างอิงจาก Miller. 1984. *Young Children*. p. 15 - 16) ได้ศึกษาความแตกต่างระหว่างการลงโทษกับการฝึกวินัย พบว่าลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ของแต่ละบุคคล สิ่งแวดล้อม กิจกรรมประจำวันและความคาดหวังส่วนบุคคล มีผลต่อพฤติกรรมเด็กและเสนอแนะว่าเทคนิคที่ใช้ทักษะการแก้ปัญหาช่วยให้นักเรียนเกิดวินัยในตนเอง

งานวิจัยในประเทศ

วิลาวัณย์ ผือกพ่วง (2536 : 63) ได้ศึกษาพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย และความสามารถในการใช้กล่อมเนื้อเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์สร้างสรรค์(ศิลปะศึกษา) โดยใช้คำถามประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย หญิง ชั้นอนุบาล 2 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2535

โรงเรียนเกษมพิทยา เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จำนวน 30 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองได้รับการจัดประสบการณ์สร้างสรรค์ (ศิลปะศึกษา) โดยใช้คำถามประกอบ ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการจัดประสบการณ์สร้างสรรค์ (ศิลปะศึกษา) แบบปกติ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์สร้างสรรค์ (ศิลปะศึกษา) โดยใช้คำถามประกอบกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์สร้างสรรค์ (ศิลปะศึกษา) แบบปกติ มีพฤติกรรมทางสังคมด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัยและความสามารถทางกล้ามเนื้อเล็กแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 49.73 และกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 40.33

นราพร ทับถม (2538 : 47 - 50) ได้ศึกษาวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมในวงกลมเน้นสิ่งแวดล้อม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย หญิง อายุ 5 - 6 ปี กำลังศึกษาชั้นก่อนวัยเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2537 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม เขตปทุมวัน สังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวงกลมโดยเน้นสิ่งแวดล้อมมีพัฒนาการทางสังคมด้านวินัยในตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย 19.07 และ 9.67 ตามลำดับ

สายพิน ประจวบสุวรรณ (2538 : 44 - 48) ได้ทำการศึกษาวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมโดยเด็กร่วมกันสร้างกฎเกณฑ์และครูสร้างกฎเกณฑ์ เด็กอายุ 5-6 ปี ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลราชสีมา อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2536 จำนวน 92 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมโดยเด็กร่วมกันสร้างกฎเกณฑ์และครูสร้างกฎเกณฑ์ มีวินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ทัศนีย์ อินทรบำรุง (2539 : 40 - 44) ได้ศึกษาวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานก่อนนอนก่อนกลับบ้าน เด็กอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนหน้าวัดพระลาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 จำนวน 30 คน ผลปรากฏว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานก่อนนอนกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมก่อนนอนแบบปกติมีวินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานก่อนนอนมีค่าคะแนนเฉลี่ย 47.86 และกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมก่อนนอนแบบปกติมีค่าคะแนนเฉลี่ย 38.40

จันทร์ดี ถนอมคล้าย (2539 : 45 - 56) ได้ศึกษาการพัฒนาวินัยในตนเองด้านความอดทนของเด็กก่อนประถมศึกษาที่มีสติปัญญาแตกต่างกันด้วยวิธีการเล่นิทานประกอบหุ่นมือโดยมีการใช้คำถาม ก่อน ระหว่าง และหลังการเล่นิทาน กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 5-6 ปี ชั้นก่อนประถมศึกษาโรงเรียนวัดนางนอง (พิพัฒน์) เขตจอมทอง สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 ผลการศึกษาพบว่า การใช้คำถามระหว่างการเล่นิทานเด็กมีวินัยในตนเองด้านความอดทนมากกว่าการใช้คำถามก่อนเล่น ส่วนการใช้คำถามหลังการเล่นิทานกับใช้คำถามระหว่างเล่น เด็กมีวินัยในตนเองด้านความอดทนไม่แตกต่างกัน คือการใช้คำถามหลังการเล่นิทานมีค่าคะแนนเฉลี่ย 8.13 และระหว่างเล่นมีค่าคะแนนเฉลี่ย 8.60

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการส่งเสริมให้เด็กมีวินัยในตนเองนั้นควรเป็นวินัยที่เกิดจากความรู้ความเข้าใจมากกว่าวินัยที่เกิดจากการบังคับและสามารถให้เด็กได้เรียนรู้วินัยโดยผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น ศิลปะสร้างสรรค์ กิจกรรมในวงกลม การเล่นตามมุม และการเล่นิทาน

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

2.1 ความหมายของการรับรู้

มูทลินล์ (Mutlin. 1983 :13) กล่าวว่า การรับรู้คือ การนำเอาลักษณะต่างๆ ของสิ่งเร้า (การรู้สึก) และสิ่งที่อยู่ภายในตัวบุคคลคือ ความรู้ การเรียนรู้และประสบการณ์ในอดีตของบุคคลมารวมกัน (ตีความ) เป็น การรับรู้ของบุคคล

วัชร ทรัพย์มี (2531 : 42) ให้ความหมายของการรับรู้ว่า คือการตีความหมายการรับสัมผัส ออก เป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความหมายนั้นต้องอาศัยประสบการณ์หรือการเรียนรู้

กันยา สุวรรณแสง (2532 : 127) กล่าวว่า การรับรู้ หมายถึง การใช้ประสบการณ์เดิมแปลความหมาย สิ่งเร้า ที่ผ่านประสาทสัมผัส แล้วเกิดความรู้สึกสักระลึกรู้ความหมายว่าเป็นอะไร

ดารณี พานทอง พาลุสุข (2532 : 83) ให้ความหมายว่า หมายถึง อาการสัมผัสที่มีความหมายของ บุคคล กับวัตถุหรือเหตุการณ์หนึ่งๆโดยทางประสาทสัมผัสต่างๆ และมีการคิดพิจารณาตีความแห่งการสัมผัส ที่ได้รับนั้นออกมาเป็นสิ่งที่สิ่งใดที่มีความหมายตามความคิดของตนเอง

เบอร์สตัน (กิฟลี วรรณจิย์. 2538 : 74 ; อ้างอิงจาก Bernstein. 1988. *Psychology*. p. 81) การรับรู้ (Perception) หมายถึง กระบวนการที่ร่างกายได้รับความรู้จากสิ่งต่างๆรอบตัว แล้วแปลความหมาย ให้เกิดเป็นการรู้ความเข้าใจ การรับรู้จึงหมายรวมประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วย

ลักษณะ สรีรวิวัฒน์ (2539 : 63) ให้ความหมายการรับรู้คือ อาการสัมผัสที่มีความหมาย (Sentation) และการรับรู้เป็นการแปลความหมายหรือการตีความแห่งการสัมผัสที่ได้รับ ออกมาเป็นสิ่งที่สิ่งใดที่มีความหมายอันเป็นสิ่งที่รู้จักกันและเข้าใจกัน

สุชา จันทน์เอม (2539 : 119) การรับรู้ หมายถึง ขบวนการที่คนเรามีประสบการณ์กับวัตถุหรือ เหตุการณ์ต่าง ๆ โดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัส

วัชร นพเกตุ (2540 : 1) กล่าวว่า การรับรู้ หมายถึง ขบวนการประมวลและตีความข้อมูลที่อยู่รอบๆ ตัวเราโดยผ่านอวัยวะรับความรู้สึก

สรุปได้ว่าการรับรู้คือ กระบวนการที่คนเราแปลความหมายจากสิ่งที่มาสัมผัส ออกมาเป็น ความรู้ ความเข้าใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามความคิดของตนเองโดยอาศัยประสบการณ์ต่าง ๆ

2.2 ความสำคัญของการรับรู้

กันยา สุวรรณแสง (2532 :150) กล่าวถึงความสำคัญของการรับรู้ไว้ดังต่อไปนี้

1. มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ การรับรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้ ถ้าไม่มีการรับรู้การเรียนรู้ก็เกิดขึ้นไม่ได้ สังเกตได้จากขบวนการดังนี้

สิ่งเร้า → ประสาทสัมผัสกับสิ่งเร้า → ตีความและรู้ความหมาย → สัญชาตญาณ(รับรู้) → เกิด สัมกับเป็นการเรียนรู้

การเรียนรู้มีผลต่อการรับรู้ครั้งใหม่ เนื่องจากความรู้ ความจำจะช่วยให้แปลความหมายให้ทราบ ว่าคืออะไร

2. มีความสำคัญต่อ เจตคติ อารมณ์ และแนวโน้มของพฤติกรรม เมื่อรับรู้แล้วย่อมเกิดความรู้สึกและมีอารมณ์ พัฒนาเป็นเจตคติ แล้วพฤติกรรมก็ตามไปในที่สุด

ชวนพิศ ทองทวี (2536 : 97) กล่าวว่า การรับรู้มีความสำคัญต่อเจตคติ อารมณ์และแนวโน้มของ พฤติกรรม กล่าวคือเมื่อรับรู้สิ่งใดก็ย่อมเกิดความรู้สึกต่อสิ่งนั้น พอเกิดอารมณ์หลาย ๆ ครั้งก็อาจจะกลายเป็น เจตคติ แล้วทำให้เกิดแนวโน้มอย่างใดอย่างหนึ่งเกิดขึ้น

สรุปได้ว่าการรับรู้มีผลต่อการเรียนรู้ และมีความสำคัญต่อเจตคติ อารมณ์และแนวโน้มของพฤติกรรม เมื่อรับรู้ในเรื่องใดบ่อย ๆ จะเกิดเจตคติและกลายมาเป็นพฤติกรรม

2.3 กระบวนการของการรับรู้

การรับรู้ นับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ การรับรู้ที่ถูกต้อง นักเรียนต้องได้รับการรับรู้ที่ถูกต้อง มิฉะนั้นความรู้ที่รับไปก็ผิดพลาด ครูมีหน้าที่ในการช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ที่ถูกต้อง จึงจำเป็นที่ต้องศึกษากระบวนการแห่งการรับรู้ (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 128 - 131) และยังกล่าวว่ากระบวนการของการรับรู้ เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวระหว่างความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision making)

ขบวนการภายนอก → ขบวนการภายใน → ขบวนการแสดงออก

สิ่งเร้า → การรับรู้ → ปฏิกริยาตอบสนอง

นวลศิริ เปาโรหิตย์ (2536 : 176) กล่าวว่ากระบวนการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกี่ยวกับการแปลความหมายของสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับร่างกายตลอดเวลา สิ่งเร้าเหล่านั้นบางชนิดก็เป็นสิ่งเร้า ที่มาจากสิ่งแวดล้อมภายนอก แต่สิ่งเร้าบางประเภทก็มาจากภายในตัวเราเอง

กฤษณา ศักดิ์ศรี (2530 : 92) กล่าวว่ากระบวนการรับสัมผัส (Sensation) เป็นขั้นแรกของการรับรู้ และหลังจากเราได้ข้อมูลมาจากอวัยวะรับสัมผัสแล้ว เราก็นำมาตีความ (Interpret) อันเป็นขั้นสองของการรับรู้ โดยอาศัยสิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วที่อยู่ในสมอง เมื่อได้รับสิ่งเร้า สมองก็จะทบทวนกับความรู้เดิมว่า สิ่งเร้า นั้นคืออะไร ผู้รับสัมผัสจะต้องแปลความหมายของการสัมผัสออกมาโดยอาศัยประสบการณ์เดิม การแปลความหมายของความรู้สึกจากการสัมผัสเรียกว่าการรับรู้ (Perception) ดังนั้นการรับรู้จึงเป็นผลของความรู้รวมกับการรับสัมผัส เมื่ออวัยวะรับสัมผัสจากสิ่งเร้าแล้วส่งไปที่สมอง เกิดการคิด การเข้าใจ เกิดการรับรู้ สมองจึงส่งคำสั่งไปยังอวัยวะมอเตอร์ให้แสดงปฏิกริยาตอบสนอง พฤติกรรมที่ร่างกายได้รับสิ่งเร้านั้น ๆ โดยอาศัยความคิด ความเข้าใจ ประสบการณ์ และบางครั้งก็กระทำออกไปโดยมีอารมณ์ปะปนไปด้วย ในทางจิตวิทยาเรียกว่า พฤติกรรมที่มีความมุ่งหมาย การรับรู้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล

สรุปว่ากระบวนการการรับรู้เป็นการที่บุคคลได้สัมผัสกับสิ่งเร้าภายนอกแล้วมีการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นออกมาแล้วแสดงออกมาเป็นพฤติกรรม

2.4 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2532 : 87 - 88) กล่าวถึงองค์ประกอบของการรับรู้ไว้ดังต่อไปนี้

1. ความสมบูรณ์ของอวัยวะรับสัมผัส บุคคลจะรับรู้สิ่งเร้าได้ดี ถ้า บุคคลนั้นมีอวัยวะรับสัมผัสที่ดี เช่น มีหู ตา จมูก ลิ้น และร่างกายปกติ
2. การแปลความหมาย บุคคลจะรับรู้สิ่งเร้าได้ดีและถูกต้อง โดยอาศัยสมรรถภาพทางสมองเป็นสำคัญ
3. การใช้ประสบการณ์เดิม บุคคลจะรับรู้สิ่งเร้าได้ดีและถูกต้อง ถ้าบุคคลนั้นมีประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ใหม่ ๆ
4. ความตั้งใจที่จะรับรู้ บุคคลจะรับรู้สิ่งเร้าได้ดีและถูกต้องถ้าบุคคลนั้นมีความตั้งใจที่จะรับรู้สิ่งเร้าดังกล่าว ซึ่งมีลักษณะดังนี้

4.1 สิ่งเร้าภายนอก มีลักษณะที่จะสนับสนุนและกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ได้ดี เช่น ความเข้มข้น ความเด่น ความแปลกใหม่ มีการเคลื่อนไหวได้ มีขนาดใหญ่ มีสีสะดุดตา มีกลิ่น มีการปิด เปิดตลอด

เวลาแบบไฟกระพริบเป็นต้น

4.2 สิ่งเร้าภายใน มีลักษณะตรงความสนใจของบุคคลที่จะรับรู้ตรงกับความต้องการของบุคคลที่จะรับรู้ ตรงกับเจตคติของบุคคลที่จะรับรู้ มีการเตรียมใจที่จะรับรู้

5. วัยของผู้รับรู้ บุคคลที่มีวัยต่างกันจะรับรู้ต่างกัน

สุชา จันทรเฒ (2539 : 132) กล่าวว่าในการที่จะรับรู้ได้มากน้อยเพียงใดต้องอาศัย

1. ประสบการณ์เดิม อันได้แก่ ความคิด ความรู้ และการกระทำที่ได้เคยกระทำมาแล้วในอดีต ประสบการณ์เดิมเหล่านี้จะต้องมีปริมาณมาก และเป็นความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจนแน่นอน ซึ่งจะช่วยในการตีความหมายจากการรับสัมผัส

2. ความต้องการและความสนใจในขณะนั้น มีความสำคัญไม่น้อยต่อการตีความหมายจากการรับสัมผัสเช่นเดียวกัน ถ้าคนเรามีความต้องการและสนใจต่อสิ่งใด ก็มีความตั้งใจแน่วแน่ มีความสังเกตพิจารณาสิ่งนั้นอย่างละเอียดถี่ถ้วน ซึ่งจะก่อให้เกิดการตีความหมายอย่างถูกต้องได้

3. สภาพแวดล้อมและลักษณะของสิ่งเร้าที่มาเร้า ถ้าคนเราอยู่ในสภาพแวดล้อมดี ย่อมทำให้จิตใจแจ่มใส กระชุ่มกระชวย ใจคอปลอดโปร่ง ย่อมทำให้สติปัญญาดีขึ้น และถ้าสิ่งเร้ามีคุณลักษณะคุณสมบัติตลอดจนมีความหมายต่อตัวเขาด้วยแล้ว ย่อมช่วยในการตีความหมายจากการรับสัมผัส

วัชร ทรัพย์มี (2531: 42 - 43) ได้กล่าวถึงธรรมชาติของการรับรู้มีหลายประการ ดังนี้คือ

1. การรับรู้ขึ้นอยู่กับ การเรียนรู้หรือประสบการณ์ (Perception is Learned) ถ้าปราศจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์จะไม่มีการรับรู้ มีแต่เพียงการรับสัมผัสเท่านั้น

2. การรับรู้เป็นสิ่งเลือก (Perception is Selective) เราอยู่ท่ามกลางสิ่งเร้ามากมาย ในขณะใดขณะหนึ่งเราไม่ได้รับรู้ไปหมดทุกอย่างแต่เราเลือกสิ่งเร้าเป็นบางอย่าง

สรุปแล้วองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ประกอบไปด้วย ความสนใจ และความต้องการ ความพร้อมทางร่างกาย และความตั้งใจ ลักษณะของสิ่งเร้าที่มาสัมผัสหรือสภาพแวดล้อมที่ดีและประสบการณ์เดิมของบุคคล

2.5 การรับรู้กับการเรียนการสอน

กันยา สุวรรณแสง (2532 : 150 - 152) กล่าวเรื่องการรับรู้กับการเรียนการสอนไว้ว่า การรับรู้ที่ถูกต้อง เป็นพื้นฐานที่สำคัญยิ่งของการเรียนรู้ เพราะการที่คนเราจะมีความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ดี จะต้องเริ่มจากการรับรู้ที่ดี ทฤษฎีของการรับรู้ได้ถูกนำมาเป็นหลักและใช้ในด้านการศึกษาอยู่หลายประการและได้นำเอาหลักการการรับรู้ไปใช้ในการเรียนการสอนอย่างกว้างขวาง

มนุษย์เราจะรับรู้ได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบใหญ่ 2 ประการคือ คุณสมบัติและลักษณะของผู้รับรู้กับ คุณสมบัติและลักษณะของสิ่งเร้าที่จะทำให้เกิดการรับรู้ การรับรู้กับการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กันมาก ในการที่เราจะนำความรู้เรื่องกลไกของการรับรู้ของคนไปใช้ในการเรียนการสอน และสร้างการรับรู้ที่ดีแก่นักเรียน เราจะต้ององค์ประกอบทั้งสองที่กล่าวมาแล้วดังนี้

1. เกี่ยวกับคุณสมบัติและลักษณะของผู้รับรู้ คือจะต้องมีประสาทสัมผัสปกติ สภาพอารมณ์ ปลอดโปร่ง ไม่เมื่อยเหนื่อยล้า การจะให้ผู้เรียนมีการรับรู้ได้ดี จะต้องปฏิบัติดังต่อไปนี้

1.1 จะสอนบุคคลใด ต้องเข้าใจบุคคลนั้นเสียก่อน ต้องเข้าใจสิ่งแวดล้อมของเขา ต้องเอาใจใส่ใกล้ชิดเด็กให้มาก เพื่อจะได้ทราบว่าผู้ใดมีปัญหาอะไร เช่นความบกพร่องของอวัยวะสัมผัส เขาวินิจฉัยต่ำ ประสบการณ์จำกัด อารมณ์ไม่ดี ฯลฯ แล้วแก้ปัญหาเป็นรายกรณีไป พุดให้ดังฟังให้ชัด

1.2 ในการเรียนการสอนและการปกครองต้องคำนึงถึงเอกัตบุคคล ต้องช่วยนักเรียน

แปลความหมายจากการสัมผัสให้ถูกต้อง ฟังทราบว่าเด็กมีความแตกต่างกันในเรื่องทักษะ ประสบการณ์ สติปัญญา การสังเกตสภาพอารมณ์ การใช้เหตุผล จึงมีความสามารถในการแปลได้ไม่เท่ากัน

1.3 ก่อนทำการสอนต้องทำให้เด็กเกิดความพร้อมเสียก่อน เพื่อให้เกิดความตั้งใจในการเรียนมากขึ้น คำนึงถึงความต้องการ พยายามใช้สิ่งเร้า

1.4 การเรียนครั้งแรกย่อมเป็นตัวนำของการเรียนครั้งหลัง ๆ หากการเรียนสิ่งใดครั้งแรกเกิดเจตคติไม่ดีแล้วต่อไปมักจะเรียนไม่ได้ดี จึงต้องพยายามสร้างสรรค์ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน

1.5 การรับรู้ของคนไม่สามารถจะเปลี่ยนแปลงไปในทันที เพียงแต่เสนอประจักษ์พยานสนับสนุนเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงต้องใช้เวลา

1.6 การศึกษาต้องเริ่มจากปัญหา(ของผู้เรียน) การรับรู้ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนย่อมจะพัฒนาจากสถานการณ์ที่มีความหมายต่อตัวเขา วิธีที่ดีต้องยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Center) ต้องทำบทเรียนให้น่าสนใจ

1.7 ต้องพยายามให้ผู้เรียนรู้ว่าความต้องการ ค่านิยม เจตคติใดมีความสำคัญต่อเขา เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นตัวกำหนดที่สำคัญของการเรียนรู้ การรับรู้ของบุคคลจะเปลี่ยนแปลงต่อเมื่อมีการตรวจสอบพิจารณาความต้องการ ค่านิยม เจตคติ ตลอดจนความหมายต่าง ๆ ของประสบการณ์ที่ผ่านมา ประจักษ์พยานต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับค่านิยมและค่านิยมและความเชื่อถือของเขา เขาจะรับอย่างช้า ๆ แต่อันใดไม่ตรงกับค่านิยมและความเชื่อถือ เขาจะปฏิเสธทันที

1.8 ถ้ามีการชมเชย การรับรู้ของคนเราจะถูกบิดเบือนไปทำให้แคบเข้า

1.9 ปัจจัยทางสรีระวิทยาเป็นตัวกำหนดการรับรู้ ครูจึงควรตระหนัก เรื่องที่นั่ง แสงสว่าง การถ่ายเทอากาศ ต้องส่งเสริมสุขภาพให้ดี ต้องสนใจปัญหาด้านการรับสัมผัส ปัญหาด้านสติปัญญา

1.10 อารมณ์ เจตคติ ความใส่ใจ มีความสำคัญต่อการรับรู้ ครูต้องสนใจปัญหาด้านอารมณ์ ครูต้องทำบทเรียนให้น่าสนุก น่าสนใจ ไม่เครียดบีบคั้นทางอารมณ์ ใช้อุปกรณ์สื่อการสอนที่ดี มีกิจกรรม ให้ความยุติธรรมเป็นกันเองและเมตตา กรุณา

1.11 การจัดบทเรียน เริ่มต้นจากสิ่งที่เด็กมีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจเสียก่อน เพื่อจะได้ใช้ความรู้ความเดิมแปลความหมายในสิ่งที่รับรู้จากบทเรียนใหม่ ฉะนั้นการที่ครูจะต้องทราบพื้นฐานประสบการณ์เดิมของนักเรียนแต่ละคนจึงเป็นสิ่งสำคัญ มิฉะนั้นแล้วบางคนที่ขาดประสบการณ์อาจจะแปลความหมายในบทเรียนใหม่ไม่ได้

1.12 หาโอกาสให้เด็กได้รับรู้ในสิ่งต่างๆ เพื่อฝึกทักษะ และเพิ่มพูนความสามารถในการรับรู้และเป็นการเรียนรู้ไปด้วย

1.13 ครูต้องพยายามจัดหาสิ่งเร้าที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเลือกรับรู้อย่างถูกต้อง เช่นสื่อการสอนควรมีขนาดใหญ่พอสมควร มีความแปลกใหม่ เปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ส่งเสริมสิ่งเร้าเกี่ยวกับบทเรียน วิธีสอน กิจกรรม สิ่งแวดล้อม ห้องเรียนถูกลักษณะแสงเสียงพอเหมาะ เป็นระเบียบ

2. เกี่ยวกับคุณสมบัติและลักษณะของสิ่งเร้าที่จะทำให้เกิดการรับรู้

การรับรู้ของคนเรามีข้อจำกัด ในขณะเดียวกันก็รับรู้ได้ทีละสิ่งเดียว จึงเลือกรับรู้สิ่งที่ดีกว่า แปลกใหม่ เด่น น่าสนใจ จึงนำสิ่งเหล่านี้มาเป็นหลักในการเรียนการสอน

2.1 การเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนไหว ถ้าครูสอนแบบเสียงราบเรียบเป็นระดับเดียว ไปเรื่อยๆ พูดแบบเสียงราบเรียบ ผู้ฟังแบบมีเสียงหนักเบาไม่ได้ อุปกรณ์การสอน ภาพยนตร์ดีกว่าภาพนิ่ง มี

กิจกรรมหลายๆ ชนิดเปลี่ยนเวียนไปบ้างดีกว่ากิจกรรมจำเจ

2.2 การกระทำซ้ำๆ ตอนใดสำคัญต้องพูดซ้ำๆ ย้ำหลายๆ ครั้ง

2.3 สิ่งเร้าแปลกใหม่ กิจกรรมใหม่ อุปกรณ์ใหม่ เป็นที่น่าสนใจมากกว่า

2.4 ขนาดและความเข้ม ครูที่เสียงดังชัดเจน เด็กสนใจมากกว่าเสียงเบาอู้อี้ อูบอับ

ขนาดใหญ่ สีเข้มน่าสนใจ

จะเห็นได้ว่า การรับรู้มีความสัมพันธ์กับการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เพราะการรับรู้ที่ถูกต้อง เป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ ในการที่จะให้เด็กได้รับรู้ในเรื่องใดนั้นครูต้องคำนึงถึงคุณสมบัติและ ลักษณะของผู้รับรู้ คุณสมบัติและลักษณะของสิ่งเร้าที่จะทำให้เกิดการรับรู้ด้วย เพื่อให้เด็กเกิดการรับรู้ได้ดี

2.งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

งานวิจัยต่างประเทศ

เอลไคนด์ และคนอื่นๆ (Elkind and others. 1964 : 81 - 90) ได้ทำการศึกษารับรู้ในเด็กอายุ ระหว่าง 4 - 9 ปีจำนวน 195 คนโดยให้เด็กดูรูปภาพที่ใช้รูปสัตว์ ผลไม้ และสิ่งของอื่นๆ มาประกอบเป็นรูป ใหม่แล้วให้เด็กตอบว่ารูปที่เห็นเป็นรูปอะไร ผลปรากฏว่าเด็กเล็กจะสนใจเฉพาะส่วนย่อยของรูปโดยไม่รับรู้ถึง สภาพรวม และความสามารถในการรับรู้ภาพในส่วนนี้จะเพิ่มขึ้นตามระดับอายุ

งานวิจัยในประเทศ

เบญจพร สมานมาก (2540 : 70 - 79) ได้ศึกษาผลของการจัดละครสดเสริมจริยธรรม และการ สันทนาเสริมจริยธรรมที่มีต่อการรับรู้ทางจริยธรรมของเด็กปฐมวัย อายุ 5 - 6 ปี เป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2540 จำนวน 45 คน ผลของการศึกษาพบว่าเด็ก ปฐมวัยที่ได้รับการจัดละครสดเสริมจริยธรรม กิจกรรมสันทนาเสริมจริยธรรมและกิจกรรมแบบปกติ มีการรับรู้ ทางจริยธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อทำการเปรียบเทียบเป็นรายคู่พบว่า คะแนนเฉลี่ยการรับรู้ทางจริยธรรมของเด็กปฐมวัย พบว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสดเสริมจริยธรรม แตกต่างจากกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมสันทนาเสริมจริยธรรมและกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบปกติอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมสันทนาเสริมจริยธรรมและกิจกรรมแบบปกติ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

พัชรี เจตนเจริญรักษ์ (2537 : 65 - 70) ได้ศึกษาความสนใจในการรับรู้ของเด็กปฐมวัย จากการใช้ เทคนิคเตรียมเด็กให้สงบ (การเก็บเด็ก) ของนักเรียน อายุ 4 - 5 ปี ชั้นอนุบาล 2 ปีการศึกษา 2536 โรงเรียนจินดารัตน์ อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด กิจกรรมในวงกลมโดยใช้เทคนิคการเตรียมเด็กให้สงบมีความสนใจในการรับรู้การร่วมกิจกรรมในวงกลมสูง กว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมในวงกลมโดยใช้วิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า วิธีการที่จะให้เด็กเกิดการรับรู้ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นกระทำได้โดยให้เด็ก ได้เรียนรู้ผ่านสื่อหรือกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้เกิดการรับรู้ในสิ่งนั้น ๆ

3.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมแบบร่วมมือ

3.1ความหมายและลักษณะของเกมแบบร่วมมือ

เกมแบบร่วมมือ (Cooperative Games) เป็นเกมที่ทุก ๆ คนร่วมมือกันเล่น ทุกคนเป็นผู้ชนะ และ ไม่มีใครเป็นผู้แพ้ เด็ก ๆ จะเล่นด้วยกันกับคนอื่น ๆ มากกว่าแข่งขันกับคนใดคนหนึ่ง (Orlick . 1978 : 3)

การเล่นแบบร่วมมือหรือการเล่นแบบร่วมมือ เป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมเล่นด้วยกัน มากกว่าการแข่งขันกับใครคนหนึ่ง เป็นการเล่นที่มีความสนุกสนานในตัวเอง การเล่นแบบนี้ทำให้พวกเราได้เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม ความไว้วางใจกัน ความสามัคคีของกลุ่ม เน้นการให้ทุกคนมีส่วนร่วม การช่วยเหลือกัน ความสนุกสนานในการเล่น การยอมรับจากผู้เล่นทุกคน เป็นการเล่นที่ดีที่สุด มีการเปลี่ยนแปลงกติกาให้เหมาะสมกับผู้เล่นทั้งหลาย และตระหนักว่าผู้เล่นทุกคนมีความสำคัญ ไม่มีการเปรียบเทียบความสามารถที่แตกต่างของกัน ไม่เน้นการชนะหรือแพ้ ผลและตำแหน่ง (Sobel. 1983 : 1)

สรุปได้ว่าเกมแบบร่วมมือเป็นเกมที่ผู้เล่นทุกคนร่วมมือกันเล่น โดยที่ทุกคนมีความสำคัญ ไม่เน้นการแข่งขัน ทุกๆคนเป็นผู้ชนะ และไม่มีใครเป็นผู้แพ้ เป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน

3.2 องค์ประกอบการเล่นเกมแบบร่วมมือ

ออร์ลิก (อุษา พิงธรรม. 2535 : 20 - 21 ; อ้างอิงจาก Olick. 1978. *The Cooperative Sports and Games Book*. p. 6 - 7) กล่าวถึงองค์ประกอบที่ทำให้เกมแบบร่วมมือประสบผลสำเร็จมี 4 ประการคือ

1. การร่วมมือ (Cooperation) ในการเล่นแบบร่วมมือเด็กจะต้องมีความร่วมมือไว้วางใจกันและกันและมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมทางบวก เด็กจะได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการเล่นเกมแบบร่วมมือ เช่น การแบ่งปัน เข้าใจในความรู้สึกของผู้อื่น เห็นใจผู้อื่น และทำงานร่วมกับทุกคนได้ดี เด็กแต่ละคนจะเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มในการทำสิ่งต่างๆ ด้วยกัน เล่นด้วยกันตลอดการเล่นการเล่น โดยไม่มีใครต้องออกจากกลุ่มเพื่อคอยการเล่นในเกมต่อไป ในการร่วมมือกันนี้ทำให้เด็กได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม มีความภาคภูมิใจที่ช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายในการเล่น

2. การยอมรับ (Acceptance) เด็กทุกคนต้องการเป็นสมาชิกของกลุ่ม และเป็นที่ยอมรับของเพื่อนในการเล่น ถ้าเด็กได้รับการยอมรับจะทำให้เด็กรู้สึกว่ามีคุณค่าต่อเพื่อน เด็กจะยินดีให้ความช่วยเหลือ ร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ นอกจากนั้นยังทำให้เด็กมีความสุข ในทางตรงกันข้ามเด็กที่ถูกเพื่อนต่อต้านหรือปฏิเสธ จะทำให้เด็กรู้สึกตนเองมีคุณค่าหมดความภาคภูมิใจในตนเอง ในการเล่นเกมแบบร่วมมือนี้ เด็กทุกคนจะยอมรับซึ่งกันและกัน และมีส่วนในการช่วยให้เกิดความสำเร็จ

3. การมีส่วนร่วม (Involvement) จะช่วยทำให้เด็กรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ รับผิดชอบ และพอใจในการกระทำร่วมกัน เด็กที่ถูกกล่เลย ทอดทิ้ง หรือจำกัดการกระทำ จะตัดขาดจากการมีส่วนร่วม จึงทำให้เด็กไม่อยากเล่นต่อไป

4. ความสนุกสนาน (Fun) สิ่งสำคัญที่เป็นหัวใจในการเล่น และช่วยจูงใจให้เด็กอยากเล่นก็คือความสนุกสนาน ถ้าเล่นแล้วไม่สนุกเด็กจะไม่อยากเล่น ในการเล่นเกมแบบร่วมมือเด็กจะมีอิสระที่จะเล่นหรือไม่เล่นเมื่อไหร่ก็ได้ และสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ ถึงแม้เด็กจะทำผิดพลาดก็ได้รับการช่วยเหลือ

3.3 ความหมายและลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือ

อารี สันหนวี (2535 : 33) กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นวิธีการที่ให้นักเรียนทำงานด้วยกันเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ทั้งทางด้านความรู้และทางด้านจิตใจ ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าในความแตกต่างระหว่างบุคคลของเพื่อน ๆ เคารพความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่นที่แตกต่างจากตนตลอดจนรู้จักช่วยเหลือและสนับสนุนเพื่อนๆ

การเรียนรู้แบบร่วมมือหรือร่วมกันเรียนรู้ เน้นการใช้กระบวนการกลุ่มเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้และแลกเปลี่ยนข้อความรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้ได้ข้อสรุปที่สมบูรณ์มากขึ้น เนื่องจากได้ผ่านการพิจารณา วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และปรับปรุงแล้ว นอกจากนั้นยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความแตกต่างกัน

ทั้งทางด้านสติปัญญา ความสามารถ และประสบการณ์ประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ได้ (วัฒนาพร ระงับทุกข์. 2542 : 21)

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการที่จัดให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อยโดยให้สมาชิกทุกคนมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มร่วมกัน ช่วยกันทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จโดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน สมาชิกกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำงานเต็มความสามารถ มีการคิดร่วมกัน ทำงานร่วมกัน มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและร่วมมือกันทำงานให้บรรลุผลสำเร็จ (กรมวิชาการ. 2542ข : 14)

สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือคือการที่ให้เด็กได้เรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยที่ทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่รับผิดชอบร่วมกัน และมีจุดมุ่งหมายที่จะช่วยกันทำงานทำงานให้สำเร็จ

คุณลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือ

กลุ่มย่อยในการเรียนรู้แบบร่วมมือจะมีจำนวนระหว่าง 2 – 6 คน และมีองค์ประกอบในการทำงานกลุ่มดังนี้

1. มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันทางบวก (Positive Interdependence) สมาชิกในกลุ่มทุกคนจะมีหน้าที่และบทบาทสำคัญและจำเป็นในกลุ่มทุกคน
2. มีปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด (Face - to - Face Interaction) สมาชิกทุกคนได้แสดงความคิดเห็นของตนเองต่อหน้ากลุ่มเพื่อน
3. แต่ละคนต้องรับผิดชอบในผลงานที่ได้รับมอบหมาย (Individual Accountability)
4. สมาชิกของกลุ่มจะต้องได้รับการฝึกฝนในเรื่องทักษะทางมนุษยสัมพันธ์และกระบวนการกลุ่ม (Interpersonal and Small Group Skills) (อารี สันตหวิ. 2535 : 33)

สมพงษ์ สิงหะพล (2542 : 41) กล่าวถึงลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. สมาชิกในกลุ่มทำงานรับผิดชอบร่วมกัน สนใจการทำงานของตัวเองเท่าๆกับการทำงานของกลุ่ม ผลงานที่เกิดขึ้นจากการทำงานจะออกมาในลักษณะงานกลุ่มที่ทีมที่จะได้รับรางวัลระดับใดต้องเรียนให้ถึงเกณฑ์ที่กำหนด
2. ความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับ การเรียนรู้ของทุกคน ซึ่งเน้นให้สมาชิกทุกคนรับผิดชอบการเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยเหลือกันในการทำงานต่างๆในกลุ่มของตนเอง
3. ทุกคนในกลุ่มมีโอกาสเท่าเทียมกันในการประสบความสำเร็จหมายความว่า นักเรียนในกลุ่มสามารถช่วยทีมของตนได้ โดยการพัฒนาการเรียนของตนให้ดีขึ้นกว่าเดิม ไม่ว่านักเรียนจะเรียนเก่ง อ่อน หรือปานกลาง ทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกันที่จะทำดีที่สุด

สรุปได้ว่าลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือคือการที่สมาชิกในกลุ่มทำงานรับผิดชอบร่วมกัน มีการพึ่งพากัน ทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่และบทบาทในกลุ่ม มีความสำคัญทุกคน และมีโอกาสได้รับความสำเร็จเท่าเทียมกัน

3.4 คุณค่าของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

อารี สันตหวิ (2542 : 18) กล่าวถึงข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า

- ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ทำให้นักเรียนมีความทรงจำดีขึ้น
- ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจภายในมากขึ้น
- ทำให้นักเรียนมีทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้น
- ทำให้นักเรียนชอบเรียนวิชาต่างๆมากขึ้น

- ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อครู
- ทำให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อเพื่อนนักเรียนด้วยกันมากขึ้น
- ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเป็นที่ยอมรับและได้รับการสนับสนุนจากเพื่อน
- ทำให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง (มีความภาคภูมิใจในตนเอง)

ข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1. นักเรียนมีทักษะในการสื่อสาร การเข้าสังคม การเป็นผู้นำ และการอภิปราย
2. นักเรียนมีความนับถือในตนเอง เพราะว่าได้ช่วยกันแก้ปัญหาของกลุ่ม
3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จาก

หลายๆทักษะ

4. มีแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากทุกคนมีโอกาสประสบความสำเร็จในการเรียนสูง
5. ให้ผลทางด้านจิตพิสัย (Affective) เพราะฉะนั้นนักเรียนสามารถอภิปรายตามที่ตนเอง

