

การเปรียบเทียบมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนเทมแสงโฮบ่าของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา
โดยใช้การสอบถามการเล่นของไทย
และการสอบถามปกติ

ปริญญาโท
ของ
โสมสิทธิ์ บุญยิ่ง

15 ส.ค. 2534.

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชา เอกจิตวิทยาการแนะแนว

กันยายน 2532

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การ เปรียบ เที่ยมบุษบสมักันซ์ของนัก เเรียนชั้นปร ะถมศึกษาปีที่ 2
 โรงเรียนเคิมแสงไชปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา
 โดยใ้การสอนแบบการ เ่นของไทย
 และ การสอนแบบปกติ

บทคัดย่อ
 ของ
 โสมสันต์ บุญยั้ง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
 ทามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว

กันยายน 2532

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลแสงโชติปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ปีการศึกษา 2531 โดยใช้การสอบแบบ การเล่นของไทย และการสอบแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำ จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการให้นักเรียน ทำสัมฤทธิ์ แบบสอบตามโครงเอช และการสังเกตของครูประจำชั้น แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 14 คน กลุ่มทดลองได้รับการสอนแบบการเล่นของไทย และกลุ่มควบคุมได้รับการสอน แบบปกติ หลังการทดลองนักเรียนทั้งสองกลุ่มตอบแบบสอบถามผลสัมฤทธิ์ แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดย ใช้ The Mann-Whitney U Test

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบการเล่นของไทยมีผลสัมฤทธิ์ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A COMPARATIVE OF HUMAN RELATIONS OF PRATHOM SUKSA II STUDENTS AT
TERMSANGKAIPAKCHONGVITAYA SCHOOL IN CHANGWAT NAKHON
RATCHASIMA USING THAI PLAY INSTRUCTION AND
TRADITIONAL INSTRUCTION

AN ABSTRACT

BY

SOAMSON BOONYING

A dissertation submitted in partial fulfilment of the requirements
for the Master in Science degree in Guidance Psychology
at Srinakharinwirot University

September 1989

The purpose of this experimental research was to study a comparative of Human Relations of Pratom Suksa II Students at Termsangkaipakchongvitaya School in Changwat Nakhon Ratchasima in academic year 1989 by using Thai Play Instruction and Traditional Instruction.

The Sample were about 28 students those human relations were at the low level estimated by sociometry, Guess Who technique and Observed by teachers. They were randomly selected into the experimental group and the control group, each group consists of 14 students. The experimental group was treated by Thai Play Instruction and the control group was treated by traditional Instruction. Both groups were post-test by the questionnaire of human relations. The data were analysed by the Mann - Whitney U Test.

The result shows that the students treated by Thai Play Instruction have human relations significantly higher than the students treated by Traditional Instruction at .05 level.

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบ ใต้พิจารณาปฏิญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตวิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์กมลรัตน์ หล้าสว่างษ์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ทัศนีย์ ทองภักดี)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์กมลรัตน์ หล้าสว่างษ์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ทัศนีย์ ทองภักดี)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันเพ็ญ พงศ์ประยูร)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปฏิญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ศาสตราจารย์ ดร.สมพร บัวทอง)

วันที่.....6.....เดือน.....ตุลาคม.....พ.ศ.....2532.....

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์
กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ และอาจารย์ทัศนากองรักที่ ผู้ให้ความกรุณาควบคุมปริญญานิพนธ์
ซึ่งได้ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ตลอดจนช่วยปรับปรุงแก้ไขให้ปริญญานิพนธ์สำเร็จ
ลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้
 ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันเพ็ญ พงศ์ประยูร รองศาสตราจารย์
ดร.คมเพชร ฉัตรสุกกุล ดร.ชลทิพย์ เอี่ยมสำอางค์ อาจารย์มานะ เติมน้อย
อาจารย์สมเจตน์ ปทุมรัตน์ และอาจารย์สมหมาย กาฬสิงห์ ที่ได้ให้คำแนะนำ และ
ความช่วยเหลือในการตรวจแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้

ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขออภิวาดีถึงพระคุณของบิดา มารดา ครู อาจารย์ ที่
ประสาทความรู้ทุกระทีกับการศึกษา และผู้แต่งหนังสือที่ผู้วิจัยนำแนวความคิดทำมาอ้างอิง
ตลอดจนขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคนที่ได้ให้คำแนะนำ และเป็นกำลังใจอย่างดียิ่งตั้งแต่ต้นจนจบ
การศึกษา

โสมพันธ์ บุญยิ่ง

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	4
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	5
ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	7
ความหมายของการเล่นและการละเล่น	7
ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น	8
การเล่นกับพัฒนาการทางสังคมของเด็ก	11
ประวัติและความเป็นมาของการเล่นของไทย	14
ลักษณะและประเภทของการเล่นของไทย /	18
การเล่นของไทยกับคุณค่าทางสังคม	19
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	21
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษยสัมพันธ์	22
ความหมายของมนุษยสัมพันธ์	22
ความสำคัญและประโยชน์ของมนุษยสัมพันธ์	23
หลักในการสร้างมนุษยสัมพันธ์	25
หลักกรรมที่ช่วยสร้างมนุษยสัมพันธ์	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษยสัมพันธ์	27

3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	30
	ประชากร	30
	กลุ่มตัวอย่าง	30
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	32
	วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ	32
	แบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์	32
	โปรแกรมการสอนแบบการเล่นของไทย	33
	โปรแกรมการสอนแบบปกติ	35
	การดำเนินการทดลอง	37
	วิธีดำเนินการทดลอง	38
	การวิเคราะห์ข้อมูล	38
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	38
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	41
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	45
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	45
	ประชากร	45
	กลุ่มตัวอย่าง	45
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	45
	การดำเนินการทดลอง	46
	การวิเคราะห์ข้อมูล	46
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	46
	อภิปรายผล	47
	ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้	49
	ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัย	50

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม	51
ภาคผนวก	58
ประวัติย่อของผู้วิจัย	242

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงแบบแผนการทดลอง	37
2 โปรแกรมการสอนเรื่องมนุษย์สัมพันธ์โดยการสอนแบบการเล่นของไทย	146
3 โปรแกรมการสอนเรื่องมนุษย์สัมพันธ์โดยการสอนแบบปกติ	182
4 คำอธิบายจำแนกรายข้อของแบบสอบถามมนุษย์สัมพันธ์	237
5 คะแนนแบบสอบถามมนุษย์สัมพันธ์ภายหลังการทดลองของนักเรียนในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม	239
6 ผลการจัดอันดับแยกตามกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จากตาราง 5	241

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในสังคมไทยปัจจุบันเป็นที่ทราบโดยทั่วกันว่า เป็นสังคมที่กำลังพัฒนาตั้งค้ำานวิศุณณะ ค้ำานศีลธรรม แต่การพัฒนาจะค้ำาเป็นไปได้อันควมปริมาณและคุณภาพเพียงใคั้นย่อมขึ้นกับบุคคล เพราะบุคคลหรือคนเป็นปัญหาที่สร้างควมวุ่นวายให้แก่สังคมเป็นอันมาก สังคมจะสงบ รวยรื่น หรือยุ่งเหยิงวุ่นวายก็เพราะคน จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยพบว่า "มนุษย์สัมพันธ์" มีความสำคัญมากในการสร้างควมสันติสุขให้แก่สังคม (วิทยา เทพญา. 2524 : 1) ดังที่ วิจิตร อวาระกุล (2526 : 3) กล่าวว่า ความสามารถเข้ากับคนได้เป็นสิ่งสำคัญในการค้ำาเป็นชีวิต ผู้ที่ล้มเหลวในการค้ำาเป็นชีวิตก็คือการเข้ากับคนไม่ได้ แม้จะมีความรู้ความสามารถสูงสักเพียงใค แต่ถ้ำาไม่สามารถเข้ากับคนในสังคมได้ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่ไม่ว่าจะเป็นควมรู้ ความสามารถ รวมทั้งชีวิต ร่างกายจะไร้คุณค่า สิ้นควมหมาย และนั่นคือควมล้มเหลวของชีวิตของคนเร ซึ่งสอดคล้องกับ กิบลิน (ชดิก้า ชีระวัฒนา. ม.ป.ป. : 4 ; อ้างอิงมาจาก Giblin. n.d.) ที่กล่าวว่า ควมสำเร็จส่วนใหญ่ของคนเรานั้นขึ้นอยู่กับการที่เราค้องคิดค้อเกี่ยวข้องกับคนอื่น และควมสุขของคนอื่นขึ้นอยู่กับแต่ละสภาพของควมสัมพันธ์ที่มีกับผู้อื่น

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ควมที่จะใค้เริ่มพัฒนาตั้งแต่เยาว์วัยอย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดผล ควมรุกมุงหมายที่วางไว้ ควมหลักจิตวิทยาพัฒนาการทุกทฤษฎีมีความเห็นตรงกันว่า การที่จะพัฒนา สติปัญญา บุคลิกภาพ และควมลึคค้ำาง ๆ นั้นจะต้องพัฒนาตั้งแต่เยาว์วัยจึงเกิดผลดีที่สุด (ดวงเคื้อน ศาสครภีร์. 2522 : 1) ซึ่งสอดคล้องกับ พิสิทธิ์ สารวิจิตร (2525 : 9) ที่กล่าวว่า ในวัยเด็กเป็นวัยแห่งการเตรียมตัวที่จะพึ่งตนเอง ลึคเชิควุสง่เสริมตนเอง การเชิควุสง่เสริมตนเองบุคคลจะต้องเริ่มตั้งแต่อายุน้อยอยู่ บึง เริ่มทันเร็วเท่าไรยิ่งดี ในวัยเด็กสิ่ง ที่ควมเตรียมตัว ไค้แก่ การปลูกฝังคุณสมบัติ และนิสัยที่ค้ำางม เช่น ควมสุภาพอ่อนโยน ควมขยัน ซันแข็ง ควมตรงค้อเวลา ควมลึควิเร็ว ควมเชื่อมั่นในตนเอง ควมรับผิดชอบ เป็นต้น และ ประสิทธิ์ หะวิษุค (2524 : 48) ไค้กล่าวว่า ชีวิตในวัยเด็กนี้ไม่ใช่เป็นการเตรียมเพื่อไป

เป็นผู้ใหญ่อย่าง เกียวเท่านั้น แต่ชีวิตในวัยเด็กเป็นวัยที่สำคัญมาก ซึ่งเด็กควรจะได้ใช้ชีวิตใน
 ระยะเวลาที่มีความสุข และให้เกิดคุณค่าด้วย ดังนั้นนักเรียนวัยประถมศึกษาจึงเป็นวัยสำคัญ
 ของชีวิตในการวางรากฐานที่มั่นคงของบุคลิกภาพ อันจะส่งผลต่อความสุข ความสำเร็จใน
 วัยผู้ใหญ่ ฉะนั้นปัญหาของนักเรียนประถมศึกษาควรได้รับความสนใจที่จะช่วยเหลือแก้ไข ตลอดจน
 ช่วยกันหาวิธีการส่งเสริมพัฒนาของนักเรียนให้สมบูรณ์เต็มศักยภาพ จากการศึกษาของนักจิตวิทยา
 (สมศักดิ์ โทศาวิวัฒน์. 2526 : 9) พบว่า ชีวิตช่วงวัยเด็กเป็นระยะที่สำคัญ และมีความ
 ความหมายที่สุดสำหรับการพัฒนาของ เด็ก ในด้านอารมณ์ สังคม การเติบโตทางร่างกาย และ
 สติปัญญา นักจิตวิทยาและนักการศึกษาต่างเห็นพ้องกันว่า การส่งเสริมพัฒนาการเหล่านั้นของ เด็ก
 ต้องอาศัยการเล่น การเล่นเป็นทางหนึ่งที่เด็กจะเรียนรู้สิ่งที่ไม่มีการสอน เด็กได้ ซึ่งสอดคล้องกับ
 ไอแซค (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาชิราช. 2526 : 119 ; อ้างอิงมาจาก Isaacs. 1972)
 ที่ได้ทำการสังเกตและวิเคราะห์การเล่นของเด็ก พบว่า การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาเด็ก
 ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และได้กล่าวว่าการเล่นเป็น
 การเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับสังคม การเล่นเป็นการทำให้เด็กไปสู่ความสมบูรณ์ในสังคม
 เชซา ปิยะธัญวิระ (2524 : 18) กล่าวว่า การเล่นคือ การทำงานของเด็ก การเล่นเป็น
 กิจกรรมที่เด็กทุกคนจะหาโดยเจตนาอย่างยิ่ง ในช่วงระยะเวลาอายุระหว่าง 3 ถึง 8 ปี
 การเล่น เป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด
 ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว ซึ่งสอดคล้องกับ
 อุทัยพรพรณ อุวิระ (2523 : 57 - 59) ที่กล่าวว่า การเล่นเป็นสิ่งที่มิใช่ประโยชน์สำหรับเด็ก
 ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้จากต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักการเข้ากับคนอื่น
 รู้จักกติกา และรู้จักแพ้ชนะ ทำให้เด็กเรียนรู้สภาพชีวิตจริง

การเล่นของเด็กนั้นมิใช่เป็นสิ่งที่ไร้สาระ แท้จริงถ้าเราศึกษาและพิจารณากันให้
 ถ่องแท้แล้วจะเห็นว่า เป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรม และความเจริญของชาติ
 บ้านเมืองมากที่สุด (อุทัยพรณ อุวิระ. 2524 : 62) การเล่นของเด็กนอกจากจะ
 เป็นการที่ให้เด็กได้ออกกำลังกายและสนุกสนานแล้ว ลักษณะการเล่นของเด็กยังเป็นการสะท้อน
 ถึงลักษณะของ สังคมที่เขาอยู่ ตลอดจนเป็นการเตรียมให้เด็กมีประสบการณ์การเป็นผู้ใหญ่ใน
 อนาคตอีกด้วย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาชิราช. 2526 : 132) ปัจจุบันสังคมและสภาพ

บ้านเมืองได้ถูกกาลเวลาเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ บ้านเมืองค่อย ๆ เจริญขึ้นทางก้าวหน้าวิจิตร
ไม่ว่าในกรุงเทพมหานคร หรือตามชุมชนในชนบท ในด้านความเป็นอยู่ก็มีความสะดวกสบาย
และรวดเร็ว เนื่องจากมีวิทยาการและเทคโนโลยีใหม่ ๆ การเล่นของเด็กสมัยปัจจุบันก็เช่นกัน
เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตากระดาษ ตุ๊กตาไหลาน เด็กผู้ชายเล่นปืน เล่นจรวด และเครื่องเล่นต่าง ๆ
ซึ่งมีขายมากมายเหลือที่จะเลือก การเล่นของไทยสมัยก่อน ๆ ค่อยเลือนหายไปทีละน้อย ๆ จน
บัดนี้เกือบจะสูญหมดแล้ว เช่น กากีไอ้ เขย่งเก็งกอย ทั้งเต ชู้กกลางนา ที่จับ เทย
ซิม่าส่งเมือง งูกินหาง ชวงชัย ชักคะเขือ ซอนหา มอญซ่อนผ้า อ้ายเข้อ้ายโอง
โปลิสจับขโมย โหงพาง วีรชีวีสาร ลิงชิงหลัก วังเมี้ยว เสือกินวัว ปลาหมอตกกระทะ
ชายแคงโม ลูกชวง แข่งเรือคน และการเล่นชื้อคอกไม้ เป็นต้น

การเล่นของไทยเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่เข้านามีอยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศ
ไทย และสืบทอดกันมาในวิถีชีวิตของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แสดงว่าการเล่นดังกล่าวมี
ความนิยมคงทนอยู่ในสังคมไทยเป็นเวลานานสมควรแก่การวิเคราะห์ให้เห็นคุณค่าที่ประจักษ์แก่
วงการศึกษา และผู้สนใจทั่วไปเพื่อจะอนุรักษ์ไว้ให้ดำรงอยู่ชั่วกาลนาน (ยะธม โปษะภฤณะ
และคนอื่น ๆ . 2522 : 74) กุลทรัพย์ เกษเมณีกิจ (2524 : 65) กล่าวว่า การเล่น
ของไทยสมัยก่อนนั้นมีประโยชน์แก่ร่างกายและสังคมของเด็ก เมื่อเด็ก ๆ ได้ร่วมวงเล่นหัว
ประชุมกับหมู่หลาย ๆ คน และมีความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่คณะเป็นสิ่งที่มีความสุข สนุกสนาน
แจ่มใส ก็จะไม่คิดตัวออกจากหมู่คณะ ครั้นเติบโตขึ้นอุปนิสัยรักหมู่คณะก็จะติดตามมาเป็นการฝึก
ให้รู้จักปรับตัวเข้ากับสังคมได้ก็ จึงน่าจะเป็นการป้องกันปัญหาเด็กแยกตัวจากสังคมได้ เมื่อหวน
กลับมาพิจารณาการเล่นสมัยปัจจุบัน และการเล่นแบบเก่า ๆ ที่กล่าวมาแล้วนั้นค่อย ๆ สูญไปทุกที
ก็หาใช่ความผิดของใครก็ตาม แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมนั่นเอง ปัจจุบันแม้ว่าการ
เล่นของไทยสมัยก่อนจะยังคงมีเล่นอยู่บ้าง แต่ก็เลือนจนเกือบสูญไปหมดแล้ว จนน่าห่วงใยว่า อีกไม่กี่ปี
ก็คงจะสูญ ส่วนการหาความเพลิดเพลินของเด็กสมัยใหม่นั้นก็มีอย่างอื่นมาทดแทนมาก สิ่งเหล่านี้
ก็เป็นการออกกำลังกายที่ดีแก่ส่วนมากยังขาดการฝึกความคิด ความช่างสังเกต และเป็นการเล่น
ได้ที่ละน้อยคน ทำให้เด็กขาดการฝึกตนเองให้ร่วมหมู่ร่วมคณะ และขาดมนุษยสัมพันธ์ที่ดีใน
การเข้าสังคม ซึ่งในฐานะที่ผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการสอน บัณฑิตระดับประถมศึกษาปีที่
1 - 2 พบว่า เด็กมีลักษณะดังกล่าวข้างต้น นอกจากนี้ วิจิตร อวระกุล (2526 : 2) ยัง
ได้กล่าวไว้ว่า ระคมมนุษยสัมพันธ์ของแต่ละคนมีมากทั้งแท้ๆ ไปหาสูงแล้วแต่พื้นฐานการฝึกอบรม

ที่ได้รับการสะสมมาทุกคนย่อมมีโอกาส และเชื่อกว่าความสามารถที่จะพัฒนาตนเองค้ำมนุขยสัมพันธ์ให้มีระดับสูงขึ้นไปเสมอ เพราะเป็นสิ่งที่สร้างได้ พัฒนาได้ การพัฒนาตนเองค้ำมนุขยสัมพันธ์ย่อมเป็นประโยชน์ต่อชีวิต ครอบครัว สังคม และหน้าที่การงาน

ด้วยเหตุดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงความสำคัญและคุณค่าของการเล่นของไทย เพราะการเล่นของไทยเป็นกิจกรรมกลุ่มอย่างหนึ่งที่มุ่งให้สมาชิกในกลุ่มได้ร่วมทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งน่าจะนำมาพัฒนาความสัมพันธ์ได้ นอกจากนั้นยังเป็นการอนุรักษ์การเล่นของไทยไม่ให้สูญไปอีกด้วย ผู้วิจัยจึงได้นำเอาการเล่นของไทยมาทำการทดลองเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทมแสงไชลปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทมแสงไชลปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้การสอนแบบการเล่นของไทย และการสอนแบบปกติ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การสอนแบบการเล่นของไทย จะมีมโนสัมพันธ์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นแนวทางให้ผู้บริหาร ครูระดับประถมศึกษา ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับ เกิดในการนำเอาการเล่นของไทยสมัยก่อนมาใช้ในการพัฒนาความสัมพันธ์ให้แก่เด็กนักเรียนที่มีปัญหาในค้ำมนุขยสัมพันธ์ และยังเป็นการอนุรักษ์การเล่นซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของไทยสมัยก่อนไม่ให้สูญไปอีกด้วย

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2531 ของโรงเรียนเทิมแสงไขปากช่องวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ ใ้มาจากการทำสังคัมมติ แบบสอบถามโครเอเชีย และจากการสังเกต ของครูประจำชั้น จำนวน 33 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2531 ของโรงเรียนเทิมแสงไขปากช่องวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ จำนวน 28 คน ใ้มาจากการสุ่มอย่างง่าย จากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 14 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ตัวแปรต้น คือวิธีการสอนโดยแบ่งเป็น 2 วิธี ได้แก่
 - 1.1 การสอนแบบการเล่นของไทย
 - 1.2 การสอนแบบปกติ
2. ตัวแปรตาม คือมนุษยสัมพันธ์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเล่นเกมของไทย หมายถึง การแสดงออกซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ เป็นการทดลองใช้ความรู้ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคม ช่วยฝึกให้รู้จักเข้าสังคม พร้อมทั้งยังช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งเป็นการแสดงออกได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม ทั้งที่มีบทร้องประกอบ และไม่มีบทร้องประกอบที่มีเล่นกันในอดีตและปัจจุบัน

2. การสอนแบบการเดินของไทย หมายถึง การสอนกิจกรรมต่าง ๆ โดยยึดถือวิธีการและแนวความคิดที่ถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษในอดีต ซึ่งแสดงออกโดยการเล่นทั้งกลางแจ้งและในร่ม ที่มีทรงประกอบและไม่มีทรงประกอบ เพื่อพัฒนาการสร้างมนุษยสัมพันธ์ได้ ในที่นี้ผู้วิจัยได้เลือกการเล่นของไทยมา 14 อย่าง ได้แก่ การเดินชายของ วีริชาวสาร ชายแดงโม พรานอ่าส์ทัว ศิภม เสือโอ้หนู หมุนนาฬิกา ที่จับ รถไฟเข้าสถานี กินน้ำ และอาดาส การแข่งเดินกะลา ชีมน้ำก้านกล้วย วิ่งเบียด และชีมน้ำส่งเมือง ซึ่งในการสอนแต่ละครั้งจะมีการนำเข้าสู่บทเรียน อธิบายวิธีการเล่นให้เข้าใจ และคำเินตามวิธีการเล่นในแต่ละอย่างทั้งกล่าว ตลอดจนมีการสรุปผลที่ได้จากการเล่นนั้น ซึ่งวิธีนี้ใช้ใน กลุ่มทดลอง

3. การสอนแบบปกติ หมายถึง การสอนที่มีการบรรยาย การเล่านิทาน การร้องเพลง การอ่านบทร้อยกรอง การทอภาพ การใช้หุ่นมือ การชักถาม และการสรุป โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษยสัมพันธ์ ซึ่งวิธีนี้ใช้ใน กลุ่มควบคุม

4. มนุษยสัมพันธ์ หมายถึง วิธีการแสดงพฤติกรรมต่อบุคคลอื่นเพื่อทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดี ได้แก่ การยิ้มแย้มแจ่มใส การทักทายก่อน การให้ความช่วยเหลือ การให้ความร่วมมือ การเป็นคู่หูที่ดี การยกย่องชมเชย และการให้อภัยในความผิดพลาด

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

ความหมายของการเล่นและการละเล่น

พจนานุกรม ราชบัณฑิตยสถาน (2530 : 732, 91) ได้ให้ความหมายของ "เล่น" และ "การละเล่น" ไว้ดังนี้

"เล่น" แปลว่า ทำเพื่อสนุกหรือขบอารมณ์ ทำหรือทำอย่างไม้อาจจริงจังร่วมด้วย
เอาด้วย

"การละเล่น" แปลว่า มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง
ประภาพรรณ สุวรรณหุซ และเสนา ปิยะธัญญะ (2524 : 2) ให้ความหมาย
ของการเล่นว่า หมายถึง การแสดงออกของเด็กที่ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทักษะใน
การสำรวจความสนใจ ความสงสัยใกรู้ในสิ่งรอบ ๆ ตัว การคิดหาเหตุผล การเข้าสังคม
และการแสดงออกของอารมณ์ที่มั่นคง และ บุญเยี่ยม จิตรคอน (2524 : 92) ได้กล่าวถึง
ความหมายของการเล่นไว้ส่วนหนึ่งว่า การเล่นเป็นการเตรียมสำหรับชีวิตในอนาคตเพื่องาน
เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่จะต้องทำในอนาคต นอกจากนี้ จวีวรรณ กุหาภินันท์ (จวีวรรณ
จึง เจริญ. 2528 : 58 ; อ้างอิงมาจาก จวีวรรณ กุหาภินันท์. ม.ป.ป.) ให้คำจำกัดความ
ของการเล่นว่า การเล่นของเด็กมีลักษณะเป็นการทดลองใช้ความรู้ที่เขามีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคม
หรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเอง เป็น
การทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระ และสนุกสนานเพลิดเพลิน การเล่นจึง เป็นสื่อ
สำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก

บะยอม โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522 : 5) ให้ความหมายของการละเล่นว่า
หมายถึง การเล่นของเด็กทั้งกลางแจ้งและในร่ม ทั้งที่มีหรือประกอบและไม่มีการประกอบ
ที่มีเล่นกันในอดีตและปัจจุบัน

จากความหมายของการเล่นที่ ผะออบ ไปมะกฤษณะ และคนอื่น ๆ กล่าวไว้ นั้น จะเห็นได้ว่า คำว่า การละเล่นก็คือการเล่นนั่นเอง ตรงกับที่ ฉวีวรรณ จึงเจริญ (2528 : 59) ที่กล่าวว่า คำว่า การละเล่นและการเล่น คนไทยใช้ในความหมายเดียวกัน นอกจากนั้นยังกล่าวไว้ว่า การจะใช้คำว่าการเล่น หรือการเล่นน่าจะมีคำจำกัดความ อันเดียวกันว่า การละเล่นก็คือการเล่น และอาจจะเป็นการเล่นโค้หังเท็กและตู้ใหญ่ (ซุกว๊อ) และเล่นโค้หังกลางแจ้งและในร่ม

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การละเล่นและการละเล่นเป็นสิ่งเดียวกัน ในที่นี้ ผู้วิจัยใช้คำว่า "การเล่น" ดังนั้นการเล่น หมายถึง การแสดงออก ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว เป็นการทดลองใช้ความรู้ที่มีต่อ สิ่งแวดล้อมทางสังคม ช่วยฝึกให้รู้จัก เข้าสังคม พร้อมทั้งยังช่วยให้เกิดความสุขสนทนา เพลิดเพลิน นอกจากนี้การเล่นยังเป็นการแสดงออกโค้หังกลางแจ้งและในร่ม หึ่งที่มีหย่องประกอบ และไม่มีหย่องประกอบที่มีเล่นกันในอดีตและปัจจุบัน

ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

เกี่ยวกับการเล่นนี้ นักสังคมวิทยาได้พยายามรวบรวมความสึกความเข้าใจต่าง ๆ มาเป็นหลัก เพื่อที่จะยึดถืออธิบายว่า การเล่นมีความสำคัญและจำเป็นอย่างไร ทำไมคนจึงเล่น ซึ่งทฤษฎีการเล่นที่สำคัญและมักกล่าวถึงกันบ่อย ๆ มี 7 ทฤษฎี คือ (ประสิทธิ์ ลักษณะพิสุทธิ์. 2525 : 2 - 3)

1. ทฤษฎีกำลังเหลือ หรือทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory) หรือบางครั้ง เรียกทฤษฎีนี้ตามชื่อของผู้คิดทฤษฎีคือ ทฤษฎีสเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงว่า คนเรามีทั้งการสะสมและการใช้หรือระบายพลังงาน โดยเฉพาะในเด็กวัย รุน พลังงานส่วนใหญ่นอกเหนือไปจากการเรียน การพักผ่อนแล้วก็จะใช้หนักไปทางด้านการเล่น อาจจะเล่นเป็นส่วนบุคคลหรือทีม โดยเฉพาะการเล่นประเภทต่อสู้ ผจญภัย ฆ่างไรก็ตามทฤษฎีนี้ก็ได้หมายถึงการระบายพลังงานออก โดยใช้การเล่นเป็นสื่อเท่านั้น แต่ยังไม่เน้นถึงการเล่นในส่วนที่จะช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานขึ้นมา และเป็นลักษณะที่ก่อเนื่องด้วย การสร้างและการใช้จะต้องค่อยเป็นค่อยไป

2. ทฤษฎีบันเทิงนาการ (Recreation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่าคนเราจำเป็นต้องจะมีการพักผ่อน และกระทำกิจกรรมขึ้นเป็นการเสาะแสวงหาความรื่นเริงบันเทิงใจ ซึ่งเป็นทางออกอันหนึ่งในการสนองความต้องการตามธรรมชาติ อันเป็นความต้องการที่จะหาความสุขได้ ถ้าหากหากิจกรรมมีไปพลังงานที่เสียไปจะไม่ไ้กลับคืนมา จะทำให้การประกอบกิจกรรมอื่น ๆ เกือบทุกด้านเสื่อมประสิทธิภาพลง ธรรมชาติของคนจะมีการกระทำกิจกรรมดังกล่าวนี้ตลอดเวลาเพียงแต่ไม่รู้เท่านั้นว่าไปประกอบกิจกรรมทางบันเทิงนาการแล้ว และหากกระทำดังกล่าวนี้ จะเกิดจากความสมัครใจของผู้กระทำเอง ช่วยให้ผู้กระทำเกิดความสดชื่น สนุกสนาน กระปรี้กระเปร่า และช่วยให้รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม

3. ทฤษฎีการผ่อนคลายความเครียด (Relaxation Theory) แพททริก (Patrick, 1916) เป็นผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นมาทฤษฎีมีส่วนคล้ายคลึงกับทฤษฎีบันเทิงนาการมาก แต่จะเน้นการพักผ่อนคลายความเครียดไปที่ร่างกาย เป็นส่วนใหญ่ กล่าวคือความเครียดที่เกิดจากที่คงไว้ร่างกายอย่าง ระมัดระวังในทางที่ประณีต คร่ำเคร่งอยู่กับสิ่งของ เล็ก ๆ น้อย ๆ ซึ่งถ้าได้ผ่อนคลายความเครียดโดยการระจางงานนั้นสักครู่ ประเดี๋ยวประด๋าว จุกขึ้นยืนเดินไปมา ออกไปสู่อากาศข้างนอก เปลี่ยนบรรยากาศไปชมพรรณไม้ รับประทานอาหาร แล้วยกกลับมาทำงานขึ้นนั้นท้อ ทฤษฎีนี้เชื่อว่าที่คนเรามีโอกาสผ่อนคลายเพียงชั่วระยะเวลาเล็กน้อยก็จะช่วยให้ร่างกายมีความสดชื่น พร้อมทั้งจะประกอบกิจกรรมนั้น ๆ ต่อไปอีกนาน และมีประสิทธิภาพ

4. ทฤษฎีสัญชาตญาณ (The Instinct or Groose Theory) คาร์ล กรูส (Karl Groose) เป็นผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นมา ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การกระทำของคน เช่น เดิน วิ่ง กระโดด หัวเราะ หรืออื่น ๆ เป็นการแสดงออกโดยสัญชาตญาณเมื่อคนได้มาเล่น การเล่นจะช่วยให้การเคลื่อนไหวหรือการกระทำที่เกิดจากสัญชาตญาณพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นการพัฒนาความเจริญของงามตามธรรมชาติของมนุษย์

5. ทฤษฎีสังคมสัมพันธ์ หรือสังคมประสาน (The Social Contact Theory) ทฤษฎีนี้ต้องการชี้ให้เห็นว่าคนเป็นสัตว์สังคมประเภทหนึ่ง เกิดเกิดมาจากพ่อแม่ เกิดต้องมีพ่อแม่ซึ่งเป็นสมาชิกของสังคม แลกเปลี่ยนกันด้วยสิ่งต่าง ๆ นานาปีการ การติดต่อกับประสานสัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งที่ขาดเสียมิได้ การเล่นจะเป็นสื่ออันหนึ่งที่จะเสริมสร้างความสัมพันธ์ในสังคมให้ดีขึ้น การเล่นจะช่วยให้เด็กมีชีวิตอยู่ในสังคมได้ดี อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. ทฤษฎีนันทนาการ (Recreation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่าการเล่นเป็นการลดความเครียดและช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์

3. ทฤษฎีการเตรียม (Preparatory Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่าการเล่นเป็นการเตรียมเด็กไปสู่ชีวิตและการงาน อีกทั้ง เป็นมาตรการให้เด็กรู้จักและสงบพบาหาต่าง ๆ ที่เขาคาดหวังว่าจะเป็นในอนาคตด้วย

จากทฤษฎีการเล่นทั้งกล่าว ผู้วิจัยมีแนวคิดสอดคล้องกับทฤษฎีนันทนาการ ทฤษฎีสังคมสัมพันธ์หรือทฤษฎีประสาธน์ ทฤษฎีวัยช่วงมรกด หรือทฤษฎีกล่าวร้าย ทฤษฎีการเกิดซ้ำ และทฤษฎีการเตรียม กล่าวคือการเล่นนั้นเป็นมรกดที่กตทอกจากบรพญฐนของมนุษย์ เป็นการพหวนการปฏิบัติกิจกรรมตามวัฒนธรรม การเล่นนั้นเป็นไปตามสัญชาตญาน และตามชาติพันธุ์ การเล่นเป็นการนำเอากิจกรรมของบรพญฐนออกมาแสดง และเป็นการกระทำตามวิธีชีวิตที่คนรุ่นเก่าเคยกระทำมาแล้ว การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะทงเล่น ที่จะทงทำ ช่วยให้เด็กเกิดความสดชื่น สนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้เด็กมีชีวิตอยู่ในสังคมที่ดี เพราะเด็กรู้จักปรับตัวให้เข้ากันสังคมและสิ่งแวดลอม นอกจากการเล่นยังเป็นวิธีการที่เด็กจะสร้างประสมการณั้ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้ถึงวิธีการเตรียมตัวไปสู่ชีวิตในอนาคต เด็กโตเรียนรู้ที่จะทงทอสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักปรับตัวในขณะที่เล่น สามารถเข้ากันผู้อื่นได้ และเด็กจะใช้การเล่นเพื่อเรียนรู้ถึงวิธีการสร้างมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ซึ่งสิ่งนี้จะเป็วิธีการที่จะทำให้ชีวิตในวัยเด็กรวมถึง เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้น สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

การเล่นกับพัฒนาการทางคานสังคมของเด็ก

การเล่นมีบทบาทต่อชีวิตของบุคคลมากโดย เฉพาะอย่างยิ่งในการพัฒนาบุคลิกภาพ ถือกันว่าการเล่นเป็น "หัวใจ" ในการพัฒนาเด็ก (อุไทยพรพรณ สุวีระ. 2523 : 57) นักจิตวิทยาและนักการศึกษาปัจจุบันถือว่าการเล่นคือ การทงงานของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำโดย เฉพาะในช่วงอายุระหว่าง 3 - 8 ขวบ ลักษณะการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมจะเป็นไปในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป เริ่มตั้งแต่เล่นคนเดียว เล่นใกล้ ๆ คนอื่น สนใจการเล่นของผู้อื่นโดย เป็นเพียงส่วนประกอบของการเล่นนั้น และร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างมีบทบาทเต็มที่ นอกจากนั้นนักจิตวิทยาได้เน้นถึงความสำคัญของการเล่นว่าเป็น สื่อหรือแนวทางที่

จะช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกวิธีการเข้าสังคม ได้เรียนรู้หน้าที่ที่หมายอื่น ๆ ของการเป็นสมาชิก
 ของกลุ่ม การที่เด็กทำอะไรด้วยตนเองด้วยการเล่นเด็กจะเรียนรู้เกี่ยวกับคน เขาสามารถใช้อารมณ์
 และความนึกเห็นของเขาออกมาเป็นภาพกระทำ เพื่อทดสอบและฝึกความสามารถของ
 ตนเองโดยไม่ต้องมีความรู้สึกว่าจะต้องรับผิดชอบต่อการกระทำนั้น เด็กจึงเกิดความคิด
 ความรู้สึกสนุกสนาน ด้วยเหตุนี้การเล่นจึงมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากมาต่อพัฒนาการทาง
 กาย ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมของเด็ก (ประเภทรรพ สุวรรนพสุช และเฉธา
 ปิยะธัจฉริยะ. 2524 : 6, 8, 12, 19) เฉธา ปิยะธัจฉริยะ (2524 : 47) กล่าวว่า
 การเล่นมีบทบาทและมีอิทธิพลอย่างมากมาต่อเด็กเพราะ การเล่นเป็นวิธีการหรือการที่เด็ก
 สร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมและสิ่งซึ่งไม่มีใครสอนเขาได้
 การเล่นช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงของความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม
 เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว และนิตตา พงษ์วิวัฒน์ (2528 : 70) ใ้กล่าวว่า
 การเล่นของเด็กไม่ใช่เรื่องสนุกเพียงอย่างเดียว หากเป็นเรื่องของการปรับตัวกับหมู่พวก เป็น
 การเรียนรู้อุปนิสัยใจคอซึ่งกันและกัน และเป็นการเล่นที่ละเอียดในสังคมอย่างมีความสุข
 ปิรมล สุขุทธสาทิจ (2524 : 1) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะ
 เป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เด็กสามารถสร้างจินตนาการต่าง ๆ ใน
 ขณะเล่น นอกจากนั้นยังสามารถแสดงอารมณ์ หรือระบายความเครียดต่าง ๆ ออกมาด้วยการเล่น
 ไปด้วย การเล่นทำให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เด็กพบในขณะเล่น รู้จักรับผิดชอบและรู้จักปรับตัวใน
 การเล่นกับผู้อื่น สมประสงค์ ปิ่นจินดา และคนอื่น ๆ (2526 : 72) กล่าวว่า การเล่นช่วย
 ทบสนองความต้องการทางสังคมของเด็ก เด็กเรียนรู้การให้และการรับในขณะร่วมเล่นหรือ
 ร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ๆ เด็กจะเรียนรู้ที่จะหาซึ่งในคุณค่าของตัวเอง ในการให้ความร่วมมือ
 กับเพื่อน ๆ ความซื่อสัตย์ และความเป็นนักกีฬาที่ดี ตรงกับที่ ศรีเวื่อน แก้วกิ่งวาด (2518 : 67)
 กล่าวว่า การเล่นสนองความต้องการของกลุ่ม ช่วยส่งเสริมทักษะในการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม
 ช่วยให้เข้าใจการทำงานเป็นกลุ่มในขนาดที่ เช่น รู้จักเป็นผู้นำ เป็นผู้ตาม เคารพกฎวินัย รู้จักแพ้
 รู้จักชนะ รู้จักอภัย ช่วยส่งเสริมความนึกคิด การเข้าใจโลก สังคม และชีวิต นอกจากนั้น ทองใบ
 สายพรหมา (2517 : 16) ใ้กล่าวว่าการเล่นช่วยส่งเสริมคุณธรรมให้แก่เด็ก ช่วยสร้างนิสัย
 ใจคอให้เด็กเป็นคนมีความอดทน แข็งแรง มีความยุติธรรม ความรักใคร่ เมตตา กรุณาซึ่งกัน
 และกัน เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่สังคมปรารถนาทั้งสิ้น

ประจักษ์ เคาณิม (2526 : 223, 238, 241 - 245) กล่าวว่า เด็กช่วงอายุ 6 - 12 ปี หรือเรียกว่าวัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) ซึ่งนักการศึกษาจะเรียกวัยนี้ว่าเป็นวัยประถมศึกษา เป็นวัยที่เด็กเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมจากบ้านไปสู่โรงเรียนเป็นผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และการเจริญเติบโตของ เด็ก เด็กจึงต้องเรียนรู้ทักษะทางสังคม และทักษะในการติดต่อกับคนอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยให้ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เป็นไปด้วยการที่เด็กเข้าไปเป็นสมาชิกของกลุ่มเพื่อนทำให้เด็กได้เรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างที่มีประโยชน์ เช่น เรียนรู้การแข่งขันกับคนอื่น ร่วมมือและทำงานในฐานะเป็นสมาชิกของทีม มีความรับผิดชอบ เห็นใจคนอื่นที่ปฏิบัติตนไม่ถูกต้องหรือไม่ เป็นที่ยอมรับและมีน้ำใจนักกีฬาไม่ว่าจะแพ้หรือชนะ การเล่นเกม และกีฬาที่มีประโยชน์ต่อเด็กมาก เพราะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ถึงระเบียบต่าง ๆ ทางสังคม เด็กได้เรียนรู้ที่จะประเมินตนเองและความสามารถของตนเองตามความเป็นจริง โดยการเปรียบเทียบเพื่อนร่วมทีม การฝึกขย รมให้เด็กรู้ถึง ระเบียบทาง สังคมซึ่ง ได้จากการติดต่อกับเพื่อน ๆ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าต่อชีวิตต่อ ๆ มาของเด็กมาก นอกจากนี้ ราชศรี ธรรมนิษม (2524 : 180 - 181) ได้กล่าวว่า การเล่นของเด็กอายุ 6 - 12 ปี ชอบการเล่นกับบุคคลไม่ชย การเล่นสิ่งของหรือเล่นคนเดียว เด็กสามารถเรียนรู้การทำงานด้วยกันได้ เด็กจะต้องปรับตัวเข้ากับเพื่อนรุ่นเดียวกัน ต้องเข้าใจเพื่อน และต้องรักษาสัมพันธ์ภาพกับ เพื่อน

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า วัยเด็กอายุ 6 - 12 ปี หรือเรียกว่าวัยเด็กตอนปลาย เป็นวัยอยู่ในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่มีพัฒนาการที่สำคัญของชีวิต โดยเฉพาะการวางรากฐานทางสังคม เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นมีความสัมพันธ์กับเด็กอื่น ๆ เด็กจะมีการพัฒนาทักษะและสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ผู้วิจัยในฐานะเป็นครูสอนโรงเรียนระดับประถมศึกษาเห็นว่า การส่งเสริมหรือพัฒนาให้เด็กมีความสัมพันธ์กับเพื่อนในทางที่ดี เป็นสิ่งที่น่าจะทำและให้ชว่าการเล่นนั้นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก การเล่นจึงมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาทางสังคมของเด็ก เพราะเด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อมโดยเด็กได้กระทำด้วยตนเอง ได้มีโอกาสสร้างมนุษยสัมพันธ์กับคนอื่นในขณะเล่น ได้เรียนรู้ถึงการแสดงออกที่เหมาะสมในการติดต่อกับเพื่อน ๆ ดังนั้นการเล่นจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับใช้ส่งเสริมและพัฒนามนุษยสัมพันธ์ให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยจึงได้นำกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียน ปีที่ 2 ซึ่งอยู่ในช่วงวัย 7 - 8 ปี ที่มีมนุษยสัมพันธ์
 ทักษะทำการทดลองโดยใช้การเดิน เพื่อให้เด็กเหล่านี้มีมนุษยสัมพันธ์ดีขึ้น ในการสอนแต่ละครั้ง
 ใช้เวลา 30 - 40 นาที เพราะว่าเวลาดังกล่าวเหมาะสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา ซึ่งจะมี
 ความสนใจในบทเรียน จะต้องใช้เวลานั้น ๆ และสามารถปิดหุ้่นได้ (รุ่งทิวา จักรกร.
 2527 : 31 - 32)

ประวัติและความเป็นมาของการเล่นของไทย

การเล่นของไทยมีมาตั้งแต่สมัยคึกคักก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอา
 หินมาปั้นภาชนะในครั้งแรก แล้วจึงเจริญคลี่คลายมาเป็นลำคัม เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบ
 มาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเดินแตกโพละ คือเอาหินมาปั้นเป็นรูปกระพวงเล็ก ๆ ทำให้ส่วนที่เป็น
 ก้นมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้ แล้วขว้างลงไปบนพื้น ให้แรงก็จะมีเสียงแตกดังโพละ และ
 เป็นช่องโหว่ที่ก้นแล้วเอาหินมาแตง ๆ ให้เท่ารูโหว่ (มะออบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ.
 2522 : 7 ; อ้างอิงมาจาก พระยาอนุমানราชชน. ม.ป.ป.)

ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงมิ่งกล่าวว่า คนในสมัยนั้นอยู่เย็นเป็นสุข ใครอยากเล่น
 ก็เล่น แต่ไม่กล่าวไว้ว่าคนสมัยนั้นมีการเล่นอะไรกันบ้าง และในคำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์มิ่งกล่าวว่า
 คนในสมัยนั้นเล่นว่าว ครั้นถึงสมัยอยุธยาที่มีการเล่นลึงชิงเสาหรือลึงชิงหลัก และการเล่นปลา
 ลงอวน ส่วนในสมัยรัตนโกสินทร์ ก็ปรากฏว่าการเล่นหลายอย่าง เช่น การเล่นตะกร้อ
 จ้องเต ชีม้าส่งเมือง เป็นต้น (มะออบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ. 2522 : 7 - 8 ;
 อ้างอิงมาจากหอสมุดแห่งชาติ. ม.ป.ป.)

ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ก็กล่าวถึงการเดินไม้เท้า การเล่นเกมบทบาทสมมุติ
 นอกจากนี้มีคำฉันท์เขาวพจน์ของนายเปโมรา กวีในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้แต่งคำฉันท์เกี่ยวกับ
 การเดินของเด็กตลอดจนหม้อรองเล่น โดยแสดงความเชื่อว่าการเดินของเด็กนั้นเป็นการเล่น
 ตามวิธีที่เทวดาสอนให้ (สุรสิงห์สารวม ฉิมพะเนา. 2520 : 10 - 11)

เรื่องพื้นความหลังของพระยาอนุমানราชชน ก็กล่าวถึงการเดินของเด็กในสมัยท่านไว้ว่า

"การเล่นของเด็กปุ่นนี้ ไม่ใช่มีปืน มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร่ออยู่ใน
 เวลาี้ ลูกหนึ่งสำหรับเล่นแม่มีแล้วก็แพงและยังไม่แพร่หลาย ทุกๆคำที่ขึ้น คือทุกๆ
 ลมลูก และทุกๆคำเจ้าพรานหมั่งเหง้าแซน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่นทุกๆคำเหล่านี้เด็ก ๆ
 ชาวบ้านไม่มีเล่นเพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไมเด็กก็ทำกันเองตามแบบอย่าง

ที่นิยมทำกันมาตั้งแต่ไหนก็ไร่นาน เช่น มีก้านกล้วย เป็นก้านกล้วย ตะกร้อ
 ฆานด้วยหางมะพร้าวสำหรับโยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาวิ่วควายปั้นด้วยดินเหนียว"

"ของเล่นที่เด็กสมัยนั้นนิยมเล่นกันคือ กลองหม้อคาง เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ในสมัยนั้น
 ชอบเล่นหม้อข้าวหม้อแกง หรือเล่นชายของ หุ่นขี้กิ้งกิ้งไปตามเรื่อง เขาเปลือกส้มโอ
 เปลือกฝรั่ง ลูก หรือใบก้นปิด ตสมณฺณมณฺณ เล็กน้อยก็เอาน้ำขี้ ๗ ของภาชนะหึ่งไว้จนแห้งตัว
 ก็เอามาทำเป็นหุ่นชาย" (ตะอวย โปษะกฤตมณะ และคนอื่น ๆ . 2522 : 8 - 9 ;
 อ้างอิงมาจาก พระยาอนุমানราชชน. ม.ป.ป.)

นอกจากนี้ สุรสิงห์สารวรม นิมิตะเนาว์ (2520 : 13 - 27) ได้กล่าวไว้ว่า
 การเล่นของไทย พบว่ามีมานานแล้ว อย่างน้อยที่สุดก็ในสมัยอาณาจักรสุโขทัย ซึ่งปรากฏอยู่ในสมุทโฆษ
 มีบันทึกการสู้รบวิญนาลไว้ มีการเอ่ยถึงการเล่นต่าง ๆ หลายชนิด เช่น การคักนาก การวิ่งไล่กัน
 การเล่นแสง (คล้ายหมากรุก) การเล่นซ่อนหา การเล่นสกา การร้องเพลง การเล่นคนตรี
 การเล่นหมากรุก (ชะม้) การเล่นชี่ตองกันโยนม้า การหยอกกองหรือหยอกหลุม การเล่นชักจี่
 การเล่นกับสิ่งที่มีชีวิตที่เป็นพืช-สัตว์ การเล่นปริศนาคำทาย เป็นต้น

จากวรรณคดีของไทยหลายเรื่องปรากฏว่าผู้แต่งหรือผู้บันทึกได้สังเกตการเล่นของเด็ก
 อย่างสนใจ และค่อนข้างจะเป็นไปแบบจิตวิทยา แต่ที่ความหมายของพฤติกรรมการเล่นไปเชิง
 ทำนายอนาคตเสียส่วนใหญ่ และก็ได้แสดงความเชื่อว่าการเล่นของเด็กจะบอกหรือทำนายอนาคตได้
 เช่น ในเรื่องมหาเวสสันดร มีเนื้อเรื่องว่า พระเวสสันดรตอนยังทรงพระเยาว์วัยขึ้นมา ไปรค
 การเล่นให้ทานเป็นอย่างมาก ครั้นเมื่อภายหลังได้เป็นพระมหากษัตริย์จึงทรงให้ทานตลอดเวลา
 แม้กระทั่งพระโอรสพระธิดาก็ทรงให้เป็นทานแก่ผู้ชุกได้ ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนเด็ก ๆ
 ทลายแก้ว ขุนช้าง และนางพิมเล่นเป็นตัวเมียกัน โดยให้ขุนช้างเป็นตัวนางพิมก่อน แล้ว
 ทลายแก้วจึงแย่งนางพิมมาจากขุนช้าง ในเรื่องบอกว่าถ้าเด็กเล่นเช่นไร เทวดาจะพอใจให้
 เป็นเช่นนั้น ซึ่งตอนหลังก็เป็นจริงตามการเล่น และในเรื่องราชาธิราช พระมหาเทวีตอนเด็ก ๆ
 ก็ได้เล่นแบบเป็นคู่กัน ครั้นตอนหลังก็มีมอดินเกี่ยวกับการเป็นคู่ (ซึ่งความจริงไม่ได้เป็น) ส่วน
 วรรณคดีที่กล่าวถึงการเล่นไว้มากได้แก่ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย พระนิพนธ์ของสมเด็จพระเจ้าฟ้า
 กรมพระยานวชิรานุวัตติวงศ์ ซึ่งได้เล่าเรื่องทกกุมารเล่นกับพระสังข์ศิลป์ชัย มีการเล่นจีเข็ญ

ชุมชนมรที ซึ่งมีเมือง แม่ศรีเอาเด็ก และชอบหา นอกจากนี้ก็มีปรากฏในเรื่องอิเหนาว่า มีการเล่น งูกินหาง และแม่ศรี ในเรื่องลาวี มีการเล่นปรมโก๋ หรือในเรื่องพระอภัยมณี สุกสาคร เพ็ญเล่นตามธรรมชาติรอบ ๆ เกาะแก้วพิสดาร เป็นต้น (จ้อย นันทิวิรินทร์. 2513 : 326 - 330)

กิ่งแก้ว อิศดาร (2522 : 116 - 118) ได้กล่าวว่า การเล่นหลายอย่างมี ประวัติมาจากความเชื่อทางไสยศาสตร์ พิธีกรรมทางศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณี นิยาย ประวัติประวัติ เช่น การทำศึก การแต่งงาน การเป็นพ่อ-แม่-ลูก มอญซ่อนผ้า แม่ศรี งูกินหาง วีรชีวีชาวดาร เป็นต้น ในประเทศลาว พม่า และเขมร มีการเล่นสากน้ำในเทศกาลสงกรานต์ สำหรับในประเทศไทยนอกจากสากน้ำแล้วยังมีการเล่นรำ เล่นพวงมาลัย ช่วงชัย ชักกะเชือก ซิงช้า สะบ้า มอญซ่อนผ้า และการไปเก็บดอกไม้ป่ามาบูชาพระค้อย พระยาอนุมาทรราชชนชั้นนิมมาน ว่า การเล่นสากน้ำในโอกาสขึ้นปีใหม่ นอกจากจะเป็นการสนุกสนานบรรเทาความร้อนแล้วยังถือว่าเป็น เครื่องหมายของความอุดมสมบูรณ์ด้วย การเล่นสากน้ำจึงเท่ากับการบูชาเหวศอ ขอให้ฝนอุดม สมบูรณ์ เพื่อให้การเพาะปลูกพืชพันธุ์ธัญญาหารได้ผลดีสำหรับปีใหม่อีก และการเล่นวีรชีวีชาวดาร ของไทยอาจจะเกิดจากพิธีชักชาวดารไล่ผีให้ตกอยู่ในสมัยโบราณ ส่วนการเล่นมอญซ่อนผ้าเชื่อกันว่าเป็นการเล่นที่เกี่ยวกับประเพณีโบราณสมัยก่อนประวัติศาสตร์ซึ่งผู้ชายไล่จับผู้หญิงมาเป็น เจ้าสาว

ในสังคมไทยมีการเล่นสำหรับเด็กและผู้ใหญ่มากมายหลายประเภท หลายรูปแบบ การเล่นเหล่านั้นถือเป็น "บันเทิงการ" และเมื่อเกิดขึ้นมานานมากจึงกลายเป็นของ "พื้นบ้าน พื้นเมือง" ไปเพราะปัจจุบันจะหาการเล่นที่เคยมีมาแต่เดิมจะเห็นกันจนชินตา หักกันชินหูไม่ได้ อีกแล้ว ถ้าอยากจะทำก็ขอให้มีการจัดงาน จัดการแสดงจึงจะมีการ "สาธิต" ให้ดูกัน (สุพิศ วรสุวรรณรักษ์. 2529 : 42) นอกจากนี้ สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520 : 7, 98 - 101) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ เช่นเดียวกับสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในวัฒนธรรม เกมที่เด็กเล่นแทบทุกเกมมีกระบวนการเป็นขั้นตอนอย่างประหลาด การเลือกข้าง การเลือกเล่นก่อนหรือหลัง คอจจนการทำเป็นการเล่น มีกระบวนการของมันอยู่ในตัวโดยเฉพาะ จนเกือบจะเป็นเกมอีกเกมหนึ่งต่างหาก ภาษาที่เด็กใช้ในการเล่นก็เป็นภาษาพิเศษ เฉพาะการเล่นเท่านั้นไม่มีความหมายในภาษาพูดทั่ว ๆ ไปเป็นส่วนมาก ทว่าคนที่ศึกษาการเล่นของเด็กกล่าวว่า

ภาษาของเด็กที่ใช้ในการเล่นมีลักษณะคล้ายกับภาษาในยุคแรกที่มีมนุษย์เริ่มรู้จักพูดคุยกัน การเล่นเกมมีลักษณะของวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมานานแสนนาน และมีความบริสุทธิ์ยิ่งกว่าวัฒนธรรมอื่นใด ทำให้คนแต่ละรุ่นในสังคมนั้นมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน เพราะคนที่เล่นเกมเดียวกันเปรียบเสมือนคนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรเดียวกัน เด็กที่แก่กว่าจะถ่ายทอดให้แก่เด็กที่อ่อนวัยกว่าเรื่อย ๆ ไป และไม่มีช่องว่าง ระหว่างวัยเหมือนในปัจจุบันที่เด็กในสังคมเดียวกันเล่นแตกต่างกันไปตามสถานที่หรือไปตามแต่ละโรงเรียน นำเสียสละที่ปัจจุบันเราจะละเลยการเล่นเก่าแก่ที่เป็นของเราในอดีตหันไปส่งเสริมและสนับสนุนการเล่นเกมที่เรียกว่า "กีฬา" ที่รับมาจากทางตะวันตกมากเกินไป จนเกิดความรู้สึกว่าถ้าจะให้เด็กเล่นเกมอะไรแล้ว จะต้องใช้เงินงบประมาณค่าวัสดุอุปกรณ์จำนวนมากเท่านั้น นิกคา หนังสือวิทัศน์ (2528 : 77 - 78) กล่าวว่า วงการวิทยาศาสตร์ได้ก้าวเข้าไปจัดการเด็กเสียใหม่ นั่นหาว่าไม่ก็คือ การทำลายเด็ก การพยายามเปลี่ยนเด็กอย่างกระหึ่มหันเหิกเฉยต่อสิ่งที่เด็กชอบ เฝือกเฉยต่อธรรมชาติของเด็ก ทำให้เด็กเกิดการทุกข์ใจเศร้าใจ และยังคงกล่าวว่า เกมที่เกี่ยวเด็กโดยทั่วไปยังห่างไกลความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เด็กในสมัยนั้นมีอิสระเต็มที่ในการเล่น ในการสัมผัสธรรมชาติสิ่งแวดล้อมอย่างตรงไปตรงมา มีโอกาสประยุกต์สิ่งใกล้ตัวมาก่อประโยชน์ทางการเล่น เสริมจินตนาการทั้งสิ้น เช่น การเล่นหมากรุก เกี้ยว ลูกหิน หมากรุกเกี้ยวไม้ การศึกษาค้นคว้าหาความรู้ เมล็ดแตงโม เมล็ดแตงโมเข้าหลุม เป็นตัวอย่างที่ดีของการนำเอาสิ่งที่มีอยู่รอบตัวมาประยุกต์เป็นวัสดุเล่น เกม