รู้สึก

6. นักเรียนอ่อนโยมมีโอกาสแสดงความคิดเห็น ทำกิจกรรม และประสบความสำเร็จในการ

เรียน

7. ส่งเสริมด้านความคิด (Cognitive) นักเรียนรู้จักใช้เหตุผล และรู้จักใช้ความคิดอย่าง

รอบคอบ

1. ให้ผลทางด้านสุขภาพจิต (Psychological Health) และนักเรียนรู้สึกที่ได้รับการ

ยอมรับ

2. นักเรียนในชั้นมีทัศนคติที่ดีต่อกัน (สูนีย์ บาวเออร์. 2535 : 19 – 20)

สรุปได้ว่าข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นมีทำให้เด็ก ๆ มีผลการเรียนที่สูงขึ้น มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีทักษะทางสังคมมากขึ้น นักเรียนมีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนสูง ได้เรียนรู้การใช้เหตุผลและมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น

3.5 ความสำคัญของการเล่น

การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้สังเกต ได้มีโอกาสทดลอง สร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นมีอิทธิพลและมีผลต่อการเจริญเติบโตของเด็ก ช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จากการที่เด็กมีโอกาสที่จะแสดงออกถึงความมุ่งหมาย และความต้องการของตนเอง เรียนรู้และรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เรียนรู้สิ่งแวดล้อม เรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่น สร้างความสัมพันธ์ อยู่ร่วมกับผู้อื่นและธรรมชาติรอบตัวได้(สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2541 : 7) นอกจากนี้แล้วกุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 10) ได้กล่าวถึงการเล่นมีความสำคัญกับเด็กมาก ไม่เพียงแต่สร้างความสนุก เพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นจะเป็นการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น ถ้าครูจัดเตรียมการเล่นอย่างมีจุดประสงค์ และพร้อมที่จะให้การเล่นเป็นการเรียนที่สนุก หลักการสำคัญคือ เด็กต้องได้เล่นเต็มที่ ครูต้องกระตุ้นและป้อนข้อมูลกลับ พร้อมติดตามผลการพัฒนาในตัวเด็กด้วย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์อีกทั้งการเล่นก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เด็กได้เรียนรู้ในหลายๆ สิ่ง เด็กได้มีโอกาสคิดค้น ค้นพบความรู้ด้วยตัวเอง และเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน (Jackman. 1997 : 9) และคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534 : 12 - 14) กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นเกมไว้ว่า เกมถือว่าเป็นทั้งการเรียนและการทำงานของเด็ก มีความสำคัญต่อเด็กเช่นเดียวกับการเล่น เกมจะช่วยฝึกความร่วมมือ ช่วยให้เด็กมีระเบียบวินัย เคารพ

กฎเกณฑ์ รู้แพ้ รู้ชนะ ซึ่งจะช่วยให้เด็กฝึกฝนในเรื่องการปรับตัวให้เข้ากับระเบียบกฎเกณฑ์ทางสังคมได้ดีเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ นอกจากนี้แล้ววีระ มนัสวานิช (2539 : 13) กล่าวว่าการเล่นเกมส์ส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม การเล่นจะมีกฎกติกาหรือข้อตกลงในการเล่นเกมส์กฎกติกาหรือข้อตกลงเหล่านี้เป็นสิ่งที่เด็กสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในหมู่ผู้เล่นด้วยกัน เด็กทุกคนจะพยายามเล่นตามกฎกติกาข้อตกลง การเคารพกฎกติกาหรือข้อตกลงในการเล่นเท่ากับเด็กได้สร้างคุณธรรมหรือสร้างวินัยในตนเองเป็นอย่างดี ควรได้รับการส่งเสริม

นอกจากนี้แล้วรูดอล์ฟ (Rudolph) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการของการพัฒนาทั้ง 4 ด้านของเด็กคือ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์และสังคม ซึ่งมีคุณค่าดังนี้

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับสังคม
3. การเล่นเป็นการนำเด็กไปสู่ภาวะความสมดุลย์ทางอารมณ์ (ทัศนฯ แก้วพลอย. 2535 :

36 ; อ้างอิงจาก Rudolph. 1984. *Kindergarten and Early Schooling*. p. 95)

จากความสำคัญของการเล่นสรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญกับเด็กมาก การเล่นเป็นสิ่งที่เด็กๆ ชอบ เด็กสนุกสนานกับการเล่นและการเล่นยังเป็นการเรียนรู้ของเด็กด้วย เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้โดยผ่านการเล่น การเล่นช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็ก

3.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

हरषा नीलुीऐयर (2535 : 65 - 71) ได้รวมรวมเกี่ยวกับทฤษฎีการเล่น สรุปได้ดังนี้

ทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็น 4 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories)
2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories)
3. ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive - Developmental Theories)
4. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories)

1. ทฤษฎีคลาสสิก

ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับสาเหตุและผลของการเล่นประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้น และสะสมพลังงานไว้ในตัวถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากการใช้เพื่อดำรงชีวิตพื้นฐาน มนุษย์ก็จะใช้ทางบันเทิงโดยไม่มีจุดหมาย เมื่อใดที่เราเห็นเด็กๆ ออกไปวิ่งเล่นเต็มไปทั้งสนามเด็กเล่น ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง

1.2 ทฤษฎีฝึกหัด (The Pre - Exercise Theory)

ทฤษฎีนี้ยืนยันว่าเด็กเล่นเพื่อฝึกหัด และทำให้สัญชาตญาณการอยู่รอดเป็นผลสมบูรณ์ เมื่อเด็กเกิดขึ้นมาใหม่ๆ ประสาทสัมผัสต่างๆ ยังไม่สมบูรณ์เด็กจึงต้องอาศัยการเล่นเพื่อเป็นการทดลองพัฒนาประสาทสัมผัส อันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาทางอารมณ์ ต่อไปการฝึกหัดและการทดลองจะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอดพอๆ กับทักษะในการดำรงชีวิต

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (The Recapitulation Theory)

ทฤษฎีเชื่อว่า การเล่นของเด็กเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมาแสดงใหม่อีก

ครั้งหนึ่ง เช่น การเล่นน้ำ ขุดดิน ปีนต้นไม้ พฤติกรรมเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้ายกับ ขั้นตอนการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ การเล่นจะช่วยให้เด็กกลบฝังพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ออกไป การเล่นเป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัย ซึ่งทันกับโลกที่เจริญก้าวหน้า

1.4 ทฤษฎีนั้นนันทนาการ (The Recreation Theory)

ทฤษฎีนี้ตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ขณะที่ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้กล่าวว่าคนเรามีพลังงานเหลือเฟือ และต้องการที่จะกำจัดส่วนเกินทิ้งไป ทฤษฎีนั้นนันทนาการแนะนำว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไป จะต้องหาวิธีสะสมไว้ การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังทางร่างกายจิตใจ การเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่

1.5 ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory)

ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของนั้นนันทนาการ ซึ่งกล่าวถึงภารกิจของประชาชนในปัจจุบันว่าประสบความเมื่อยล้าเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่

2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ตามคำอธิบายของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Freud) อีริกสัน (Erikson) และเพลเลอร์ (Peller) การเล่นจะถูกนำไปโยงกับความเป็นผู้ใหญ่ภายในตัวเด็ก เมื่อเด็กเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากเกินควบคุม เด็กจะสร้างเรื่องราวสมมติขึ้น โดยการเล่นที่ใช้จินตนาการความคิดฝัน และเล่นซ้ำๆ หลายครั้ง เพลเลอร์ (Peller) กล่าวว่า การเล่นเป็นการเก็บรวบรวมกระบวนการที่ต้องเผชิญกับความคับข้องใจ ความกังวล ความผิดหวัง ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่เป็นไปอย่างซ้ำๆ และมั่นคง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการควบคุมตัวเอง โดยไม่ต้องสูญเสียความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง ตามความต้องการของฟรอยด์ (Freud) การเล่นเป็นทางออกให้เด็กได้แสดงความรู้สึกต่างๆ ออกมา

3. ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา

ขณะที่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของแต่ละบุคคลซึ่งเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านอารมณ์และด้านสังคม พิอาเจต์ (Piaget) ผู้นำทางทฤษฎีสติปัญญากล่าวว่า “การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็ก และเป็นผลจากสถานะภาพของการพัฒนาด้านสติปัญญา”

พิอาเจต์ (Piaget) กล่าวว่า การเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่แรกเกิดในวัยทารกเด็กจะเลียนแบบและก๊อปปี้จากคนหรือสัตว์จากสิ่งแวดล้อมตัวเขาและจะค่อย ๆ พัฒนาเป็นการเล่นสามรูปแบบด้วยกันคือ การเล่นฝึก (Practice Play) การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) และการเล่นที่มีกฎกติกา (Games with Rules)

การเลียนแบบ

เด็กทารกใช้ปาก ตา และเท้า ในการเล่นเลียนแบบเพื่อความสุข การเลียนแบบของเด็กในขั้นนี้เรียกว่า เกือบจะเป็นการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) โดยสิ้นเชิง นั่นก็คือ เน้นการเลียนแบบโดยปราศจากความเข้าใจในกิจกรรมการเคลื่อนไหวนั้น เช่น เด็กเลียนแบบการโบกมือ โดยที่ยังไม่เข้าใจความหมายคำว่า บ้าย - บาย (Bye - Bye) แต่ถ้าเด็กเล่นถึงตุ๊กตาแล้วโบกมือให้กับตุ๊กตาขณะที่เขาเดิน

จากไป พฤติกรรมเช่นนี้พือาเจท์เรียกว่าเป็นการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) เพราะเด็กสามารถใช้สัญลักษณ์จริง ๆ ในการเล่นของเขาได้

การเล่นฝึก

ขณะที่เด็กนั่งอยู่บนชิงช้าด้วยความสุขจากการเคลื่อนไหวไปมาแสดงว่าเด็กกำลังเล่นฝึก (Practice Play) หรือเล่นเพื่อความสำเร็จ การเล่นส่วนใหญ่ของเด็กเป็นเพียงเพื่อความพอใจในประสาทสัมผัส อันได้แก่ ความรู้สึก การจับต้อง การเคลื่อนไหวแขน ขา นิ้วมือ นิ้วเท้า การเล่นฝึกจะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นการใช้ประสาทสัมผัส เด็กจะทำกิริยาที่ตนพึงพอใจซ้ำเป็นการเล่นที่ไม่ใช่เกมที่แท้จริงเป็นเพียงการกระทำเพื่อความ สุข ความพอใจ ซึ่งภายหลังจะเข้าไปสู่รูปแบบการเล่นที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์

การเล่นเพื่อฝึกความเพิลิตเพิลินในขั้นก่อนนี้ จะกลายเป็นการเล่นที่ใช้จินตนาการการสมมติ หรือการแสดงมากขึ้น การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เป็นการเล่นที่ดัดแปลงหรือบิดเบือนความเป็นจริง แล้วนำมาใช้แทนวัตถุ ซึ่งของในการเล่นชนิดนี้เป็นการเล่นที่เกิดขึ้นเป็นส่วนใหญ่ของชีวิตวัยเด็ก เด็กที่กำลังใช้กล่อง แทนรถยนต์ใช้ไม้แทนทหาร และใช้ไม้กวาดหรือก้านกล้วยแทนม้า แสดงว่าเขากำลังเล่นสมมติหรือเล่นโดยใช้สัญลักษณ์

เกมที่มีกฎและกติกา

เกมที่มีกฎกติกาเริ่มก่อนอายุสี่ขวบถึงเจ็ดขวบ และเกิดขึ้นส่วนใหญ่ในขั้นการคิดรูปธรรมเด็กเล็กสามารถเล่นเกมที่มี กฎกติกาง่าย ๆ ได้ กฎนั้นอาจจะเกิดขึ้นมาเองหรือถูกกำหนดขึ้นมาก่อน พือาเจท์เรียกเกมที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน เช่น การเล่นซ่อนหาในสถาบัน (Institutional Games) เด็ก ๆ เรียน เกมเหล่านี้โดยการเลียนแบบพี่ ๆ หรือเพื่อนเล่น ครูและผู้ใหญ่ควรช่วยควบคุม แนะนำการเล่น การรักษากฎ และดูแลให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม

4. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม

ในขณะที่ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา เน้นความสำคัญของเนื้อหาการเล่นทฤษฎีสิ่งแวดล้อม จะกล่าวถึงโครงสร้าง และสถานการณ์ที่ทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกันออกไป ผลการวิจัยในสมัยก่อนชี้ให้เห็นว่า ชนิดของวัตถุหรือชนิดของกิจกรรมจะส่งผลต่อช่วงความสนใจ การมีปฏิสัมพันธ์ จำนวนและรูปแบบของการสนทนาระหว่างการเล่นของเด็ก

พัชรี สวนแก้ว (2536 : 59) ได้สรุป ทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่น ดังนี้

1. การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็ก เด็กไม่ต้องคิดเรื่องต่าง ๆ มาก ไม่ต้องวิตกในเรื่องการงาน เด็กจึงมีพลังงานเหลืออยู่มาก ดังนั้นการเล่นจึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็กให้เป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อที่จะได้เจริญเติบโตต่อไป
2. การเล่นเป็นการหาความสนุกเพิลิตเพิลิน เด็กมักจะมีชีวิตในวันหนึ่ง ๆ ด้วยการเล่นอย่างสนุกสนาน การเล่นจึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้รู้สึกสดชื่นเบิกบานไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงานแม้จะต้องออกแรงเหมือนกัน
3. การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษเด็กมักจะเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงชอบเล่นตุ๊กตา หรือหุงข้าว เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบ เลี้ยงน้อง และหุงข้าว ซึ่ง

เป็นประหนึ่งของการเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต

4. การเล่นเป็นการชดใช้สิ่งที่ขาด เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็จะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่น เด็กผู้หญิงอยากมีน้องแต่ไม่มี ก็จะหาตุ๊กตามาเล่นสมมติเป็นน้องมาอุ้มอาบน้ำ ป้อนข้าว ฯลฯ เด็กผู้ชายบางคนอยากเป็นทหาร แต่ตัวเองเป็นไม่ได้ ก็จะสมมติให้ตุ๊กตาคือพลทหาร ตัวเองทำหน้าที่ออกคำสั่งบังคับบัญชาตามอย่างทหาร เป็นต้น

จากทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่นจะเห็นได้ว่าการเล่นเป็นการหาความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการสนองตอบความต้องการของเด็ก เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

3.7 ประเภทของการเล่น

พาร์เทน (Feeney , Chirstensen & Moravcik. 1991 : 120 ; citing Parten. 1932. *Journal of Abnormal Psychology.*) ได้แบ่งลำดับขั้นของการเล่นตามพัฒนาการทางสังคมของเด็ก 6 แบบดังนี้

1. การไม่เล่น (Unoccupied Behavior)
2. การดูคนอื่นเล่น (Onlooker)
3. การเล่นคนเดียว (Solitary Play) พบในเด็กทารก เด็กเล่นคนเดียว เด็กเล่นตามลำพังและเล่นอิสระกับของเล่น แม้ว่าเด็กคนอื่น ๆ จะเล่นอยู่ใกล้ ๆ ก็จะไม่สนใจ
4. การเล่นคู่ขนาน (Parallel) พบในเด็กวัยเตาะแตะ เป็นการเล่นที่มีเด็กอื่นเล่นอยู่ข้าง ๆ กัน แต่ต่างคนต่างเล่นของตนเองตามความต้องการของตนอย่างอิสระ โดยอาจจะหันไปมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กคนอื่นบ้างเป็นบางขณะ
5. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับคนอื่น (Associative Play) พบมากในเด็กเล็กก่อนวัยเรียน การเล่นที่เด็กมีรูปแบบการเล่นตามกันเป็นกลุ่ม รวมการเล่นแบบเป็นคู่และเป็นกลุ่มของเด็กที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน และมีการแบ่งอุปกรณ์ให้กัน มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างรวดเร็วแต่ไม่ได้เป็นแบบร่วมมือและมีการพูดคุยกันน้อย เด็กสองคนอาจจะเล่นสร้าง สวนสัตว์อยู่ในหมอบล็อก มีการแบ่งตัวสัตว์กันและมีการพูดคุยกันในเรื่องสวนสัตว์แต่จะไม่มีการร่วมกันสร้างสวนสัตว์หรือมีการพูดคุยกันน้อยมากกว่าจะมีอะไรเกิดขึ้นในสวนสัตว์ของพวกเขา
6. การเล่นกับผู้อื่นแบบร่วมมือ (Cooperative Play) ลักษณะของเด็กที่โตกว่าเด็กเล็ก และเป็นเด็กอนุบาลหรือวัยเด็กตอนต้น เป็นการเล่นเป็นกลุ่ม เด็ก ๆ มีกิจกรรมการทำงานร่วมกันในการสร้างสรรค์ การเล่นร่วมกันเป็นหมู่คณะ มีการวางแผน มีการพูดคุยและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบและมีผู้นำ

พียาเจท์ (อุษา พิงธรรม. 2535 : 17 – 18 ; อ้างอิงจาก Piaget. 1962. *Play Dream and Imitation in Childhood* . p. 110 - 113) ลักษณะการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันไปในแต่ละวัย บุคคล เวลา และความพอใจของเด็กได้แบ่งประเภทของการเล่นออกเป็น 3 ประเภท ตามลำดับพัฒนาการของเด็กดังนี้

1. การเล่นเพื่อฝึกฝน (Practice play) หรือการเล่นระดับสัมผัส (Sensorimotor play) เป็นการเล่นของเด็กแรกเกิดถึง 2 ปี ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญคือ เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสเป็นส่วนใหญ่ การเล่นนี้จะเป็นการกระทำกับวัตถุ (Manipulation) และเป็นการค้นหา (Exploration) ด้วยประสาทสัมผัสของตน เช่น โดยการหยิบ จับ ลูบ คลำ ตี เคาะ ขว้าง ดึง กด รื้อค้น เป็นต้น
2. การเล่นสัญลักษณ์ (Symbol play) เป็นการเล่นโดยใช้ความคิดฝันของตนซึ่งอาจเรียกว่าเป็นการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ การเล่นแบบนี้เด็กจะใช้ความคิดของตนในการพิจารณา สมมติสิ่งของ เช่น ให้ตนเองเล่นเป็น พ่อ แม่ เจ้าหญิง เจ้าชาย หรือเป็นสัตว์ต่าง ๆ ตามที่ต้องการ รวมทั้งสมมติสถานการณ์ขึ้นด้วย การเล่นชนิดนี้จะเริ่มเมื่ออายุ 2 ปี จนถึง 7 - 8 ปี

3. การเล่นเกม (Game with play) เป็นการเล่นของเด็กวัยเรียนเป็นส่วนใหญ่เด็กจะเริ่มใช้กฎเกณฑ์ในการเล่นกับผู้อื่น อาจเป็นการเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปหรือเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ เด็กอาจตั้งกฎเกณฑ์การเล่นขึ้นเอง และพยายามให้ทุกคนในกลุ่มยอมรับและปฏิบัติตามกฎนั้น ๆ เป็นการเล่นที่เด็กเริ่มคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น การเล่นชนิดนี้เริ่มเมื่ออายุ 4 ปี ขึ้นไปโดยเริ่มจากการมีกติกาบางอย่าง ๆ ก่อน

พือาเจท์ นักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่มีชื่อเสียง ได้จัดลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นตามแนวทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาไว้ดังนี้

1. ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) เป็นขั้นที่เด็กเกิดการเรียนรู้โดยประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ปาก หู ตา สัมผัสจับต้องกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ จากการเล่นช่วยให้เด็กได้รับข้อมูลและปรับขยายข้อมูลอันเป็นกระบวนการพัฒนาโครงสร้างทางสติปัญญาที่สำคัญของเด็ก

2. ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Representational Stage) เป็นขั้นที่เด็กใช้ความคิดและจินตนาการในการเล่น โดยอาศัยประสบการณ์ที่เด็กได้รับรู้มา ช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจบทบาทและความสัมพันธ์ต่าง ๆ ในบุคคลและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

4. ขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective Stage) เป็นขั้นการเล่นที่เด็กใช้ความคิดรวบยอดมากขึ้น สามารถจำแนก จัดหมวดหมู่และใช้ภาษาสื่อความเข้าใจของตนได้ มีการใช้ความคิดที่สมเหตุสมผล และมีความเป็นไปได้อันรวมทั้งมีการให้ความร่วมมือผู้อื่นมากขึ้น (ทิสนา แคมณี. 2537 : 30 ; อ้างอิงจาก Piaget. 1926. *The Language and Thought of the Child.*)

จากการที่ได้ศึกษาประเภทของการเล่นพบว่า การเล่นของเด็กนั้นมีหลายรูปแบบตั้งแต่ การเล่นคนเดียว การเล่นเป็นคู่ การเล่นเป็นกลุ่มเล็ก และการเล่นเป็นกลุ่มใหญ่

3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมแบบร่วมมือ

งานวิจัยต่างประเทศ

ออร์ลิก (อุษา พึ่งธรรม. 2539 : 19 ; อ้างอิงจาก Orlick. 1978. *The Cooperative Sports and Games Book.*) นักจิตวิทยาที่สนใจเกี่ยวกับการเล่นของเด็กทั้งในสภาพการแข่งขัน และการร่วมมือ จากการศึกษผลของการเล่นแบบร่วมมือทั้งในเด็กประถมและเด็กอนุบาลพบว่า การเล่นเกมแบบร่วมมือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ เช่น การแบ่งปัน การร่วมมือ

ฮิลและรีด (Hill & Reed. 1990 : 11 - 20) ได้ศึกษาการนำโปรแกรมการเล่นแบบร่วมมือมาใช้กับโรงเรียนอนุบาล โดยได้ติดต่อกับครู 6 คนที่มีความสนใจที่จะเอาโปรแกรมการเล่นแบบร่วมมือรวมเข้าไว้ในหลักสูตรที่มีอยู่และมีการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด ในระยะที่ 1 ของโครงการเป็นการจัดประสบการณ์อย่างเข้มข้นให้กับครู (โดยผู้วิจัย 2 คน) ในโรงเรียนอนุบาล 4 โรงเรียนเป็นเวลา 12 สัปดาห์ ในระยะที่ 2 วิธีการที่พวกครูใช้ในโปรแกรมแบบร่วมมือ มีการสังเกตและสัมภาษณ์ข้อมูลโดยการรวบรวมเป็นประจำและมีการอภิปรายกับครูคนอื่นๆ และคณะผู้วิจัยในการประชุมกลุ่ม การประเมินผลพวกครูที่อยู่ในโปรแกรมได้ผลดีมาก โดยทั่วไปแล้วพวกเขาบอกว่า เกมเป็นการพัฒนาที่มีความเหมาะสม พวกเขาสนุกพร้อมไปกับเด็กๆ และเด็กๆ ได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมที่หลากหลายโดยผ่านการมีส่วนร่วม

คาริสัน (Carison. 1999 : 230 - 236) ได้ทำการศึกษาการเล่นแบบร่วมมือ โดยมีการดำเนินการทั้งหมด 7 ระยะ กับเด็กเกรด 2 จำนวน 24 คน เป็นผู้สาธิตการร่วมมือกันในการแก้ปัญหา เป้าหมายคือความสนุกสนาน กิจกรรมนี้ใช้เวลา 30 นาทีและเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือและการทำงานเป็นหมู่คณะ ครูประจำชั้นใช้เกมแบบร่วมมือเข้าไปในตอนเริ่มเรียนในหน่วยที่มีการร่วมมือกันในชั้นเรียน การประเมินผลนั้นจะติดตามผลทุกช่วงเวลาโดยใช้คำถาม คำตอบของนักเรียนและครูประจำชั้นให้ข้อคิดเห็นการประเมิน มีการ

สังเกตโดยตรงจากการเล่นเกมต่าง ๆ ผลพบว่ามีเด็กมีพฤติกรรมช่วยเหลือเกิดขึ้น มีความร่วมมือ มีการรวมกลุ่ม มีความส่วนร่วมในเกมเพิ่มขึ้น

งานวิจัยในประเทศ

อุษา พิงธรรม (2535 : 31 - 42) ศึกษาผลการเล่นเกมแบบร่วมมือที่มีต่อพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อของเด็กอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย กรุงเทพมหานคร อายุ 4 - 5 ปี จำนวน 32 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 16 คน กลุ่มควบคุม 16 คน โดยกลุ่มทดลองเล่นเกมแบบร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองที่เล่นเกมแบบร่วมมือ มีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อหลังการทำการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 0.93 หลังการทดลอง 1.87 และกลุ่มทดลองที่เล่นเกมแบบร่วมมือมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงกว่ากลุ่มควบคุม ภายหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 2.12 กลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 1.31

วรวิไล โกศัย (2540 : 50 - 55) ได้ศึกษาผลการจัดการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือนอกห้องเรียนที่มีต่อพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย เด็กอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 จำนวน 32 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 16 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรม การเล่นแบบร่วมมือนอกห้องเรียน ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบปกติ นอกห้อง ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือนอกห้องเรียนและการจัดกิจกรรมการเล่นแบบปกติมีพฤติกรรมชอบสังคมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง 24.50 และกลุ่มควบคุม 16.81

จากงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเกมแบบร่วมมือนั้น ได้มีการนำเกมแบบร่วมมือมา让孩子们เล่นเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมของเด็ก ทางด้านสังคม เช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การร่วมมือพฤติกรรมชอบสังคม พฤติกรรมความช่วยเหลือ เกมแบบร่วมมือจะทำให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมที่หลากหลายโดยเด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินด้วย

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานคติธรรม

4.1 ความหมายของนิทาน

นิทานเป็นเรื่องราวที่สามารถเล่าได้ มีพล็อตเรื่อง มีจินตนาการ มีการเคลื่อนไหว มีสีสัน (ไพพรรณ อินทผล. 2534 : 14)

เกริก ยุ้นพันธ์ (2538 : 8) ให้ความหมายของนิทานว่า หมายถึงเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการผูกเรื่องขึ้น เพื่อให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน และสอดแทรกคติสอนใจลงไป

ครุวัณษ์ ภิรมย์รักษ์ (2540 : 45) กล่าวว่า นิทานเป็นเรื่องราวทั่วไปที่เล่าสืบต่อกันมา โดยมีจุดประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิด หรือค่านิยมบางอย่างให้กับผู้ฟัง พร้อมทั้งสอดแทรกความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน

สมศักดิ์ ปรีพรีณะ (2542 : 48) สรุปความหมายของนิทานไว้ว่า

1. เป็นเรื่องที่ผูกขึ้น
2. เป็นเรื่องเล่าที่ใช้วาจาเป็นสื่อในการถ่ายทอด หรือเขียนทำนองการเล่าด้วยปากเปล่า
3. เป็นบทประพันธ์ที่มีลีลาการเล่าแบบเป็นกันเองทำนองการเล่าด้วยวาจา
4. เป็นเรื่องเล่าที่มีจุดประสงค์หลักเพื่อความบันเทิงใจและมีสิ่งสอนใจเป็นจุดประสงค์รอง

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า นิทานเป็นเรื่องที่แต่งขึ้น เล่าต่อ ๆ กันมา มีโครงเรื่อง เป็นเรื่องที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ความสนุกสนาน และสอดแทรกคติลงไปด้วย

4.2 ความหมายของนิทานคติธรรม

วรรณิ ศิริสุนทร (2532 : 14) กล่าวว่านิทานสอนคติธรรม (Fables) เป็นนิทานสั้น ๆ ตัวละครมีทั้งคนและสัตว์ สัตว์มีบทบาทเหมือนคน มีแกนเรื่องแกนเดียว มีโครงเรื่องง่ายและสั้น และต้องให้บทเรียนที่สอนใจเป็นข้อสรุปที่ชัดเจน เช่นนิทานอีสป นิทานชาดก ปัญจตันตระ (หิโตปเทศ) นิทานเทียบสุภาษิต

ไพพรรณ อินทผล (2534 : 17) กล่าวถึงนิทานคติธรรมไว้ว่า นิทานประเภทสอนคติธรรม (Fable) คล้ายกับนิทานสอนใจคือตัวเอกต้องเป็นสัตว์แต่มีคติเช่น ราชสีห์กับหนู

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช (2537 : 253) กล่าวว่า นิทานสอนคติธรรม (Fables) เป็นนิทานสั้นๆที่ให้คติในเรื่องของความดี ความชั่ว ความฉลาด ความโง่ ตัวละครในเรื่องเป็นสัตว์ที่มีบทบาทการกระทำอย่างคน ให้บทเรียนสอนใจผู้อ่านด้วยข้อสรุปที่ชัดเจน

สรุปได้ว่านิทานคติธรรมเป็นนิทานสั้น ๆ ที่มีคติสอนใจ ตัวละครมีทั้งคนและสัตว์ มีโครงเรื่องที่ง่าย

4.3 ประเภทและองค์ประกอบของนิทานคติธรรม

วรรณิ ศิริสุนทร (2532 : 14 - 17) กล่าวถึงนิทานคติธรรมประกอบด้วย

1. นิทานอีสป (Aesop's Fables) ผู้เขียนคืออีสป (Aesop) ซึ่งเข้าใจว่าเป็นทาสชาวกรีก มีชีวิตอยู่ระหว่าง 620 - 560 ปีก่อนคริสตกาล เนื่องจากเขาถูกจำกัดสิทธิเสรีภาพในการพูดและการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองในสมัยนั้นออกมาในรูปของนิทานสอนคติธรรม โดยให้ตัวละครเป็นสัตว์ต่างๆ โดยเขียนออกมาเป็นภาษากรีก ต่อมาได้รับการแปลเป็นหลายๆ ภาษา ตัวอย่างนิทานอีสปได้แก่ หมาปากปลุกแกะ , ราชสีห์กับหนู, สุนัขจิ้งจอกกับนกกระสา, สุนัขในรางหญ้า

2. ปัญจตันตระ (The Panchatantra) เป็นนิทานสอนคติธรรมของอินเดียเชื่อว่าผู้แต่งเป็นคนอินเดียภาคใต้ชื่อ วิศวศรมา มีชีวิตอยู่ในราว พ.ศ. 843 - 943 ต้นฉบับเดิมเป็นภาษาสันสกฤต ต่อมามีการแปลหลายภาษา การเสนอเรื่องของนิทานเป็นแบบนิทานซ้อนนิทาน มีตัวละครส่วนมากเป็นสัตว์ แต่ละเรื่องประกอบด้วยหลักธรรมและคติชีวิต เข้าใจว่าวิศวศรมาแต่งนิทานนี้ขึ้นเพื่อใช้อบรมสั่งสอนองค์กุมารราชบุตรของพระมหากษัตริย์ให้ข้อคิดในการปฏิบัติตนในการประพฤติองค์ให้ตั้งมั่นอยู่ในคุณธรรมความดี สารของหลักธรรมแบ่งออกเป็น 5 ประการ ได้แก่ การผูกมิตร การตัดขาดจากมิตร สงครามและความสงบสุข การสูญเสียของที่ดินมียูและผลของการกระทำอันไม่สมควร นิทานเหล่านี้เขียนเป็นความเรียงร้อยแก้ว และตอนท้ายเป็นโคลงหรือกลอนสั้น ๆ ให้ข้อสรุปที่เป็นสุภาษิตสอนใจ เสถียรโกเศศและนาคะประทีปได้แปลปัญจตันตระใหม่ให้ชื่อว่าหิโตปเทศ ดำเนินเรื่องเป็นแบบนิทานซ้อนนิทานไปเรื่อยๆ เช่นเดียวกัน และยังมีส่วนที่ชื่อว่า หิโตปเทศวัตถุปรณัม ซึ่งมีเนื้อหาทำนองเดียวกัน फै้นไปแต่ชื่อบุคคลในเรื่องเท่านั้น นิทานภาพที่เขียนขึ้นใหม่โดยได้เค้าโครงมาจากปัญจตันตระได้แก่เรื่องพราหมณ์กับแพะ , แขนงผู้มาเยือน, ลิงกับจระเข้, บทเรียนของเจ้าป่า, หนูกินเหล็ก, สิงโตกับกระต่ายน้อย ทั้ง 6 เรื่องเรียบเรียงโดยสัตตา ดวงแก้ว วาดภาพประกอบโดย ปรีดา - สิริชัย

3. นิทานเทียบสุภาษิต มีการยกสุภาษิตตั้งเป็นโคลง 1 บท แล้วมีนิทานเทียบได้กับโคลงนั้น เช่น นิทานเทียบสุภาษิต ของ พระยาสิทธิราชฤทธิไกร (ทองคำ สีหอุไร) ซึ่งรวบรวมไว้เป็นนิทาน 84 เรื่อง

4. นิทานชาดก (Jatakas) เป็นนิทานสอนคติธรรมของอินเดีย ไม่ปรากฏชัดว่าเริ่มมีขึ้นครั้งแรกเมื่อใด แต่เป็นที่รู้จักในยุโรปเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 5

คำว่า "ชาดก" มาจากภาษามคธ แปลว่าเกิดแล้ว คือหมายถึงเรื่องราวของพระพุทธเจ้าเมื่อยังเป็น

พระสาวกที่เกิดมาแล้วในชาติก่อน ๆ ชาติต่าง ๆ จะกล่าวถึงพระพุทธรูปเจ้าเมื่อยังเป็นพระโพธิสัตว์

นิทานชาดกเข้ามาในประเทศไทยด้วยอิทธิพลของพุทธศาสนา โดยโคลงเรื่องของนิทานชาดกทุกเรื่องจะประกอบไปด้วยโคลงเรื่องที่เป็นหลักสำคัญ 3 ประการคือ หลักจริยธรรม ได้แก่ หลักทั่วไปที่เป็นหัวใจของพุทธศาสนา ได้แก่การไม่ทำความชั่ว ทำความดี ชำระจิตใจให้ผ่องแผ้ว หลักกรรม หลักความเชื่อ หลักความกตัญญู เป็นต้น หลักความเชื่อเรื่องพระโพธิสัตว์ ได้แก่ ทานบารมี ศีลบารมี เนกขัมบารมี ปัญญาบารมี เป็นต้น และหลักความสัมพันธ์ระหว่างนิทานชาดกกับนิทานชาดกบ้าน ส่วนใหญ่เขียนเป็นร้อยแก้ว แล้วสรุปเรื่องด้วยบทกลอนที่เป็นคติสอนใจเป็นเรื่องราวของสัตว์ที่อยู่ร่วมกันและให้บทเรียนที่เป็นคติสอนใจ นิทานที่เป็นที่รู้จักกันดีคือ ทศชาติชาดก

พิสิฐ เจริญสุข (2539 : 12 - 13) กล่าวถึงนิทานชาดกว่า เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธรูปเจ้าที่มีมาในชาติก่อนในคัมภีร์พุทธวงศ์และจริยาปิฎก ได้กล่าวถึงประวัติและพระจริยาวัตรของพระพุทธรูปเจ้าสมัยยังเป็นพระโพธิสัตว์แต่ละพระองค์ไว้เป็นจำนวนมาก เฉพาะในคัมภีร์พุทธวงศ์ กล่าวไว้ถึง 25 พระองค์ เริ่มตั้งแต่พระพุทธรูปเจ้าทรงพระนามว่า ที่ปังกร จนถึงพระพุทธรูปเจ้าทรงพระนามว่า สมณโคตม พระพุทธรูปเจ้าแต่ละองค์เมื่อทรงแสดงธรรมถึงตอนที่ยกนิทานขึ้นมาประกอบ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจง่ายก็จะทรงแสดงนิทานชาดกเล่าเรื่องของพระองค์เองบ้าง ของผู้ที่ทรงแสดงธรรมให้ฟังบ้าง ของผู้ที่เกี่ยวข้องกับพระองค์และผู้ฟังบ้าง ทั้งไม่เกี่ยวข้องกับพระองค์และผู้ฟังบ้าง แต่ทว่าเรื่องราวตอนนั้น ๆ สามารถนำมาเป็นตัวอย่างให้ผู้ฟังเข้าใจธรรมะได้ง่ายขึ้น และเรื่องที่พระองค์นำมาแสดงมีเป็นจำนวนมาก นิทานชาดกที่ปรากฏในพระพุทธรูปศาสนาของพระพุทธรูปเจ้าองค์ปัจจุบัน คือ พระสมณโคตม สัมมาสัมพุทธเจ้ามีถึง 547 เรื่อง ปรากฏในคัมภีร์ต่าง ๆ ในพระไตรปิฎกโดยเฉพาะมกนิทกนิทกนิทก สุตตันตปิฎก มีมากกว่าเล่มอื่น ๆ

นอกจากนี้ เกริก ยუნพันธ์ (2538 : 23) กล่าวถึงนิทานชาดกและนิทานปัญจตันตระเป็นนิทานที่มุ่งสอนในการปฏิบัติด้วยคุณธรรมคติธรรมหวังว่าผู้ปฏิบัติเป็นคนดีและตอนจบเรื่องมักมีคติสอนใจหรือสุภาษิตเป็นคำกลอนสั้น ๆ เป็นส่วนสรุปของเรื่อง

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2537 : 235) กล่าวถึงองค์ประกอบของนิทานสอนคติธรรมประกอบด้วย

1. ตัวโครงเรื่อง เป็นเรื่องสั้น ๆ และง่าย มีตัวละครเพียง 2 - 3 ตัว เช่นเรื่องกระต่ายกับเต่า กระต่ายและเต่าวิ่งแข่งกันและเต่าเป็นผู้ชนะทั้ง ๆ ที่กระต่ายเป็นสัตว์ที่วิ่งเร็วกว่าเต่ามาก ทั้งนี้เพราะกระต่ายมีความประมาทและเต่ามีความมานะพยายาม เรื่องทุกเรื่องของนิทานสอนคติธรรมจะจบลงด้วยข้อสรุปที่เป็นคติสอนใจ
2. ตัวละคร แทบทุกเรื่องจะมีตัวละครเป็นสัตว์ เช่น เต่า กบ ลิง สิงโต ฯลฯ ตัวละครในบางเรื่องเป็นคน หรือเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต เช่นต้นไม้ เป็นต้น
3. ฉาก เป็นธรรมชาติ มีป่าเขา ลำธาร ตามสถานที่อยู่อาศัยของสัตว์ในเรื่อง ซึ่งจะแตกต่างจากสัตว์ในนิทานพื้นบ้านที่มีที่อยู่อาศัยและชีวิตความเป็นอยู่แบบคน
4. คุณธรรม นิทานสอนคติธรรมมุ่งที่จะให้ข้อสรุปที่เป็นคติสอนใจ ในเรื่องของความดี ความชั่ว ความฉลาด ความโง่ ฯลฯ

สรุปแล้ว นิทานคติธรรมมี นิทานอีสป ปัญจตันตระ นิทานเทียบสุภาษิต นิทานชาดก ซึ่งนิทานเหล่านี้จะเป็นนิทานที่มีคติอยู่ในเรื่อง สอดแทรกคุณธรรมในเรื่อง ซึ่งส่วนใหญ่มักจบลงด้วยการให้คติสอนใจในท้ายเรื่อง

4.4คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน

นิทานเป็นสื่อที่มีคุณค่าต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก สามารถสร้างการเรียนรู้และเสริมสร้างพัฒนาการทุกด้านให้กับเด็ก ซึ่งนิตยา คชภักดี (2530 : 29) กล่าวว่ากิจกรรมการเล่านิทานจะมีความสำคัญต่อพฤติกรรมตามวัยของเด็กในวัยนี้เป็นอย่างมาก เพราะจะเกิดการรวมกลุ่มฟังนิทานซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ทางสังคม เช่น เรียนรู้มารยาทในการฟัง การปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อน ลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง นอกจากนี้ตัวแบบและเนื้อหาสาระในนิทานจะเป็นตัวชี้แนะพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ ซึ่งเด็กอาจทดลองเลียนแบบพฤติกรรมนั้นเพื่อทดสอบว่าเป็นที่ยอมรับของสังคมหรือไม่ เพื่อให้สังคมยอมรับตนมากขึ้น

สมศักดิ์ ปริสุทธะ (2540 : 59 - 62) กล่าวว่า ~~การเล่านิทาน~~ เป็นวิธีการให้ความรู้วิธีหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดความสนใจใคร่เรียนรู้ สามารถจดจำ กล่าวแสดงออก และมีแรงจูงใจที่จะเปิดรับพฤติกรรมที่พึงปรารถนา นอกจากนั้นยังช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความสัมฤทธิ์ผล ความต้องการเป็นที่ยอมรับ เนื้อหาของนิทานที่มีความสัมพันธ์กับความต้องการดังกล่าว จะช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกสมปรารถนา และมีความสุข กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ นิทานมีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อเด็กดังนี้

1. เป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประสิทธิภาพในการชักจูงให้ผู้เรียนคล้อยตาม เป็นตัวกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในตัวผู้เรียน เป็นตัวกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกอันเป็นที่พึงประสงค์ของสังคม ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของผู้เรียน

2. เป็นเครื่องกระตุ้นและโน้มน้าวให้เด็กเปิดใจที่จะยอมรับพฤติกรรมด้านต่าง ๆ และตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็กด้วย

3. เป็นตัวแบบในการหล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก

นอกจากนี้แล้วนิทานมีประโยชน์และคุณค่าต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก นิทานช่วยสร้างเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัย และยังช่วยปรุงแต่งบุคลิกภาพ แก้ไขพฤติกรรมของเด็กให้เป็นไปตามแบบของตัวละครในนิทานที่เด็กชื่นชอบ รวมทั้งยังเปิดโลกจินตนาการให้กว้างไกลและมีสัมพันธ์ภาพอันดีกับบุคคลรอบข้าง เป็นเครื่องกระตุ้นนำให้เด็กยอมรับพฤติกรรมต่าง ๆ และเป็นตัวแบบในการหล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก

สุมนา พานิช (2531 : 91 - 92) กล่าวถึงการเล่านิทานสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กและเตรียมความพร้อมเตรียมความพร้อมของเด็ก ดังนี้

1. เพื่อสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก
2. เพื่อช่วยให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความสุข ผ่อนคลายอารมณ์ความเครียด
3. เพื่อฝึกการฟัง ฝึกสมาธิ เป็นการยืดช่วงความสนใจของเด็กให้มากขึ้น
4. เพื่อช่วยส่งเสริมให้เด็กมีคุณธรรม จริยธรรม และมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์
5. เพื่อช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้คำใหม่และการใช้ภาษาที่ถูกต้อง
6. เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเด็ก ที่เหมาะสมกับวัยและทำให้เกิดการปรับตัวที่ดี
7. เพื่อให้เด็กรู้จักการเลียนแบบในสิ่งที่ดี และหลีกเลี่ยงในสิ่งที่ไม่ดี
8. เพื่อให้เด็กได้แสดงออก กล่าวซักถาม และแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ
9. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการที่ดี
10. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา และทางความคิด
11. เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากอ่านหนังสือ

12. เพื่อช่วยให้ผู้ใหญ่และเด็กมีความสนิทสนมกัน และมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน
 13. เพื่อให้เด็กรู้จักฟัง และสามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่ผู้ฟังให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างง่าย ๆ
 14. เพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับหนังสือ ในกรณีที่ครูใช้หนังสือประกอบการเล่า
 15. เพื่อเป็นการปูพื้นฐานความพร้อมในการอ่านให้แก่เด็ก
 16. เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา โดยใช้เนื้อหาสาระของนิทานบางเรื่อง
- เกริก ยุ้นพันธ์ (2538 : 55 - 56) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการการเล่านิทานดังนี้

1. เด็ก ๆ หรือผู้ฟังจะเกิดความรู้สึกอบอุ่นและใกล้ชิด เป็นกันเองกับผู้เล่า
 2. เด็ก ๆ หรือผู้ฟัง จะเกิดความรู้สึกร่วมในขณะฟัง ทำให้เขาเกิดความเพลิดเพลินผ่อนคลาย และสดชื่นแจ่มใส
 3. เด็ก ๆ หรือผู้ฟัง จะมีสมาธิหรือความตั้งใจที่มีระยะเวลานานขึ้นหรือยาวนาน โดยเฉพาะผู้เล่าที่มีความสามารถในการตรึงให้ผู้ฟังหรือเด็ก ๆ ใจจดจ่ออยู่กับเรื่องราวที่ผู้เล่าเล่าเรื่องที่มิขนาดยาว
 4. เด็ก ๆ หรือผู้ฟังจะถูกกล่อมเกลียดด้วยนิทานที่มีเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม ทำให้เด็ก ๆ และผู้ฟังเข้าใจในความดีและความงามยิ่งขึ้น
 5. นิทานจะทำให้เด็ก ๆ หรือผู้ฟังมีความละเอียดอ่อน รู้จักการรับและการให้ มองโลกในแง่ดี
 6. นิทานจะทำให้เด็ก ๆ หรือผู้ฟังสามารถใช้กระบวนการคิดในการพิจารณาแก้ปัญหาได้
 7. นิทานสามารถสร้างความกล้าให้กับเด็ก ๆ หรือผู้ฟังโดยการแสดงออกที่ผ่านกระบวนการคิดที่มีประสิทธิภาพ
 8. เด็ก ๆ และผู้ฟังจะได้ความรู้ที่เป็นประโยชน์และสามารถประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้
 9. นิทานช่วยสร้างเสริมจินตนาการที่กว้างไกลไร้ขอบเขตให้กับเด็กหรือผู้ฟัง
 10. นิทานสามารถช่วยให้เด็ก ๆ และผู้ฟังได้รู้จักการใช้ภาษาที่ถูกต้อง
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 77) กล่าวถึงการเล่านิทานให้เด็กฟังไว้ดังนี้

1. เพื่อ สนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก เพราะโดยธรรมชาติเด็กชอบฟังนิทานมาก
2. เพื่อให้เด็กผ่อนคลายความเครียด
3. ฝึกด้านการฟัง ฝึกสมาธิ ยืดช่วงความสนใจให้มากขึ้น
4. เพื่อเสริมให้มีคุณธรรม จริยธรรมและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์
5. เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ซึ่งเหมาะสมกับวัย
6. เพื่อส่งเสริมทักษะด้านภาษา และความคิดสร้างสรรค์
7. เพื่อส่งเสริมความกล้า เช่น กล้าซักถาม และแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

สรุป นิทานมีคุณค่าต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมากช่วยสร้างการเรียนรู้และสร้างเสริมพัฒนาการของเด็กได้ทุกด้านทั้งด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญา นอกจากนี้ตัวละครในนิทานยังเป็นตัวแบบที่หล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก ให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เป็นที่ยอมรับในสังคม

4.5 รูปแบบการเล่านิทาน

เกริก ยุ้นพันธ์ (2538 : 36 - 55, 112) กล่าวถึงการเล่านิทานมีรูปแบบและกระบวนการเล่าหลากหลาย แยกลักษณะการการเล่าได้ดังนี้

1. การเล่านิทานแบบปากเปล่า เป็นนิทานที่ผู้เล่าเรื่องจะต้องเตรียมตัวให้พร้อม ตั้งแต่การเลือกเรื่องให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกลุ่มผู้ฟัง นิทานปากเปล่าเป็นนิทานดั้งเดิมและเร้าความสนใจของผู้ฟัง

ด้วยน้ำเสียง แววดาและลีลาท่าทางประกอบของผู้เล่าที่สง่าและพอเหมาะพอดี

2. การเล่านิทานแบบเล่าไปวาดไป เป็นนิทานที่ผู้เล่าจะต้องมีประสบการณ์การเล่านิทานแบบปากเปล่าอยู่ด้วยมากพอสมควรเพราะการเล่านิทานแบบปากเปล่า ยังคงใช้ศิลปะการเล่าอย่างมีชั้นเชิงในการเล่าอย่างเดิม แต่จะต้องเพิ่มการวาดรูปในขณะที่เล่าเรื่องราวด้วย รูปที่เล่าในขณะที่การเล่าเรื่องด้วย รูปที่เล่าขณะเล่าเรื่องนี้ ภาพที่วาดออกมาอาจจะสอดคล้องกับเรื่องราวหรือบางครั้งเมื่อเล่าเรื่องจบ รูปที่วาดจะไม่สอดคล้องกับเรื่องที่เล่าเลยก็ได้ คือจะได้ภาพใหม่เกิดขึ้น

3. การเล่านิทานแบบใช้สื่ออุปกรณ์ประกอบ เป็นนิทานที่เล่าโดยใช้สื่อหรืออุปกรณ์ขณะเล่า เป็นนิทานที่ผู้เล่าจะต้องใช้สื่อที่จัดเตรียมหรือหามา เพื่อประกอบการเล่า เช่น การเล่านิทานโดยใช้สื่อหนังสือ นิทานหุ่นนิ้ว นิทานหุ่นมือ นิทานหุ่นเชิด นิทานหุ่นชัก นิทานหุ่นกระบอก นิทานหุ่นกระดาน นิทานเชือก นิทานผ้าเช็ดหน้า ฯลฯ เป็นต้น และในขณะที่เล่านิทานนี้ ขณะที่เล่าอาจจะมีคนตรีประกอบ หรือผู้เล่าหาวัสดุอย่างง่ายมาทำเครื่องเคาะกำกับจังหวะเพื่อประกอบการเล่าเพิ่มรสชาติให้สนุกสนานยิ่งขึ้น สื่อหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบช่วยให้ผู้ฟังเกิดรูปธรรมชัดเจนยิ่งขึ้น สื่อนิทานช่วยกระตุ้นเร้าความสนใจของผู้ฟังให้เกิดความสนใจในนิทานมากด้วย ดังนั้นผู้เล่านิทานถ้าเล่านิทานประกอบสื่อ ผู้เล่าเองจะต้องเตรียมผลิตสื่อจัดหาสื่อให้พร้อม และทดลองการใช้สื่อเพื่อความสะดวกและลงตัวที่สุดในขณะทำการเล่านิทานด้วยสื่อ นอกจากนี้ผู้เล่านิทานด้วยสื่อที่ดีจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องพัฒนาปรับปรุงสื่อให้เหมาะสมและดียิ่งขึ้น

สมใจ บุญอุรุพิภพ (2539 : 9 - 10) กล่าวถึงรูปแบบของการเล่านิทานไว้ดังนี้

1. การเล่านิทานปากเปล่า
2. การเล่านิทานประกอบการวาดภาพ
3. การเล่านิทานประกอบภาพ
4. การเล่านิทานประกอบเส้นเชือก
5. การเล่านิทานประกอบหุ่นประดิษฐ์
6. การเล่านิทานประกอบหุ่นแปะ
7. การเล่านิทานประกอบการใช้ผ้าเช็ดหน้า
8. การเล่านิทานประกอบการร้องเพลง

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2541 : 12 - 14) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเล่านิทานไว้ดังต่อไปนี้

1. การเล่านิทานปากเปล่า เป็นการเล่าที่อาศัยเพียงคำพูดและน้ำเสียงการเล่าไม่มีการใช้สื่อประกอบการเล่า นอกจากน้ำเสียงและจังหวะการพูดที่สูงต่ำเร้าใจผู้ฟังตามเนื้อเรื่องที่นำเสนอ การเล่าวิธีนี้ต้องใช้ศิลปะการพูด และการเล่าที่จูงใจมาก การเล่าไม่ควรนานเกิน 15 นาที

2. การเล่านิทานประกอบท่าทาง การเล่านิทานแบบนี้เป็นการเล่าที่มีชีวิตชีวามากกว่าการเล่าปากเปล่า เพราะเด็กสามารถติดตามเรื่องที่เล่าได้และจินตนาการเป็นรูปธรรมมากขึ้น ตามท่าทางของผู้เล่า และสนุกสนานเพราะเห็นภาพพจน์ของเรื่องที่เล่า ท่าทางที่ใช้ประกอบการเล่านิทานอาจเป็นท่าทางของผู้เล่า ท่าทางที่ใช้ประกอบการเล่านิทานอาจเป็นท่าทางของผู้เล่า ท่าทางแสดงร่วมกับเด็ก ได้แก่การทำหน้าตา การแสดงท่าทางกาย หรือการเล่นนิ้วมือประกอบการเล่า

3. การเล่านิทานประกอบภาพ ภาพที่ใช้ประกอบการเล่านิทานมีหลายชนิด มีทั้งภาพถ่าย ภาพโปสเตอร์ ภาพจากหนังสือภาพ ภาพวาด ภาพสไลด์ ภาพเคลื่อนไหว หรือภาพฉาย การมีภาพสวย ๆ มาประกอบการเล่านิทาน จะจูงใจเด็กและสร้างจินตนาการอันบรรเจิดให้กับเด็กมาก โดยเฉพาะภาพการ์ตูนที่

เคลื่อนไหวไปแต่ละลำดับภาพ จะช่วยให้เด็กได้ติดตามเรื่องราวด้วยความอยากรู้ เด็กจะสนุกมากขึ้นถ้าในขณะที่ฟังเรื่องและดูภาพนั้น ผู้เล่ากระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็น และร่วมสร้างจินตนาการให้กับนิทานที่เล่า

4. การเล่าประกอบเสียง ได้แก่ เสียงดนตรี แถบบันทึกเสียงต่างๆ สามารถนำมาประกอบการเล่านิทานได้ จุดประสงค์เพื่อสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นเร้าให้เกิดความตื่นเต้น อยากรู้อยากติดตาม อาจใช้เสียงเด็กมาประกอบในการเล่าเช่น เมื่อเล่าถึงรถไฟวิ่ง ผู้เล่าอาจชักชวนให้เด็กที่ฟังร่วมทำเสียงรถไฟวิ่ง จ๊ก จ๊ก ปิ๊นๆ ประกอบการเล่า ซึ่งจะช่วยให้บรรยากาศการฟังสนุกสนานไปอีกแบบหนึ่ง

5. การเล่านิทานประกอบอุปกรณ์ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มีอยู่หรือผู้เล่าจัดทำขึ้น เช่น หน้ากากตัวแสดงในนิทาน หุ่นมือ หุ่นชัก หุ่นเชิด ตุ๊กตาเป็นต้น ล้วนแล้วแต่เป็นสื่อประกอบการเล่าที่สำคัญ อุปกรณ์สามารถทำให้เด็กสนุก และตื่นตาไปกับนิทานที่เล่าได้เป็นอย่างดี สร้างความสนใจในการฟังนิทานให้แก่เด็กมากกว่ารูปแบบอื่น ๆ

สรุปแล้วรูปแบบการเล่านิทานนั้นมีมากมายเช่น การเล่านิทานปากเปล่า การเล่าประกอบท่าทางการเล่าประกอบภาพ การเล่าไปวาดไปและการเล่าประกอบสื่ออุปกรณ์ต่างๆ เป็นต้น

4.6 หลักเกณฑ์ในการเลือกนิทาน

การเลือกนิทานสำหรับเด็กฟังนั้น มีความสำคัญกับเด็กมากเพราะนิทานมีมากมายหลายประเภท การเลือกนิทานที่มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก จะทำให้เด็กได้รับการพัฒนาที่ดี

ไพพรรณ อินทผล (2534 : 70 - 73) เสนอหลักในการเลือกนิทานดังนี้

1. เลือกเรื่องให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เด็กเล็กสนใจที่อยู่ใกล้ตัวเพราะมีประสบการณ์น้อย ควรเลือกเรื่องที่เข้าใจง่าย ตัวละครน้อย ไม่ตื่นเต้นหวาดเสียว ระยะเวลาในการเล่าไม่ยาวนาน
2. เลือกเรื่องที่ผู้เล่าอยากเล่า เป็นเรื่องที่ผู้เล่าชอบพอใจที่จะเล่าทำให้เล่าได้ดี แล้วได้สนุกสนานมีชีวิตชีวา
3. เลือกเรื่องที่เหมาะสมกับวิธีการเล่าและสื่อประกอบการเล่าเทคนิคและวิธีการเล่าต่างๆ มากมาย
4. เลือกเรื่องที่มีเนื้อหาสาระ ข้อคิด ที่จะช่วยปลูกฝังและส่งเสริมจริยธรรมและค่านิยมที่ดีงามให้กับเด็ก ผู้เล่าต้องตระหนักทุกครั้งที่เล่านิทานให้เด็กฟังว่า เรื่องที่นำมาเล่าต้องมีคติ และข้อคิดปลูกฝังความดีงามให้เกิดขึ้นในจิตใจเด็กทุกครั้ง ทั้งนี้ผู้เล่าต้องมีกลอุบายที่แยบยลในการเล่าที่จะไม่ให้เขารู้สึกว่าถูกสอนในเรื่องศีลธรรมจรรยา
5. เลือกเรื่องที่ทำให้ความสนุกสนาน เรื่องซ้ำซ้อนเป็นนิทานที่ผู้ฟังชอบมาก แต่ไม่ใช่ทุกครั้งหรือทุกเรื่องที่เล่าจะต้องเป็นนิทานซ้ำซ้อน เพราะเด็กมีความสนใจและต้องการฟังนิทานหลายประเภท
6. เลือกเรื่องที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ในเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องที่เล่าควรจะมีคำปริยาซึ่งจะต้องตอบคำถามว่าใครทำอะไรได้มากที่สุด เด็กทุกคนอยากรู้ว่า เมื่อเกิดเรื่องเช่นนี้แล้วจะเป็นอย่างไรต่อไป ตัวสำคัญของเรื่อง พระเอก ผู้ร้ายทำอะไร ทำแล้วเป็นอย่างไร
7. ควรเลือกนิทานที่มีเนื้อเรื่องเร้าใจ ทำให้เกิดความตื่นเต้นอยากฟังไปจนจบ การผูกเรื่องต้องให้แนบเนียนและมีเรื่องปลุกย่อยที่น่าออกนอกทางให้น้อยที่สุด เลือกนิทานที่จบในตัวของมันเอง
8. เลือกเรื่องคำซ้ำๆ ข้อความซ้ำๆ และคล้องจองกันสำหรับเด็กเล็กเพราะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กตั้งใจและสนุกสนานมาก
9. ควรเลือกเรื่องที่ทำให้ความรู้สึกสะท้อนใจ เช่น รัก เกลียด โกรธ สอดแทรกอยู่ด้วย ผู้ฟังนิทานไม่ชอบเรื่องที่จืดชืด ควรมีตอนที่ตื่นเต้น เศร้าโศก สอดแทรกลงไปด้วย

10. นิทานเรื่องผี เด็กมักจะรู้สึกทั้งอยากฟัง ทั้งกลัว ผู้เล่าควรเลือกเรื่องผีที่น่ารักน่าเอ็นดู ไม่น่ากลัวผีที่คอยช่วยเหลือคนดี หรือเรื่องผีที่กลัวผีด้วยกันเอง

11. นิทานพื้นเมือง ตำนาน เป็นนิทานที่อธิบายที่มาของชื่อและสิ่งต่าง ๆ ตำนานเกี่ยวกับสถานที่ เรื่องราววีรบุรุษ ควรนำมาเล่าให้เด็กฟัง

12. เทพนิยาย และเทพปกรณัม เด็ก ๆ ชอบฟังมากเพราะมีเรื่องผจญภัยตื่นเต้นเร้าใจ

สมใจ บุญอุรพีภิญโญ (2539 : 7 - 8) กล่าวถึงการเลือกนิทานที่จะนำมาเล่าให้เด็กฟังนั้น ควรคำนึงถึงอายุและความสนใจของผู้ฟัง เด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 4 - 6 ปี จะสนใจตัวเองน้อยลงเริ่มสนใจภายนอกมากขึ้น มีอารมณ์ รักสนุก ชอบฟังนิทานประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะเรื่องที่มีสัตว์พูดได้ซ้ำ นิทานสำหรับเด็กระดับปฐมวัยฟังนั้นมีหลายประเภท เช่น นิทานที่เล่นคำ เล่นเสียงจังหวะคำ นิทานที่มีคำคล้องจอง มีคำซ้ำ ๆ กันที่น่าฟัง นิทานที่กระตุ้นจินตนาการและตอบสนองให้โอกาสเด็กได้แสดงออกทางท่าทาง นิทานที่รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของเด็กและให้ความเห็นอกเห็นใจ หนังสือที่นำมาเล่านั้นควรมีภาพประกอบที่ชัดเจน สีสันสวยงาม และเสนอภาพที่สะท้อนความคิดเด็กในทางที่ดีงาม

ระยะเวลาในการเล่าในระยะแรกควรให้เวลาประมาณ 15 – 20 นาที และสถานที่สำหรับให้เด็กฟังนั้นก็มีหลายลักษณะเช่น บริเวณใต้ร่มไม้ ในห้องเรียน ห้องกิจกรรม เป็นต้น ข้อสำคัญบริเวณนั้นต้องปราศจากเสียงรบกวน เด็กควรอยู่ในอริยาบถที่สบาย ไม่เคร่งเครียด อาจนั่งบนพื้นหรือบนเก้าอี้ที่เด็กสามารถมองเห็นผู้เล่าได้อย่างชัดเจน และผู้เล่าก็สามารถมองเห็นผู้ฟังได้ครบทุกคน

จากการหลักเกณฑ์ในการเลือกนิทานสรุปได้ว่าหลักเกณฑ์ในการเลือกนิทานคือเลือกเรื่องที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เป็นเรื่องที่มีตัวละครไม่มาก มีข้อคิดอยู่ในเรื่องที่ช่วยส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมให้กับเด็ก และให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื้อเรื่องไม่ยาว และยากเกินไป และระยะเวลาในการเล่าประมาณ 15 – 20 นาที

4.7 วิธีการเล่านิทานและเทคนิคในการเล่านิทาน

ครุฑักษ์ ภิมย์ภักษ์ (2540 : 45 - 46) กล่าวว่าในการเล่านิทานสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งคือการสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ฟังจุดเริ่มต้นอยู่ที่การเตรียมให้พร้อมพร้อมให้ดีของผู้เล่า ผู้เล่าจะต้องค้นหาจุดสำคัญของเรื่องให้พบ และสรุปจบให้จับใจดังนี้

ประโยคแรกที่จะใช้ในการเริ่มเรื่อง ควรคัดสรรถ้อยคำที่ฟังดูแล้วน่าตื่นเต้น จูงใจให้ติดตามเรื่องต่อไป

ขณะที่เล่าควรกวาดสายตาไปรอบ ๆ มองหน้าผู้ฟังอย่างทั่วถึงทุกคนตลอดเวลา สังเกตดูว่าสายตาทุกคู่ของผู้ฟังยังจับจ้องให้ความสนใจกับบทบาทลีลาการเล่าและเรื่องราวที่เล่าอยู่หรือไม่ ถ้ารู้สึกว่าการกำลังจะสูญเสียความสนใจ ควรเปลี่ยนบรรยากาศด้วยการหยุดพักถามปัญหาอะไรเรื่อย ปัญหาเขาวัวหรือปัญหาสนุก ๆ

การจบเรื่อง ประโยคสุดท้ายที่จะใช้ปิดเรื่อง มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าประโยคแรกที่ใช้เริ่มเรื่อง ผู้เล่าต้องคิดและเตรียมไว้ว่าจะปิดเรื่องด้วยประโยคใด จึงจะเป็นการสรุปจบที่จับใจผู้ฟัง โดยทั่วไปมักปิดการเล่านิทานด้วยถ้อยคำที่กินใจ ให้ข้อคิด หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด

กิจกรรมภายหลังการเล่านิทานเป็นสิ่งที่ไม่ควรละเลย หลังจากที่ได้เล่านิทานจบแล้ว ควรมีคำถามเกี่ยวกับนิทานมาให้เด็กเรียนตอบ ซึ่งอาจเป็นคำถามที่เกี่ยวกับนิทานมาให้เด็กเรียนตอบ ซึ่งอาจถามเกี่ยวกับชื่อตัวละครที่สำคัญ เหตุการณ์ที่สำคัญ และข้อคิดที่ได้ เป็นต้น

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 78 - 79)ได้เสนอวิธีการเล่านิทานที่ครูควรทราบ ดังนี้คือ

1. เนื้อเรื่อง ต้องเหมาะสมกับวัย ใช้เรื่องที่มีความดีชนะความชั่วเสมอไป และผู้เล่าต้องจำเนื้อเรื่องได้ดีทุกตอน
2. เสียง ผู้เล่าจะต้องให้เด็กทั้งหมดได้ยินเสียงผู้เล่าอย่างชัดเจน ระดับเสียงและจังหวะพูดถูกต้อง ต้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ใส่ความรู้สึกลงไปให้น่าเสียง ถ้าผู้เล่าสามารถทำเสียงสูงต่ำ ทำเป็นเสียงเด็กเสียงคนแก่ หรือทำเสียงตามลักษณะของตัวละครได้ เด็กจะยิ่งสนใจมากยิ่งขึ้น
3. ท่าทาง ถ้ามีภาพประกอบผู้เล่าไม่ต้องใช้ท่าทางมากนักแต่เน้นที่ภาพ หากไม่มีภาพประกอบก็ควรใช้ท่าทางประกอบบ้างตามโอกาสแต่อย่าใช้มากเกินไป ฟังระวังให้เป็นไปตามธรรมชาติ
4. จังหวะ จังหวะการพูดเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้ให้นิทานน่าสนใจ
5. อารมณ์ ในขณะที่ผู้เล่าควรเล่าให้เด็กเห็นถึงความรู้สึก และอารมณ์ของผู้เล่า เช่น อารมณ์รื่นเริง ความรู้สึกตื่นเต้น หรืออารมณ์เศร้า ฯลฯ
6. ข้อตกลง ก่อนฟังนิทานควรมีข้อตกลงกันว่าผู้ฟังจะต้องไม่พูดแซงในขณะที่ฟังนิทาน
7. เวลาในการเล่า เด็กอายุ 4 - 5 ขวบ หรือ 5 - 6 ขวบ ใช้เวลา ประมาณ 10 - 15 นาที

กุลยา ตันติผลลาชีวะ (2541 : 16 -17) กล่าวถึงการเล่านิทานมีขั้นตอนการดำเนินการเป็นลำดับ แต่ละขั้นตอนของการเล่า ต้องมีการจัดเตรียมให้เหมาะสม จึงจะทำให้การเล่านิทานมีความหมาย ประทับใจผู้ฟังแม้ว่านิทานจะเป็นสิ่งที่เด็กชอบ และพร้อมที่จะฟังอยู่เสมอก็ตาม นิทานทุกเรื่อง กับการเล่าทุกครั้งไม่สามารถตรึงให้เด็กอยู่กับที่ได้ตั้งแต่ต้นจนจบ เว้นแต่กระบวนการการเล่านั้นจะมีขั้นตอนการเตรียมการที่นอกจากจะทำให้ให้นิทานดำเนินไปสู่จุดประสงค์ของผู้เล่าที่ต้องการแล้ว ต้องทำให้เด็กเพลิดเพลินกับการฟังนิทานด้วย ในการเตรียมการเพื่อการเล่านิทาน ถ้าครูเป็นผู้เล่าควรจัดเตรียมเนื้อหาในนิทานก่อน ถ้าเป็นนิทานที่มาจากในหนังสือนิทาน ครูต้องอ่านให้เข้าใจ จำเนื้อเรื่องให้ได้ เมื่อนำไปเล่าประกอบภาพในหนังสือจะได้พูดความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีหยุดพัก ถามตอบจะทำให้เข้าใจง่ายไม่ลืม

การเตรียมเด็กสำหรับฟังนิทาน ที่นั่งของเด็กกับครูต้องใกล้ชิดกัน ครูอาจนั่งสูงกว่าเด็กเล็กน้อย เพื่อให้สามารถแสดงภาพในหนังสือ หรือภาพอื่นๆ บนตักในระดับสายตาเด็ก ขณะเล่าควรจัดเด็กเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ถ้าเป็นกลุ่มใหญ่ให้นั่งล้อมวงครู แล้วครูเริ่มกิจกรรมเตรียมเด็กด้วยการให้เด็กร้องเพลง ดูภาพ หรือกล่าวคำจูงใจเพื่อให้เด็กมีอารมณ์พร้อมที่จะฟัง เมื่อพร้อมแล้วจึงเริ่มต้นด้วยการเล่านิทาน หากมีจุดประสงค์ของการฟังต้องบอกเด็กด้วย

การดำเนินเรื่อง อาจเป็นการนำเสนอด้วยภาษาพูดอย่างเดียวหรือใช้ภาษาท่าทาง หรือใช้สื่อประกอบต่างๆ ทั้งแถบบันทึกเสียงและภาพประกอบ ผู้เล่าต้องใช้ภาษาที่เด็กเข้าใจง่าย ถูกหลักไวยากรณ์ บทสนทนาอาจใช้ภาษาถิ่นหรือใช้คำคุ้นที่เด็กเคยชิน จะช่วยให้การเล่าประสิทธิภาพและมีความหมายตรงกับจุดประสงค์ของผู้เล่ามากขึ้น

การสรุปเรื่อง ขั้นตอนสุดท้ายของการเล่านิทานทุกครั้ง ควรมีการสรุปเรื่องด้วยคำถามเกี่ยวกับประเด็นสาระสำคัญของเรื่อง ลักษณะของตัวแสดงในเรื่อง ความรู้และคำสอนที่ได้จากเรื่อง เพื่อให้เด็กได้คิด ทบทวน และเก็บข้อความรู้จากนิทานเป็นการย้ำเตือน ทำให้เด็กจดจำเรื่องราวได้ดี

สรุปได้ว่า ในการเล่านิทานให้เด็กฟังนั้น ครูต้องมีการเตรียมตัวในการเล่าให้พร้อม อ่านหรือท่องจำเนื้อเรื่องให้ได้ มีการนำเรื่องและการสรุปเรื่องด้วยคำที่นาสนใจ มีกิจกรรมการสรุปในตอนท้ายด้วย

4.8 ทฤษฎีการเรียนรู้จากตัวแบบของแบนดูรา

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Bandura. 1977 : 22 - 27) กล่าวว่าพฤติกรรมของมนุษย์มีการเรียนรู้พฤติกรรมจากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งโดยทางตรง (Direct Experience) คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเอง และโดยอ้อม (Indirect Experience) คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับบุคคลอื่น หรือการเรียนรู้จากตัวแบบ (Learning Thought Modeling) ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการสังเกต (Observational Learning Process) การเรียนรู้ส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันเป็นการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสังเกตตัวแบบ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการคือ

1. กระบวนการสนใจ (Attentional Process) เป็นกระบวนการเลือก และรับรู้ลักษณะพฤติกรรมของตัวแบบ โดยผู้สังเกตจะต้องให้ความสนใจ และรับรู้ลักษณะที่สำคัญให้ถูกต้องแล้วนำสิ่งที่ได้จากการสังเกตมาสรุปรวบรวมไว้เป็นขั้นตอน เพื่อให้ง่ายต่อการจำ ซึ่งความสนใจนี้ จะสามารถจำแนกพฤติกรรมที่สำคัญออกจากพฤติกรรมอื่นของตัวแบบ การรับรู้จะเกิดขึ้นมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการสนใจจากตัวผู้สังเกต ได้แก่ ความสามารถในการสังเกต การรับรู้ การแปลความ การรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากการสังเกต หรือจากโครงสร้าง และลักษณะของตัวแบบ ได้แก่ ความซับซ้อน ความน่าสนใจของตัวแบบ รวมทั้งองค์ประกอบด้านสัมพันธภาพระหว่างตัวแบบกับผู้สังเกต

2. กระบวนการคงไว้ (Retention Process) เป็นกระบวนการของการจำ เป็นการรวบรวมลักษณะพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกตไว้ในระบบความจำในรูปของสัญลักษณ์ (Symbolic Forms) อันได้แก่ จินตภาพ (Image) และภาษา (Verbal) เมื่อบุคคลได้เห็นพฤติกรรมของตัวแบบที่ตนสนใจ การรับรู้จะเกิดขึ้น และเมื่อพฤติกรรมสิ้นสุดลงมโนภาพและพฤติกรรมดังกล่าวจะยังคงอยู่ในความจำ และถูกดัดแปลงเป็นสัญลักษณ์ทางภาษา ซึ่งสามารถจดจำได้ง่ายและนานกว่า

3. กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process) เป็นกระบวนการแปลงสัญลักษณ์ในระบบความจำออกมาเป็นพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะถูกต้อหรือใกล้เคียงกับตัวแบบหรือไม่ ขึ้นอยู่กับปริมาณการเรียนรู้ที่ได้จากการสังเกต และความสามารถที่มีอยู่ในตัวของบุคคลนั้น

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) การเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ในสังคมนั้น มนุษย์ไม่สามารถแสดงพฤติกรรมที่ตนรับรู้มาทั้งหมด แต่จะเลือกพฤติกรรมของตัวแบบที่ก่อให้เกิดผลดีตอบแทนมากระทำมากกว่าพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดผลเสีย การประเมินพฤติกรรมของตัวแบบจึงเป็นไปในรูปของการรับเอาสิ่งที่ตนพึงพอใจและปฏิเสธสิ่งที่ตนไม่เห็นด้วยหรือไม่พึงพอใจ

แบนดูรา (Bandura. 1969 : 120) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของตัวแบบไว้ว่า การเรียนรู้ด้วยการสังเกตจากตัวแบบ มีผลทำให้ผู้สังเกตเกิดการตอบสนอง 3 ประการคือ

1. การได้เห็นพฤติกรรมของตัวแบบ ทำให้ผู้สังเกตสามารถแสดงพฤติกรรมใหม่ๆ ที่ไม่เคยแสดงมาก่อนได้

2. พฤติกรรมของตัวแบบ อาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้สังเกตที่มีอยู่ก่อนให้เพิ่มขึ้นหรือลดลงได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับผลของพฤติกรรมที่ตัวแบบได้รับ

3. การได้เห็นพฤติกรรมของตัวแบบ ช่วยให้ผู้สังเกตสามารถแสดงพฤติกรรมที่ตนมีแนวโน้มที่จะแสดงออก ให้แสดงออกได้ง่ายขึ้น

การเลียนแบบเกิดขึ้นได้ทั่วไปในทุกวัฒนธรรม ทุกเพศ ทุกวัย และทุกอาชีพ แม้แบบที่ก่อให้เกิดการเลียนแบบนั้นอาจเป็นชีวิตจริงในสังคมหรือเป็นสัญลักษณ์ก็ได้ และสามารถแสดงออกได้หลายรูปแบบเช่น

ทางจิตวิทยา

ทางคำพูด การเขียนรูปภาพ หรือหลายรูปแบบของสัญลักษณ์ร่วมกันเป็นแม่แบบอันหนึ่ง การเสนอในลักษณะของรูปภาพ อาจเสนอในลักษณะต่างๆ ขึ้นอยู่กับผู้เรียนและความเหมาะสมในเนื้อหา (วาริ นิยมธรรม. 2535 : 18 ; อ้างอิงจาก Bandura. 1963. *Social Learning and Personality Development*. p. 60)

4.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทานคติธรรม

งานวิจัยต่างประเทศ

ดิกสัน จอห์นสัน และซอลส์ (Dixon, Johnson & Salts. 1977 : 367 - 379) ได้วิจัยเกี่ยวกับเรื่องการจัดกิจกรรมการเล่านิทานให้กับเด็กอนุบาล อายุ 3-4 ปี ที่โรงเรียนในเมืองดีทรอยต์ จำนวน 46 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เล่านิทานให้เด็กฟังแล้วให้เด็กแสดงบทบาทประกอบตามเนื้อเรื่อง กลุ่มที่ 2 เล่านิทานให้ฟังพร้อมกับพาไปดูของจริงนอกสถานที่ เช่น ไปสวนสัตว์ ไปซื้อของ กลุ่มที่ 3 เล่านิทานแล้วสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องที่เล่าให้ฟัง และกลุ่มที่ 4 เป็นกลุ่มควบคุม ผลพบว่า กลุ่มเด็กที่ได้แสดงบทบาทประกอบตามเรื่องได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเนื้อเรื่องไปตัวจะพัฒนาจิตลักษณะต่างๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่าเมื่อเด็กได้ฟังนิทานแล้วเกิดความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตัวชอบหรือตัวละครที่ได้รับความสำเร็จจากพฤติกรรมนั้น และเนื้อหาในนิทานถ้าเป็นเรื่องที่ใกล้เคียงความเป็นจริง เช่น เทพนิยายแล้วจะให้ผลดีต่อจิตลักษณะของเด็กได้ดีกว่านิทานที่มีเนื้อหาไกลชีวิตเด็ก