จากประวัติความเป็นมาดังกล่าวพอจะพิจารณาได้ว่าในสมัยก่อนเด็ก ๆ มีอิสระในการเล่นสามารถคิดการเล่นต่าง ๆ ด้วยตนเอง และคิดแปลงการเล่นได้ตามใจชอบมีโดยหาวัสดุการเล่นจากพืชหรือสัตว์ในท้องถิ่น ซึ่งไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมากนัก แต่ในปัจจุบัน การเล่นของเด็กมักจะเป็นไปตามพ่อแม่ หรือครูกำหนดให้ โดยหาซื้อของเล่นที่มีขายตามท้องตลาด เช่น ตุ๊กตา รถ เป็นจรวด รูปดอกไม้ เครื่องเล่นประเภทใช้แบตเตอรี่ ไฟฟ้า หรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น และเมื่อเด็กเข้าไปอยู่ในโรงเรียนก็มีของเล่นที่โรงเรียนเตรียมไว้ให้ทั้งการเล่นกลางแจ้งและในร่ม เช่น ไม้ตีไม้กระดก ม้าหมุน หมากรุก หิน โคมินัน ตัวต่อพลาสติก เป็นต้น ส่วนในช่วงเวลาพักกลางวันเด็กก็จะได้รับการฝึกกีฬา และกีฬาสากลเบื้องต้นเป็นส่วนใหญ่ จนทำให้การเล่นที่มีมาแต่เดิมไม่ได้รับการถ่ายทอดเท่าที่ควร ดังนั้นจึงค่อย ๆ เลือนหายไปทีละน้อย เช่น การเล่นกาฬกัฏฐิ์ม้าส่งเมือง เสือข้ามห้วย ปลาหมอกตลกกะทะ ชายแตงโม เคนกะลา เคนไม้ ตลกเตก

ม้าก้านกล้วย เข่งแก้งกอย หังเต ที่จับ ซี่กูดางนา เขย งูกินหาง ช้างช้ย
ชกคะเขือ ขอนหา มอญซ่อนผ้า อ้ายเข้อ้ายโฮง วีรช้าวสาร วังเมี้ยว ลิงชิงหลัก
เสือกินวัว หมากเก็บ เป็นต้น

ลักษณะและประเภทของการเล่นของไทย

ตะขอม โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522 : 83 - 102) ได้สรุปลักษณะ
การละเล่นของ เด็กไทยไว้ดังนี้

1. การเล่นของไทย มีทั้งลักษณะที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของไทยและลักษณะที่เป็นสากล
ซึ่งเด็กชาติต่าง ๆ นิยมเล่นเหมือนกัน มีทั้งการละเล่นประเภทกลางแจ้งและประเภทในที่ร่ม
2. วัสดุที่ใช้ในการเล่น มักเป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นที่อยู่อาศัย เช่น ใบไม้ ไม้ไผ่
ก้านกล้วย หญ้า และเมล็ดถั่วต่าง ๆ
3. เด็ก ๆ ชอบเล่นด้วยกันเป็นหมู่คณะ มีการกำหนดกฎเกณฑ์หรือกติกาการเล่นกันขึ้น
อย่าง เป็นระเบียบ คือ เป็นแบบแผนสืบต่อกันมา
4. การเล่นบางอย่างมีหรือประกอบ ทำให้เด็กสนุกสนานไปกับจังหวะและเสียง
สัมผัสคล้องจอง เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กไปพร้อม ๆ กับพัฒนาการด้านอื่น ๆ
5. เด็กไทยในปัจจุบันไม่ค่อยรู้จักการเล่นของไทยสมัยก่อน หากไม่มีการอนุรักษ์ไว้
การเล่นอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมไทย อาจสูญหายไปอย่างน่าเสียดาย

นอกจากนั้น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมศาสตร์ (2526 : 167) ได้สรุปลักษณะการเล่น
ของไทยไว้ดังนี้

1. การเล่นของไทย มักนิยมเล่นกันเป็นกลุ่มมากกว่าที่จะเล่นคนเดียว
2. การเล่นของไทยประเภทมีกฎกติกาส่วนใหญ่มักจะดำเนินการตามที่ได้สืบต่อกันมา
แต่โบราณจนถึงสมัยปัจจุบัน แต่อาจมีข้อเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยบ้างในบางท้องถิ่น
3. การเล่นของไทยมักจะไม่กำหนดจำนวนผู้เล่นไว้ตายตัว สามารถยืดหยุ่นได้
4. การเล่นของไทยไม่นิยมใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพง แต่นิยมใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาได้
ง่าย ๆ จากท้องถิ่นนั้น ๆ ส่วนมากได้จากเมล็ดพืช กะลา ก้อนหิน ก้อนกรวด เป็นต้น

การเล่นของไทยสามารถแยกออกได้หลายประเภทตามลักษณะและสถานที่ในการเล่น นั้น ๆ สุรสิงหนธร่วม จิมปะเนาว์ (2520 : 29 - 37) แยกประเภทการเล่นของไทย ออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นโดยการเขียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเขียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเขียนแบบวิธีการหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

มะอิม โปษะภฤณะ และคณะอื่น ๆ (2522 : 14 - 82) ได้แบ่งการเล่นของไทย ออกเป็น 7 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. การเล่นกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วยการเล่นกลางแจ้งที่มีหรือประกอบและไม่มีหรือประกอบ
2. การเล่นในร่ม ซึ่งประกอบด้วยการเล่นในร่มที่มีหรือประกอบ และไม่มีหรือประกอบ
3. การเล่นกลางแจ้ง หรือในร่มก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีหรือและไม่มีหรือ
4. การเล่นเขียนแบบผู้ใหญ่
5. การเล่นบดล้อเขียน
6. การเล่นประเภทเบ็ดเตล็ด
7. การเล่นปริศนาคำทาย

การเล่นของไทยกับคุณค่าทางสังคม

การเล่นของไทย ส่วนใหญ่มักจะเล่นกันเป็นกลุ่ม การเล่นเป็นกลุ่มนี้เป็นการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การเคารพกฎกติกาที่ได้ตกลงกันไว้ รู้จักรอคอย เมื่อ

ยังไม่ถึงคราวที่จะเล่น การยอมรับข้อตกลงของคนส่วนมาก ความสามัคคีในหมู่คณะ การให้อภัย
 ตลอดจนการรัฐแก้ รัฐนะ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมศาสตร์. 2526 : 167 - 168)
 ตะขบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2524 : 89 - 90) ได้สรุปคุณค่าของการเล่น
 ของไทยทางด้านสังคมไว้ดังนี้

1. การเล่นของไทยสะท้อนสภาพของสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น สภาพความเป็นอยู่
 และอาชีพของชาวบ้าน ความเชื่อและค่านิยมของคนไทยสมัยก่อน
2. การเล่นช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพของเด็กทั้งทางกาย และจิตใจ ยึดให้เป็นผู้มี
 ระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ มีความสามัคคีกันในหมู่คณะ เมื่อเติบโตขึ้นเด็กเหล่านี้ก็จะมี
 คุณสมบัตินี้จะเป็นกำลังของประเทศชาติ อันเป็นคุณค่าทางสังคมชั้นสูงปรารถนา
3. การเล่นของไทยช่วยส่งเสริมความเจริญทางจิตใจ โดยปลูกฝังให้มีคุณธรรม
 จำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดี เช่น ความซื่อสัตย์ ความอดทน ความรับผิดชอบ ความสามัคคี
 ความกลมเกลียว เป็นต้น

ด้วยเหตุกระแสวัฒนธรรมของต่างชาติได้หลั่งไหลเข้ามาตลอดเวลาในปัจจุบันมีผล
 ทำให้ลักษณะของการเล่นของไทยหรือการ เล่นพื้นเมืองไทยได้รับอิทธิพลและทำให้มีการผสม
 ปน เบียดแยกไปมากจนในท้องถิ่นบางถิ่นอาจมีของเก่าไปจนสิ้น ประกอบกับได้มีการผลิตของเล่น
 ซึ่งหาได้สะดวก แยกก็เหมาะสำหรับผู้มีรายได้น้อย เศรษฐกิจสูง ประเทศไทยของเรานั้นตามที่ได้มี
 การสำรวจสถิติรายได้อของคนนั้นเห็นว่ามียรายได้น้อยมาก ซึ่งประชาชนส่วนใหญ่ไม่สามารถ
 จะซื้ออุปกรณ์การเล่นซึ่งมีราคาแพง เหล่านี้มาให้ลูกหลานเล่นได้ ถ้าเปรียบกับการเล่นของไทยนั้น
 จะเห็นว่าอุปกรณ์การเล่นทำได้ง่าย ราคาไม่แพงนัก เหมาะสำหรับสังคมไทยเป็นอย่างยิ่ง แต่
 เนื่องจากอิทธิพลตะวันตกนี้เอง เด็กจึงหันมานิยมเล่นของ เล่นแทนการเล่นพื้น เมือง ที่มีมาแต่ดั้งเดิม
 ซึ่งนับวันแต่จะสูญหายไป และด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำการเล่นของไทยซึ่งมีลักษณะการเล่น
 โดยเลียนแบบการทำงาน การประกอบอาชีพของผู้ใหญ่ การทำเนืตามวิถีชีวิตของผู้ใหญ่ เป็น
 การเล่นประเภทกลางแจ้งและในร่ม ทั้งที่มีหย่องประกอบและไม่มีหย่องประกอบนิยมเล่น
 เป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นการเล่นประเภทฝึกศึกษา มีการแข่งขันและมีการร่วมมือ มาจัดเป็นโปรแกรม
 เพื่อหาการทดลองศึกษาว่าสามารถพัฒนาบุคลิกสัมพันธ์ของนักเรียน ได้จริงหรือไม่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

จากการศึกษาผลงานวิจัยในประเทศมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นดังนี้คือ

ตะชอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522 : 101 - 102) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การละเล่นของ เด็กภาคกลาง พบว่า การเล่นของไทยมีคุณค่าด้านวัฒนธรรม และด้านสังคม กล่าวคือ ช่วยปลูกฝังให้มีคุณธรรม เช่น ความซื่อสัตย์ ความอดทน นอกจากนั้นยังช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็กทั้งทางกาย และจิตใจ ผิดให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ มีความสามัคคีในหมู่คณะ

สมจิตร กลยาศิริ (2524 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและทำการวิเคราะห์เพลงพื้นเมือง และการละเล่นพื้นเมืองของจังหวัดสุรินทร์ พบว่า เพลงพื้นเมือง และการละเล่นพื้นเมืองของจังหวัดสุรินทร์มีคุณค่าในด้าน อารมณ์ ด้านคุณธรรม ด้านภาษา และสังคม วัฒนธรรมมาก

พรวิณี สุวักดี (2528 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบ โน้ตโน้ตทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของ เด็กภาคเหนือกับ กิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ปีการศึกษา 2527 ของโรงเรียนบ้านริมใต้ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 54 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของ เด็กภาคเหนือมีโน้ตโน้ตทางจริยธรรมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของ กระทรวงศึกษาธิการ

สำหรับในต่างประเทศมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นดังนี้คือ

รูปนาโรน และจอห์นสัน (Roopnarine and Johnson. 1984 : 974) ได้ศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติของลักษณะนิสัยในการเล่นของเด็กวัยก่อนอนุบาล วัยอนุบาล และระดับประถมศึกษา จำนวน 22 คน ซึ่งมีอายุระหว่าง 3 ถึง 6 ปี ที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการอยู่ร่วมกันในห้องเรียนมาก่อน โยคนำเอาเด็กต่างวัยเหล่านี้มาอยู่ร่วมกันเป็นเวลา 8 สัปดาห์ พบว่าเด็กเหล่านี้สามารถ เล่นและทำ เป็นกิจกรรมร่วมกันได้ นอกจากนั้นลักษณะการเล่นทางสังคมของเด็กแสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

กูเมเออร์ (Gumaer. 1984 : 3482) ได้ทำการทดลองโยใช้การเล่นแบบพัฒนาการในการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ศึกษาเด็กที่เกียจตัว เด็กที่มีความหึง เกรียกและมี

ความกดดันทางค่านิยมทั้งด้านสังคมและส่วนตัว จำนวน 8 คน ที่มีอายุ 8 - 9 ปี โดยจัดโปรแกรมการเล่นให้มีการสัมผัสร่างกายซึ่งกันและกัน พบว่าเด็กจะมีการพัฒนาทางด้านสังคมและอารมณ์ โดยเรียนรู้ถึงประสบการณ์ทางความรู้สึกทั้งด้านร่างกายและจิตใจ มีการติดต่อสื่อสารกันทั้งแบบใช้ภาษาและไม่ใช้ภาษา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถใช้การเล่นในการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกันในกลุ่มได้

นอกจากการศึกษาค้นคว้า และทดลองที่เกี่ยวข้องกับการเล่นซึ่งให้เห็นว่าการเล่นช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็กทั้งทางกาย และจิตใจ อีกให้เด็กเป็นผู้มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ อ่อนน้อม มีความสามัคคีในหมู่คณะ ช่วยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน สามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนในกลุ่มได้ และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของไทยสมัยก่อนซึ่งให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของการเล่นทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดว่าการเล่นของไทย ซึ่งแสดงถึงลักษณะเอกลักษณ์ของไทยจริง ๆ นั้นมาใช้ทำการทดลองเพื่อศึกษาว่าสามารถพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ได้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์สัมพันธ์

ความหมายของมนุษย์สัมพันธ์

"มนุษย์สัมพันธ์" ตามทฤษฎีการ ราชบัณฑิตยสถาน (2530 : 624) แปลว่า ความสัมพันธ์ในทางสังคมระหว่างมนุษย์ ซึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน

อัมสิกา ไกรฤทธิ (2522 : 5) ได้ให้ความหมายของมนุษย์สัมพันธ์ไว้สองประการคือ มนุษย์สัมพันธ์ หมายถึง การศึกษา การเรียนรู้ การทำความเข้าใจ และการสนองตอบเกี่ยวกับมนุษย์ เพื่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างกัน เกิดความสามัคคีกลมเกลียว ตลอดจนเกิดความสุขระหว่างกัน และอีกความหมายหนึ่ง มนุษย์สัมพันธ์คือ การอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นอย่างมีความรัก มีน้ำใจ และมีไมตรีต่อกัน

ขรรจรส โชติบุญสร วิทยา วิทยานุกูล อรุณ ภัทรวรรณ และฝน แสงสิงแก้ว (2519 : 8 , 2524 : 2, 2522 : 45, 2526 : 19) ให้ความหมายของมนุษย์สัมพันธ์ไว้เหมือนกันว่า เป็นศาสตร์ และศิลป์ในการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีกับบุคคล เพื่อให้ได้มาซึ่งความรักใคร่ภักดี ความจงรักภักดี และความร่วมมือ สอดคล้องกับ สุชา จันทร์เอน

(2525 : 69) ที่กล่าวว่า มนุษยสัมพันธ์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการสร้าง ความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนมนุษย์ให้รู้จักเข้ากันคนเป็น รู้จักวางตัวในสังคม เป็นที่รักและประชม ความสำเริงในทางสังคม เข้าที่ไหนก็เข้าได้ ทักน้ำไม่ไหล ตกไฟไม่ไหม้ โยชิโน คันสนยุตท (2525 : 1) ให้ความหมายสั้น ๆ ว่ามนุษยสัมพันธ์ หมายถึง การเข้ากันได้ผู้อื่นได้ (Getting Along With Others) พรรณราย ทศปประกาศ (2527 : 25) ให้ความหมายของ มนุษยสัมพันธ์ว่าเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ในระหว่างบุคคล บุชชัน ทอกโฮง (2520 : 77) กล่าวว่า มนุษยสัมพันธ์คือ วิชาที่เน้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ และพฤติกรรมในการ แสดงออกทางกาย วาจา ใจ ต่อคนอื่นในทางส่วนตัว หรือในทางรูปแบบการทำงานร่วมกัน และนิพนธ์ คันทเสวี (2528 : 1) กล่าวว่า มนุษยสัมพันธ์คือสภาพของความสัมพันธ์ของมนุษย์ ที่เอื้ออำนวยต่อการดำรงชีวิตร่วมกันอย่าง รวยรื่น หรือทำงานด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และทุกฝ่ายได้รับความพึงพอใจในทุก ๆ ด้าน สอดคล้องกับ วิจิตร อวาทะ (2526 : 17) ที่กล่าวว่า มนุษยสัมพันธ์ หมายถึง การครองใจคนเพื่อให้เกิดความพอใจรักใคร่ ทำงานร่วมกันด้วยความเต็มใจ พอใจ และมีความสุข นอกจากนี้ เควิส (โยชิโน คันสนยุตท. 2525 : 1 ; อ้างอิงมาจาก Davis. 1957) กล่าวว่า วิชามนุษยสัมพันธ์คือ วิชาที่ทำให้ บุคคลทำงานร่วมกันด้วยดี สอดคล้องกับ ไมเออร์ (เจวิญ โภคตธ และสุคร บัญชีโรจน์. 2506 : 13 ; อ้างอิงมาจาก Maier. n.d.) ที่กล่าวว่า มนุษยสัมพันธ์ หมายถึง วิชาที่ ช่วยให้เราอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกันอย่าง เป็นสุข ส่วน แลร์ค (Laird. 1975 : 242) กล่าวว่า มนุษยสัมพันธ์ หมายถึง ความสัมพันธ์อย่างง่าย ๆ ระหว่างบุคคล อาจสรุปได้ว่า มนุษยสัมพันธ์ก็คือ ศาสตร์ และศิลป์ ในการติดต่อและเสริมสร้าง สัมพันธภาพกับบุคคล เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน เกิดความนับถือ ความรักใคร่ ชอบพอ ความร่วมมืออันดีต่อกัน และสามารถอยู่ร่วมกัน ทำงานร่วมกันอย่าง เป็นสุข

ความสำคัญและประโยชน์ของมนุษยสัมพันธ์

ในชีวิตของคนเรานั้นนับตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตายจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นอยู่เสมอ ทั้งในการดำเนินชีวิตประจำวันและกา ปฏิบัติงาน จนเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่ามนุษย์ไม่สามารถที่จะอยู่ โดยลำพังคนเดียวในโลกได้ จากการที่มนุษย์จะต้องติดต่อกับบุคคลอื่นตลอดเวลาที่ตนเอง มนุษย์

จึงจำเป็นจะต้องรู้จักสร้างความสัมพันธ์อันดีกับบุคคล เพื่อให้การติดต่อสัมพันธ์นั้น เป็นไปด้วยความ
 ความราบรื่น เข้าอกเข้าใจกัน ทำให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข นั่นคือ
 จะต้องมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ดังที่ อรุณ ภัทธรธรรม (2522 : 47) กล่าวว่า "มนุษย์สัมพันธ์
 เปรียบเสมือน "น้ำ" อันเป็นเครื่อง เสริมสร้างให้ อัญญา กวาท ทราบ เหล็ก หิน เกาะตัวกัน
 เป็นกำแพง ไคฉนิก "น้ำใจ" ก็ย่อมเป็น เครื่อง เชื่อมโยงมนุษย์ทั้งหลายให้เข้ากันได้ เห็นอก
 เห็นใจกัน ร่วมมือกันด้วยดีดังนั้น" ส่วน พรพนทิพย์ ศิริวารณญชัย (2527 : 4 - 5)
 ใ้กล่าวว่า มนุษย์สัมพันธ์มีบทบาทในการปฏิบัติงานของหน่วยงานหรือองค์การ ตลอดจนการ
 ร่วมกัน ในสังคม การสร้างบรรยากาศทางมนุษย์สัมพันธ์จะช่วยจรรโลงบุคคลและกลุ่มบุคคล ไปใน
 ทิศทาง เดียวกันในการปฏิบัติงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ นอกจากจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งใน
 การทำงานแล้ว มนุษย์สัมพันธ์ยังเป็นศาสตร์ที่มีประโยชน์ในการอยู่ร่วมกัน เป็นสังคมของมนุษย์
 ทั้งแก่ชุมชนจนถึงครอบครัว มนุษย์สัมพันธ์มีบทบาทและความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสถาบัน
 หรือองค์การทางสังคม เพราะจะทำให้มนุษย์ เรียนรู้ที่จะยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และยอมรับ
 บุคคลอื่นบนพื้นฐานของความเป็นมนุษย์เท่ากัน เรียนรู้ที่จะสร้างความเข้าใจซึ่งกันและกัน สอดคล้อง
 กัน วิจิตร อวาทกุล (2526 : 6 - 10) ที่กล่าวว่า การสร้างมิตรเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งใน
 การทำเป็นชีวิตให้ราบรื่นด้วยดี การคบหาสมาคมจำเป็นสำหรับผู้ที่ต้องการชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมี
 ความสุขสละชื่น หลีกหนีวิถีชีวิตที่โศกเศร้า อับอ้าง การเรียนรู้ในเรื่องมนุษย์สัมพันธ์ และนำไป
 ปฏิบัติตัวอย่างสม่ำเสมอ เป็นปกตินิสัย จะช่วยให้การทำเป็นชีวิตได้รับการปรับปรุงขึ้น นอกจากนั้น
 วิจิตร อวาทกุล ยังได้กล่าวถึงมนุษย์สัมพันธ์ว่า เป็นวิชาที่มีความมุ่งหมาย เพื่อก่อให้เกิดความ
 เข้าใจอันดีระหว่างมนุษย์อันจะก่อให้เกิดความราบรื่นในการคบหาสมาคม ช่วยส่งเสริมและสร้าง
 ไว้ซึ่งความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ก่อให้เกิดความเลื่อมใส ศรัทธา เชื่อถือ ไว้วางใจกัน เกิดความ
 รักใคร่สามัคคีกลมเกลียวกัน เกิดความร่วมมือ ร่วมใจ และเข้าใจซึ่งกันและกัน ตรงกับที่ วิชา
 เทพยา (2527 : 3) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของมนุษย์สัมพันธ์ทั้งนี้คือ ก่อให้เกิดความราบรื่นใน
 การคบหาสมาคม เกิดความพอใจยินดีและร่วมมือในการทำงาน ก่อให้เกิดความเชื่อถือ รักใคร่
 ซึ่งกันและกัน เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน และก่อให้เกิดความสำเร็จในกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์
 ร่วมกัน

หลักในการสร้างมนุษยสัมพันธ์

หลักในการสร้างมนุษยสัมพันธ์นั้นมีผู้กล่าวไว้หลายท่าน ซึ่งบางท่านก็มีหลักในการสร้างที่เหมือน ๆ กัน หรือซ้ำ ๆ กัน จึงขอกล่าวเฉพาะที่เห็นว่าสำคัญ และน่าสนใจที่จะนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ดังนี้

คาร์เนกี (อรุณ ภิภทรรม. 2522 : 45 ; อ้างอิงมาจาก Carnegie. n.d.) กล่าวถึงหลักในการปฏิบัติตนเพื่อให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดีว่า จงเป็นผู้ให้ การให้นั้นอาจเป็นอะไรก็ได้ เช่น การยิ้ม การยกมือไหว้ หรืออาจเป็นวัตถุหรือสิ่งของ จงเป็นนักฟังที่ดี และสนทนาในเรื่องที่ผู้อื่นสนใจ ส่วน เสนอ อินทรสุขศรี (2524 : 21 - 22) กล่าวว่า การสร้างมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อนั้น ควรทำตัวเป็นผู้ให้มากกว่าผู้รับ รู้จักอ่อนตัว และยกย่องชมเชยผู้อื่น เป็นนักฟังที่ดี รู้ว่าสิ่งใดควรพูดหรือไม่ควรพูด ให้อภัยในความผิดพลาดของผู้อื่น เชื่อถือไว้ว่าใจผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเรา และร่วมงานกับผู้อื่นด้วยความเต็มใจ ตรงกับที่ ภิภทร (2525 : 67 - 68) ที่ได้กล่าวถึงหลักมนุษยสัมพันธ์กับบุคคลต่าง ๆ นั้น เราควรปรับปรุงบุคลิกภาพ ที่สนทนา และความประพฤติ ต้องเข้าใจการติดต่อกับบุคคล เป็นนักฟังนักพูดที่ดี เอาใจเขามาใส่ใจเรา และเป็นคนยิ้มแย้มแจ่มใส สุชา จันทน์เอน (2525 : 74 - 76) กล่าวว่าวิธีการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นนั้นเราต้องพยายามทำคนให้เป็นคนยิ้มแย้มแจ่มใส ง่าย ๆ ให้ความช่วยเหลือผู้อื่น ยินดีรับฟังผู้อื่น ตรงต่อเวลา และรักษาคำมั่นสัญญา ส่วน อัมภิกา ไกรฤทธิ (2522 : 13 - 15) ได้กล่าวถึงเทคนิคในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีว่า จงยิ้มแย้มแจ่มใส ใจกว้างใจโอบอ้อม ยกย่องชมเชยผู้อื่นอย่างสุจริตใจ เป็นนักฟังที่ดี และให้ความช่วยเหลือผู้อื่นอย่างจริงใจ และวิจิตร อภาวฤต (2526 : 51 - 52) ได้กล่าวถึงหลักในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นว่า จงยิ้มแย้มแจ่มใส หักทายเป็นคุณกับผู้อื่น เลือเพื่อเนื้อแต่ ช่วยเหลือคนอื่นโดยที่เขาไม่ต้องการ ให้ความร่วมมือในการทำงาน อ่อนน้อมถ่อมตน ตรงต่อเวลาในการนัดหมาย และมีความจริงใจ นอกจากนี้ บรรณารักษ์ ทรัพย์ประภา (2527 : 29 - 30) ได้กล่าวถึงบัญญัติสิบประการที่ช่วยสร้างมนุษยสัมพันธ์ มีดังนี้ ทุกหักทายเป็นคุณ ยิ้มให้ผู้อื่น เรียกชื่อเขา เป็นมิตรและช่วยเหลือ ทุกและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยความจริงใจ มีความสนใจอย่างแท้จริงต่อผู้อื่น มีความอ่อนน้อมต่อคำติชม มี

ความระมัดระวังต่อความรู้สึกรู้ใจของผู้อื่น มีความกระตือรือร้นที่จะให้บริการผู้อื่น มีอารมณ์ขัน มีความอดทน และมีความอดทน

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าหลักการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ความปฏิบัติดังนี้ ได้แก่ ยิ้มแย้มแจ่มใส ทักษะบุคลิกภาพ ใช้วาจาไพเราะ หักพาดพิงผู้อื่น เป็นผู้ให้ ให้ความช่วยเหลือผู้อื่น ให้ความร่วมมือ หรือร่วมงานกับผู้อื่นด้วยความเต็มใจ ให้อภัยในความผิดพลาดของผู้อื่น เป็นนักฟังที่ดี ยินดีรับฟังผู้อื่น สนทนาในเรื่องที่ผู้อื่นสนใจ รู้จักอดทน รู้จักยกย่องชมเชยผู้อื่น เชื่อถือไว้วางใจผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเรา เป็นคนตรงต่อเวลา รักษาคำมั่นสัญญา และมีความจริงใจ

หลักการที่ช่วยสร้างมนุษยสัมพันธ์

การปฏิบัติกันให้บ่อยร่วมกันในสังคมให้ร้ายวัน เรียบร้อยมีความสุข เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน พระพุทธเจ้าได้ให้หลักการที่เป็นหลักสัมพันธ์ในสังคม เป็นหลักการที่ปฏิบัติต่อกันเพื่อให้มีมนุษยสัมพันธ์ ให้มีความสุข ได้แก่ สังคหวัตถุ 4 แปลว่า วัตถุเครื่องสงเคราะห์ซึ่งกันและกัน (วิจิตร อวาทศ. 2526 : 109 - 110)

พระราชาวรมณี (2520 : 108) กล่าวว่า สังคหวัตถุ 4 แปลว่า เป็นขรรคมกริชยิ่งกึ่งเดียว คือยิ่งกึ่งเดียวใจบุคคล และประสานหมุนวนไว้ในสามัคคี หลักการสงเคราะห์ ได้แก่

1. ทาน (การให้ คือ เชื้อ เพื่อ เชื้อ แต่ เสียสละ แบ่งปัน ช่วยเหลือกันด้วยสิ่งของ ตลอดจนให้ความรู้และแนะนำสั่งสอน)
2. นิวาจา หรือ เพยวรัชชะ (วาจาเป็นที่รัก วาจาทุกทีมีน้ำใจ หรือวาจาซาบซึ้งใจ คือกล่าวคำสุภาพไพเราะอ่อนหวานสมานสามัคคีให้เกิดไมตรีจิต และความรักใคร่กันขึ้นคือ ตลอดจนคำแสดงประโยชน์ประกอบด้วยเหตุผล เป็นหลักฐานจูงใจให้ยินยอมตาม)
3. อหิตตเวทียา (การประพฤติกุศลประโยชน์ คือชวนชววยช่วยเหลือกิจการบำเพ็ญสาธารณประโยชน์ ตลอดจนช่วยแก้ไขปรับปรุงส่งเสริมให้ทางจริยธรรม)
4. สมานัตตตา (ความมีตนเสมอ คือทำตนเสมอกันเสมอปลายกิติ ปฏิบัติสม่า เสมอกันในชนทั้งหลายกิติ เสมอในสุขทุกข์โดยร่วมมือรู้ ร่วมแก้ไขกิติ ตลอดจนการวางแผนเหมาะสมภาวะ บุคคล เหตุการณ์ และสิ่งแวดล้อมถูกต้องตามธรรมในทุกกรณี)

หลวงประดิษฐมนี (2529 : 189) กล่าวไว้ว่า สังคหวัตถุ 4 แปลว่า วัตถุ เครื่ององ เกราะหึ่งกันและกัน ได้แก่

1. ทาน ใ้คนอื่นของ ๆ คนแก่ผู้อื่นที่ควรใ้คนอื่น
2. มียวาจา เกราะวาจาที่อ่อนหวาน
3. อุดมจวิทยา ปรทุกสิ่งที่เป็นประโยชน์
4. สมานศกคา ความเป็นคนมีตนเสมอ ไม่ถือตัว

ซาทุก 4 อย่างนี้ เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวใจของผู้อื่นไว้ได้

จากหลักในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ และหลักธรรมที่ช่วยสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่กล่าวมานั้น จะเห็นว่าข้อปฏิบัติในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ให้เกิดขึ้นนั้นจะคล้าย ๆ หรือสอดคล้องกัน เพราะต่างก็มุ่งใ้คนใ้ปฏิบัติคน หรือแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมเพื่อใ้เกิดความสัมพันธ์ที่กั้กับผู้อื่น และเพื่อเป็น เครื่องยึดเหนี่ยวน้ำใจหึ่งกันและกัน ใ้สามารถอยู่ร่วมกันใ้กันอย่างมีความสุข และจากการศึกษาถึงหลักในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ทราบว่า มนุษยสัมพันธ์สามารถพัฒนา และสร้างใ้เกิดขึ้นได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงใ้เห็นว่าเอาลักษณะที่แสดงออก เพื่อใ้เกิดความสัมพันธ์ที่กั้ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นั้นจะพัฒนาหรือสร้างใ้เกิดขึ้นได้ ควรจะกองประกอบคัว การยิ้มแย้มแจ่มใส การหักหาหยกอน การใ้ความช่วยเหลือ การใ้ความร่วมมือ การเป็นผู้นำที่กั้ การยกย่องชมเชย และการใ้กั้กันในความฉีกหลาก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษยสัมพันธ์

ในประเทศไทยมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับ เรื่องมนุษยสัมพันธ์ ดังนี้

ทัศนาศา เขียนเสมอ (2525 : บทคัดย่อ) ใ้ศึกษาเกี่ยวกับแบบคัวอย่าง การฝึกอบรรม ก้านมนุษยสัมพันธ์แก่นักเรียนฝึกหัดครูในประเทศไทย (A Modeling for Per-Service Teaching Training in Human Relations for Thailand) โดยใ้ใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ฝึกหัดเพื่อพัฒนามนุษยสัมพันธ์ก้านคัวคิอ หักหะในการกั้กต่อสื่อสารกับผู้อื่น หักหะในการใ้ใช้วิจารณ์อย่างคั้คิอใจ และแก้นัญหาค่าง ๆ หักหะการช่วยเหลือผู้อื่น หักหะในการ

วิจารณ์ วิเคราะห์คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมและทักษะในการพัฒนาตนเอง เพื่อรู้จักตนเอง
ดีขึ้น ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สามารถพัฒนาทักษะทั้งห้าที่กล่าวมาได้

สุณีย์ ชุ่มจิต (2523 : 72 - 76) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
และทัศนคติค่านิยมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนหน่วย "ชีวิตในบ้าน" ด้วย
การสอนแบบใช้และไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ปีการศึกษา 2522 ของโรงเรียนวัดเขาวัง จังหวัดเพชรบุรี สังกัดกรมสามัญศึกษา และ
โรงเรียนเมืองราชบุรี สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จำนวน
132 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการสอนแสดงบทบาทสมมุติมีทัศนคติค่านิยม
กลุ่มสัมพันธ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้การสอนแสดงบทบาทสมมุติ

ศรีกัลยา ภักษาศักดิ์ (2526 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความสัมพันธ์
ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อปัญหาตามนุษยสัมพันธ์ในหน่วยงานของนิสิตปริญญาโท กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษา
ครั้งนี้เป็นนิสิตปริญญาโท มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ทำรายงานถึงสภาพปัญหาตามนุษยสัมพันธ์ใน
หน่วยงานของตน เพื่อใช้ประกอบการศึกษาวิชาตามนุษยสัมพันธ์ ในระหว่างปี พ.ศ. 2522 - 2524
จำนวน 90 ฉบับ ผลการวิจัยพบว่า หน่วยงานที่มีเพื่อนร่วมงานที่มีปัญหา จะมีปัญหาตามนุษยสัมพันธ์
มากกว่าหน่วยงานที่มีลักษณะเพื่อนร่วมงานที่ไม่มีปัญหา และยังพบว่าหน่วยงานที่มีการบริหารของ
ผู้นำแบบอัตตาธิปไตยและเสรีนิยม มีปัญหาตามนุษยสัมพันธ์มากกว่าหน่วยงานที่มีการบริหารของผู้นำ
แบบประชาธิปไตย

ลาวัญญ์ มหาพุมะรัตน์ (2526 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้กิจกรรม
กลุ่มในการพัฒนามนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
เป็นนักเรียนโรงเรียนศรีศักดิ์สุวรรณวิทยา อำเภอขามเฒ่า จังหวัดสิงห์บุรี ปีการศึกษา 2528
กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกกิจกรรมกลุ่มมีการพัฒนามนุษยสัมพันธ์
สูงขึ้นกว่าเดิม

สำหรับในต่างประเทศมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับมนุษยสัมพันธ์ดังนี้

ชูดท์ (Shoudt. 1976 : 2754-A) ได้ใช้บทบาทสมมุติในการฝึกทักษะปฏิสัมพันธ์
ทางสังคม เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนอนุบาล จำนวน 75 คน ผลการศึกษาพบว่า
นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้บทบาทสมมุติมีนิสัยเอื้อเฟื้อกันมากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติ

เกลส (Glaess. 1966 : 113-A) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในหอพักหญิงของวิทยาลัย กลุ่มทดลองจำนวน 9 คน ถูกเลือกโดยใช้วิธีบังคนมิติ และจะเป็นผู้ร่วมงานในหอพัก และเป็นผู้ริเริ่มและดำเนินโปรแกรมต่าง ๆ ในหอพัก ส่วนกลุ่มควบคุม จำนวน 9 คน เลือกโดยการลงมติจากเพื่อน กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมซึ่งสร้างขึ้นเพื่อให้มีความสัมพันธ์ที่ระหว่างบุคคล ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองมีการเพิ่มในทัศนคติเป็นมิตร ทัศนคติในค่านิยมก่อก่อเพื่อน มีความพอใจในการใช้ชีวิตมีสุขท้ายในวิทยาลัย การมีส่วนร่วมในทำงุมใหญ่ และ การ สนองถึงบุคคลที่ไม่คุ้นเคยกับบุคคลอื่นนอกวง

คอนเนอร์ (Conner. 1968 : 477-A) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความเจริญในการเข้าใจตนเองและคนอื่นกับกลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน ซึ่งได้รับคำแนะนำ แนะนำ กิจกรรมในห้องเรียน แบบฝึกหัด และการสอนตามปกติ ส่วนกลุ่มควบคุม จำนวน 43 คน ได้รับการสอนตามปกติ พบว่ากลุ่มทดลองมีทัศนคติในค่านิยมก่อก่อผู้อื่น และมีความเข้าใจในตนเองและเข้าใจผู้อื่นเพิ่มขึ้น

จากผลการวิจัยในประเทศและต่างประเทศ ดังกล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่า กิจกรรมกลุ่ม กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และการใช้บทบาทสมมุติ สามารถทำให้บุคคลมีมนุษยสัมพันธ์ในค่านิยม การศึกษาคือสื่อสารกับผู้อื่น การใช้วิจารณ์อย่างซื่อสัตย์ และแก้ปัญหาต่าง ๆ การช่วยเหลือผู้อื่น ทำให้มีนิสัยเชื่อถือ ทัศนคติในการวิจารณ์ วิเคราะห์คุณธรรม จริยธรรม และกำนิบม ทัศนคติในการพัฒนาตนเอง ทำให้บุคคลมีทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์สูงขึ้น มีทัศนคติค่านิยมก่อก่อเพื่อนมีความพอใจในการใช้ชีวิต มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นเพิ่มขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2531 ของโรงเรียนเค็มแสงโชปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ ได้มาจากการหาสังเกตวิธี แบบสอบถามโครเชย์ และจากการสังเกตของครูประจำชั้น จำนวน 33 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2531 ของโรงเรียนเค็มแสงโชปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 14 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. ให้ครูประจำชั้นสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 100 คน และให้ครูประจำชั้นคัดเลือกนักเรียนที่มีพฤติกรรมทางมนุษยสัมพันธ์ต่ำ โดยให้พิจารณาตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ในนิยามศัพท์เฉพาะเรื่องมนุษยสัมพันธ์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่ การยิ้มแย้มแจ่มใส การทักทายก่อน การให้ความช่วยเหลือ การให้ความร่วมมือ การเป็นผู้ฟังที่ดี การยกย่องชมเชย และการให้อภัยในความผิดพลาด โดยให้ครูประจำชั้นสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป็นเวลา 2 สัปดาห์ และให้ตรวจสอบว่า นักเรียนคนใดบ้างที่ไม่มีลักษณะดังกล่าวในแต่ละด้านทั้ง 7 ด้าน หรือมีน้อยมาก เช่น อาจเกิดขึ้นเพียง 1 หรือ 2 ครั้ง ใน 2 สัปดาห์ ปรากฏว่าครูประจำชั้นคัดเลือกนักเรียนจำนวน 36 คน

2. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียนทำสังคมนิติ โดยผู้วิจัยกำหนดสถานการณ์ให้ 3 สถานการณ์ ได้แก่ สถานการณ์เงิน สถานการณ์เที่ยว และสถานการณ์ทำงาน (ดูในภาคผนวก)

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลของนักเรียนในแต่ละห้องเรียนมาคำนวณด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อหาจำนวนครั้งที่เด็กแต่ละคนได้รับเลือกจากเพื่อน และจัดเด็กเข้าเป็นกลุ่มตามบทบาททางสังคมนิติ โดยมีข้อกำหนดดังต่อไปนี้

3.1 กลุ่มที่มีบทบาทสังคมนิติสูง (Q_4) ได้แก่ เด็กที่ได้รับเลือกจากเพื่อน ในอันดับสูงกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป

3.2 กลุ่มที่มีบทบาททางสังคมนิตिक่อนข้างสูง (Q_3) ได้แก่ เด็กที่ได้รับเลือกจากเพื่อนในอันดับระหว่าง เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 - 75

3.3 กลุ่มที่มีบทบาททางสังคมนิตिक่อนข้างต่ำ (Q_2) ได้แก่ เด็กที่ได้รับเลือกจากเพื่อนในอันดับระหว่าง เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 - 50

3.4 กลุ่มที่มีบทบาททางสังคมนิติต่ำ (Q_1) ได้แก่ เด็กที่ได้รับเลือกจากเพื่อนในอันดับตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ลงมา

ผู้วิจัยจกรายชื่อนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มที่มีบทบาททางสังคมนิติต่ำของทุกห้องเรียน ใ้แก่นักเรียนจำนวน 35 คน

4. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียนทำแบบสอบถาม "ใครเอ๊ย" ควบคู่ไปกับการทำสังคมนิติ และนำข้อมูลที่ใ้มาจัดกรายชื่อนักเรียนที่มีพฤติกรรมทางมนุษยสัมพันธ์ต่ำตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ ใ้แก่นักเรียนจำนวน 43 คน

5. ผู้วิจัยนำรายชื่อของนักเรียนที่ครูประจำชั้นสังเกตว่ามีพฤติกรรมทางมนุษยสัมพันธ์ต่ำจำนวน 36 คน มาเปรียบเทียบกับรายชื่อของนักเรียนที่ใ้จากการทำสังคมนิติจำนวน 35 คน และแบบสอบถามใครเอ๊ยจำนวน 43 คน นักเรียนที่มีรายชื่อตรงกันทั้ง 3 รายการ หรือตรงกัน 2 ใน 3 รายการ แสดงถึงว่านักเรียนมีพฤติกรรมทางมนุษยสัมพันธ์ในระดับต่ำ ซึ่งใช้เป็นกลุ่มประชากรในการทดลองจำนวน 33 คน

6. ผู้วิจัยถามความสมัครใจและความพร้อมแล้วสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 14 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์
2. โปรแกรมการสอนแบบการเล่นของไทย
3. โปรแกรมการสอนแบบปกติ

วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ

1. แบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์

เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยศึกษาจากทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมนุษยสัมพันธ์ โดยยึดลักษณะสำคัญที่แสดงถึงการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ทั้งนี้คือการยิ้มแย้มแจ่มใส การหักท้าวก่อน การให้ความช่วยเหลือ การให้ความร่วมมือ การเป็นผู้ฟังที่ดี การยกย่องชมเชย การให้อภัยในความผิดพลาด

วิธีสร้างแบบสอบถาม

1. สร้างแบบสอบถามแบบสร้างสถานการณ์ โดยคัดเลือกตอบเป็นภาพการ์ตูน 3 ตัวเลือก จำนวน 35 ข้อ
2. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปหาค่าความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันเพ็ญ ทงศ์ประบูร รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรสุกกุล และ ดร.ชลทิศย์ เอี่ยมสำอางค์ ตรวจสอบ
3. หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคุรุสามัคคี อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 80 คน แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยใช้ t-test แล้วคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่า t ตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไป ได้แบบสอบถามที่คัดเลือกแล้วทั้งหมด 29 ข้อ
4. นำแบบสอบถามที่คัดเลือกแล้วจากข้อ 3 จำนวน 29 ข้อ มาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่น = 0.77

ลักษณะของแบบสอบถาม

เป็นแบบสร้างสถานการณ์ให้เลือกตอบจาก 3 ตัวเลือก ของในแต่ละสถานการณ์ จำนวน 29 ข้อ (อยู่ในภาคผนวก)

เกณฑ์การตรวจให้คะแนน

ถ้าตอบข้อที่มีมนุษยสัมพันธ์สูง	ให้คะแนน 3 คะแนน
ถ้าตอบข้อที่มีมนุษยสัมพันธ์ปานกลาง	ให้คะแนน 2 คะแนน
ถ้าตอบข้อที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ	ให้คะแนน 1 คะแนน

2. โปรแกรมการสอนแบบการเล่นของไทย

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นของไทยจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกิจกรรมการเล่นของไทยที่ผู้วิจัยนำมาสร้างเป็นโปรแกรมการสอนเรื่องมนุษยสัมพันธ์นั้น ได้พิจารณาจากวิธีการเล่นของการเล่นชนิดต่าง ๆ ที่สามารถฝึกและพัฒนามนุษยสัมพันธ์ได้

โปรแกรมการสอนโดยใช้การเล่นของไทย เพื่อพัฒนามนุษยสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ คือขั้นเริ่มต้นก่อนสร้างมนุษยสัมพันธ์ แบ่งโปรแกรมการสอนเป็น 1 โปรแกรม

1.1 ประมุขนิเทศ เวลา 30 - 40 นาที

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างมนุษยสัมพันธ์ คือขั้นเรียนรู้วิธีการสร้างมนุษยสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น 7 ก้าน คือ

- 2.1 การยิ้มแย้มแจ่มใส
- 2.2 การทักทายก่อน
- 2.3 การให้ความช่วยเหลือ
- 2.4 การให้ความร่วมมือ
- 2.5 การเป็นยู้งทั้งที่ดี

2.6 การยกของชมเชย

2.7 การให้อภัยในความผิดพลาด

2.1 การข้มข้มแจ่มใส แบ่งโปรแกรมการสอนโดยใช้การเล่นออกเป็น

2 โปรแกรม คือ

2.1.1 การเดินชายของ เวลา 30 - 40 นาที

2.1.2 วิธีข่าวสาร เวลา 30 - 40 นาที

2.2 การหักท่ายกก่อน แบ่งโปรแกรมการสอนโดยใช้การเล่นออกเป็น

2 โปรแกรม คือ

2.2.1 ข่ายแกงโม เวลา 30 - 40 นาที

2.2.2 ทรานลาสต์ัว เวลา 30 - 40 นาที

2.3 การให้ความช่วยเหลือ แบ่งโปรแกรมการสอนโดยใช้การเล่นออกเป็น

2 โปรแกรม คือ

2.3.1 ทักข เวลา 30 - 40 นาที

2.3.2 เสือไลหนุ เวลา 30 - 40 นาที

2.4 การให้ความร่วมมือ แบ่งโปรแกรมการสอนโดยใช้การเล่นออกเป็น

2 โปรแกรม คือ

2.4.1 นมุนนาพิกา เวลา 30 - 40 นาที

2.4.2 ที่จับ เวลา 30 - 40 นาที

2.5 การเป็นผู้ฟังที่ดี แบ่งโปรแกรมการสอนโดยใช้การเล่นออกเป็น

2 โปรแกรม คือ

2.5.1 รถไฟเข้าสถานี เวลา 30 - 40 นาที

2.5.2 ดิน น้ำ และอากาศ เวลา 30 - 40 นาที

2.6 การยกของชมเชย แบ่งโปรแกรมการสอนโดยใช้การเล่นออกเป็น

2 โปรแกรม คือ

2.6.1 การแข่งเคินกะลา เวลา 30 - 40 นาที

2.6.2 ซึ่ม้ากานกล้วย เวลา 30 - 40 นาที

2.7 การให้อภัยในความผิดพลาด แบ่งโปรแกรมการสอนโดยใช้การเล่น
ออกเป็น 2 โปรแกรม คือ

2.7.1 วิ่งเบี้ยว เวลา 30 - 40 นาที

2.7.2 ซีม้าส่งเมือง เวลา 30 - 40 นาที

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป คือขั้นสรุปถึงทักษะในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ จะต้องประกอบด้วย
การบีบแอมแจ่มใส การทักทายก่อน การให้ความช่วยเหลือ การให้ความร่วมมือ
การเป็นผู้ฟังที่ดี การยกย่องชมเชย และการให้อภัยในความผิดพลาด แบ่งโปรแกรม
การสอนออกเป็น 1 โปรแกรม คือ

3.1 ปัจฉิมนิเทศ เวลา 30 - 40 นาที

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้า วัน เวลา ที่จะทำสังคัมมิตี้อีกครั้งหลังการทดลอง
4 สัปดาห์

นำโปรแกรมการเล่นของไทยไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์มานะ เกมมณี
อาจารย์สมเจตน์ ปทุมรัตน์ และอาจารย์สมหมาย กาศสิงห์ ตรวจสอบในเรื่องของความ
สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย

นำโปรแกรมการเล่นของไทยไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ที่ไม่ใช่ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คน เพื่อหาข้อบกพร่องในค่านิยมการอุปการณ
รวมทั้งเวลาที่ใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น และเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

โปรแกรมการสอนแบบการเล่นของไทย สำหรับการทดลองครั้งนี้ทั้งหมด
14 ครั้ง ครั้งละประมาณ 30 - 40 นาที รวมทั้งโปรแกรมในชั้นนำและขั้นสรุป ทั้งหมด
รวมเป็น 16 ครั้ง (ดูในภาคผนวก)

3. โปรแกรมการสอนแบบปกติ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร สิ่งพิมพ์ และตำราต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการ
กำหนดเนื้อหาของกิจกรรมในการนำมาสร้างโปรแกรมการสอนเรื่องมนุษยสัมพันธ์ โดยให้
จุดมุ่งหมายและเนื้อหาของการเรียนการสอนสอดคล้องกับโปรแกรมการสอนแบบการเล่น
ของไทย

โครงการการสอนแบบปกติ เรื่อง มนุษยสัมพันธ์ แบ่งโครงการการสอนเป็น
3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ คือขั้นเริ่มต้นก่อนสร้างมนุษยสัมพันธ์ แบ่งโครงการการสอน
เป็น 1 โปรแกรม คือ

1.1 ประมุขนิเทศ เวลา 30 - 40 นาที

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างมนุษยสัมพันธ์ คือขั้นเรียนรู้วิธีการสร้างมนุษยสัมพันธ์แบ่งออก
เป็น 7 ก้าน คือ

2.1 การยิ้มแย้มแจ่มใส

2.2 การทักทายก่อน

2.3 การให้ความช่วยเหลือ

2.4 การให้ความร่วมมือ

2.5 การเป็นผู้ฟังที่ดี

2.6 การยกย่องชมเชย

2.7 การให้อภัยในความผิดพลาด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป คือขั้นสรุปถึงทักษะในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ จะต้องประกอบด้วย
การยิ้มแย้มแจ่มใส การทักทายก่อน การให้ความช่วยเหลือ การให้ความร่วมมือ การเป็น
ผู้ฟังที่ดี การยกย่องชมเชย และการให้อภัยในความผิดพลาด แบ่งโครงการการสอนออกเป็น
1 โปรแกรม คือ

3.1 บัจฉินิเทศ เวลา 30 - 40 นาที

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นัดแนะ วัน เวลา ที่จะทำสัมมนาอีกครั้งหลังการ
ทดลอง 4 สัปดาห์

นำโครงการการสอนแบบปกติไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์มานะ
เกษมน้อย อาจารย์สมเจตน์ ปทุมรัตน์ และอาจารย์สมหมาย กาฬสิงห์ ตรวจสอบในเรื่อง
ของความสอดคล้องของกิจกรรมและจุดมุ่งหมาย

นำโครงการการสอนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่ นักเรียน
ในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คน เพื่อหาข้อบกพร่องในค่านี้อาสาของกิจกรรมและเวลาที่ใช้

เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น และเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

โปรแกรมการสอนแบบปกติสำหรับการทดลองครั้งนี้มีทั้งหมด 12 ครั้ง ครั้งละประมาณ 30 - 40 นาที รวมทั้งโปรแกรมในชั้นนำและชั้นสรุปทั้งหมด รวมเป็น 14 ครั้ง (ดูในภาคผนวก)

การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Posttest - Only Design (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2528 : 87) แสดงไว้ในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการทดลอง

การกำหนดเข้ากลุ่ม	สอบก่อน	ตัวแปรอิสระ	สอบหลัง
(R) _E	-	X ₁	T _{2E}
(R) _C	-	-	T _{2C}

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- (R) แทน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มต่าง ๆ อย่างสุ่ม
 E แทน กลุ่มทดลอง
 C แทน กลุ่มควบคุม
 T_{2E} แทน การสอบหลังในกลุ่มทดลอง
 T_{2C} แทน การสอบหลังในกลุ่มควบคุม
 X₁ แทน การสอนโดยใช้โปรแกรมการสอนแบบการเล่นของไทย
 - แทน การสอนโดยใช้โปรแกรมการสอนแบบปกติ

วิธีดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลองมีลำดับขั้นดังนี้

1. หลังจากที่ไต่กลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มคือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับนักเรียนทั้งสองกลุ่ม โดยใช้วิธีการที่ต่างกันดังนี้คือ
 - 1.1 กลุ่มทดลอง ดำเนินการสอนตามโปรแกรมการสอนแบบการ เล่นของไทย ใช้เวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันจันทร์ และวันพุธ เวลา 11.00 - 11.40 น. ตั้งแต่วันจันทร์ที่ 9 มกราคม 2532 ถึงวันพุธที่ 1 มีนาคม 2532
 - 1.2 กลุ่มควบคุม ดำเนินการสอนตามโปรแกรมการสอนแบบปกติ ใช้เวลาทั้งสิ้น 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันอังคาร และวันพฤหัสบดี เวลา 11.00 - 11.40 น. ตั้งแต่วันอังคารที่ 17 มกราคม 2532 ถึงวันพฤหัสบดีที่ 2 มีนาคม 2532
2. หลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คะแนนที่ได้ใช้เป็นคะแนน Posttest
3. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบของ ทั้งสองกลุ่ม (Posttest) มาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติต่อไป
4. เพื่อต้องการผลการทดลองทั้งสองกลุ่ม ให้ศึกษามผลโดยการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียนทำสังคัมมิตีหลังการทดลอง 4 สัปดาห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ทำการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบ ความแตกต่างของคะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ภายหลังการทดลองของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
2. เพื่อต้องการผลการทดลองทั้งสองกลุ่ม ให้ศึกษามผลโดยการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียนทำสังคัมมิตีหลังการทดลอง 4 สัปดาห์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (ชูศรี วงศ์รักนะ. 2527 : 40)

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน คะแนนเฉลี่ย
	ΣX	แทน คะแนนรวมของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	N	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

1.2 หาค่าความแปรปรวน (Variance) โดยใช้สูตร (คูศรี วงศ์รัตน์,

2527 : 74)

$$s^2 = \frac{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ	s^2	แทน ค่าความแปรปรวน
	ΣX	แทน ผลรวมของ คะแนนทั้งหมด
	ΣX^2	แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

2. สถิติสำหรับการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ โดยใช้วิธีการแจกแจงที (t - distribution) ซึ่งจะแบ่งกลุ่มที่ได้นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์ ออกมา 25 เปอร์เซ็นต์ เป็นกลุ่มสูง และกลุ่มที่ได้นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ ออกมา 25 เปอร์เซ็นต์ เป็นกลุ่มต่ำ โดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2524 : 187)

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

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	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มสูง
n_L	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มต่ำ

2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ โดยใช้ Alpha Coefficient (บัณฑิตวิทยาลัย. 2528 : 196)

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

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบสอบถามทั้งฉบับ
	s_i^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของแต่ละข้อ
	s_t^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งฉบับ

3. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน

ทดสอบความแตกต่างของคะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์หลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ The Mann - Whitney U Test (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2528 : 285)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ภายหลังการทดลองของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ The Mann - Whitney U Test

และเพื่อต้องการดูผลการทดลองของทั้งสองกลุ่ม ให้ติดตามผลโดยการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียน ทำสังคมนิติหลังการทดลอง 4 สัปดาห์ (ดูในภาคผนวก)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. จากการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ภายหลังการทดลองของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้ The Mann - Whitney U Test พบว่า ได้ค่า $U = 46.5$ น้าค่า U ที่คำนวณได้ไปหาค่า U จากตาราง ได้ว่า U จากตาราง = 50 ($N_1 = 14, N_2 = 14$) (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2528 : 304) แสดงว่าหลังการทดลองคะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนในกลุ่มทดลองแตกต่างจากคะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การสอนแบบการเดินของไทย มีมนุษยสัมพันธ์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้
2. จากการติดตามผลในระยะเวลา 4 สัปดาห์หลังการทดลอง โดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียนทำสังคมนิติอีกครั้ง พบว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง ที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ จำนวน 28 คน มีพัฒนาทางสังคมนิติ ซึ่งปรากฏผลแยกตามชั้นเรียน ดังนี้

2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง 9 คน ภายหลังจากการทำสังคมนิติในสถานการณ์ต่าง ๆ ปรากฏผลดังนี้

2.1.1 สถานการณ์เด่น

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมนิติสูงชันกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ได้แก่ หมายเลข 7, 12, 13, 24, 28

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_3 ได้แก่ หมายเลข 5

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_4 ได้แก่ หมายเลข 10

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมนิติต่ำเท่าเดิมคือ อยู่ใน Q_1

ได้แก่ หมายเลข 22, 30

2.1.2 สถานการณ์เฉียด

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมนิติสูงชันกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ได้แก่ หมายเลข 5, 7, 10, 13,

22, 24, 28, 30

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมนิติต่ำเท่าเดิมคือ อยู่ใน Q_1

ได้แก่ หมายเลข 12

2.1.3 สถานการณ์ห่างาน

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมนิติสูงชันกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ได้แก่ หมายเลข 5, 13, 22,

24, 28, 30

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_4 ได้แก่ หมายเลข 10

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมนิติต่ำเท่าเดิมคือ อยู่ใน Q_1