งานวิจัยในประเทศ

สุดาวดี ไยพิมล (2533 : 57 - 62) ได้ศึกษาความสามารถในการจำแนกพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ของเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือ และการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนพิมลวิทย เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบ และการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบมีความสามารถในการจำแนกพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 14 และหลังการทดลอง 18.429 ส่วนกลุ่มที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 13.333 และหลังการทดลอง 19.067 ส่วนเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบมีความสามารถในการจำแนกพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ไม่สูงกว่าการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบ โดยกลุ่มเด็กที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบมีค่าคะแนนเฉลี่ย 18.429 และกลุ่มที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบมีค่าคะแนนเฉลี่ย 19.067

จันทร์เพ็ญ สุภาพผล (2535 : 67 - 73) ได้ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรี และนิทานประกอบดนตรีและนิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมการช่วยเหลือ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิงอายุ 5 - 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2535 โรงเรียนอนุบาลแพร่ อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรีควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมการช่วยเหลือมีพฤติกรรมทางสังคมดีกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนน เฉลี่ย 10.797 และ 7.65 ตามลำดับ

วาริ นิยมธรรม (2535 : 46 - 59) ได้ศึกษาผลการใช้เทคนิคแม่แบบจากนิทานชาดกเพื่อพัฒนาพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ในนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2535 โรงเรียนอนุบาลปราจีนบุรี อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 90 คน โดยกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับแม่แบบจากนิทานชาดก

กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการสอนโดยแผนการสอนของกองวิชาการ ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการสอน พบว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้แม่แบบนิทานชาดก มีพัฒนาการเชิงจริยธรรมด้านความเมตตาคุณมากกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมากกว่ากลุ่มควบคุม และกลุ่มที่สอนตามแผนการสอนของกองวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ โดยมีพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความเมตตาคุณมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ส่วนกลุ่มที่สอนโดยใช้แม่แบบนิทานชาดก มีพัฒนาการเชิงจริยธรรมด้านความเมตตาคุณมากกว่ากลุ่มที่สอนตามแผนการสอนของกองวิชาการกระทรวงศึกษาธิการอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้นิทานชาดกมีค่าคะแนนเฉลี่ย 10.23 และกลุ่มที่สอนตามแผนการสอนของกองวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการมีค่าคะแนนเฉลี่ย 9.2 และกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 7.2

จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่านิทานพบว่า การใช้กิจกรรมการเล่านิทานนั้นสามารถที่จะส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กได้หลาย ๆ ด้าน เช่น พฤติกรรมความซื่อสัตย์ พฤติกรรมทางสังคม ความเมตตาคุณ นิทานส่งผลต่อจิตใจของเด็ก เด็กได้รับความเพลิดเพลินในการฟัง และเกิดการเลียนแบบตัวละครที่ชอบหรือตัวละครที่ได้รับความสำเร็จจากพฤติกรรมนั้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง การเล่านิทานคติธรรม และการเล่นเกมแบบร่วมมือนั้น จะเห็นได้ว่า การนำกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม และการเล่นเกมแบบร่วมมือมาจัดกิจกรรมให้กับเด็กได้เรียนรู้ นั้น สามารถช่วยให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมที่ดี เช่น ความซื่อสัตย์ ความเมตตาคุณ ความอดทน พฤติกรรมชอบสังคม การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และวินัยในตนเอง เป็นต้น ซึ่งเด็กได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นสิ่งที่เด็กชอบ และสอดคล้องกับแนวทางในการส่งเสริมวินัยในตนเองให้กับเด็กว่า ให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีบรรยากาศที่มีการผ่อนคลาย สนับสนุนให้เด็กมีโอกาสคิด โดยมีการทบทวนสิ่งที่เด็กได้กระทำโดยการถามและชมเชย จากการที่เด็กได้รับรู้เกี่ยวกับเรื่องของวินัยในตนเองนั้น ทำให้เด็กมีความคิด ความเข้าใจ และมีเจตคติที่ดีส่งผลต่อพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็ก ซึ่งจะเป็พื้นฐานในการที่เด็กจะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขและยังเอื้อต่อความสำเร็จของบุคคลและส่วนรวม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการนำเอากิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือมาจัดให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบว่าการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือจะส่งผลต่อการรับรู้วินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างไร เพื่อนำผลที่ได้เป็นแนวทางสำหรับให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเลือกกิจกรรมไปใช้กับเด็กได้อย่างเหมาะสมเพื่อส่งเสริมการรับรู้วินัยในตนเองให้กับเด็ก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 315 คน



การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งได้มาโดยวิธีการดังนี้

1. สุ่มแบบเจาะจง เลือกห้องเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ มา 2 ห้องเรียน โดยเป็นห้องเรียนที่ครูให้ความร่วมมือในการศึกษาค้นคว้า และเป็นห้องเรียนที่มีความพร้อมในการดำเนินการทดลอง
2. ทดสอบประเมินการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กทั้งสองห้องโดยใช้แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองเพื่อคัดเลือกเด็กที่มีคะแนนการรับรู้วินัยในตนเองต่ำมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. จับคู่คะแนนเด็กทั้งสองห้องที่ได้คะแนนการรับรู้วินัยในตนเองต่ำจำนวน 15 คู่ ได้เด็กห้องละ 15 คนเป็นกลุ่มตัวอย่าง
4. จับฉลากนักเรียนทั้ง 2 ห้อง อีกครั้งเพื่อแบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม
กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม
2. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ
3. แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเอง

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม

ขั้นตอนในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทานคติธรรม
2. ศึกษา นิทานคติธรรม และเลือกเรื่องที่มีเนื้อหาที่ส่งเสริมวินัยในตนเองแล้วนำมาปรับปรุงภาษาให้มีความเหมาะสมกับเด็กจำนวน 16 เรื่อง ได้แก่เรื่อง

1. นกกระเจาสองฝูง	เน้นความรับผิดชอบ
2. มนต์เสกมะม่วง	เน้นความรับผิดชอบ
3. สุวรรณสาม	เน้นความรับผิดชอบ
4. พญาช้างเผือก	เน้นความรับผิดชอบ
5. มดกับตักแตน	เน้นความรับผิดชอบ
6. ท้องกับตัว	เน้นความรับผิดชอบ
7. ลากับพ่อค้า	เน้นความรับผิดชอบ
8. ยายแก่กับหมอ	เน้นความรับผิดชอบ
9. ผู้ว่านอนสอนง่าย	เน้นการควบคุมตนเอง
10. ผลไม้ต้องห้าม	เน้นการควบคุมตนเอง
11. พ่อค้าเร่	เน้นการควบคุมตนเอง
12. สองพ่อลูก	เน้นการควบคุมตนเอง
13. เทพารักษ์กับคนตัดไม้	เน้นการควบคุมตนเอง
14. ห่านกับไข่ทองคำ	เน้นการควบคุมตนเอง
15. เด็กเลี้ยงแกะ	เน้นการควบคุมตนเอง
16. ราชสีห์กับหนู	เน้นการควบคุมตนเอง

ส่วนการรับรู้วินัยในตนเองด้านความมีเหตุผลจะสอดแทรกอยู่ในนิทานแต่ละเรื่อง

โดยมีเกณฑ์ในการเลือกดังนี้

- 2.1 เป็นนิทานชาดก หรือนิทานอีสป ที่มีเนื้อหาที่ส่งเสริมวินัยในตนเองให้กับเด็กในเรื่องของความรับผิดชอบ การควบคุมตนเองและความมีเหตุผล

- 2.2 นิทานที่เลือกมาเป็นบางตอนของเรื่องหรือทั้งเรื่อง แต่มีเนื้อหาที่เล่าจบในการเล่า 1 ครั้ง

3. สร้างแผนการเล่านิทานคติธรรมจำนวน 16 แผนตามนิทานแต่ละเรื่อง โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่เรื่องราวเช่น การร้องเพลง การสนทนา คำคล้องจอง การทำท่าทาง และการใช้คำถาม
2. ขั้นเล่านิทาน ครูเล่านิทาน โดยในการเล่านิทานครูใช้สื่อประกอบการเล่านิทาน เช่นรูปภาพ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น
3. ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามเนื้อเรื่องในนิทาน

4. สร้างคำถามที่ใช้ถามในขั้นสรุป เป็นคำถามประจำเรื่องเกี่ยวกับวินัยที่ได้จากนิทาน 3 ด้านคือด้านความรับผิดชอบ การควบคุมตนเอง และความมีเหตุผล เรื่องละ 6 คำถาม โดยมีการกำกับวินัยในคำถามแต่ละคำถาม

วิธีการหาคุณภาพแผนการเล่านิทานคติธรรม

1. นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและนิทานคติธรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของนิทาน ภาษา คำถามที่ใช้ สื่อที่ใช้ให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก ผู้เชี่ยวชาญคือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนั่น มีชั้นหมาก อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกริก ยืนพันธ์ อาจารย์ประจำภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
3. อาจารย์อารี เกษมรติ อาจารย์โรงเรียนอนุบาลสามเสน

ผลจากการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ เห็นชอบตรงกัน 2 ใน 3 ท่าน ดังนี้

- เนื้อหานิทานเรื่องที่ 1,2,4,5,6,7,9,10,11,13,14,15 สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่

ต้องการวัด

- ปรับปรุงภาษาในนิทานเรื่องที่ 2,4,11 ให้ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
- ปรับความยาวของนิทานเรื่องที่ 2,11 ให้สั้นลง
- สื่อที่ใช้ประกอบการเล่านิทานคติธรรมแต่ละเรื่องให้มีความหลากหลายเช่นใช้หุ่นมือ

หุ่นนิ้ว กระดานดำ หนังสือนิทาน ภาพพลิก เป็นต้น

- ปรับคำถามที่ใช้ให้ใช้ภาษาที่เด็กเข้าใจง่าย และปรับคำถามที่คล้ายกันให้อยู่ในข้อ

เดียวกัน

2. เลือกแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ มาจำนวน 12

แผน ดังนี้

- แผนการเล่านิทานคติธรรมที่เน้นความรับผิดชอบ 6 แผน ได้แก่แผนที่ 1,2,4,5,6,7
- แผนการเล่านิทานคติธรรมที่เน้นการควบคุมตนเอง 6 แผน ได้แก่แผนที่ 9,10,11,13,14,15

3. นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและนิทานคติธรรมที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4. นำแผนการเล่านิทานคติธรรมและแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน เพื่อดูความเหมาะสมของเวลา ภาษาที่ใช้ คำถามที่ใช้ถามในขั้นสรุป

4. หลังจากการทดลองใช้กับเด็กอนุบาลพบว่าเด็กให้ความสนใจในการฟังนิทาน แต่คำถามที่ใช้ถามเด็กนั้นมีจำนวนมากใช้เวลาในขั้นสรุปมากเกินไปเกินกว่า 5 นาที ต้องปรับคำถามให้มีจำนวนน้อยลง ถามเรื่องละ 4 คำถามโดยให้ได้ลักษณะวินัยตามจุดประสงค์ของการเล่านิทาน และใช้ภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจของเด็ก

5. แก้ไขและปรับปรุงแผนการเล่านิทานคติธรรม และจัดทำเป็นแผนการเล่านิทานคติธรรมฉบับสมบูรณ์และนำไปทดลองกับกลุ่มทดลองตามแผนการจัดกิจกรรมต่อไป

2. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

1. ศึกษา หลักการการเล่นแบบร่วมมือ รูปแบบ วิธีการเล่น ขั้นตอนการจัดกิจกรรมของการเล่นแบบร่วมมือ จากเอกสาร ตำรา สิ่งพิมพ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นแบบร่วมมือ และจากหนังสือ The Cooperative sport and Games Book ของ Orlick (1987)

2. สร้างเกมแบบร่วมมือ โดยเป็นเกมที่ส่งเสริมวินัยในตนเองให้กับเด็กในเรื่องของ ความรับผิดชอบ การควบคุมตนเองและความสำเร็จ โดยยึดแนวการเล่นแบบร่วมมือของOrlick และการเล่นเกมแบบร่วมมือจากที่ได้ศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ จำนวน 12 เกม เป็นเกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ 6 เกม เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง 6 เกม ส่วนความสำเร็จจะสอดแทรกในการเล่นแต่ละเกม ดังนี้

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1. เกมแปลงร่าง | เกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ |
| 2. เกมบอลลอยฟ้า | เกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ |
| 3. เกมลูกบอลเดินได้ | เกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ |
| 4. เกมกระโดดหมี | เกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ |
| 5. เกมกระดาดขลุ่ยได้ | เกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ |
| 6. เกมช่วยกันเติม | เกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ |
| 7. เกมช่วยกันคิด | เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง |
| 8. เกมส่งบนส่งล่าง | เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง |
| 9. เกมรถไฟลอดอุโมงค์ | เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง |
| 10. เกมค้นหา | เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง |
| 11. เกมขับรถเที่ยว | เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง |
| 12. เกมวงล้อแสนสนุก | เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง |

โดยมีเกณฑ์ในการสร้างเกมตามลักษณะการเล่นแบบร่วมมือดังนี้

1. เป็นเกมที่เด็กได้เล่นร่วมกันเล่น ไม่มีผู้แพ้ ไม่มีผู้ชนะ
2. เป็นเกมที่มีวิธีการเล่น ข้อตกลงง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน
3. เป็นเกมที่ส่งเสริมวินัยให้กับเด็กในเรื่องของ ความรับผิดชอบ การควบคุมตนเองและความสำเร็จ

3. ทำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ 12 แผน กำหนดรูปแบบของแผนการจัดกิจกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย ชื่อ เกม จุดประสงค์ อุปกรณ์การเล่นขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรมแนะนำเกมกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเล่นสนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม บอกจุดประสงค์ในการเล่น
2. ขั้นเล่นเกม ให้เด็กแบ่งกลุ่มตามวิธีการเล่น แจกอุปกรณ์และให้เด็กเริ่มเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยครูเป็นผู้คอยสังเกตและให้คำแนะนำในการเล่นกับเด็กในสถานการณ์ที่จำเป็น
3. ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามลักษณะที่บ่งชี้ของเกม

วิธีการหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

1. นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือและเกมแบบร่วมมือที่ส่งเสริมวินัยในตนเองในเรื่องของ ความรับผิดชอบ การควบคุมตนเองและความมีเหตุผล จำนวน 12 แผน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเก๋กับจุดประสงค์ สื่ออุปกรณ์และการดำเนินกิจกรรม จำนวน 3 ท่าน

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชลี ไสยวรรณ | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
สถาบันราชภัฏพระนคร |
| 2. อาจารย์อรรณพ สุ่มประดิษฐ์ | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร |
| 3. อาจารย์วรลี โกศัย | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์ |

ผลจากการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นชอบตรงกัน 2 ใน 3 ท่านในเรื่องของ

- ความสอดคล้องของเก๋กับจุดประสงค์
- ให้ปรับปรุงในเรื่องของขั้นตอนการเล่นเก๋ในเก๋ที่ 1,9,โดยเน้นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ร่วมมือกันวางแผนมากยิ่งขึ้น
- ปรับเก๋ที่มีลักษณะที่เป็นเก๋ที่ทำตามคำสั่งในเก๋ที่ 4 ,11 ให้เป็นเก๋ที่ให้เด็กได้ร่วมกันเล่นมากขึ้น
- ควรมีการใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่นเก๋แต่ละเก๋
- ปรับลักษณะการเลือกเข้ากลุ่มในการเล่นเก๋ของเด็กเช่น ใช้สัญลักษณ์ในการเข้ากลุ่มของเด็ก ใช้เพลง เป็นต้น

2. นำแผนการจัดกิจกรรมและเก๋ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ โดยปรับเก๋ที่ 4 เป็นเก๋อวนจับปลา และเก๋ที่ 11 เป็นเก๋ฟองสบู่ลอยได้

3. นำแผนการจัดกิจกรรมไปทดลองใช้กับเด็กอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาความชัดเจนของขั้นตอนการจัดกิจกรรมในสภาพความเป็นจริง เวลาที่ใช้ในการเล่น และคำถามที่ใช้ แล้วพบว่า เด็กสามารถทำตามขั้นตอนได้ และเวลาที่ใช้ในการเล่นเก๋มีความเหมาะสม แต่คำถามที่ใช้ในการถามเด็กในขั้นสรุปมีจำนวนมากต้องปรับคำถามที่ใช้ให้เหมาะสมกับเด็กโดยปรับให้มีสรุปด้วยคำถามหลังการเล่นเก๋แต่ละครั้งเป็น 4 คำถาม หลังจากนั้นจึงทำการแก้ไข ปรับปรุงให้สมบูรณ์ แล้วจัดทำเป็นแผนการเล่นเก๋แบบร่วมมือฉบับสมบูรณ์

4. นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเก๋แบบร่วมมือฉบับสมบูรณ์ไปใช้ทดลองกับกลุ่มทดลองที่ 2 ตามแผนการทดลองต่อไป

3. แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย

ขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเอง

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเอง และแบบทดสอบความมีวินัยในตนเองจากงานวิจัยของ สายพิณ ปรงสุวรรณ (2538) นราพร ทับถม (2538) เบญจพร สมานมาก (2540) จินดา น้ำเจริญ (2540)

2. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเอง

3. สร้างแบบทดสอบวัดการรับรู้ความมีวินัยในตนเองซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอนจำนวน 45 ข้อ

ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบ 15 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเอง 15 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์วัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านความมีเหตุผล 15 ข้อ

แบบทดสอบตอนที่ 1 และตอนที่ 2 มีตอนละ 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ โดยมีคำถามเป็นเหตุการณ์สมมติเป็นเรื่องราวพฤติกรรมวินัยในตนเอง คำตอบเป็นตัวเลือกรูปภาพ 3 ตัวเลือก ให้เด็กเลือกตอบเพียงตัวเลือกเดียว และมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 2, 1 และ 0 ดังนี้

เกณฑ์ในการให้คะแนน

ให้ 2 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่แสดงถึงความมีวินัยในตนเองที่เหมาะสมที่สุด

ให้ 1 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความมีวินัยในตนเองบ้างแต่ยังไม่เหมาะสม

ให้ 0 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่ไม่มีวินัยในตนเอง

แบบสัมภาษณ์ตอนที่ 3 เป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านความมีเหตุผล โดยครูใช้คำถามถามเด็กและให้เด็กบอกเหตุหรือผลของการกระทำพฤติกรรมนั้น โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 สร้างคำถามที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวินัยในตนเองเพื่อให้เด็กบอกเหตุหรือผลของการกระทำจำนวน 15 คำถาม

3.2 กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนเป็น 2, 1 และ 0 โดยมีแนวคำตอบไว้เป็นเกณฑ์ถ้าเด็กตอบตรงกับที่ตั้งไว้หรือใกล้เคียงก็ให้คะแนนตามที่ตั้งไว้ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ให้ 2 คะแนนเมื่อเด็กสามารถบอกเหตุหรือผลของการกระทำที่เหมาะสมที่สุด โดยเป็นการกระทำที่เด็กกระทำโดยรู้ถึงเหตุหรือผลของการกระทำ หรือตรงกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ให้ 1 คะแนนเมื่อเด็กสามารถบอกเหตุหรือผลของการกระทำได้แต่เป็นการกระทำที่ทำแบบมีเงื่อนไข และตรงกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้บ้างในบางส่วน

ให้ 0 คะแนนเมื่อเด็กบอกเหตุผลของการกระทำไม่ได้แต่ไม่สัมพันธ์กับคำถาม หรือการไม่ตอบคำถาม

4. สร้างคู่มือในการดำเนินการทดสอบโดยให้สอดคล้องกับแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมาตามข้อ 3

วิธีการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเอง

1. นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรายละเอียดของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ให้เหมาะสม ผู้เชี่ยวชาญคือ

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชลี ไสยวรรณ | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
สถาบันราชภัฏพระนคร |
| 2. อาจารย์อารี เกษมรติ | อาจารย์โรงเรียนอนุบาลสามเสน |
| 3. อาจารย์อรรณ สุ่มประดิษฐ์ | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร |

ผลจากการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 2 ใน 3 ท่านมีความเห็นตรงกันในเรื่อง

- คำถามที่เป็นเหตุการณ์สมมติสอดคล้องวินัยในตนเองที่ต้องการวัด
- ปรับปรุงในเรื่องของภาษาที่ใช้ในคำถามเหตุการณ์สมมติข้อที่ 9 (ตอนที่ 1) ตัวเลือกคำตอบข้อที่ 13 (ตอนที่ 1) และข้อที่ 5 (ตอนที่ 2)
- เพิ่มเติมคำตอบที่ตั้งไว้ในตอนที่ 3 ให้มากขึ้น

2. นำแบบทดสอบที่ผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำเป็นแบบทดสอบนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5 - 6 ปี โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน นำมาหาค่าอำนาจจำแนก โดยวิธีการแจกแจงค่าที่ (t) ของแบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยแบ่งเป็นกลุ่มสูง 25 % และกลุ่มต่ำ 25 % เลือกข้อที่มีค่า t ตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไป ได้คือ ตอนที่ 1 จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 2 จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 3 จำนวน 11 ข้อ เลือกข้อที่มีค่าสูงสุดมาจำนวนตอนละ 10 ข้อ ได้ทั้งหมด 30 ข้อ ดังนี้

- ตอนที่ 1 จำนวน 10 ข้อ ข้อที่ 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12
- ตอนที่ 2 จำนวน 10 ข้อ ข้อที่ 1, 2, 3, 4, 5, 7, 11, 13, 14, 15
- ตอนที่ 3 จำนวน 10 ข้อ ข้อที่ 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

3. นำแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อที่ได้ไปหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 200) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87

4. นำแบบทดสอบที่หาค่าความเชื่อมั่นแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างต่อไปการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการทดลองตามแนว Randomized Control – Group Pretest Posttest Design (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538 : 249) ดังตาราง 2

ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
(R)E ₁	T ₁ E ₁	X ₁	T ₂ E ₁
(R)E ₂	T ₁ E ₂	X ₂	T ₂ E ₂

ความหมายของสัญลักษณ์

- X₁ แทน การจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม
- X₂ แทน การจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ
- E₁ แทน กลุ่มทดลองที่ 1
- E₂ แทน กลุ่มทดลองที่ 2
- R แทน การสุ่ม
- T₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง
- T₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง

วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 ทำการทดลองเป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ครั้ง รวม 24 ครั้ง มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ขอความร่วมมือผู้บริหารโรงเรียนในการทำวิจัย
2. พบครูประจำชั้นทั้ง 2 ห้องเรียนเพื่อชี้แจงรูปแบบงานวิจัยและขอความร่วมมือ
3. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กทั้ง 2 ห้องเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ วันละ 20 นาที
 - วันที่ 1 แนะนำตัวกับเด็ก และให้เด็ก ๆ แนะนำตัว
 - วันที่ 2 สนทนากับเด็กและให้เด็กออกมาเล่าเรื่องที่อยากเล่าให้เพื่อนฟัง
 - วันที่ 3 เล่านิทานให้เด็กฟัง
 - วันที่ 4 ร้องเพลงร่วมกันกับเด็ก
 - วันที่ 5 ใช้กิจกรรมเล่นกับนิ้วมือกับเด็ก
4. ก่อนทำการทดลอง ทำการทดสอบก่อนการทดลองกับเด็กทั้งสองห้องเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดการรับรู้ความมีวินัยในตนเอง เพื่อคัดเลือกเด็กมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยจับคู่คะแนนเด็กทั้งสองห้องที่ได้คะแนนการรับรู้วินัยในตนเองต่ำจำนวน 15 คู่จากคะแนนต่ำสุดของแต่ละห้อง ได้เด็กห้องละ 15 คนเป็นกลุ่มตัวอย่าง รวมเด็กทั้งหมด 30 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 15 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 15 คน โดยกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม และกลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

5. ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ผู้วิจัยดำเนินการทดลองสัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20 นาที โดยให้แต่ละกลุ่มสลับเวลาในการทำกิจกรรมจนสิ้นสุดการทดลอง ดังตาราง 3

ตาราง 3 การดำเนินการทดลอง

สัปดาห์ที่	วัน	10.00 – 10.20	10.30 – 10.50
1	จันทร์	กลุ่มทดลอง 1	กลุ่มทดลอง 2
	พุธ	กลุ่มทดลอง 2	กลุ่มทดลอง 1
	ศุกร์	กลุ่มทดลอง 1	กลุ่มทดลอง 2
2	จันทร์	กลุ่มทดลอง 2	กลุ่มทดลอง 1
	พุธ	กลุ่มทดลอง 1	กลุ่มทดลอง 2
	ศุกร์	กลุ่มทดลอง 2	กลุ่มทดลอง 1

หมายเหตุ สัปดาห์ที่ 3 - 8 ดำเนินการทดลองสลับเวลาต่อจากสัปดาห์ที่ 1 - 2

ตาราง 4 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการการเล่านิทานคติธรรมและเล่นเกมแบบร่วมมือ

กลุ่มทดลอง 1 (การจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม)	กลุ่มทดลอง 2 (การจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ)
<u>ขั้นนำ</u> (3 นาที) ครูนำเด็กเข้าสู่เรื่องราวเช่น การร้องเพลง การสนทนา คำคล้องจอง การทำท่าทาง และการใช้คำถาม <u>ขั้นเล่านิทาน</u> (12 นาที) ครูเล่านิทานตามแผน โดยในการเล่านิทานครูใช้สื่อประกอบการเล่านิทาน เช่นรูปภาพ หุ่นต่างๆ เป็นต้น <u>ขั้นสรุป</u> (5 นาที) เด็กและครูร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามเนื้อเรื่องในนิทาน	<u>ขั้นนำ</u> (3 นาที) เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรมแนะนำเกมกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเล่นสนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม บอกจุดประสงค์ในการเล่น <u>ขั้นเล่นเกม</u> (12 นาที) ให้เด็กแบ่งกลุ่มตามวิธีการเล่น แจกอุปกรณ์และให้เด็กเริ่มเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยครูเป็นผู้คอยสังเกตและให้คำแนะนำในการเล่นกับเด็กในสถานการณ์ที่จำเป็น <u>ขั้นสรุป</u> (5 นาที) เด็กและครูร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามลักษณะที่บ่งชี้ของเกม

และในการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือนั้นมีการสลับนิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือตามลักษณะวินัยในตนเองทั้ง 3 ด้าน ดังแสดงในภาคผนวก ข และ ค

6. เมื่อดำเนินการทดลองไปครบ 8 สัปดาห์ ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลองกับเด็กทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบการรับรู้ในตนเองกับเด็กทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ในการสอบก่อนการทดลอง

7. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 หลังการทดลองโดยใช้สูตร t – test for Independent Samples
3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหาคณิตกรรม โดยใช้สูตร t – test Dependent Samples
4. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ โดยใช้สูตร t – test Dependent Samples

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ยของข้อมูลใช้สูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 73)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทนคะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน ใช้สูตร(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538: 79)

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

เมื่อ $S.D.$ แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกด้วยกำลังสอง

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 การหาค่าอำนาจจำแนกแบบทดสอบ โดยวิธีการของการแจกแจงที(t - distribution)
(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 216)

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

เมื่อ	t	แทน ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	$\bar{X}_H$	แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูง
	$\bar{X}_L$	แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำ
	S_H^2	แทน คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มสูง
	S_L^2	แทน คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มต่ำ
	n_H	แทน จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มสูง
	n_L	แทน จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มต่ำ

2.2 หาค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา
(α -Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 200)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S^2_i}{S^2_t} \right\}$$

เมื่อ	α	แทน ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
	n	แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
	S^2_i	แทน ความแปรปรวนของคะแนนเป็นรายข้อ
	S^2_t	แทน ความแปรปรวนของคะแนนของเครื่องมือทั้งฉบับ

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.1 นำค่าเฉลี่ยมาวิเคราะห์หาความแตกต่างของคะแนนการรับรู้ในตนเองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้สูตร t – test for Independent Samples (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538 : 101)

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

โดยมี $df = n_1 + n_2 - 2$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาในข้อ t – Distribution

$\bar{X}_1, \bar{X}_2$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ตามลำดับ

S_1^2, S_2^2 แทน ค่าความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ตามลำดับ

n_1, n_2 แทน จำนวนคนในกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2

3.2 นำค่าเฉลี่ยมาวิเคราะห์หาความแตกต่างก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้สูตร t – test Dependent Samples (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538 : 104)

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

เมื่อ t แทนค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t - Distribution

D แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

N แทนจำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณา t – Distribution
df	แทน	ระดับขั้นของความเป็นอิสระ (Degrees of Freedom)
*	แทน	ความมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
**	แทน	ความมีนัยสำคัญที่ระดับ .01
กลุ่มทดลองที่ 1	แทน	เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม
กลุ่มทดลองที่ 2	แทน	เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล เสนอตามลำดับดังนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ
 - 2.1 เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลอง
 - 2.2 เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ หลังการทดลอง
 - 2.3 ค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ
3. เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ
 - 3.1 เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
 - 3.2 เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอได้เสนอผลตามลำดับดังนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ปรากฏผลดังตาราง 5

ตาราง 5 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
	— X	S.D.	— X	S.D.
การเล่านิทานคติธรรม	27.33	4.05	39.87	3.96
การเล่นแบบร่วมมือ	27.53	4.17	36.80	4.63

จากตาราง 5 ปรากฏว่าก่อนการทดลองค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ มีค่าใกล้เคียงกัน

ส่วนหลังการทดลองเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ส่วนค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมมีค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

2. เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

2.1 เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการรับรู้ในตนเองของเด็ก กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลอง เพื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยได้ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 6

ตาราง 6 เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	t
การเล่านิทานคติธรรม	15	27.33	4.05	0.259
การเล่นแบบร่วมมือ	15	27.53	4.17	

จากตาราง 6 แสดงว่าก่อนการทดลองการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือไม่แตกต่างกัน

2.2 เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ หลังการทดลอง

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการรับรู้ในตนเองของเด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ หลังการทดลอง เพื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยได้ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 7

ตาราง 7 เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ หลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	t
การเล่านิทานคติธรรม	15	39.87	3.96	1.949
การเล่นแบบร่วมมือ	15	36.80	4.63	

จากตาราง 7 แสดงว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ หลังการทดลองมีการรับรู้ในตนเองไม่แตกต่างกัน แต่ให้ผลใกล้เคียงกัน โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

2.3 ค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหัตถกรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

จากผลการวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหัตถกรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือได้ผลดังตาราง 8

ตาราง 8 ค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยในแต่ละด้าน

การรับรู้ในตนเอง	การเล่นหัตถกรรม				การเล่นแบบร่วมมือ				t หลัง
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ทดลอง
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	ระหว่างกลุ่ม1,2
ความรับผิดชอบ	8.73	2.22	11.53	1.64	9.07	1.39	13.20	2.46	2.093*
การควบคุมตนเอง	8.40	2.80	13.53	2.26	8.47	2.75	11.53	2.26	2.420*
ความมีเหตุผล	10.20	1.61	14.80	1.97	10.00	1.56	12.07	1.62	4.145**

$$t_{(.05 ; df \ 28)} = 2.048$$

จากตาราง 8 แสดงว่าหลังการทดลองการรับรู้ในตนเองด้านความรับผิดชอบของเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหัตถกรรม ส่วนการรับรู้ในตนเองด้านการควบคุมตนเองและความมีเหตุผลเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหัตถกรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

3. เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเล่นเกมแบบร่วมมือ

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม และกลุ่มทดลองที่ 2 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ ได้ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 9 และ ตาราง 10 ดังนี้

3.1 เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ได้ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 9

ตาราง 9 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

การเล่านิทานคติธรรม	N	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนการทดลอง	15	27.33	4.05	10.063 **
หลังการทดลอง	15	39.87	3.96	

$$t_{(.01 ; df \ 14)} = 2.977$$

จากตาราง 9 แสดงว่าการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลอง

3.2 เปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ได้ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 10

ตาราง 10 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

การเล่นแบบร่วมมือ	N	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนการทดลอง	15	27.53	4.17	7.382**
หลังการทดลอง	15	36.80	4.63	

$$t(.01 ; df \ 14) = 2.977$$

จากตาราง 10 แสดงว่าการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลอง

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองที่มุ่งเปรียบเทียบผลและศึกษาผลของการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมกับการเล่นเกมแบบร่วมมือ และศึกษาผลของการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ

สมมติฐานที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมระหว่างกลุ่มการเล่านิทานคติธรรมกับการเล่นเกมแบบร่วมมือมีการรับรู้ในตนเองหลังการทดลองแตกต่างกัน
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม มีการรับรู้ในตนเองก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกัน
3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือมีการรับรู้ในตนเองก่อนการทดลอง และหลังการทดลองแตกต่างกัน

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เลือกห้องเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มา 2 ห้องเรียน เป็นห้องเรียนที่ครูให้ความร่วมมือในการศึกษาค้นคว้า และเป็นห้องเรียนที่มีความพร้อมในการดำเนินการทดลอง ทดสอบเด็กทั้งสองห้องแล้วจับคู่คะแนนเด็กที่มีคะแนนการรับรู้ในตนเองต่ำมาห้องละ 15 คน รวมทั้งสิ้น 30 คนและสุ่มห้องเรียนทั้งสองอีกครั้งหนึ่งเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและกลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม
2. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ
3. แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเอง มีค่าความเชื่อมั่น 0.87

ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ขอความร่วมมือกับผู้บริหารโรงเรียนในการทำวิจัย
2. ชี้แจงให้ครูประจำชั้นทราบรูปแบบงานวิจัยและขอความร่วมมือในการทำงาน
3. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กทั้ง 2 ห้องเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์วันละ 20 นาที
 - วันที่ 1 แนะนำตัวกับเด็ก และให้เด็ก ๆ แนะนำตัว
 - วันที่ 2 สนทนากับเด็กและให้เด็กออกมาเล่าเรื่องที่อยากเล่าให้เพื่อนฟัง
 - วันที่ 3 เล่นนิทานให้เด็กฟัง
 - วันที่ 4 ร้องเพลงร่วมกันกับเด็ก
 - วันที่ 5 ใช้กิจกรรมเล่นกับนิ้วมือกับเด็ก
4. ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลองกับเด็กทั้งกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือโดยใช้แบบทดสอบวัดการรับรู้ความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย
5. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือด้วยตนเองกับเด็กทั้ง 2 กลุ่ม โดยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 ทำการทดลองเป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 20 นาที รวม 24 ครั้ง โดยกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม และกลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ
6. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลองกับเด็กทั้งกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ โดยใช้แบบทดสอบการรับรู้วินัยในตนเองกับเด็กทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ในการสอบก่อนการทดลอง แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

สถิติที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. ค่าสถิติพื้นฐาน
 - 1.1 คะแนนเฉลี่ย
 - 1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติที่ทดสอบสมมติฐาน
 - 2.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 หลังการทดลองโดยใช้สูตร t – test for Independent Samples
 - 2.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังการทดลองโดยใช้สูตร t – test Dependent Samples

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. เด็กปฐมวัยและที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีการรับรู้ในตนเองหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ
2. เด็กปฐมวัยและที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมมีการรับรู้ในตนเองก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลอง
3. เด็กปฐมวัยและที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีการรับรู้ในตนเองก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลอง

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมกับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือและศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ผลการวิจัยทำให้ทราบผลดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ มีการรับรู้ในตนเองหลังการทดลองไม่แตกต่างกันซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้แต่พบว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ โดย $\bar{x} = 39.87$ และ $\bar{x} = 36.80$ ตามลำดับ ซึ่งสามารถอภิปรายได้ว่า

1.1 การที่เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าแบบร่วมมือและค่าความแปรปรวนของนิทานคติธรรมมีค่าความกระจายน้อยกว่า ทั้งนี้เนื่องจากลักษณะการอบรมเลี้ยงดูเด็กของคนไทยนั้น ในการอบรมหรือสั่งสอนเด็ก พ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กนั้น จะอบรมสั่งสอนเด็กด้วยถ้อยคำ วาจา เช่นสอนให้เด็กเป็นคนขยัน รู้จักเคารพกติกา ไม่เป็นคนลัษไมย ซึ่งเด็กจะเรียนรู้จากพฤติกรรมทางวาจาของผู้ใหญ่ (ทิตนา แซมณี, 2536 : 3) ทำให้เด็กมีความคุ้นเคยกับการรับรู้โดยการฟัง เด็กมีความเคยชินกับกิจกรรมที่ต้องอาศัยการฟัง โดยเฉพาะการฟังการเล่นนั้นเป็นกิจกรรมที่เด็กในวัยนี้ชอบมาก เด็กมีความเพลิดเพลิน และเป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในวัยนี้เป็นอย่างดี (สุนนา พานิช, 2531 : 91 - 92) เมื่อนิทานเป็นสิ่งที่เด็กชอบเด็กจึงเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการที่ได้ฟังนิทาน และกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมนั้นกิจกรรมมีความต่อเนื่องมากกว่ากิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ เนื่องจากกิจกรรมการเล่นนิทานนั้นเป็นกิจกรรมที่สงบ เมื่อครูเล่านิทาน เด็กจะนั่งฟังนิทานอย่างตั้งใจ มีสมาธิในการฟัง และเมื่อฟังนิทานจบมีการสรุป สันทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยตามเนื้อเรื่องในนิทานนั้น เด็กสามารถที่จะตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นได้ดี เพราะยังอยู่ในช่วงความสนใจของเด็กและตลอดทั้งกิจกรรมการเล่นนิทานเด็กทำกิจกรรมที่เดียว กิจกรรมมีลักษณะเป็นแบบเดียวกันคือเป็นกิจกรรมสงบจึงทำให้เด็กเกิดการรับรู้ได้ดี ดังงานวิจัยของพัชรี เจตน์เจริญรักษ์ (2537 : 65 - 70) ที่ได้ศึกษาพบว่ากิจกรรมที่เตรียมเด็กให้สงบมีผลต่อการรับรู้ของเด็กทำให้เด็กมีความสนใจในการรับรู้มากขึ้น และจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (1977 : 22 - 27) ซึ่งให้เห็นว่ากระบวนการสนใจมีผลต่อการรับรู้ถ้าเด็กมีความสนใจจะเกิดการรับรู้ได้ดี ส่วนการเล่นแบบร่วมมือนั้นเป็นกิจกรรมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวในการเล่นอยู่ตลอดเวลา

เมื่อเล่นเสร็จมีการสรุป สนทนา และตอบคำถามเช่นเดียวกับการเล่นนิทาน แต่ต้องมีการเตรียมเด็กให้พร้อมในการที่จะทำกิจกรรมที่สรุป เนื่องจากเด็กยังสนุกสนานกับการเล่น การที่เด็กเคลื่อนไหวแล้วมาทำกิจกรรมสรุปซึ่งเป็นกิจกรรมที่สงบกว่านั้นกิจกรรมทั้งสองมีลักษณะแตกต่างกัน ความต่อเนื่องของกิจกรรมนั้นมีไม่เท่ากับกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมจึงทำให้เด็กในกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมมีการรับรู้วินัยในสูงกว่า และการฟังนิทานคติธรรมตามกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ทดลองนี้ไม่ได้เป็นการรับฟังอย่างเดียว (Passive) ทั้งนี้ในระหว่างการเล่นนิทานครูจะมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กทั้งทางด้านการพูด การยอมรับ การเปิดโอกาสให้เด็กต่อเรื่องหรือเล่าเรื่องในการฟังครั้งที่ 2 ซึ่งมีสูงกว่าการเล่นแบบร่วมมือที่ผู้วิจัยจะให้อิสระกับเด็กมาก แต่การที่คะแนนเฉลี่ยของเกมแบบร่วมมือสูงขึ้นด้วยอภิปรายได้ว่าการเล่น เป็นการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ เป็น Active Learning สอดคล้องกับวัยของเด็ก แต่ทั้งนี้ในการเล่นแบบร่วมมือแม้ว่าคะแนนเฉลี่ยจะต่ำกว่าแต่ผลที่ได้จากการเล่นเกมแบบร่วมมือ ทำให้เด็กได้เรียนรู้การเป็นผู้นำผู้ตามจากการเล่นเกม จากผลการวิจัยนี้มีข้อสังเกตว่าครูอาจผสมผสานวิธีการทั้งสองโดยให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ของเด็ก

1.2 การที่เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ มีการรับรู้วินัยในตนเองหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน อภิปรายได้ว่ากิจกรรมการเล่านิทานและกิจกรรมการเล่นนั้นเป็นกิจกรรมส่งเสริมการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กได้ ดังงานวิจัยที่ใช้การเล่านิทานเพื่อศึกษาวินัยในตนเองของเด็ก งานวิจัยของทัศนีย์ อินทรบำรุง (2539 : 40 - 44) ที่ใช้กิจกรรมการเล่านิทานก่อนกลับบ้านกับเด็ก ทำการทดลอง 8 สัปดาห์ หลังจากการทดลองพบว่าเด็กมีวินัยในตนเองสูงขึ้น และ จันทรีดี ถนอมคล้าย (2539 : 45 - 46) ที่ได้ใช้การเล่านิทานประกอบหุ่นมือโดยมีการใช้คำถามก่อน ระหว่าง และหลังการเล่นกับเด็ก พบว่าเด็กมีวินัยในตนเองด้านความอดทนสูงขึ้น และงานวิจัยที่ใช้การเล่นเพื่อศึกษาวินัยของเด็ก อรรพรรณ สุ่มประดิษฐ์ (2533 : 75 - 77) ที่ได้ใช้การเล่นแบบไทยกับการเล่นแบบทั่วไป ซึ่งพบว่าเด็กมีระเบียบวินัยสูงขึ้น และสายพิณ ประสุวรรณ์ (2538 : 44 - 48) ที่ได้ใช้การเล่นตามมุมโดยเด็กร่วมกันสร้างกฎเกณฑ์และครูสร้างกฎเกณฑ์ พบว่าเด็กมีวินัยในตนเองสูงขึ้น จากงานวิจัยทั้งการเล่านิทาน และการเล่นนั้นแสดงให้เห็นว่าการส่งเสริมวินัยในตนเองโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และกิจกรรม การเล่นซึ่งเป็นกิจกรรมที่เด็กชอบทั้งคู่ เป็นการให้เด็กเรียนรู้ผ่านสิ่งที่เด็กชอบทำให้เด็กมีการรับรู้วินัยในตนเองได้ไม่แตกต่างกัน

1.3 ผลการวิเคราะห์รายด้านพบว่า การรับรู้วินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบหลังการทดลองเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้วินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมโดยมี $\bar{X} = 13.2$ และ $X = 11.53$ ตามลำดับ ส่วนการรับรู้วินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเองหลังการทดลองเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้วินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือโดยมี $\bar{X} = 13.53$ และ $\bar{X} = 11.53$ ตามลำดับ และการรับรู้วินัยในตนเองด้านความมีเหตุผลหลังการทดลองเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้วินัยในตนเองด้านความมีเหตุผลสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือโดยมี $\bar{X} = 14.80$ และ $\bar{X} = 12.07$ ตามลำดับ ซึ่งสามารถอภิปรายได้ว่า

1.3.1. คะแนนเฉลี่ยการรับรู้วินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมเพราะ การเล่นแบบร่วมมือนั้น แม้จะเป็นเกมที่ไม่มีการแข่งขันแต่ก็เป็นเกมที่กฎ กติกา และข้อตกลง มีเป้าหมายที่จะทำให้ประสบผลสำเร็จร่วมกันในการเล่น เกมแบบร่วมมือเป็นเกมที่เด็กมีการ

ฟังพาท้ายกัน ทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่และแต่ละคนต้องรับผิดชอบหน้าที่งานของตน มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มอย่างใกล้ชิด (อาร์ สัตถ์หวี. 2535 : 33) เด็กเกิดการเรียนรู้ในกลุ่มเพื่อน ทำให้เด็กมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหาคณิตกรรม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เด็กได้นั่งฟังตามความพอใจของเด็กเอง

1.3.2. คะแนนเฉลี่ยการรับรู้ในตนเองด้านการควบคุมตนเองและความมีเหตุผล เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหาคณิตกรรมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือและแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่า ในการเล่นหาคณิตกรรมนั้นเด็กอยู่ในลักษณะของผู้รับ อยู่ในระเบียบวิธีได้มากกว่าการเล่นแบบร่วมมือ และในขณะที่ฟังนิทานนั้น มีข้อตกลงในการฟังนิทานด้วย ในขณะที่เกมแบบร่วมมือนั้นมีความสนุกสนานเป็นสิ่งสำคัญในการเล่น เด็กมีอิสระที่จะเล่นหรือไม่เล่นเมื่อไหร่ก็ได้ และสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ (อุษา พึ่งธรรม. 2535 : 33 : อ้างอิงจาก Olick. 1978. *The Cooperative Sport and Games Book*. p. 6 - 7) ทำให้เด็กมีการควบคุมตนเองน้อยลง คะแนนการรับรู้ในตนเองด้านการควบคุมตนเองจึงน้อยกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหาคณิตกรรม และในกิจกรรมการเล่นหาคณิตกรรมนั้นหลังการเล่ามีการสรุปท้ายเรื่อง การสรุปท้ายเรื่องทำให้เด็กได้ทบทวน และเก็บข้อความรู้จากนิทานเป็นการย้ำเตือน ทำให้เด็กสามารถจดจำเรื่องราวได้ดี (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2541 : 17) ทำให้เด็กมีคะแนนการรับรู้ในตนเองด้านความมีเหตุผลสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

2. จากผลการทดลองทำให้ทราบว่ากิจกรรมการเล่นหาคณิตกรรมและการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีผลทำให้เด็กมีการรับรู้ในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองโดยกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นหาคณิตกรรมหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลอง $\bar{X} = 27.33$, $\bar{X} = 39.87$ ตามลำดับ และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลอง $\bar{X} = 27.53$, $\bar{X} = 36.80$ ตามลำดับ และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ว่าการเล่นหาคณิตกรรมและการเล่นแบบร่วมมือมีผลต่อการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยดังนี้

2.1 นิทานทำให้การรับรู้ในตนเองของเด็กสูงขึ้นเพราะนิทานคณิตกรรมมีตัวละครเป็นตัวแทนที่ดี มีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมอยู่ในเนื้อเรื่อง จากการที่เด็กได้ฟังนิทานที่มีตัวแทนที่ดี อิทธิพลของตัวแทนนี้มีผลต่อพฤติกรรมการรับรู้ในตนเองของเด็ก ทำให้เด็กเกิดการรับรู้ในตนเองสูงขึ้น ดังที่แบนดูรา (Bandura. 1969 : 20) กล่าวว่าอิทธิพลของตัวแทนที่ได้จากการเรียนรู้จากตัวแทน การได้เห็นพฤติกรรมของตัวแทนช่วยให้ผู้สังเกตสามารถแสดงพฤติกรรมที่มีแนวโน้มที่จะแสดงออกให้แสดงออกได้ง่ายขึ้น และพฤติกรรมของตัวแทนอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีอยู่ก่อนให้เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับที่ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2522 : 45) กล่าวว่า การเล่นหาคณิตกรรมที่มีตัวแทนที่ดีโดยมีจุดมุ่งหมายให้เด็กได้เลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครนั้น เป็นวิธีการที่นักจิตวิทยาเชื่อว่าเด็กจะเกิดการเรียนรู้ทางสังคมที่ดีที่สุด เพราะเป็นวิธีการสอนเพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยต่างๆให้เกิดขึ้นกับตัวเด็กโดยที่เด็กไม่รู้สึกว่าถูกชักจูง ซึ่งเป็นวิธีการที่มนุษย์ใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆในชีวิตประจำวัน โดยใช้การเลียนแบบจากตัวแทนที่ดีดังที่สวนาวา พรพัฒน์สกุล (2525 : 25 - 28) ได้พบว่า ตัวแบบต่างๆจะมีผลต่อการรู้คิดและการเรียนรู้ทางสังคมของเด็ก สิ่งที่เด็กได้รับการเลียนแบบจากตัวแทนในนิทานนั้น จะเป็นแบบฉบับของพฤติกรรมและบุคลิกภาพที่ดีของเด็กต่อไป และสุขสมร ประพัฒน์ทอง (2521 : 73) พบว่าเด็กที่ได้ฟังนิทานประเภทใดแล้วเด็กสามารถเลียนแบบตัวอย่างในนิทานที่ผู้เขียนจะชักจูงหรือกระตุ้นให้เป็น จะเห็นได้ว่าการที่เด็กได้เห็นตัวแทนที่มี

พฤติกรรมที่ดีส่งผลต่อการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยทำให้เด็กมีการรับรู้วินัยในตนเองสูงขึ้น ดังงานวิจัยของทัศนีย์ อินทรบำรุง (2539), จันทรีดี ถนอมคล้าย (2539) ที่ใช้การเล่นิทานในการส่งเสริมวินัยในตนเองให้กับเด็ก

2.2 การเล่นเกมแบบร่วมมือเป็นเกมที่ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมเล่นด้วยกันมากกว่าการแข่งขันกับใครคนหนึ่ง การเล่นแบบนี้ทำให้เด็กได้เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม เน้นการให้ทุกคนมีส่วนร่วม การช่วยเหลือกัน ความสนุกสนานของการเล่น การยอมรับจากผู้เล่นทุกคน และตระหนักว่าผู้เล่นทุกคนมีความสำคัญ ไม่มีการเปรียบเทียบความสามารถที่แตกต่างของกัน ไม่เน้นการชนะหรือแพ้ ผลและตำแหน่งเป็นการเล่นที่มีความสนุกอยู่ในตัว (Sobel. 1983 : 1) จากการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มจะทำให้เด็กเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักตนเองในฐานะที่เป็นสมาชิกของกลุ่ม มีการรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน และรู้จักปฏิบัติตามกติการ่วมกัน ซึ่งสิ่งนี้จะพัฒนาไปสู่ความมีวินัยในตนเอง (พนม ลิมอารี. 2522 : 56 - 57) เพราะในการส่งเสริมวินัยในตนเองให้กับเด็กนั้นสามารถใช้การเล่นร่วมกับเพื่อนเป็นสื่อได้ และจากการศึกษาของคาร์สัน (Carison. 1999 : 230 - 236) และออร์ลิก (อุษา พึ่งธรรม. 2539 : 19 ; อ้างอิงจาก Orlick. 1978. *The Cooperative Sports and Games Book.*) ที่พบว่าในการเล่นแบบร่วมมือนั้นส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ มีการแบ่งปัน มีการร่วมมือ ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กทำให้เด็กมีการรับรู้วินัยในตนเองสูงขึ้นสอดคล้องกับดวงเดือน พันธุนาวัน (2527 : 53) กล่าวว่าความมีวินัยในตนเองของเด็กวัยนี้จึงควรได้รับการปลูกฝังโดยผ่านการกระตุ้นด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ซึ่งมีการกำหนดกฎระเบียบเฉพาะและอาจตกลงกันเป็นคราวๆไป จากการที่เด็กได้เล่นเกมแบบร่วมมือกับเพื่อนนั้นเด็กแต่ละคนมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบต่อกลุ่มร่วมกัน ซึ่งจากการที่เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กทำให้เด็กได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน ลดการยึดตนเองลงและเด็กได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนมากขึ้นส่งผลให้เด็กมีวินัยในตนเองเพิ่มขึ้น

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

1. เด็กทั้งสองกลุ่มกล้าแสดงออกมากขึ้นโดยสังเกตจากในช่วงสรุปหลังการเล่นิทานคติธรรมและหลังการเล่นแบบร่วมมือเด็กกล้าพูด กล้าตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และในขั้นสรุปเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานคติธรรมจะสามารถสรุปได้ง่ายกว่ากลุ่มเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ เนื่องจากกิจกรรมการเล่นิทานคติธรรมนั้นมีความต่อเนื่องของกิจกรรมมากกว่าหลังจากที่เล่นิทานจบแล้วสามารถสรุปได้เลย ส่วนกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือนั้นความต่อเนื่องของกิจกรรมมีน้อยกว่าเพราะหลังการเล่นต้องมีการเก็บอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นและเตรียมเด็กให้พร้อมก่อนโดยให้เด็กมานั่งรวมกลุ่มแล้วจึงสามารถสรุปได้ ไม่สามารถสรุปได้ทันทีเหมือนการฟังนิทาน ทำให้เด็กไม่สามารถถ้อยแถลงโน้ตของวินัยในตนเองจากการเล่นมาสู่คำตอบได้ดีเท่ากับการเล่นิทานคติธรรมซึ่งมีสมาธิ มีความสงบมากกว่า

2. เด็กกลุ่มที่ได้ฟังนิทานคติธรรมให้ความสนใจในการฟังมากเด็กมีสมาธิ ตั้งใจฟัง เด็กให้ความสนใจกับสื่อต่างๆที่นำมาประกอบการเล่า ในสัปดาห์ที่ 1-2 เด็กจะไม่ค่อยตอบคำถาม คำตอบที่ตอบจะเหมือนหรือคล้ายกับเพื่อนที่ตอบก่อน และเด็กบางคนยังไม่กล้าตอบ แต่ในสัปดาห์ต่อมาเด็กแสดงความสนใจที่จะตอบคำถาม เด็กกล้าตอบกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น เด็กตอบคำถามได้หลากหลายมากกว่าเดิม

3. กลุ่มที่ฟังนิทานคติธรรมเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับครูมากกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

1. การเล่นเกมแบบร่วมมือ ในขั้นการเล่นเกมนั้นก่อนที่เล่นเกมแบบร่วมมือสิ่งที่สำคัญคือครูต้องมีการแนะนำเกมและมีการสาธิตวิธีการเล่นเกมกับเด็กก่อนที่จะเล่นเกมทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในวิธีการเล่นเกมและลดการเกิดปัญหาในการเล่นเกม อีกประการหนึ่งจากการสังเกตการเล่นแบบร่วมมือที่เด็กจับกลุ่มตามความสนใจของเด็ก พบว่าเด็กมักจะจับกลุ่มกับเพื่อนเพศเดียวกันและจับกลุ่มเดิมไม่ค่อยเปลี่ยน ครูอาจใช้วิธีการให้เด็กจับกลุ่มโดยที่มีทั้งผู้ชายและผู้หญิงหรือใช้วิธีการอื่นๆในการจับกลุ่มเพื่อให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนคนอื่น ด้วย

2. การสรุป ในขั้นสรุปหลังการเล่นเกมที่ครูกับเด็กร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามที่เกี่ยวกับวินัยในตนเองครูอาจจะปรับขั้นนี้ไปใช้กับเด็กในชั้นเรียนหลังจากที่เด็กเล่นเกมเสร็จแล้ว และได้พัก เพื่อที่เด็กจะเกิดการรับรู้ที่ดีขึ้น ในช่วงสรุปหลังการเล่นนิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือนั้นครูควรที่จะเปิดโอกาสให้เด็กได้ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นให้ทั่วถึงกันทุกคน ถ้าเด็กคนใดที่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นครูควรกระตุ้นให้เด็กตอบและเมื่อเด็กตอบครูและเพื่อนๆชมเชยเพื่อให้เด็กมีกำลังใจ เกิดความเชื่อมั่นว่าตนเองก็สามารถตอบได้ และครูไม่ควรสรุปคำตอบที่เด็กตอบเร็วเกินไปควรรอให้เด็ก ๆ ตอบคำถามข้อนั้นๆเสร็จก่อน แล้วครูจึงสรุปคำตอบที่เกี่ยวข้องกับวินัยในตนเองอีกครั้ง

3. ในการนำนิทานไปใช้สอน นิทานชาดกมีภาษาเป็นคำราชาศัพท์ เช่น ทูล (บอก) พระบาท (เท้า) ซึ่งเป็นภาษาที่ยากต่อการเข้าใจของเด็ก เมื่อครูจะนำมาใช้ครูต้องนำมาปรับให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก และในขณะเดียวกัน ครูควรอธิบายให้ทราบถึงลักษณะศัพท์ที่แท้จริง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาความคงทนของการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม และการเล่นเกมแบบร่วมมือ และศึกษาเปรียบผลต่อการแก้ปัญหา การลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

2. ควรมีการวิจัยรูปแบบการใช้คำถามหลังการเล่นหรือวิธีการจัดกิจกรรมสรุปหลังการเล่นที่สามารถจูงใจทำให้เด็กเกิดการรับรู้วินัยในตนเอง

3. ควรทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการพัฒนาทักษะการเล่นเกมแบบร่วมมือและการเล่านิทานคติธรรมเพื่อลดภาวะการตื้นตันของเด็กจากการเล่นเกมว่ามีผลต่อการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยหรือการรับรู้ด้านอื่นตามจุดประสงค์ของการสอน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2537). คู่มือและสื่อการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง. โครงการวิจัยและพัฒนาระบบงาน
แนะแนวในและนอกสถานศึกษา, ศูนย์แนะแนวการอาชีพ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- _____. (2540). คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 (อายุ 3 – 6 ปี). กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กฤษณา ศักดิ์ศรี. (2530). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น.
- กันยา สุวรรณแสง. (2532). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น.
- กัลยา สุวรรณรอด. (2537). การวิเคราะห์องค์ประกอบความมีวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
ที่ 6 ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- กิปลี วรรณจิต. (2538). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเกรียงไกร.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2541, เมษายน). “ การเล่นนิทาน,” การศึกษาปฐมวัย. 2(2) : 10 -19.
- _____. (2542ก). การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3-5 ขวบ. กรุงเทพฯ : โชติสุขการพิมพ์.
- _____. (2542ข, เมษายน). “การฝึกวินัยเด็ก,” การศึกษาปฐมวัย. 3(2) : 60 - 65.
- _____. (2542ค, มกราคม). “การใช้การเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย,” วารสารการศึกษา
ปฐมวัย. 3(1) : 10 – 17.
- เกริก ยूनพันธ์. (2538). การเล่นนิทาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- กำพล ดำรงวงศ์. (2535, กุมภาพันธ์). “สื่อปริทัศน์ เกม GAMES,” กองทุนสงเคราะห์. 5(39) : 11 - 14.
- ครุฑักษ์ ภิมย์รักษ์. (2540, กรกฎาคม – กันยายน). “นักเล่นนิทานสร้างนักอ่าน,” สารพัฒนาหลักสูตร.
16(130) : 44 - 47.
- จันทร์ดี ถนอมคล้าย. (2539). การพัฒนาวินัยในตนเองด้านความอดทนของเด็กก่อนประถมศึกษาที่มีสติ
ปัญญาแตกต่างกันด้วยวิธีการเล่นนิทานประกอบหุ่นมือ โดยมีการใช้คำถาม ก่อน ระหว่าง และ
หลังการเล่นนิทาน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- จันทร์เพ็ญ สุภาพล. (2535). การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรีและ
นิทานประกอบภาพควบคู่กิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
ถ่ายเอกสาร.
- จินดา นำเจริญ. (2540). การศึกษาความมีวินัยในตนเองด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจ
กรรมเสริมลักษณะนิสัยแบบวางแผน ปฏิบัติ ทบทวน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- แจ่มจันทร์ เกียรติกุล. (2531). การศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่าง
กันและอยู่ในชั้นเรียนของครูที่มีพฤติกรรมทางวาจาและท่าทางแตกต่างกัน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
ถ่ายเอกสาร.

- ฉันทนา ภาคบงกช และคนอื่น ๆ. (2539). รายงานการวิจัยฉบับที่ 56 โครงการวิจัยเรื่อง “การปลูกฝังวินัยของคนในชาติ”โครงการย่อยที่ 1 : การสำรวจคุณลักษณะทางวินัยที่พึงประสงค์ในสังคมไทย. กรุงเทพฯ : สถาบันพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ช. ชนบท. (2530, มิถุนายน). “วินัยในตนเอง สอนให้เกิดขึ้นได้อย่างไร,” สารพัฒนาหลักสูตร. (63) : 48 - 50.
- ชวนพิศ ทองทวี. (2536). เอกสารประกอบการเรียนวิชาศึกษา 122 : จิตวิทยาการศึกษา. มหาสารคาม : วิทยาลัยครูมหาสารคาม.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2522). การพัฒนาจริยธรรม : ตำราจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- _____. (2527, กุมภาพันธ์ - มีนาคม). “จิตวิทยาการปลูกฝังวินัยแห่งตน,” แนว. 18 (9) : 58 - 63.
- ดารณี พานทอง พาลุสุข. (2532). ทฤษฎีการจูงใจ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทัศนีย์ อินทรปารุง. (2539). วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานก่อนกลับบ้าน. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- นราพร ทับถม. (2538). วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวงกลมโดยเน้นสิ่งแวดล้อม. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- นวลศิริ เปาโรหิตย์. (2536). จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- น้ำฝน ปิยะ. (2542, เมษายน). “การปลูกฝังวินัยด้วยนิทานที่ครูแต่งเอง,” การศึกษาปฐมวัย. 2(2) : 20 - 24.
- นิตยา คชภักดี. (2530). จิตเวชเด็กสำหรับกุมารแพทย์. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- เบญจพร สมานมาก. (2540). ผลของการจัดกิจกรรมละครสอดเสริมจริยธรรมและสนทนาเสริมจริยธรรมที่มีต่อการรับรู้ทางจริยธรรมของเด็กปฐมวัย. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พนม ลิ้มอารี. (2522). กลุ่มสัมพันธ์. มหาสารคาม : ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- พัชรี เจตน์เจริญรักษ์. (2537). ความสนใจในการรับรู้ของเด็กปฐมวัยจากการใช้เทคนิคการเตรียมเด็กให้สงบ. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรี สวนแก้ว. (2536). เอกสารประกอบการสอนวิชา 2173107 จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ดวงกลม.
- พิสิฐ เจริญสุข. (2539). เกร็ดความรู้ในนิทานชาดก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- พุมบุญ. (นามแฝง) (2538, มกราคม). “สร้างวินัยให้ลูกรัก,” ท้องถิ่น. 35 (1) : 51 - 56.
- ไพพรรณ อินทนล. (2534). เทคนิคการเล่นิทาน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2537). ความมีวินัยด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กระดับก่อนประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและปัญญาและการจัดกิจกรรมตามปกติ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2532). เอกสารการสอนชุดวิชา ฝึกอบรมครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการ
อบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 11 - 15. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- _____. (2537). วรรณกรรมและลีลาคดีระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1 - 7. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2533). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและ
การสอนคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- รัชนี นพเกตุ. (2540). เอกสารประกอบการบรรยายวิชา จ. 211 : จิตวิทยาทั่วไปเรื่องการเรียนรู้. กรุงเทพฯ :
ประกายพริก.
- แรมสมร อยู่สภาพร. (2535). หนูน้อยน่ารัก. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลักขณา สิริวัฒน์. (2539). จิตวิทยาเบื้องต้น (จิต.101). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และคนอื่น ๆ. (2539). รายงานการวิจัย ฉบับที่ 60 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีวินัย.
กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วนิดา เสวกตรุณทร. (2537, เมษายน - มิถุนายน). "วินัย : ปัญหาเก่าที่(ยัง)แก้ไม่ได้," สารพัฒนาหลักสูตร.
13(117) : 72 - 74.
- วรรณิ ศิริสุนทร. (2532). เอกสารคำสอนวิชา บร 620 การเล่านิทาน. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- วราภรณ์ รักวิจัย. (2533). การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ.
- วราลี โกศัย. (2540). ผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือนอกห้องเรียนที่มีต่อพฤติกรรมชอบสังคมของเด็ก
ปฐมวัย. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วัชร ทรัพย์มี. (2531). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัฒนาพร ระยับทุกข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
แอลทีเพลส.
- วาริ นิยมธรรม. (2535). ผลการใช้เทคนิคแม่แบบจาก นิทานชาดกเพื่อพัฒนาพฤติกรรมเชิงจริยธรรมใน
นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2539, กรกฎาคม). "หัวใจที่เบิกบานเสริมสร้างด้วยนิทาน," โฟรเบล. 1(2) : 20 - 22.
- วิลาวณย์ เผือกพวง. (2536). พฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัยและความสามารถในการใช้
กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะสร้างสรรค์ (ศิลปะศึกษา) โดยใช้
คำถาม ประกอบ. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วีระ มนัสวานิช. (2539). เทคนิคและทักษะการสอนเกม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2532). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : อักษราพัฒนา.
- สมพงษ์ สิงหะพล. (2541 - 2542, พฤศจิกายน - มีนาคม). "เทคนิคการสอนของการเรียนแบบร่วมมือ
(Cooperative Learning)," สัมภาษณ์ (วารสารสถาบันราชภัฏนครราชสีมา). 13(25) : 41 - 44.

- สมจิตต์ สุวรรณวงศ์. (2542). การศึกษาการจัดสภาพการณ์ส่งเสริมความคิดเชิงคุณธรรมตามแนวความคิดคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สมใจ บุญอุรุพิริญญ. (2539, ตุลาคม). "นิทานสำหรับคุณหนู," การศึกษา กทม. 20(1) : 7 – 10.
- สมศักดิ์ ปรีประณะ. (2542). "นิทาน ความสำคัญและประโยชน์," สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง. 2 : 47 -64.
- สวณา พรพัฒน์กุล. (2525). อิทธิพลของตัวแบบที่มีต่อพัฒนาการทางด้านความคิดและการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กไทย. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สายพิน ประสูวรรณ์. (2538). การศึกษาความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุมโดยครูสร้างกฎเกณฑ์และเด็กสร้างกฎเกณฑ์. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุขสมร ประพัฒน์ทอง. (2521). อิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็กและการอบรมเลี้ยงดูที่มีผลต่อพฤติกรรมไม่สัมฤทธิ์ของเด็กไทย. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุชา จันท์อม. (2539). จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2541). จิตวิทยาเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุนีย์ บาวเออร์. (2535, กันยายน - ธันวาคม). "การเรียนรู้แบบร่วมมือ," วิชาการ – อุดมศึกษา. (2)1 : 14 – 21.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2540, พฤษภาคม – สิงหาคม). "นิทานเพื่อการอ่านเพื่อการปรับปรุงการเขียนเหมาะกับเด็กไทยหรือไม่," ศึกษาสารปริทัศน์. 12(2) : 27 - 33.
- สุดาวดี โยพิมพ์. (2533). ความสามารถในการจำแนกพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ของเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือ และการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุนา พานิช. (2531). การเตรียมความพร้อมเด็กเล็ก. ราชบุรี : โรงเรียนชุมชนเมืองราชบุรี.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2534). คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2541). คู่มือการจัดกิจกรรมที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลางระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2534). คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2539). แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 – 2542). กรุงเทพฯ : อรรถพลการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2537). การสร้างเสริมวินัย คู่มือแนะแนวทางปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2540). จิตพิสัย : มิติที่สำคัญของการพัฒนาคน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- हरषा नललललल. (2535). ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

- อรรรรณ เลิศสังข์. (2524). *การวิเคราะห์ประเภทคำถามของครูวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในจังหวัดสุพรรณบุรี* วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- อารี สันทนต์. (2535). *พหุปัญญาและการเรียนรู้แบบร่วมมือ*. กรุงเทพฯ : สมาคมเพื่อการศึกษาเด็ก. _____ . (2542, มกราคม - เมษายน). "การเรียนรู้แบบร่วมมือ," *โฟรเบล*. 5(5) : 13 - 19.
- อุษา พึ่งธรรม. (2535). *ผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือที่มีต่อพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กก่อนนบาล*. วิทยานิพนธ์ ศ.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- Bandura, A. (1969). *Principles of Behavior Modification*. New York : Holt Rinehart and Winston.
- _____. (1977). *Social Learning Theory*. New Jersey : Englewood Cliffs, N.J.
- Carison, J. (1999, February). "Coopertative Games : A Pathway to Improving Health," *Professional School Counseling*. 2(3) : 230 - 235.
- Changer, J., Harrison, A. & Dieterichs, S. (1992). *Storytelling Activity Kit* . West Nyack, The Center for Applied Research in Education.
- Dixon,D., Johnson, J. & Salts, E. (1977, June). "Training Disadvantaged Preschoolers on Various Fantasy Activities : Efection Cognitive Function and Impulse Control," *Child Development*. 48(2) : 267 - 277.
- Elkind and others. (1964, March): "Studies in Perceptual Development : 11 Part-Whole Perceptual," *Child Development*. 35 : 81 - 90.
- ✓ Feeney, S., Christensen, D. & Moravcik, E. (1991). *Who Am I in the Lives of Children? : An Introduction to Teaching Young Children*. 5 th. New York : Macmillan.
- Hill, T. & Reed, K. (1990). "Promoting Social Competence at Preschool : The Implementation of a Cooperative Games Programme," *Early Childhood Development & Care*. (59) : 11 - 20.
- ✓ Jackman, Hilda I. (1997). *Early Education Curriculum : A Child's Connection to the World*. Albany. N.Y. : Delmar publishers.
- Mutlin, M. (1983). *Cognition*. New York : CBS College.
- Orlick, T. (1978). *The Cooperative Sports and Games Book*. New York : Pantheon.
- Sobel, J. (1983). *Everybody Wins : Non - Competitive Games for Young Children*. NewYork : Walker.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

คู่มือแบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย

คู่มือครูการใช้แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย

- คู่มือครูการใช้แบบทดสอบตอนที่ 1 และตอนที่ 2
- คู่มือครูการใช้แบบสัมภาษณ์ตอนที่ 3

แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเองฉบับของเด็กปฐมวัย

คู่มือแบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย ใช้ทดสอบนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี

2. ลักษณะของแบบทดสอบ มีจำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบ 10 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเอง 10 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์วัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านความมีเหตุผล 10 ข้อ

แบบทดสอบตอนที่ 1 และ 2 มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ โดยมีคำถามเป็นเหตุการณ์สมมติ เป็นเรื่องพฤติกรรมวินัยในตนเอง คำตอบเป็นตัวเลือกรูปภาพ 3 ตัวเลือก ให้เด็กเลือกตอบเพียงตัวเลือกเดียว

แบบสัมภาษณ์ตอนที่ 3 เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ครูใช้คำถามให้เด็กตอบหรือบอกเหตุผลของการกระทำโดยเป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวินัยในตนเองเพื่อให้เด็กบอกเหตุผลของเรื่องการกระทำที่เหมาะสมที่เกี่ยวข้องกับการกระทำนั้น ๆ จำนวน 10 ข้อ ทำการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล

โดยมีคู่มือครูในการใช้แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย 2 ชุดคือ

- คู่มือครูชุดที่ 1 การใช้แบบทดสอบตอนที่ 1 และตอนที่ 2

- คู่มือครูชุดที่ 2 การใช้แบบสัมภาษณ์ตอนที่ 3

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดสอบและสัมภาษณ์ใช้เวลาข้อละ 1 นาที

4. เกณฑ์ในการให้คะแนน

แบบทดสอบตอนที่ 1 และตอนที่ 2 มีเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 2, 1 และ 0 ดังนี้

ให้ 2 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่แสดงถึงความมีวินัยในตนเองที่เหมาะสมที่สุด

ให้ 1 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความมีวินัยในตนเองบ้าง แต่ยังไม่เหมาะสม

ให้ 0 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่ไม่มีวินัยในตนเอง

แบบสัมภาษณ์ตอนที่ 3 มีเกณฑ์ในการให้คะแนนเป็น 2, 1 และ 0 โดยมีแนวคำตอบไว้เป็นเกณฑ์ถ้าเด็กตอบตรงกับที่ตั้งไว้หรือใกล้เคียงก็ให้คะแนนตามที่ตั้งไว้ ดังนี้

ให้ 2 คะแนน เมื่อเด็กสามารถบอกเหตุหรือผลของการกระทำที่เหมาะสมที่สุด โดยเด็กกระทำเพราะรู้ถึงเหตุหรือผลของการกระทำ หรือตอบได้ตรงหรือใกล้เคียงกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ให้ 1 คะแนน เมื่อเด็กสามารถบอกเหตุหรือผลของการกระทำได้แต่เป็นการกระทำที่เกิดจากการทำตามเงื่อนไข ตอบได้ตรงหรือใกล้เคียงกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้บ้างในบางส่วน

ให้ 0 คะแนน เมื่อเด็กบอกเหตุหรือผลของการกระทำได้แต่ไม่สัมพันธ์กับเรื่อง หรือการไม่ตอบคำถาม

5. ในการดำเนินการทดสอบ มีผู้ดำเนินการสอบ 1 คน และมีผู้ช่วยดำเนินการสอบ 1 คน เพื่อดูแลความสะดวก และดูแลเด็กให้ปฏิบัติได้ถูกต้องตามคำสั่ง

6.การดำเนินการสอบ

- 6.1 ทดสอบแบบทดสอบตอนที่ 1 และตอนที่ 2 ก่อน
- 6.2 แจกแบบทดสอบตอนที่ 1 ให้เด็กทำ เมื่อเด็กทำเสร็จให้เด็กพัก 5 นาที ผู้ดำเนินการสอบเก็บแบบทดสอบตอนที่ 1 และแจกแบบทดสอบตอนที่ 2 ให้เด็กทำ
- 6.3 เมื่อเด็กทำเสร็จให้เด็กพัก 5 นาที
- 6.4 ดำเนินการสัมภาษณ์ตอนที่ 3 เป็นการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล

ขั้นตอนการดำเนินการทดสอบในตอนต้นที่ 1 และตอนที่ 2

1. การเตรียมการ
 - 1.1 ศึกษาคู่มือดำเนินการสอบทั้งหมดให้เข้าใจก่อนดำเนินการสอบ
 - 1.2 จัดเตรียมสถานที่สอบ อุปกรณ์ให้เรียบร้อย
 - 1.2.1 จัดสถานที่สอบให้อยู่ในสภาพที่สะดวกสบาย จัดโต๊ะ เก้าอี้ไว้ระยะห่างพอสมควร และให้เหมาะสมกับผู้สอบ
 - 1.2.2 เตรียมแบบทดสอบให้เพียงพอกับจำนวนเด็ก กรอกข้อมูลบนหน้าปกแบบทดสอบของเด็กทุกคนให้เรียบร้อย
 - 1.2.3 เตรียมดินสอสีหรือสีเทียนให้เพียงพอกับจำนวนเด็ก
 - 1.2.4 นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน
 - 1.3 จัดให้มีผู้ช่วยทดสอบดูแลความสะดวก และดูเด็กให้ปฏิบัติได้ถูกต้องตามคำสั่ง
 - 1.4 ก่อนดำเนินการทดสอบให้เด็กทุกคนดื่มน้ำ และเข้าห้องน้ำให้เรียบร้อย
 - 1.5 ผู้ดำเนินการสอบสร้างความคุ้นเคยกับเด็กโดยการสนทนาก่อนทำการทดสอบ
2. ดำเนินการสอบ
 - 2.1 ในการทำแบบทดสอบให้เด็กทำเองในแบบทดสอบ
 - 2.2 ผู้ดำเนินการสอบแนะนำการเขียนเครื่องหมายกากบาท(X)ให้เด็กดูบนกระดาษ
 - 2.3 ให้เด็กเขียนเครื่องหมายกากบาท(X)ในช่องว่างบนกระดาษที่แจกให้เด็ก
 - 2.4 สังเกตและแนะนำให้เด็กปฏิบัติให้ถูกต้อง
 - 2.5 ดำเนินการสอบทีละตอน โดยให้เด็กทำแบบทดสอบทีละข้อ โดยใช้กระดาษที่คุณครูแจกปิดข้ออื่นๆไว้ ผู้ดำเนินการสอบอ่านข้อคำถามข้อละ 2 ครั้ง แล้วจึงให้เด็กเลือกตอบโดยกากบาทเพียง 1 ภาพเท่านั้น ให้อ่านเวลาในการทำข้อละ 1 นาที
 - 2.6 ผู้ดำเนินการสอบและผู้ช่วยทดสอบสังเกตเด็กให้เด็กทำทุกคน
 - 2.7 เมื่อทำแบบทดสอบตอนที่ 1 เสร็จ ให้เด็กพัก 5 นาที ช่วงเด็กพักครู(ผู้ทำการสอบ)เก็บแบบทดสอบตอนที่ 1 และแจกแบบทดสอบตอนที่ 2 ให้เด็กแล้วจึงดำเนินการสอบต่อจนเสร็จตอนที่ 2

ขั้นตอนการดำเนินการสัมภาษณ์ตอนที่ 3

- 1.การเตรียมการ
 - 1.1 ผู้ดำเนินการศึกษาคู่มือและแบบสัมภาษณ์ให้เข้าใจ
 - 1.2 จัดเตรียมสถานที่สอบสำหรับสอบเด็กเป็นรายบุคคล
 - 1.3 สร้างความคุ้นเคยกับเด็กในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มโดยการสนทนา
 - 1.4 ดำเนินการสอบเด็กเป็นรายบุคคล

2. วิธีดำเนินการสอบ ผู้ดำเนินการ สัมภาษณ์เด็กทีละคนโดยการถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความมีวินัยในตนเอง ถามคำถาม 2 ครั้ง แล้วให้เด็กตอบ ถ้าภายใน 30 วินาที เด็กยังไม่ตอบ ผู้ดำเนินการสอบจะถามเด็กอีก 1 ครั้งถ้าใน 1 นาที เด็กไม่ตอบถือว่าเด็กบอกเหตุผลไม่ได้

คู่มือครูชุดที่ 1

การใช้แบบทดสอบตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเองด้านความรับผิดชอบ

การใช้แบบทดสอบตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเองด้านการควบคุมตนเอง

คำชี้แจง

คู่มือครูชุดนี้เป็นการใช้แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยด้านความรับผิดชอบ และด้านการควบคุมตนเอง ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. แจกแบบทดสอบตอนที่ 1 และกระดาษที่มีช่องว่างไว้ให้เด็กได้ทดลองเขียนเครื่องหมายกากบาทและดินสอให้เด็กคนละชุด
2. ดำเนินการสอบโดยอ่านให้เด็กฟังช้า ๆ และชัดเจน 2 ครั้ง เมื่อครูอ่านข้อใดให้เด็กชี้ภาพตามไปด้วย ทำข้อสอบทีละข้อโดยใช้เวลาในการทำข้อสอบข้อละ 1 นาที แต่ละข้อให้เด็กกากบาททับภาพที่เลือกเพียง 1 ภาพ
3. ขณะที่ดำเนินการสอบ ผู้ทำการทดสอบและผู้ช่วยทดสอบเดินดูเด็กทุกคนให้ปฏิบัติตามคำสั่งให้ถูกต้อง
4. เมื่อทดสอบตอนที่ 1 เสร็จให้พัก 5 นาที ครู(ผู้ดำเนินการสอบ)เก็บแบบทดสอบตอนที่ 1 และแจกแบบทดสอบตอนที่ 2 ให้เด็กทำข้อสอบจนครบทุกข้อ

ครู(ผู้ทำการสอบ) : “วันนี้คุณครูมีภาพที่น่าสนใจมาให้เด็ก ๆ ดูหลายภาพ และมีคำถามมาถามเด็ก ๆ และคุณครูจะให้เด็กเลือกกากบาทภาพด้วย แต่มีข้อตกลงว่าเด็ก ๆ จะเลือกกากบาทได้เพียง 1 ภาพเท่านั้นและจะกากบาทได้เมื่อคุณครูถามจบ และบอกให้เด็ก ๆ กากบาทได้ เมื่อคุณครูบอกให้ ดูข้อใดให้เด็ก ๆ ใช้มือชี้ที่ข้อนั้นด้วย ส่วนข้ออื่น ๆ ให้เด็กใช้กระดาษที่คุณครูแจกปิดไว้ก่อนและเมื่อคุณครูให้เด็กดูภาพใดให้เด็ก ๆ ชี้ภาพนั้นตามไปด้วย เด็ก ๆ ทำตามข้อตกลงนี้ได้ไหมคะ”

: หยุดให้เด็กตอบ

: “ก่อนที่จะทำ คุณครูมีกระดาษที่มีเครื่องหมายกากบาทอยู่จะให้เด็ก ๆ ได้ทดลองเขียนเครื่องหมายกากบาท แต่ให้เด็ก ๆ ดูกระดาษที่คุณครูถือก่อนคุณครูจะกากบาทให้เด็กดู ครูเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ให้เด็กดูและชี้ให้เด็กดูว่าเครื่องหมายนี้เรียกว่าเครื่องหมายกากบาท ให้เด็ก ๆ เปิดไปที่หน้าที่มีเครื่องหมายกากบาท (X) อยู่”

: หยุดเดินดูเด็กทุกคนให้เปิดหน้าที่ถูกต้อง

: “ให้เด็ก ๆ กากบาทในช่องว่างตามตัวอย่างบนกระดาษที่คุณครูแจกให้”

: เดินดูเด็กเพื่อสังเกตและแนะนำวิธีการเขียนเครื่องหมายกากบาทที่ถูกต้อง ให้คำชมเชยเมื่อเด็กเขียนกากบาทได้ถูกต้อง

: “เด็ก ๆ เก่งทุกคนเลยคะ ต่อไปคุณครูจะให้เด็ก ๆ เลือกกากบาททับรูปภาพเพียง 1 ภาพ: แต่จะกากบาทได้ก็ต่อเมื่อคุณครูเล่าเรื่องจบก่อนนะคะ คุณครูจะเล่าให้ฟัง 2 ครั้งนะคะ เด็ก ๆ ตั้งใจฟังนะคะ เด็ก ๆ เข้าใจไหมคะ ใครที่ไม่เข้าใจถามคุณครูได้นะคะ”

: หยุดให้เด็ก ๆ ตอบ

: ครู (ผู้ดำเนินการสอบ) ดำเนินการสอบเด็กทีละข้อ จนครบทุกข้อ

การตรวจให้คะแนน

มีการให้คะแนนบอกไว้ในแต่ละข้อดังนี้

ให้ 2 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่แสดงถึงความมีวินัยในตนเองที่เหมาะสมที่สุด

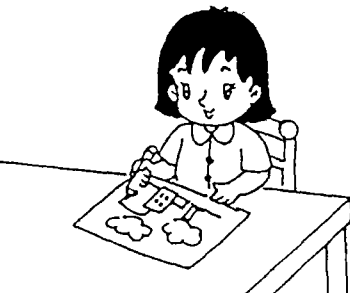
ให้ 1 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความมีวินัยในตนเองบ้างแต่ยังไม่เหมาะสม

ให้ 0 คะแนน หมายถึง เมื่อเด็กเลือกพฤติกรรมที่ไม่มีวินัยในตนเอง

คู่มือครูแบบทดสอบตอนที่ 1
แบบทดสอบวัดการรับรู้ภายในตนเองด้านความรับผิดชอบ

ข้อ 1

- ผู้ดำเนินการ : “เด็ก ๆ เปิดหน้ามะม่วง ดูที่ข้อ 1 นะคะ”
- : “เด็ก ๆ ตั้งใจฟังคุณครูนะคะ พร้อมกับชี้ภาพไปด้วย
ภาพที่หนึ่งเป็นภาพ เด็กนั่งคุยกับเพื่อนก่อนรอให้คุณครูมาเตือนอีกครั้งจึงวาดรูป
ภาพที่สองเป็นภาพเด็กรีบวาดรูปให้เสร็จ
ภาพที่สามเป็นภาพเด็กไม่วาดรูปแต่ไปเล่นของเล่นอยู่ที่มุมของเล่น
เด็ก ๆ ดูภาพทั้งสามแล้วตั้งใจฟังคำถามที่คุณครูจะถามนะคะ”
- : สมมติว่าคุณครูไม่ได้อยู่ดูเด็ก ๆ วาดรูป เพราะต้องไปเตรียมนมให้เด็ก ๆ ตี๋ม เด็ก ๆ จะทำอย่างไรตอนที่คุณครูไม่อยู่
- : “ชี้ภาพพร้อมกับตั้งใจฟังคุณครูอีกครั้งนะคะ ภาพที่หนึ่ง...”
- : “ต่อไปคุณครูจะให้เด็ก ๆ กากบาทภาพที่ควรทำเพียงหนึ่งภาพ”
- : ให้เด็ก ๆ กากบาทภาพที่ต้องการได้

คำถาม : สมมติว่าคุณครูไม่ได้อยู่ดูเด็ก ๆ วาดรูป เพราะต้องไปเตรียมนมให้เด็ก ๆ ตี๋ม เด็ก ๆ จะทำอย่างไรตอนที่คุณครูไม่อยู่		
		
เด็กนั่งคุยกับเพื่อนก่อนรอให้คุณครูมาเตือนอีกครั้งจึงวาดรูป	เด็กรีบวาดรูปให้เสร็จ	เด็กไม่วาดรูปแต่ไปเล่นของเล่นอยู่ที่มุมของเล่น

1

2

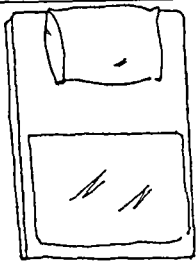
3

การตรวจให้คะแนน

- | | | |
|----------------|---|-------|
| ตอบภาพที่1 ได้ | 1 | คะแนน |
| ตอบภาพที่2 ได้ | 2 | คะแนน |
| ตอบภาพที่3 ได้ | 0 | คะแนน |

ข้อ 2

- ผู้ดำเนินการ : “เด็ก ๆ ดูข้อ 2 นะคะ”
- : “เด็ก ๆ ตั้งใจฟังคุณครูนะคะ พร้อมกับชี้ภาพไปด้วย
ภาพที่หนึ่งเป็นภาพเด็กหึ่งเครื่องนอนไว้ให้ครูเก็บให้
ภาพที่สองเป็นภาพเด็กรีบเก็บเครื่องนอนทันทีเมื่อตื่นและนำไปเก็บเข้าที่
ภาพที่สามเป็นภาพเด็กเรียกเพื่อนให้ช่วยเก็บเครื่องนอนให้
เด็ก ๆ ดูภาพทั้งสามแล้วตั้งใจฟังคำถามที่คุณครูจะถามนะคะ”
- : “หลังจากที่เด็ก ๆ ตื่นจากการนอนหลับพักผ่อนในตอนกลางวันที่โรงเรียนแล้ว เด็ก ๆ จะทำอย่างไรกับเครื่องนอน”
- : “ชี้ภาพพร้อมกับตั้งใจฟังคุณครูอีกครั้งนะคะ ภาพที่หนึ่ง...”
- : “ต่อไปคุณครูจะให้เด็ก ๆ ภาทบาทภาพที่ควรทำเพียงหนึ่งภาพ”
- : ให้เด็ก ๆ ภาทบาทภาพที่ต้องการได้

คำถาม : หลังจากที่ได้ตื่นจากการนอนหลับพักผ่อนในตอนกลางวันที่โรงเรียนแล้ว เด็ก ๆ จะทำอย่างไรกับเครื่องนอน		
		
เด็กหึ่งเครื่องนอนไว้ให้ครูเก็บให้	เด็กรีบเก็บเครื่องนอนทันทีเมื่อตื่นและนำไปเก็บเข้าที่	เด็กเรียกเพื่อนให้ช่วยเก็บเครื่องนอนให้

1

2

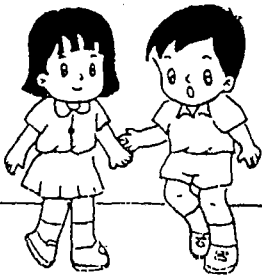
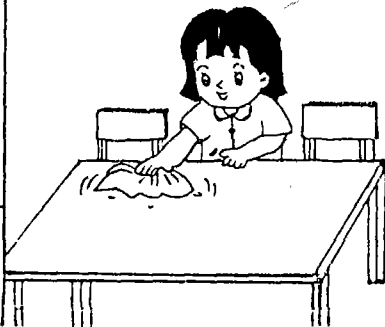
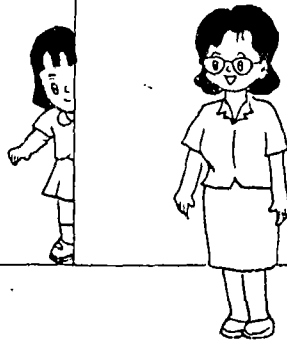
3

การตรวจให้คะแนน

ตอบภาพที่1 ได้	0	คะแนน
ตอบภาพที่2 ได้	2	คะแนน
ตอบภาพที่3 ได้	1	คะแนน

ข้อ 3

- ผู้ดำเนินการ : “เด็ก ๑ ดูข้อ 3 นะคะ”
- : “เด็ก ๑ ตั้งใจฟังคุณครูนะคะ พร้อมกับชี้ภาพไปด้วย
ภาพที่หนึ่งเป็นภาพเด็กรอให้เพื่อนมาชวนก่อนจึงไปทำ
ภาพที่สองเป็นภาพเด็กช่วยคุณครูทำโดยที่คุณครูไม่ต้องบอก
ภาพที่สามเป็นภาพเด็กหลบไม่ให้คุณครูเห็น
เด็ก ๑ ดูภาพทั้งสามแล้วตั้งใจฟังคำถามที่คุณครูจะถามนะคะ”
- : “ถ้าเด็ก ๑ มีหน้าที่ช่วยคุณครูทำความสะอาดโต๊ะอาหารหลังรับประทานอาหารในตอนกลางวัน เมื่อรับประทานอาหารกลางวันเสร็จแล้ว เด็ก ๑ จะทำอะไร”
- : “ชี้ภาพพร้อมกับตั้งใจฟังคุณครูอีกครั้งนะคะ ภาพที่หนึ่ง...”
- : “ต่อไปคุณครูจะให้เด็ก ๑ อากาบทภาพที่ควรทำเพียงหนึ่งภาพ”
- : ให้เด็ก อากาบทภาพที่ต้องการได้

คำถาม : ถ้าเด็ก ๑ มีหน้าที่ช่วยคุณครูทำความสะอาดโต๊ะอาหารหลังรับประทานอาหารในตอนกลางวัน เมื่อรับประทานอาหารกลางวันเสร็จแล้ว เด็ก ๑ จะทำอะไร		
		
เด็กรอให้เพื่อนมาชวนก่อนจึงไปทำ	เด็กช่วยคุณครูทำโดยที่คุณครูไม่ต้องบอก	เด็กหลบไม่ให้คุณครูเห็น

1

2

3

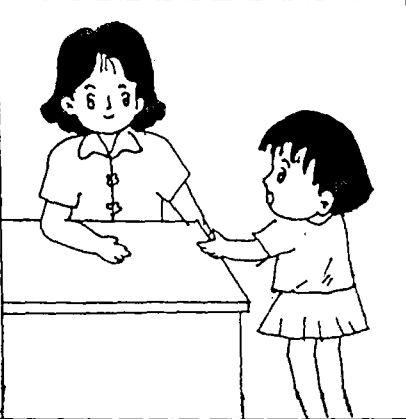
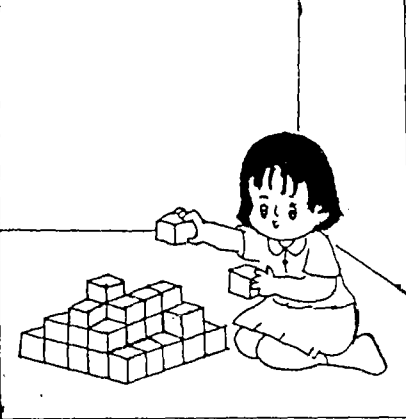
การตรวจให้คะแนน

ตอบภาพที่ 1 ได้	1	คะแนน
ตอบภาพที่ 2 ได้	2	คะแนน
ตอบภาพที่ 3 ได้	0	คะแนน

คู่มือครูแบบทดสอบตอนที่ 2
แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเอง

ข้อ 1

- ผู้ดำเนินการ : “เด็ก ๆ เปิดหน้าดินสอ ดูข้อ 1 นะคะ”
- : “เด็ก ๆ ตั้งใจฟังคุณครูนะคะ พร้อมกับชี้ภาพไปด้วย
ภาพที่หนึ่งเป็นภาพเด็กแอบออกไปตีมนมตอนที่คุณครูไม่เห็น
ภาพที่สองเป็นภาพเด็กไปขออนุญาตคุณครูขอตีมนมก่อน
ภาพที่สามเป็นภาพเด็กนั่งเล่นต่อไปรอจนกว่าจะถึงเวลาตีมนม
เด็ก ๆ ดูภาพทั้งสามแล้วตั้งใจฟังคำถามที่คุณครูจะถามนะคะ”
- : “เข้านี้ขณะที่เล่นต่อบล็อกอยู่และยังไม่ถึงเวลาตีมนม แต่เด็ก ๆ อยากตีมนมมากเลย เด็ก ๆ จะทำอย่างไร”
- : “ชี้ภาพพร้อมกับตั้งใจฟังคุณครูอีกครั้งนะคะ ภาพที่หนึ่ง...”
- : “ต่อไปคุณครูจะให้เด็ก ๆ กากบาทภาพที่ควรทำเพียงหนึ่งภาพ”
- : ให้เด็ก ๆ กากบาทภาพที่ต้องการได้

คำถาม : เข้านี้ขณะที่เล่นต่อบล็อกอยู่และยังไม่ถึงเวลาตีมนม แต่เด็ก ๆ อยากตีมนมมากเลย เด็ก ๆ จะทำอย่างไร		
		
เด็กแอบออกไปตีมนมตอนที่คุณครูไม่เห็น	เด็กไปขออนุญาตคุณครูขอตีมนมก่อน	เด็กนั่งเล่นต่อไปรอจนกว่าจะถึงเวลาตีมนม

1

2

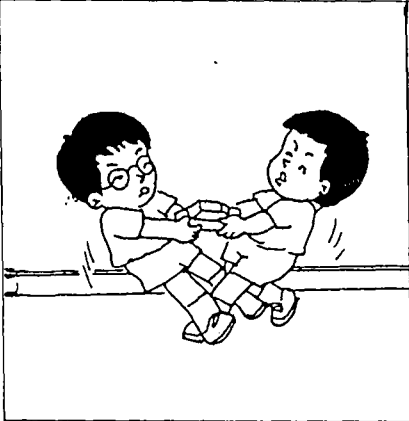
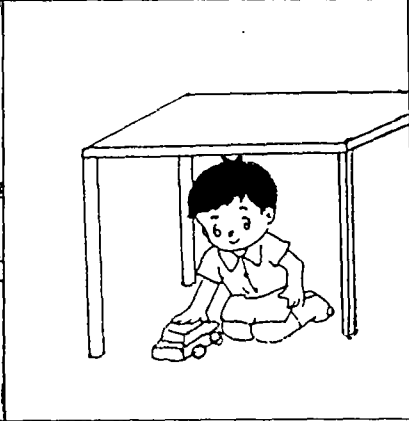
3

การตรวจให้คะแนน

ตอบภาพที่ 1 ได้	0	คะแนน
ตอบภาพที่ 2 ได้	1	คะแนน
ตอบภาพที่ 3 ได้	2	คะแนน

ข้อ 2

- ผู้ดำเนินการ : “เด็ก ๆ ดูข้อ 2 นะคะ”
 : “เด็ก ๆ ตั้งใจฟังคุณครูนะคะ พร้อมกับชี้ภาพไปด้วย
 ภาพที่หนึ่งเป็นภาพเด็กแย่งของเล่นจากมือเพื่อน
 ภาพที่สองเป็นภาพเด็กขอให้เพื่อนเรียกไปเล่นก่อนจึงไปเล่นด้วย
 ภาพที่สามเป็นภาพเด็กแอบเอาของเล่นเพื่อนไปเล่นที่ได้โต๊ะ
 เด็ก ๆ ดูภาพทั้งสามแล้วตั้งใจฟังคำถามที่คุณครูจะถามนะคะ”
 : “เพื่อนนำของเล่นมาเล่นที่โรงเรียน เด็ก ๆ เห็นแล้วอยากเล่น เด็ก ๆ จะทำตามภาพใด”
 : “ชี้ภาพพร้อมกับตั้งใจฟังคุณครูอีกครั้งนะคะ ภาพที่หนึ่ง...”
 : “ต่อไปคุณครูจะให้เด็ก ๆ ทักทายภาพที่ควรทำเพียงหนึ่งภาพ”
 : ให้เด็ก ๆ ทักทายภาพที่ต้องการได้

คำถาม : เพื่อนนำของเล่นมาเล่นที่โรงเรียน เด็ก ๆ เห็นแล้วอยากเล่น เด็ก ๆ จะทำตามภาพใด		
		
เด็กแย่งของเล่นจากมือเพื่อน	เด็กขอให้เพื่อนเรียกไปเล่นก่อนจึงไปเล่นด้วย	เด็กแอบเอาของเล่นเพื่อนไปเล่นที่ได้โต๊ะ

1

2

3

การตรวจให้คะแนน

ตอบภาพที่ 1 ได้	0	คะแนน
ตอบภาพที่ 2 ได้	2	คะแนน
ตอบภาพที่ 3 ได้	1	คะแนน

ข้อ 3

- ผู้ดำเนินการ : “เด็ก ๆ ดูข้อ 3 นะคะ”
- : “เด็ก ๆ ตั้งใจฟังคุณครูนะคะ พร้อมกับชี้ภาพไปด้วย
ภาพที่หนึ่งเป็นภาพเด็กนั่งรอนกว่าคุณแม่จะคุยธุระกับคุณยายเสร็จ
ภาพที่สองเป็นภาพเด็กวิ่งกลับบ้านโดยที่ไม่บอกคุณแม่ก่อน
ภาพที่สามเป็นภาพเด็กไปชวนคุณแม่ให้กลับบ้าน
เด็ก ๆ ดูภาพทั้งสามแล้วตั้งใจฟังคำถามที่คุณครูจะถามนะคะ”
- : “เด็กไปเยี่ยมคุณยายที่บ้าน ขณะที่คุณแม่กำลังคุยธุระกับคุณยายอยู่ แต่เด็ก ๆ อยากกลับบ้านแล้ว เด็ก ๆ จะทำอย่างไร”
- : “ชี้ภาพพร้อมกับตั้งใจฟังคุณครูอีกครั้งนะคะ ภาพที่หนึ่ง...”
- : “ต่อไปคุณครูจะให้เด็ก ๆ ทากบาทภาพที่ควรทำเพียงหนึ่งภาพ”
- : ให้เด็ก ๆ ทากบาทภาพที่ต้องการได้

คำถาม : เด็กไปเยี่ยมคุณยายที่บ้าน ขณะที่คุณแม่กำลังคุยธุระกับคุณยายอยู่ แต่เด็ก ๆ อยากกลับบ้านแล้ว เด็ก ๆ จะทำอย่างไร		
		
เด็กนั่งรอนกว่าคุณแม่จะคุยธุระกับคุณยายเสร็จ	เด็กวิ่งกลับบ้านโดยที่ไม่บอกคุณแม่ก่อน	เด็กไปชวนคุณแม่ให้กลับบ้าน

1

2

3

การตรวจให้คะแนน

ตอบภาพที่ 1 ได้	2	คะแนน
ตอบภาพที่ 2 ได้	0	คะแนน
ตอบภาพที่ 3 ได้	1	คะแนน

คู่มือครูชุดที่ 2

การใช้แบบสัมภาษณ์ตอนที่ 3

คำชี้แจง

คู่มือครูชุดนี้เป็นการใช้แบบสัมภาษณ์วัดการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยด้านความมีเหตุผล 15 ข้อ เป็นการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ ถามคำถาม 2 ครั้งให้เด็กฟังและให้เด็กตอบ ถ้าภายใน 30 วินาที เด็กยังไม่ตอบ ผู้ดำเนินการสอบจะถามเด็กอีก 1 ครั้งถ้าใน 1 นาที เด็กไม่ตอบถือว่าเด็กไม่สามารถบอกเหตุผล
2. ดำเนินการสัมภาษณ์เด็กทีละข้อจนครบทั้ง 10 ข้อ
3. การให้คะแนน ให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ให้ 2 คะแนนเมื่อเด็กสามารถบอกเหตุหรือผลของการกระทำที่เหมาะสมที่สุด โดยเด็กกระทำเพราะรู้ถึงเหตุหรือผลของการกระทำ หรือตอบได้ตรงหรือใกล้เคียงกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ให้ 1 คะแนนเมื่อเด็กสามารถบอกเหตุหรือผลของการกระทำได้แต่เป็นการกระทำที่เกิดจากการทำตามเงื่อนไข ตอบได้ตรงหรือใกล้เคียงกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้บ้างในบางส่วน

ให้ 0 คะแนนเมื่อเด็กบอกเหตุหรือผลของการกระทำได้แต่ไม่สัมพันธ์กับเรื่อง หรือการไม่ตอบคำถาม

ตอนที่3 แบบสัมภาษณ์การรับรู้ในตนเองด้านความมีเหตุผล

ข้อ	คำถาม	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
1.	เมื่อเด็ก ๆ เล่นของเล่นแล้วเก็บของเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย เพราะอะไร	-เด็กนำมาเล่นเองต้องเก็บเอง -ครั้งต่อไปจะได้หาง่าย -เด็กที่ดีเมื่อเล่นเสร็จต้องเก็บทุกครั้ง -เพื่อความสวยงามและเป็นระเบียบของห้องเรียน -ของเล่นจะได้ไม่หาย	-ถ้าไม่เก็บครั้งต่อไปจะไม่ได้เล่น -คุณครูบอกให้เก็บ -เพื่อนให้ช่วยเก็บ -คุณครูจะตีหรือทำโทษ -เพื่อนไม่ยอมเก็บ	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง
2.	เด็ก ๆ ช่วยเพื่อนในกลุ่มทำงานทุกครั้งเพราะอะไร	-เด็กอยู่ในกลุ่มเดียวกันต้องช่วยกันทำงาน -งานจะได้เสร็จเร็ว ๆ -เป็นงานกลุ่มเด็กในกลุ่มต้องช่วยกัน -ช่วยกันทำงานจะเสร็จตามเวลา -เดี่ยวเพื่อนจะเหนื่อย	-ถ้าเด็กไม่ช่วยงานเพื่อน ๆ จะไม่ให้อยู่ในกลุ่ม -คุณครูให้ช่วยกัน -เพื่อนขอให้ช่วย -คุณครูจะตีหรือทำโทษ	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง
3.	เวลาที่คุณครูสอนเด็ก ๆ ไม่คุยกัน ตั้งใจฟังคุณครูสอนเพราะอะไร	-ถ้าตั้งใจฟังจะรู้เรื่องที่คุณครูสอน -ถ้าเด็ก ๆ คุยจะทำให้ฟังคุณครูไม่รู้เรื่อง -ถ้าเด็ก ๆ คุยจะรบกวนเพื่อนคนอื่น ๆ -เวลาเรียนเด็กจะไม่คุยกัน -เด็กดีต้องตั้งใจ	-คุณครูไม่ให้คุยกัน -เพื่อนไม่คุยด้วย -กลัวคุณครูดุ -คุณครูจะตีหรือทำโทษ -ไม่อยากคุย	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง
4.	เวลาเล่นกันเด็ก ๆ ไม่แกล้งเพื่อน เพราะอะไร	-เป็นเพื่อนกันไม่แกล้งกัน -เด็กดีไม่แกล้งเพื่อน -เราเล่นด้วยกันจะไม่แกล้งกัน -ถ้าแกล้งเพื่อน ๆ จะร้องไห้ -เดี่ยวเพื่อนเจ็บ	-แกล้งกันเดี่ยวคุณครูทำโทษ -ทำตามที่คุณครูบอก -ถ้าแกล้งเพื่อน ครั้งต่อไปเพื่อนจะไม่เล่นด้วย -ถ้าแกล้งเพื่อนจะถูกคุณครูดุหรือทำโทษ -ไม่อยากแกล้ง	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง

ข้อ	คำถาม	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
5.	ในขณะที่เพื่อนๆกำลังต่อแถวเล่นของเล่นอยู่ เด็กมาที่หลังเด็กต้องต่อแถวเพราะอะไร	-เด็กที่มาที่หลังต้องต่อแถวจะแซงเพื่อนไม่ได้ -ถ้าเด็กต่อแถวจะได้เล่นของเล่นเร็วๆ -เล่นได้ครั้งละคนต้องต่อแถว	-เดี่ยวเพื่อนไม่ให้เล่น -เพื่อนไม่ให้แซง -คุณครูเคยบอกว่ามาที่หลังต้องต่อแถว -ถ้าเด็กไม่ต่อแถวเพื่อนจะไม่ให้เล่น -กลัวเพื่อนที่มาก่อนว่า	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง
6.	คุณครูบอกให้เด็กๆล้างมือก่อนทานข้าว เด็กๆจะทำตามที่คุณครูบอกทุกครั้ง เพราะอะไร	-สิ่งที่คุณครูบอกนั้นเป็นสิ่งที่ดี -ล้างมือมือจะสะอาด -เด็กดีต้องเชื่อฟังครู -มือสกปรกมีเชื้อโรค	-ทำตามที่คุณครูบอก -เดี่ยวคุณครูไม่ให้ทานข้าว -อยากได้ดาว	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง
7.	เวลาที่คุณครูให้วาดรูปส่งเด็กๆจะตั้งใจทำ เพราะอะไร	-ถ้าเด็กทำเสร็จเร็วเด็กๆจะมีเวลาทำอย่างอื่นอีก -ถ้าตั้งใจงานจะสวย -ไม่ตั้งใจจะเสียเวลา -เด็กดีต้องตั้งใจทำ	-คุณครูบอกให้ตั้งใจทำ -กลัวไม่สวย -กลัวคุณครูตี หรือว่า -จะได้เก่งๆ	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง
8.	เวลาเด็กๆไปที่ห้องสมุด เด็กๆนั่งดูหนังสือเงียบๆ ไม่ส่งเสียงดัง เพราะอะไร	-ถ้าเสียงดังจะรบกวนเพื่อนคนอื่น -เงียบๆจะมีสมาธิในการอ่านหรือดูหนังสือ -เป็นเด็กดี	-ทำตามข้อตกลงของห้องสมุด ที่ห้องสมุดไม่ให้ส่งเสียงดัง -ทำตามเพื่อนคนอื่น -คุณครูไม่ให้เสียงดัง -ถ้าเสียงดังจะถูกคุณครูดุหรือถูกทำโทษ	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง
9.	เวลาคุณครูให้เด็กๆทำงาน แล้วคุณครูออกไปนอกห้อง เด็กๆจะตั้งใจทำงาน ไม่ไปเล่นของเล่น เพราะอะไร	-ถ้าไปเล่นของเล่นงานจะไม่เสร็จ -ไม่ใช่เวลาเล่นของเล่น เด็กจะเล่นไม่ได้ -เด็กดีต้องตั้งใจทำ	-คุณครูสั่งห้ามไม่ให้เล่นของเล่น -ถ้าเล่นของเล่นคุณครูทำโทษ	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง
10.	ในขณะที่เพื่อนๆช่วยกันจัดห้อง เด็กๆก็จะช่วยเพื่อนด้วย ไม่เอาเปรียบเพื่อน เพราะอะไร	-ช่วยกันงานจะได้เสร็จ -ห้องเรียนเป็นของเพื่อนๆต้องช่วยกัน -เด็กดีต้องช่วยเพื่อน -เพื่อนจะเหนื่อย	-เพื่อนบอกให้ช่วยกัน -กลัวคุณครูทำโทษ -คุณครูบอกให้ช่วย -เพื่อนจะไม่รัก -สงสารเพื่อน	-เด็กไม่ตอบ -ตอบไม่สัมพันธ์กับเรื่อง

แบบทดสอบตอนที่ 1

แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเองด้านความรับผิดชอบ

ชื่อ ด.ช./ด.ญ. สกุล.....

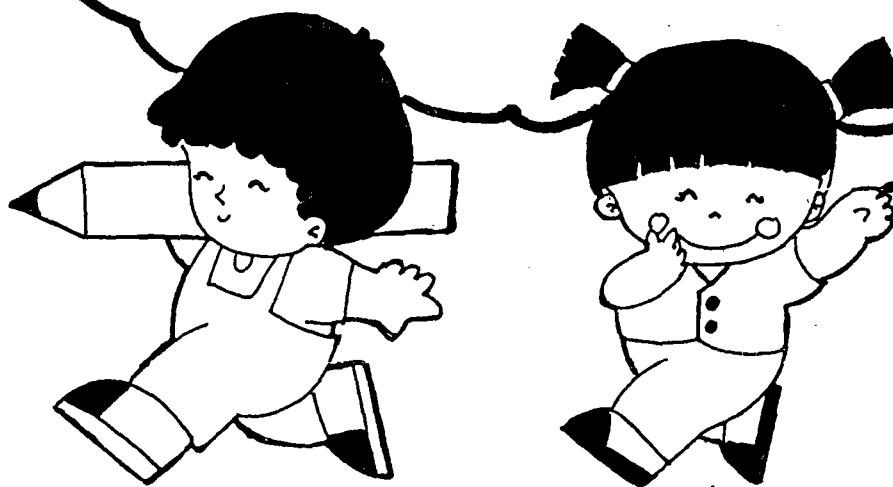
ชั้นอนุบาลปีที่ 2 /

โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์

วันที่ทดสอบ.....

ผู้ดำเนินการสอบ.....

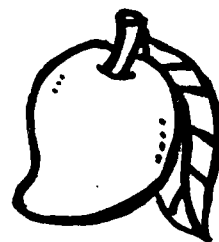
คะแนนที่ได้.....



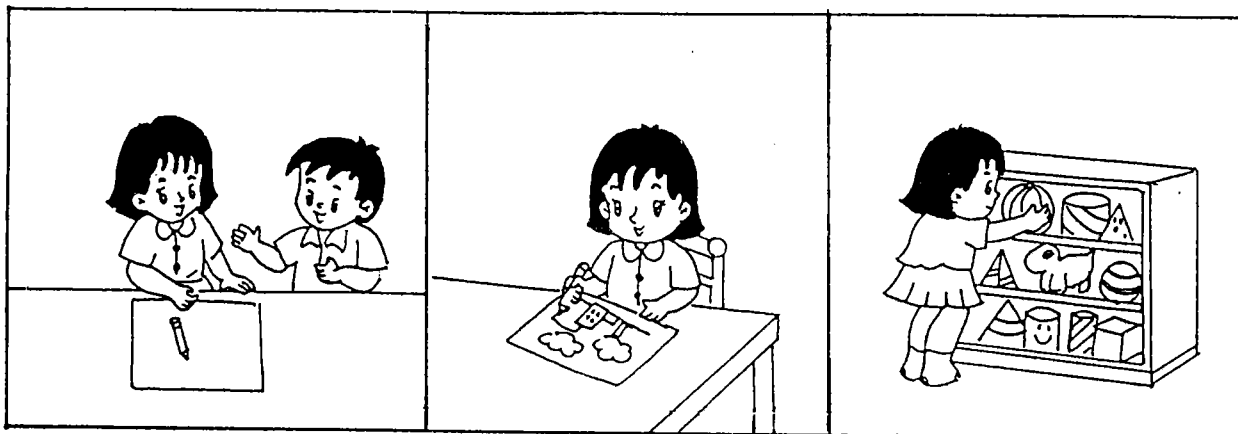
แบบทดสอบตอนที่ 1

แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเองด้านความรับผิดชอบ

คำสั่ง ให้นักเรียนฟังคำถามจากคุณครู 2 ครั้ง แล้วเลือกตอบกากบาท (X) เพียง 1 ภาพ



1

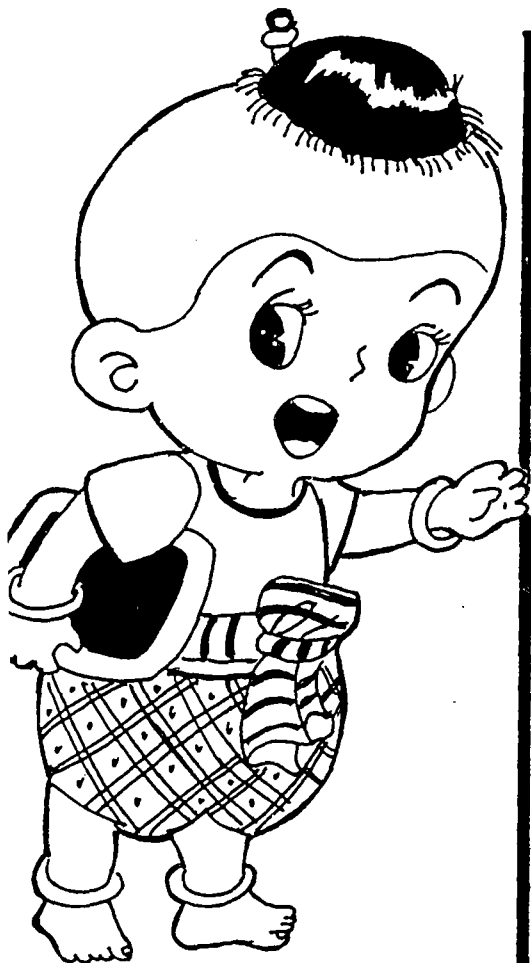


2



3





แบบทดสอบตอนที่ 2

แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเอง

ชื่อ ด.ช./ด.ญ. สกุล.....