ได้แก่ หมายเลข 7, 12

สรุปผลการทำสังคมนิติภายหลังจากทดลอง พบว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมนิติสูงชันกว่าเดิม จำนวน 8 คน ได้แก่ หมายเลข 7, 5, 10, 13, 22, 24, 28, 30 ส่วนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมนิติต่ำเท่าเดิม จำนวน 1 คน ได้แก่ หมายเลข 12

2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 ไร่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 11 คน ภายหลังจากการทำสังคมนิติ ในสถานการณต่าง ๆ ปรากฏดังนี้

2.2.1 สถานการณ์เล่น

กลุ่มตัวอย่างที่หมบหมาทางสังคมนิติสูงขึ้นกว่าเดิม ไค้แก
คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ไค้แก หมายเลข 1, 3, 11, 12, 19

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_4 ไค้แก หมายเลข 9

กลุ่มตัวอย่างที่หมบหมาทางสังคมนิติทำเท่าเดิมคือ อยู่ใน Q_1

ไค้แก หมายเลข 2, 13, 18, 20, 29

2.2.2 สถานการณ์เหี่ยว

กลุ่มตัวอย่างที่หมบหมาทางสังคมนิติสูงขึ้นกว่าเดิม ไค้แก

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ไค้แก หมายเลข 2, 12, 13, 20

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_4 ไค้แก หมายเลข 9

กลุ่มตัวอย่างที่หมบหมาทางสังคมนิติทำเท่าเดิมคือ อยู่ใน Q_1

ไค้แก หมายเลข 1, 3, 11, 18, 19, 29

2.2.3 สถานการณ์ห่างงาน

กลุ่มตัวอย่างที่หมบหมาทางสังคมนิติสูงขึ้นกว่าเดิม ไค้แก

คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ไค้แก หมายเลข 3, 9, 11, 12, 13, 19, 20

กลุ่มตัวอย่างที่หมบหมาทางสังคมนิติทำเท่าเดิมคือ อยู่ใน Q_1

ไค้แก หมายเลข 1, 2, 18, 29

สรุปผลจากการทำสังคมนิติหลังการทดลอง พบว่านักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่หมบหมาทางสังคมนิติสูงขึ้นกว่าเดิม จำนวน 7 คน ไค้แก หมายเลข 3, 9, 11, 12, 13, 19, 20 ส่วนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่หมบหมาทางสังคมนิติทำเท่าเดิม จำนวน 4 คน ไค้แก หมายเลข 1, 2, 18, 29

2.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 ไร่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 8 คน ภายหลังจากการทำสังคมนิติในสถานการณต่าง ๆ ปรากฏดังนี้

2.3.1 สถานการณ์เล่น

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นกว่าเดิม ไคแก่
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ไคแก่ หมายเลข 6, 27
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_4 ไคแก่ หมายเลข 34
 กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมที่ต่ำกว่าเดิมคือ อยู่ใน Q_1

ไคแก่ หมายเลข 1, 7, 12, 29, 32

2.3.2 สถานการณ์เที่ยว

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นกว่าเดิม ไคแก่
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ไคแก่ หมายเลข 1, 7, 27, 29, 32
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_4 ไคแก่ หมายเลข 34
 กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมที่เท่าเทียมคือ อยู่ใน Q_1

ไคแก่ หมายเลข 6, 12

2.3.3 สถานการณ์ทำงาน

กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นกว่าเดิม ไคแก่
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ไคแก่ หมายเลข 1, 27, 29, 32
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_3 ไคแก่ หมายเลข 6
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_4 ไคแก่ หมายเลข 34
 กลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมที่เท่าเทียมคือ อยู่ใน Q_1

ไคแก่ หมายเลข 7, 12

สรุปผลจากการทำสังคมนิตีหลังการทดลองพบว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นกว่าเดิม จำนวน 6 คน ไคแก่ หมายเลข 1, 6, 27, 29, 32, 34 ส่วนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมที่เท่าเทียม จำนวน 2 คน ไคแก่ หมายเลข 7, 12

จากการทำสังคมนิตีภายหลังการทดลองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดพบว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ จำนวน 28 คน มีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นกว่าเดิม จำนวน 21 คน เป็นกลุ่มทดลอง 11 คน และกลุ่มควบคุม 10 คน และมีบทบาททางสังคมที่เท่าเทียม จำนวน 7 คน เป็นกลุ่มทดลอง 3 คน และกลุ่มควบคุม 4 คน ซึ่งสรุปได้ว่า หลังการทดลองนักเรียนที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำมีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นกว่าเดิม กล่าวคือได้รับเลือกจากเพื่อนในอันดับสูงขึ้น แสดงว่านักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีมนุษยสัมพันธ์ที่สูงขึ้นกว่าเดิม

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อ เปรียบ เทียบมุมมองสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน
เทมแสงไฮปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้การสอนแบบการเล่นของไทย
และการสอนแบบปกติ

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 3
ปีการศึกษา 2531 ของโรงเรียนเทมแสงไฮปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ที่มี
มุมมองสัมพันธ์ค่าได้มาจากการทำสังคมนิติ แบบสอบถามโครเอเชีย และจากการสังเกตของ
ครูประจำชั้น จำนวน 33 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 3
ปีการศึกษา 2531 ของโรงเรียนเทมแสงไฮปากของวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ที่มี
มุมมองสัมพันธ์ค่า จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่าย
อีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 14 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบสอบถามมุมมองสัมพันธ์
2. โปรแกรมการสอนแบบการเล่นของไทย
3. โปรแกรมการสอนแบบปกติ

การดำเนินการทดลอง

1. หลังจากที่ได้กลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มคือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับนักเรียนทั้งสองกลุ่ม โดยใช้วิธีการที่ต่างกันดังนี้คือ ดำเนินการสอนตามโปรแกรมการเล่นของไทยกับกลุ่มทดลอง ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนโดยใช้โปรแกรมการสอนแบบปกติ
2. หลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คะแนนที่ได้ใช้เป็นคะแนน Posttest
3. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบของทั้งสองกลุ่ม (Posttest) มาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ
4. เพื่อต้องการดูผลการทดลองทั้งสองกลุ่ม ให้ติดตามผลโดยการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียนทำสังคมนิติหลังการทดลอง 4 สัปดาห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ภายหลังการทดลองของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ The Mann - Whitney U Test
2. เพื่อต้องการดูผลทดลองของทั้งสองกลุ่ม ให้ติดตามผลโดยการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียนทำสังคมนิติหลังการทดลอง 4 สัปดาห์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การสอนแบบการเล่นของไทย มีมนุษยสัมพันธ์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้
2. จากการติดตามผล ในระยะเวลา 4 สัปดาห์หลังการทดลอง โดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้องเรียนทำสังคมนิติ 3 สถานการณ์ ได้แก่ สถานการณ์เล่น สถานการณ์เที่ยว และสถานการณ์ทำงานอีกครั้ง พบว่านักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ จำนวน 28 คน จะมีบทบาททางสังคมนิติสูงขึ้นกว่าเดิม จำนวน 21 คน

เป็นกลุ่มทดลอง 11 คน และกลุ่มควบคุม 10 คน และมีบทบาททางสังคมมีค่าเท่าเทียม
จำนวน 7 คน เป็นกลุ่มทดลอง 3 คน และกลุ่มควบคุม 4 คน ซึ่งสรุปได้ว่า หลังการทดลอง
นักเรียนที่มีบุคลิกสัมพันธ์ค่า มีบทบาททางสังคมมีค่าสูงกว่าเดิม กล่าวคือได้รับเลือกจาก
เพื่อนในชั้นที่สูงขึ้น แสดงว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีบุคลิกสัมพันธ์สูง
ขึ้นกว่าเดิม

อภิปรายผล

จากผลการทดลอง เพื่อเปรียบเทียบบุคลิกสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนเดิมแสงไขปากช่องวิทยา โดยใช้การสอนแบบการเล่นของไทย และการสอนแบบ
ปกติ - ปรากฏผลดังนี้ นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การสอนแบบการเล่นของไทยมีบุคลิกสัมพันธ์
สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ
สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ จากการวิจัยครั้งนี้แสดงว่าบุคลิกสัมพันธ์สามารถพัฒนาได้ ซึ่ง
สอดคล้องกับที่ วิจิตร อวาทะกุล (2526 : 6) ที่กล่าวไว้ว่า ระดับบุคลิกสัมพันธ์ของแต่ละคน
มีมากตั้งแต่ค่าไปหาสูงแล้วแต่การฝึกอบรมที่ได้รับการสะสมมา ทุกคนย่อมมีโอกาสและขีดความสามารถ
ที่จะพัฒนาตนเองค่าบุคลิกสัมพันธ์ให้มีระดับสูงขึ้น เพราะเป็นเรื่องที่สร้างได้ พัฒนาได้
ส่วนในการฝึกให้มีบุคลิกสัมพันธ์นั้น ผู้วิจัยได้ใช้การเล่นของไทยเป็นเครื่องมือในการพัฒนา ทั้งนี้
เพราะผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานวิจัยของผู้ที่เคยทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นของไทยมาแล้วคือ
งานวิจัยของ ณะชย โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522 : 101 - 102) ที่ทำการวิจัย
เรื่องการละเล่นของเด็กภาคกลาง พบว่า การเล่นของไทยมีคุณค่าด้านวัฒนธรรมและด้านสังคม
กล่าวคือ ช่วยปลูกฝังให้มีคุณธรรม เช่น ความซื่อสัตย์ ความอดทน นอกจากนั้นยังช่วยส่งเสริม
บุคลิกภาพของ เด็กทั้งทางกายและจิตใจ ฝึกให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ และ
มีความสามัคคีในหมู่คณะ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมจิตร์ กัลยาศิริ (2524 : บทคัดย่อ)
ที่ศึกษาและทำการวิเคราะห์เพลงพื้นเมือง และการละเล่นพื้นเมืองของจังหวัดสุรินทร์พบว่า
เพลงพื้นเมืองและการละเล่นพื้นเมืองของจังหวัดสุรินทร์มีคุณค่าในด้านอารมณ์ ด้านคนตรี
ด้านภาษา สังคม และวัฒนธรรมมาก และจากผลการวิจัยของ พรรณี สุวัฑดี (2528 :
บทคัดย่อ) พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมือง
ของ เด็กภาคเหนือมีโน้ตสันทางจริยธรรมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอน

ของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งจากผลงานการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการ เล่นของไทย มีคุณค่าจริง สมควรที่จะอนุรักษ์การเล่นของไทยซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่มรดกที่มีอยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศไทย และสืบทอดกันมาในชีวิตของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่ให้สูญไป ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเอาการเล่นของไทยมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาให้เด็ก มีมนุษยสัมพันธ์และจากการวิจัยการเล่นของไทย สามารถพัฒนามนุษยสัมพันธ์ได้ กล่าวคือ สามารถพัฒนาให้บุคคลมีความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เพื่อก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ได้แก่ การยิ้มแย้มแจ่มใส การทักทายก่อน การให้ความช่วยเหลือ การให้ความร่วมมือ การเป็นผู้ฟังที่ดี การยกย่องชมเชย และการให้อภัยในความผิดพลาด ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รูปนาโรน และจอห์นสัน (Roopnarine and Johnson. 1984 : 974) ซึ่งได้ทำการศึกษาและพบว่า การเล่นสามารถทำให้เด็กดำเนินกิจกรรมร่วมกันได้ และการเล่นทางสังคมของเด็กแสดงถึง การมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กูเมเออร์ (Gumaer. 1984 : 3482) ที่ได้ทำการศึกษา และพบว่าเด็กสามารถใช้การเล่นในการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกันในกลุ่มได้

สำหรับการสอนแบบปกติที่ประกอบด้วยการสอนต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน คือมีการบรรยาย การเล่านิทาน การร้องเพลง การอ่านบทหรือกรอง การทอภาพ การใช้หุ่นมือ การซักถามและการสรุป ซึ่งทำให้เด็ก ๆ ไม่เบื่อหน่าย เพราะมีวิธีการต่าง ๆ หลายวิธี แต่จากการที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนด้วยตนเองทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จึงทำให้เห็นความแตกต่างของนักเรียนว่า นักเรียนในกลุ่มควบคุม ซึ่งได้รับการสอนแบบปกตินั้น ถึงแม้สภาพการเรียนการสอนจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้น และเกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนก็ตาม แต่ในสภาพการเรียนการสอนจะมีความไม่เหมาะสมสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาเท่าที่ควร เพราะส่วนมากการสอนจะมุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการเรียนรู้เพียงฝ่ายเดียว นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมน้อย ไม่ได้รับประสบการณ์โดยตรงอย่างเพียงพอ ซึ่งสภาพการเรียนการสอนดังกล่าวเมื่อเปรียบเทียบกับการสอนแบบการเล่นของไทยแล้ว นักเรียนได้เรียนรู้โดยการเล่นต่าง ๆ ได้แสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรม นักเรียนจะได้รับประสบการณ์โดยตรง ซึ่งจะเป็นการเตรียม นักเรียนในเรื่องต่าง ๆ ที่จะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมและช่วยแก้ปัญหาในค่าน

มนุษยสัมพันธ์ได้ นอกจากนั้นในการ เล่น เป็นกลุ่มจะทำให้เด็กเรียน เกิดความซาบซึ้ง ประทับใจ มากกว่าที่จะมุ่งสอนให้ฝึกการศานา โดยให้ความรู้ เพียงอย่างเดียว เหมือนการสอนแบบปกติทั่วๆ ไป จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้เด็กเรียนที่ได้รับการสอนแบบการเล่นของไทย มีมนุษยสัมพันธ์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

และจากการติดตามผลในระยะเวลา 4 สัปดาห์หลังการทดลอง โดยให้นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมดของแต่ละห้อง เรียนทำสังคมนิติ 3 สถานการณ์ ได้แก่ สถานการณ์ เช่น สถานการณ์เที่ยว และสถานการณ์ทำงานอีกครั้ง พบว่านักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ที่มีมนุษยสัมพันธ์ต่ำ จำนวน 28 คน มีบทบาททางสังคมนิติสูงขึ้นกว่าเดิม จำนวน 21 คน เป็นกลุ่มทดลอง 11 คน และกลุ่มควบคุม 10 คน และมีบทบาททางสังคมนิติต่ำกว่าเดิม จำนวน 7 คน เป็นกลุ่มทดลอง 3 คน และกลุ่มควบคุม 4 คน แสดงว่าส่วนใหญ่ักเรียนมีมนุษยสัมพันธ์ สูงขึ้นกว่าเดิม ทั้งนี้เพราะสังคมนิติเป็นเครื่องมือที่ชี้แจง ความสัมพันธ์ของสมาชิกในสังคมนิติบุคคลใดก็ตามที่ได้รับเลือกจากสมาชิกมากเพียงใดโดยอ้อม แสดงว่าบุคคลผู้นั้นมีความสัมพันธ์กับสมาชิกในสังคมนิติมากเท่านั้น ซึ่งการมีความสัมพันธ์กันในสังคมนิติเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงถึงการมีมนุษยสัมพันธ์ และจากการสังเกตของผู้วิจัยเอง พบว่า เด็ก 21 คน ที่มีบทบาททางสังคมนิติสูงขึ้นกว่าเดิมนั้นมีพฤติกรรมค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ต่อบุคคลอื่นที่ดีขึ้น กล่าวคือ มีการยิ้มแย้มแจ่มใสมากขึ้น มีการทักทายก่อน ให้ความช่วยเหลือ และให้ความร่วมมือมากขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. จากการศึกษาครั้งนี้จะเห็นได้ว่าการ เล่นของไทยสามารถพัฒนามนุษยสัมพันธ์ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การ เล่นของไทยจะเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของครูในระดั ประถมศึกษาที่จะนำไปใช้ในการช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาในด้านมนุษยสัมพันธ์
2. ในการพัฒนามนุษยสัมพันธ์โดยใช้การเล่นของไทย เป็น เครื่องมือในการพัฒนานั้น จะต้องมีจุดมุ่งหมายในการเล่นที่แน่นอนจึงจะเกิดผลประโยชน์ต่อเด็ก ผู้ดำเนินการจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการจัดขบวนการและขั้นตอนในการเล่น
3. ควรมีการติดตามผล เป็นระยะหลังการทดลอง เช่น 1 เดือน 3 เดือน และ 6 เดือน เป็นต้น เพื่อการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมค่านิยมมนุษยสัมพันธ์

ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัย

1. ควรทำการทดลองโดยใช้การสอนแบบการเล่นของไทยเพื่อพัฒนาตัวแปร
ด้านอื่น ๆ เช่น ทัศนคติ ค่านิยม เป็นต้น
2. ควรทำการทดลองเพื่อเปรียบเทียบการสอนแบบการเล่นของไทยกับการสอน
แบบการเล่นสมัยใหม่ เช่น การเล่นด้วยเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ว่าจะมีผลแตกต่างกันหรือไม่
หรือศึกษาค้นคว้าวิธีการอื่น ๆ ว่าจะพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ได้หรือไม่
3. ในการศึกษาเรื่องมนุษยสัมพันธ์ ควรศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้อง ซึ่งน่าจะมี
อิทธิพลต่อมนุษยสัมพันธ์ ได้แก่ เพศ อายุ การอบรมเลี้ยงดู และระดับสติปัญญา

ບຸກຄະລາກອນ

บรรณานุกรม

- กติน อัครโยชิน, หลวง. อธิบายธรรมะให้ประชาชนเข้าใจ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
เลียงเชียง, 2529.
- กิ่งแก้ว อัครดากร. "เอกลักษณ์และสมภาพ : อุทาหรณ์จากการเอนของเท็ก," กุฎปริทัศน์.
หน้า 116 - 119. ฉบับความรู้เกี่ยวกับเท็ก เนื่องในโอกาสเสกสากล พ.ศ. 2522.
- กิมสิน, เสธ. มนุษย์สัมพันธ์. แปลโดย ชลิตา ชีรวัดนา กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์,
ม.ป.ป.
- กุลทรัพย์ เกษมนนกิจ. "การเล่นของเท็กไทยสมัยก่อน," ใน การละเล่นและเครื่องเล่น
เพื่อพัฒนาเท็ก. หน้า 62 - 67. กรุงเทพฯ : เอกสารวิชาการไทยคณะท่างาน
เกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเท็ก โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- จ้อย นันทวิชัยรินทร์, ม.ธ. "เล่าเรื่องการเล่นของ เท็กที่ปรากฏในบทละครนอกคอกคำบ รรท์,"
วารสารทองสมุก. 5 : 326 - 335, กันยายน - ตุลาคม, 2513.
- เจริญ โภคผล และอุกร บุญไทโรจน์. "หลักมนุษย์สัมพันธ์," วิทยาสาร. 14(45) :
13 - 15; กันยายน 2506.
- ฉวีวรรณ จึงเจริญ. การใช้สื่ออุปกรณ์ของเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเท็กระดับก่อน
วัยประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อักษรไทย, 2528.
- ฐศรี วงศ์วิณะ. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ :
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โรงพิมพ์เจริญผล,
2527.
- _____ . แบบแผนการทดลองและสถิติ. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- ดวงเดือน ศาสตร์ภักดิ์. อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการพัฒนาทางสติปัญญาและความสามารถในการ
ในการเข้าใจบุคคลอื่น. กรุงเทพฯ : รายงานการวิจัยฉบับที่ 2 ภาควิชาจิตวิทยา
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
- ทองใบ สายพรพมา. "เกมการเล่น," ครูเชียงใหม่. 5(4) : 16 - 18; มกราคม
2517.

- ทัศนาศึกษา เขียนเสมอ. แบบตัวอย่างการปักขอบร่มตามแบบสัมพันธ์กันกับนักเรียนฝึกหัดครูในประเทศไทย. มหาวิทยาลัยอริโซนา, 2515.
- ธรรมรส โชติคุณุชกร. มนุษยสัมพันธ์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิเศษเขต, 2519.
- นิพนธ์ คันชเสวี. มนุษยสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาสังคม. กรุงเทพฯ : โอเคียนส์โตร์, 2528.
- นิรมล ชุกตสาหกิจ. "ทฤษฎีการเล่นเพื่อพัฒนาการทางสติปัญญา," ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 1 - 8. กรุงเทพฯ : เอกสารวิชาการโดยคณะกรรมการเกี่ยวกับการพัฒนาพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
-
- นิตดา หงษ์วิวัฒน์. เด็กกับสังคมโรงเรียน. กรุงเทพฯ : สักดิ์โสภากการพิมพ์, 2528.
- บุญหัน ดอกไชสง. จิตวิทยาผู้นำและมนุษยสัมพันธ์. กรุงเทพฯ : โอเคียนส์โตร์, 2520.
- บุญเยี่ยม จิตรกอน. "การเล่นในร่ม และการเล่นกลางแจ้ง," ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 92 - 96. กรุงเทพฯ : เอกสารวิชาการโดยคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- ประฉศก คำฉิม. จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.
- ประสิทธิ์ ลักษณะพิสูทธิ์. เกมส์ทอศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2525.
- ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา นิยะธัจฉริยะ. "การละเล่นของเด็ก," ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาพฤติกรรมเด็ก เล่ม 3. หน้า 1 - 35. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ห.จ.ก. วิศวกรพิมพ์, 2524.
- ประสิทธิ์ หนีวีรสุต. "การเล่น," ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 40 - 42. กรุงเทพฯ : เอกสารวิชาการโดยคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- ปะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ. การละเล่นของเด็กภาคกลาง. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ, 2522.

- บะออบ โปษะภฤณะ และคนอื่น ๆ . "การวิเคราะห์คุณค่าของการเล่นของเด็กไทย,"
 ใน การเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 74 - 91. กรุงเทพฯ :
 เอกสารวิชาการโดยคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก โรงพิมพ์
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- เบน แสงสิงแก้ว. "มนุษยสัมพันธ์," แนะแนว. 17(87) : 7 - 19; มิถุนายน - กรกฎาคม
 2524.
- พระราชวรภู่ (ประยูรย์ ปยุตฺโต). พจนานุกรมศาสตร์. (A Dictionary of Buddhism)
 กรุงเทพฯ : กรมการศาสนา กระทรวงศึกษาธิการ, 2520.
- พรณี สุวดี. การเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม
 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอน
 ของกระทรวงศึกษาธิการ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
 2528. อีศำเนา.
- พรณทิพย์ ศิริวรรณสุขย์. มนุษยสัมพันธ์. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองสาสน์การพิมพ์, 2527.
- พรพราย หทัยประกอ. "มนุษยสัมพันธ์ในการปฏิบัติงาน," วารสารการศึกษา
 กรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : 8(6) : 25 - 30; มีนาคม 2527.
- พิสิทธิ์ สารวิจิตร. พุทธศาสตร์การพัฒนาศนเองและบุคลิกภาพจากระดับอนุบาลถึงปริญญาเอก.
 กรุงเทพฯ : เอกสารประกอบการสอนมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
 2525.
- โยธิน สันสนยพช. มนุษยสัมพันธ์. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย, 2525.
- รักษ์ สัทวงศ์. "มนุษยสัมพันธ์," ทีน. 28(3) : 61 - 71; พฤษภาคม - มิถุนายน
 2525.
- ราศรี ขรรณนิยม. จิตวิทยาพัฒนาการฉบับสมบูรณ์. ม.ป.ท., 2524.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ :
 อักษรเจริญทัศน์, 2530.

- รุ่งทิวา จักรกร. วิธีสอนทั่วไป. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์, 2527.
- ฉ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ทวีติการพิมพ์, 2524.
- ฉาวัญย์ มหาทุมะรัตน์. ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มในการพัฒนามุขยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อักษรสำเนา.
- เลขา ปิยธัจฉริยะ. "การเล่นเป็นเรียนของเด็ก," ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า-18-26. กรุงเทพฯ : เอกสารวิชาการโดยคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก โรงเรียนจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- วิจิตร อวระกุล. เทคนิคมุขยสัมพันธ์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิชเชต, 2526.
- วิทยา เทพยา. มุขยสัมพันธ์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : แพร่วิทยา, 2524.
- ศรีกัลยา ภัษาศศย์. นิพนธ์นามุขยสัมพันธ์ในหน่วยงานของนิสิตปริญญาโท มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ : ศึกษาเฉพาะกรณีนิสิต (จิตวิทยา 473) ประจำปีการศึกษา 2522 - 2524. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2526. อักษรสำเนา.
- ศรีเวื่อน แก้วกิ่งวาด. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : แพร่วิทยา, 2518.
- ศรีสมวงศ์ วรรมศิลป์. การเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยพยาบาลกรุงเทพ, 2520.
- สมจิตร กัลยาศิริ. การวิเคราะห์เพลงพื้นเมือง และการละเล่นพื้นเมืองของจังหวัดสุรินทร์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524. อักษรสำเนา.
- สมที หงส์ไพศาลวิวัฒน์. "ชุดธุรกิจของเด็กเล่น . อนาคตกับการสร้างสรรค์สังคม," บริหารธุรกิจ. 8(29) ; ตุลาคม - ธันวาคม 2526.
- สมประสงค์ ปิ่นจินดา น้อมฤดี จงทฤษ และศิริรัตน์ เจริญศักดิ์. คู่มือการศึกษาวิชาพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิชเชต, 2526.

- สุโขทัยธรรมมาชิราษ, มหาวิทยาลัย. "เด็กกับการเล่น," ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
พฤติกรรมวัยเด็ก เล่ม 2. หน้า 118 - 168. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
ฝ่ายการพิมพ์สำนักเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาชิราษ,
2526.
- สุชา จันทร์เอม. จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช, 2525.
- สุนีย์ ชุ่มจิต. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทัศนคติค่านิยมสัมพันธภาพของ
นัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนหน่วยชีวิตใน्यानด้วยการสอนแบบใช้และไม่ใช้
-บทบาทสมมุติ- ปรินญาพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2523. อักษรสำเนา.
- สุรสิงห์สารวม จิมทะเนา. การละเล่นของเด็กหลานนาไทยในอดีต. ศูนย์หนังสือเชียงใหม่,
2520.
- เสนอ อินทรสุขศรี. "มุมมองสัมพันธ์กับบุคคลทุกระดับ," กรมบัญชีกลาง. 22(6) :
19 - 33; พฤศจิกายน - ธันวาคม 2524.
- อรุณ ภักขรรณ. หลักมุมมองสัมพันธ์กับการบริหาร. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช, 2522.
- อัมพิกา ไกรฤทธิ. มุมมองสัมพันธ์ในโรงงานอุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2522.
- อุทัย วรสุวรรณรักษ์. "นับหน้าการพื้นบ้านของไทย," จันทร์เกษม. น. 190 :
39 - 43; พฤษภาคม - มิถุนายน 2529.
- อุไรพรพรณ อุวีระ. "เด็กกับการเล่น," ไกล่นมอ. 4(4) : 57 - 60; เมษายน
2523.
- เอกสารประกอบการสอนวิชาวิจัย 521. วิจัยวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

- Conner, Jack Metealfe. "Development and Growth of Understanding Self and others," Dissertation Abstracts. 29(2) : 477-A; August, 1968.
- Glaess, Herman Lewis. "Developing Interpersonal Relations In A College Girls' Dormitory," Dissertation Abstracts. 27(1) : 113-A - 114-A; July, 1966.
- Gummer, Jim. "Developmental Play in Small Group Counseling with Disturbed Children," Psychological Abstracts. 71(12) : 3482; December, 1984.
- Laird, Donald A. and others. Psychology, Human Relations and Work Adjustment. 6th ed. New York : McGraw-Hill Book Company, 1975.
- Roopnarine, Jaipaul L. and James E. Johnson. "Kindergartners' Play with Preschool and School-aged Children within a Mixed-age Classroom," Psychological Abstracts. 71(4) : 974; April, 1984.
-
- Shoudt, John Thomas. "The Effect of Varying Levels of Role - Taking Skills on The Efficacy of Role Playing Training with Kindergarten Children," Dissertation Abstracts International. 37 : 2754-A; November, 1976.

ពាក្យស្នើសុំ

ภาคผนวก ก

สังคมนิก

สังคมนิติ

ลำดับชั้นของการทำสังคมนิติ

ในการทำสังคมนิติมีลำดับชั้นของการทำอยู่ 4 ชั้น คือ

- ชั้นที่ 1 กำหนดสถานภาพ
- ชั้นที่ 2 การทำตารางแสดงผลการเลือก
- ชั้นที่ 3 การสร้างแผนผังสังคมนิติ
- ชั้นที่ 4 การตีความหมายจากแผนผังสังคมนิติ

การทำตารางแสดงผลการเลือก

1. เขียนชื่อสมาชิกทุกคนเรียงตามลำดับตามแนวนอนและแนวตั้ง
2. ใ้ชื่อเลือกตามแนวตั้งเป็นหลักทีละคน โดยดูตามบัตรแล้วใส่อันดับเป็นหมายเลข 1 หรือ 2 ลงไปตามชื่อที่ถูกเลือกในแนวนอน ดังนั้นในแต่ละแถวจะมีเพียง 2 ชื่อที่ถูกเลือก และอันดับหมายเลขจะต่างกัน
3. เมื่อใส่อันดับครบทุกคนตามที่มีผู้เลือกเป็นหลักแล้ว ให้รวมความถี่ตามแนวตั้งในแต่ละอันดับ
4. เปลี่ยนความถี่ให้เป็นคะแนน โดยการกำหนดคะแนนในแต่ละอันดับ

อันดับ 1	=	10 คะแนน
อันดับ 2	=	5 คะแนน
5. รวมคะแนนในแต่ละชื่อของตามแนวตั้งให้ครบทุกชื่อ
6. พิจารณาหาว่าใครได้คะแนนสูงสุด และต่ำสุด และพิจารณาคะแนนของสมาชิกแต่ละคน


กาสร่างแผนผังสังคมมิติ


นำผลที่ได้จากการวางแผนผังสังคมมิติเลือกมาแสดงเป็นแผนผัง แสดงความสัมพันธ์ทางสังคม

วิธีดำเนินการมีดังนี้

1. กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้แก่

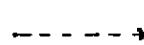
1.1 กำหนดสัญลักษณ์ทางเพศ

 = เพศชาย

 = เพศหญิง

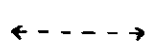
1.2 กำหนดสัญลักษณ์แทนการเลือก

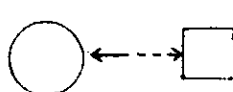
 อันคัม 1

 อันคัม 2

1.3 กำหนดสัญลักษณ์ในการเลือกซึ่งกันและกัน

 = เลือกซึ่งกันและกันในอันคัม 1

 = เลือกซึ่งกันและกันในอันคัม 2

 = ผู้ชายและผู้หญิงเลือกซึ่งกันและกันทางอันคัม โดย
ผู้ชายเลือกผู้หญิงเป็นอันคัม 1
ผู้หญิงเลือกผู้ชายเป็นอันคัม 2

(หมายเหตุ : ใหญ่เส้นที่ออกจากตัวผู้เลือกเป็นหลัก)

2. สร้างแผนผังสังคมมิติ

วิธีการสร้างแผนผังสังคมมิติใช้หลักทางสถิติดังนี้

2.1 กำหนดวงกลม 4 วง ที่มีขนาดเท่ากัน สามารถเชื่อมกันได้ทั้ง 4 วง โดยใช้หลักของ ควอไทล์ (Quatile) ซึ่งแบ่งข้อมูลออกเป็น 4 ส่วน

2.2 น้ำหนักของควอไทล์ที่ 1, 2 และ 3
สูตรการหาควอไทล์

$$P_{25}(Q_1) = \frac{25}{100} \times N$$

$$P_{50}(Q_2) = \frac{50}{100} \times N$$

$$P_{75}(Q_3) = \frac{75}{100} \times N$$

2.3 เขียนแผนผังตามค่าควอไทล์ที่คำนวณได้ดังนี้

2.3.1 วงกลมในสุด คือ คนที่โตคะแนมากกว่าควอไทล์ที่ 3 ขึ้นไป

2.3.2 วงกลมตัดออกมาที่วงกลมใน คือ คนที่โตคะแนนอยู่ในระหว่าง

ควอไทล์ที่ 2 และ 3

2.3.3 วงกลมตัดออกมาที่วงกลมนอก คือ คนที่โตคะแนนอยู่ในระหว่าง

ควอไทล์ที่ 1 และ 2

2.3.4 วงกลมนอกสุด คือ คนที่โตคะแนนต่ำกว่าคะแนนในควอไทล์ที่ 1

การตีความหมายของคะแนน

คนที่มียุทธศาสตร์ทางสังคมมีค่า โตแก่ คนที่โตคะแนนต่ำกว่าคะแนนในควอไทล์ที่ 1 หรือคนที่อยู่ในวงกลมนอกสุด

สถานการณ์ที่กำหนด

สถานการณ์เล่น

สมมุติว่าพวกเราทั้งหมดจะแบ่งพวกเล่น "วิ่งเปี้ยว" เวลาเล่นบางคนก็จะไปอยู่ที่พวกนั้น บางคนก็จะอยู่ที่พวกนี้ ถ้านักเรียนเป็นคนเลือกเพื่อนนักเรียน อยากได้ใครบ้างมาอยู่ในพวกเดียวกันกับนักเรียน

ให้นักเรียนเลือกเพื่อนได้ 2 คน เพื่อนคนที่ 1 ที่นักเรียนเลือกหมายถึง เพื่อนที่นักเรียนอยากเลือกมากที่สุด และเพื่อนคนที่ 2 ที่นักเรียนเลือกหมายถึงเพื่อนที่นักเรียนอยากเลือกรองลงมา

ชื่อนักเรียน.....ชั้น.....

ฉันขอให้คนเหล่านี้มาเล่น "วิ่งเปี้ยว" อยู่ในพวกเดียวกัน

ชื่อเพื่อนคนที่ 1

ชื่อเพื่อนคนที่ 2

ชื่อนักเรียน.....ชั้น.....

ฉันขอให้คนเหล่านี้มาเกิดมรสุมต่างๆ ก็ฉัน ในเวลาไปเที่ยวที่เขาคน

ชื่อเพื่อนคนที่ 1

ชื่อเพื่อนคนที่ 2

สถานการณ์ที่กำหนด

สถานการณ์ข้างาน

สมมุติว่าครูให้นักเรียนในห้องแบ่งกลุ่มเพื่อทำเวรประจำวัน นักเรียนอยากจะได้ใครบ้าง มาอยู่เวรวันเดียวกับนักเรียน

ให้นักเรียนเลือกเพื่อนได้ 2 คน เพื่อนคนที่ 1 ที่นักเรียนเลือกหมายถึงเพื่อนที่นักเรียนอยากเลือกมากที่สุด และเพื่อนคนที่ 2 ที่นักเรียนเลือกหมายถึงเพื่อนที่นักเรียนอยากเลือกรองลงมา

ชื่อนักเรียน.....ชั้น.....

ฉันชอบให้คนเหล่านี้มาอยู่แรววันเดียวกับฉัน

ชื่อเพื่อนคนที่ 1

ชื่อเพื่อนคนที่ 2

การหาสังคม

เพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

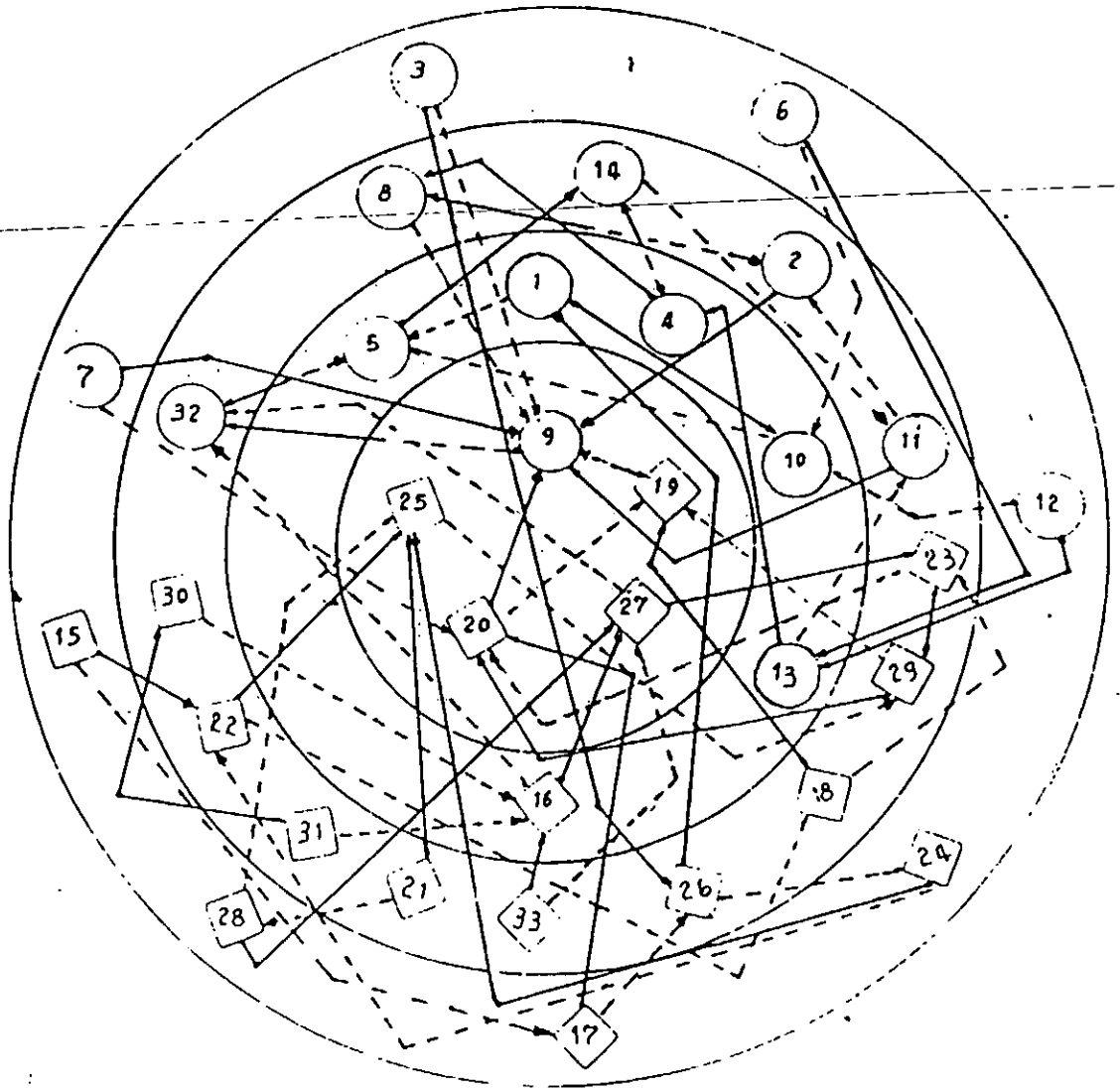
สถานการณ์ต้น

ผู้เลือก	ผลกเลือก																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
1 คช. อิมพล				2																																
2 คช. อิมพล								2																												
3 คช. อิมพล									2																											
4 คช. อิมพล										1																										
5 คช. อิมพล											2																									
6 คช. อิมพล												1																								
7 คช. อิมพล																																				
8 คช. อิมพล																																				
9 คช. อิมพล																																				
10 คช. อิมพล																																				
11 คช. อิมพล																																				
12 คช. อิมพล																																				
13 คช. อิมพล																																				
14 คช. อิมพล																																				
15 คช. อิมพล																																				
16 คช. อิมพล																																				
17 คช. อิมพล																																				
18 คช. อิมพล																																				
19 คช. อิมพล																																				
20 คช. อิมพล																																				
21 คช. อิมพล																																				
22 คช. อิมพล																																				
23 คช. อิมพล																																				
24 คช. อิมพล																																				
25 คช. อิมพล																																				
26 คช. อิมพล																																				
27 คช. อิมพล																																				
28 คช. อิมพล																																				
29 คช. อิมพล																																				
30 คช. อิมพล																																				
31 คช. อิมพล																																				
32 คช. อิมพล																																				
33 คช. อิมพล																																				
รวมความถี่	1	2	1	-	2	1	-	-	1	1	-	-	2	1	-	-	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	
รวมคะแนน	2	-	1	-	-	2	-	-	1	1	2	2	-	-	1	-	2	1	3	2	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	

ให้ อันคัม 1 = 10 คะแนน

อันคัม 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมวิทยาของนัก เรือนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1
สถานการณั้เสนอ



หมายเหตุ คนที่มีบทบาททางสังคมมีค่า
ได้แก่ คนที่อยู่ใน Q_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

การวางแผนผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานภาพเพื่อ

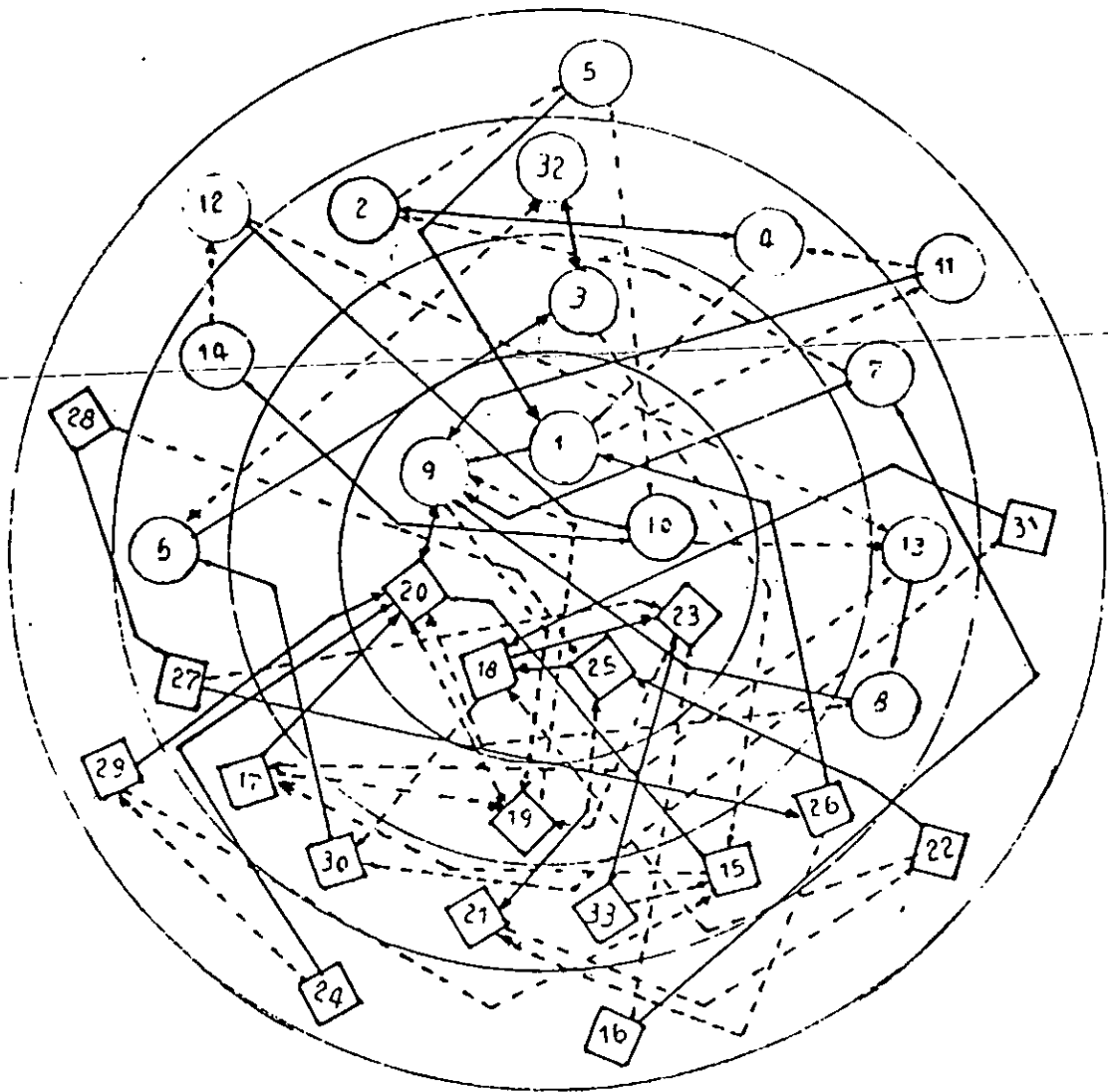
ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																		
	1 วิชา	2 วิชา	3 วิชา	4 วิชา	5 วิชา	6 วิชา	7 วิชา	8 วิชา	9 วิชา	10 วิชา	11 วิชา	12 วิชา	13 วิชา	14 วิชา	15 วิชา	16 วิชา	17 วิชา	18 วิชา	19 วิชา	20 วิชา	21 วิชา	22 วิชา	23 วิชา	24 วิชา	25 วิชา	26 วิชา	27 วิชา	28 วิชา	29 วิชา	30 วิชา	31 วิชา	32 วิชา	33 วิชา		
1 ค.อ. วิชา																																			
2 ค.อ. วิชา				1	2																														
3 ค.อ. วิชา																																			
4 ค.อ. วิชา	2	1																																	
5 ค.อ. วิชา	1																																		
6 ค.อ. วิชา			1																																
7 ค.อ. วิชา		2																																	
8 ค.อ. วิชา																																			
9 ค.อ. วิชา																																			
10 ค.อ. วิชา																																			
11 ค.อ. วิชา				2																															
12 ค.อ. วิชา																																			
13 ค.อ. วิชา																																			
14 ค.อ. วิชา																																			
15 ค.อ. วิชา																																			
16 ค.อ. วิชา																																			
17 ค.อ. วิชา																																			
18 ค.อ. วิชา																																			
19 ค.อ. วิชา																																			
20 ค.อ. วิชา																																			
21 ค.อ. วิชา																																			
22 ค.อ. วิชา																																			
23 ค.อ. วิชา																																			
24 ค.อ. วิชา																																			
25 ค.อ. วิชา																																			
26 ค.อ. วิชา	1																																		
27 ค.อ. วิชา																																			
28 ค.อ. วิชา																																			
29 ค.อ. วิชา																																			
30 ค.อ. วิชา																																			
31 ค.อ. วิชา																																			
32 ค.อ. วิชา																																			
33 ค.อ. วิชา																																			
รวมความถี่	1	2	1	2	1	-	1	1	1	5	2	-	-	-	1	-	-	-	2	-	6	-	-	2	-	2	1	1	-	-	-	-	1	1	
รวมคะแนน	2	1	1	-	1	1	-	-	1	1	1	1	2	-	3	-	2	1	1	1	2	1	2	-	1	-	-	-	1	2	1	1	-	-	
	25	15	20	15	5	15	10	10	25	5	5	10	10	15	0	10	25	20	25	10	5	30	25	10	10	0	5	10	5	15	10				

ให้ อับกับ 1 = 10 คะแนน

อับกับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมนิคมของนัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานกาชมเี่ยว



หมายเหตุ คนที่มีบทบาททางสังคมมีค่า

ได้แก่ คนที่อยู่ใน Q_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

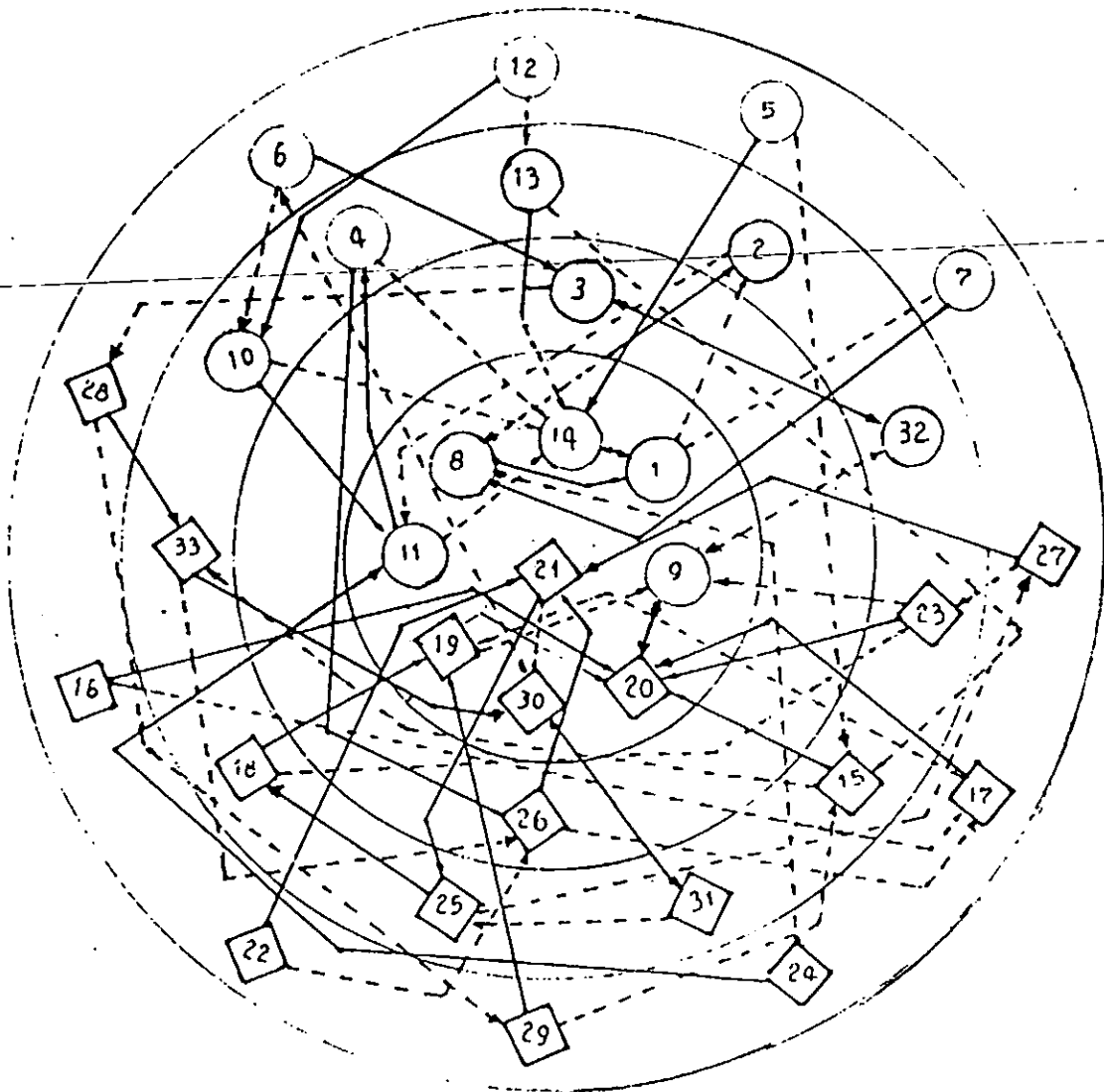
ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานกาการทำงาน

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
1 ดช. อังพจน์		2																																		
2 ดช. อังพจน์																																				
3 ดช. อังพจน์																																				
4 ดช. อังพจน์																																				
5 ดช. อังพจน์																																				
6 ดช. อังพจน์																																				
7 ดช. อังพจน์																																				
8 ดช. อังพจน์																																				
9 ดช. อังพจน์																																				
10 ดช. อังพจน์																																				
11 ดช. อังพจน์																																				
12 ดช. อังพจน์																																				
13 ดช. อังพจน์																																				
14 ดช. อังพจน์																																				
15 ดช. อังพจน์																																				
16 ดช. อังพจน์																																				
17 ดช. อังพจน์																																				
18 ดช. อังพจน์																																				
19 ดช. อังพจน์																																				
20 ดช. อังพจน์																																				
21 ดช. อังพจน์																																				
22 ดช. อังพจน์																																				
23 ดช. อังพจน์																																				
24 ดช. อังพจน์																																				
25 ดช. อังพจน์																																				
26 ดช. อังพจน์																																				
27 ดช. อังพจน์																																				
28 ดช. อังพจน์																																				
29 ดช. อังพจน์																																				
30 ดช. อังพจน์																																				
31 ดช. อังพจน์																																				
32 ดช. อังพจน์																																				
33 ดช. อังพจน์																																				
รวมความถี่	1	2	-	2	1	-	-	-	2	1	1	2	-	-	3	-	-	1	2	6	5	-	-	-	1	1	-	-	2	1	1	1	1	1		
รวมคะแนน	15	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	

ให้ อันที่ 1 = 10 คะแนน
 อันที่ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมนิติของนัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1
สถานกาณ์ทำงาน



หมายเหตุ คนที่มีบทบาททางสังคมมีค่า
ไว้แก่ คนที่อยู่ใน Q_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

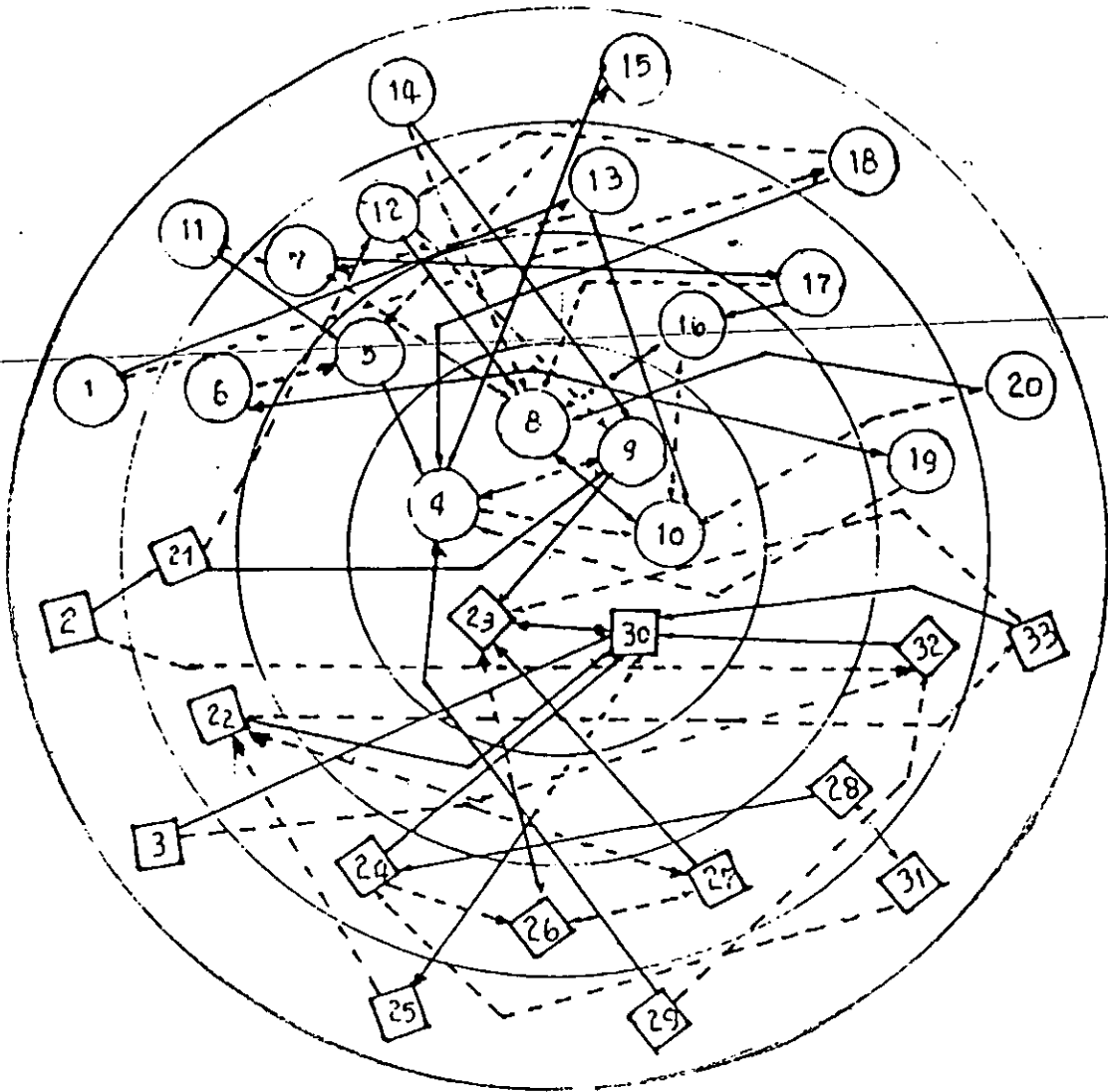
สถานกาสน์เล่น

ผู้เลือก	ผลกเลือก																																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		
1 กช. บดินทร์																																			
2 ดช. ศุภ																						1												2	
3 ดช. พุทธิพงษ์																												2							
4 ดช. เสกสรรค์									1	2																								1	
5 ดช. ธนธนา					1																														
6 ดช. บดิน					2																														
7 กช. กฤษ								2																											
8 ดช. สมพร											1																								
9 ดช. ชน																																			
10 กช. หัสดน										1																									
11 ดช. ธนช						1		2																											
12 กช. เสกสรรค์											1	2																							
13 ดช. เสกสรรค์													2																						
14 ดช. บดินทร์											2	1																							
15 ดช. สมศักดิ์						1	2																												
16 ดช. บดินทร์											1	2																							
17 กช. ดิเรก												2																							
18 ดช. สมพงษ์						1																													
19 กช. ประพนธ์							2	1																											
20 ดช. ดิเรก												1	2																						
21 กช. เสกสรรค์													1		2																				
22 ดช. เสกสรรค์																																			
23 ดช. เสกสรรค์																																			
24 ดช. เสกสรรค์																																			
25 ดช. เสกสรรค์																																			
26 ดช. เสกสรรค์																																			
27 ดช. เสกสรรค์																																			
28 ดช. เสกสรรค์																																			
29 ดช. เสกสรรค์																																			
30 ดช. เสกสรรค์																																			
31 ดช. เสกสรรค์																																			
32 ดช. เสกสรรค์																																			
33 ดช. เสกสรรค์																																			
รวมความถี่	1	-	-	1	1	-	1	3	2	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-		
	2	-	-	2	2	-	2	3	3	-	2	-	-	1	2	-	1	-	-	-	2	1	1	1	3	2	-	-	1	-	2	-	1		
รวมคะแนน	0	0	0	5	2	10	5	5	5	0	10	10	0	5	20	5	10	0	0	0	10	4	15	15	10	10	10	7	0	5	10	5			
	0	0	0	5	2	10	5	5	5	0	10	10	0	5	20	5	10	0	0	0	10	4	15	15	10	10	10	7	0	5	10	5			

ให้ อันคัย 1 = 10 คะแนน
 อันคัย 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมวิทยาของนัก เรือนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

สถานกาณ์เลข



หมายเหตุ คนที่มีบทบาททางสังคมมีค่า

ไต่แก่ คนที่อยู่ใน Ω_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

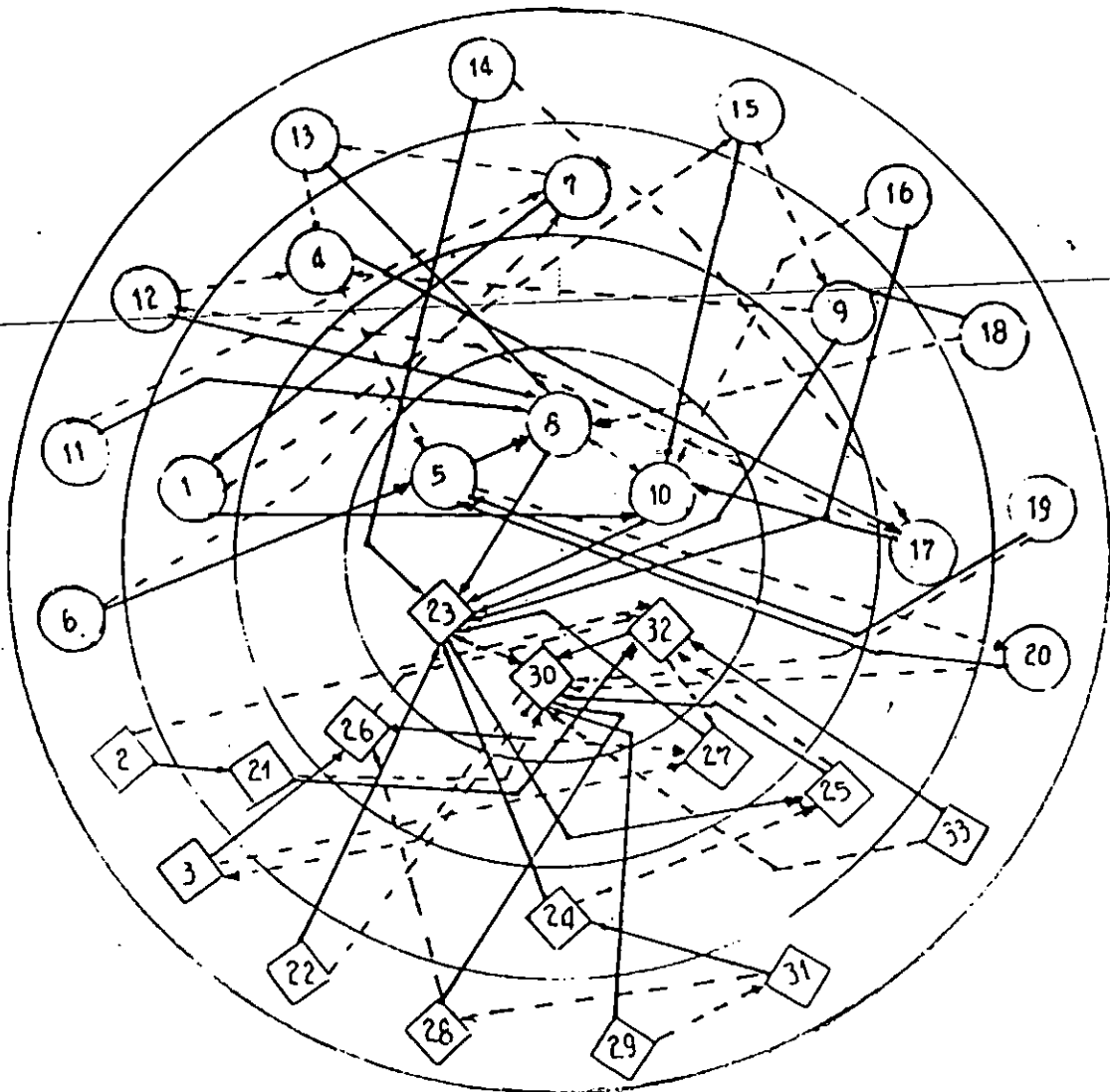
สถานกาณ์เขียว

ผู้เลือก	ผลถูกเลือก																																			
	1 นพ.ศิริ	2 ส.ศิริ	3 นพ.ศิริ	4 ส.ศิริ	5 นพ.ศิริ	6 ส.ศิริ	7 นพ.ศิริ	8 ส.ศิริ	9 นพ.ศิริ	10 ส.ศิริ	11 นพ.ศิริ	12 ส.ศิริ	13 นพ.ศิริ	14 ส.ศิริ	15 นพ.ศิริ	16 ส.ศิริ	17 นพ.ศิริ	18 ส.ศิริ	19 นพ.ศิริ	20 ส.ศิริ	21 นพ.ศิริ	22 ส.ศิริ	23 นพ.ศิริ	24 ส.ศิริ	25 นพ.ศิริ	26 ส.ศิริ	27 นพ.ศิริ	28 ส.ศิริ	29 นพ.ศิริ	30 ส.ศิริ	31 นพ.ศิริ	32 ส.ศิริ	33 นพ.ศิริ			
1 กช. นพ.ศิริ																																				
2 ส.ศิริ																																				
3 ดช. นพ.ศิริ																																				
4 กช. ส.ศิริ																																				
5 ดช. นพ.ศิริ																																				
6 ส.ศิริ																																				
7 กช. ส.ศิริ																																				
8 ดช. นพ.ศิริ																																				
9 กช. ส.ศิริ																																				
10 กช. นพ.ศิริ																																				
11 ส.ศิริ																																				
12 ส.ศิริ																																				
13 ส.ศิริ																																				
14 ส.ศิริ																																				
15 ส.ศิริ																																				
16 ส.ศิริ																																				
17 ส.ศิริ																																				
18 ส.ศิริ																																				
19 ส.ศิริ																																				
20 ส.ศิริ																																				
21 ส.ศิริ																																				
22 ส.ศิริ																																				
23 ส.ศิริ																																				
24 ส.ศิริ																																				
25 ส.ศิริ																																				
26 ส.ศิริ																																				
27 ส.ศิริ																																				
28 ส.ศิริ																																				
29 ส.ศิริ																																				
30 ส.ศิริ																																				
31 ส.ศิริ																																				
32 ส.ศิริ																																				
33 ส.ศิริ																																				
รวมความถี่	1	1	-	-	3	-	-	4	1	3	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	2	-	1	3	1	-	2	2	1	2	-	1	1	-	1	-	1	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	
รวมคะแนน	10	0	5	15	5	0	10	50	15	40	0	5	5	0	5	0	15	0	0	5	10	0	10	0	10	0	20	20	40	70	5	15	0	-		

ให้ อันที่ 1 = 10 คะแนน
 อันที่ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

สถานกาณ์เหี่ยว



หมายเหตุ คนที่มีบทบาททางสังคมมิติค่า

ได้แก่ คนที่อยู่ใน Ω_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

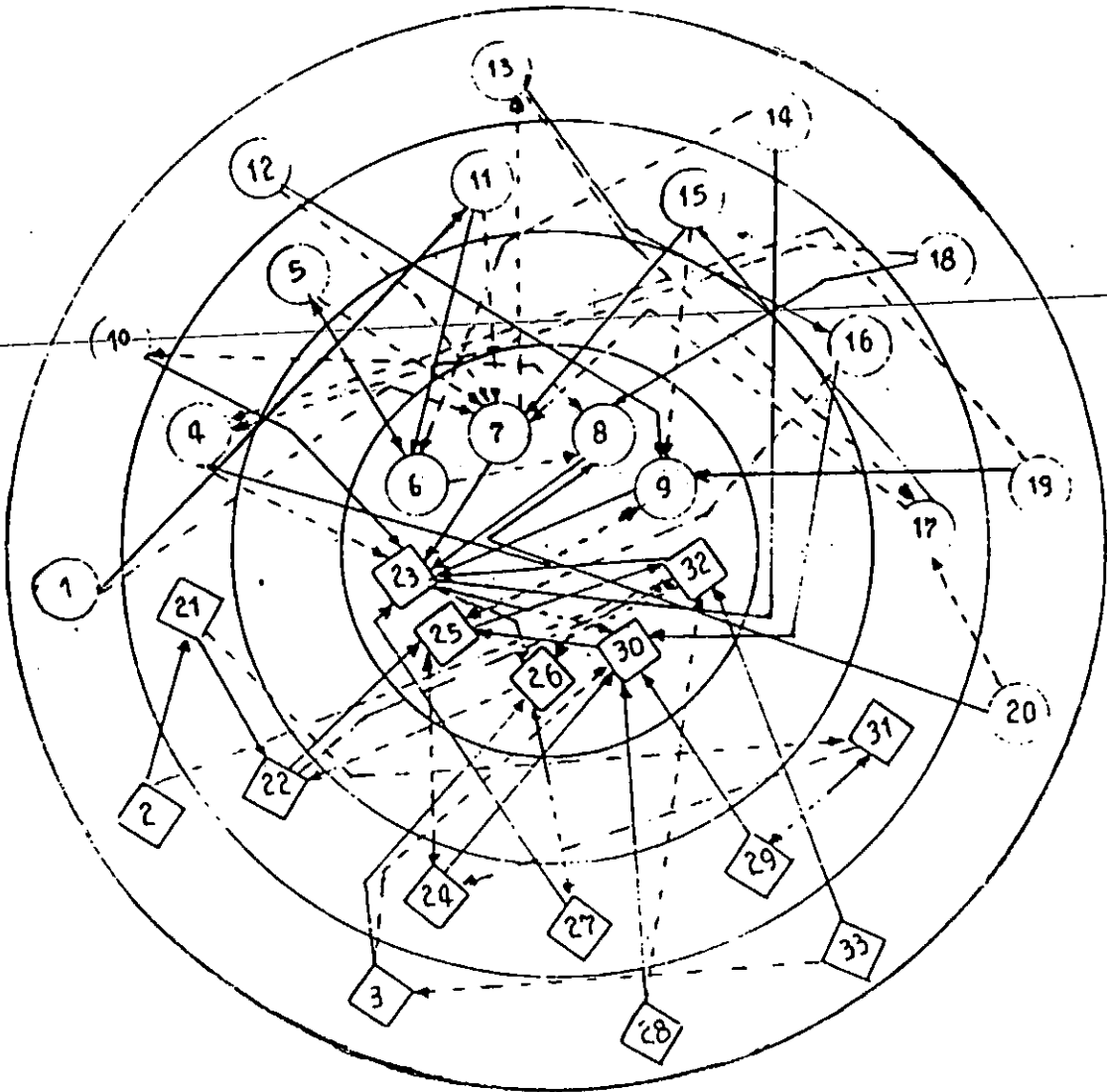
สถานกาชทำงาน

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																			
	1 นพพร	2 สิริ	3 นกชวณ	4 สกชช	5 นนช	6 นนช	7 นนช	8 นนช	9 นนช	10 นนช	11 นนช	12 นนช	13 นนช	14 นนช	15 นนช	16 นนช	17 นนช	18 นนช	19 นนช	20 นนช	21 นนช	22 นนช	23 นนช	24 นนช	25 นนช	26 นนช	27 นนช	28 นนช	29 นนช	30 นนช	31 นนช	32 นนช	33 นนช			
1 กช. นนช							2																													
2 กช. นนช																						1														2
3 กช. นนช																																				
4 กช. นนช																																				
5 กช. นนช																																				
6 กช. นนช																																				
7 กช. นนช																																				
8 กช. นนช																																				
9 กช. นนช																																				
10 กช. นนช																																				
11 กช. นนช																																				
12 กช. นนช																																				
13 กช. นนช																																				
14 กช. นนช																																				
15 กช. นนช																																				
16 กช. นนช																																				
17 กช. นนช																																				
18 กช. นนช																																				
19 กช. นนช																																				
20 กช. นนช																																				
21 กช. นนช																																				
22 กช. นนช																																				
23 กช. นนช																																				
24 กช. นนช																																				
25 กช. นนช																																				
26 กช. นนช																																				
27 กช. นนช																																				
28 กช. นนช																																				
29 กช. นนช																																				
30 กช. นนช																																				
31 กช. นนช																																				
32 กช. นนช																																				
33 กช. นนช																																				
รวมความถี่	1	-	-	-	1	2	1	2	3	-	1	-	-	-	1	1	-	-	-	1	1	7	-	2	1	1	-	1	5	-	2	-	-			
	2	-	-	1	3	-	1	5	2	1	1	-	-	1	-	-	-	-	-	2	-	-	2	2	2	2	2	-	-	1	2	5	-	-		
รวมคะแนน	0	0	5	10	10	25	35	30	35	6	10	0	5	0	10	10	10	0	0	0	10	16	80	10	30	25	10	10	35	10	35	0	0	0		

ให้ อันดับ 1 = 10 คะแนน
 อันดับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

สถานกาณ์ทำงาน



หมายเหตุ กณที่มีบทบาททางสังคมมีค่า
 โดดแก่ กณที่อยู่ใน O_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

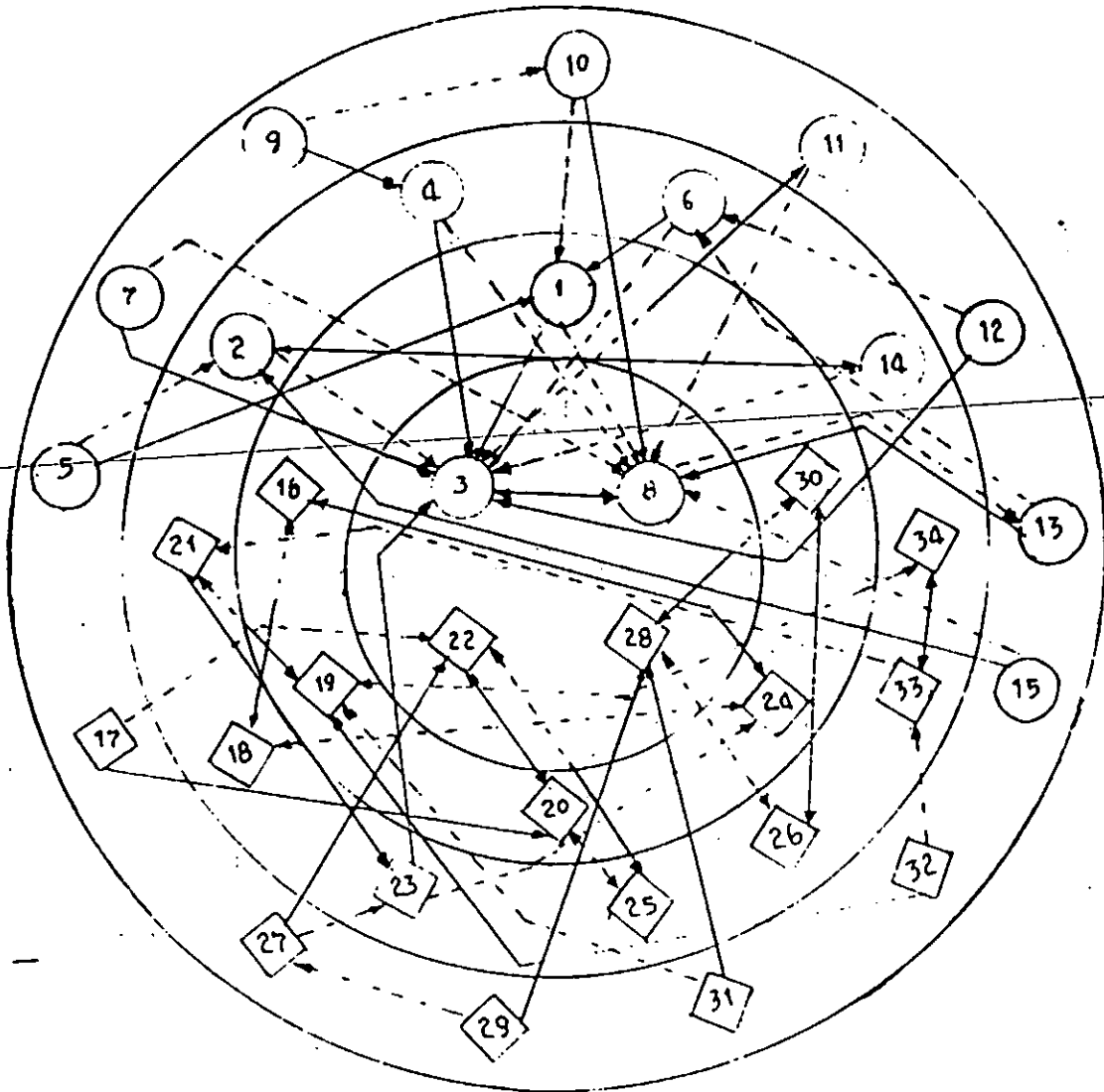
ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3
 สถานการณ์

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																			
	1 ค.จ.	2 ส.ค.	3 ส.ค.	4 ส.ค.	5 ส.ค.	6 ส.ค.	7 ส.ค.	8 ส.ค.	9 ส.ค.	10 ส.ค.	11 ส.ค.	12 ส.ค.	13 ส.ค.	14 ส.ค.	15 ส.ค.	16 ส.ค.	17 ส.ค.	18 ส.ค.	19 ส.ค.	20 ส.ค.	21 ส.ค.	22 ส.ค.	23 ส.ค.	24 ส.ค.	25 ส.ค.	26 ส.ค.	27 ส.ค.	28 ส.ค.	29 ส.ค.	30 ส.ค.	31 ส.ค.	32 ส.ค.	33 ส.ค.	34 ส.ค.		
1 ก.ช. ก.จ.			1					2																												
2 ก.ช. ส.ค.			2																																	
3 ค.ช. ส.ค.									1			2																								
4 ก.ช. ส.ค.				1						2																										
5 ก.ช. ส.ค.	1	2																																		
6 ค.ช. ส.ค.	1	2																																		
7 ค.ช. ส.ค.			1								2																									
8 ก.ช. ส.ค.			1										2																							
9 ก.ช. ส.ค.						1						2																								
10 ค.ช. ส.ค.	2									1																										
11 ก.ช. ส.ค.			1							2																										
12 ก.ช. ส.ค.			1				2																													
13 ก.ช. ส.ค.						2		1																												
14 ก.ช. ส.ค.	1	2																																		
15 ค.ช. ส.ค.			1							2																										
16 ค.ช. ส.ค.																2							1													
17 ค.ช. ส.ค.																	1					2														
18 ค.ช. ส.ค.																	1						2													
19 ค.ช. ส.ค.																						1														2
20 ค.ช. ส.ค.																							1													
21 ค.ช. ส.ค.																2								1												
22 ค.ช. ส.ค.																						1														
23 ค.ช. ส.ค.			1																						2											
24 ค.ช. ส.ค.																	1	2																		
25 ค.ช. ส.ค.																							2	1												
26 ค.ช. ส.ค.																																				
27 ค.ช. ส.ค.																																				
28 ค.ช. ส.ค.																																				
29 ค.ช. ส.ค.																																				
30 ค.ช. ส.ค.																																				
31 ค.ช. ส.ค.																																				
32 ค.ช. ส.ค.																																				
33 ค.ช. ส.ค.																																				
34 ค.ช. ส.ค.																																				
รวมความถี่	1	2	1	1	1	-	-	3	-	-	-	-	1	-	2	-	-	-	-	-	1	2	1	3	1	1	-	1	-	2	-	2	-	-	1	1
	2	1	1	3	-	2	-	5	-	1	1	-	1	-	-	-	-	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	2	-	-	-	-	-	1	1	
รวมคะแนน	25	15	15	10	10	10	0	55	0	10	10	0	10	0	20	0	0	20	25	25	15	25	15	20	10	15	5	30	0	20	0	0	0	15	15	

ให้ อันที่ 1 = 10 คะแนน
 อันที่ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานภาพเล่น



หมายเหตุ คนที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำ

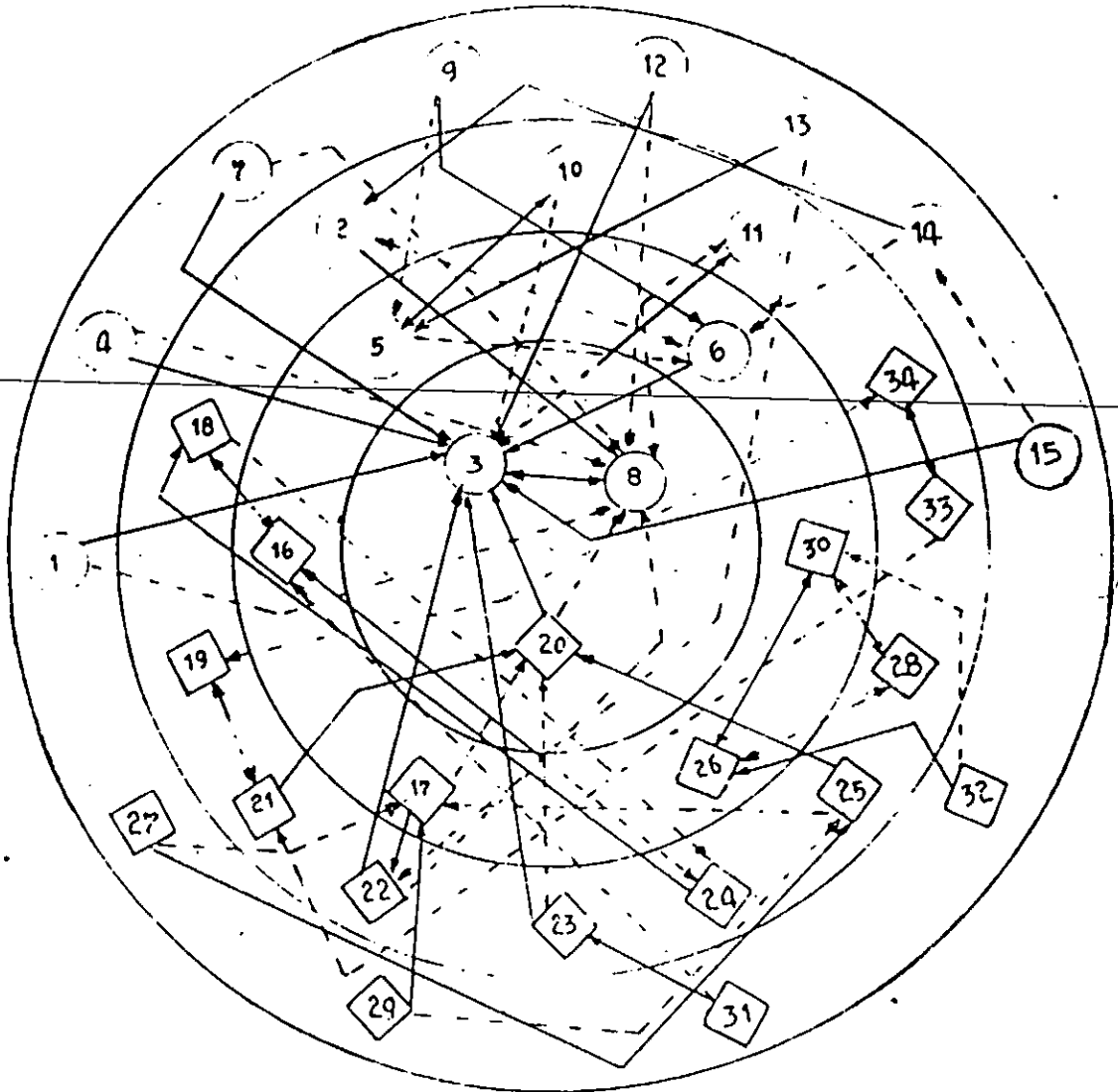
คือแก่ คนที่อยู่ใน Ω_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3
สถานกาณ์เทีอว

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																			
	1 ส.อ.อ.	2 ส.อ.อ.	3 ส.อ.อ.	4 ส.อ.อ.	5 ส.อ.อ.	6 ส.อ.อ.	7 ส.อ.อ.	8 ส.อ.อ.	9 ส.อ.อ.	10 ส.อ.อ.	11 ส.อ.อ.	12 ส.อ.อ.	13 ส.อ.อ.	14 ส.อ.อ.	15 ส.อ.อ.	16 ส.อ.อ.	17 ส.อ.อ.	18 ส.อ.อ.	19 ส.อ.อ.	20 ส.อ.อ.	21 ส.อ.อ.	22 ส.อ.อ.	23 ส.อ.อ.	24 ส.อ.อ.	25 ส.อ.อ.	26 ส.อ.อ.	27 ส.อ.อ.	28 ส.อ.อ.	29 ส.อ.อ.	30 ส.อ.อ.	31 ส.อ.อ.	32 ส.อ.อ.	33 ส.อ.อ.	34 ส.อ.อ.		
1 ส.อ.อ.																																				
2 ส.อ.อ.			1																																	
3 ส.อ.อ.						2		1																												
4 ส.อ.อ.			1																																	
5 ส.อ.อ.																																				
6 ส.อ.อ.							2																													
7 ส.อ.อ.			1																																	
8 ส.อ.อ.			1																																	
9 ส.อ.อ.							2	1																												
10 ส.อ.อ.							1																													
11 ส.อ.อ.																																				
12 ส.อ.อ.																																				
13 ส.อ.อ.																																				
14 ส.อ.อ.			1				2																													
15 ส.อ.อ.																																				
16 ส.อ.อ.																																				
17 ส.อ.อ.																																				
18 ส.อ.อ.																																				
19 ส.อ.อ.																																				
20 ส.อ.อ.			1					2																												
21 ส.อ.อ.																																				
22 ส.อ.อ.																																				
23 ส.อ.อ.																																				
24 ส.อ.อ.																																				
25 ส.อ.อ.																																				
26 ส.อ.อ.																																				
27 ส.อ.อ.																																				
28 ส.อ.อ.																																				
29 ส.อ.อ.																																				
30 ส.อ.อ.																																				
31 ส.อ.อ.																																				
32 ส.อ.อ.																																				
33 ส.อ.อ.																																				
34 ส.อ.อ.																																				
รวมความถี่	1	-	1	1	-	2	1	-	2	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
รวมคะแนน	2	-	1	1	-	1	3	-	7	-	-	2	-	-	1	-	2	2	1	2	2	1	1	-	1	1	1	-	2	-	1	-	-	1	1	
	0	1	1	0	2	2	0	5	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

ให้ อันคืบ 1 = 10 คะแนน
อันคืบ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3
สถานภาพเดี่ยว



หมายเหตุ คนที่มีบทบาททางสังคมมีค่า
ได้แก่ คนที่อยู่ใน Ω_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

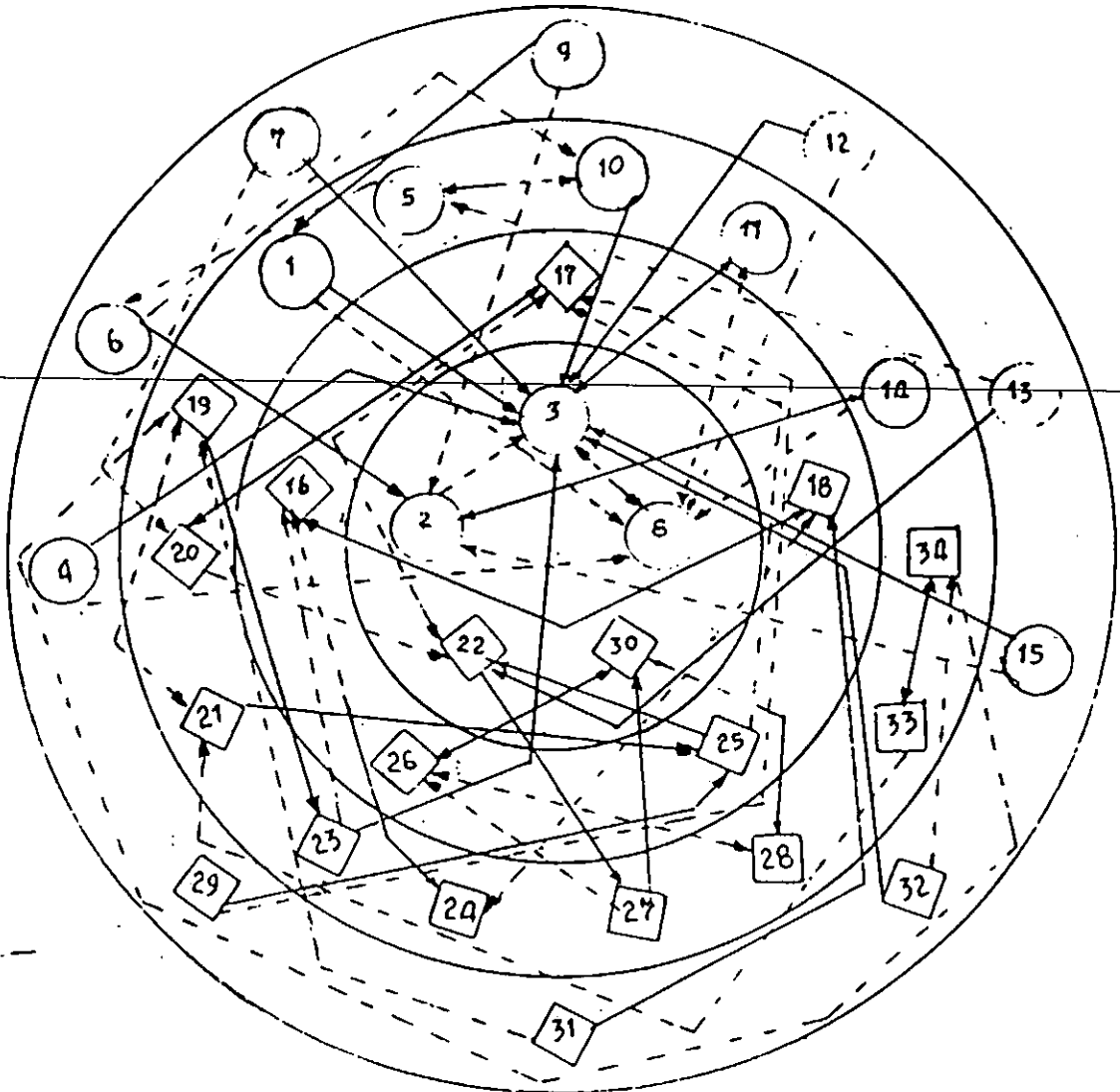
ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3
 สดงานการทํางาน

ผู้เลือก	ผลกเลือก																																				
	1 ค.จ.ร.	2 ส.ค.ด.	3 ส.ค.ช.	4 ส.ร.ค.ท.	5 ส.ร.ค.ท.	6 ส.ร.ค.ท.	7 ส.ร.ค.ท.	8 ส.ร.ค.ท.	9 ส.ร.ค.ท.	10 ส.ร.ค.ท.	11 ส.ร.ค.ท.	12 ส.ร.ค.ท.	13 ส.ร.ค.ท.	14 ส.ร.ค.ท.	15 ส.ร.ค.ท.	16 ส.ร.ค.ท.	17 ส.ร.ค.ท.	18 ส.ร.ค.ท.	19 ส.ร.ค.ท.	20 ส.ร.ค.ท.	21 ส.ร.ค.ท.	22 ส.ร.ค.ท.	23 ส.ร.ค.ท.	24 ส.ร.ค.ท.	25 ส.ร.ค.ท.	26 ส.ร.ค.ท.	27 ส.ร.ค.ท.	28 ส.ร.ค.ท.	29 ส.ร.ค.ท.	30 ส.ร.ค.ท.	31 ส.ร.ค.ท.	32 ส.ร.ค.ท.	33 ส.ร.ค.ท.	34 ส.ร.ค.ท.			
1 ค.จ.ร.			1																																		
2 ค.จ.ร.			2																																		
3 ค.จ.ร.																																					
4 ค.จ.ร.																																					
5 ค.จ.ร.																																					
6 ค.จ.ร.																																					
7 ค.จ.ร.																																					
8 ค.จ.ร.																																					
9 ค.จ.ร.	1	2																																			
10 ค.จ.ร.			1	2																																	
11 ค.จ.ร.			1																																		
12 ค.จ.ร.			1																																		
13 ค.จ.ร.																																					
14 ค.จ.ร.			1																																		
15 ค.จ.ร.			2	1																																	
16 ค.จ.ร.																																					
17 ค.จ.ร.																																					
18 ค.จ.ร.																																					
19 ค.จ.ร.																																					
20 ค.จ.ร.																																					
21 ค.จ.ร.																																					
22 ค.จ.ร.																																					
23 ค.จ.ร.																																					
24 ค.จ.ร.																																					
25 ค.จ.ร.																																					
26 ค.จ.ร.																																					
27 ค.จ.ร.																																					
28 ค.จ.ร.																																					
29 ค.จ.ร.																																					
30 ค.จ.ร.																																					
31 ค.จ.ร.																																					
32 ค.จ.ร.																																					
33 ค.จ.ร.																																					
34 ค.จ.ร.																																					
รวมความถี่	1	2	1																																		
รวมคะแนน	10	30	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

ให้ อंकั 1 = 10 คะแนน
 อंकั 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมนิติของนัก เรือนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณทำงาน



หมายเหตุ คนที่มีบทบาททางสังคมนิติคือ
 ได้แก่ คนที่อยู่ใน Q_1 (วงกลมนอกสุด) ทั้งหมด

การทำสังคมนิติ

เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของความสัมพันธภาพทางสังคม
ภายหลังการทดลองของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานการณ์เล่น

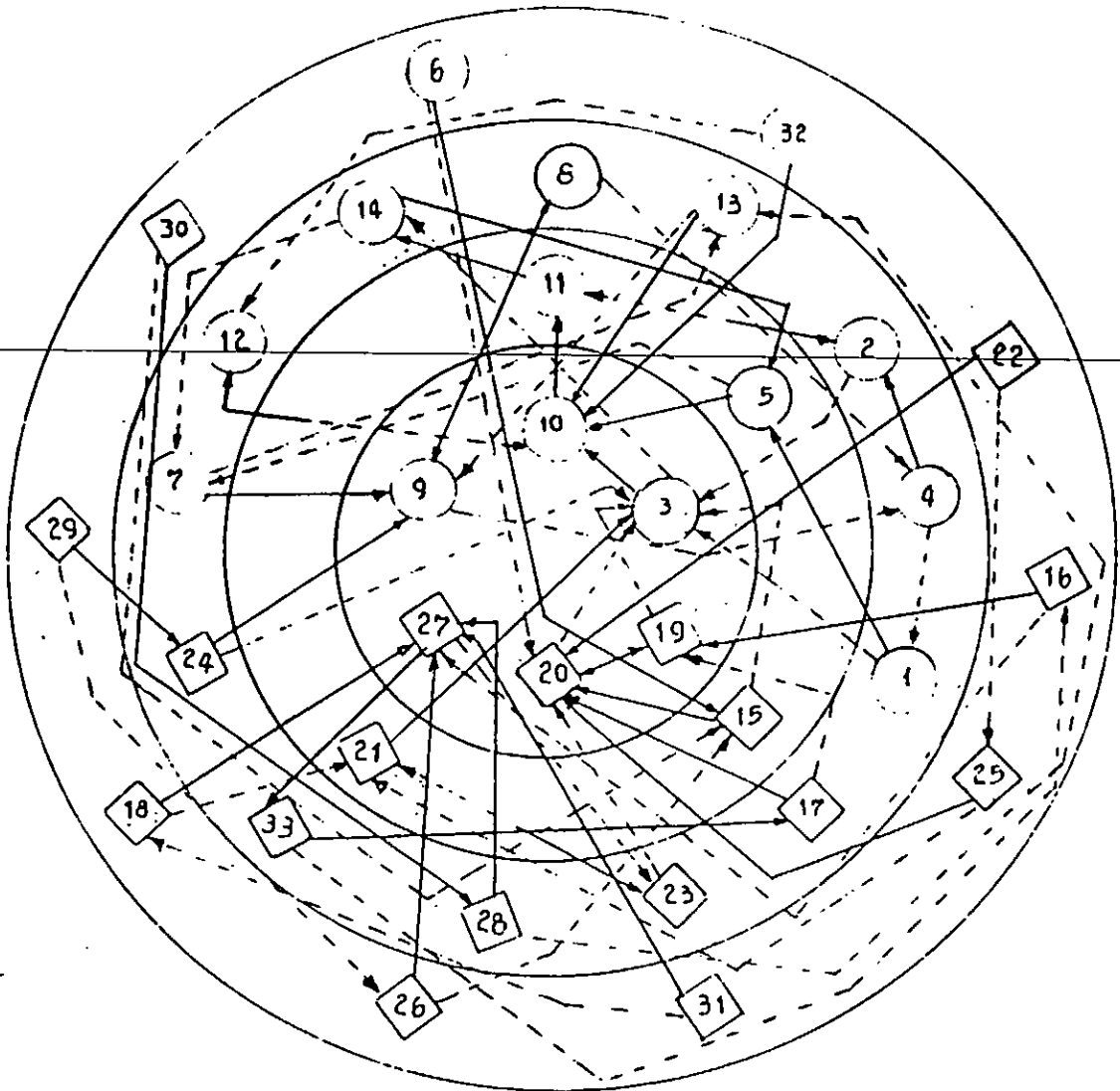
ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35			
1 ดช. วิจิตร			2	1																																		
2 ดช. วิมล			2								1																											
3 ดช. วิจิตร																																						
4 ดช. วิจิตร	2	1																																				
5 ดช. วิมล							2			1																												
6 ดช. วิมล																																						
7 ดช. วิมล																																						
8 ดช. วิมล																																						
9 ดช. วิมล																																						
10 ดช. วิมล																																						
11 ดช. วิมล																																						
12 ดช. วิมล																																						
13 ดช. วิมล																																						
14 ดช. วิมล																																						
15 ดช. วิมล																																						
16 ดช. วิมล																																						
17 ดช. วิมล																																						
18 ดช. วิมล																																						
19 ดช. วิมล																																						
20 ดช. วิมล																																						
21 ดช. วิมล																																						
22 ดช. วิมล																																						
23 ดช. วิมล																																						
24 ดช. วิมล																																						
25 ดช. วิมล																																						
26 ดช. วิมล																																						
27 ดช. วิมล																																						
28 ดช. วิมล																																						
29 ดช. วิมล																																						
30 ดช. วิมล																																						
31 ดช. วิมล																																						
32 ดช. วิมล																																						
33 ดช. วิมล																																						
34 ดช. วิมล																																						
35 ดช. วิมล																																						
รวมความถี่	1	-	1	1	-	2	-	-	1	3	5	2	-	-	1	1	-	1	-	2	5	1	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	1		
	2	2	1	6	2	-	-	2	-	1	-	-	2	2	1	2	1	-	1	1	2	2	-	2	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-		
รวมคะแนน	10	15	10	20	20	0	10	10	30	50	20	10	10	15	20	5	10	5	25	50	20	0	10	10	5	25	10	0	0	0	0	0	0	0	0	10		

ให้ อันที่ 1 = 10 คะแนน

อันที่ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานการณ์เล่น



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงขึ้นกว่าเดิม ไท่แก่

คนที่เข้ามาอยู่ใน Ω_2 ไท่แก่ หมายเลข 7, 12, 13, 24, 28

Ω_3 ไท่แก่ หมายเลข 5

Ω_4 ไท่แก่ หมายเลข 10

นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คืออยู่ใน Ω_1

ไท่แก่ หมายเลข 22, 30

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

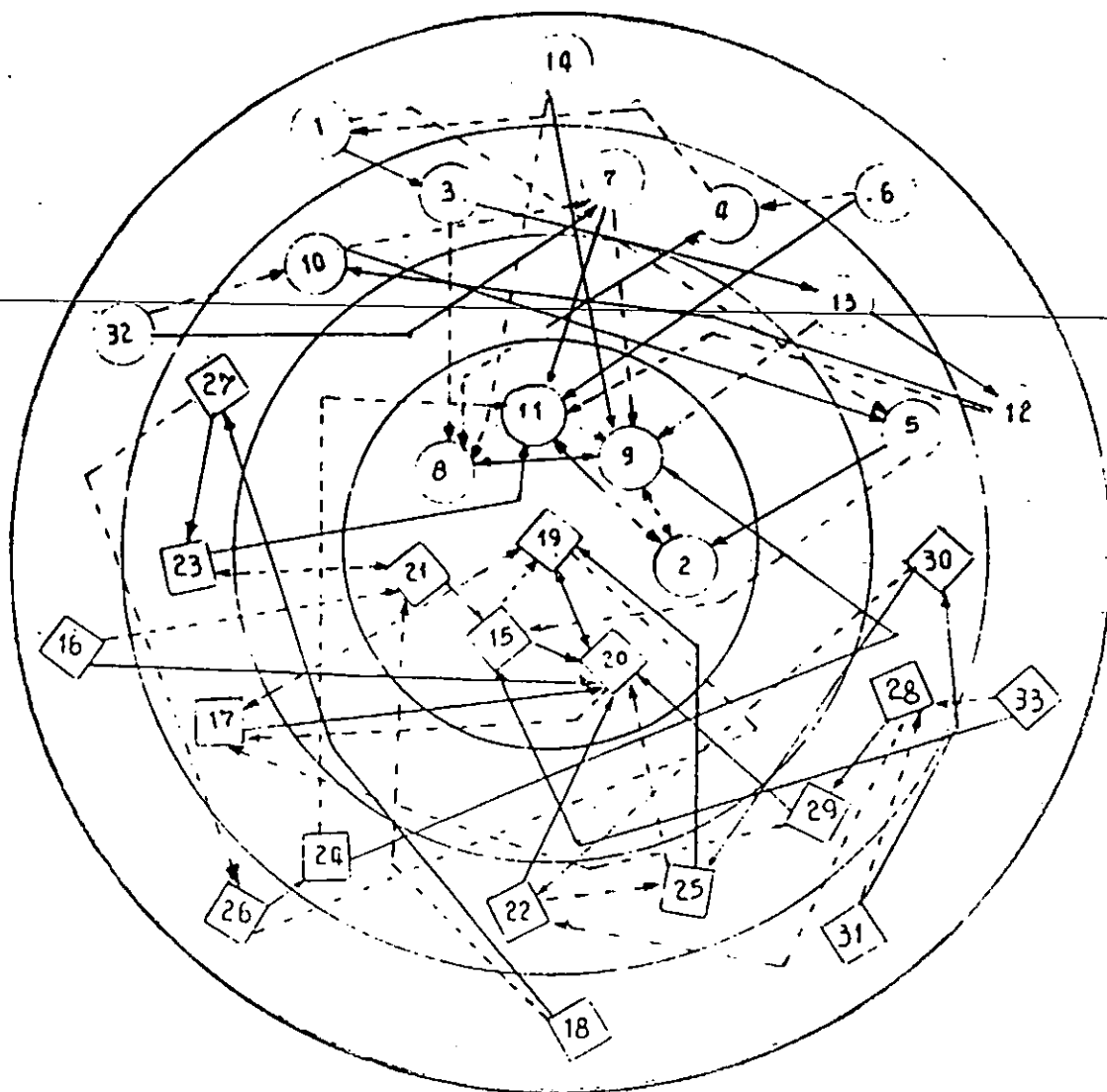
สถานการณ์ที่ ๑

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33					
1 คช. อ้วน			1	2																																		
2 คช. วัฒน									1	2																												
3 คช. อัคริณ									2				1																									
4 คช. อรรคพร	2							1																														
5 คช. พจนศักดิ์		1														2																						
6 คช. อธิพัฒน์				2								1																										
7 คช. เสน									2			1																										
8 คช. พงษ์พร				2					1																													
9 คช. สิริสุดาร	2							1																														
10 คช. วิชัย				1	2																																	
11 คช. พงษ์ศักดิ์	1							2																														
12 คช. ฐิติพร									2	1	2																											
13 คช. อธิชา									2													1																
14 คช. อธิชา								2	1																													
15 คช. อธิชา																				2	1																	
16 คช. อธิชา																						1	2															
17 คช. อธิชา																						2	1															
18 คช. อธิชา																							2															
19 คช. อธิชา																							2															
20 คช. อธิชา																								2														
21 คช. อธิชา																									2													
22 คช. อธิชา																										2												
23 คช. อธิชา																											2											
24 คช. อธิชา																												2										
25 คช. อธิชา																																						
26 คช. อธิชา																																						
27 คช. อธิชา																																						
28 คช. อธิชา																																						
29 คช. อธิชา																																						
30 คช. อธิชา																																						
31 คช. อธิชา																																						
32 คช. อธิชา																																						
33 คช. อธิชา																																						
รวมความถี่	1	2	1	1	1	2	4	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
	2	1	2	1	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
รวมคะแนน	4	2	2	2	2	4	12	4	15	4	4	4	4	4	15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		

ให้ อันคัม 1 = 10 คะแนน
 อันคัม 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานภาพเดี่ยว



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ใน Ω_2 ได้แก่ หมายเลข 5, 7, 10, 13, 22, 24, 28, 30

นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเดิมคืออยู่ใน Ω_1

ได้แก่ หมายเลข 12

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

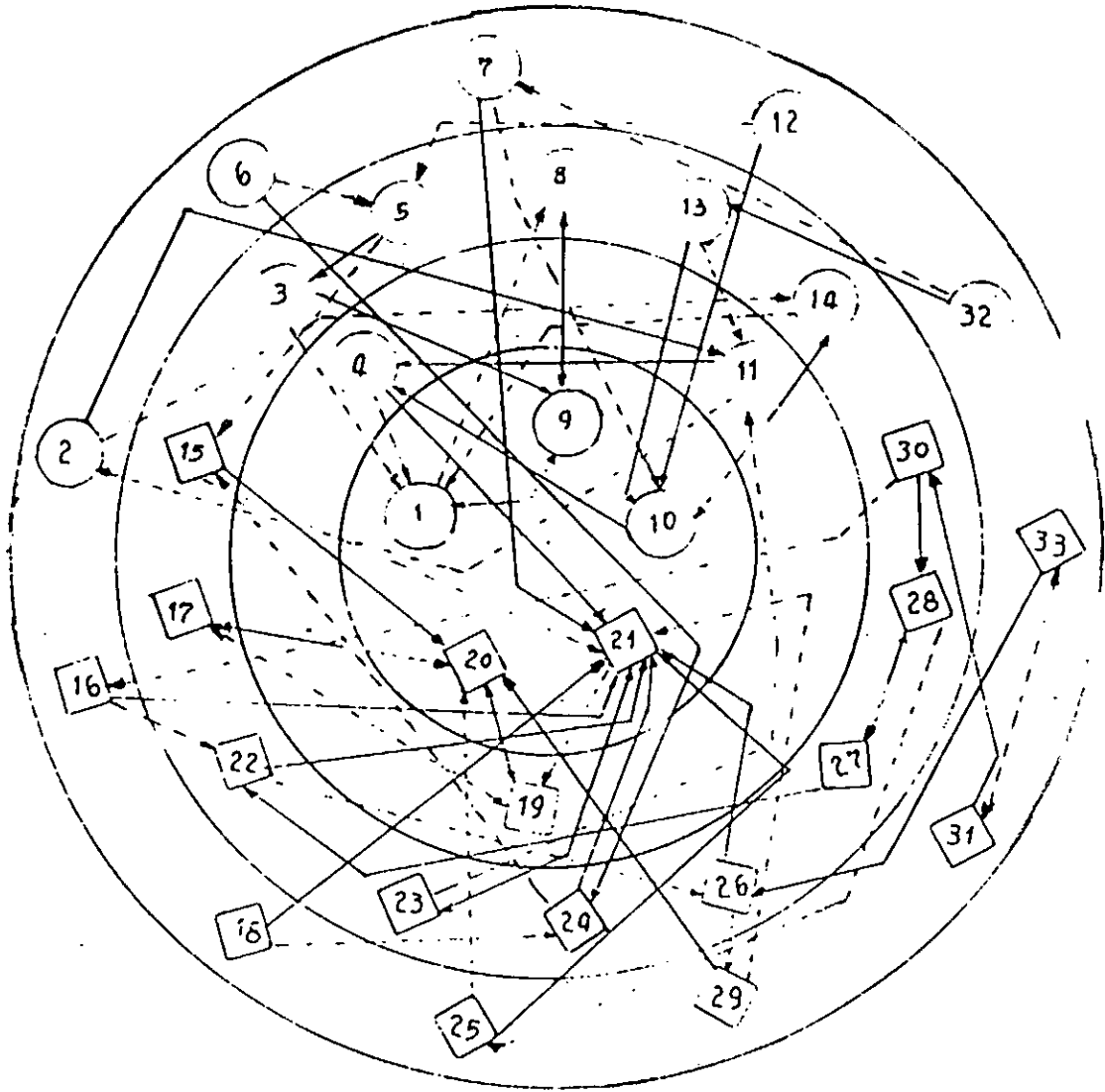
สถานกาทำงาน

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
1 คช. อภิรักษ์								2	1																												
2 คช. อำนวย											1		2																								
3 คช. อภิวัฒน์	2								1																												
4 คช. อรรถวิทย์	2																																				
5 คช. พงษ์ศักดิ์			1																																		
6 คช. อภิเชษฐ์				2																																	
7 คช. เบญจ										2																											
8 คช. พงษ์เทพ	2								1	2																											
9 คช. ศักดิ์ดำรง	2							1																													
10 คช. วิชัย				1										2																							
11 คช. ศุภศักดิ์	2		1																																		
12 คช. อรรถวิทย์				2					1																												
13 คช. นันท										1	2																										
14 คช. นันท	2									1																											
15 คช. นันท																																					
16 คช. นันท																																					
17 คช. นันท																																					
18 คช. นันท																																					
19 คช. นันท																																					
20 คช. นันท																																					
21 คช. นันท																																					
22 คช. นันท																																					
23 คช. นันท																																					
24 คช. นันท																																					
25 คช. นันท																																					
26 คช. นันท																																					
27 คช. นันท																																					
28 คช. นันท																																					
29 คช. นันท																																					
30 คช. นันท																																					
31 คช. นันท																																					
32 คช. นันท																																					
33 คช. นันท																																					
รวมความดี	1	-	-	1	2	-	-	-	1	3	3	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	2	5	1	-	-	2	-	1	1	-	1	2	-	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
รวมคะแนน	35	5	10	20	10	0	5	15	30	35	20	0	10	10	5	10	0	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	

ให้ อันที่ 1 = 10 คะแนน
 อันที่ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานการณ์ทำงาน



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงชันกว่าเคิม ไค้แก
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Q_2 ไค้แก หมายเลข 5, 13, 22, 24, 28, 30
 Q_4 ไค้แก หมายเลข 10
 นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเคิมหรืออยู่ใน Q_1
 ไค้แก หมายเลข 7, 12

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

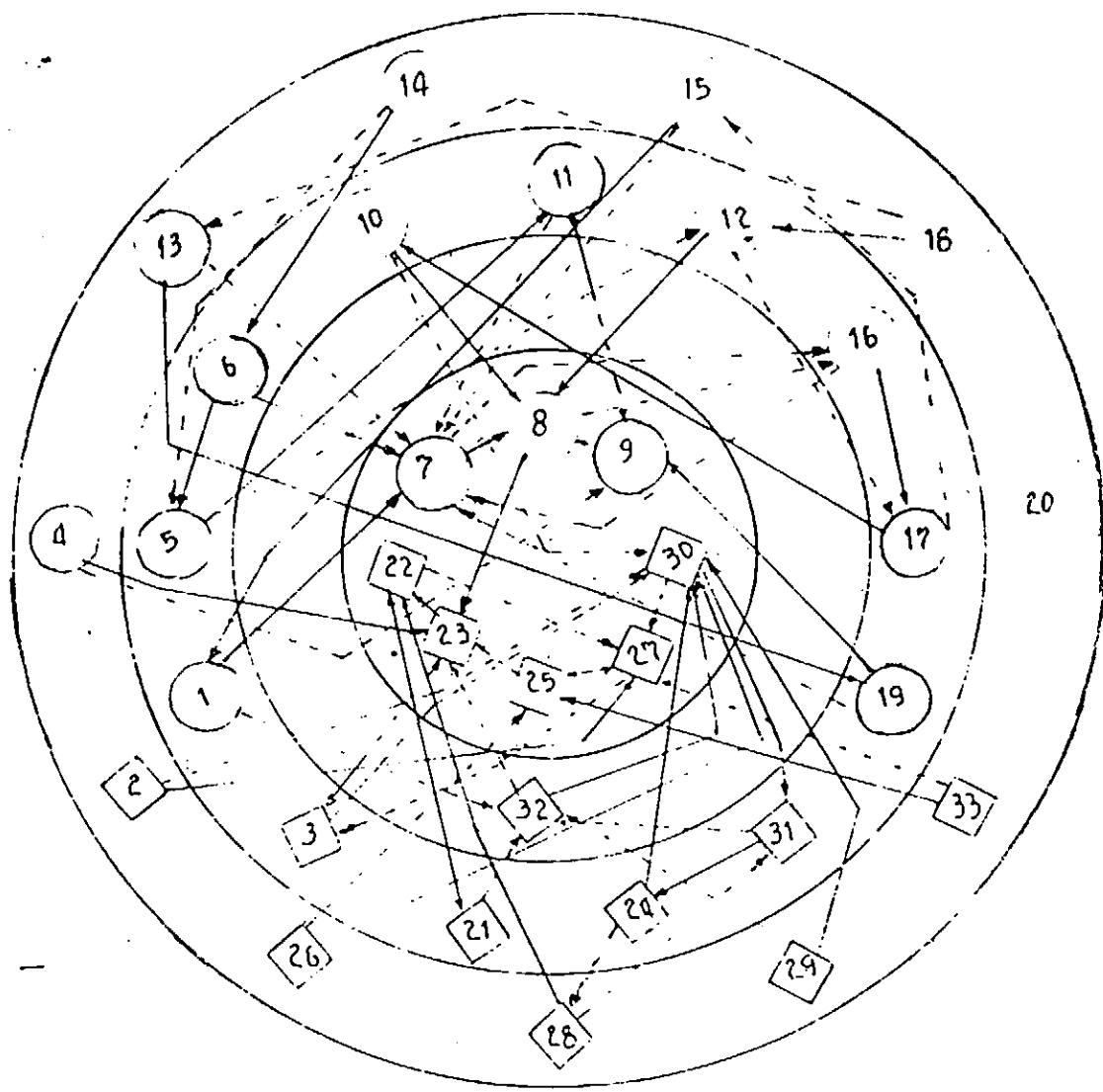
สถานกาชนโสน

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																		
	1 นพรัตน์	2 นพรัตน์	3 นพรัตน์	4 นพรัตน์	5 นพรัตน์	6 นพรัตน์	7 นพรัตน์	8 นพรัตน์	9 นพรัตน์	10 นพรัตน์	11 นพรัตน์	12 นพรัตน์	13 นพรัตน์	14 นพรัตน์	15 นพรัตน์	16 นพรัตน์	17 นพรัตน์	18 นพรัตน์	19 นพรัตน์	20 นพรัตน์	21 นพรัตน์	22 นพรัตน์	23 นพรัตน์	24 นพรัตน์	25 นพรัตน์	26 นพรัตน์	27 นพรัตน์	28 นพรัตน์	29 นพรัตน์	30 นพรัตน์	31 นพรัตน์	32 นพรัตน์	33 นพรัตน์		
1 ดิษ. ชวนสิง						1																													
2 ดน. สุวิ																																			
3 ดน. นพรัตน์																																			
4 กอ. ศักดิ์ชัย										2																									
5 ดช. นพรัตน์													1	2																					
6 ดช. บัณฑิต																																			
7 กช. กวี																																			
8 ดช. ลมพท																																			
9 ดช. เกษ																																			
10 ดช. หัสน์																																			
11 ดช. นพรัตน์																																			
12 ดช. นพรัตน์																																			
13 ดช. นพรัตน์																																			
14 ดช. นพรัตน์																																			
15 ดช. นพรัตน์																																			
16 ดช. นพรัตน์																																			
17 ดช. นพรัตน์																																			
18 ดช. นพรัตน์																																			
19 ดช. นพรัตน์																																			
20 ดช. นพรัตน์																																			
21 ดช. นพรัตน์																																			
22 ดช. นพรัตน์																																			
23 ดช. นพรัตน์																																			
24 ดช. นพรัตน์																																			
25 ดช. นพรัตน์																																			
26 ดช. นพรัตน์																																			
27 ดช. นพรัตน์																																			
28 ดช. นพรัตน์																																			
29 ดช. นพรัตน์																																			
30 ดช. นพรัตน์																																			
31 ดช. นพรัตน์																																			
32 ดช. นพรัตน์																																			
33 ดช. นพรัตน์																																			
รวมความถี่	1	1	-	-	1	1	1	4	2	1	1	1	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	3	4	1	2	-	2	-	4	1	-	-		
	2	-	-	2	-	1	-	6	-	1	-	1	1	-	1	2	1	-	-	-	-	-	2	1	-	1	-	3	1	4	-	-	-		
รวมคะแนน	10	0	0	0	15	10	40	40	25	10	15	15	5	10	0	10	0	0	10	30	60	10	25	0	40	50	0	55	15	20	0	0	0		

ให้ อันกับ 1 = 10 คะแนน
 อันกับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

สถานการณ์เล่น



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงขึ้นกว่าเดิม ไค้แก่
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Ω_2 ไค้แก่ หมายเลข 1, 3, 11, 12, 19
 Ω_4 ไค้แก่ หมายเลข 9
 นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเดิมคือ อยู่ใน Ω_1
 ไค้แก่ หมายเลข 2, 13, 18, 20, 29

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

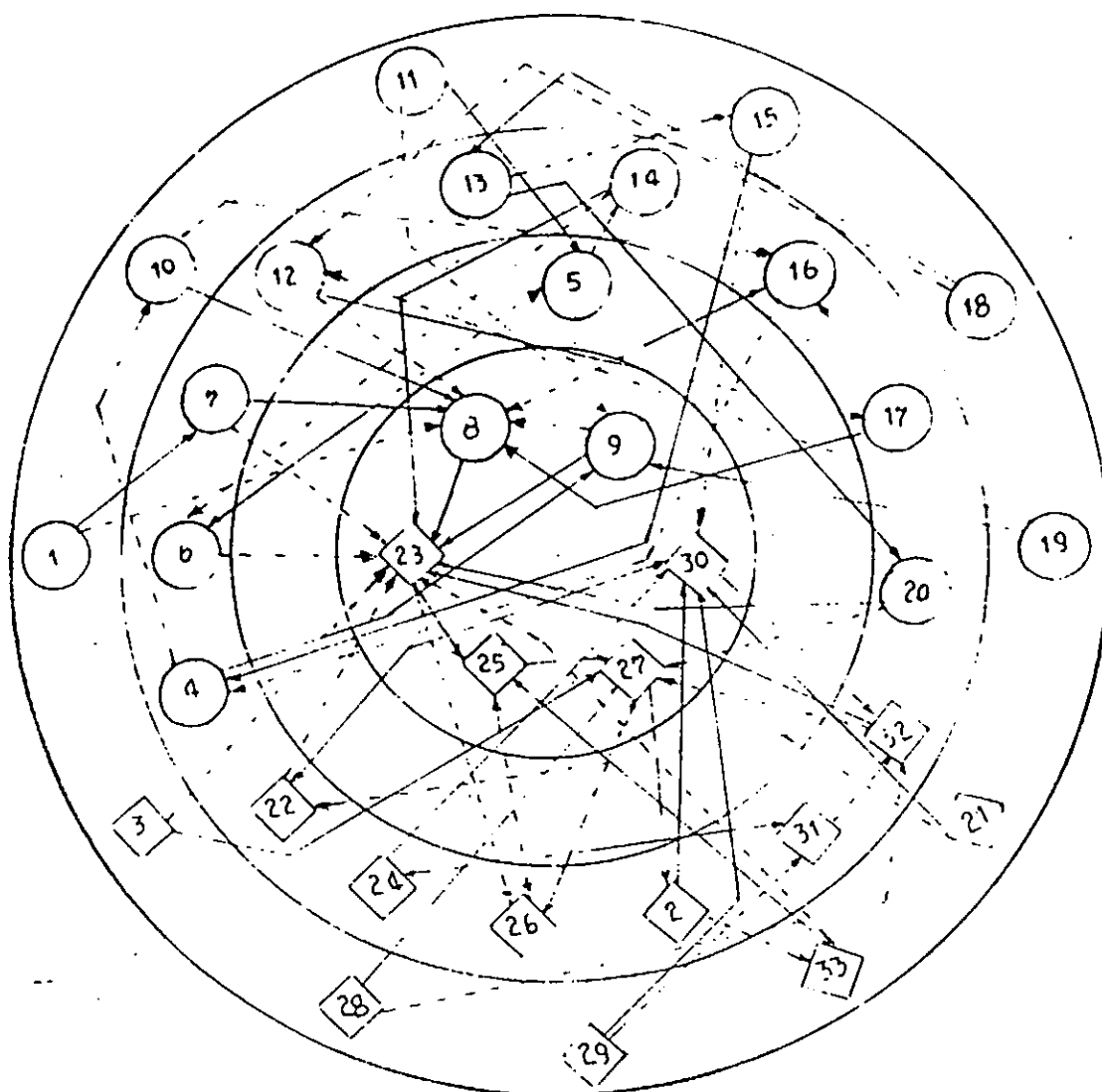
สถานกาณ์เขียว

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																			
	1 นพรัตน์	2 สิริณี	3 นนทวิภา	4 ศศิธร	5 อธิชา	6 ภาวิณี	7 อธิภา	8 อธิภา	9 อธิภา	10 อธิภา	11 อธิภา	12 อธิภา	13 อธิภา	14 อธิภา	15 อธิภา	16 อธิภา	17 อธิภา	18 อธิภา	19 อธิภา	20 อธิภา	21 อธิภา	22 อธิภา	23 อธิภา	24 อธิภา	25 อธิภา	26 อธิภา	27 อธิภา	28 อธิภา	29 อธิภา	30 อธิภา	31 อธิภา	32 อธิภา	33 อธิภา	34 อธิภา	35 อธิภา	
1 กช. ชนสง							1	2																												
2 ดช. สิริณี																																				2
3 ดช. ชนสง																																				
4 ดช. ศศิธร																																				1
5 ดช. อธิชา																																				
6 กช. ภาวิณี																																				
7 กช. อธิภา																																				
8 ดช. อธิภา																																				
9 กช. ภาวิณี																																				
10 กช. ภาวิณี																																				
11 ดช. อธิชา																																				
12 กช. อธิภา																																				
13 ดช. อธิภา																																				
14 ดช. อธิภา																																				
15 ดช. อธิภา																																				
16 ดช. อธิภา																																				
17 ดช. อธิภา																																				
18 กช. อธิภา																																				
19 ดช. อธิภา																																				
20 ดช. อธิภา																																				
21 ดช. อธิภา																																				
22 ดช. อธิภา																																				
23 ดช. อธิภา																																				
24 ดช. อธิภา																																				
25 ดช. อธิภา																																				
26 ดช. อธิภา																																				
27 ดช. อธิภา																																				
28 ดช. อธิภา																																				
29 ดช. อธิภา																																				
30 ดช. อธิภา																																				
31 ดช. อธิภา																																				
32 ดช. อธิภา																																				
33 ดช. อธิภา																																				
รวมความถี่	1	-1	-1	2	-	1	4	2	-	-	-1	1	-	-1	-	-1	-	-1	-1	-1	1	5	1	2	-	4	-	-	5	-	-	-	-			
	2	-	-	-1	-2	-3	1	1	-	2	-	-	1	3	-	-	-	-	-	-	1	5	-	1	3	2	-	-	1	2	3	1	-	-		
รวมคะแนน	0	10	0	20	10	10	35	35	5	0	10	10	10	10	5	15	10	0	0	10	15	15	15	50	0	0	65	10	10	15	5	5	5			

ให้ อันคับ 1 = 10 คะแนน
 อันคับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

สถานกาณ์เที่ยว



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ใน Ω_2 ได้แก่ หมายเลข 2, 12, 13, 20

Ω_4 ได้แก่ หมายเลข 9

นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเดิมคืออยู่ใน Ω_1

ได้แก่ หมายเลข 1, 3, 11, 18, 19, 29

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

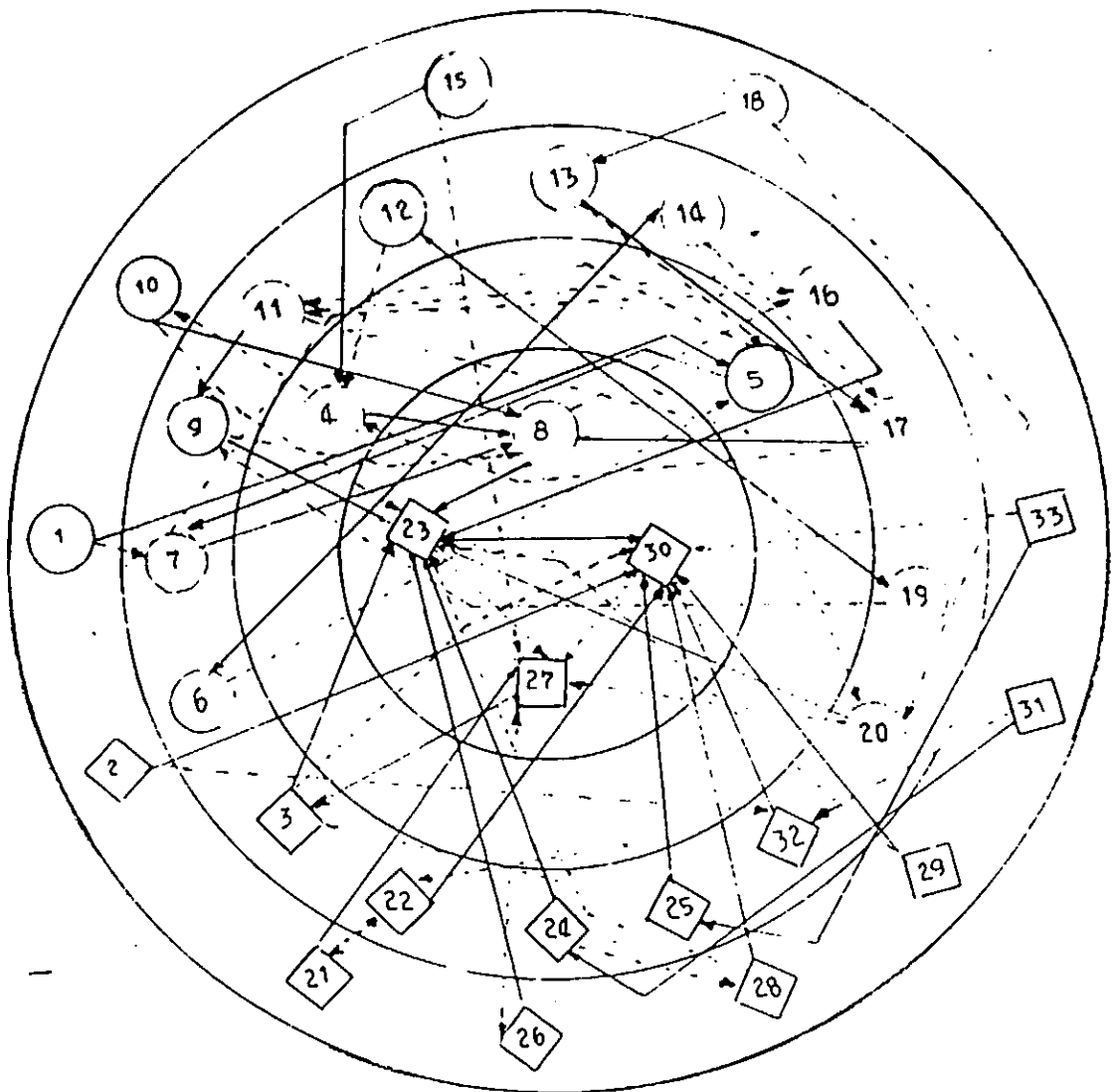
สถานการดำเนินงาน

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																		
	1 นพรัตน์	2 อธิชา	3 นกน้อย	4 ศศิตา	5 อธิชา	6 อธิชา	7 อธิชา	8 อธิชา	9 อธิชา	10 อธิชา	11 อธิชา	12 อธิชา	13 อธิชา	14 อธิชา	15 อธิชา	16 อธิชา	17 อธิชา	18 อธิชา	19 อธิชา	20 อธิชา	21 อธิชา	22 อธิชา	23 อธิชา	24 อธิชา	25 อธิชา	26 อธิชา	27 อธิชา	28 อธิชา	29 อธิชา	30 อธิชา	31 อธิชา	32 อธิชา	33 อธิชา		
1 อธิชา นพรัตน์				1		2																													
2 อธิชา นพรัตน์																																			
3 อธิชา นพรัตน์																																			
4 อธิชา นพรัตน์																																			
5 อธิชา นพรัตน์																																			
6 อธิชา นพรัตน์																																			
7 อธิชา นพรัตน์																																			
8 อธิชา นพรัตน์																																			
9 อธิชา นพรัตน์																																			
10 อธิชา นพรัตน์																																			
11 อธิชา นพรัตน์																																			
12 อธิชา นพรัตน์																																			
13 อธิชา นพรัตน์																																			
14 อธิชา นพรัตน์																																			
15 อธิชา นพรัตน์																																			
16 อธิชา นพรัตน์																																			
17 อธิชา นพรัตน์																																			
18 อธิชา นพรัตน์																																			
19 อธิชา นพรัตน์																																			
20 อธิชา นพรัตน์																																			
21 อธิชา นพรัตน์																																			
22 อธิชา นพรัตน์																																			
23 อธิชา นพรัตน์																																			
24 อธิชา นพรัตน์																																			
25 อธิชา นพรัตน์																																			
26 อธิชา นพรัตน์																																			
27 อธิชา นพรัตน์																																			
28 อธิชา นพรัตน์																																			
29 อธิชา นพรัตน์																																			
30 อธิชา นพรัตน์																																			
31 อธิชา นพรัตน์																																			
32 อธิชา นพรัตน์																																			
33 อธิชา นพรัตน์																																			
รวมความถี่	1	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2	-	-	1	2	2	-	1	1	1	2	-	-	-	-	2	1	-	-	2	1	2	2	3	-	-	1	5	1	-	2	-	2	-	
รวมคะแนน	0	0	15	20	20	10	15	15	15	6	10	10	10	10	10	15	0	10	10	5	10	15	10	10	5	5	5	0	10	0	10	0	0		

ให้ อันที่ 1 = 10 คะแนน
 อันที่ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

สถานการณทำงาน



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงขึ้นกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ใน Ω_2 ได้แก่ หมายเลข 3, 9, 11, 12, 13, 19, 20

นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คืออยู่ใน Ω_1

ได้แก่ หมายเลข 1, 2, 18, 29

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

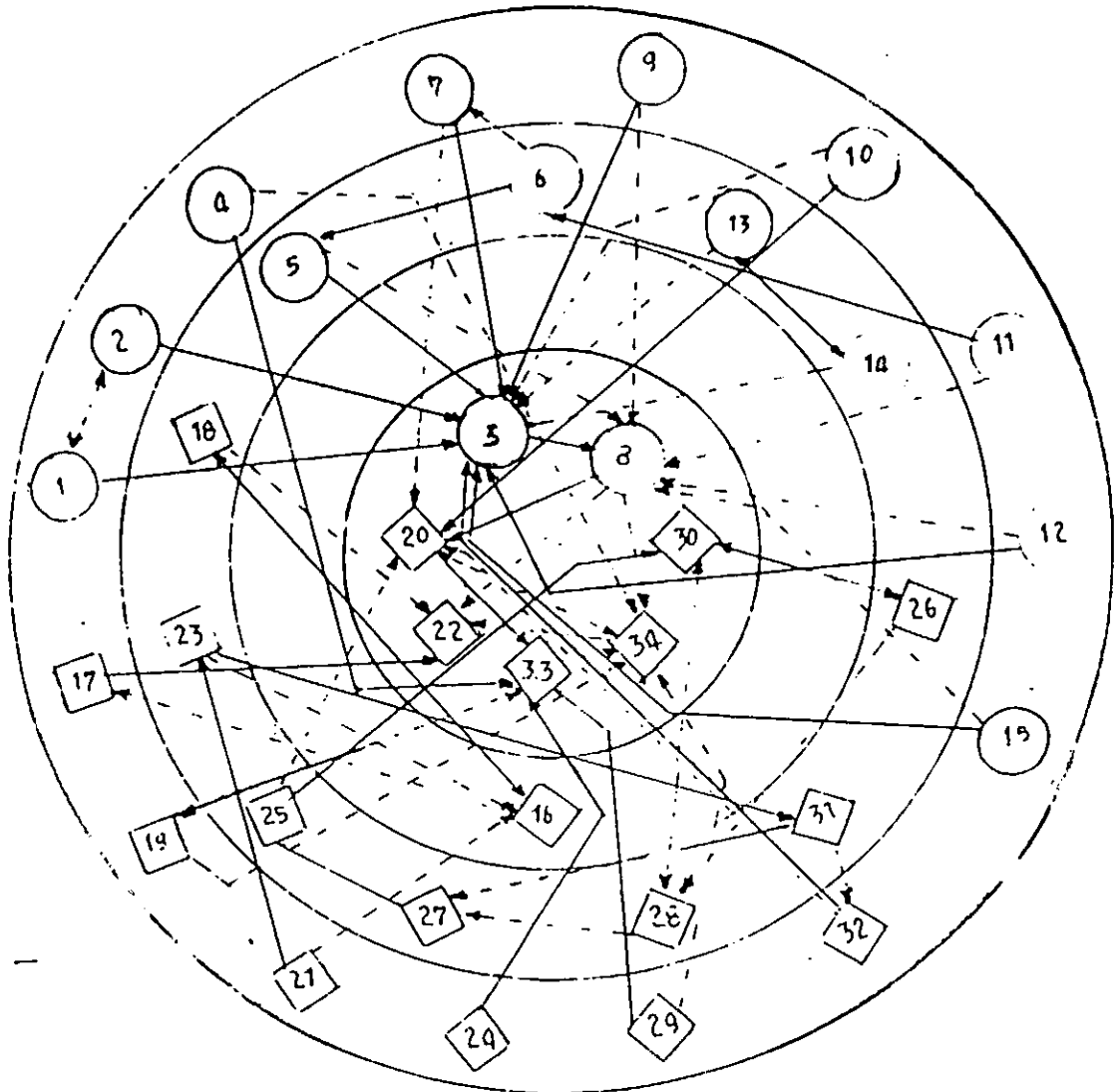
สถานการณ์เล่น

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																		
	1 ล้ำเลิศ	2 ลมพัด	3 ลมพัด	4 มนต์เทพ	5 มนต์เทพ	6 มนต์เทพ	7 มนต์เทพ	8 มนต์เทพ	9 มนต์เทพ	10 มนต์เทพ	11 มนต์เทพ	12 มนต์เทพ	13 มนต์เทพ	14 มนต์เทพ	15 มนต์เทพ	16 มนต์เทพ	17 มนต์เทพ	18 มนต์เทพ	19 มนต์เทพ	20 มนต์เทพ	21 มนต์เทพ	22 มนต์เทพ	23 มนต์เทพ	24 มนต์เทพ	25 มนต์เทพ	26 มนต์เทพ	27 มนต์เทพ	28 มนต์เทพ	29 มนต์เทพ	30 มนต์เทพ	31 มนต์เทพ	32 มนต์เทพ	33 มนต์เทพ	34 มนต์เทพ	
1 ด.ช. ก้าวไกล	2	1																																	
2 ด.ช. ลมพัด	2		1																																
3 ด.ช. ลมพัด																																			
4 ด.ช. ลมพัด																																			
5 ด.ช. ลมพัด																																			
6 ด.ช. ลมพัด																																			
7 ด.ช. ลมพัด																																			
8 ด.ช. ลมพัด																																			
9 ด.ช. ลมพัด																																			
10 ด.ช. ลมพัด																																			
11 ด.ช. ลมพัด																																			
12 ด.ช. ลมพัด																																			
13 ด.ช. ลมพัด																																			
14 ด.ช. ลมพัด																																			
15 ด.ช. ลมพัด																																			
16 ด.ช. ลมพัด																																			
17 ด.ช. ลมพัด																																			
18 ด.ช. ลมพัด																																			
19 ด.ช. ลมพัด																																			
20 ด.ช. ลมพัด																																			
21 ด.ช. ลมพัด																																			
22 ด.ช. ลมพัด																																			
23 ด.ช. ลมพัด																																			
24 ด.ช. ลมพัด																																			
25 ด.ช. ลมพัด																																			
26 ด.ช. ลมพัด																																			
27 ด.ช. ลมพัด																																			
28 ด.ช. ลมพัด																																			
29 ด.ช. ลมพัด																																			
30 ด.ช. ลมพัด																																			
31 ด.ช. ลมพัด																																			
32 ด.ช. ลมพัด																																			
33 ด.ช. ลมพัด																																			
34 ด.ช. ลมพัด																																			
รวมความถี่	1	-	-	8	-	1	1	-	1	-	-	-	-	1	1	-	1	-	1	-	2	-	2	1	-	1	1	-	3	1	-	6	1		
	2	1	1	3	-	-	-	1	5	-	-	-	-	-	3	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
รวมคะแนน	6	5	0	10	10	4	3	0	0	0	0	0	10	10	0	2	5	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	

ให้ อันคับ 1 = 10 คะแนน
 อันคับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณ์เล่น



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงขึ้นกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ใน Ω_2 ได้แก่ หมายเลข 6, 27

Ω_4 ได้แก่ หมายเลข 34

นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คืออยู่ใน Ω_1

ได้แก่ หมายเลข 1, 7, 12, 29, 32

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

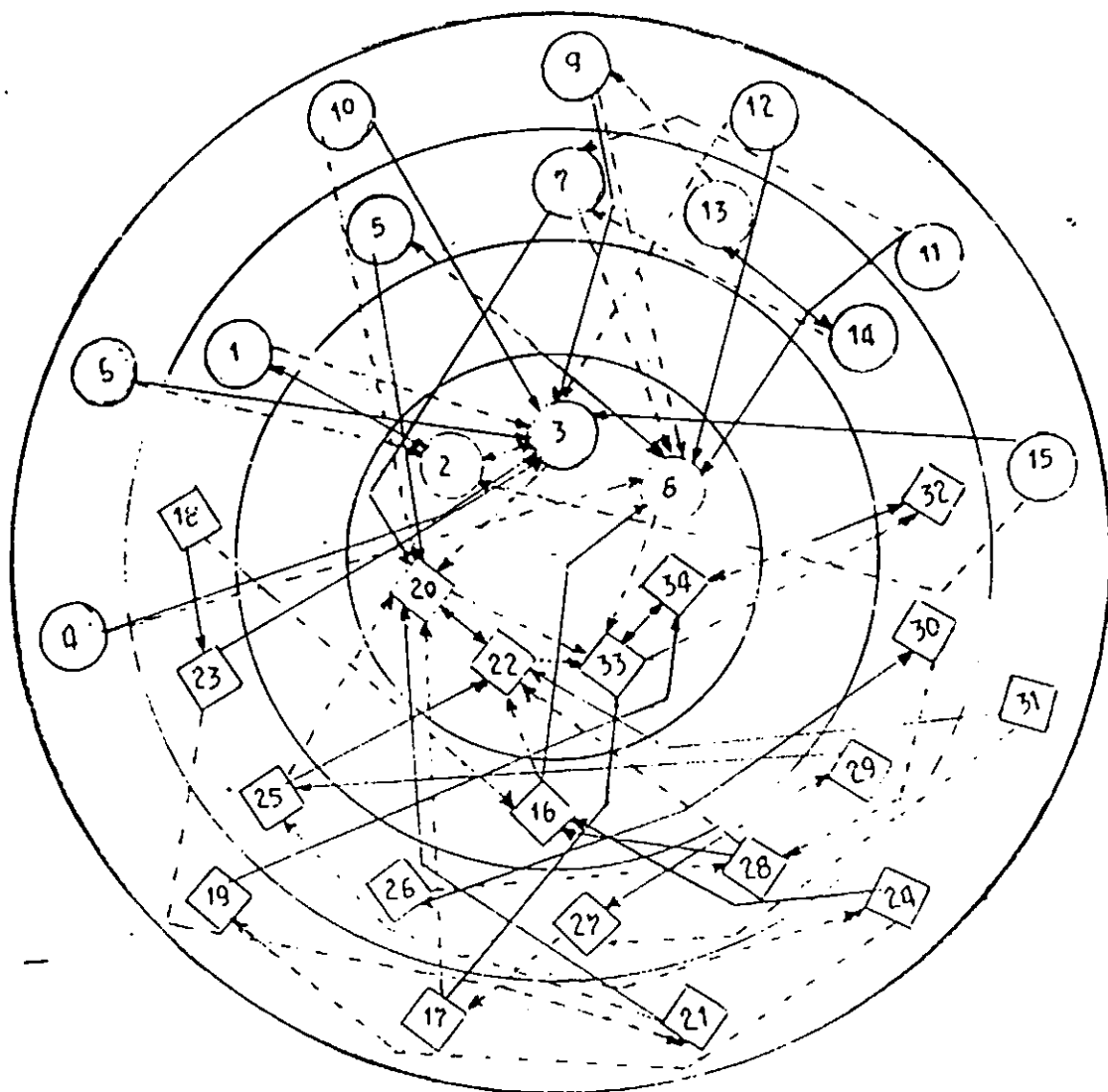
สถานการณ์เที่ยว

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																		
	1 คาร์	2 สมอง	3 ดอช	4 มงคตพ	5 พร: โคช	6 พรช	7 อุดมศักดิ์	8 นุรชพร	9 มงคตภัก	10 สรช	11 ไชยมะลิ	12 อ.จ.	13 มงชวณ	14 ชัยชช	15 ภาคภณ	16 พรชไมตรี	17 อ.จ.ค.ภ	18 ม.จ.ภ	19 อ.จ.	20 อ.จ.ภ	21 อ.จ.ภ	22 อ.จ.ภ	23 อ.จ.ภ	24 อ.จ.ภ	25 อ.จ.ภ	26 อ.จ.ภ	27 อ.จ.ภ	28 อ.จ.ภ	29 อ.จ.ภ	30 อ.จ.ภ	31 อ.จ.ภ	32 อ.จ.ภ	33 อ.จ.ภ	34 อ.จ.ภ	
1 ค.ช. คาร์		1																																	
2 ค.ช. สมอง	1		2																																
3 ค.ช. คาร์		1																																	
4 ค.ช. มงคตพ			1					2																											
5 ค.ช. พร: โคช								2																											
6 ค.ช. พรช	2	1																																	
7 ค.ช. อุดมศักดิ์								2																											
8 ค.ช. นุรชพร				1																															2
9 ค.ช. มงคตภัก			1					2																											
10 ค.ช. สรช			1																																
11 ค.ช. ไชยมะลิ							2	1																											
12 ค.ช. อ.จ.									1																										
13 ค.ช. มงชวณ										2				1																					
14 ค.ช. ชัยชช								2					1																						
15 ค.ช. ภาคภณ	2	1																																	
16 ค.ช. พรชไมตรี																	1						2												
17 ค.ช. อ.จ.ค.ภ																						2													1
18 ค.ช. ม.จ.ภ																2																			
19 ค.ช. อ.จ.																								1											1
20 ค.ช. อ.จ.ภ																																			2
21 ค.ช. อ.จ.ภ																						1													
22 ค.ช. อ.จ.ภ																																			2
23 ค.ช. อ.จ.ภ			1																																
24 ค.ช. อ.จ.ภ																1						2													
25 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
26 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
27 ค.ช. อ.จ.ภ																	2																		
28 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
29 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
30 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
31 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
32 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
33 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
34 ค.ช. อ.จ.ภ																																			
รวมกวางมณี	1	1	2	6	-	1	-	-	2	-	-	-	1	1	-	2	-	1	-	4	-	3	1	-	1	1	-	-	1	1	-	-	2	3	
	2	-	2	3	-	-	-	2	4	1	-	-	-	-	-	1	1	-	1	4	1	2	-	1	1	-	2	2	-	-	-	2	4	-	
รวมคะแนน	10	30	25	0	0	0	10	10	40	6	0	0	0	0	10	0	0	26	6	10	6	5	40	10	5	15	10	10	10	10	10	0	10	40	30

ให้ อันคับ 1 = 10 คะแนน
 อันคับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณ์เดี่ยว



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงขึ้นกว่าเดิม ได้แก่
คนที่เขามาอยู่ใน Q_2 ได้แก่ หมายเลข 1, 7, 27, 29, 32

Q_4 ได้แก่ หมายเลข 34

นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คืออยู่ใน Q_1

ได้แก่ หมายเลข 6, 12

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

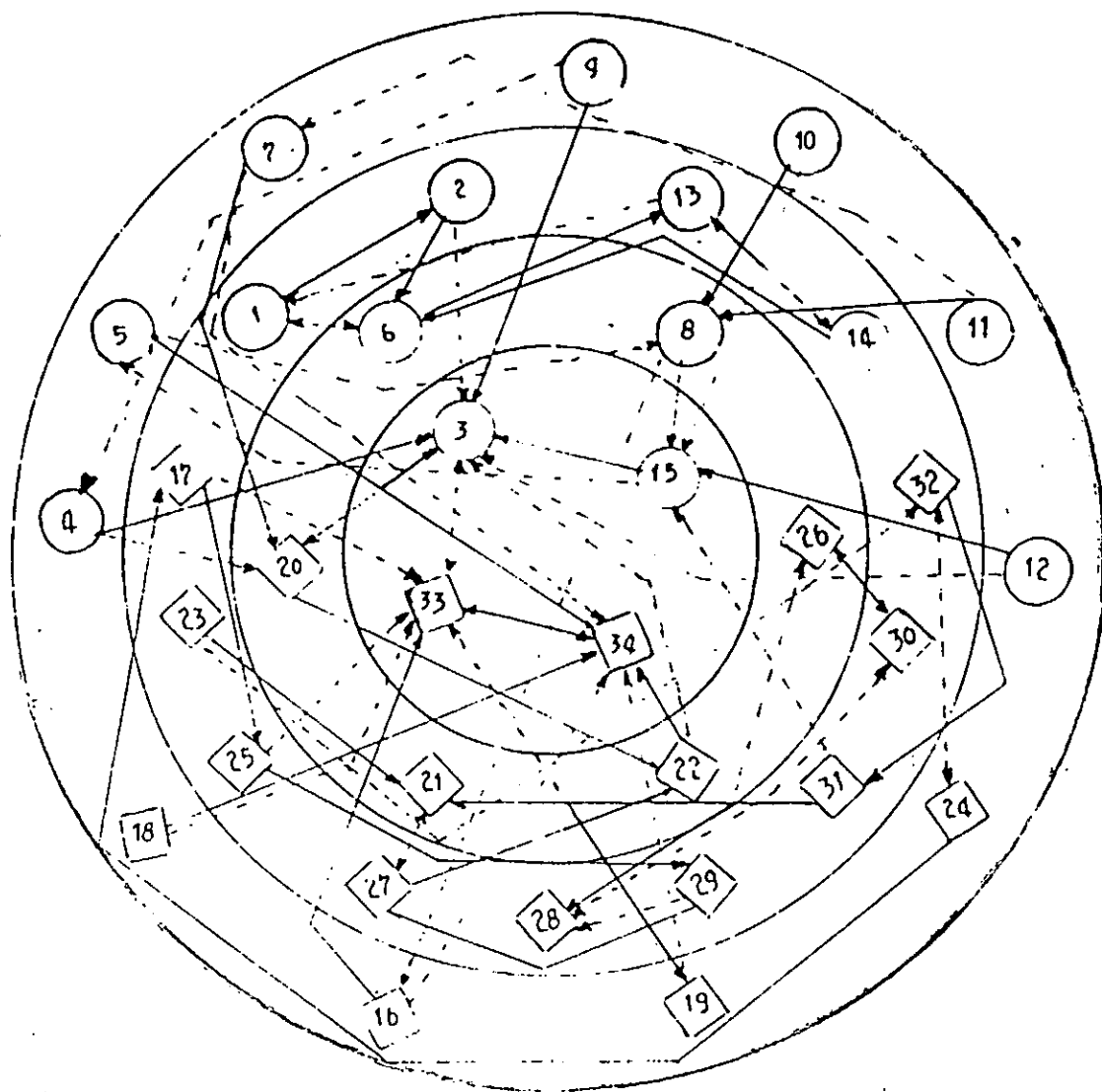
สถานการณทำงาน

ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																			
	1 ค้ากร	2 สมนัด	3 กุ๊ก	4 นายเทพ	5 นริศพร	6 บรูซ	7 อภิมาศ	8 นริศพร	9 นริศพร	10 คณาช	11 ไชยภรณ์	12 อรุณ	13 นนธิพร	14 อรุณ	15 อรุณ	16 นนธิพร	17 นนธิพร	18 นนธิพร	19 นนธิพร	20 นนธิพร	21 นนธิพร	22 นนธิพร	23 นนธิพร	24 นนธิพร	25 นนธิพร	26 นนธิพร	27 นนธิพร	28 นนธิพร	29 นนธิพร	30 นนธิพร	31 นนธิพร	32 นนธิพร	33 นนธิพร	34 นนธิพร		
1 กช. ก้าวร	1																																			
2 กช. สมนัด		2																																		
3 กช. นริศพร			1																																	
4 กช. นริศพร				1																																
5 กช. นริศพร						2																														
6 กช. นริศพร	2																																			
7 กช. อภิมาศ							2																													
8 กช. นนธิพร															1	2																			2	
9 กช. นนธิพร			1	2																																
10 กช. นนธิพร								1								2																				
11 กช. นนธิพร						2	1																													
12 กช. นนธิพร			2													1																				
13 กช. นนธิพร	2													1																						
14 กช. นนธิพร						1								2																						
15 กช. นนธิพร			1	2																																
16 กช. นนธิพร																																			1	2
17 กช. นนธิพร																																			2	
18 กช. นนธิพร																																			2	1
19 กช. นนธิพร																																			1	2
20 กช. นนธิพร			2																																	
21 กช. นนธิพร																																				
22 กช. นนธิพร			2																																	
23 กช. นนธิพร																																				
24 กช. นนธิพร																																				2
25 กช. นนธิพร																																				2
26 กช. นนธิพร																																				
27 กช. นนธิพร																																				
28 กช. นนธิพร																																				
29 กช. นนธิพร																																				
30 กช. นนธิพร																																				
31 กช. นนธิพร																																				
32 กช. นนธิพร																																				
33 กช. นนธิพร																																				
34 กช. นนธิพร																																				
รวมความถี่		1	3	-	-	2	-	2	-	-	-	-	1	1	2	-	1	-	-	2	2	2	1	-	1	2	1	-	1	1	1	-	3	4		
รวมคะแนน		2	5	1	1	1	1	-	-	-	-	1	1	2	1	-	1	-	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
	0	10	5	5	5	5	0	0	0	0	0	15	10	30	6	0	5	25	25	20	10	5	10	20	15	15	10	15	10	10	50	56				

ให้ อันที่ 1 = 10 คะแนน
 อันที่ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานกาการทำงาน



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติสูงกว่าเดิม ได้แก่
 คนที่เข้ามาอยู่ใน Ω_2 ได้แก่ หมายเลข 1, 27, 29, 32
 Ω_3 ได้แก่ หมายเลข 6
 Ω_4 ได้แก่ หมายเลข 34
 นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีบทบาททางสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คือ อยู่ใน Ω_1

ภาคผนวก ข
แบบสอบถามโครเอเชีย

แบบสอบถามโครเอเชีย

คำชี้แจง

ข้อความในแบบสอบถามที่แจกให้ นั้นเป็นข้อความที่บรรยายลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลให้นักเรียนคิดถึงเพื่อน ๆ ในห้อง รวมทั้งนักเรียนเองที่มีลักษณะตรงกับข้อความแต่ละข้อ และให้ใส่ชื่อเพื่อนหรือเขียนคำว่า "ตัวเอง" ลงในข้อความต่าง ๆ ที่ตรงกับลักษณะของเพื่อนหรือลักษณะ
 ของนักเรียน

นักเรียนอาจเขียนชื่อเพื่อนคนเดียวกันกับข้อความมากกว่าหนึ่งหัวข้อ

"ใครเอ่ย"

ชื่อนักเรียน.....ชั้น.....

1. ใครเอ่ยที่นักเรียนชอบมากที่สุดที่สุดในชั้น _____
2. ใครเอ่ยที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดในชั้น _____
3. ใครเอ่ยที่ร่าเริงที่สุดในชั้น _____
4. ใครเอ่ยที่ชอบทำหน้าอ และไม่ค่อยเอ๋ย _____
5. ใครเอ่ยที่ชอบนั่ง หรือเล่นคนเดียวเงียบ ๆ _____
6. ใครเอ่ยที่ชอบหักเราก่อนเวลาเราไม่เห็นเขา _____
7. ใครเอ่ยที่ไม่เคยพูดหรือหักเราก่อนเลย _____
8. ใครเอ่ยที่ไม่ชอบคุยกับใคร หรือพูดน้อยที่สุดในชั้น _____
9. ใครเอ่ยที่ชอบแบ่งปันของกินให้กับเพื่อนมากที่สุดที่สุดในชั้น _____
10. ใครเอ่ยที่เวลาขี้มของแล้วเขาไม่ค่อยให้ _____
11. ใครเอ่ยที่ขยันทำเวรมากที่สุดที่สุดในชั้น _____
12. ใครเอ่ยที่ชอบหนีเวรมากที่สุดที่สุดในชั้น _____
13. ใครเอ่ยที่เพื่อนชอบคุยทักทายมากที่สุดที่สุดในชั้น _____
14. ใครเอ่ยที่ชอบพูดมาก ไม่ชอบฟังเวลาคนอื่นพูด _____
15. ใครเอ่ยที่ชอบคุยหรือเล่นกันในเวลาที่ครูสอน _____
16. ใครเอ่ยที่ไม่ค่อยเอ๋ยเพื่อน _____
17. ใครเอ่ยที่ถูกครูตัก หรือทำโทษบ่อยครั้งที่สุด _____
18. ใครเอ่ยที่ไม่เคยชมเราว่าดี หรือเก่งเอ๋ย _____
19. ใครเอ่ยที่เวลาโกรธแล้วชอบทำร้ายเพื่อน _____
20. ใครเอ่ยที่ทำผิดแล้วยอมรับผิด _____
21. ใครเอ่ยที่ชอบว่าเพื่อนเมื่อเพื่อนทำความผิด _____
22. ใครเอ่ยที่เพื่อนชอบเล่นทักทายมากที่สุดที่สุดในชั้น _____
23. ใครเอ่ยที่เพื่อนไม่ชอบเล่นทักทายมากที่สุดที่สุดในชั้น _____

ภาคผนวก ก

แบบสั่งเกณฑ์กิจกรรมของครูประจำชั้น

ภาคผนวก ง

แบบสอบถามกลุ่มสัมพันธ์

แบบสอบถามคุณภาพสัมพัทธ์

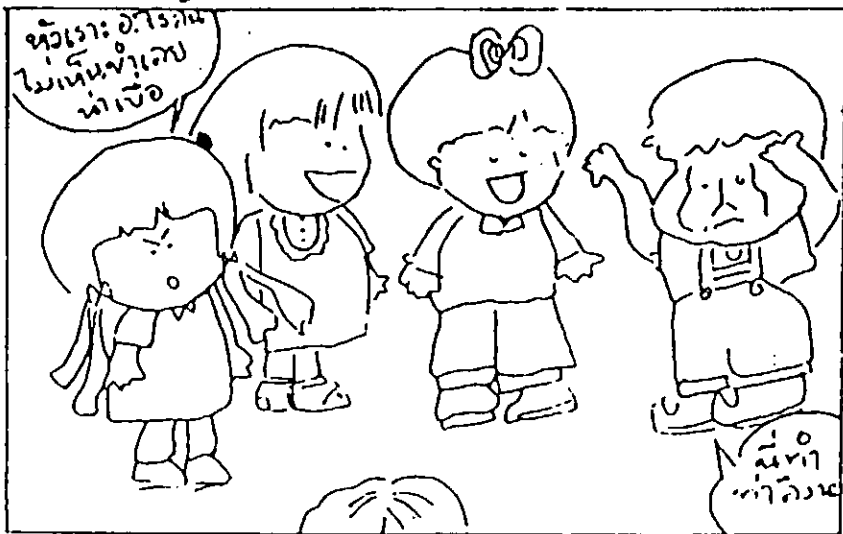
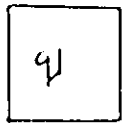
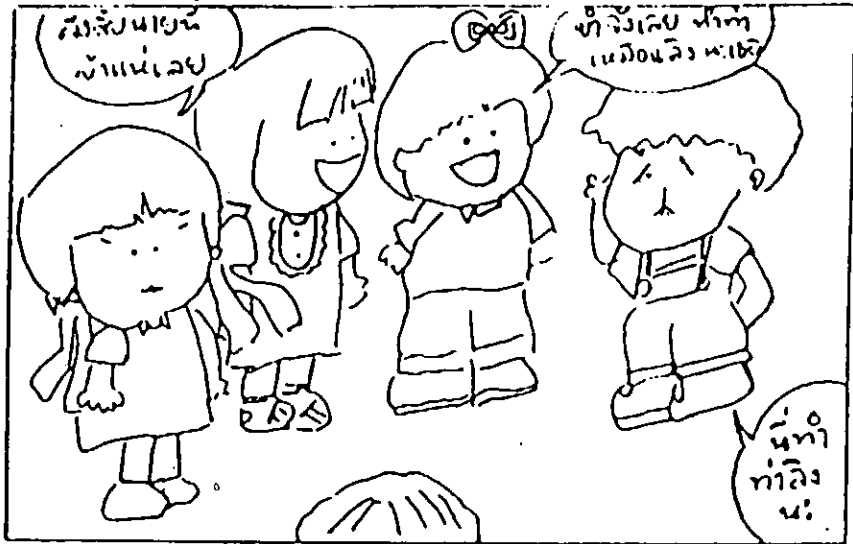
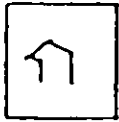
ชื่อ.....ชั้น.....

โรงเรียน.....

คำชี้แจง

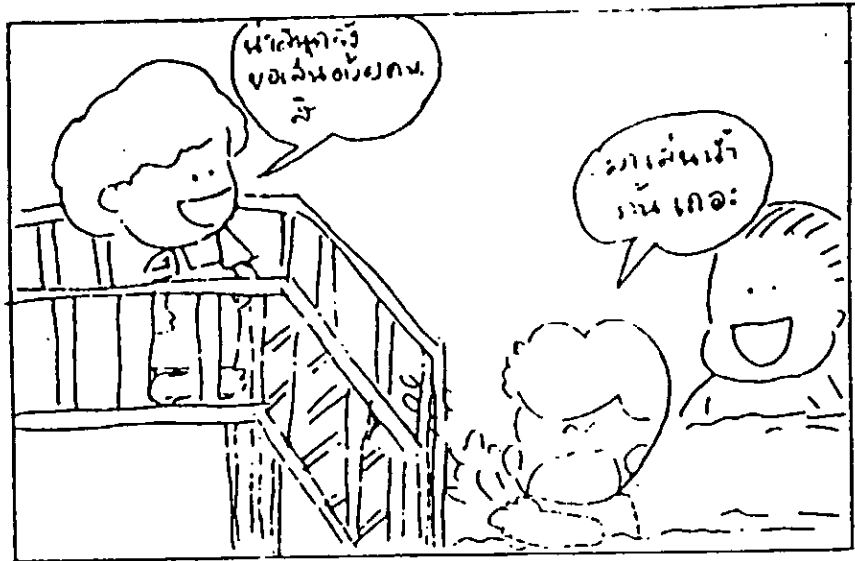
ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข หรือ ค
 ที่อยู่ ในช่อง หน้ารูป โดยให้นักเรียนเลือกคำตอบได้เพียงข้อใด
 ๑ รูป

1. มีเพื่อนคนหนึ่งทำท่าตลกเลียนแบบลิงใหญ่ นักเรียนเป็นคนที่ที่อยู่ด้วย
นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



2. ในวันที่เสาร์นี้เพื่อนบ้านของนักเรีณกำลังเล่นน้ำในคลองอย่างสนุกสนาน นักเรีณผ่านมาพบเข้า นักเรีณจะปฏิบัติอย่างไรเมื่อเพื่อนคืนน้ำใส แล้วชวนใหม่มาเล่นน้ำด้วย

ก



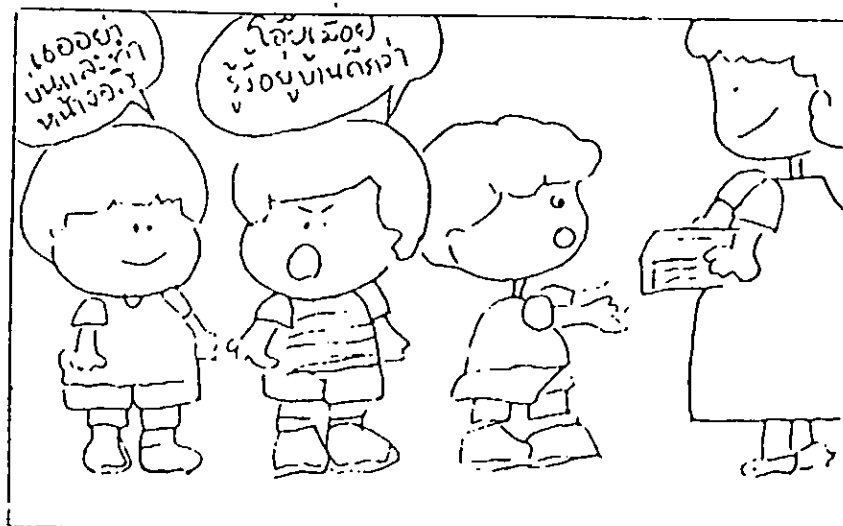
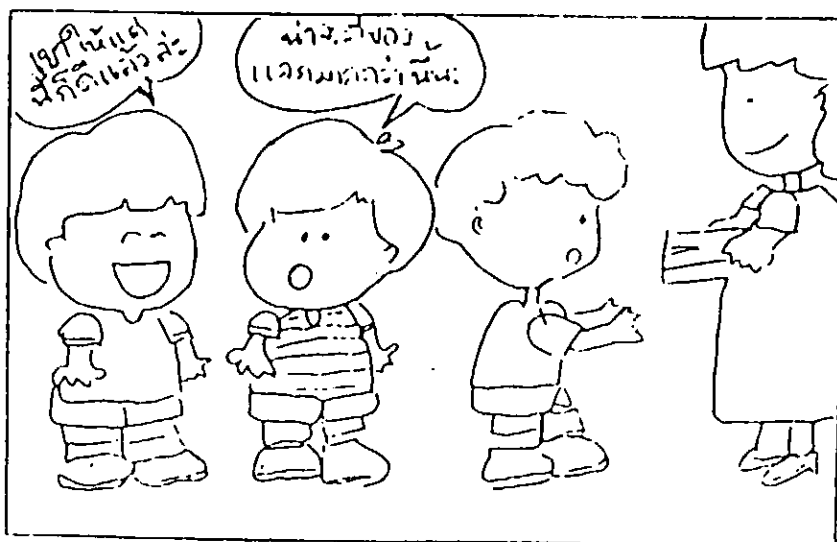
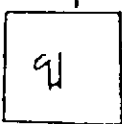
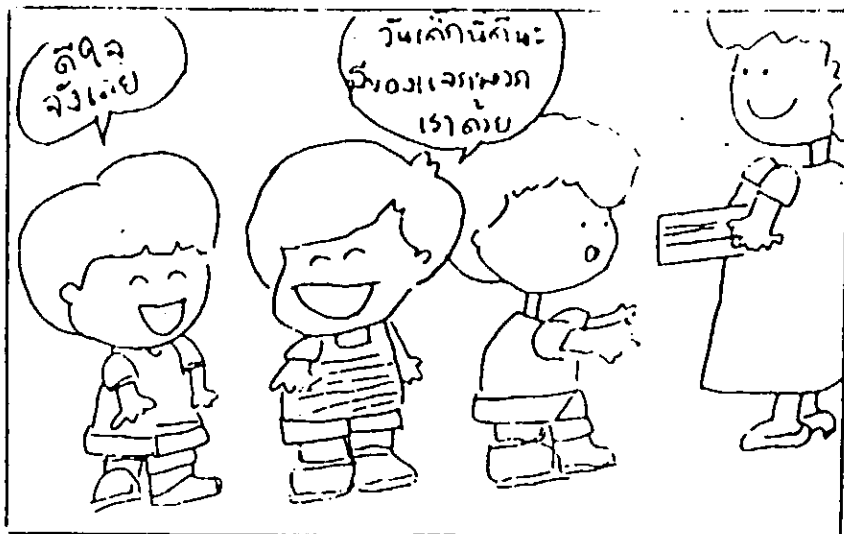
ข



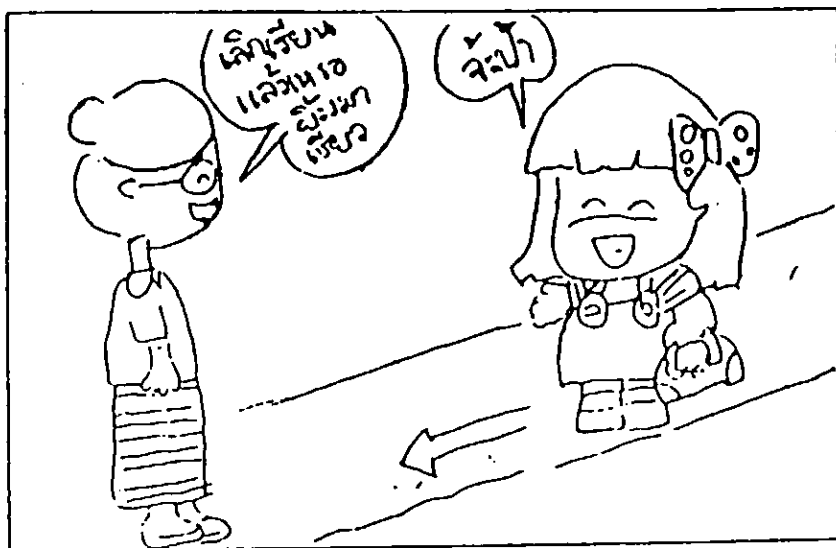
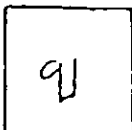
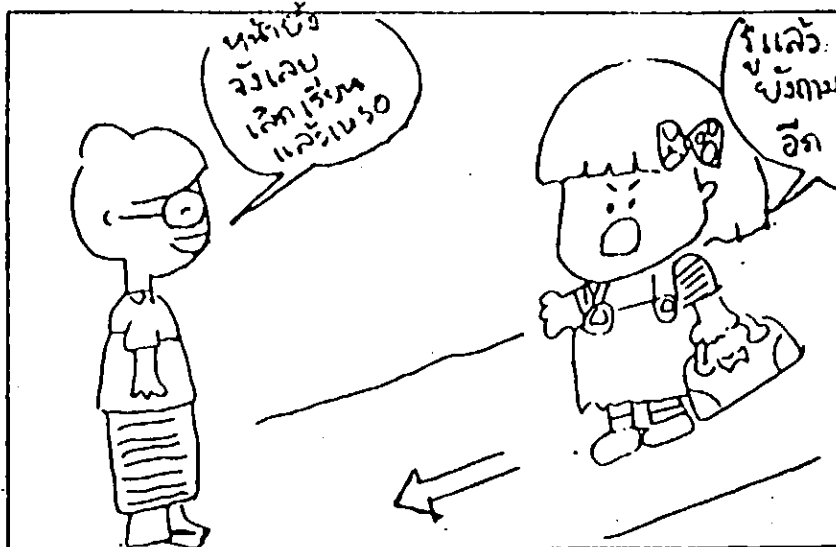
ค



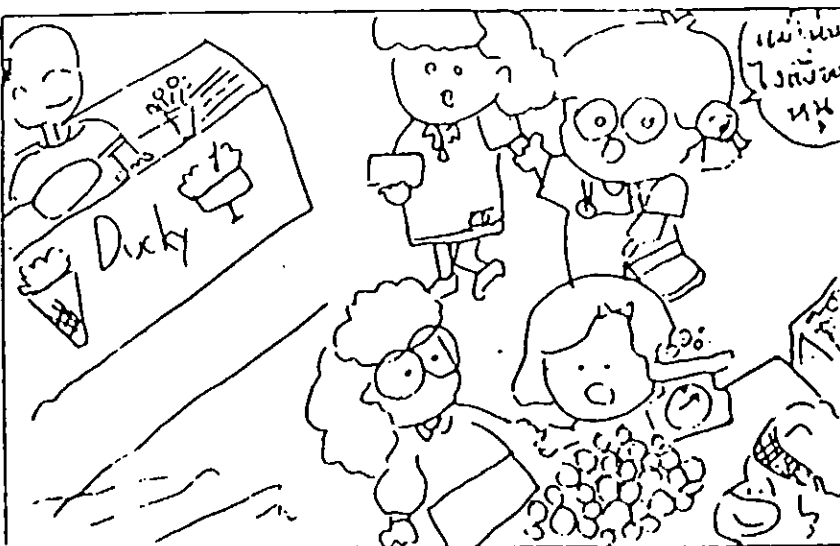
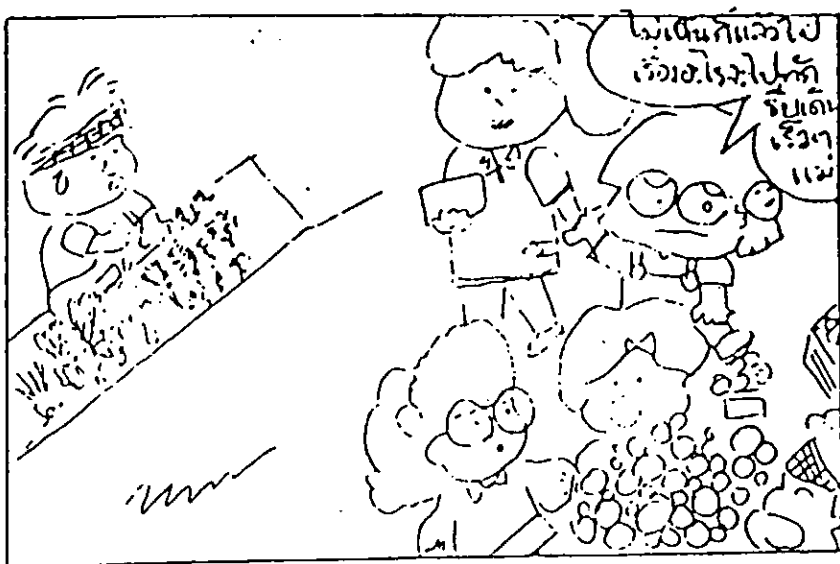
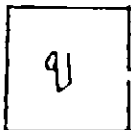
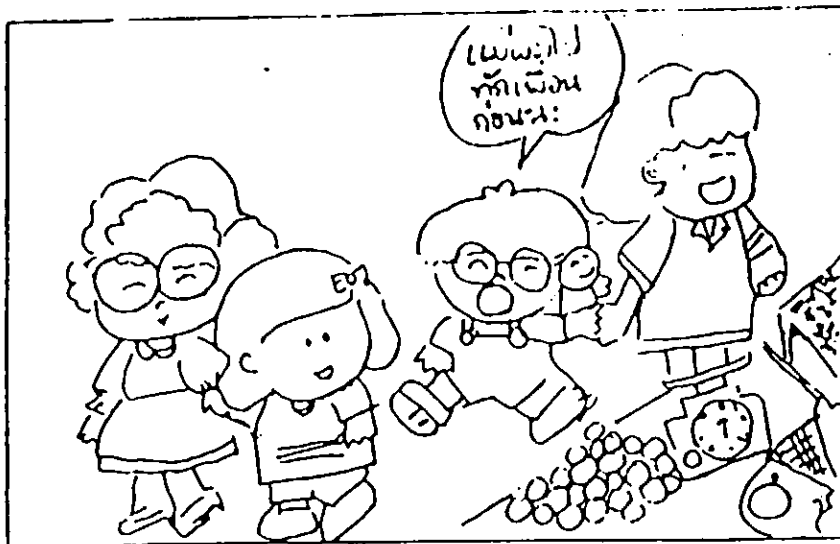
3. ทางโรงเรียนได้จัดงานวันเด็ก และในตอนกลางวันมีคนมาแจกของฟรี
ในขณะที่นักเรียนขึ้นรถรับของแจก นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



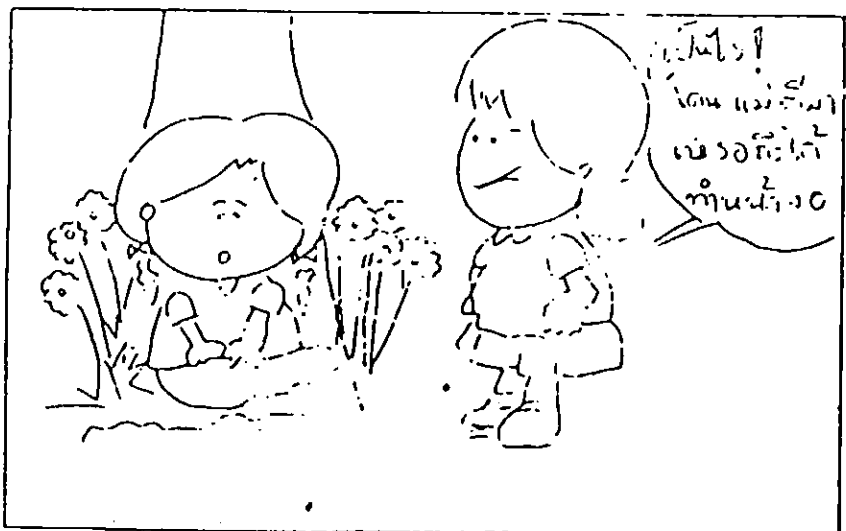
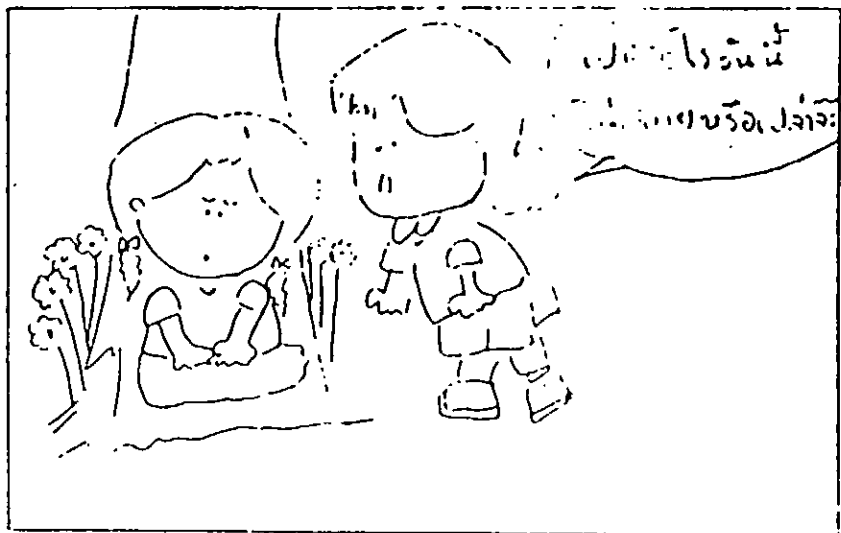
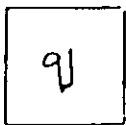
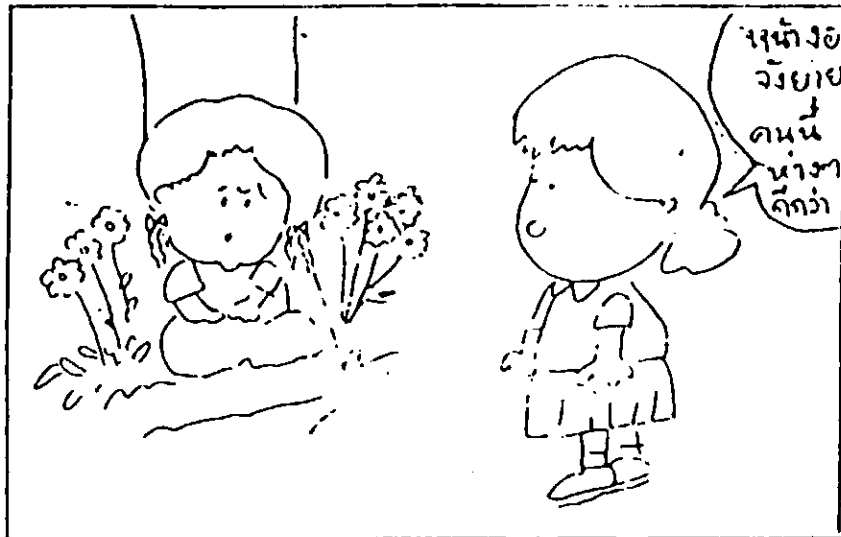
4. ในขณะที่นักเรียนเดินกลับบ้าน เพื่อนบ้านถามนักเรียนว่า " เลิกเรียนแล้วเหรอ " นักเรียนจะตอบอย่างไร



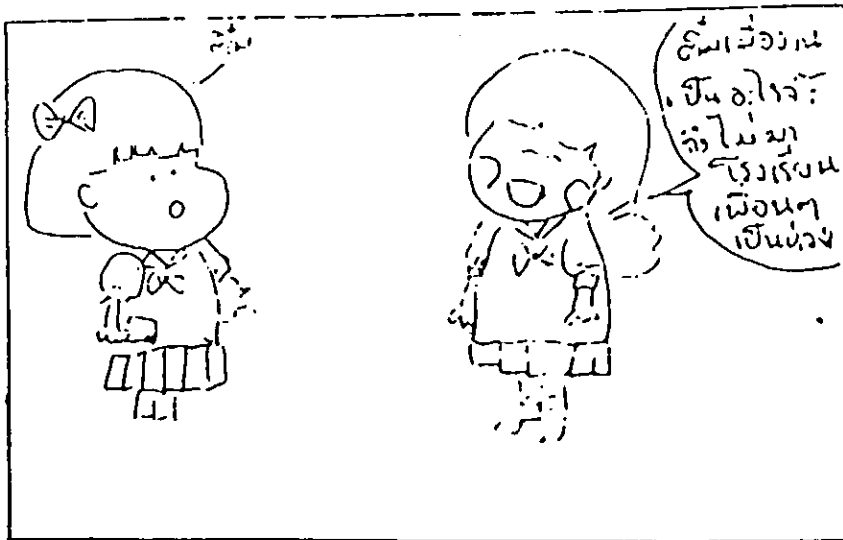
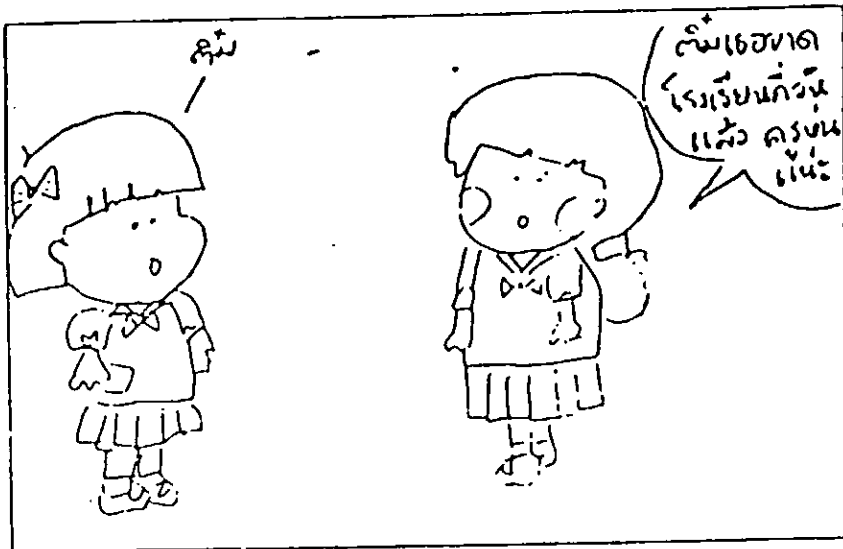
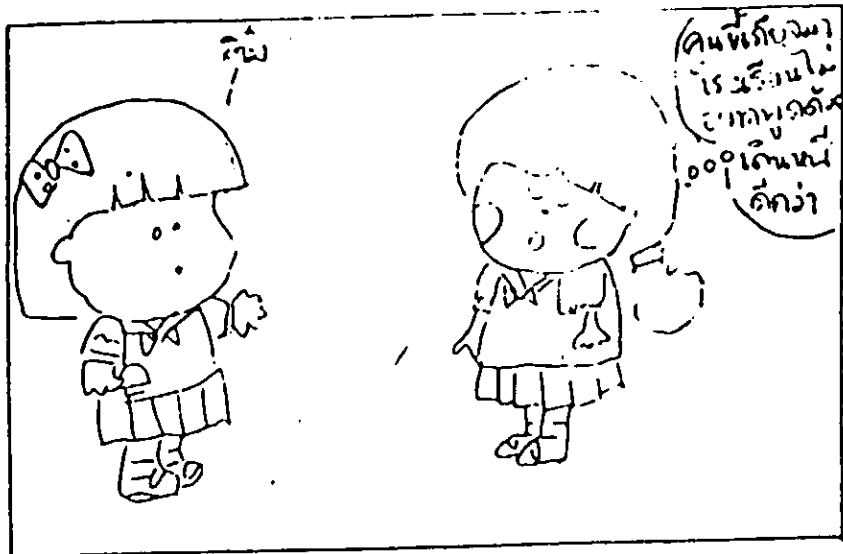
5. ในวันเสาร์คุณแม่พานักเรียนไปเที่ยวที่ตลาด นักเรียนเห็นเพื่อนที่เรียนห้องเดียวกัน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



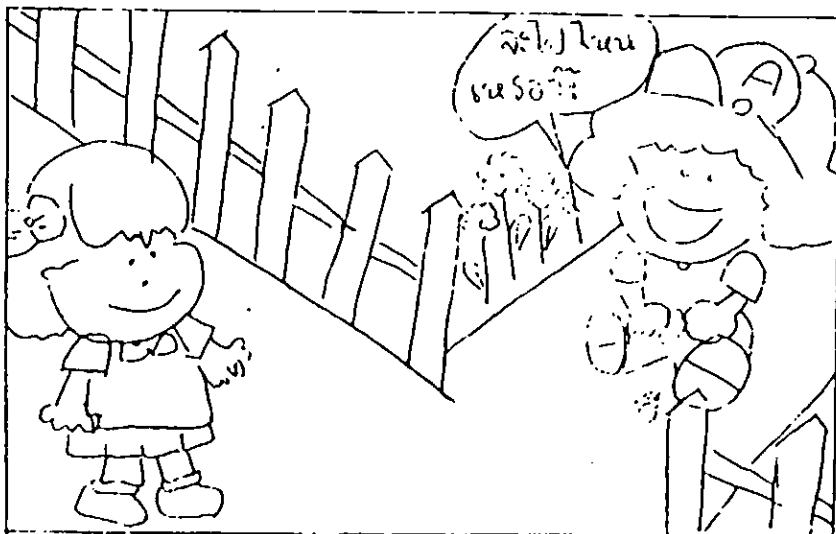
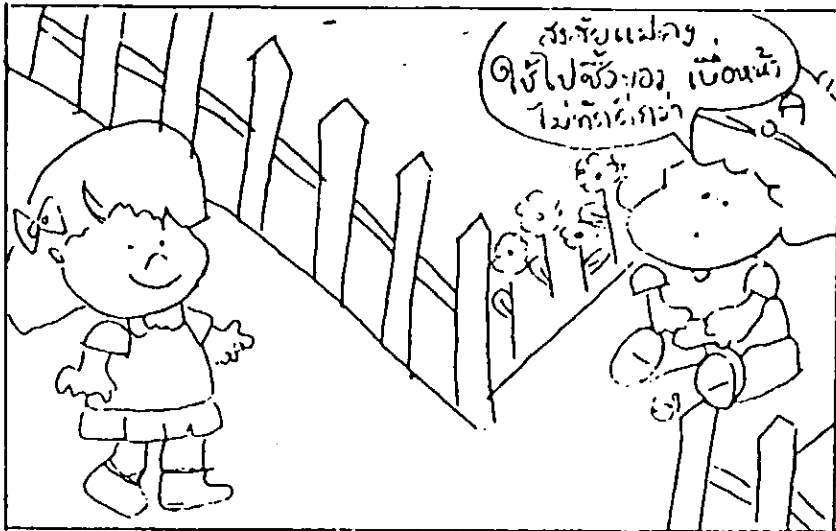
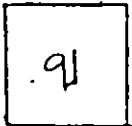
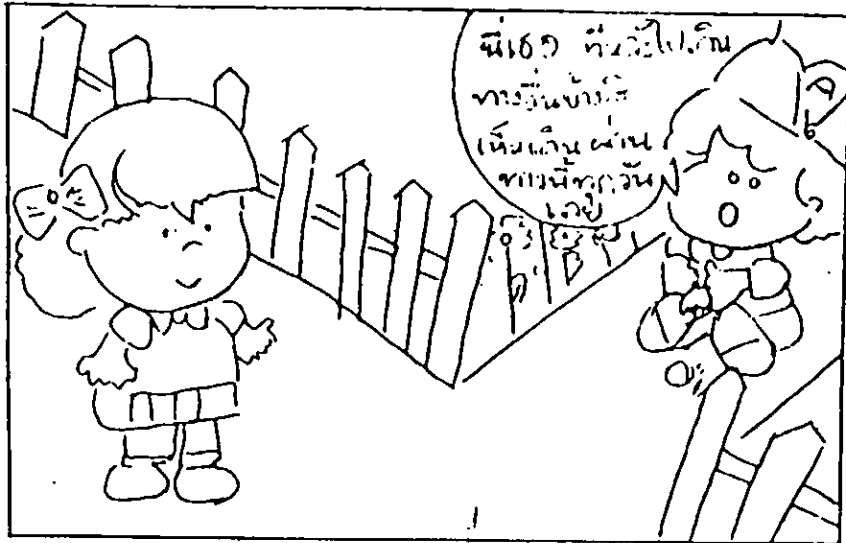
6. ในตอนเช้าก่อนเข้าแถวเคารพธงชาติ มีเพื่อนคนหนึ่งนั่งหน้าปิ้งอยู่ใต้ต้นไม้
นักเรียนเดินผ่านไปพบเข้า นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



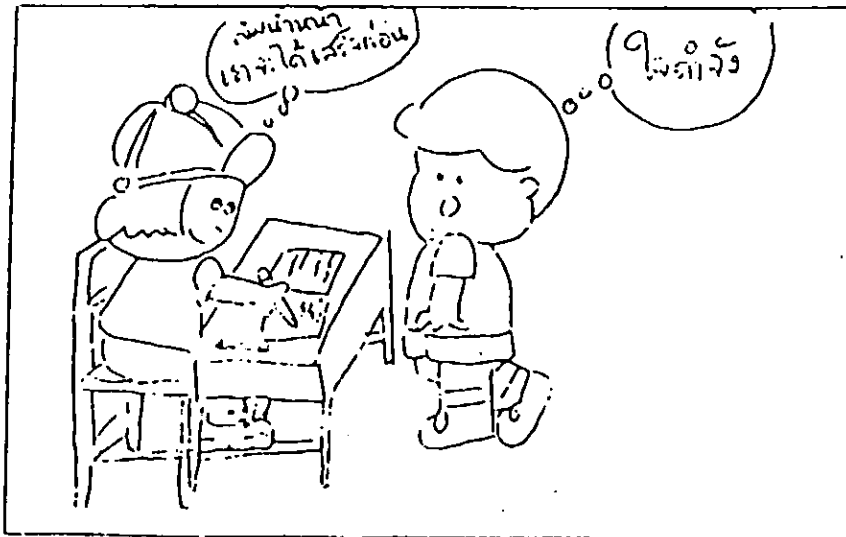
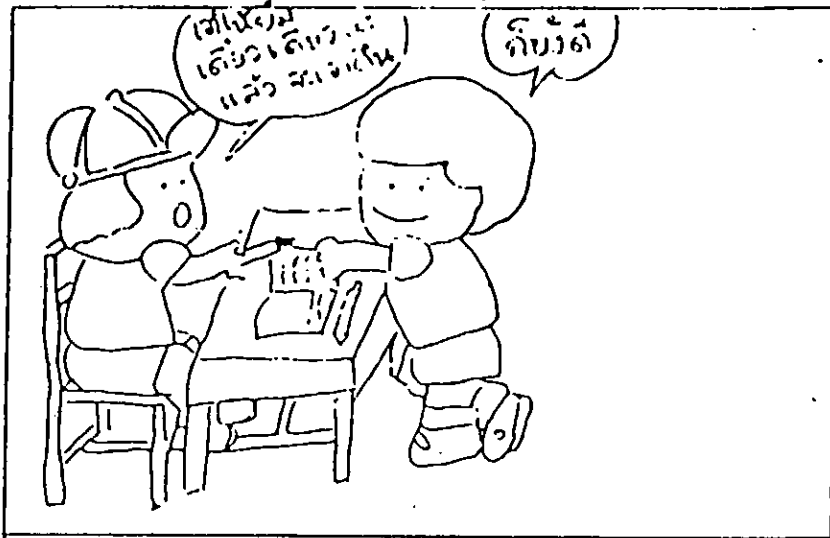
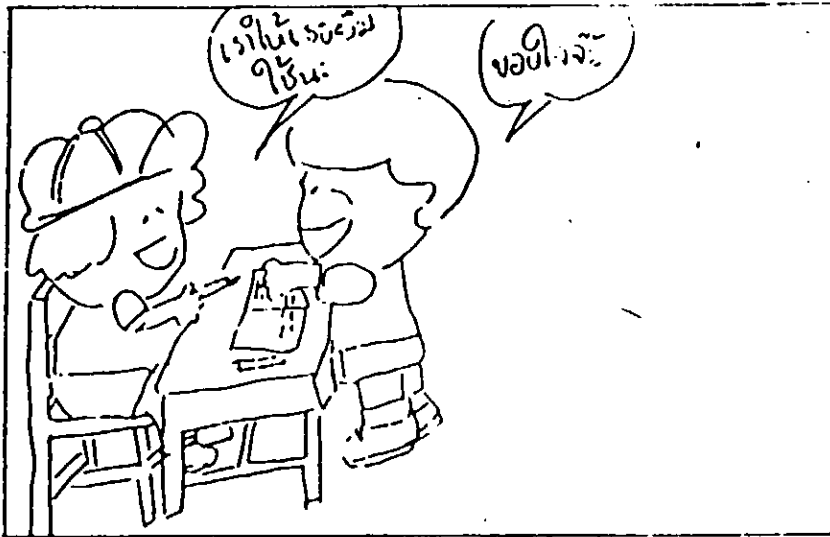
7. เมื่อวานเพื่อนชื่อคิมไม่ได้มาโรงเรียน วันนี้ก็เรียนเห็นคิม
มาโรงเรียน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



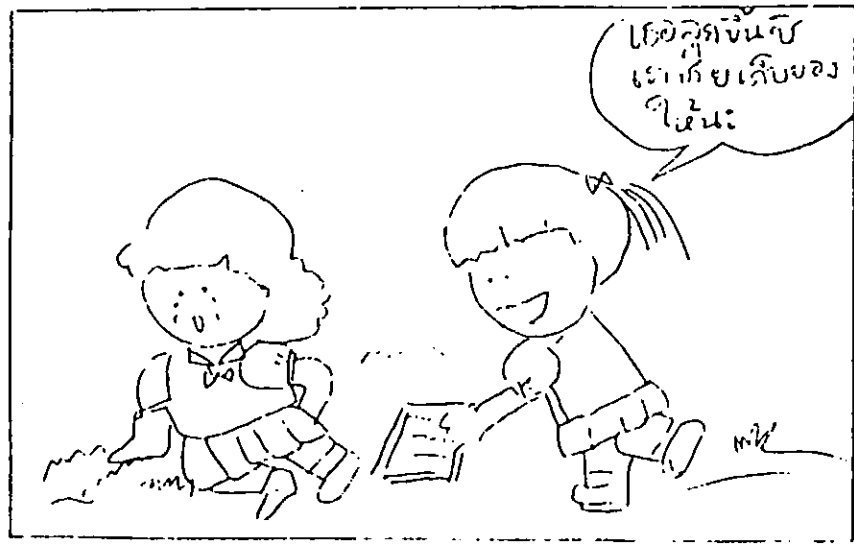
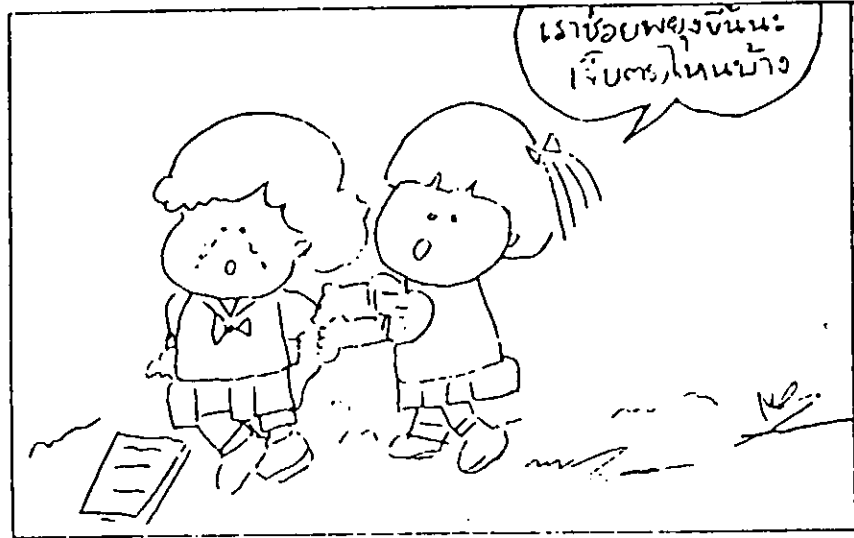
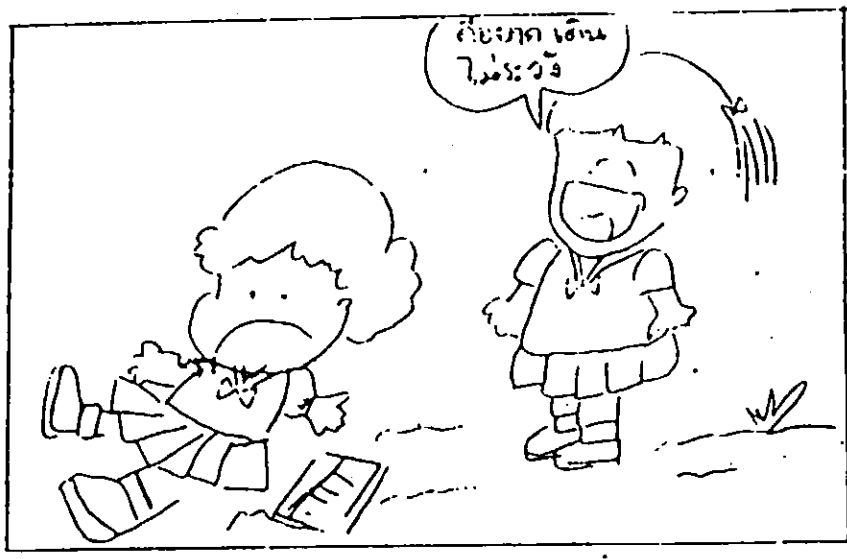
8. ขณะที่นักเรียนกำลังนั่งเล่นอยู่หน้าบ้าน นักเรียนเห็นเพื่อนคนหนึ่งเดินผ่าน
หน้าบ้านของนักเรียน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



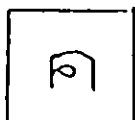
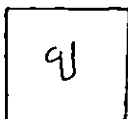
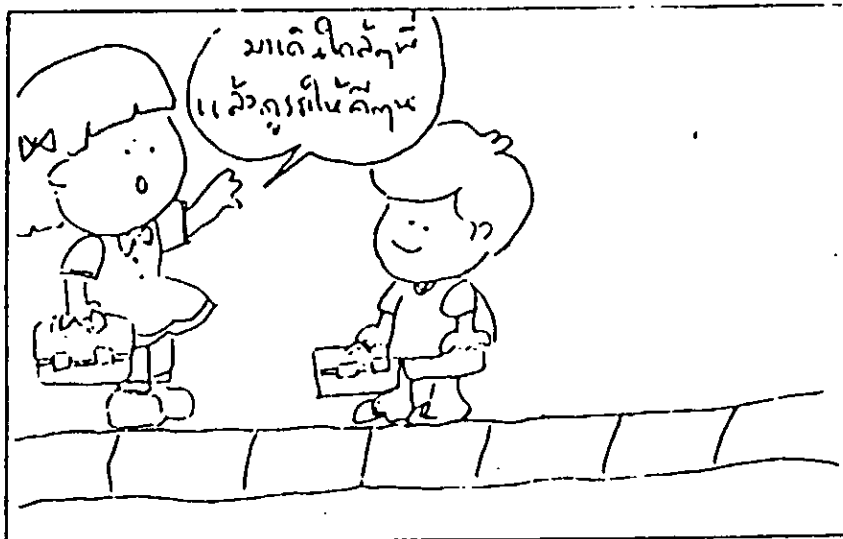
9. นักเรียนมีคินส์มาโรงเรียน 2 แห่ง และมีเพื่อนคนหนึ่งลืมเอาคินส์มา
นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



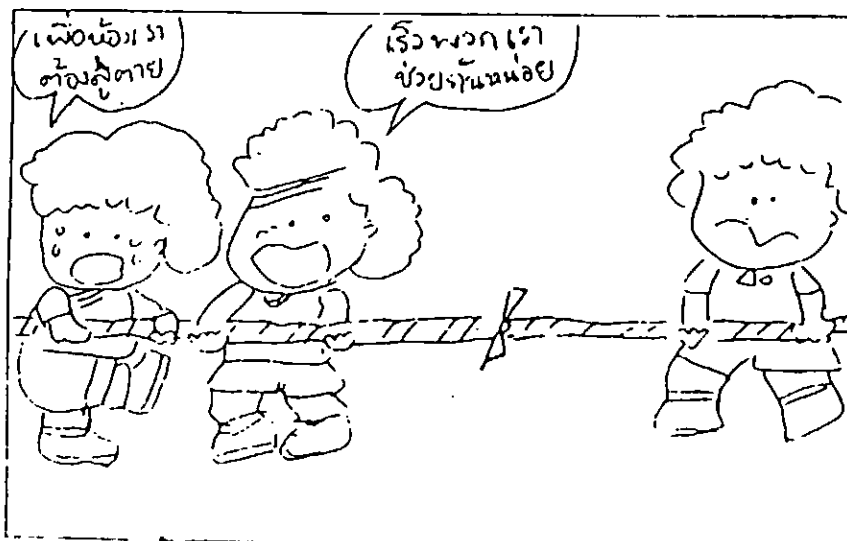
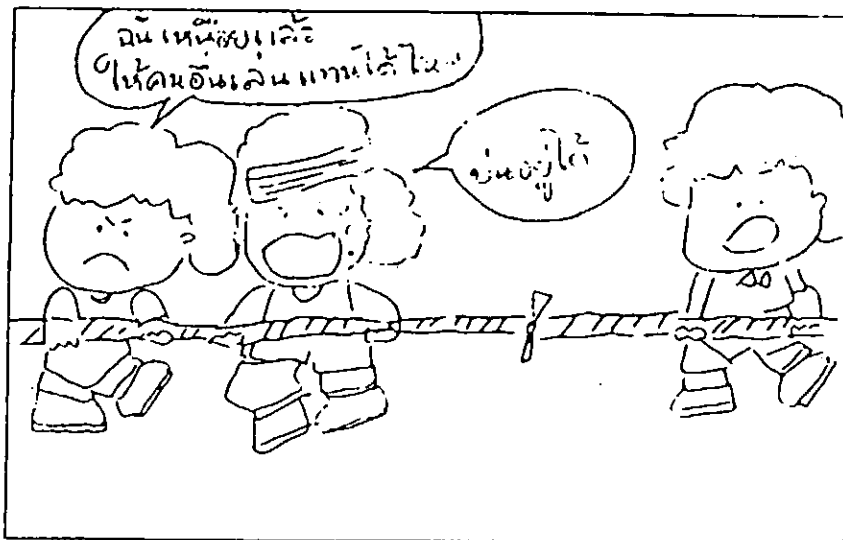
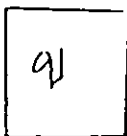
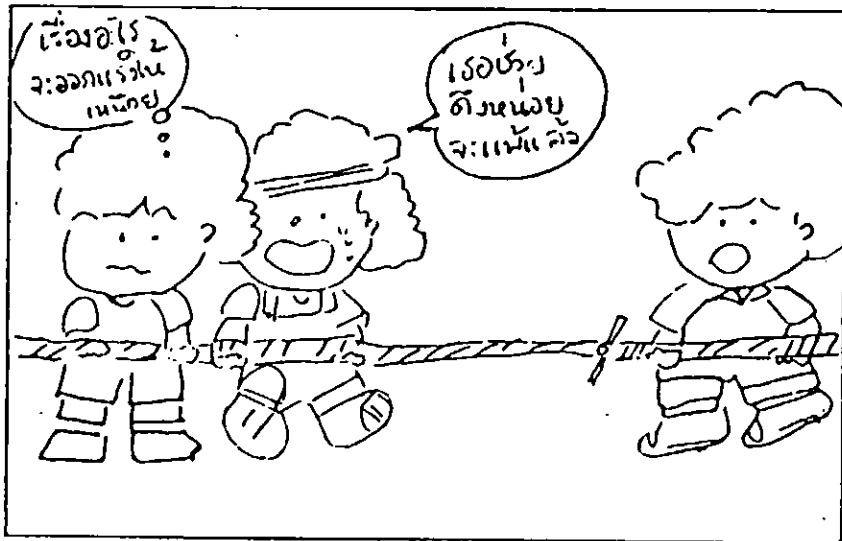
10. เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นหกถ่มและทำของตกลงที่พื้นเพราะสนามและเสื่อนักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



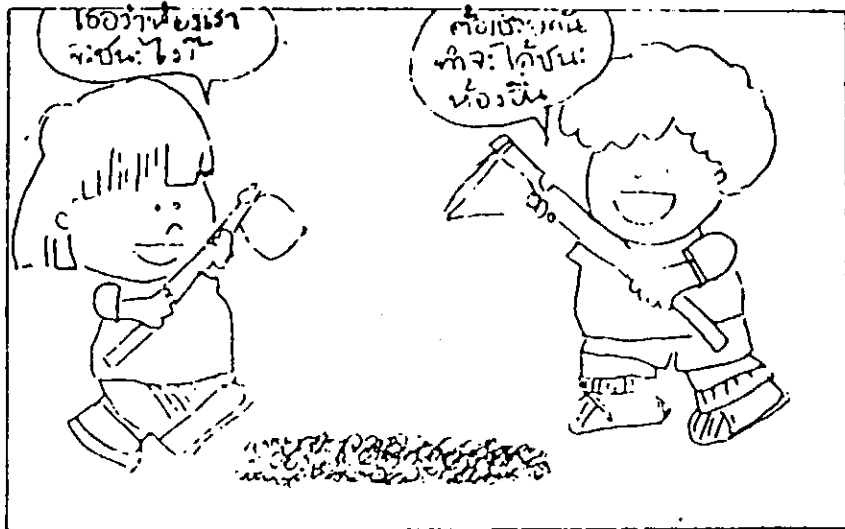
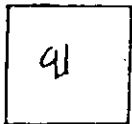
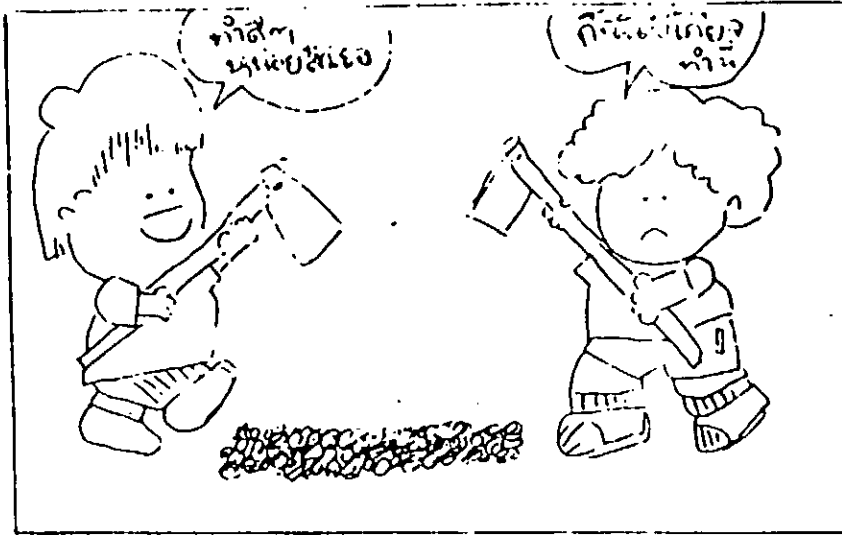
11. ในตอนเช้า ขณะที่นักเรียนจะข้ามถนนมาโรงเรียน นักเรียนเห็นเด็กคนหนึ่ง กำลังยืนรอเพื่อจะข้ามถนนเหมือนกัน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



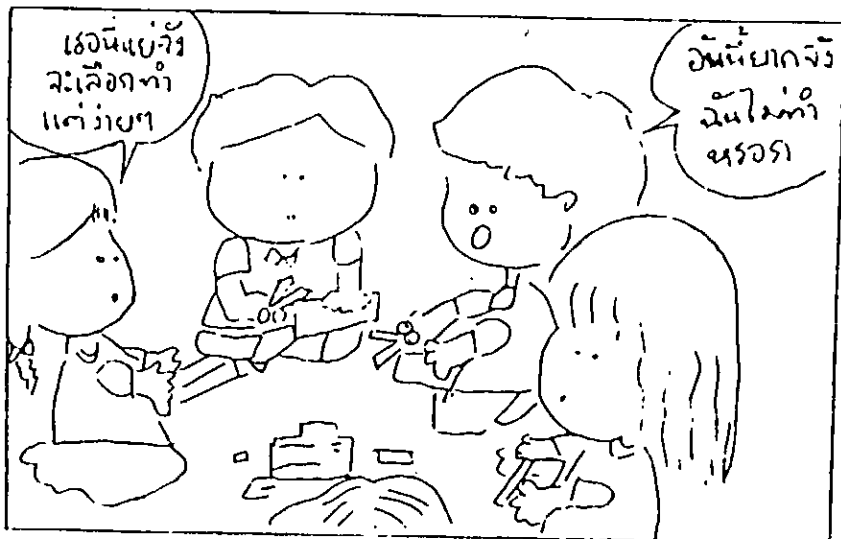
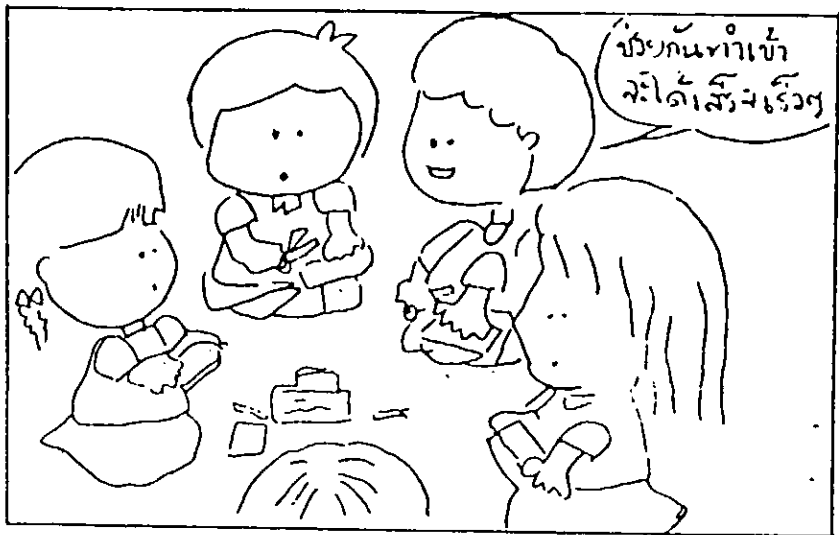
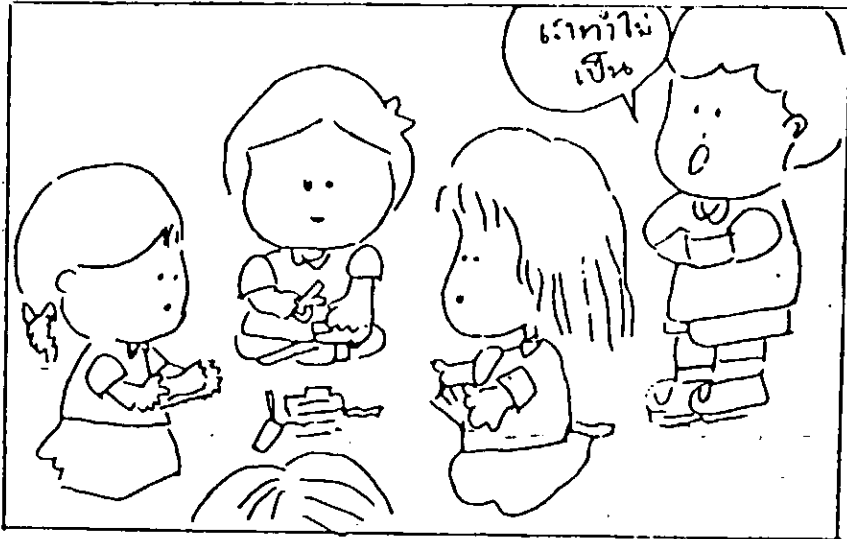
12. ห้องของนักเรียนโตทำการแข่งขัน ชักกะเย่อ กับอีกห้องหนึ่ง นักเรียน จะปฏิบัติอย่างไรในขณะแข่งขัน



13. ครูให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แต่ละห้องเรียนช่วยกันทำแปลงดอกไม้
เพื่อทำการประกวด นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

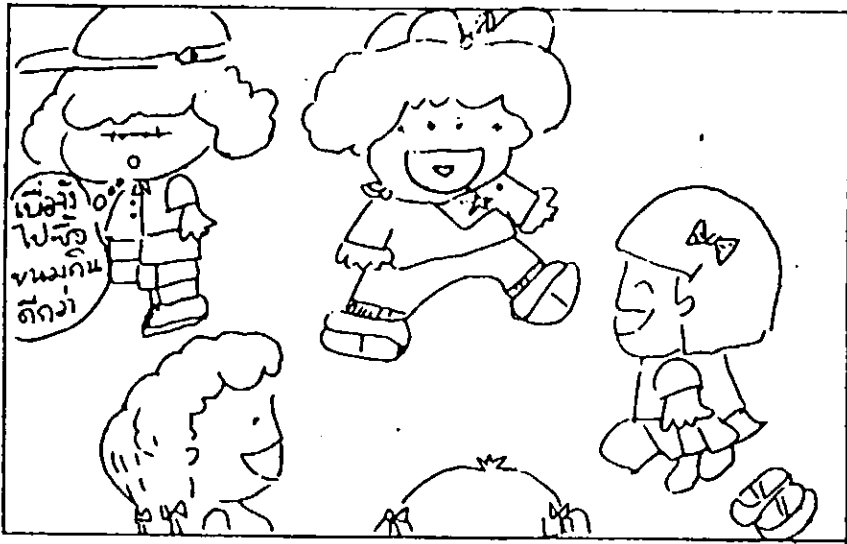


14. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันทำงานกลุ่มละ 5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิด ประสิทธิภาพของจากแนวคิดทุกกลุ่มละ 1 ชิ้น ในขณะที่อยู่ในกลุ่ม นักเรียนจะ ปฏิบัติอย่างไร

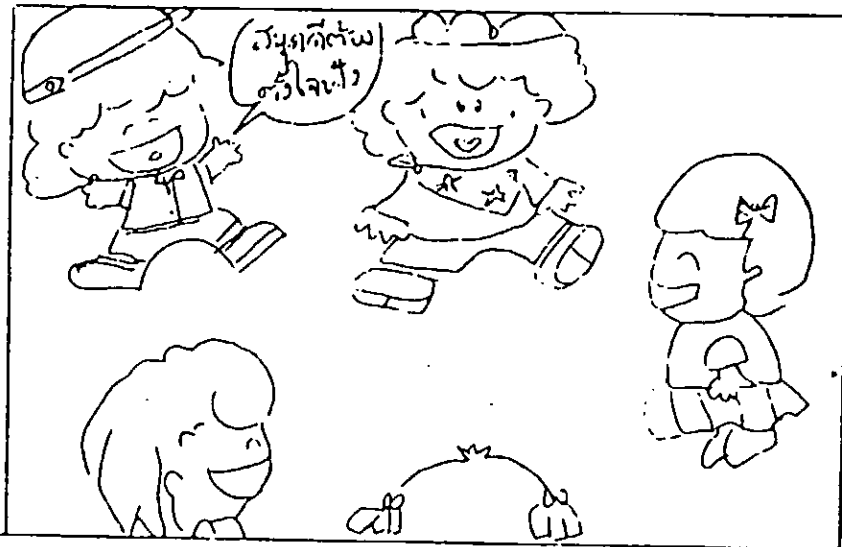


15. ในขณะที่เพื่อนคนหนึ่งของนักเรียนกำลังพูด หรือเล่าเรื่องสนุกให้ฟัง นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

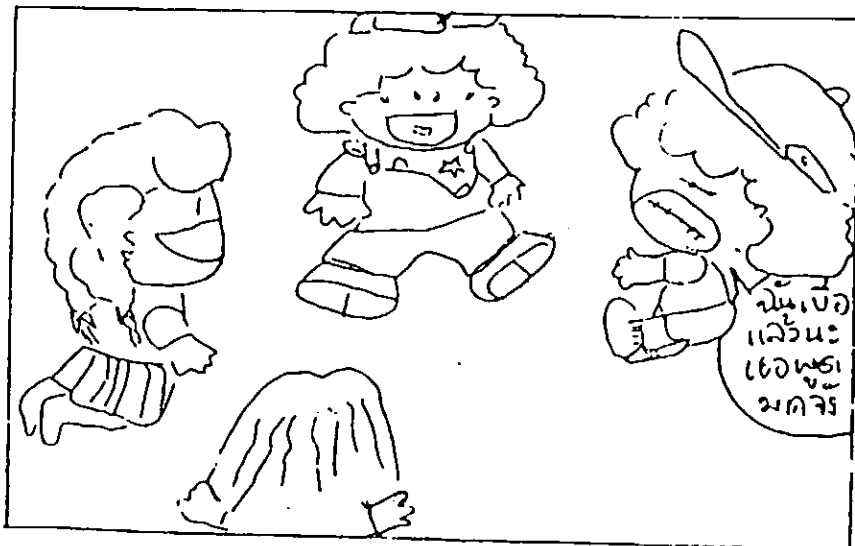
ก



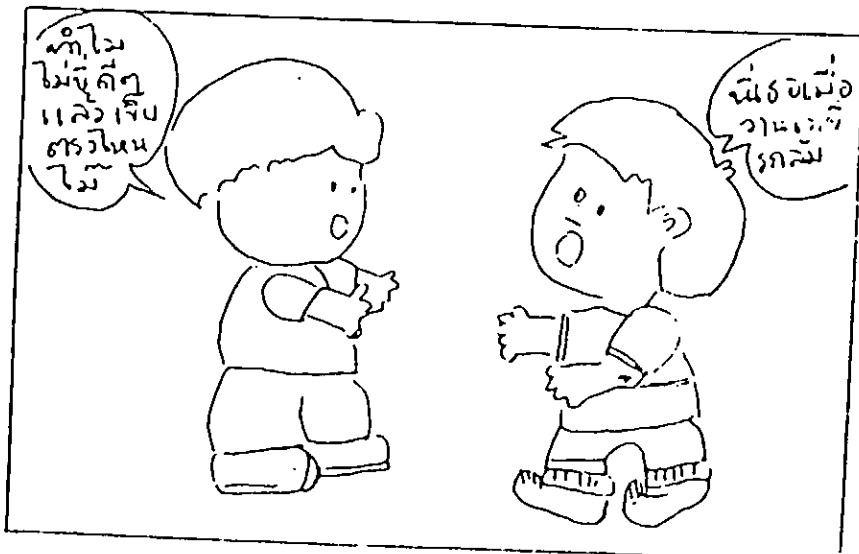
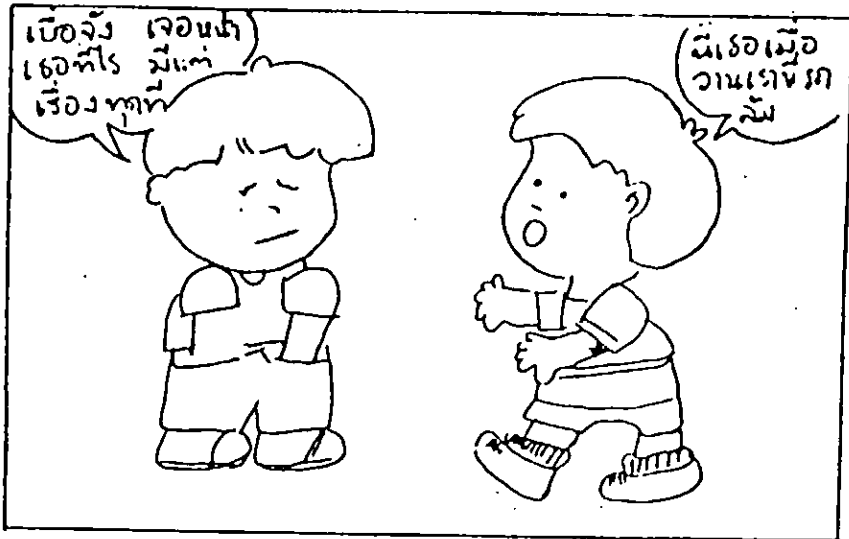
ข



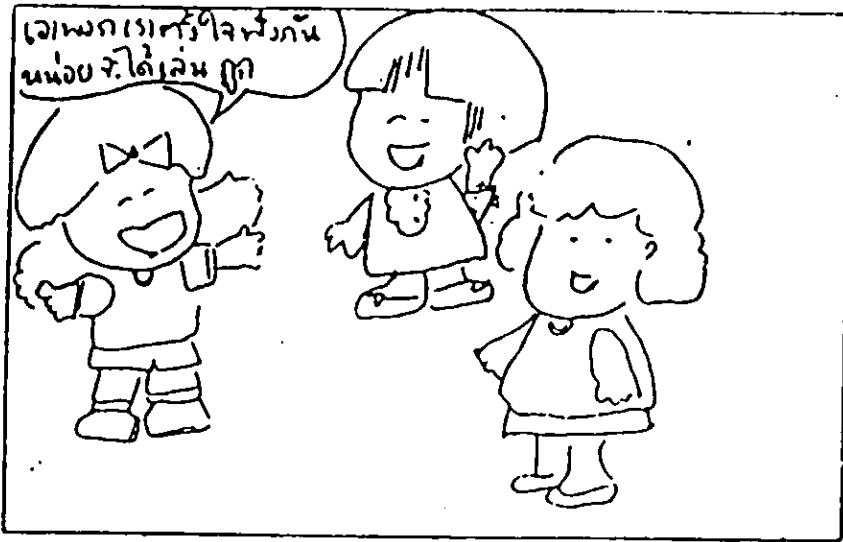
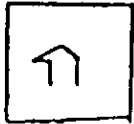
ค



16. เพื่อนคนหนึ่งมาเล่าเรื่องที่เขาได้รับบาดเจ็บเพราะขี่รถจักรยานล้ม
ให้นักเรียนฟัง นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



17. นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร ในขณะที่เพื่อนอธิบายกติกาในการเล่น
ปลาหมอตกกระทะ ให้นักเรียนฟัง

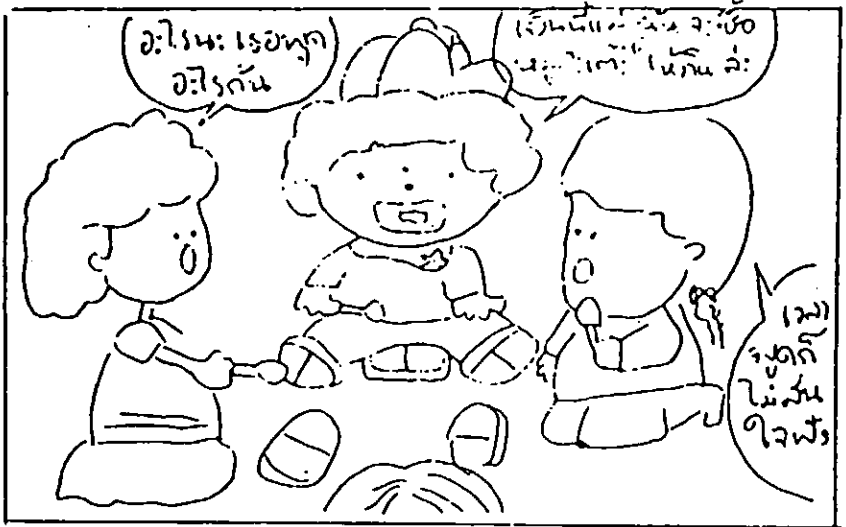


18. ในเวลาพักกลางวันนักเรียนคุยกันในขณะที่รับประทานอาหารเช้าและมีเพื่อน
 คนหนึ่งเล่าว่าตอนเช้าแม่เขาจะซื้อหมูสะเต๊ะให้กิน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

ก



ข

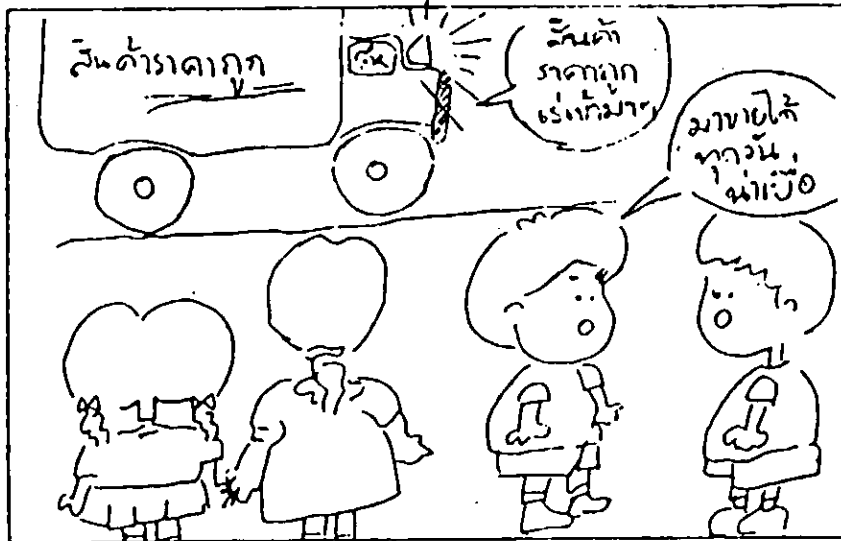


ค

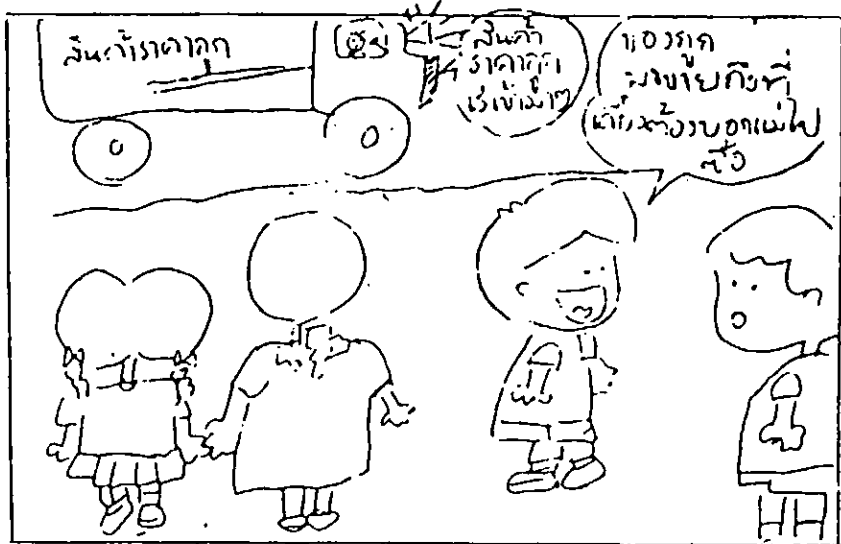


19. ในขณะที่นักเรียนกำลังเดินเล่นอยู่กับเพื่อน 2 คน มีรถขนค้โฆษณาขายสินค้า
ราคาถูกผ่านมา นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

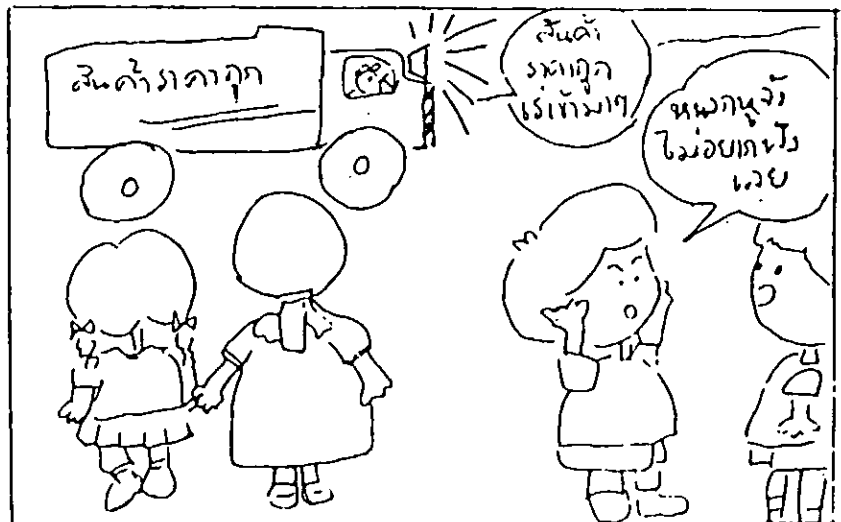
ก



ข

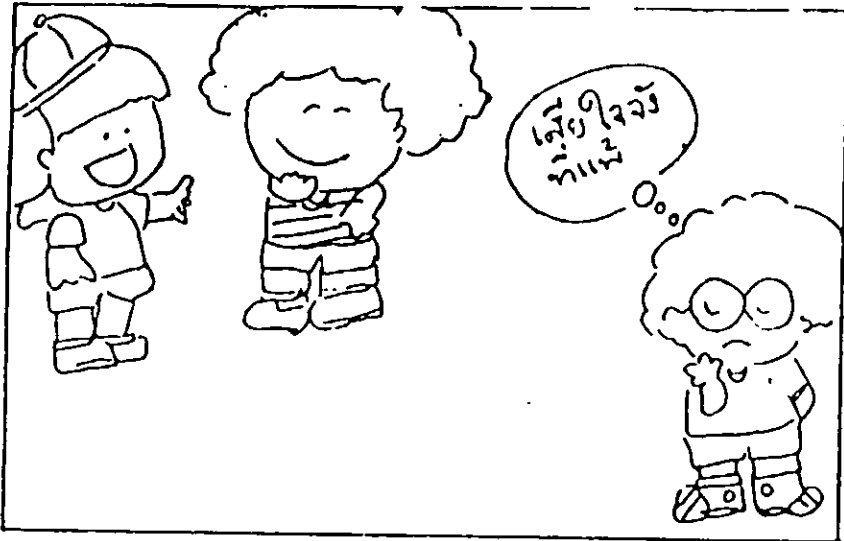


ค

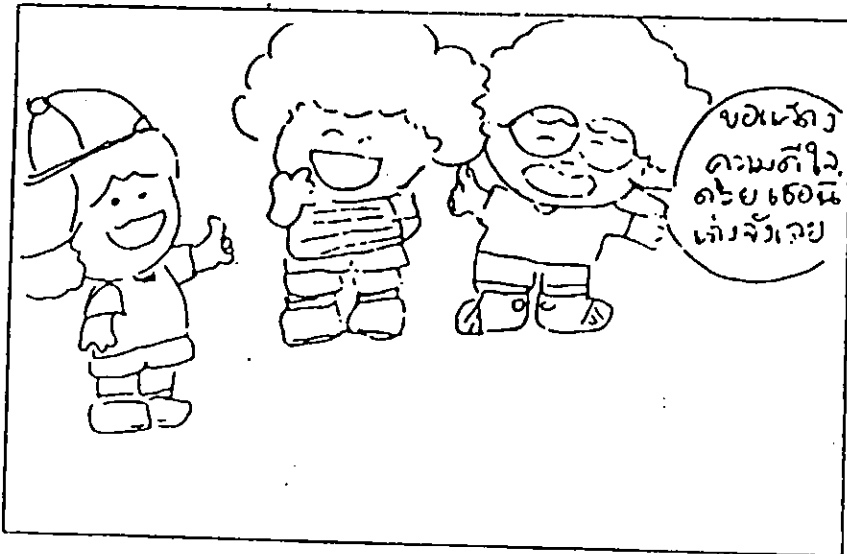


20. ในการแข่งขัน วิ่งเร็ว นักเรียนร่วมแข่งขันด้วย แต่เพื่อนของนักเรียน
ขณะที่ 1 นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

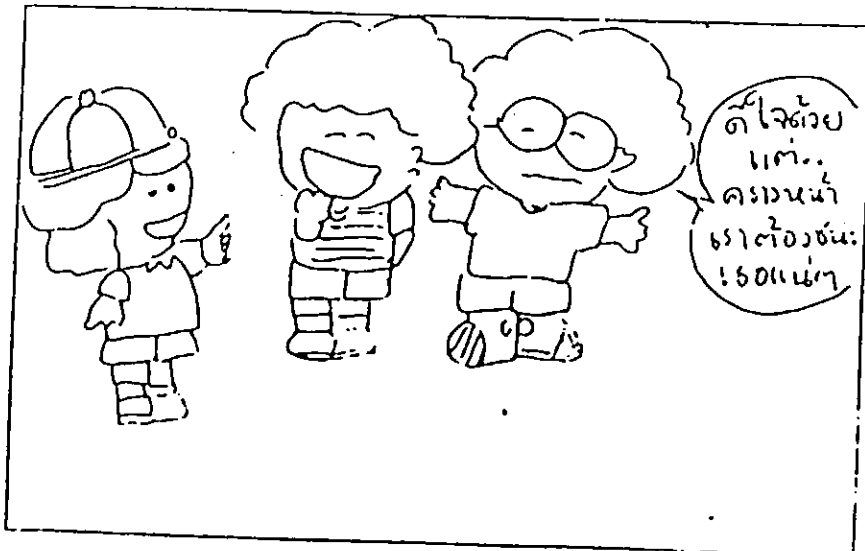
ก



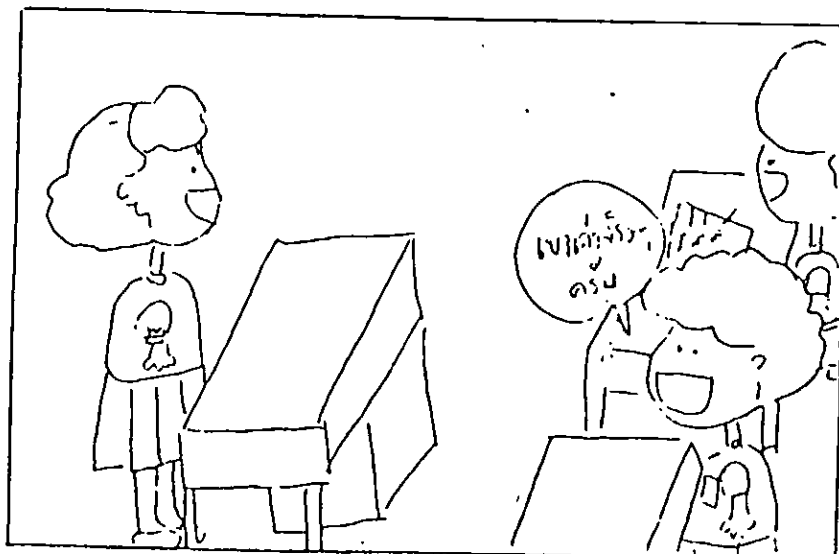
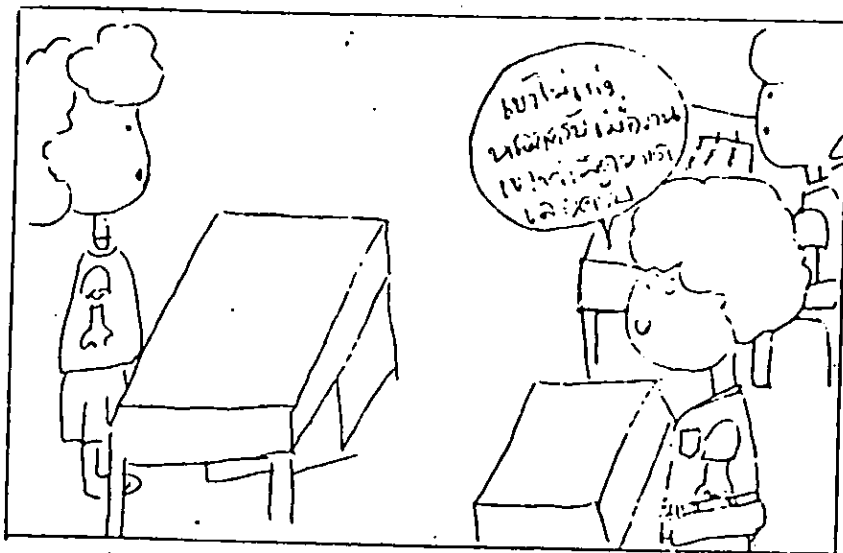
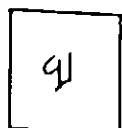
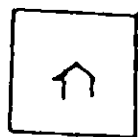
ข



ค

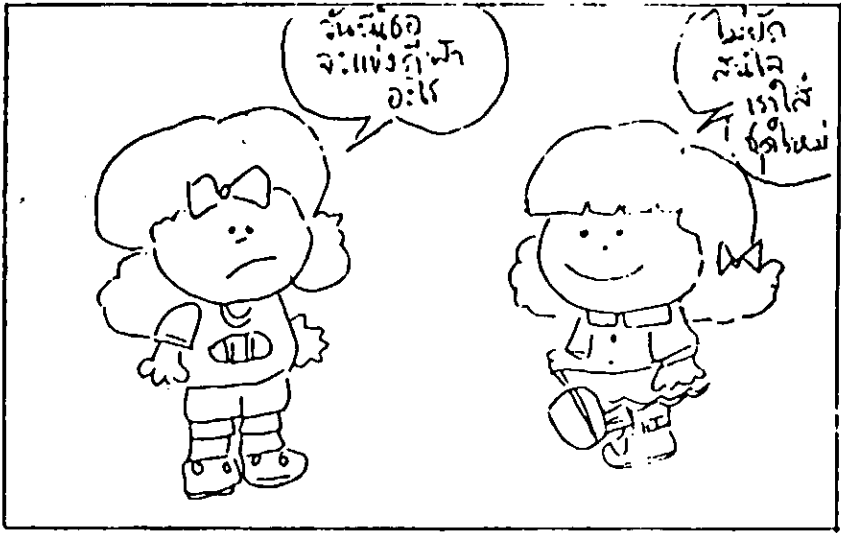


21. นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร เมื่อเพื่อนคนหนึ่งของนักเรียนทำเลขการบ้าน ถูกหมกหมุกซ่อนและครูชมว่าเพื่อนเก่ง

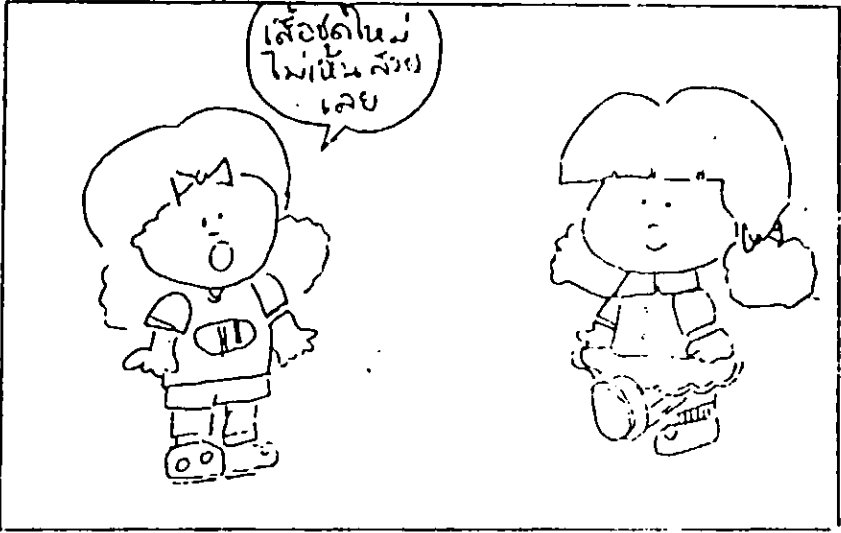


22. ในวันเสาร์ซึ่งเป็นวันแข่งขันกีฬา นักเรียนเห็นเพื่อนคนหนึ่งใส่ชุดใหม่
มาโรงเรียน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

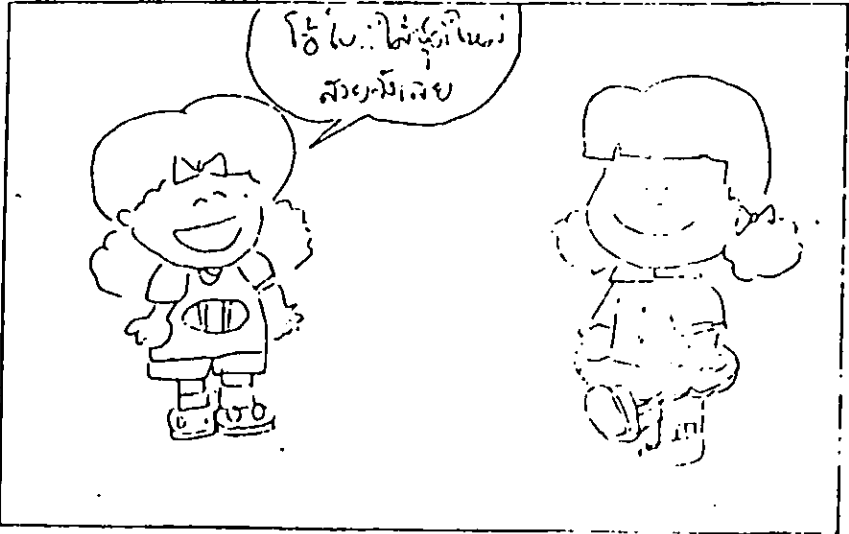
ก



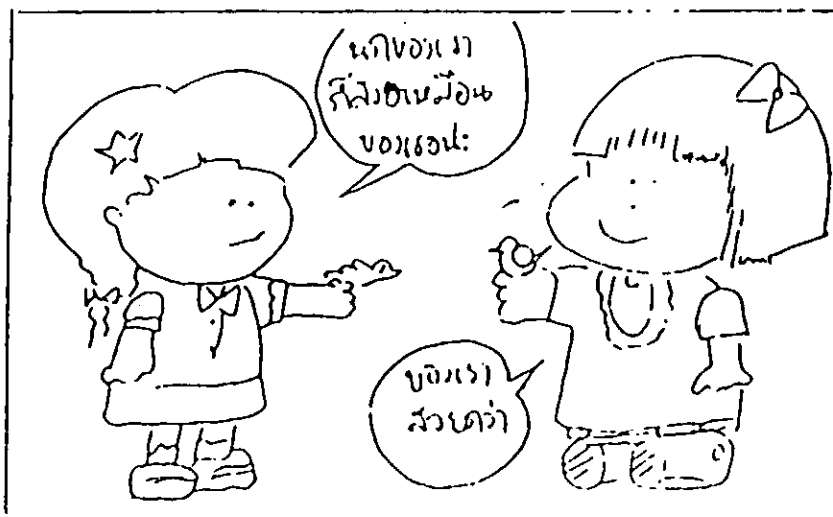
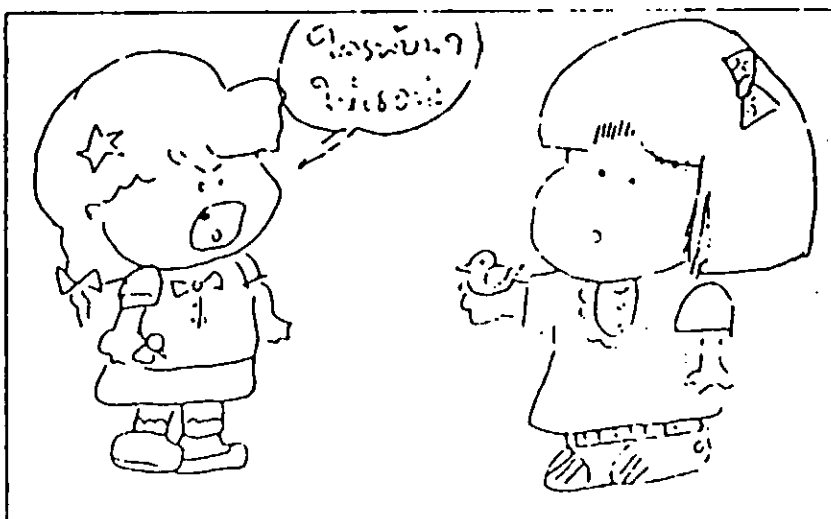
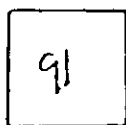
ข



ค



23. ครูให้นักเรียนทัศนมาส่งเป็นการบ้านคนละ 1 ตัว มีเพื่อนคนหนึ่งทัศน
มาส่งได้สวยงามมาก นักเรียนเห็นเข้า นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

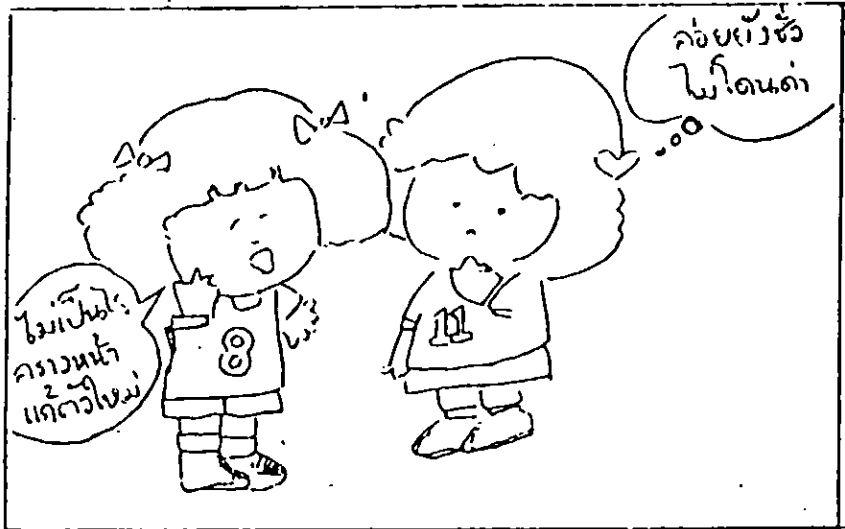


24. ในวันประเพณีที่มีการแข่งขันคอนกอล์ฟ เพื่อนคนหนึ่งได้รับรางวัลเพราะ
ตอบคำถามไต่หนก นักเรียนพบเพื่อนคนนั้น นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

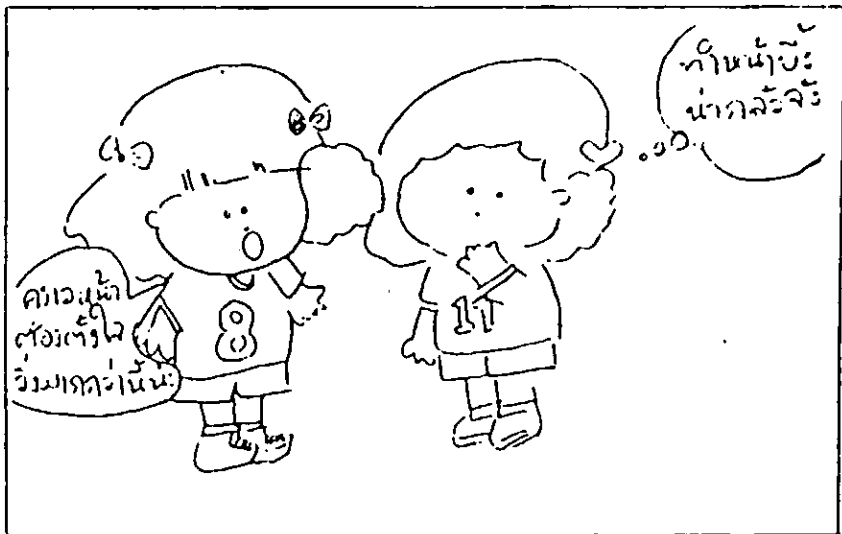


25. ในการแข่งขัน วิ่งเปี้ยว มีเพื่อนคนหนึ่งของนักเรียนวิ่งช้ามาก เลขทำให้
แพ้ อีกฝ่ายหนึ่ง นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไรกับเพื่อนคนนั้น

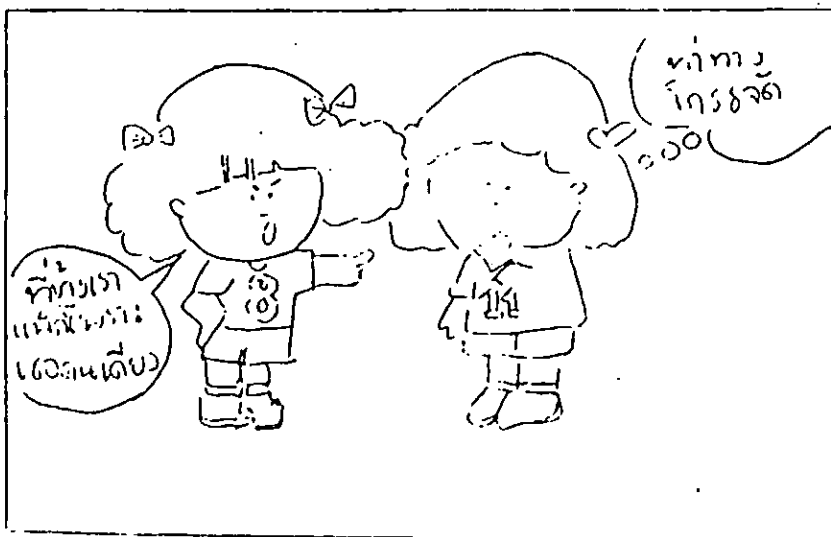
ก



ข

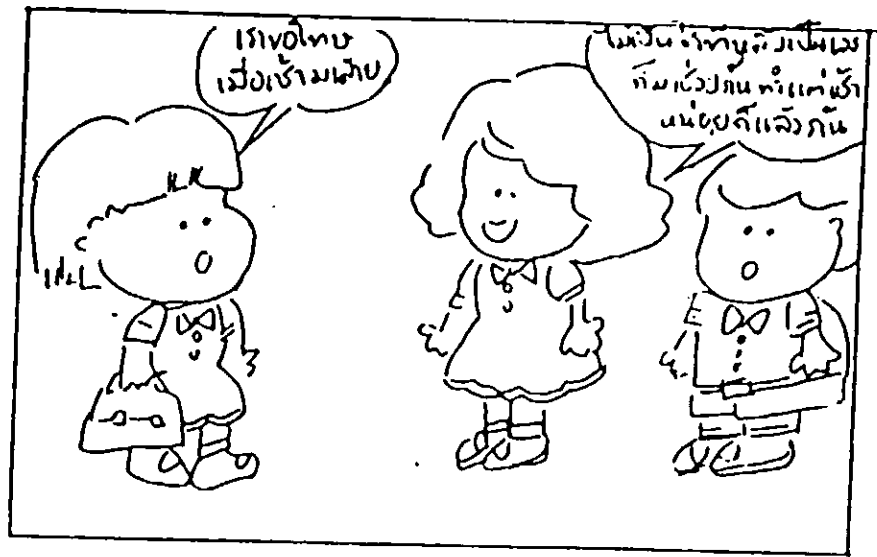


ค



26. วันนี้เป็นเวรประจำวันของนักเรียน แต่มีเพื่อนคนหนึ่งเพิ่งเคยมาสายเป็นครั้งแรกจึงทำความสะอาดไม่เสร็จเลยถูกครูดู นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไรกับเพื่อนคนที่มาสายนั้น

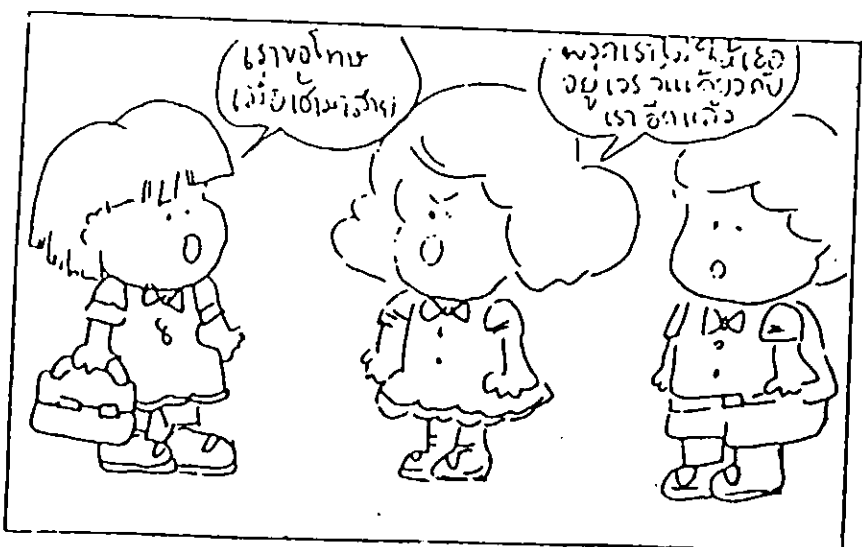
ก



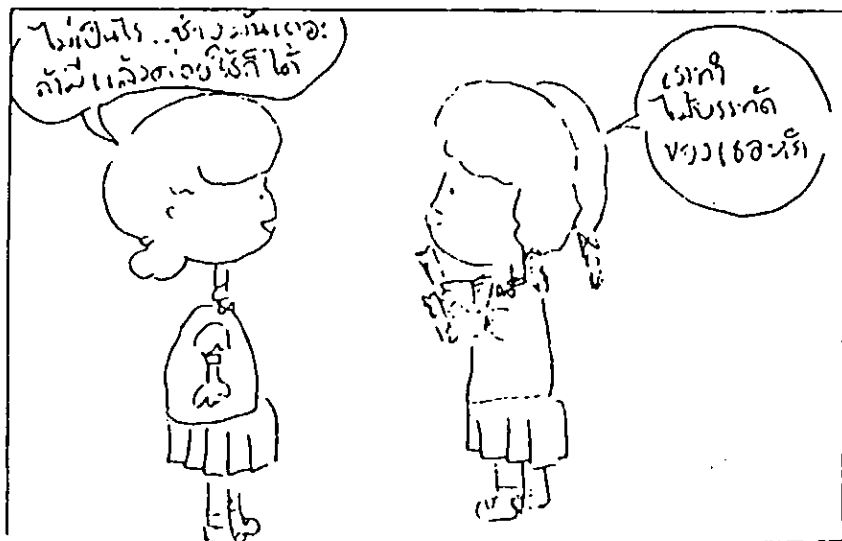
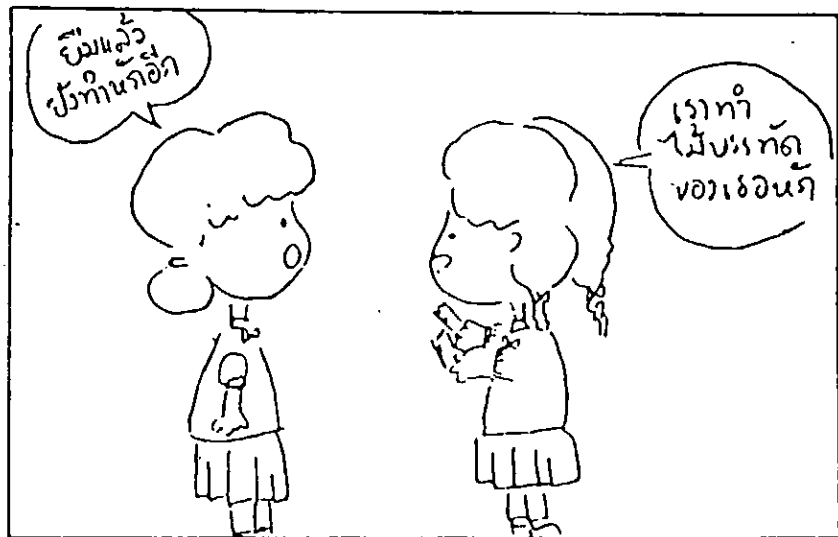
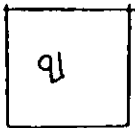
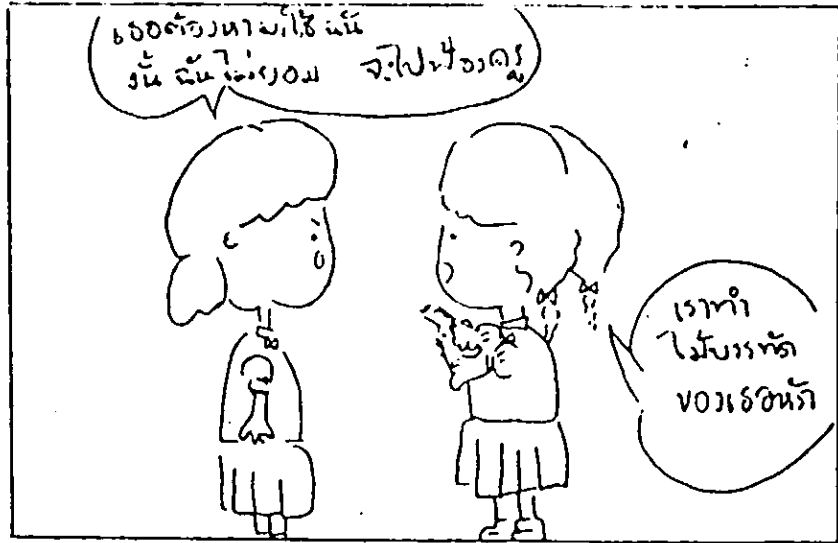
ข



ค

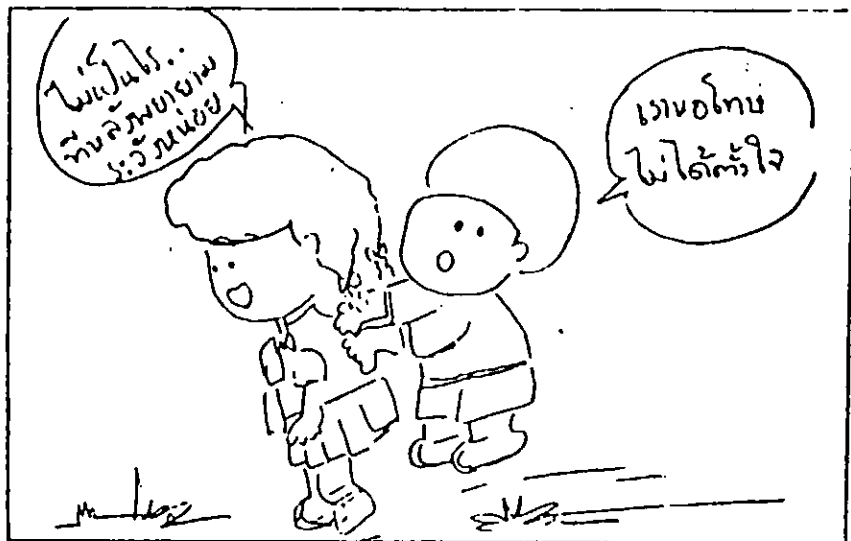


27. นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร เมื่อเพื่อนคนหนึ่งยืมไม้บรรทัดของนักเรียนไป แล้วทำหัก

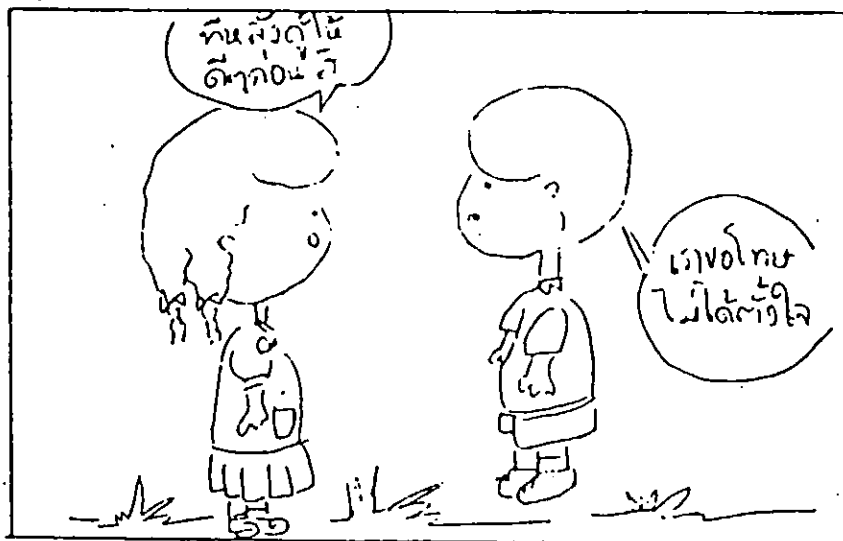


28. ในขณะวิ่งเล่นกลางสนาม มีเพื่อนคนหนึ่งวิ่งมาชนนักเรียนคนหนึ่ง นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

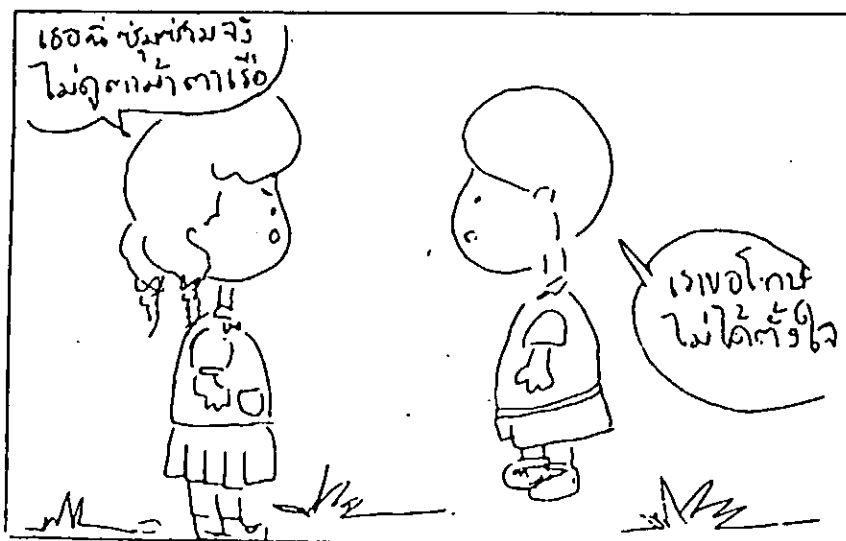
ก



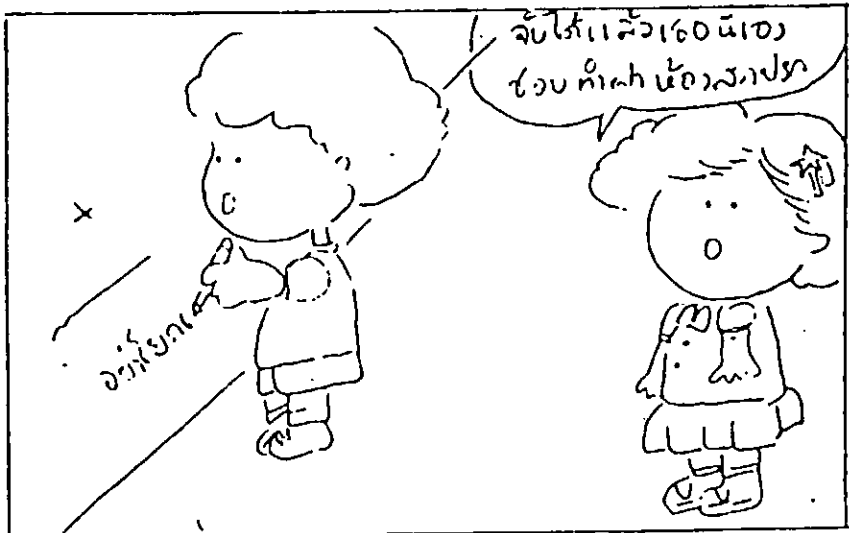
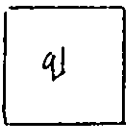
ข



ค



29. เพื่อนคนหนึ่งชอบขีดเขียนฝาผนังห้องเรียน นักเรียนมาพบเพื่อนทำเช่นนั้น นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร



- เฉลยคำทอแบบสอดตามลุ่มบซั่มทัษ

ร	คำทอที่ ลุ่มบซั่มทัษสูง	คำทอที่ ลุ่มบซั่มทัษปานกลาง	คำทอที่ ลุ่มบซั่มทัษต่ำ
1	ค	ก	ช
2	ก	ช	ค
3	ก	ช	ค
4	ช	ค	ก
5	ก	ค	ช
6	ช	ก	ค
7	ค	ช	ก
8	ค	ก	ช
9	ก	ช	ค
10	ช	ค	ก
11	ช	ก	ค
12	ค	ช	ก
13	ช	ก	ค
14	ช	ค	ก
15	ช	ค	ก
16	ค	ก	ช
17	ก	ช	ค
18	ค	ก	ช
19	ช	ก	ค
20	ช	ค	ก

ข้อ	คำทอหมี่ ม้วนยสัมพันธ์สูง	คำทอหมี่ ม้วนยสัมพันธ์ปานกลาง	คำทอหมี่ ม้วนยสัมพันธ์ต่ำ
21	ก	ก	ข
22	ค	ก	ข
23	ก	ค	ข
24	ค	ก	ข
25	ก	ข	ค
26	ก	ข	ค
27	ค	ข	ก
28	ก	ข	ค
29	ก	ข	ค

ภาคผนวก ๑

โปรแกรมการสอนเรื่องมนุษย์สัมพันธ์

โดยการสอนแบบการเล่นของไทย

ตาราง 2 โปรแกรมการสอนเรื่องมนุษยสัมพันธ์โดยการสนทนาแบบการ เล่นของไทย

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	การเล่นของไทย	จุดมุ่งหมาย
1	ปฐมนิเทศ	-	1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยรู้จักอยู่ รวมกับผู้อื่น 2. เพื่อให้สมาชิกทราบถึงความหมาย และความสำคัญของมนุษยสัมพันธ์ 3. เพื่อให้สมาชิกเข้าใจจุดมุ่งหมาย และวิธีการในการเล่น โปรแกรมการฝึกทักษะด้าน มนุษยสัมพันธ์
2	การยิ้มแย้มแจ่มใส	เล่นชายของ	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักยิ้มแย้มแจ่มใส
3	การยิ้มแย้มแจ่มใส	วีรชาวาส	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักยิ้มแย้มแจ่มใส
4	การหักท่ายกอน	ชายแดงโม	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักหักท่ายกอน
5	การหักท่ายกอน	พรานล่าสัตว์	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักหักท่ายกอน
6	การให้ความช่วยเหลือ	ตักข	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้ความ ช่วยเหลือ
7	การให้ความช่วยเหลือ	เสือไล่หนู	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้ความ ช่วยเหลือ
8	การให้ความร่วมมือ	หมูนานาฬิกา	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้ความ ร่วมมือ

ตาราง 2 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	ภาระงานของไทย	จุดมุ่งหมาย
9	การให้ความร่วมมือ	ที่จับ	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้ความร่วมมือ
10	การเป็นผู้ฟังที่ดี	รถไฟเขาสถาณี	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักเป็นผู้ฟังที่ดี
11	การเป็นผู้ฟังที่ดี	ดิน น้ำ และอากาศ	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักเป็นผู้ฟังที่ดี
12	การยกย่องชมเชย	การแข่งขันกะลา	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักยกย่องชมเชย
13	การยกย่องชมเชย	ขี่ม้ากานกล้วย	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักยกย่องชมเชย
14	การให้อภัยในความผิดพลาด	วิ่งเปี้ยว	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้อภัยในความผิดพลาด
15	การให้อภัยในความผิดพลาด	ขี่ม้าส่งเมือง	เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้อภัยในความผิดพลาด
16	ปัจจัยพิเศษ	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกได้พูดคุย อภิปราย และสรุปเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ได้จากการเล่น 2. เพื่อให้สมาชิกทราบดีถึงวิธีปฏิบัติตนในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ 3. เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจ

หมายเหตุ

ในการทดลองแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 30 - 40 นาที

ขั้นตอนการสอบโดยใช้การสอบแบบการเล่นของไทย

ในการสอบโดยใช้การเล่นของไทยมีแผนการสอบครั้งที่ 2 - 15 เป็นขั้นตอนทุกครั้ง ดังนี้

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. ผู้ดำเนินการเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในการเล่นให้พร้อม
3. อธิบายวิธีการเล่นของการเล่นในแต่ละครั้งให้สมาชิกฟัง
4. ให้สมาชิกเล่นตามวิธีการเล่นในข้อ 3
5. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลงผู้ดำเนินการซักถามสมาชิกตามหัวข้อที่กำหนดไว้
6. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่น
7. ผู้ดำเนินการประเมินผลตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ในแต่ละหัวข้อเรื่อง ดังนี้
 - 7.1 สังเกตจากการเล่นของสมาชิก
 - 7.2 สังเกตจากการตอบคำถามและการสรุปของสมาชิก

กำหนดการสอบโดยใช้การสอบแบบการเล่นของไทย

สัปดาห์ ที่	ครั้งที่	วัน	หัวข้อเรื่อง	การเล่นของไทย
1	1	จ. 9 ม.ค. 32	ปฐมนิเทศ	-
	2	พ. 11 ม.ค. 32	การขมแขมแจมใส	การเล่นชายของ
2	3	จ. 16 ม.ค. 32	การขมแขมแจมใส	วีรชาวสาร
	4	พ. 18 ม.ค. 32	การหักทายกอน	ชายแตงโม
3	5	จ. 23 ม.ค. 32	การหักทายกอน	พรานลาสิทัว
	6	พ. 25 ม.ค. 32	การให้ความช่วยเหลือ	ตักบ
4	7	จ. 30 ม.ค. 32	การให้ความช่วยเหลือ	เสือโลงหมู
	8	พ. 1 ก.พ. 32	การให้ความร่วมมือ	พมุนนาพิกา
5	9	จ. 6 ก.พ. 32	การให้ความร่วมมือ	ที่จับ
	10	พ. 8 ก.พ. 32	การเป็นผู้ฟังที่ดี	รถไฟเขาสถานี
6	11	จ. 13 ก.พ. 32	การเป็นผู้ฟังที่ดี	กิน น้ำ และอากาศ
	12	พ. 15 ก.พ. 32	การยกของชมเชย	การแข่งขันกะลา
7	13	จ. 20 ก.พ. 32	การยกของชมเชย	ขมากานกล้วย
	14	พ. 22 ก.พ. 32	การให้อภัยในความผิดพลาด	วิ่งเปรี๊ยะ
8	15	จ. 27 ก.พ. 32	การให้อภัยในความผิดพลาด	ขม้างเมือง
	16	พ. 1 มี.ค. 32	ปัจฉิมนิเทศ	

หมายเหตุ การสอนทุกครั้งใช้เวลาคาบที่ 7 และ 8 (คาบละ 20 นาที) คือ
เวลา 11.00 - 11.40 น.

โปรแกรมการสอนเรื่องชุมชนสัมพันธ์โดยการสอนแบบการเล่นของไทย

ครั้งที่ 1

ประมุขเทศ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยรู้จักอยู่รวมกันผู้อื่น
2. เพื่อให้สมาชิกทราบถึงความหมายและความสำคัญของชุมชนสัมพันธ์
3. เพื่อให้สมาชิกเข้าใจจุดมุ่งหมาย และวิธีการในกาช เขารวมโปรแกรมกาช นี้กับกาช ความชุมชนสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินกาช แนะนำตัวเองให้สมาชิกรู้จัก
2. ให้สมาชิกแนะนำตนเองโดยให้เล่นกาช "เกมแนะนำชื่อตนเอง" วิธีการเล่น สมาชิก

ยืนขึ้นทีละคนพูดว่า

ครั้งที่ 2

การเล่น

การเล่นชายของ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกรู้จักโจมตีและโจมตี

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

ไม้ ไม้ คอกไม้ อะไรก็ได้ เลือกผลไม้ ทราย กิน แล้วแต่สมมุติให้เป็นอะไร

วิธีการเล่น

1. แบ่งสมาชิกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายผู้ชาย และฝ่ายผู้หญิง
2. ให้ผู้ชายทำของชายแล้วแต่ใครจะทำอะไรชาย โดยให้หาวัสดุอุปกรณ์ในบริเวณใกล้ ๆ นั้น เช่น ไม้ ไม้ คอกไม้ ไม้ ทำเป็นทิวเขา หรือขนม ไข่ เศษคอกไม้ ไข่ กระทั่งทำเป็นขนมหวาน กาง ๆ หรืออาจใช้ทรายหรือหินห่อใบทองของสมมุติเป็นขนมปัง เป็นต้น
3. ผู้ชายจะร้องเรียกให้คนตีผ่านไปมา มาซื้อของ ๆ คน
4. ผู้ชายจะเข้าไปซื้อของโดยใส่กระดาษหรือใบไม้แทนเงิน และผู้ชายจะตองทำท่าชายเหมือนชายของจริง

5. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้ค้าเป็นการชักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้
 - 5.1 สมาชิกรู้สึกอย่างไรในขณะที่เล่นขายของ
 - 5.2 ในการเล่น ผู้ชายควรปฏิบัติตนเช่นไร ผู้ซื้อจึงอยากเข้ามาซื้อของ
 - 5.3 ตามผู้ชายหน้าตาไม่เข้มแถม ผู้ซื้ออยากจะเข้าไปซื้อของหรือไม่
 - 5.4 เหตุใดผู้ชายในชีวิตจริงส่วนมากจึงไม่คอยเข้มแถม และจะก่อให้เกิดผลเสียอย่างไร
 - 5.5 ในการซื้อ, ขาย ผู้ซื้อ และผู้ชายควรปฏิบัติตนเช่นไร
6. ผู้ค้าเป็นการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่าการเข้มแถมให้กันและกันนั้นเป็นภาวปฏิบัติตนให้คนเรายูรวมกันได้อย่างไรมีความสุข การเข้มแถมแจ่มใสเป็นภาษสร้างมิตรภาพให้เกิดขึ้น

ครั้งที่ 3การเล่นวิชาการจุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกรู้จักขยับแขนงไข

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. จับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อคัดเลือกผู้เล่น 2 คน ให้ยืนเอามือประสานกันเหนือศีรษะเป็น

ประตูโค้งหอคอยคนเดินลอดได้

3. สมาชิกที่เหลือเกาะเอวกันเดินลอดที่โค้งไปเรื่อย ๆ ทุกคนจะร้องเพลงไปด้วย
4. หัวแถวจะท่องเขินอ้อมหลังคนที่ เป็นประตูครั้งละคน
5. เมื่อเพลงร้องถึงวรรคสุดท้ายที่ว่า "พานเอาคนข้างหลังไว้" คนที่เป็นประตูจะกระตุกแขน

ลงกับคนสุดท้ายให้อยู่ระหว่างกลางแล้วคัดออกไป เล่นไปเรื่อย ๆ จนหมดคน

6. คนข้างหลังของระวังทัวให้ที มีฉะนั้นตนเองจะทงออกจากการเล่น
บหรงประกษ

วีรชิวสาร	สงหะนานชิวเป็ลือก
เล็ทของโบลาน	เก็เบ็ย็โตฏนราน
คคชวไอฉจาน	พานเอาคนชางหลังไว

7. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลงผู้ดำเนินการชักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้

7.1 สมาชิกรู้สึกอย่างไรในขณะที่เล่น

7.2 ในขณะที่เล่นถ้าต้องการให้สนุก สมาชิกควรปฏิบัติเช่นไร

7.3 ในขณะที่เล่นถ้าสมาชิกคนใดคนหนึ่งไม่ร่วมร้องเพลง ทำหน้าที่ตั้ง ไม่ยิ้มแย้มไม่
ทำทิวให้สนุกแล้ว สมาชิกที่ร่วมเล่นควยจะรู้สึกอย่างไร

8. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การยิ้มแย้มแจ่มใสเป็นการปฏิบัติคนใดคนเรา
อยู่รวมกันไคอย่างมีความสุข การยิ้มแย้มแจ่มใสเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 4

การเล่น

ชายแกลงโม

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักตีทายก่อน

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางสนามไม้ท่อนไม้

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. จับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อคัดเลือกคนที่เป็นคนชื่อแกลงโม และเป็นคนชายแกลงโมก่อน 2 คน คนที่เหลือเป็นแกลงโมทั้งหมด
3. คนชายหนึ่งยกเสา หรือท่อนไม้เป็นหลักให้คนที่เป็นแกลงโมนั่งยกเอาไว้ให้แน่น แล้วให้คนอื่น ๆ ที่เป็นแกลงโมยกเอาท่อน ไม้ ๆ กันไป

4. ในขณะที่คนซื้อเดินเข้ามา คนขายของทุกเชยชวนให้คนซื้อ แวะเข้ามา เช่น "แกงโม
สวย ๆ ถูก ๆ หวาน ๆ จะ ไม่ซื้อไมหา ไมว่าจะไร แวะมาชมก่อนจะ"

5. เมื่อคนซื้อแวะเข้ามา คนขายของถามผู้ซื้อว่า "จะซื้อไปไหน" คนซื้อจะเอาแก้วที่ชิมจะ
เหมือนน้ำแกงโมจริง ๆ แล้วยกแก้วของการไปไหน

6. คนขายยกให้คนซื้อเลือกตามใจชอบ แล้วให้หยิบเอง
การซื้อขายแกงโม คนซื้อ และคนขายจะถูกโต้ตอบกันดังนี้

- คนซื้อ : แกงโมลูกอะเท่าไร
- คนขาย : 5 บาท
- คนซื้อ : เลือกโตไหม
- คนขาย : โต คือกโต เจาะก็โต ชิมก็โต

7. คนซื้อจะพยายามทิ้งแกงโมลูกนั้นให้ออกมา ผู้ที่เป็นแกงโมจะยึดกันแน่นไม่ยอมปล่อย
ถ้าทิ้งโตแกงโมคนนั้นจะทองเป็นของคนซื้อ

8. เปลี่ยนเปลี่ยนกันเป็นคนซื้อ และ คนขายแกงโม

9. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้ค้าเป็นการชักชวนสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี่

9.1 ในชีวิตประจำวัน ถ้าเราเป็นแม่ค้า พ่อค้าจริง ๆ การที่หักขายคนซื้อมีความจำเป็น
หรือไม่ เพราะเหตุใด

9.2 ถ้าคนขายไม่หักขาย ทุกเชยชวนเรียกให้คนซื้อแวะมาชมแล้ว คนซื้อโกยหัว ๆ
ไปจะสนใจหรือไม่

9.3 ในชีวิตจริงหัว ๆ ไป ก็เช่นกัน ถ้าเราอยากให้เขาสนใจ หรืออยากให้เขาพูด
กับเรา เราก็คงหักขายทุกกับเขาก่อน เช่นกัน

10. ผู้ค้าเป็นการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่าการหักขายกันนั้นเป็นการปฏิบัติคนในคนเราอยู่
รวมกันได้อย่างไรมีความสุข การหักขายก่อนเป็นการสร้างมิตรภาพให้เกิดขึ้น

ครั้งที่ 5การเล่น

พรวนผ้าสี่ตัว

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักหักห้ามใจ

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

1. บายูกตา 1 ชิ้น
2. เข็ม 1 ใบ

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. จับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อคัดเลือกผู้เป็นพรวน 1 คน
3. สมาชิกที่เหลือนั่งลงก้นพื้นเป็นวงกลม ผู้เป็นพรวนยืนกลางวง
4. ใช้เข็มปักตามายพรวน ให้คนนั่งทุกคนเลือกที่นั่งไปทางซ้ายมือของตนจะเลือกไปนั่งที่ใดแล้วแต่จะตกลงกันเอง ๗ ไม่ให้มายพรวนรู้

5. นายพรานเดินไปห้วยเล่นคนโคคนหนึ่ง วางเบาะลงบนตัก แล้วนั่งลงบนเบาะ พร้อมกับพูดว่า "หมาเอ๋ย ร้องให้ฟังหน่อยซิ"

6. คนที่ถูกนั่งทับจะทองร้องเป็นเสียงขลุ่ยสามหน พรานจึงหายชื่อผู้นั้น ถ้าหายถูกผู้นั้นจะทองเป็นนายพรานแทน ถ้าหายชื่อผิดพรานก็ทองลูกขึ้นไปหาเขื่อนผู้นั้นต่อไปจนกว่าจะถูก

7. นายพราน จะพูดและเปลี่ยนชื่อสัตว์อื่นไปเรื่อย ๆ ก็ได้ เช่น พูดว่า "ไก่เอ๋ย ร้องให้ฟังหน่อยซิ" หรือ "หมาเอ๋ย ร้องให้ฟังหน่อยซิ" เป็นต้น ส่วนคนที่ถูกนั่งทับจะทองร้องเป็นเสียง ไก่ หรือ หมาสามหน พรานจึงหายชื่อ

8. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้ดำเนินการสนทนาชักชวนสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้

8.1 การเล่นเกมนี้ ถ้านายพรานไม่ถาม หรือ บอกให้เขารองแล้ว นายพรานจะรู้หรือไม่ว่า คนนั้นเป็นใคร

8.2 ถ้านายพรานไม่หัดให้เขารองก่อน แล้วจะเป็นอย่างไร

8.3 ในชีวิตประจำวัน คนเราคงอดคิดต่อ และอยู่รวมกัน การหัดทายกันเป็นสิ่งจำเป็นหรือไม่ เพราะเหตุใด

8.4 ถ้าคนเราไม่หัดทายกันก่อน แล้วจะเป็นอย่างไร

9. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การหัดทายกันนั้นเป็นการปฏิบัติตนให้คนเราอยู่รวมกันได้อย่างมีความสุข การหัดทายกันเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 6การเล่น

ศึกษา

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้ความช่วยเหลือ

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

1. ผาผูกตา 1 ผืน
2. ไม้ตีกบ 1 อัน

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกถอดก่าลงกายเป็นการจุ่มเครื่อง
2. เขียนวงกลมที่สนามหนึ่งวง เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2.50 - 3.00 เมตร
3. จับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อคัดเลือกคนที่กบคนหนึ่ง และใช้ผาผูกตาไว้ ส่วนคนที่เหลือเป็นกบ
4. ผู้เล่นทั้งหมดอยู่ในวงกลมที่ขีดไว้ ผู้เจนนั่งลงท่ากริยาแบบกบ คือนั่งยอง ๆ เอามือทั้งสองข้างจับเข่า หรือวางมือทั้งสองข้างระหว่างเข่า แล้วกระโดดไปข้างหน้าในท่านั้น พรหมรองเสียง "ออบ ๆ" ไปเรื่อย ๆ รอยคนที่ โคยพยายามหลบไม่ให้คนที่กบตีถูกตัวได้แต่จะหนีออกนอกวงไม่ได้

ดำเนินชีวิตอย่างทนาย เช่นเดียวกับเมื่อถูกตี

5. ทนายทุกตัวของหมิ่นรอง "อึ้ง" เว้นแต่เมื่อคนที่ทนายเขาใกล้จึงหุบครอง ทนายจะทองช่วยเพื่อนพ้องจากการถูกตี โดยเขาไปร้องไกล ๆ ที่วัดคนที่ทนาย เพื่อล่อให้แฉะจากเพื่อนของทนาย ถ้าคนที่ทนายเดินออกนอกวงใหญ่คำเนนการจูงเขาวาง

6. ในขณะที่คนที่ทนายเดินเข้ามาใกล้ ทนายที่อยู่ที่ไกลคนที่ทนายมากที่สุดจะหุบครองนั่งนิ่ง พอคนที่ทนายเดินมาเลยไปแล้วจึงกระโดดแล้วส่งเสียงร้องต่อไป

7. ถ้าคนที่ทนายทั่วโคโคทนายทนายนั้นจะทองไม่คืนหนี้ และยอมให้คนที่จับ และทองเป็นคนตีทนายแทน

8. หลังจากการเอนสินสุดทอง ผู้ดำเนินการชักตามสมาชิกในหัวชอต่อไปนี้

8.1 สมาชิกผู้สีกอย่างไรตาทอง เป็นทนาย แล้วถูกคนไล่ตี

8.2 สมาชิกจะปฏิบัติตนเช่นไร เพื่อที่จะไม่ให้คนที่ทนาย ที่ถูกทนายทนายได้

8.3 เหตุใดสมาชิกที่เป็นทนายจึงทองช่วยเหลือกันเพื่อไม่ให้ถูกตี

8.4 มีสมาชิกคนใดบ้างที่ตาเพื่อเป็นทนายถูกตีแล้วแสดงความรักใจ โดยเบรียเบรีย

ด้วยความเคียดแค้นของผู้ทองการความช่วยเหลือในชีวิตจริง

9. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การให้ความช่วยเหลือนั้นเป็นการปฏิบัติตนให้คนเราอยู่รวมกันได้อย่างมีความสุข การให้ความช่วยเหลือกันและกันเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 7การเล่น

เสื่อไผ่

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้ความช่วยเหลือ

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการจูนเครื่อง
2. จับไม้สั้น ไม้ยาว เพื่อคัดเลือกคนที่เป็นเสื่อ เป็นพญาก่อน 2 คน
3. สมาชิกที่เหลือ ล้อมวงจับมือกัน ใหญ่อยู่ในวง สมมุติให้วงเป็นคอกหมู และเสื่ออยู่

นอกคอก หรือนอกวง

4. คนล้อมวงเดินหมุนไป ร้องเพลงไปด้วย พอเพลงจบเสื่อจะวิ่งเข้าคอกเพื่อไปจับพญาก่อน

5. ผู้เป็นคอกทองพยายามกันไม่ให้เสือเข้า ถ้าเสือจะบุกเข้าทองช่วยกันไม่ให้ลูกไก่ชน
อาจนั่งลงเป็นการบิคอกกักไก่ ถ้ากันไม่สำเร็จ เสือหลุดเข้ามาไล่หมูไก่ ก็ทองช่วยกันให้หมูลูกออกไป
นอกคอกกันเสียไว้ในคอก เสือและหมูจะไล่จับกัน เมื่อหมูออกมาแล้ว ทองพยายามเขาคอกอยู่เสมอ
คอกทองคอยบิคเปิดให้

6. ถ้าเสือไล่จับหมูไก่ ก็ผลักดันให้คู่อื่นเป็นเสือกับหมูบาง

บทรองประกอบ

หมูจับหมูจอย	หมูน้อยกินรำ
เคี้ยวเมือกเคี้ยวคำ	ไล่หมูเขาคอก
แคศอกแควา	อีกามันเห็น
อีกามันรอง	ถือไม้ค้ำคอง
บับเมสาวเลน	มะเขือขาวลอมมา
เอาควายไปสน	หัดคนไม้ใหญ่
เสือโวยมากินหมูมา	

7. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้ดำเนินการสนทนาซักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้

7.1 สมาชิกรู้สึกเช่นไรที่แสดงตัวเป็น คอก เป็น เสือ และเป็น หมู

7.2 สมาชิกรู้สึกอย่างไรที่ทองคอยช่วยเหลือหมูไม่ให้ถูกเสือจับไค

7.3 เหตุใดสมาชิกของคอกช่วยเหลือหมู แทนที่จะช่วยเหลือเสือ

7.4 สมาชิกคิดว่า การให้ความช่วยเหลือหมูที่กำลังเคี้ยวครอน เมื่อมีโอกาสช่วยนั้น

เป็นการกระทำที่สมควรหรือไม่

8. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การให้ความช่วยเหลือผู้อื่นเป็นการปฏิบัติที่
คนเราอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข การให้ความช่วยเหลือเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 8การเล่น

หมุนนาฬิกา (หอกกะทะ)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้ความร่วมมือ

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. ผู้เล่นทุกคนจับมือกันเป็นวงกลม คนยืนสลับจับมือกับคนนั่ง จับแบบมีคว่ำควมเพื่อให้แน่น
3. ผู้นั่งเหยียดขาโดยในเท้าของทุกคนถูกัน (ยันกันไว้) เป็นจุดศูนย์กลาง ซึ่งมันจะเป็น

แรงผลักดันกันเอง

4. ผู้นั่งแต่ละคนจะยกกันขึ้นจากพื้นดิน และผู้นั่งจะวิ่งวงๆ วง วงกลมจะหมุนเป็นรูปเหมือนนาฬิกา หรือกะทะ ในขณะที่เล่นทุกคนต้องรับผิดชอบช่วยกันจับมือ หรือยันเท้ากันไว้ให้มันอย่าให้หลุดจากกัน

5. จะมีการบอลิเปลี่ยนกันเอง โดยจะเปลี่ยนให้คนหนึ่ง เป็นฝ่ายดีฝ่าย และให้คนหนึ่งเป็นฝ่ายนี้บาง
6. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลงผู้ทำ เป็นการสนทนาซักถามสมาชิกในหัวร่อต่อไปนี้
 - 6.1 สมาชิกผู้ใดอย่างไร ในขณะที่เพื่อนคนใดคนหนึ่งทำมือหรือหาจุดออกจากกัน
 - 6.2 สมาชิกคิดว่าเราไม่รวมมือกันเล่นแล้ว นาทีกาจะหมุนไปไหน
7. ผู้ทำเป็นการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การให้ความร่วมมือกันเป็นการปฏิบัติกันให้คนเราอยู่รวมกันได้อย่างมีความสุข การให้ความร่วมมือจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 9

การเล่น

ที่จับ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้ความร่วมมือ

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. ชีคเส้นตรงกลางของสถานที่ที่ใช้เล่นเพื่อแบ่งเขตแดนออกเป็น 2 ส่วน
3. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายให้ไปยืนอยู่ในเขตของตน โดยให้ห่างจากเส้น

แบ่งเขตประมาณเท่า ๆ กัน

4. ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนฝ่ายละ 1 คน โดยให้มาพบกันที่เส้นกั้นเขตแดน เพื่อทำการตกลงว่าฝ่ายใดจะเป็นผู้เล่นก่อน ฝ่ายที่เล่นก่อนเรียกว่า "ฝ่ายที่" ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งเรียกว่า "ฝ่ายจับ"

5. ฝ่ายเริ่มเล่นก่อนส่งตัวแทนคนหนึ่งซึ่งเรียกว่า "คนที่" วิ่งออกจากแดนของคู่แข่งไปยังฝ่ายตรงข้ามพร้อมทั้งออกเสียงคำว่า "ตี" หรือ "ตี้ม" และพยายามเอามือแตะตัวผู้เล่นของฝ่ายตรงข้ามให้ไต่ เมื่อแตะไต่แล้วจะทวงรับวิ่งกลับมาแดนของตน โดยยังคงเสียงคำว่า "ตี" หรือ "ตี้ม" จนกว่าจะถึงแดนของตน คนที่ถูกฝ่ายที่แตะตัวจะทวงมาเป็นเชลยของฝ่ายที่

6. สำหรับฝ่ายจับนั้นจะทวงพยายามจับ กอด หรือบีบคนที่ให้ไต่ ถ้า "คนที่" ถูกจับไต่หรือหยุดแปลงเสียงที่เมื่อไต่ก็จะทวงตกเป็นเชลยของฝ่ายจับ และในขณะที่ตัวกันคนที่ที่ทวงพยายามคืนกรนหรือชักขึ้น พยายามผ่านไปให้ถึงแดนของตน

7. การเล่นครั้งต่อไปจะทวงผลัดเปลี่ยนให้ "ฝ่ายจับ" เป็น "ฝ่ายตี" บ้าง และดำเนินการเล่นเช่นเดียวกันต่อไป

8. เมื่อฝ่ายของตนเป็นเชลย ผู้ที่ตนออกไปทวงพยายามช่วยพวกของตัวให้กลับมาให้ไต่ ฝ่ายตรงข้ามต้องคอยกันไม่ให้แตะกันไต่ ถ้าแตะกันไต่ เชลยจะไต่กลับมาแดนของตน เล่นกันเช่นนี้จนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะหมดตัวผู้เล่นก่อน ก็จะยุติการเล่น ฝ่ายที่มีเชลยอยู่มากเป็นฝ่ายชนะ

9. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้ดำเนินการสนทนา ชักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้

9.1 สมาชิกรู้สึกอย่างไร เมื่อฝ่ายของตนตกเป็นเชลยของอีกฝ่ายหนึ่ง

9.2 สมาชิกจะปฏิบัติตนอย่างไร เพื่อไม่ให้ฝ่ายของตนตกไปเป็นเชลยของอีกฝ่ายหนึ่ง

9.3 สมาชิกคิดว่า ถ้าแต่ละฝ่ายไม่รวมมือกันเล่นแล้ว ฝ่ายของตนจะชนะอีกฝ่ายใดหรือไม่

10. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การที่คนเราจะอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุขนั้น เราต้องรู้จักให้ความร่วมมือ การให้ความร่วมมือจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 10การเดิน

รถไฟเขาสถานี

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักเป็นผู้ฟังที่ดี

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางสนาม

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. จับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อเลือกคนหนึ่งเป็นนายสถานี
3. สมาชิกที่เหลือยืนเป็นวงกลมล้อมนายสถานี
4. หอนายสถานี บอกว่า "ขงเขี้ยว" ทุกคนวิ่งซ่า ๆ ไปรอบ ๆ นายสถานีหากันขวามือ
พร้อมกันทำเสียง "จ๊กจ๊ก" ถ้านายสถานีบอกกว่า "ขงแคง" จึงหยุด และเงยมือขึ้น
5. ถ้าผู้ใดทำผิดกติกา ต้องออกจากการเล่น แล้วเริ่มเล่นต่อไปอีก

6. ในขณะที่ นายสถานี ไร่ขลุ่ยต่าง ๆ ในการบอก เพื่อให้ผู้เล่นหมัดึก เช่น ขณะคนเล่นกำลังวิ่ง บอก "ขงเขียว" ขณะคนเล่นคนหนึ่งบอก "ขงแดง" ซ้ำอีก
7. เปลี่ยนผู้เล่น ผู้ตัดสินให้เป็นนายสถานี
8. หลังจากกาช เสนอสิ้นสุดลง ผู้ดำเนินการเสนอ ชักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้
 - 8.1 ทำไมสมาชิกต้องออกจากการเล่นกลางคัน
 - 8.2 สมาชิกมีความรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกชักออกในการเล่น เมื่อหมัดึกคำสั่ง
 - 8.3 ทำอย่างไร สมาชิกจึงจะทำตามคำสั่งใดถูกต้อง
 - 8.4 เหตุใด สมาชิกจึงต้องพยายามตั้งใจฟังให้
9. ผู้ดำเนินการ และสมาชิกช่วยกันสรุปว่า ในชีวิตจริงของคนเรานั้นต้องมีการพบปะพูดคุยกัน ในขณะที่คนหนึ่งพูด อีกฝ่ายต้องเป็นผู้ฟัง การปฏิบัติตนในการเป็นผู้ฟังที่ดีนั้นทำให้ผู้พูดเกิดความพอใจ การรู้จักเป็นผู้ฟังที่ดีจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 11

การเดิน

ดิน น้ำ และอากาศ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักเป็นผู้ฟังที่ดี

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

กระดาษบันทึก เป็นรูปทรงกลม มีคัตว้าย ใช้ขึงยางให้แน่น

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. จับไม้สั้นไมยยาว เพื่อคัดเลือกสมาชิก 1 คน เป็นคนถือบอลที่ทำด้วยกระดาษ
3. สมาชิกที่เหลือนั่งเป็นวงกลม คนถือบอลกระดาษยืนอยู่ในวงกลม
4. คนถือบอลกระดาษเดินไปให้ทั่ววงกลม แล้วปล่อยกระดาษไปยังผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง

พร้อมทั้งพูดว่า "คืน" แล้วนับ 1 ถึง 10 โดยเร็ว

5. คนที่ถูกฝากต้องรับเอเยชอส์ตัวบงกก่อนผู้ปานัมถึง 10 ถ้ายังไม่ออกต้องถูกปรับหรือถูกลงโทษแล้วแต่ความเห็นของสมาชิก และต้องคืนบอลกระดานให้คนเฝ้า คนเฝ้าจะไปคนอื่นต่อไป
6. ถ้าคนถูกฝากตอบโต้ภายในเวลาที่กำหนด เขามีสิทธิถือบอลกระดานไปคนอื่นต่อไป
7. คนเฝ้า จะเปลี่ยนบุคคลอื่น นอกจาก "คิน" เป็นคำว่า "น้ำ" และ "อากาศ" ถ้าคนเฝ้าพูดว่า "น้ำ" คนถูกฝากของเอเยชอส์ตัวน้ำ ถ้าคนเฝ้าพูดว่า "อากาศ" คนถูกฝากของเอเยชอส์ตัวที่มีปีก เช่น นก เป็ด เสือ แมลงปอ เป็นต้น
8. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้ดำเนินการสนทนา ชักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้
 - 8.1 ในขณะที่เล่นสมาชิกควรปฏิบัติตนอย่างไร
 - 8.2 สิ่งสำคัญที่ทำให้สมาชิกเล่นได้ถูกต้อง และเล่นได้อย่างสนุก คืออะไร
 - 8.3 เหตุใด สมาชิกจึงต้องพยายามตั้งใจฟัง
 - 8.4 ถ้าสมาชิกไม่ตั้งใจฟังแล้ว ผลเสียที่ได้รับจะเป็นอย่างไร
9. ผู้ดำเนินการ และสมาชิกช่วยกันสรุปว่าการที่คนเราจะอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุขนั้น เราต้องรู้จักเป็นผู้ฟังที่ดี เพราะการเป็นผู้ฟังที่ดีนั้นเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 12

การเล่น

การแข่งขันกะลา

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักยกย่องชมเชย

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

1. กะลาอะพร้าวผ่าครึ่งลูกเป็น 2 ซีก เจาะรูตรงกลางก้นกะลา
2. เชือก หรือ ปอ

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกถอดก้นก้างกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. ให้สมาชิกแต่ละคนนำกะลาอะพร้าวผ่าครึ่งซีกคนละ 2 อัน เจาะรูตรงกลางที่ก้นกะลา และใช้เชือกหรือปอผูกกะลาอะพร้าวทั้งสองข้างให้เป็นห่วง โดยให้กะลาอยู่ที่ปลายแต่ละข้างของเชือก ใช้เชือกยาวประมาณที่จะใช้มือค้ำไว้ ในขณะที่ยืนอยู่
3. กำหนดจุดเริ่มตน และเส้นชัย ผู้เล่นแต่ละคนจะมีกะลาอะพร้าวคนละ 2 อัน มีเชือกร้อยโยงติดกันเป็นห่วง

4. ผู้แข่งขันแต่ละคนจะเอาของวางระหว่างนิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้ เชือกไว้ทั้งสองข้าง แล้วยืนอยู่บนกะลาทั้งสองเท้า คึงเชือกให้ตึงแล้วยกเท้าก้าวเดิน
5. ให้สมาชิกแข่งขันเดินกะลาครั้งละ 5 คน โดยให้ผู้แข่งขันยืนตรงจุดเริ่มต้นเพื่อให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน ผู้เอนคองพยายามเร่งฝีเท้าเดินให้เร็วขึ้น หรือ วิ่งก็ได้ ใครถึงหลักชัยก่อนเป็นผู้ชนะ
6. นำคนผู้ชนะแต่ละครั้งมาแข่งขันเดินกะลา เพื่อคัดเลือกผู้ชนะที่ 1
7. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้ดำเนินกรสนทนา ชักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้
 - 7.1 สมาชิกที่เป็นผู้ชนะรู้สึกอย่างไร
 - 7.2 สมาชิกที่เป็นผู้แพ้รู้สึกอย่างไร
 - 7.3 สมาชิกที่เป็นผู้แพ้ควรปฏิบัติตนต่อผู้ชนะอย่างไร และผู้ชนะควรปฏิบัติตนต่อผู้แพ้อย่างไร
8. ให้สมาชิกที่แพ้ กล่าวขอบคุณชมเชยผู้ชนะ โดยให้ตัวแทนหนึ่งคนพูด เช่น พูดว่า "เชอ เกงจริง ๆ" ในขณะที่กล่าวชมเชยผู้ชนะ สมาชิกที่แพ้ทั้งหมดคองก้มมือพร้อม ๆ กัน หลังจากนั้น ผู้ชนะ จะกล่าวทศญาว่า "ขอบใจมาก"
9. ผู้ดำเนินกรและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า ในการปฏิบัติตนเพื่อให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขนั้น เราต้องรู้จักทุกกของชมเชย เมื่อเห็นว่าผู้อื่นปฏิบัติตนได้ดีถูกต้อง การบกกของชมเชย เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 13การ เล่น

เข้ามาทานกล้วย

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักบุคคลของชมเชย

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางสนาม

อุปกรณ์

กานกล้วย นำมาตัดเป็นรูปมา ตอนโคนกานเป็นหัวมา ตอนปลายกานเป็นหางมา ใสสายจาก กานกล้วยโยงเป็นมั้งเห็น

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการจูนเครื่อง
2. กำหนดจุดเริ่มตน และเส้นชัยของระยะทางในการแข่งขันเข้ามาทานกล้วย
3. ให้สมาชิกเตรียมกานกล้วยที่ทำเป็นรูปมา มาเป็นตัวมา ให้สมาชิกอื่นชี้แล้ววิ่งแข่งขัน ทำท่าเหมือนคนเข้ามาจริง ๆ

4. ให้สมาชิกแข่งขันทำากานถวายครั้งละ 5 คน ให้ผู้แข่งขันยื่นสมาทรวงจุกเริ่มต้น พอให้
สัญญาณเริ่มการแข่งขัน ผู้แข่งจะวิ่งโดยท่าหาสมาจริง ๆ ใครถึงหลักชัยก่อนเป็นผู้ชนะ
5. นำคนที่ชนะแต่ละครั้งมาแข่งขันทำากานถวาย เพื่อคัดเลือกผู้ชนะที่ 1
6. ให้สมาชิกที่แพทถวายของชมเชยผู้ชนะ โดยส่งตัวแทนออกมาทุก ถวายคำวยของ
ชมเชย พรอมทั้งสมาชิกแพทของชมเชยพรอม ๆ กัน ส่วนผู้ชนะจะถวาทขอวว่า "ขอใจมาท"
7. หลังจากการเอนสินสุดลง ผู้ค้ำเนินกาชสนทนา ชักถามสมาชิกในหัวขอทต่อไปนี้
 - 7.1 สมาชิกที่เป็นผู้ชนะ รู้สึกอย่างไร
 - 7.2 สมาชิกที่เป็นผู้แพท รู้สึกอย่างไร
 - 7.3 สมาชิกที่เป็นผู้แพทควรปฏิบัติททกับผู้ชนะอย่างไร และผู้ชนะควรปฏิบัติททกับผู้แพท
อย่างไร
 - 7.4 การยกยอชมเชยจะทำได้ในโอกาสใคบาง นอกจากการแข่งขันกีฬา
9. ผู้ค้ำเนินกาช และสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การที่คนเราจะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขนั้น
เราต้องรู้จักยกยอชมเชยซึ่งกันและกัน การยกยอชมเชยจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีทกัน

๕๗
ครั้งที่ 14

การเล่น

วิ่งเปี้ยว

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้อภัยในความผิดพลาด

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

1. ยาง 2 ชิ้น
2. เก้าอี้ 2 ตัว ใช้เป็นหลัก

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. วางหลัก 2 หลัก ให้มีระยะห่างกันพอสมควร
3. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ให้มีจำนวนเท่า ๆ กัน ผู้เล่นแต่ละฝ่ายยืนเรียงแถวอยู่ที่เส้นทางคานหลังของหลักประมาณ 1 ฟุต เพื่อให้มีที่เหลือไว้ให้คนวิ่ง วิ่งลฉมหลักใด
4. ผู้ดำเนินการ ยืนอยู่ระหว่างกลางของทั้งสองฝ่าย และถือยาง 2 ชิ้นสำหรับให้แต่ละฝ่ายวิ่งมารับเอาเพื่อนำไปวิ่งไล่กัน

5. เมื่อแบ่งฝ่ายเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นแต่ละฝ่ายคอยดูสัญญาณจากผู้ดำเนินการที่ต่อมา จะให้สัญญาณว่าวิ่งไค

6. แต่ละฝ่ายเมื่อได้สัญญาณว่าวิ่งไค ผู้เล่นคนแรกของแต่ละฝ่ายก็จะวิ่งวิ่งมารีบเข้าจากผู้ดำเนินการ และวิ่งไคโดยถือยานั่นไคตามกัน เพื่อให้ทันอีกฝ่ายหนึ่ง โดยให้วิ่งอ้อมไปยังหลักของฝ่ายตรงข้าม และเมื่อมาถึงหลักของตนเองแล้วให้ส่งยานั้นแก่สมาชิกคนที่ยืนรออยู่ข้างหลังหลัก

7. คนที่รับยานั้นพยายามวิ่งไล่กัน เพื่อให้ทันอีกฝ่ายหนึ่ง เมื่อวิ่งทันกันแล้วฝ่ายไล่ทันโยนยานั้นต่อและหลังของอีกฝ่ายหนึ่ง ฝ่ายที่ถูกต่อจะเป็นฝ่ายแพโดยยึดหลักว่าฝ่ายไหนต่อหลังฝ่ายตรงข้ามไคมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

8. ฝ่ายที่ชนะจะไคต่อหลังฝ่ายที่แพไคจนหมดหลัก

9. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้ดำเนินการซักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้

9.1 สมาชิกรู้สึกอย่างไรที่ฝ่ายของตนแพ และเพราะเหตุไคฝ่ายของตนจึงแพ

9.2 สมาชิกรู้สึกอย่างไรที่คนอื่นทำให้ฝ่ายของตนแพ

9.3 สมาชิกไคไคว่าเป็นความผิดของเพื่อนหรือไม่ และไคไคว่าความผิดเหล่านั้นควร

อภัยให้กันไคไคไหม

10. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า ในชีวิตจริงของคนเรานั้นย่อมมีการกระทำที่ผิดหลากหลายไคไคในทุกโอกาส แต่ในการปฏิบัติคนเพื่อให้อยู่รวมกันไคไคอย่างมีความสุขนั้น เราต้องรู้จักให้อภัย เมื่อเห็นคนอื่นทำผิดหลากหลาย เพราะการรู้จักให้อภัยนั้นจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ต่อกัน

ครั้งที่ 15การเล่น

ข้ามส่งเมือง (เทวคานั่งเมือง)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกให้สมาชิกรู้จักให้อภัยในความผิดพลาด

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

กลางแจ้ง

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกออกกำลังกายเป็นการอุ่นเครื่อง
2. จับไม้สั้นไมยว เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเล่นเป็นเจ้าเมือง 1 คน (ในที่นี้ ให้อยู่ดำเนินการเป็นเจ้าเมือง เพราะสมาชิกเป็นจำนวนคู่)
3. กำหนดสถานที่ที่จะใช้ เป็นเมือง เพื่อผ่านขณะจะได้ขึ้นหลังฝ่ายแพ้ให้เดินมาส่งยังเมืองที่กำหนด

4. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย (ฝ่าย ก และฝ่าย ข) ฝ่ายละเท่า ๆ กัน
5. ส่งตัวแทนของทั้ง 2 ฝ่ายมาตกลงกันว่าใครจะเป็นฝ่ายเล่นก่อน
6. ฝ่ายเล่นก่อน (เรียกว่าฝ่าย ก) ส่งผู้เล่นออกมา 1 คน มากระชับมือของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งของฝ่ายตรงข้าม (ฝ่าย ข) ให้เจ้าเมืองฝั่งแล้วก็เดินกลับไปยังฝ่ายของตน
7. ฝ่าย ข ก็จะส่งสมาชิกระชับมือกับเจ้าเมือง ฝ่าย ข คนที่เดินออกมาเป็นคนเดียวกับฝ่าย ก กระชับมือเจ้าเมืองไว้ เจ้าเมืองจะร้องว่า "ไปง" คนนั้นจะท่องเป็นเชลย และจะท่องไปอยู่ในแดนของฝ่าย ก
8. ฝ่ายที่หายถูกจะหายไปอีกครึ่งจนกว่าสมาชิกของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะหมด ฝ่ายที่หมดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ
9. ฝ่ายแพจะท่องให้ฝ่ายชนะซึ่งหลังไปส่งที่เมืองตามที่ใดตกลงกันไว้
10. นลัดเปลี่ยนคนเป็นเจ้าเมืองบ้าง (ในขั้นนี้ไม่ต้องเปลี่ยนเพราะผู้กำเนนการเป็นเจ้าเมืองเอง)
11. หลังจากการเล่นสิ้นสุดลง ผู้กำเนนการสนทนากับสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้
 - 11.1 สมาชิกที่เป็นผู้ชนะรู้สึกอย่างไร
 - 11.2 สมาชิกรู้สึกอย่างไรที่ฝ่ายของตนแพ้ และเพราะเหตุใดฝ่ายของตนจึงแพ้
 - 11.3 ในการแข่งขันครั้งนี้สมาชิกคนใดเป็นคนที่ทำให้ฝ่ายของตนแพ้หรือไม่
 - 11.4 สมาชิกรู้สึกอย่างไร เมื่อท่องถูกซึ่งหลังเดินไปส่งฝ่ายตรงข้ามที่เมือง
 - 11.5 สมาชิกคิดว่า การแข่งขันทุกอย่าง เหมือนการแพ้ ชนะ แล้วจะทำให้ทั้งสองฝ่ายบาดเจ็บใจกัน หรือเป็นศัตรูกันหรือไม่ เพราะเหตุใด
12. ผู้กำเนนการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การให้อภัยกันเมื่อมีผู้หนึ่งผู้ใดกระทำผิดความผิดโดยที่ตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจนั้น เป็นการปฏิบัติที่ที่จะทำให้คนเรายู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข การรู้จักให้อภัยในความผิดหลากหลายเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครั้งที่ 16ปัจจัยนิเทศจุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้สมาชิกได้พูดคุย อภิปราย และสรุปเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ได้จากการเล่น
2. เพื่อให้สมาชิกทราบถึงวิปฏิบัติตนในการสร้างมนุษยสัมพันธ์
3. เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจ

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ให้สมาชิกช่วยกันสรุปข้อคิด และสิ่งที่ได้รับจากการสอนแบบการเล่นของไทย
2. ผู้ดำเนินการสรุปถึงความสำคัญ และองค์ประกอบของมนุษยสัมพันธ์ ตลอดจนวิธีการ

นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3. สนทนา ซักถาม เกี่ยวกับปัญหา ข้อสงสัยต่าง ๆ
4. กล่าวปิดโปรแกรมการ เขารวมกิจกรรม

ภาคผนวก ฉ

โปรแกรมการสอนเรื่องมนุษย์สัมพันธ์

โดยการสอนแบบปกติ

ตาราง 3 โปรแกรมการสอนเรื่องมนุษยสัมพันธ์โดยการสอนแบบปกติ

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
1	ปฐมนิเทศ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ดำเนินกาสนแนะนำตัวเอง - โห้สมาชิกแนะนำชื่อของตัวเองทีละคน - สนนหำถึงเรื่องการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข - บอกวัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมโปรแกรม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อสร้างควำมคุ้นเคยรู้จักอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น 2. เพื่อให้สมาชิกทราบถึงควำมหมายและควำมสำคัญของมนุษยสัมพันธ์ 3. เพื่อให้สมาชิกเข้าใจจุดมุ่งหมายของการเข้าร่วมโปรแกรม
2	การยิ้มแย้มแจ่มใส	<ul style="list-style-type: none"> - โห้สมาชิกร้องเพลง "ยิ้ม" และเพลง "เราเรีงแจ่มใส" พร้อมกับทำท่าทางประกอบ - สนนหำถึงถำมเกี่ยวกับเนื้อเพลงนั้น - อธิบายและชี้ถำมถึงควำมสำคัญและประโยชน์ของการยิ้มแย้มแจ่มใส - สนนหำถึงถำมถึงโทษหรือผลเสียของการไม่ยิ้มแย้มแจ่มใส - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ 	เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการยิ้มแย้มแจ่มใสมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
3	กาชหักทายกอน	<ul style="list-style-type: none"> - สดทนาดังการปฏิบัติทณในขณะทีนักรเรียน เจอกับเพื่อนในสถานทีต่าง ๆ - ใหสมาชิกกรวมกันร้องเพลง "สวัสดี" และสดทนาก่อกวกับเนื้อเพลงนั้น - ชักถามถึงความสำคัญและประโยชน์ของกาชหักทายกอน - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ 	เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรูวากาชหักทายกอนมีความสำคัญทณมนุษยสัมพันธ์
4	การให้ความช่วยเหลือ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ดำเนินกาชเล่านิทานเรื่อง "คนใจแคบ" ใหสมาชิกฟัง - สดทนาชักถามข้อคิดทีได้จากนิทาน - ชักถามถึงประสบการณ์ของสมาชิกว่าเคยปฏิบัติทณในการให้ความช่วยเหลือหรือแบ่งปันสิ่งของให้เพื่อนอย่างไรบ้าง 	เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรูวากาชให้ความช่วยเหลือมีความสำคัญทณมนุษยสัมพันธ์

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
5	การให้ความช่วยเหลือ	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายถึงความสำคัญและข้อดีของการให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันเมื่อมีโอกาส - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ - ผู้ดำเนินการเข้านิทานโดยใช้นิทานเรื่อง "หนูก็กไม่มีเพื่อน" ให้สมาชิกฟัง - สนิทสนามถามข้อคิดที่ได้จากนิทาน - สนิทนากันถึงการใช้ชีวิตประจำวันว่าคนเราจะอยู่ลำพังคนเดียวไม่ได้ ต้องพึ่งพาอาศัยกันและกัน ต้องช่วยเหลือกัน มีอะไรต้องแบ่งปันกันและกัน - อธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของการให้ความช่วยเหลือเพื่อนโดยการให้ยืมและแบ่งปันสิ่งของให้กันและกัน - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ 	เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการให้ความช่วยเหลือ มีความสำคัญต่อมนุษย์สัมพันธ์

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
6	การให้ความร่วมมือ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ดำเนินการ เล่านิทาน เรื่อง "นกกระเจบ" ให้สมาชิกฟัง - ให้สมาชิกช่วยกันสรุปข้อคิดที่ได้จากนิทาน - ยกตัวอย่างชาวและเหตุการณ์ประจำวันที่เกิดจากกษัตริย์ความร่วมมือกัน และสนทนาถึงผลเสียที่ใครรับ - อธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของการให้ความร่วมมือ - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ 	เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการให้ความร่วมมือมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์
7	การให้ความร่วมมือ	<ul style="list-style-type: none"> - แบ่งสมาชิกออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 5 คน - ให้แต่ละทีมแข่งขันกันเล่นเกมทอภาพตามที่ยู่อดำเนินการจัดเตรียมไว้ให้ - ทีมที่ทอภาพเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ 	เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการให้ความร่วมมือมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
8	การเป็นผู้ฟังที่ดี	<ul style="list-style-type: none"> - หลังจากให้ผู้ทำเนิการซักถามสมาชิกทั้งหัวข้อต่อไปนี้ - ในขณะที่ทอภาพนั้นสมาชิกแต่ละทีมปฏิบัติตนอย่างไร - ถ้าในทะเลหิมไม่รวมมือกันทอภาพแล้วจะทอภาพได้เสร็จหรือไม่ - สมาชิกมีความรู้สึกอย่างไรต่อผู้ไม่รวมมือในการทำงาน - อธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของการให้ความร่วมมือ - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ - ผู้ทำเนิการเล่าเรื่องสั้นให้สมาชิกฟัง 1 ครั้ง - ให้สมาชิกส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องที่ใครฟัง 2 - 3 คน 	เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการเป็นผู้ฟังที่มีความสำคัญทอมนุษย์สัมพันธ์

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
9	การเป็นผู้ฟังที่ดี	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ดำเนินการเล่าเรื่องสั้นเรื่องใหม่ให้สมาชิกฟังอีก 1 ครั้ง - ให้สมาชิกส่งตัวแทนคนใหม่ออกมาเล่าเรื่องที่โคฟัง 2 - 3 คน - สอดแนมถึงเรื่องที่แต่ละคนเล่าหนักเบือนไปหรือไม่ เพราะเหตุใด - ยกตัวอย่างการฟังเรื่องแล้วนำไปเล่าบอก ๆ ว่ามีผลเสียอย่างไรบ้าง - อธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของการเป็นนักฟังที่ดี - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ - ผู้ดำเนินการเล่น "พูดเมื่อ" โดยอธิบายถึงลักษณะอาการนิสัย อาหารการกินของสัตว์ให้สมาชิกฟัง 	เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าควรเป็นผู้ฟังที่มีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
		<ul style="list-style-type: none"> - ชักถามสมาชิกแต่ละคนว่า สัตว์ที่อธิบายแต่ละชนิดนั้นคือ สัตว์อะไร ให้สมาชิกเขียน คำตอบลงในกระดาษที่แจกให้ - หลังจากที่เล่น หุ่นมือให้สมาชิก ดูครบจำนวนสัตว์แล้ว ผู้ดำเนิน การแจกคำทอที่ถูกต้องให้ โดย เล่นหุ่นมืออีกครั้ง แล้วแจก โทยโซ่หุ่นมือเป็นสัตว์ชนิด นั้น ๆ - สนทนาชักถามสมาชิกว่า เหตุใดสมาชิกจึงตอบถูกหรือ ผิด - อธิบายถึงการ เป็นผู้ฟังที่ดี ให้สมาชิกฟัง - ให้สมาชิกช่วยกันบอกถึงการ ปฏิบัติตนในการ เป็นนักฟังที่ดี - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทาง ในการปฏิบัติ 	

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
10	การยกย่องชมเชย	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ดำเนินการ เล่านิทานเรื่อง "ลูกลากับลูกสุนัขลูกลาหยาบ" ให้สมาชิกฟัง - สนทนาซักถามข้อคิดที่ได้จากนิทาน - สนทนาซักถามว่าในการอยู่ร่วมกันนั้นเวลาที่เพื่อนทำอะไรมากกว่าสิ่งที่ ถูกต้องหรือได้รับชัยชนะ เราควรเป็นเพื่อนควรปฏิบัติตนเช่นไร - อธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของการยกย่องชมเชย - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ 	<p>เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการยกย่องชมเชยมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์</p>
11	การยกย่องชมเชย	<ul style="list-style-type: none"> - คัดเลือกสมาชิก 2 คน นำไปนอกกลุ่ม - ให้สมาชิก 2 คน อ่านเรื่องสั้น เพื่อนำมาเล่าให้สมาชิกที่อยู่ในห้องฟังโดยให้เขามาเล่าทีละคน 	<p>เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการยกย่องชมเชยมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์</p>

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
		<ul style="list-style-type: none"> - สนทนาซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทรอยกรงนั้น - สนทนาซักถามถึงการใช้ชีวิตประจำวันว่าคนเราท้อทักท้อพบปะกันไม่ว่าในเวลาเรียน ในเวลาเล่น และคนเราจะท้อจะมีการทำนิทลาคันใด - ซักถามว่าใครบ้างที่ไม่เคยทำนิทและเมื่อเราหรือเพื่อนทำนิทพลาดไปแล้วควรปฏิบัติตนอย่างไร - อธิบายถึงความสำคัญ ความจำเป็น และประโยชน์ของการให้อภัยในความนิทพลาดของผู้อื่น - ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ 	<p>ความนิทพลาดมีความสำคัญ ทอมนุสยสัมพันธ์</p>

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย
14	ปัจฉิมนิเทศ	<ul style="list-style-type: none"> - ให้สมาชิกช่วยกันสรุปข้อคิด และสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมโปรแกรม - ผู้ดำเนินการสรุปถึงความสำคัญ และองค์ประกอบของการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ตลอดจนวิธีการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน - สนทนาซักถามเกี่ยวกับข้อสงสัยต่าง ๆ - กล่าวปิดโปรแกรมทางเขาร่วมกิจกรรม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อฝึกให้สมาชิกได้พูดคุยอภิปราย และสรุปเกี่ยวกับทักษะในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ 2. เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจ

หมายเหตุ ในการสอนแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 30 - 40 นาที

ขั้นตอนการสอนโดยการสอนแบบปกติ

ในการสอนแบบปกติมีแผนการสอนครั้งที่ 2 - 13 เป็นขั้นตอนทุกครั้งดังนี้

1. ในการสอนแต่ละครั้งผู้ดำเนินการใช้กิจกรรมเริ่มต้นแตกต่างกันไป 6 วิธี ได้แก่ การเล่านิทาน (4 ครั้ง) การเล่านิทานมือ (2 ครั้ง) เล่นบทบาท (1 ครั้ง) ร้องเพลง (2 ครั้ง) มหรอยกรอง (1 ครั้ง) และเล่าเรื่องสั้น (2 ครั้ง)
 2. สรุปข้อคิดที่ได้จากกิจกรรมที่ใช้สอนดังกล่าวในข้อ 1
 3. โน้ตสมาชิกยกตัวอย่างการปฏิบัติตนตามหัวข้อเรื่องที่สอนในแต่ละครั้ง
 4. อธิบายและซักถามความสำคัญตามจุดมุ่งหมายของหัวข้อเรื่องที่กำหนดในแต่ละครั้ง
 5. ช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ
 6. ผู้ดำเนินการประเมินผลตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ในแต่ละหัวข้อเรื่องดังนี้
 - 6.1 สังเกตจากการตอบคำถามของสมาชิก
 - 6.2 สังเกตจากการอภิปรายและสรุปของสมาชิก

กำหนดการสอนโดยใช้การสอนแบบปกติ

สัปดาห์	ครั้งที่	วัน	หัวข้อเรื่อง
1	1	อ. 17 ม.ค. 32	ปฐมนิเทศ
	2	พ. 19 ม.ค. 32	การขมขื่นแจ่มใส
2	3	อ. 24 ม.ค. 32	การหักทลายก่อน
	4	พ. 26 ม.ค. 32	การให้ความช่วยเหลือ
3	5	อ. 31 ม.ค. 32	การให้ความช่วยเหลือ
	6	พ. 2 ก.พ. 32	การให้ความร่วมมือ
4	7	อ. 7 ก.พ. 32	การให้ความร่วมมือ
	8	พ. 9 ก.พ. 32	การเป็นผู้ฟังที่ดี
5	9	อ. 14 ก.พ. 32	การเป็นผู้ฟังที่ดี
	10	พ. 16 ก.พ. 32	การยกของชมเชย
6	11	อ. 21 ก.พ. 32	การยกของชมเชย
	12	พ. 23 ก.พ. 32	การให้อภัยในความผิดพลาด
7	13	อ. 28 ก.พ. 32	การให้อภัยในความผิดพลาด
	14	พ. 2 มี.ค. 32	ปัจฉิมนิเทศ

หมายเหตุ การสอนทุกครั้งใช้เวลาคาบที่ 7 และ 8 (คาบละ 20 นาที) คือ
เวลา 11.00 - 11.40 น.

โปรแกรมการสอนเรื่องมนุษยสัมพันธ์โดยการสนทนาแบบปกติ

ครั้งที่ 1:

ประมุขเทศ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยรู้จักกันกับผู้อื่น
2. เพื่อให้สมาชิกทราบถึงความหมายและความสำคัญของมนุษยสัมพันธ์
3. เพื่อให้สมาชิกเข้าใจจุดมุ่งหมาย และวิธีการในการเข้าร่วมโปรแกรมการฝึกทักษะด้าน

มนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินการแนะนำตัวเองให้สมาชิกรู้จัก

2. ให้สมาชิกแนะนำชื่อตนเอง โดยการให้เล่นเกม "เกมแนะนำชื่อตนเอง"
 วิธีการเล่น สมาชิกยืนขึ้นทีละคนพูดว่า
 "สวัสดีเพื่อนรัก ฉันชื่อ.....เธอชื่ออะไร....."
 สมาชิกคนต่อไปถูกจับคู่กับคนเดียวกัน
 ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย
3. สนทนาถึงเรื่องการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข
4. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงความหมาย และความสำคัญของมนุษยสัมพันธ์
5. ผู้ดำเนินการบอกจุดมุ่งหมายของการให้สมาชิกเข้าร่วมโปรแกรมการสอนตามปกติ
6. เปิดโอกาสให้สมาชิกซักถามข้อสงสัย หลังจากนั้นผู้ดำเนินการ และสมาชิกช่วยกันสรุป
 เพื่อความเข้าใจร่วมกัน
7. ผู้ดำเนินการนัดหมายเกี่ยวกับสถานที่ วัน เวลา ที่จะพบกันในครั้งต่อไป

ครั้งที่ 2เรื่อง

การฉิมแฉิมแจ่มใส

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการฉิมแฉิมแจ่มใสมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

แถบภูมิเพลง "ฉิม" และเพลง "ราเริงแจ่มใส"

วิธีการ

1. ให้สมาชิกอ่านเนื้อเพลง "ฉิม" และเพลง "ราเริงแจ่มใส"
2. ผู้ดำเนินการร้องเพลง "ฉิม" ให้สมาชิกฟัง ให้สมาชิกร้องตาม
3. สันทนาการตามเกี่ยวกับเนื้อเพลงนั้น
4. ผู้ดำเนินการร้องเพลง "ราเริงแจ่มใส" ให้สมาชิกฟัง ให้สมาชิกร้องตาม
5. สันทนาการตามเกี่ยวกับเนื้อเพลงนั้น

6. ผู้ดำเนินการอธิบายและชักจูงถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการยิ้มแย้มแจ่มใส
7. โห้สมาชิกช่วยกันร้องเพลง "ยิ้ม" และเพลง "เราเรีงแจ่มใส"
8. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การยิ้มแย้มแจ่มใสเป็นการติดต่อที่แสดงออกโดย
 ำทาง แสดงถึงการเป็นคนใจดี เป็นคนเห็นใจผู้อื่น แสดงถึงความเป็นมิตรที่ต่อกัน ยิ้มก่อให้เกิดความสุข
 แก่ผู้ยิ้ม และผู้ที่ได้รับยิ้ม บรรยากาศจะเต็มไปด้วยความสุขเมื่อทุกคนยิ้มให้กันและกัน การยิ้มเป็นการ
 ปฏิบัติที่ง่ายไม่ของลงทุนลงแรงอะไร คนทุกคนขมขใจที่จะพูดจาติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นไม่ว่ายิ้มแย้ม
 มากกว่ายิ้มไม่ว่ายิ้มเพียงครั้ง

9. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุป เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

เพลง "ยิ้ม"

ยิ้ม ๆ ๆ ยิ้มมานับตาหวานชื่น
 ยิ้มกับชีวิตที่ยั่งยืน
 สดชื่นอร่ามบานแวววอ (ๆ)
 มายิ้มกันหนอเพื่อนเอ๋ย

เพลง "เราเรีงแจ่มใส"

เราเราเรีงเราแจ่มใส
 ร้องเพลงไปใจดีมีเปรมปรีดิ์
 แสนชื่นหน้ายิ้มคำในดวงฤดี
 เสียงคนตรีเขายาวนฤทัย

ครั้งที่ 3เรื่อง

การหักท่ายกอน

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจ และเรียนรู้ว่าการหักท่ายกอนมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

แผนภูมิเพลง "สวีสวี"

วิธีการ

1. สันทนาการปฏิบัติกันในขณะที่นักเรียนเจอกับเพื่อนในสถานที่ต่าง ๆ
2. ให้สมาชิกอ่านเนื้อเพลง "สวีสวี"
3. ผู้ดำเนินการร้องเพลง "สวีสวี" ให้สมาชิกฟัง ให้สมาชิกร้องตาม
4. สันทนาการ และซักถามถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการหักท่ายกอน
5. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงการปฏิบัติในการหักท่ายกอนในโอกาส และสถานที่ต่าง ๆ

6. ผู้กำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปว่า การท้าทายก่อนเป็นการฝึกคอกี่แสดงออกได้หลายแบบด้วยกัน เช่นการท้าทายควยคำทุกไซในโอกาสที่สมาชิกทุกคนเริ่อง สามารถท้าทายควยหาทางกษยณมือไซในโอกาสที่ไม่สามารถท้าทายควยคำทุกโค และนอกจากนั้น เราสามารถท้าทายควยการเิมใหม่แก่กัน กษยท้าทายก่อนเป็นการปฏิบัติตนเพื่อสร้างควยสัมพันธ์ที่ทอกัน

7. ผู้กำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

เพลง "สวัสดี"

พรอมกัน	เมื่อเจอกัน	เราทักกัน	
หญิง	สวัสดีคะ	ชาย	สวัสดีครับ
หญิง	ไปไหนจะ	ชาย	ไปธุระมาหน่อย
พรอมกัน	เมื่อจากกันฉันกล่าวคำ		
หญิง	สวัสดีคะ	ชาย	สวัสดีครับ
พรอมกัน	ส่งเิมให้	ส่งเิมให้ซึ่งกัน	

ครั้งที่ 4เรื่อง

การให้ความช่วยเหลือ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการให้ความช่วยเหลือมีความสำคัญกับมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินการเล่านิทานเรื่อง "คนใจแคบ" ให้สมาชิกฟัง
2. สันทนาการถามข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้
3. ชักถามถึงประสบการณ์ของสมาชิกว่าเคยปฏิบัติตนในการให้ความช่วยเหลือเพื่อน

อย่างไรบ้าง

4. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงความสำคัญและข้อดีของการให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันเมื่อ

มีโอกาส

5. ผู้ทำเนิการและสมาชิกช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

นิทานเรื่อง "คนใจแคบ"

นานมาแล้ว ชายชาวชนบทคนหนึ่งเป็นคนใจแคบมาก ซึ่งมีฐานะที่ขึ้นถึงใจแคบมากขึ้น และแสดงตนว่าเป็นคนใจแคบอย่างไม่มีมนุษย์ใดเสมอเหมือน ในเมื่อคนผู้นี้กลายเป็นเศรษฐีเพราะไคร้ล้มรอกเมื่อ บิคาถึงแก่กรรม เขาคิดว่า ในชาตินี้เขาไม่จำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยใครไม่ทงขอความช่วยเหลือจากใคร ฉะนั้นเขาไม่ขมิให้ความช่วยเหลือแก่ใครเลย แม้แต่พี่น้อง บิคา มารดาเดียวกัน เขาก็ไม่ขมิเอื้อเฟื้อ ในเมื่อขมิเงิน เพื่อรักษาตัวในขณะเจ็บไข เขาปล่อยให้พี่น้องสองคนของเขาตายไป เพราะไม่มีเงิน จะซื้อยา

คนใจแคบคนนี้มีชีวิตโศกเศร้าเคียวเคียวตาย ไม่มีภรรยา ไม่มีคนไข ไม่มีเพื่อน ไม่มีใครหังสิน

"คนเราจะอยู่คนเดียวในโลกนี้ไม่ได้"

ไคร้ทุกประโยชน์เมื่อใด ชายใจแคบก็หัวเราะเมื่อนั้น เพราะเขาอยู่คนเดียวในโลกนี้ได้ และ อยู่ไคอย่างมีความสุขที่สุด

คนใจแคบ เมื่อเป็นเศรษฐี เคยมีเพื่อนก็กลายเป็นไม่มีเพื่อน แม้แต่คนที่เคยรู้จักกันก็กลายเป็นคน ที่ไม่รู้จักกัน เพราะคนใจแคบนั้นไม่ต้องการมีเพื่อน ไม่ต้องการรู้จักกับมนุษย์ใดเสียแล้ว

วันหนึ่ง ในขณะที่คนใจแคบกำลังเดินอยู่ในหมู่บ้าน เห็นหมาป่าฝูงหนึ่งวิ่งมาข้างหลัง จึงวิ่งหนี และตะโกนสุดเสียงควยความตกใจกลัว

"ช่วยควย เร้ว - ช่วยควย หม่าป่า หม่าป่า..."

ชาวบ้านทำลนันทากันถืออาวุธวิ่งออกมา ทุกคนรู้ว่า ฝูงนั้นเป็นฝูงที่หมาป่าหาอาหารกินไค ยากไผ่ป่า เมื่อมันหิวจึงเข้ามาในป่ากันวิ่งตะลุยเข้าไปในหมู่บ้าน วิ่งฉานไปอย่างรวดเร็วที่สุด ไม่มีหยุด แม้แต่คนเคียว และมันฉานพันไปในขณะที่ทุกตัวมีอาหารอยู่ในปาก สัตว์และคนที่เคราะห์ร้ายตงกลายเป็น อาหาร ของหมาป่าทุกครั้งมันตะลุยเข้าไปในหมู่บ้าน และชาวบ้านทุกคนที่ถืออาวุธวิ่งออกมานั้น ในทันทีที่ ไคเห็นไคร้ว่าหมาป่ากำลังวิ่งไล่คนใจแคบก็พากันหยุดอยู่สองข้างทาง คนใจแคบวิ่งหลางรองไหช่วยพลาง แต่ไม่มีใครช่วยเลย

"ช่วยควย" คนใจแคบตะโกนสุดเสียงอีกครั้งหนึ่ง แล้วล้มลงบนถนนเมื่มันคนยืนอยู่สองข้าง

และในพริบตาเดียวกันก็ว่าได้ หมาย่าฝูงใหญ่วิ่งทะลุไปบนร่างของคนใจแคบค่อนหาขวามือ ห้างหลาย มันวิ่งไปอย่างรวดเร็วที่สุด ไม่มีหยุดแม้แต่วินาทีเดียว ชาวบ้านที่คอยจับตาดูก็ได้เห็นกับตา ว่าหมาย่าหลายสิบตัวเหล่านั้น มันวิ่งไปบนร่างของคนใจแคบบนถนนทุกคนเข้าใจว่าหมาย่ามีใครทำร้ายคนใจแคบ ชาวบ้านคนหนึ่งร้องว่า

"มนุษย์ใจแคบคนนี้เคราะห์ก็แต่"

แต่เมื่อฝูงหมาย่าผ่านไป คนทั้งหลายจึงได้เห็น ว่าคนใจแคบกลายเป็นศพที่เกือบไม่มีเนื้อเกือบเหลือแต่กระดูกอย่างเดียวเท่านั้น เพราะหมาย่ามันกัดฉีกเนื้อไปทั่วละชิ้น

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ถ้าท่านสามารถช่วยผู้อื่นได้ในวันนี้ ก็จงช่วยควยความเต็มใจ เพราะต่อไปในภายหน้านั้น ท่านอาจจะต้องขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเช่นเดียวกัน

ครั้งที่ 5เรื่อง

กาชใจทวาชทวาชเหลือ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการให้ทวาชทวาชเหลือมีความสำคัญทอมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องประชุม

อุปกรณ์

หุ่นเชิดมือ แสดงเป็นตัวละครในนิทาน 6 ตัว

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินการเล่านิทานโดยใช้หุ่นเชิดมือ เรื่อง "หนูตึกไม่มีเพื่อน" ให้สมาชิกฟัง
2. สนทนา ชักถามถึงข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้
3. สนทนาถึงการใช้ชีวิตประจำวันว่าคนเราจะอยู่โดยลำพังไม่ได้ คนเราต้องอยู่ร่วมกัน ต้องพึ่งพาอาศัยกันและกัน ต้องช่วยเหลือกัน มีอะไรต้องแบ่งปันกันและกัน
4. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการให้ทวาชทวาชเหลือ โดยการให้เขียนสิ่งของ หรือแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ

5. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

นิทานเรื่อง "หนูทักไม่มีเพื่อน"

บทละครหุ่นเรื่อง หนูทักไม่มีเพื่อน

ตัวละคร หนูทัก หนูป้อม หนูน้อย หนูทัน คุชกร

ฉาก

ตัวละคร

บทพูด

หุ่นตัวกร

แกะ

สวัสดีครับเด็ก ๆ จำผโตใหม่ครับ ผมชื่อแกะใจละครับ
ผมมาพบเด็ก ๆ ที่ไร ก็มีนิทานสนุก ๆ มาเล่าให้เด็ก ๆ
ฟังทุกที วันนั้นก็เหมือนกัน เด็ก ๆ พรขยที่ จะฟังนิทานกันหรือ
ยังครับ ทุกคนต้องนั่งเฝ้าเรียบร้อยกอนนะครับ หวังว่าเด็ก ๆ
คงนั่งกันเรียบร้อยแล้วกอนจะเล่านิทาน เด็ก ๆ ปรมมือเม้น
กำลังใจให้พวกผมหน่อยสิครับ...ขอบคุณครับ ขอขอบคุณ
นิทานที่แกะจะเล่าให้เด็ก ๆ ฟังในวันนี้ ให้ชื่อเรื่องว่า
"หนูทักไม่มีเพื่อน" เชิญชมโคเลยครับ

ในสวน

หนูทักเดินเข้ามาเฝ้ามือ
ถือของเล่น

หนูทัก

ก็ใจจ้งเลย...ก็ขมีของเล่นใหม่ คุณแม่ของทักเพิ่งซื้อมาให้...
ไม่มีใครมีเหมือนของทักแน่ ๆ เลย...เพื่อน ๆ เห็นจะทอง
อยากเล่น แต่ทักไม่ยอมให้ใครมาเล่นของทักนรอก

หนูป้อมเดินเข้ามา

หนูป้อม

สวัสดีจะ ทัก

หนูทัก

สวัสดี

หนูป้อม

โอโฮ่ ทัก เชอมีตุ๊กตาตัวใหม่เนรอก

หนูทัก

ไซ...คุณแม่เพิ่งซื้อให้ฉันใหม่ เชอชอขใหม่ละ

หนูป้อม

ขอสิ...มา...เราขมาเล่นกันเถละ

หนูทัก

ไมโค ๆ ทักไม่ยอมให้ใครมาขอเล่นตุ๊กตาตัวนี้เนรอก

หนูป้อม

ขอเลขาวยคนไมโคเนรอก

ฉาก	ตัวละคร	บทพูด
	หนูนุ๊ก	ไม่ได้
	หนูนุ้ม	ฉันไม่ทำของ เธอ เบื่อนหรือ
	หนูนุ๊ก	ไม่ได้
	หนูนุ้ม	ทำไมอะ...ฉันขอเล่นด้วยคน
	หนูนุ๊ก	ไม่ได้...ติกจะเล่นของติกคนเดียว...ไปดีกว่า
หนูนุ๊กเดินออกไป	หนูนุ้ม	ขอเล่นแค่นี้ก็ไม่ได้...ป้อมไปเล่นกับเพื่อนก็ได้อะ ไม่เห็นง้อเลย
	บรรยาย	หนูนุ๊กไม่น่ารักเลยนะคะ เกก ๆ มีของเล่นแล้วไม่ยอมแบ่งให้เพื่อน ๆ เล่นบ้างเลย เป็นเพื่อนกันก็ต้องแบ่งกันเล่นนะคะ อย่าหวังไว้คนเดียว
หนูนุ๊กนั่งเล่นตุ๊กตา	หนูนุ๊ก	ตุ๊กตาจ๋า วันนี้คุณแม่ไปทำงาน คุณพ่อก็ไปทำงาน ตุ๊กตாய่าจะนะจะ
หนูนุ้มกับหนูนุ้มเดินเข้ามา	หนูนุ้ม	ติก...ตุ๊กตาทัวใหม่เหรอ สวยจังเลย
	หนูนุ๊ก	คุณแม่ซื้อให้ฉันใหม่
	หนูนุ้มฉันอยากเล่นบ้าง ขอฉันเล่นได้ไหม
	หนูนุ้ม	ขอเล่นด้วยคนนะ
	หนูนุ๊ก	ไม่ได้ ไม่ได้ นี่ตุ๊กตาของฉัน
	หนูนุ้ม	ตุ๊กตาของเธออะไรนะ เหมือน "จุกจิก" ของฉันเลย
	หนูนุ๊ก	ไม่เหมือนหรือก นี่คุณแม่เพิ่งซื้อให้ฉันใหม่
	หนูนุ้ม	ขอเล่นด้วยคน
	หนูนุ๊ก	ไม่ได้...ฉันจะเล่นของฉันคนเดียว
	หนูนุ้ม	เราไปกันเถอะติกไม่ให้เล่นตุ๊กตา เราไปชวนเพื่อน ๆ วิ่งเล่นไล่จับกันดีกว่า

ฉาก	ท้าวละคร	บทพูด
หนูป้อมเป็นคนเกี้ยว	หนูป้อม	คุณ คุณ เราว่าวิ่งเล่นไล่จับกันเถอะ
หนูคุณ หนูน้อยเกินเขา	หนูคุณ	ก็โดย ฉันกำลังจะมาชวนเธอเล่นอยู่พอดี แกล้งจะไปชวนที่กามา
ไปหา		เล่นนะ ฉันโกรธที่กแล้วละ
	หนูป้อม	อ่าว... ตักแกลงคุณเหวอ ไปบอกคุณครูสิ
	หนูคุณ	เปล่าหรือ
	หนูน้อย	ก็ทำไมใคร่แกลง แต่ทำไมยอมให้เราเล่นตุ๊กตาตัวใหม่ล่ะ
	หนูป้อม	เหมือนกันเลย ฉันไปขอเขาเล่นตุ๊กตาตัวใหม่ เขาก็ไม่ยอม
		ให้ฉันเล่น เขายกกว่าเขาจะเล่นของเขาค้นเคี้ยว
	หนูคุณ	งั้นเราไปเล่นไล่จับกันดีกว่า ฉันจะเป็นคนไล่ หนีให้พ้นนะ เอา
		หนึ่ง สอง สาม

- ปีกฉาก -

หนูกินหนึ่ง เล่นตุ๊กตา	บรรยาย	ในขณะที่เพื่อน ๆ กำลังเล่นไล่จับกันอย่างสนุกสนาน เก๊ก ๆ ทรายใหม่จะว่าหนูกำลังทำอะไร หนูกำลังนั่งเล่นตุ๊กตา อยู่คนเดียว หนูกินเห็นเพื่อน ๆ เล่นไล่จับกัน ก็อยากจะเขา ไปเล่นกับเพื่อน ๆ ควบ แต่หนูกินหวงตุ๊กตาไม่ยอมแบ่งตุ๊กตา ให้เพื่อนเล่น เก๊ก ๆ ลองหาวิธีที่จะว่า หนูคุณ หนูป้อม และหนู น้อยจะยอมให้หนูกินวิ่งเล่นไล่จับหรือเปล่า เราพากันออกไป เตะคะ
------------------------	--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

หนูกินเกินเขาไปใน กลุ่มเพื่อน	หนูกิน	คุณ ป้อม น้อย ขอฉันเล่นไล่จับด้วยสิ
	หนูคุณ	ไม่ใคร่หรือ เธอไม่ยอมให้เราเล่นตุ๊กตาทำไมล่ะ
	หนูกิน	เอานี้... ตุ๊กตา ฉันให้เธอเล่นแล้วละ
	หนูป้อม	เราไม่ยอมเล่นของเธอหรือ คุณครูบอกว่า... เป็นเหมือนกัน มีของเล่นทองแดงกันเล่น แต่เธอหวงตุ๊กตา เธอไม่ใช่เพื่อน ของเรา เราไปกันเถอะ

ฉาก	ตัวละคร	บทพูด
หนูนุ่น หนูน้อม หนูน้อย เดินเขาจากไป	หนูนึก	ฮือ...ฮือ...ฮือ...
คุณครูเดินเข้ามา	คุณครู	อ้าว หนูนึก...ทำไมมายืนร้องไห้ทรงนี้ละจะเกิดอะไรขึ้น หนูนิ่งกลม หรือจะ หรือว่าใครแกล้งหนู...บอกครูมาซิจะ ฮือ...ฮือ...หนูไม่มีเพื่อนละ คุณครู
	หนูนึก	อะไรกันจะ... ก็เพื่อนหนูคงเยอะแยะ โนม...หนูนุ่น หนูน้อย หนูน้อม ก็เพื่อนของหนูนี่จะ
	หนูนึก	แต่พวกนั้นไม่ใช่หนูเองใจจับนะ เขายอกว่าหนูวางตุ๊กตา หนูไม่ใช่เพื่อนของเธอ ฮือ...ฮือ...
	คุณครู	อ้อ ครูรู แลวละ เพื่อน ๆ มาขอหนูเล่นตุ๊กตาทันทีแล้วหนูไม่ให้ เล่น พอหนูไปขอเล่นใจจับ เพื่อน ๆ ก็เลยไม่ขยมิให้เล่นควย อย่างนั้นใจใหม่จะ
	หนูนึก	ก็อยากเล่นใจจับละคุณครู ก็อยากเล่นกับเพื่อน ๆ
	คุณครู	โทษะ...แต่หนูนึกต้องสัญญาด้วยครูก่อนนะคะว่า ทีหลังจะไม่หวัง ของเล่นกับเพื่อนอีก
	หนูนึก	คะ คุณครู ก็จะไม่หวังตุ๊กตาทันทีแล้ว ก็จะไม่แบ่งให้เพื่อน ๆ เล่น ทุกคนเลย
- ปกติกา -		
คุณครูพาหนูนึกเดิน เขาไปหาเพื่อน ๆ ที่กำลังเล่นใจจับอยู่	บรรยาย	คุณครูพาหนูนึกไปหาเพื่อน ๆ ที่เล่นใจจับอยู่ คุณครูบอกกับเพื่อน ๆ ว่า ทอไปนี้หนูนึกจะไม่หวังของเล่นอีกแล้ว เพื่อน ๆ จึงขยมิให้ หนูนึกเล่นใจจับควย เค็ก ๆ จำไว้นะคะ...ถ้าเค็ก ๆ มีขยมิ หรือของเล่น เค็ก ๆ ของแบ่งให้เพื่อนนาง อย่าทำอย่างหนูนึก ไม่อย่างนั้นเค็ก ๆ จะไม่มีเพื่อนอย่างหนูนึกนะคะ
	เค็ก ๆ	เก่งจริงจับให้โธ...สนุกจังเลย

- ปกติกา -

ฉาก	ตัวละคร	บทพูด
ขุนพิทักษ์	แกละ	สนุกไหมครับ เค้ก ๆ ถ้าใครไม่ชอบเป็นอย่างหนูก็มีของเล่น ก็ของแบ่งกันเล่นนะครับ วันนี้แกละคงเอาเค้ก ๆ ไปก่อนนะครับ สวัสดีครับ

ครั้งที่ 6เรื่อง

การให้ความร่วมมือ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการให้ความร่วมมือ มีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องประชุม

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินการเล่านิทานเรื่อง "นกกระเจา" ให้สมาชิกฟัง
2. สันนิษฐานถึงลักษณะของนกที่โศกจากนิทานเรื่องนี้
3. ผู้ดำเนินการยกตัวอย่างชาวเห่กุลาซึ่งประจำวันที่เกิดจากการขาดความร่วมมือกัน และสนทนาถึงผลเสียที่โศก
4. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการให้ความร่วมมือ
5. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุป เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

ครั้งที่ 7เรื่อง

การให้ความร่วมมือ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจ และเรียนรู้ว่าการให้ความร่วมมือมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องประชุม

อุปกรณ์