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 /

โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์

วันที่ทดสอบ

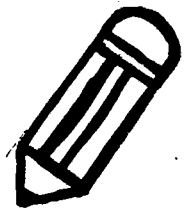
ผู้ดำเนินการสอบ

คะแนนที่ได้.....

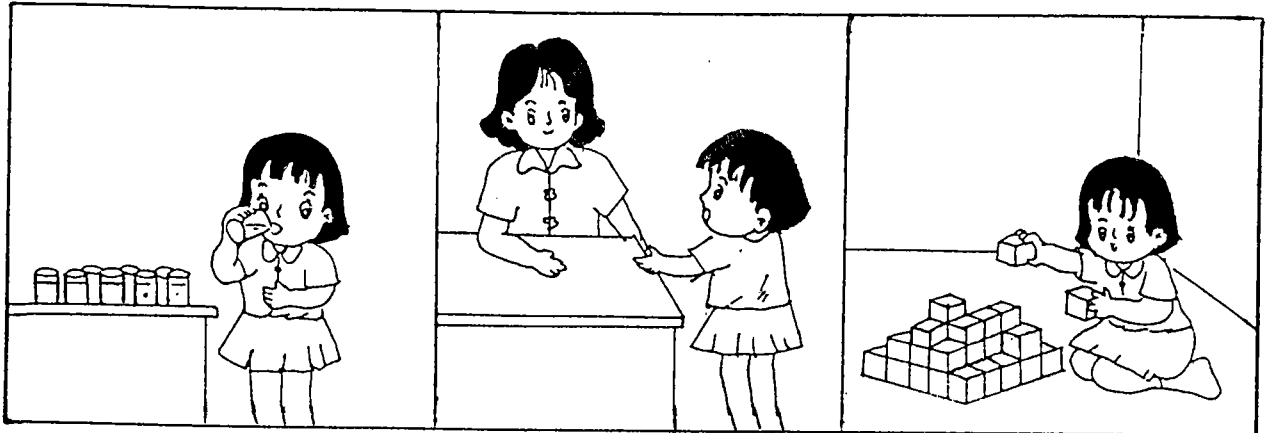
แบบทดสอบตอนที่ 2

แบบทดสอบวัดการรับรู้วินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเอง

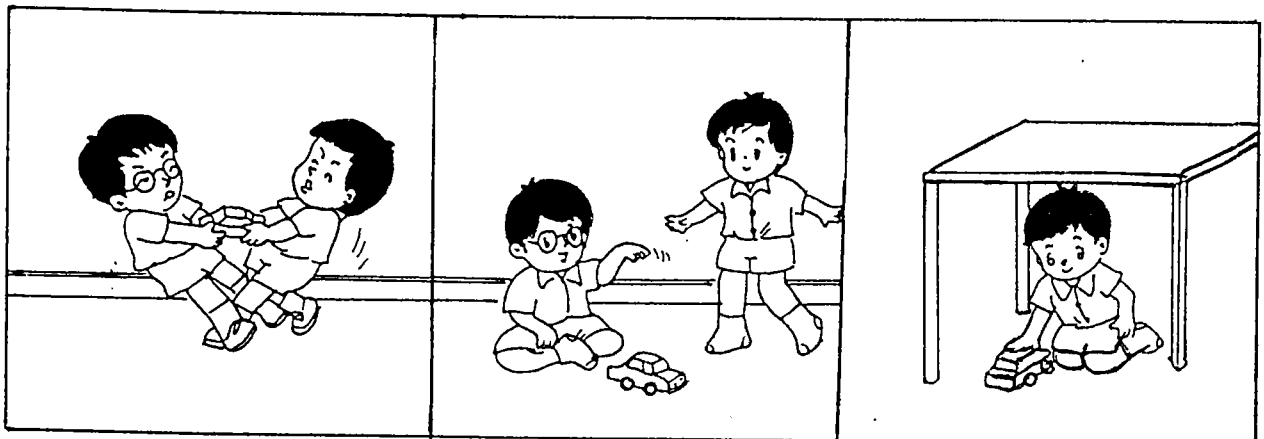
คำสั่ง ให้นักเรียนฟังคำถามจากคุณครู 2 ครั้ง แล้วเลือกตอบกากบาท (X) เพียง 1 ภาพ



1



2



3



ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทานคติธรรม

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม

การเล่านิทานคติธรรมให้กับเด็กนั้น ครูเป็นผู้ดำเนินการเล่าให้เด็กฟัง โดยใช้รูปภาพ อุปกรณ์และสื่อต่าง ๆ ประกอบการเล่า จัดให้เด็กฟังสัปดาห์ละ 3 วันคือในวันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์ ใช้เวลาในการเล่า 20 นาที เล่าให้เด็กฟังวันละ 1 เรื่องโดยมีการทำความเข้าใจกับเด็กก่อน 1 สัปดาห์และในสัปดาห์ที่ 1 – 8 ดำเนินการตามกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมการรับรู้วินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบ การควบคุมตนเองและความมีเหตุผล

แนวการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม

ในการเล่านิทานแต่ละเรื่อง ทุกครั้งมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นนำ (ใช้เวลา 3 นาที) ครูนำเด็กเข้าสู่เรื่องราวเช่น การร้องเพลง การสนทนา คำคล้องจอง การทำท่าทาง และการใช้คำถาม
2. ขั้นเล่านิทาน (ใช้เวลา 12 นาที) ครูเล่านิทานตามเรื่องที่คัดมา โดยในการเล่านิทานครูใช้สื่อประกอบการเล่านิทาน เช่นรูปภาพ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น
3. ขั้นสรุป (ใช้เวลา 5 นาที) เด็กและครูร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามเนื้อเรื่องในนิทาน

นิทานที่ใช้ในการเล่าเพื่อส่งเสริมการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย มีทั้งหมด 12 เรื่อง เป็นนิทานชาดก 6 เรื่องและนิทานอีสป 6 เรื่องตามคุณลักษณะวินัยในตนเอง 2 ด้านคือความรับผิดชอบและการควบคุมตนเอง ส่วนความมีเหตุผลนั้นจะสอดแทรกในนิทานแต่ละเรื่อง นิทานที่ใช้มีดังนี้

นิทานชาดก

- | | |
|---------------------|----------------|
| 1. นกกระเจาสองฝูง | ความรับผิดชอบ |
| 2. มนต์เสกมะม่วง | ความรับผิดชอบ |
| 3. พญาช้างเผือก | ความรับผิดชอบ |
| 4. ผู้ว่านอนสอนง่าย | การควบคุมตนเอง |
| 5. ผลไม้ต้องห้าม | การควบคุมตนเอง |
| 6. พ่อค้าเร่ | การควบคุมตนเอง |

นิทานอีสป

- | | |
|--------------------------|----------------|
| 7. ท้องกับตัว | ความรับผิดชอบ |
| 8. มดกับตั๊กแตน | ความรับผิดชอบ |
| 9. ลากับพ่อค้า | ความรับผิดชอบ |
| 10. เทพารักษ์กับคนตัดไม้ | การควบคุมตนเอง |
| 11. ห่านกับไขทองคำ | การควบคุมตนเอง |
| 12. เด็กเลี้ยงแกะ | การควบคุมตนเอง |

นิทาน 1 เรื่องเล่าให้เด็กฟัง 2 ครั้ง รวมการเล่านิทานทั้งหมด 24 ครั้ง โดยจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมตามตาราง

ตารางการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	นิทานเรื่อง	นิทานส่งเสริมวินัยด้าน
1	1	มดกับต๊กแตน	ความรับผิดชอบ
	2	นกกระจาบสองฝูง	ความรับผิดชอบ
	3	ทองกับตัว	ความรับผิดชอบ
2	4	เทพารักษ์กับคนตัดฟืน	การควบคุมตนเอง
	5	ผลไม้ต้องห้าม	การควบคุมตนเอง
	6	ผู้ว่านอนสอนง่าย	การควบคุมตนเอง
3	7	มนต์เสกมะม่วง	ความรับผิดชอบ
	8	ลากับพ่อค้า	ความรับผิดชอบ
	9	พญาช้างเผือก	ความรับผิดชอบ
4	10	ห่านกับไขทองคำ	การควบคุมตนเอง
	11	พ่อค้าเร่	การควบคุมตนเอง
	12	เด็กเลี้ยงแกะ	การควบคุมตนเอง
5	13	มดกับต๊กแตน	ความรับผิดชอบ
	14	นกกระจาบสองฝูง	ความรับผิดชอบ
	15	ทองกับตัว	ความรับผิดชอบ
6	16	เทพารักษ์กับคนตัดฟืน	การควบคุมตนเอง
	17	ผลไม้ต้องห้าม	การควบคุมตนเอง
	18	ผู้ว่านอนสอนง่าย	การควบคุมตนเอง
7	19	นกกระจาบสองฝูง	ความรับผิดชอบ
	20	ลากับพ่อค้า	ความรับผิดชอบ
	21	พญาช้างเผือก	ความรับผิดชอบ
8	22	ห่านกับไขทองคำ	การควบคุมตนเอง
	23	พ่อค้าเร่	การควบคุมตนเอง
	24	เด็กเลี้ยงแกะ	การควบคุมตนเอง

นิทานที่ส่งเสริมการรับรู้วัยในตนเองด้านความรับผิดชอบ

แผนการสอนการเล่านิทานคติธรรมเรื่องมดกับตั๊กแตน

1. ความคิดรวบยอด

การรับผิดชอบและทำงานในหน้าที่ที่ตนเองรับผิดชอบเป็นการกระทำที่ทุกคนควรกระทำให้เป็นนิสัย เพราะเกิดประโยชน์กับตนเอง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อเด็กได้ฟังนิทานที่ครูเล่าแล้วเด็กสามารถตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบในเรื่อง

3. เนื้อเรื่องนิทาน โดยสังเขป

มดน้อยกับตั๊กแตนเป็นเพื่อนกัน มดน้อยมีนิสัยขยันทำงาน ส่วนตั๊กแตนนั้นมีนิสัยขี้เกียจวันๆจะร้องรำทำเพลงไม่ยอมทำงานในหน้าที่ของตนเอง แม้มดน้อยจะเตือนว่าให้หาอาหารเตรียมไว้ในฤดูฝนแต่เจ้าตั๊กแตนก็ไม่ฟังสนใจแต่ร้องเพลง มีแต่เจ้ามดน้อยที่ขยันหาอาหารเผื่อไว้ฤดูฝน เมื่อฤดูฝนมาถึงฝนได้ตกหนักจนน้ำท่วมไปหมด ตั๊กแตนนั้นไม่ได้สะสมอาหารไว้ก็ออกหาอาหารแต่ไม่มีจึงไปขออาหารกับมดน้อย มดน้อยจึงบอกกับตั๊กแตนว่าถ้าตั๊กแตนทำหน้าที่ของตนหาอาหารไว้และเชื่อฟังคำเตือนตั้งแต่แรกคงไม่เกิดเหตุการณ์แบบนี้

4. กิจกรรมการเล่านิทาน

4.1 ขั้นนำ

ครูนำภาพมดที่กำลังช่วยกันทำงานขนอาหารมาให้เด็ก ญดูและสนทนาเกี่ยวกับรูปภาพและให้เด็กช่วยกันบอกงานที่ตนเองต้องทำทุกวัน

4.2 ขั้นเล่าเรื่อง

ครูเล่านิทานให้เด็กฟังประกอบการใช้รูปภาพและกระดานสำลี

4.3 ขั้นสรุป

สรุปเรื่องโดยให้เด็ก ญสนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่องานในหน้าที่ของตนและตอบคำถามดังนี้

- เด็กว่าในนิทานเรื่องนี้สัตว์ตัวใดที่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง และสัตว์ตัวใดที่ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง (ความรับผิดชอบ)
- เจ้ามดมีนิสัยอย่างไร เจ้าตั๊กแตนมีนิสัยอย่างไรและถ้าให้เด็ก ญเลือกได้ เด็ก ญจะเป็นสัตว์ตัวใด เพราะอะไร (เสริมความรับผิดชอบ)
- เด็ก ญมีหน้าที่ที่ต้องทำอะไรบ้างและถ้าเด็ก ญมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ตนเอง จะเป็นอย่างไรบ้าง (ความรับผิดชอบ)
- เราต้องรับผิดชอบต่อทำงานในหน้าที่ของตนเองเพราะอะไร (เหตุผล)

5. สื่อประกอบการเล่านิทาน

- รูปภาพมดกำลังทำงาน
- รูปภาพมด ตั๊กแตน
- กระดานสำลี

6. การวัดและประเมินผลการเล่านิทาน

เด็กสนทนาแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองได้

นิทานเรื่องมดกับตั๊กแตน

ณ ชายป่า บนต้นไม้ต้นหนึ่ง เป็นที่อาศัยของมดฝูงหนึ่ง มดได้ชื่อว่าเป็นสัตว์ที่ขยันขันแข็งมาก และคิดการไกลเสมอ ก็วัตรประจำวันของพวกมดก็คือ ตื่นแต่เช้าออกหาอาหารมาเก็บสะสมไว้ในรังและดูแล บัฏกวาดรังให้สะอาดอยู่เสมอ

และที่ชายป่าแห่งเดียวกันนั้น ก็เป็นที่อยู่ของเจ้าตั๊กแตนน้อยเหมือนกัน สิ่งที่มันทำเป็นประจำนอกจากการตื่นสาย มันยังชอบร้องรำทำเพลง งานในหน้าที่ของตนก็ไม่ค่อยสนใจทำ

แม้ว่ามดกับตั๊กแตนจะมีนิสัยไม่เหมือนกันแต่มดน้อยในฝูงนี้ตัวหนึ่งก็เป็นเพื่อนกับเจ้าตั๊กแตน

วันหนึ่งจวนจะเข้าฤดูฝน มดน้อยทำงานเสร็จแล้วก็แวะมาเตือนตั๊กแตนเพื่อนรัก

“ตั๊กแตนนี่ใกล้จะถึงฤดูฝนแล้วนะ ปีนี้ฝนคงจะตกหนัก ฉะนั้นถึงเวลาแล้วที่เราจะต้องเตรียมหาอาหารเก็บสำรองไว้กินให้มากกว่าเก่าแล้วนะ” มดน้อยบอกกับตั๊กแตน

แต่เจ้าตั๊กแตนกลับตอบมาว่า “โอ๊ยๆ ไม่เห็นต้องรีบร้อนเลย อีกตั้งนาน ฉันทว่าตอนนี้เรามาร้องเพลงประสานเสียงกันดีกว่า” ตั๊กแตนไม่สนใจฟัง แล้วร้องเพลงต่อ แต่เจ้ามดสั่นหัวแล้วบอกว่า “ไม่เอาละ ฉันทไม่มีเวลามาร้องเพลงหรอก ถ้าเธอไม่สนใจละก็ ฉันทก็ไปก่อนละ”

มดน้อยก็ลาจากไป ส่วนเจ้าตั๊กแตนก็ยังคงร้องเพลงต่อไป มดน้อยจอมขยัน ทั้งๆที่รังของมดน้อยยังมีอาหารที่หามาเก็บไว้พอกินไปได้หลายวันก็ตาม แต่ก็ออกหาอาหารแห้งมาเก็บสะสมไว้ในรังเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

ในขณะที่มดน้อยทำงานหนักอยู่นั้น เจ้าตั๊กแตนซึ่งเกียจคร้านไม่รู้จักทำหน้าที่ของตนเองก็ยังคงเอาแต่นอนร้องเพลงอยู่เหมือนเดิม เมื่อฤดูฝนมาถึง ฝนตกติดต่อกันหลายไม่ยอมหยุด จนในที่สุดก็น้ำก็ท่วมป่าอย่างรวดเร็ว สัตว์ในป่าต่างเดือดร้อนกันไปทั่ว ไม่ว่าสัตว์เล็กหรือสัตว์ใหญ่

ตั๊กแตนนั่งจับเจ้าตืดฝนอยู่ในรัง มันเริ่มหนาวและหิว แต่ก็ออกไปหาอาหารไม่ได้เพราะฝนยังคงตกหนัก ล่วงเข้าในวันที่สาม ฝนเริ่มหยุด ตั๊กแตนจึงพาร่างอันซูบผอมเดินทางไปหามดน้อยเพื่อนสนิทเพื่อขออาหารกิน

มดน้อยเห็นตั๊กแตนแล้ว ก็สงสารจึงให้อาหารตั๊กแตนกิน เมื่อตั๊กแตนอิ่มมดน้อยจึงบอกกับตั๊กแตนว่า “เราคงให้อาหารเพื่อนได้แค่วันนี้เท่านั้น เพราะว่าอาหารของเรามีไม่มาก เราต้องเก็บไว้วันต่อไปด้วย เราเคยเตือนเพื่อนแล้วว่าให้เพื่อนทำหน้าที่ของตนโดยการหาอาหารเก็บไว้ตอนฤดูฝนด้วย แต่เพื่อนไม่ฟังเรา ถ้าเพื่อนเชื่อที่เราเตือนตั้งแต่แรกคงไม่เกิดเหตุการณ์แบบนี้หรอก”

เจ้าตั๊กแตนตีหน้าเศร้าอย่างยอมรับผิด ไม่กล้าเข้าชี้เพื่อนต่อไป มันจึงกำหน้าเดินจากไปด้วยความเศร้า

แผนการสอนการเล่านิทานคติธรรมเรื่องท้องกับตัว

1. ความคิดรวบยอด

การที่ทุกคนรับผิดชอบในหน้าที่ของตนมีผลทำให้เกิดความสำเร็จต่อส่วนรวม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อเด็กได้ฟังนิทานที่ครูเล่าแล้วเด็กสามารถแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับความรับผิดชอบในเรื่องได้

3. เนื้อเรื่องนิทาน โดยสังเขป

ครั้งหนึ่งส่วนต่างๆของร่างกายได้แก่ มือ ปาก และฟันต่างก็เกียวกัันทำงาน และต่างพากันว่ากล่าวท้องไม่ได้ทำงานอะไรเลยสบายกว่าพวกตนเอง จึงพากันตกลงว่าจะไม่ยอมทำงานเพื่อให้ท้องนั้นอดอาหาร เป็นผลทำให้คนป่วยและทำให้อวัยวะต่างๆไม่มีแรง มือ ปาก และฟันสำนึกผิดว่าพวกตนเองทำไม่ถูกต้องจึงพากันกลับมาทำหน้าที่อย่างเดิม เป็นผลทำให้ร่างกายของคนกลับมาแข็งแรงเหมือนเดิม

4. กิจกรรมการเล่านิทาน

4.1 ขั้นนำ

ครูนำภาพอวัยวะต่าง ๆ เช่น มือ ปาก ฟัน และท้องมาให้เด็กดูและสนทนาถึงหน้าที่การทำงานของอวัยวะแต่ละอย่าง

4.2 ขั้นเล่าเรื่อง

ครูเล่านิทานให้เด็กฟังประกอบการใช้หุ่นกล่องยาสีฟัน

4.3 ขั้นสรุป

สรุปเรื่องโดยให้เด็ก ๆ สนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนและตอบคำถามดังนี้

- ปาก มือ และฟันมีหน้าที่รับผิดชอบทำอะไรบ้าง (ความรับผิดชอบ)
- การที่มือ ปาก และฟัน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองมีผลอย่างไร (ความรับผิดชอบ)
- ถ้าเด็ก ๆ เป็นปาก มือ และฟันเด็ก ๆ จะทำอะไร (เสริมความรับผิดชอบ)
- ทำไมทุก ๆ ส่วนของร่างกายต้องช่วยกันทำงาน (เหตุผล)

5. สื่อประกอบการเล่านิทาน

- หุ่นกล่องยาสีฟันรูปมือ ปาก ฟัน ท้อง คน

6. การวัดและประเมินผลการเล่านิทาน

เด็กสนทนาแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนได้

นิทานเรื่องท้องกับตัว

ครึ่งหนึ่งส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมีมือ ปากและฟัน ต่างพากันว่า ท้องนั้นไม่ได้ทำงานทำการงานอะไร นิ่งอยู่เฉย ๆ คอยแต่ที่จะอึดเท่านั้น ต่างคนต่างกล่าวหาท้อง

“ท้องนะเอาเปรียบพวกเรา ไม่เห็นได้ทำอะไรเลย ฉะนั้นวันๆต้องพูด ต้องเคี้ยวอาหารทุกมื้อ” เจ้าปากเริ่มพูดก่อนเพื่อน

“ใช่ ฉันเห็นด้วย อย่างฉันนี้ก็ทำงานไม่ได้หยุดเลย คอยหยิบส่งอาหารให้ปาก นี่ถ้าไม่มีฉันก็ไม่มีการส่งใส่ปากแน่เลย ท้องนะไม่เห็นได้ทำอะไรเลย” มือก็พูดขึ้น

“นั่นนะซิ ฉันเองยังต้องทำงานหนักเลย กว่าที่อาหารจะลงไปท้องนะ ฉันก็ต้องบดให้ละเอียดก่อนที่จะส่งไปท้อง ฉันก็เหนื่อยนะ” ฟันกล่าวขึ้นบ้าง

ทั้งสามมีความเห็นว่า ต้องทำงานหนักในขณะที่ท้องไม่ต้องทำอะไรเลย สบายกว่าเพื่อน ๆ ส่วนต่าง ๆ เหล่านี้เกิดอิจฉาท้องขึ้นมา จึงตกลงกันว่าหากหนึ่งเฉยเสีย มือก็ไม่หยิบของส่งใส่ปาก ปากก็ไม่อมอาหารไว้ และฟันก็ไม่เคี้ยว ด้วยหวังจะแกล้งทรมานท้องให้อดอยาก

ส่วนเจ้าท้องนั้นเมื่อเห็นว่าทั้งสามนั้นกล่าวหาตนเองก็เกิดความน้อยใจ ตนเองก็ต้องทำงานเหมือนกันต้องย่อยอาหารเพื่อที่ร่างกายจะได้นำไปใช้แต่ที่เพื่อนไม่ได้เห็นว่ามันทำงานเพราะมันว่ามันอยู่ภายใน ไม่สามารถมองเห็นได้

หลังจากที่มีมือ ปากและฟันพากันทำตามที่ได้ตกลงกันว่าแกล้งเจ้าท้องได้ไม่นาน ในไม่ช้าร่างกายของคนผู้นั้นก็ซูบผอมไป ส่วนที่คบคิดกันแกล้งท้องก็พากันอ่อนเพลียกระวนกระวายไปตาม ๆ กัน จึงได้สำนึกว่าตัวผิด

“โอ๊ย ทำไมมือเราไม่มีแรงยกอะไรขึ้นได้เลย ปากช่วยเราด้วย” มือร้องบอกเจ้าปาก

ส่วนเจ้าปากตอบกลับมว่า “ฉันก็เหมือนกันทำไมปากเรามาแน่นะอย่างนี้ ฉันเป็นอะไรไปเนี่ย”

เจ้าฟันกล่าวขึ้นว่า “สงสัยนี่เป็นเพราะว่าเราไม่ยอมทำตามหน้าที่ที่เราต้องทำแน่เลย ร่างกายไม่ได้รับอาหารจึงอ่อนเพลีย”

“ใช่” ทั้งปากและมือต่างก็เห็นด้วยกับที่ฟันบอก และต่างพากันสำนึกผิดว่าการที่ตนเองไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนก่อให้เกิดความลำบากไปหมด เพราะส่วนต่าง ๆ ในร่างกายทุก ๆ ส่วนต้องอาศัยกัน จะแยกจากกันเสียมิได้ ถ้าแยกจากกันเสียแล้ว ก็ต่างถึงความลำบากเสียหายไปด้วยกัน จึงตกลงกันว่าต่อไปนี้จะทำตามหน้าที่ที่เรารับผิดชอบ มือก็จะส่งอาหารเข้าปาก ปากก็จะเคี้ยวอาหาร ฟันก็จะช่วยบดอาหาร และจะไม่ต่อว่าท้องอีก เพราะท้องก็ต้องย่อยอาหารเหมือนกัน เมื่อตกลงกันแล้วตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาทุกส่วนทำหน้าที่ตามปกติ ทำให้ร่างกายกลับมาแข็งแรงเหมือนเดิม

แผนการสอนการเล่านิทานคติธรรมเรื่องนกกระจาบสองฝูง

1. ความคิดรวบยอด

ความสามัคคีและความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองก่อให้เกิดผลสำเร็จต่อตนเองและกลุ่ม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อเด็กได้ฟังนิทานที่ครูเล่าแล้วเด็กสามารถแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับความรับผิดชอบในเรื่องได้

3. เนื้อเรื่องนิทานโดยสังเขป

มีนกกระจาบฝูงหนึ่ง ได้ถูกนายพรานใช้ตาข่ายดักจับไปเป็นอาหารทุกวัน หัวหน้าฝูงนกกระจาบจึงหาทางช่วยลูกน้องโดยการเรียกประชุมนกกระจาบทุกตัว แล้วบอกว่าถ้าถูกตาข่ายของนายพรานให้นกทุกตัวช่วยกันยกเอาตาข่ายไปไว้บนต้นไม้แล้วบินออกทางด้านล่าง นกทุกตัวต่างพากันเชื่อฟังและทำตาม ทำให้นายพรานไม่ได้กินไปเป็นอาหาร แต่ต่อมาไม่นานนกกระจาบฝูงนี้ก็เกิดการทะเลาะวิวาทแตกออกเป็นสองฝูง หัวหน้าฝูงเข้ามาเกลี้ยกล่อมให้ตักกันก็ไม่ใช่ ฟัง หัวหน้าฝูงก็เลยพานนกกระจาบที่เชื่อฟังบินไปหากินที่อื่น เมื่อถึงคราวที่ถูกตาข่ายดักนกกระจาบทั้งสองฝ่ายต่างก็เกียจคร้านไม่ยอมช่วยกันยกตาข่าย ทำให้นกกระจาบฝูงนั้นถูกนายพรานจับไปเป็นอาหาร

4. กิจกรรมการเล่านิทาน

4.1 ขั้นนำเข้าสู่เรื่องราว

ครูขออาสาสมัครออกมา 1 คน ครูกระซิบให้อาสาสมัครทำท่าทางนกบินแล้วให้เพื่อนทาย เมื่อเด็กทายครูบอกว่า ในวันนี้ครูมีนิทานที่เกี่ยวกับนกมาเล่าให้ฟัง

4.2 ขั้นเล่าเรื่อง

ครูเล่านิทานให้เด็กฟังประกอบกับการใช้หุ่นนิ้ว

4.3 ขั้นสรุป

สรุปเรื่องโดยให้เด็ก ๆ สนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบและตอบคำถามดังนี้

- นกในกลุ่มนี้ มีความรับผิดชอบต่อตนเองหรือไม่ และรับผิดชอบต่อกลุ่มของตนหรือไม่ อย่างไร (ความรับผิดชอบ)

- ถ้าเด็ก ๆ เป็นนกในฝูงนี้เด็ก ๆ จะทำอย่างไร (เสริมความรับผิดชอบ)

- ครั้งแรกนกกระจาบรอดจากการถูกนายพรานจับเพราะอะไร และครั้งต่อมานกกระจาบถูกนายพรานจับได้เพราะอะไร(เสริมความรับผิดชอบ)

- ทำไมนกกระจาบต้องช่วยกันยกตาข่าย (เหตุผล)

5. สื่อประกอบการเล่านิทาน

- หุ่นนิ้วรูปนกกระจาบ นายพราน ภรรยา นายพราน

6. การวัดและประเมินผลการเล่านิทาน

เด็กสนทนาแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับความรับผิดชอบได้

นิทานเรื่องนกกระจาบสองฝูง

นกกระจาบฝูงหนึ่ง มีหัวหน้าฝูงพาลูกน้องบินเป็นฝูงไปหากินเมล็ดพืชในไร่นา วันหนึ่งลูกน้องถูกนายพรานใช้ตาข่ายดักจับไปวันละหลายตัว หัวหน้าฝูงเห็นความเดือดร้อนของลูกน้อง วันหนึ่งจึงเรียกประชุมนกกระจาบทั้งหมด เมื่อนกกระจาบมาพร้อมกันแล้ว หัวหน้าฝูงจึงบอกวิธีที่จะทำให้รอดพ้นจากตาข่ายดักของนายพรานว่า

“พี่น้องที่รักทั้งหลาย เมื่อเราถูกตาข่ายของนายพราน ขอให้พวกเราช่วยกัน ใช้หัวลอดออกจากตาข่ายแล้วกระพือปีกขึ้นพร้อม ๆ กัน ยกเอาตาข่ายขึ้นทั้งผืนไปวางครอบไว้นานอย่าได้ หลังจากนั้นพวกเราแต่ละตัว บินหนีออกไปทางเบื้องล่าง”

บรรดานกกระจาบทั้งฝูงต่างก็เชื่อฟังหัวหน้าฝูง พร้อมทั้งจะใช้กำลังช่วยกันให้รอดจากการถูกดักด้วยตาข่าย ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา นายพรานก็กลับบ้านมือเปล่าทุกวัน หลายวันเข้าภรรยานายพรานก็ทำหน้าบึ้ง ภรรยานายพรานพูดกับนายพรานว่า “วันนี้ไม่ได้นกมาอีกละซี” นายพรานจึงพูดขึ้นว่า “โอ้ที่รัก นกมันฉลาดขึ้น มันช่วยกันยกเอาตาข่ายขึ้นไปวางไว้นานฉันได้แล้วหนิไป” ภรรยานายพรานพูดต่อไปอีกว่า “อย่าเลย ฉันไม่เชื่อหรอก พี่คงนำนกไปให้คนอื่น” นายพรานพูดขึ้นว่า “พี่ไม่ได้เอาไปให้คนอื่น นกมันฉลาดจริง ๆ นะ น้อง แต่พี่ว่า นกฝูงนี้ต้องทะเลาะแตกออกเป็นสองฝูงเข้าสักวัน”

หลังจากวันนั้นไม่นาน นกกระจาบฝูงนั้นก็พากันบินลงไปที่กินเมล็ดพืชในลานดินแห่งหนึ่ง นกกระจาบตัวหนึ่งบินไม่ระมัดระวัง พลาดไปเหยียบเอาหัวนกกระจาบอีกตัวหนึ่งเข้า จนเกิดการทะเลาะกัน บรรดานกกระจาบที่อยู่ใกล้เหตุการณ์ต่างก็เข้ามามุงดู ใครที่เป็นเพื่อนรักตัวไหนก็เข้าข้างนกกระจาบตัวนั้น ต่างถือพรรคพวกแตกแยกกันเป็นสองฝ่าย จนกลายเป็นนกกระจาบสองฝูงส่งเสียงทะเลาะกันดังมาก

นกกระจาบฝูงที่ 1 ส่งเสียงว่า “ที่พวกเจ้าไม่ตายเพราะตาข่ายครอบดักครานั้นก็เพราะว่าพวกเราช่วยยกหรอกนะ”

นกกระจาบฝูงที่ 2 ก็โต้ตอบว่า “อ้าว คราวนั้นถ้าพวกข้าไม่ช่วยกันยก ลำพังแต่พวกเจ้าจะยกตาข่ายไหวหรือ พวกเจ้ามีหัวตายเหมือนกันละ”

หัวหน้าฝูงจึงเข้ามาพูดเกลี้ยกล่อมให้ลูกน้องที่แตกกันออกเป็นสองฝูง ให้ดีกันเหมือนเดิม แต่ไม่สำเร็จ เพราะเหตุการณ์รุนแรงแล้ว หัวหน้าฝูงจึงพาลูกน้องที่เชื่อฟังส่วนหนึ่งแยกฝูงบินหนีไปอาศัยอยู่ป่าอื่น

ต่อมา นกกระจาบฝูงที่แตกกันออกเป็นสองฝูงก็ถูกนายพรานดักด้วยตาข่ายครอบไว้ได้

นกกระจาบฝูงที่ 1 “ทีนี้พวกเจ้าว่าเก่งกล้าสามารถก็ลองยกบ้างซิ”

นกกระจาบฝูงที่ 2 “พวกเจ้าก็อวดเก่งเหมือนพวกข้า เก่งจริงก็ยกเองซิ”

เมื่อต่างฝ่ายต่างก็พากันไม่ยกตาข่าย เมื่อนายพรานมานกกระจาบทั้งสองฝูงก็ถูกนายพรานจับไปเป็นอาหาร

นิทานที่ส่งเสริมการรับรู้วัยในตนเองด้านการควบคุมตนเอง

แผนการสอนการเล่านิทานคติธรรมเรื่องเทพารักษ์กับคนตัดฟัน

1. ความคิดรวบยอด

การที่เราไม่เอาสิ่งของของคนอื่นมาเป็นของตนเองเป็นการกระทำที่ดีที่เด็กควรปฏิบัติ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อเด็กได้ฟังนิทานที่ครูเล่าแล้วเด็กสามารถแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับการที่ไม่เอาสิ่งของของคนอื่นมาเป็นของตนเอง

3. เนื้อเรื่องนิทานโดยสังเขป

ชายตัดฟันคนหนึ่งเข้าไปตัดฟันบังเอิญทำขวานหล่นลงไปบนสระน้ำ ด้วยความที่ขวานน้ำไม่เป็น จึงนั่งร้องไห้อยู่ที่ริมสระ เทพารักษ์เกิดความสงสารช่วยลงไปเก็บขวานให้เป็นขวานเงินส่งให้ ชายตัดฟันไม่ยอมรับบอกว่าไม่ใช่ของตน เทพารักษ์ลงไปใหม่และขึ้นมาก็ส่งขวานทองให้ชายตัดฟันก็ไม่รับบอกว่าไม่ใช่ของตน เทพารักษ์เห็นว่าเป็นคนดีก็มอบขวานทั้งสองให้เป็นรางวัลของความดี ชายตัดฟันกลับไปที่บ้านเล่าเรื่องให้คนในหมู่บ้านฟัง เพื่อนบ้านชื่อยอดอยากได้บ้างจึงเดินทางไปในป่าทำที่ไว้ไปตัดฟัน เมื่อถึงป่าเห็นสระน้ำก็โยนขวานทิ้งลงไปแล้วนั่งร้องไห้ เมื่อเทพารักษ์ออกมาและลงไปเอาขวานทองมาให้ ยอดรีบบอกว่านี่ของตน เทพารักษ์เห็นดังนั้นก็บอกว่า เป็นคนโกงไม่น่าคบ แล้วก็หายตัวไปพร้อมขวานทอง

4. กิจกรรมการเล่านิทาน

4.1 ขั้นนำ

เด็กและครูร่วมกันสนทนาเรื่องการทำสิ่งที่ไม่อยากได้ในสิ่งของที่ไม่ใช่ของตนเองและการไม่เอาของของคนอื่นมาเป็นของตนเอง ให้เด็กช่วยกันแสดงความคิดเห็น

4.2 ขั้นเล่าเรื่อง

ครูเล่านิทานประกอบการใช้หุ่นนิ้ว

4.3 ขั้นสรุป

สรุปเรื่องโดยให้เด็ก ๆ สนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการที่ไม่อยากได้ในสิ่งของที่ไม่ใช่ของตนเองและการไม่เอาของของคนอื่นมาเป็นของตนเองและตอบคำถามดังนี้

- จากนั้นถามในเรื่อง เด็ก ๆ อยากเป็นใคร เพราะอะไร(การควบคุมตนเอง)
- เด็กคิดว่าชายคนใดที่ควบคุมตนเอง ไม่อยากได้ในสิ่งของที่ไม่ใช่ของตน(การควบคุมตนเอง)
- เด็ก ๆ คิดว่าเพราะอะไร ชายคนแรกจึงไม่รับขวานทองจากเทพารักษ์(การควบคุมตนเอง)
- เด็ก ๆ หยิบสิ่งของที่ไม่ใช่ของตนกลับบ้านได้หรือไม่ เพราะอะไร

5. สื่อประกอบการเล่านิทาน

- หุ่นนิ้วรูปชายตัดฟัน นายยอด เทพารักษ์ ขวานเหล็ก ขวานเงิน ขวานทอง

6. การวัดและประเมินผลการเล่านิทาน

เด็กสนทนาแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับการที่ไม่อยากได้ในสิ่งของที่ไม่ใช่ของตนเองและการไม่เอาของของคนอื่นมาเป็นของตนเอง

นิทานเรื่องเทพารักษ์กับคนตัดฟัน

ชายตัดฟันคนหนึ่ง ชื่อ โจเดินทางเข้าไปตัดฟันในป่า เผอิญเขาทำขวานพลัดตกลงไปในสระน้ำ
“โฮ้...โฮ้...โฮ้...ฉันจะอย่างไรดี วายน้ำก็ไม่เป็น”

โจนั่งคร่ำครวญอยู่ริมสระ เพราะเขาไม่มีเครื่องมือทำมาหากินอีก เทพารักษ์ที่รักษาป่าอยู่ใกล้ ๆ
นั้นอดสงสารไม่ได้ จึงปรากฏตัวให้เห็น แล้วเอื้อมมือลงไปในสระน้ำ คว่ำขวานเล่มหนึ่งส่งให้โจ

“โอ...ท่าน นี่มันขวานทอง ไม่ใช่ขวานของข้าหรอก” โจไม่ยอมรับ เทพารักษ์จึงมขวานเงินขึ้นมา
ให้อีกเล่มหนึ่ง

“นี่ก็ไม่ใช่ขวานของข้า ของข้าขวานเหล็กธรรมดา ไม่ใช่ขวานเงิน”

“เจ้าเป็นคนซื่อสัตย์ ไม่ใช่ของของเจ้าก็ไม่เอา” เทพารักษ์พูด “คนอย่างเจ้าหายาก ข้าให้ขวานทอง
กับขวานเงินเจ้าเป็นรางวัลก็แล้วกัน” กล่าวเสร็จก็หายไป

โจนำขวานทองและขวานเงินเดินกลับบ้าน พบใครก็อวดให้ชม คนในหมู่บ้านถามว่าได้มาอย่างไร
โจจึงบอกว่า “เทพารักษ์ท่านใจดีมากเลย ข้าทำขวานตกแล้วนั่งอยู่ริมสระ ท่านก็มาชมขวานให้ แล้วก็ให้ขวาน
ทองและเงินกับฉัน”

เพื่อนบ้านคนหนึ่ง ชื่อแดงเห็นแล้วอยากได้บ้าง จึงเข้าไปในป่า ทำทีว่าไปหาฟัน เมื่อไปถึงริมสระ
น้ำก็โยนขวานของตนทิ้งลงน้ำ แล้วนั่งร้องไห้

“ฮือ...ฮือ... ฮือ... คราวนี้ข้าต้องหมดทางทำมาหากินแน่ ๆ”

เทพารักษ์ก็ปรากฏตัวแล้วมขวานทองให้ “ขวานทองเล่มนี้ของเจ้าใช่ไหม”

แดงเห็นขวานทองแล้วรีบบอกว่า “ใช่ ใช่แล้วท่าน ของข้าเอง”

ฝ่ายเทพารักษ์เมื่อได้ยินดังนั้นจึงพูดว่า “เจ้าคนโกง ขวานทองไม่ใช่ของเจ้า เจ้าก็บอกเป็นของเจ้า
คนที่โลภอย่างเจ้าไม่สมควรได้อะไรเลย” พูดแล้ว เทพารักษ์ก็หายวับไปพร้อมกับขวานทอง

แดงนั้นนอกจากไม่ได้ขวานทองแล้วยังต้องเสียขวานเหล็กไปอีก

แผนการสอนการเล่านิทานคติธรรมเรื่องผู้ว่านอนสอนง่าย

1. ความคิดรวบยอด

การตั้งใจเล่าเรียน การเชื่อฟังครู และการกระทำสิ่งที่เหมาะสมกับเวลาเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ ควรควบคุมตนเองให้กระทำ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อเด็กได้ฟังนิทานที่ครูเล่าแล้วเด็กสามารถแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับการตั้งใจเล่าเรียน การเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู และการกระทำสิ่งที่เหมาะสมกับเวลา

3. เนื้อเรื่องนิทานโดยสังเขป

ที่ป่าแห่งหนึ่งมีฝูงกวางอาศัยอยู่ มีหัวหน้าฝูงเป็นผู้นำฝูงและสอนวิชามายากวางให้กับกวางในฝูง กวางน้อยได้ถูกแม่ส่งมาเรียนวิชามายากวางกับหัวหน้าฝูง กวางน้อยสนใจและตั้งใจเรียนวิชามายากวางจนเรียนจบวิชามายากวางและกลับมาอยู่กับแม่ วันหนึ่งได้ออกเดินทางไปหาอาหารกินที่ชายป่าบังเอิญไปติดกับดักของนายพราน กวางตัวอื่น ๆ ตกใจและหนีไป เมื่อนายพรานมาถึงกวางน้อยได้ใช้วิชามายากวางที่ได้เรียนมาจนสามารถเอาตัวรอดกลับมาหาแม่ได้

4. กิจกรรมการเล่านิทาน

4.1 ขั้นนำ

เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเรื่องการตั้งใจศึกษาเล่าเรียนและให้เด็ก ๆ เล่าถึงสิ่งที่ควรกระทำในเวลาเรียน

4.2 ขั้นเล่าเรื่อง

ครูเล่านิทานให้เด็กฟังโดยใช้หนังสือนิทานประกอบการเล่า

4.3 ขั้นสรุป

สรุปเรื่องโดยให้เด็ก ๆ สนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการตั้งใจเล่าเรียนและการเชื่อฟังคำสั่งสอนของครูและตอบคำถามดังนี้

- เด็ก ๆ คิดว่าการปฏิบัติตัวของลูกกวางเป็นการกระทำที่ดีหรือไม่ อย่างไร (การควบคุมตนเอง)
- ถ้าเด็ก ๆ เป็นลูกกวางเด็ก ๆ จะทำตัวอย่างไร (เสริมการควบคุมตนเอง)
- เด็ก ๆ คิดว่าการตั้งใจเรียนมีประโยชน์กับเด็กอย่างไร (เสริมการควบคุมตนเอง)
- ทำไมเวลาที่คุณครูสอนเด็ก ๆ ต้องตั้งใจเรียน เพราะอะไร (เหตุผล)

5. สื่อประกอบการเล่านิทาน

- หนังสือนิทานเรื่องผู้ว่านอนสอนง่าย

6. การวัดและประเมินผลการเล่านิทาน

เด็กสนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ การตั้งใจเล่าเรียนการเชื่อฟังคำสั่งสอนของครูและการกระทำสิ่งที่เหมาะสมกับเวลาและตอบคำถามได้

นิทานเรื่องผู้ว่านอนสอนง่าย

ที่ป่าใหญ่แห่งหนึ่งมีฝูงกวางอาศัยอยู่จำนวนมาก ฝูงกวางนี้มีหัวหน้าฝูงคอยดูแลเวลาจะไปหาอาหาร หรือในเวลากลางคืนจะลงกินน้ำ ลูกน้องทั้งหลายจะถามหัวหน้าฝูงก่อน เพราะหัวหน้าฝูงเป็นผู้นำฝูงที่ฉลาด สามารถที่จะหลบอันตรายที่จะมาถึง และเก่งวิชามายากว้างซึ่งเป็นวิชาสำหรับป้องกันตัว เมื่อกวางแต่ละตัวเจออันตราย

นางกวางตัวหนึ่ง ได้นำลูกกวางน้อยมาฝากหัวหน้าฝูง เพื่อให้หัวหน้าฝูงอบรมสั่งสอนให้เรียนรู้วิชามายากว้าง

หัวหน้าฝูงก็สั่งสอนกวางน้อยด้วยความเมตตา กวางน้อยก็ว่านอนสอนง่าย ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน ไม่นานก็เรียนจบหลักสูตรวิชามายากว้าง หลังจากนั้นก็กลับไปอยู่กับพ่อแม่

วันหนึ่ง กวางน้อยได้ตามพ่อแม่และฝูงกวางออกไปหากินที่ชายป่าแห่งหนึ่ง ด้วยความพลาดพลั้ง กวางน้อยเดินไปติดบ่วงที่นายพรานดักไว้ด้วยความตกใจกวางน้อยก็ส่งเสียงร้องอย่างดัง ทำให้ฝูงกวางต่างพากันวิ่งหนีเข้าป่า

แมื่อกวางนั้นตกใจมากรีบวิ่งมาบอกหัวหน้าฝูงว่ากวางน้อยติดบ่วงนายพราน หัวหน้าฝูงปลอบแม่กวางว่าคงไม่เป็นไรหรอก เพราะได้สั่งสอนกวางน้อยเรื่องวิชามายากว้างจนเก่งแล้ว กวางน้อยคงป้องกันตนเองได้

รุ่งเช้า นายพรานก็ออกจากบ้าน มาอยู่ที่ดักบ่วงไว้ ก็ได้เห็นกวางน้อยติดบ่วงนอนตะแคงข้างหนึ่งอยู่ ขาทั้งสองข้างของกวางน้อยเหยียดตรง มีรอยเท้ากวางตะกุ่มกอบหญ้าและดินกระจายไกลบริเวณนั้น เห็นลึนห้อยออกจากปาก ท้องกวางโป่งเหมือนพองขึ้นอืด ไม่หายใจ ปัสสาวะราดพื้นดิน

นายพรานคิดว่ากวางน้อยตัวนี้คงติดบ่วงตั้งแต่ตอนหัวค่ำ และตายมาหลายชั่วโมงมาแล้ว จึงแก้บ่วงออกแล้วถือมีดไปตัดกิ่งไม้และใบไม้ เพื่อนำมารองเนื้อกวาง พอนายพรานเดินไป กวางน้อยรีบลุกขึ้น แล้ววิ่งหนีเข้าป่าไปอย่างรวดเร็ว

อาการที่นายพรานได้เห็นทั้งหมด เช่น กวางทำเป็นนอนตะแคง ไม่หายใจ เหยียดขาตรง ปัสสาวะราด เป็นต้น นั้น เรียกว่าวิชามายากว้างลูกกวางวิ่งหนีจนไปทันฝูงกวาง และได้กลับเข้าไปอยู่กับพ่อแม่และฝูงกวางต่อไป จากการที่กวางน้อยตั้งใจเล่าเรียน ว่านอนสอนง่ายเชื่อฟังคำสั่งสอนของหัวหน้าฝูงทำให้กวางน้อยรอดพ้นจากการถูกนายพรานจับได้

แผนการสอนการเล่านิทานคติธรรมเรื่องผลไม้ต้องห้าม

1. ความคิดรวบยอด

การเชื่อฟังคำสั่งสอนผู้ใหญ่และการอดทนรอคอยเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ ควรกระทำ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อเด็กได้ฟังนิทานที่ครูเล่าแล้วเด็กสามารถแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องของการเชื่อฟังคำสั่งสอนอดทนรอคอยได้

3. เนื้อเรื่องนิทานโดยสังเขป

หัวหน้าพ่อค้าเกวียนและลูกน้องออกเดินทางไปขายสินค้าตามเมืองต่าง ๆ เมื่อหยุดพักที่ใดหัวหน้าจะบอกลูกน้องว่าอย่ารีบเก็บผลไม้ป่ากินให้รอถามตนก่อน เมื่อไปถึงป่าใหญ่ได้หยุดพักกัน ลูกน้องเห็นผลไม้ผลล้วยมะม่วง สีสันน่ากินแต่ไม่กล้ากิน พวกเขารอหัวหน้ามาก่อน เมื่อหัวหน้ามาถึงก็ดูผลไม้แล้วบอกลูกน้องว่าผลไม้ที่กินไม่ได้เพราะถ้ากินได้คงไม่เหลือมากมายอย่างนี้ ถ้าใครกินเข้าไปต้องตาย ลูกน้องทั้งหลายต่างพากันดีใจที่ไม่รีบร้อนกินผลไม้ รอถามหัวหน้าก่อนตามที่หัวหน้าเคยบอกไว้

4. กิจกรรมการเล่านิทาน

4.1 ขั้นนำ

ครูนำภาพรูปลิงกำลังดูผลไม้มาให้เด็ก ๆ ดูและให้เด็ก ๆ ทายว่านิทานที่ครูจะเล่ามีผลไม้เหมือนกับที่ลิงถือหรือไม่

4.2 ขั้นเล่าเรื่อง

ครูเล่านิทานให้เด็กฟังโดยใช้หนังสือนิทานประกอบการเล่า

4.3 ขั้นสรุป

สรุปเรื่องโดยให้เด็ก ๆ สนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำในสิ่งที่เหมาะสมกับเวลาและการเชื่อฟังผู้ใหญ่และตอบคำถามดังนี้

- เด็ก ๆ คิดว่าลูกน้องทั้งหลายมีนิสัยอย่างไรและถ้าเด็กเป็นลูกน้องเด็ก ๆ จะทำอะไรเมื่อเห็นผลไม้(การควบคุมตนเอง)
- เด็ก ๆ คิดว่าถ้าลูกน้องไม่เชื่อฟังหัวหน้าไม่รอถามหัวหน้าแล้วนำผลไม้มากินจะเกิดอะไรขึ้น(การควบคุมตนเอง)
- เด็ก ๆ ว่าการที่เรามีความอดทนรอคอยสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมีเหตุผลที่ดี มีประโยชน์กับเด็ก ๆ อย่างไร(การควบคุมตนเอง)
- ทำไมเวลาที่ผู้ใหญ่บอกให้เราคอย เราต้องเชื่อฟังด้วย (เหตุผล)

5. สื่อประกอบการเล่านิทาน

- หนังสือนิทานเรื่องผลไม้ต้องห้าม
- รูปภาพลิงถือผลไม้

6. การวัดและประเมินผลการเล่านิทาน

เด็กสนทนาแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามเกี่ยวกับการทำในสิ่งที่เหมาะสมกับเวลาและการเชื่อฟังผู้ใหญ่ได้

นิทานเรื่องผลไม้ต้องห้าม

หัวหน้าพ่อค้าเกวียนพร้อมด้วยลูกน้องกองเกวียนจำนวนมาก บรรทุกสินค้าไปขายยังต่างบ้านต่างเมือง แต่ด้วยระยะทางระหว่างเมืองต่าง ๆ นั้นอยู่ไกลกัน จึงต้องใช้เวลาในการเดินทางหลายวัน และต้องมีการหยุดพักเป็นระยะ ๆ

เมื่อหยุดพักที่ใด หัวหน้าพ่อค้าเกวียนจะบอกลูกน้องว่า “ถ้าพวกเราเห็นผลไม้ที่ต้นไม้ในป่าอย่าเพิ่งเก็บกิน ขอให้มาบอกก่อนเพราะจะได้ตรวจดูก่อน ว่าเป็นผลไม้กินได้หรือมีพิษกินไม่ได้ ผลไม้ในป่ามีมากมาย มีทั้งชนิดที่กินได้และกินไม่ได้ อย่าด่วนกินก่อนนะ” ลูกน้องเมื่อได้ทราบแล้วก็เชื่อฟังหัวหน้าด้วยดี เพราะหัวหน้าเป็นคนฉลาด

กองเกวียนได้เดินทางมาถึงป่าใหญ่ ใกล้หมู่บ้านชาวป่าแห่งหนึ่ง ที่นั้นมีต้นไม้กำลังมีผลสุกเต็มต้น ต้นไม้นั้นมีลักษณะคล้ายมะม่วง ผลก็คล้ายมะม่วง สีสีน่าน้ำกิน พวกลูกน้องนั้นอยากกินมากแต่ไม่กล้ากิน จึงไปบอกให้หัวหน้าทราบ

ลูกน้อง“ หัวหน้าครับ มีต้นไม้ที่ผลไม้สุกอะไรก็ไม่ทราบ มีลูกเต็มต้นเลย น้ำกินมาก พวกเราอยากให้หัวหน้าไปดูให้พวกเราว่ากินได้หรือไม่ ตอนนี้พวกเราทุกคนยังไม่มีใครเก็บผลไม้กิน ต่างพากันรอให้หัวหน้าไปดูก่อน เพราะพวกเราจำได้ว่าหัวหน้าเคยบอกว่าถ้าเจอผลไม้แปลกๆ ให้มาบอกหัวหน้าก่อน”

เมื่อลูกน้องมาบอกดังนั้น หัวหน้ากองเกวียนจึงมาพิจารณาดูผลไม้ นั้น เมื่อเห็นว่าผลไม้ นั้นมีมากมายเต็มต้นแต่ไม่มีร่องรอยของการโดนเด็ดเลย ทั้งๆที่ผลไม้ นั้นอยู่ใกล้หมู่บ้าน ถ้ากินได้ผลไม้ นั้นคงจะไม่เหลือแล้ว

เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดแล้วหัวหน้าจึงบอกลูกน้องว่า “ผลไม้ต้นนี้กินไม่ได้ เพราะถ้ากินได้ชาวบ้านแห่งนี้ก็คงเก็บไปกินแล้ว ห้ามใครกินเด็ดขาด ถ้าไม่เชื่อฟังกินเข้าไปมีหวังเป็นอันตรายถึงตายแน่ “

เมื่อคนในกองเกวียนทราบก็ไม่มีใครเก็บผลไม้ นั้นกินและต่างก็พากันดีใจที่พวกตนต่างเชื่อฟังที่หัวหน้าบอกและมีความอดทนรอคอยได้ ทำให้ทุกคนปลอดภัย

ภาคผนวก ค

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

เกมแบบร่วมมือเป็นเกมที่เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น ช่วยเหลือกันในการเล่นไม่มีผู้แพ้ ไม่มีผู้ชนะ จัดสัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์ ใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้ง 20 นาที โดยจัดให้เด็กเล่นเกมวันละ 1 เกม โดยมีการทำความคุ้นเคยกับเด็กก่อน 1 สัปดาห์และในสัปดาห์ที่ 1 – 8 ดำเนินกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือกับเด็ก โดยครูมีบทบาทดังนี้

1. เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นให้กับเด็ก
2. คอยดูแลเด็กในขณะที่เล่น ให้คำแนะนำในการเล่นในสถานการณ์ที่จำเป็นสร้างบรรยากาศในการเล่นที่ดี
3. ชมเชยและให้กำลังใจกับเด็กเมื่อเด็กสามารถแสดงพฤติกรรมและความคิดเห็นเกี่ยวกับวินัยในตนเองทั้ง 3 ด้านคือ ความรับผิดชอบ การควบคุมตนเอง และความมีเหตุผล

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมการรับรู้วินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบ การควบคุมตนเอง และความมีเหตุผล

แนวการจัดกิจกรรม

1. ในการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือในแต่ละครั้งมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่เหมือนกันประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน
 1. ขั้นนำ (ใช้เวลา 3 นาที) เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรมแนะนำเกมกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเล่นสนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม บอกจุดประสงค์ในการเล่น
 2. ขั้นการเล่น (ใช้เวลา 12 นาที) ให้เด็กแบ่งกลุ่มตามวิธีการเล่นแจกอุปกรณ์และให้เด็กเริ่มเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยครูเป็นผู้คอยสังเกตและให้คำแนะนำในการเล่นกับเด็กในสถานการณ์ที่จำเป็น
 3. ขั้นสรุป (ใช้เวลา 5 นาที) เด็กและครูร่วมกันสนทนา สรุปและตอบคำถามเกี่ยวกับวินัยในตนเองตามลักษณะที่บ่งชี้ของเกม

เกมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย มีทั้งหมด 12 เกม แบ่งออกเป็น

- เกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ 6 เกม
- เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง 6 เกม

ส่วนความมีเหตุผลจะสอดแทรกในการเล่นแต่ละเกม

เกมที่ส่งเสริมความรับผิดชอบ 6 เกม

1. เกมลูกบอลเดินได้
2. เกมแปลงร่าง
3. เกมบอลลอยฟ้า
4. เกมกระดาษลอยได้
5. เกมช่วยกันเติม
6. เกมอวนจับปลา

เกมที่ส่งเสริมการควบคุมตนเอง 6 เกม

1. เกมช่วยกันคิด
2. เกม ส่งบนส่งล่าง
3. เกมรถไฟลอดอุโมงค์
4. เกมค้นหา
5. เกมฟองสบู่ลอยได้
6. เกมวงล้อแสนสนุก

เกม 1 เกมจัดให้เด็กได้เล่น 2 ครั้ง รวมการเล่นเกมทั้งหมด 24 ครั้งโดยจัดการเล่นเกมตามตาราง

ตารางการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	เกม	เกมส่งเสริมวินัยด้าน
1	1	ลูกบอลเดินได้	ความรับผิดชอบ
	2	บอลลอยฟ้า	ความรับผิดชอบ
	3	กระต่ายลอยได้	ความรับผิดชอบ
2	4	ช่วยกันคิด	การควบคุมตนเอง
	5	ส่งบนส่งล่าง	การควบคุมตนเอง
	6	วงล้อแสนสนุก	การควบคุมตนเอง
3	7	แปลงร่าง	ความรับผิดชอบ
	8	อวนจับปลา	ความรับผิดชอบ
	9	ช่วยกันเติม	ความรับผิดชอบ
4	10	รถไฟลอดอุโมงค์	การควบคุมตนเอง
	11	ค้นหา	การควบคุมตนเอง
	12	ฟองสบู่ลอยได้	การควบคุมตนเอง
5	13	ลูกบอลเดินได้	ความรับผิดชอบ
	14	บอลลอยฟ้า	ความรับผิดชอบ
	15	กระต่ายลอยได้	ความรับผิดชอบ
6	16	ช่วยกันคิด	การควบคุมตนเอง
	17	ส่งบนส่งล่าง	การควบคุมตนเอง
	18	วงล้อแสนสนุก	การควบคุมตนเอง
7	19	แปลงร่าง	ความรับผิดชอบ
	20	อวนจับปลา	ความรับผิดชอบ
	21	ช่วยกันเติม	ความรับผิดชอบ
8	22	รถไฟลอดอุโมงค์	การควบคุมตนเอง
	23	ค้นหา	การควบคุมตนเอง
	24	ฟองสบู่ลอยได้	การควบคุมตนเอง

เกมที่ส่งเสริมการรับรู้วัยในตนเองด้านความรับผิดชอบ

เกมแปลงร่าง

ชั้นนำ

1. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรม
2. แนะนำเกมกับเด็กๆ
3. สนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม
4. บอกจุดประสงค์ในการเล่น

จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง และหน้าที่ที่มีต่อกลุ่ม

ขั้นการเล่น

1. ให้เด็กแบ่งกลุ่มตามความสนใจของเด็กกลุ่มละ 3 คน
2. ให้เด็กในกลุ่มช่วยกันต่อตัวเองเป็นรูปสามเหลี่ยม โดยเปิดโอกาสให้เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกัน คิดวางแผนเพื่อต่อตัวเองเป็นรูปสามเหลี่ยม โดยแต่ละกลุ่มจะคิดต่อแบบใดก็ได้
3. เปิดโอกาสให้เด็กแต่ละกลุ่มเสนอรูปร่าง เพื่อให้แต่ละกลุ่มได้เปลี่ยนแปลงการต่อตัว และให้ กลุ่มอื่นๆคิดต่อตัวตามที่เพื่อนเสนอ ให้แต่ละกลุ่มสลับกันเสนอจนครบทุกกลุ่มเสนอ

ขั้นสรุปหลังการเล่น

เด็กและครูร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเรื่องพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบในการเล่นนี้ โดยครูถามคำถามกับเด็กดังนี้

- ในเกมที่เล่นวันนี้ เด็ก ๆมีหน้าที่รับผิดชอบต่อกลุ่มในเรื่องใดบ้าง และเด็ก ๆได้กระทำตามหน้าที่หรือไม่ อย่างไร (ความรับผิดชอบ)
- เด็ก ๆคิดว่าเด็กคนเดียวทำตัวเป็นรูปร่างที่ครูบอกได้หรือไม่ อย่างไร และถ้าจะให้ เป็นรูปร่างเด็ก ๆควรจะทำอย่างไร (เสริมความรับผิดชอบ)
- เด็ก ๆคิดว่าคนที่อยู่กลุ่มเดียวกันเมื่อทำงานร่วมกันต้องช่วยกันรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองหรือไม่ อย่างไร (ความรับผิดชอบ)
- ทำไมเด็ก ๆ ต้องช่วยกันต่อเป็นรูปร่างต่าง ๆ เพราะเหตุใด(เหตุผล)

อุปกรณ์ ไม่มี

เกมกระดานลอยได้

ขั้นนำ

1. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรม
2. แนะนำเกมกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเล่น
3. สนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม
4. บอกจุดประสงค์ในการเล่นเกม

จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง และหน้าที่ที่มีต่อกลุ่ม

ขั้นการเล่นเกม

1. ให้เด็ก ๆ จับกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ตามความสนใจของเด็กแต่ให้เป็นเพื่อนที่ไม่เคยอยู่กลุ่มเดียวกันมาก่อน
2. แจกกระดานหนังสือพิมพ์ให้กลุ่มละ 2 แผ่น ให้เด็กในกลุ่มตกลงว่าใครจะเป็นคนปูกระดานให้เพื่อน และ 2 คนที่เหลือ จับมือกันเพื่อจะเดินไปบนกระดาน
3. เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มเล่นให้เด็กที่ถือกระดานหนังสือพิมพ์คนที่ 1 ปูกระดานที่พื้นเพื่อให้เพื่อนอีก 2 คนในกลุ่มที่จับมือกันเดินไปบนกระดาน และคนที่ถือกระดานหนังสือพิมพ์คนที่ 2 ก็ปูกระดานต่อจากเพื่อนคนแรก เพื่อให้เพื่อนเดินต่อ ส่วนคนที่ถือกระดานหนังสือพิมพ์คนที่ 1 เก็บกระดานขึ้นแล้วย้ายมาวางต่อจากเพื่อนที่ถือกระดานหนังสือพิมพ์คนที่ 2 ทำสลับกันแบบนี้จนกว่าเพื่อนในกลุ่มจะเดินถึงเส้นที่กำหนด โดยที่ทั้งคู่จับมือกันเดินมาพร้อมกัน เมื่อมาถึงเส้นที่กำหนดแล้วให้เด็ก ๆ ทั้งกลุ่มนั่งลง

ขั้นสรุปหลังการเล่นเกม

เด็กและครูร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเรื่องพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบในการเล่นเกมนี้อย่างไร โดยครูถามคำถามกับเด็กดังนี้

- ในเกมที่เล่นในวันนี้เด็ก ๆ ในแต่ละกลุ่มมีหน้าที่รับผิดชอบอะไรบ้าง (ความรับผิดชอบ)
- เด็กคิดว่าถ้าเพื่อนในกลุ่มที่ทำหน้าที่ปูกระดานไม่ยอมปูกระดานให้เพื่อนเดิน เด็ก ๆ คิดว่าจะไปถึงเส้นที่กำหนดหรือไม่ อย่างไร (เสริมความรับผิดชอบ)
- ถ้าเด็ก ๆ อยากให้เดินไปถึงเส้นที่กำหนดได้เร็ว เด็ก ๆ ควรจะอย่างไร (เสริมความรับผิดชอบ)
- ทำไมเด็ก ๆ ที่ทำหน้าที่ปูกระดานต้องทำตามหน้าที่ที่ตนเองรับผิดชอบ (เหตุผล)

อุปกรณ์

กระดานหนังสือพิมพ์

เกมบอลลอยฟ้า

ขั้นนำ

1. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรม
2. แนะนำเกมกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเล่น
3. สนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม
4. บอกจุดประสงค์ในการเล่น

จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง และหน้าที่ที่มีต่อกลุ่ม

ขั้นการเล่นเกม

1. เด็ก ๆ แบ่งกลุ่มละ 4 คน โดยที่ในกลุ่มจะมีทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงด้วย
2. แจกผ้าให้เด็กกลุ่มละ 1 ผืน ลูกบอลกลุ่มละ 1 ลูก
3. สมาชิกในกลุ่มจับผ้าที่มุมผ้า ให้เอาลูกบอลไว้ตรงกลางของผ้า
4. เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ร่วมกันคิดวางแผนเพื่อหาวิธีที่ทำให้ลูกบอลลอยขึ้นโดยที่เด็ก ๆ ไม่ใช้มือจับลูกบอล และให้ตกลงที่ผ้าเหมือนเดิม
5. ให้เด็กทุกกลุ่มลงมือปฏิบัติทำให้ลูกบอลลอยขึ้นและตกลงบนผ้า และทำให้ลูกบอลลอยสูงกว่าครั้งแรก
6. ให้เด็กทุกกลุ่มมารวมกัน และแจกผ้าผืนใหญ่ 1 ผืน วางลูกบอลไว้บนผ้า 1 ลูก ให้เด็กทุกคนร่วมกันคิดวางแผนทำให้ลูกบอลลอยขึ้นสูงที่สุด และตกลงมาที่ผ้าเหมือนเดิม

ขั้นสรุปหลังการเล่นเกม

เด็กและครูร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเรื่องพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านความรับผิดชอบในการเล่นเกมนี้อย่างไร โดยครูถามคำถามกับเด็กดังนี้

- ถ้าเด็ก ๆ ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองไม่ยอมช่วยเพื่อนยกผ้าเด็ก ๆ คิดว่าจะเป็นอย่างไร และเด็ก ๆ คิดว่าควรจะทำอย่างไร (ความรับผิดชอบ)
- เด็ก ๆ คิดว่าลูกบอลลอยได้เพราะอะไร (เสริมความรับผิดชอบ)
- ถ้าเด็ก ๆ ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบต่อทำงาน 1 อย่างเด็ก ๆ จะทำอย่างไร (ความรับผิดชอบ)
- ทำไมเด็ก ๆ ต้องช่วยเพื่อนยกผ้า เพราะอะไร (เหตุผล)

อุปกรณ์

ผ้า 3 ผืน และลูกบอลพลาสติก 3 ลูก

เกมที่ส่งเสริมการรับรู้ในตนเองด้านการควบคุมตนเอง

เกมช่วยกันคิด

ขั้นนำ

1. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรม
2. แนะนำเกมกับเด็กๆ
3. สนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม
4. บอกจุดประสงค์ในการเล่นเกม

จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเองให้เชื่อสัตย์ต่อตนเอง และต่อผู้อื่น ไม่เอาเปรียบผู้อื่น และปฏิบัติตามข้อตกลงได้

ขั้นการเล่นเกม

1. เด็ก จับกลุ่ม ละ 3 คนตามความสนใจของเด็ก
2. เปิดโอกาสให้เด็กในกลุ่มร่วมกันคิดว่าจะไปยังที่เส้นที่กำหนดไว้ได้อย่างไรโดยให้ใช้ขาเพียง 3 ขาเท่านั้นโดยที่เด็ก ๆ จับมือกันและไปพร้อมกันทั้งกลุ่ม
3. ให้เด็ก กลงมือปฏิบัติ เมื่อกลุ่มใดถึงเส้นให้นั่งลง
4. เปิดโอกาสให้เด็กร่วมกันคิดกันคิดว่าจะไปยังที่เส้นเดิมได้อย่างไรโดยให้ใช้ขาเพียง 4 ขาเท่านั้นและเด็ก ๆ ต้องไปพร้อมกันทั้งกลุ่ม
5. ให้เด็ก กลงมือปฏิบัติเมื่อกลุ่มใดถึงแล้วให้นั่งลง
6. เปิดโอกาสให้เด็กเสนอความคิดว่าจะใช้ขาที่ขาในการเดินไปยังที่เส้นที่กำหนดไว้โดยเด็ก ๆ ไปพร้อมกันทั้งกลุ่ม

7. ให้เด็กเปลี่ยนกลุ่มและเล่นใหม่อีกครั้ง โดยให้ร่วมกันคิดหาวิธีที่จะไปยังเส้นไม่ให้เหมือนครั้งแรก

สรุปหลังการเล่นเกม

เด็กและครูร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเรื่องพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนี้นี้ โดยครูถามคำถามกับเด็กดังนี้

- ในเกมที่เล่นวันนี้ เด็ก ๆ คิดว่าต้องเชื่อสัตย์ในเรื่องใดบ้าง (การควบคุมตนเอง)
- เด็ก ๆ เดินไปถึงเส้นที่คุณครูกำหนดโดยไม่ได้ใช้ขาเท่ากับที่คุณครูกำหนดได้หรือไม่ เพราะเหตุใด (เสริมการควบคุมตนเอง)
- สมมติว่าคุณครูไม่ได้มองดูเด็กเล่น เด็กจะทำตามข้อตกลงหรือไม่ อย่างไร (เสริมการควบคุมตนเอง)
- ทำไมเด็กต้องเดินไปโดยใช้ขาเท่าที่กำหนด เพราะอะไร (เหตุผล)

อุปกรณ์ ไม่มี

เกมรถไฟลอดอุโมงค์

ขั้นนำ

1. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรม
2. แนะนำเกมกับเด็ก ๆ
3. สนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม
4. บอกจุดประสงค์ในการเล่นเกม

จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเองให้สามารถอดทนรอ

คอยได้

ขั้นการเล่นเกม

1. เด็ก ๆ ยืนเป็น 2 แถวแถวละเท่า ๆ กัน โดยเด็ก ๆ จะยืนแถวใดก็ได้ โดยหันหน้าเข้าหาแถว

เพื่อน

2. ให้เด็กยืนจับมือกับเพื่อนแถวตรงข้ามที่อยู่ตรงกัน โดยจับมือเป็นรูปอุโมงค์
3. เมื่อให้สัญญาณเริ่มเล่นให้คู่ที่อยู่ปลายแถวจับมือกันกับเพื่อนวิ่งลอดเข้าอุโมงค์อย่างรวดเร็วจนสุดแถวแล้วไปตั้ง อุโมงค์ใหม่ให้คู่อื่น ๆ ลอดต่อไป
4. เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ร่วมกันคิดทำอุโมงค์ให้เป็นรูปร่างอื่น ๆ เช่นเป็นอุโมงค์เตี้ย อุโมงค์กว้าง

และเริ่มเล่นเหมือนกับครั้งแรก

ขั้นสรุปหลังการเล่นเกม

เด็กและครูร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเรื่องพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนี้อย่างไร โดยครูถามคำถามกับเด็กดังนี้

- ในเกมที่เล่นวันนี้ เด็ก ๆ ต้องรอคอยในเรื่องใดบ้าง (การควบคุมตนเอง)
- ถ้ายังไม่ถึงเวลาที่คู่ของเด็ก ๆ วิ่ง เด็กจะวิ่งได้หรือไม่ เพราะเหตุใด (เสริมการควบคุมตนเอง)
- สมมติว่าเพื่อน ๆ กำลังเข้าแถวเพื่อรับของจากคุณครูทีละคน แต่เด็ก ๆ ยืนอยู่คนท้าย ๆ เด็กจะ

ปฏิบัติตัวอย่างไร (เสริมการควบคุมตนเอง)

- ทำไมเด็ก ๆ ต้องรอวิ่งลอดอุโมงค์ทีละคู่ เพราะอะไร (เหตุผล)

อุปกรณ์ ไม่มี

เกมค้นหา

ขั้นนำ

1. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนทำกิจกรรม
2. แนะนำเกมกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเล่น
3. สนทนาและอธิบายวิธีการเล่นเกม
4. บอกจุดประสงค์ในการเล่น

จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเองในเรื่องของการไม่เอาสิ่งของของผู้อื่น และความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น

ขั้นการเล่น

1. ครูร้องเพลงลมเพลมพัด และเมื่อครูบอกให้เด็ก ๆ จับกลุ่ม 3 คน ให้เด็ก ๆ จับกลุ่มกับเพื่อนเมื่อได้ครบ 3 คนแล้วให้เด็ก ๆ กลุ่มนั้นนั่งลงได้
2. ครูวางรูปภาพสิ่งของคว่ำหน้าไว้ ให้เด็ก ๆ ในแต่ละกลุ่มออกมาจับรูปภาพกลุ่มละ 3 ภาพ ให้เด็ก ๆ ในกลุ่มดูและเก็บภาพใส่ในกระเป๋า
3. เด็ก ๆ แต่ละกลุ่มไปหาสิ่งของตามที่เด็ก ๆ จับภาพได้ โดยครูนำสิ่งของใส่ไว้ในกล่องทึบ 3 กล่อง เป็นกล่องที่มองไม่เห็นแต่สามารถเปิดกล่องเอาของออกด้านบนได้ โดยวางไว้รอบ ๆ บริเวณที่เล่นเกม โดยของที่ใส่ไว้จะไม่ครบตามรูปภาพเพื่อดูว่าเมื่อเด็ก ๆ ไม่เจอสิ่งของเหมือนในรูปภาพเด็ก ๆ จะหยิบสิ่งอื่นไปแทนหรือหาได้ไม่ครบแล้วนั่งก่อน
4. เมื่อเด็ก ๆ กลุ่มใดที่หาสิ่งของได้ครบตามรูปภาพให้เด็ก ๆ ในกลุ่มนั้นนั่งลงได้ ถ้ากลุ่มใดหาไม่ครบจะนั่งลงไม่ได้ หรือหาได้ไม่ตรงกับภาพก็นั่งไม่ได้

ขั้นสรุปหลังการเล่น

เด็กและครูร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเรื่องพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองด้านการควบคุมตนเองในการเล่นในวันนี้ โดยครูถามคำถามกับเด็กดังนี้

- ในเกมที่เล่นวันนี้ เด็ก ๆ คิดว่าต้องซื่อสัตย์ในเรื่องใดบ้าง (การควบคุมตนเอง)
- เด็ก ๆ คิดว่าการที่เด็ก ๆ ในกลุ่มหยิบสิ่งของที่ผิดกับภาพมาแต่ให้ครบ 3 อย่าง แล้วรีบนั่งลงเป็นการกระทำที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร (เสริมการควบคุมตนเอง)
- ถ้าเด็ก ๆ หาสิ่งของที่ตรงกับรูปภาพไม่ได้เด็ก ๆ จะทำอย่างไร (เสริมการควบคุมตนเอง)
- เด็ก ๆ หยิบของที่ไม่ตรงกับภาพได้หรือไม่ เพราะเหตุใด (เหตุผล)

อุปกรณ์

- รูปภาพ ดินสอ ปากกา ไม้บรรทัด ยางลบ ลูกบอลเล็กและของจริงตามรูปภาพ
- กล่องกระดาษทึบ 3 กล่อง

ภาคผนวก ง
บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเอง
 - 1.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชลี ไสยวรรณ
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏพระนคร
 - 1.2 อาจารย์อารี เกษมรติ
อาจารย์โรงเรียนอนุบาลสามเสน
 - 1.3 อาจารย์อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร
2. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการเล่านิทานคติธรรม
 - 2.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกริก ยืนพันธ์
อาจารย์ประจำภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
 - 2.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนั่น มีขันหมาก
อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
 - 2.3 อาจารย์อารี เกษมรติ
อาจารย์โรงเรียนอนุบาลสามเสน
3. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการเล่นแบบร่วมมือ
 - 3.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชลี ไสยวรรณ
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏพระนคร
 - 3.2 อาจารย์อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร
 - 3.3 อาจารย์วรลี โกศัย
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวสุภัค ไหวหากิจ
วันเดือนปีเกิด	7 พฤษภาคม 2515
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	8 ถนนสว่างพัฒนา อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ 67000 โทร. (056) 723027
ตำแหน่งหน้าที่ในการงานในปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านลาดแค อำเภอชนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ 67150
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2533	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเพชรพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์
พ.ศ. 2537	ค.บ. (การศึกษาปฐมวัย) วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม พิษณุโลก
พ.ศ. 2543	กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร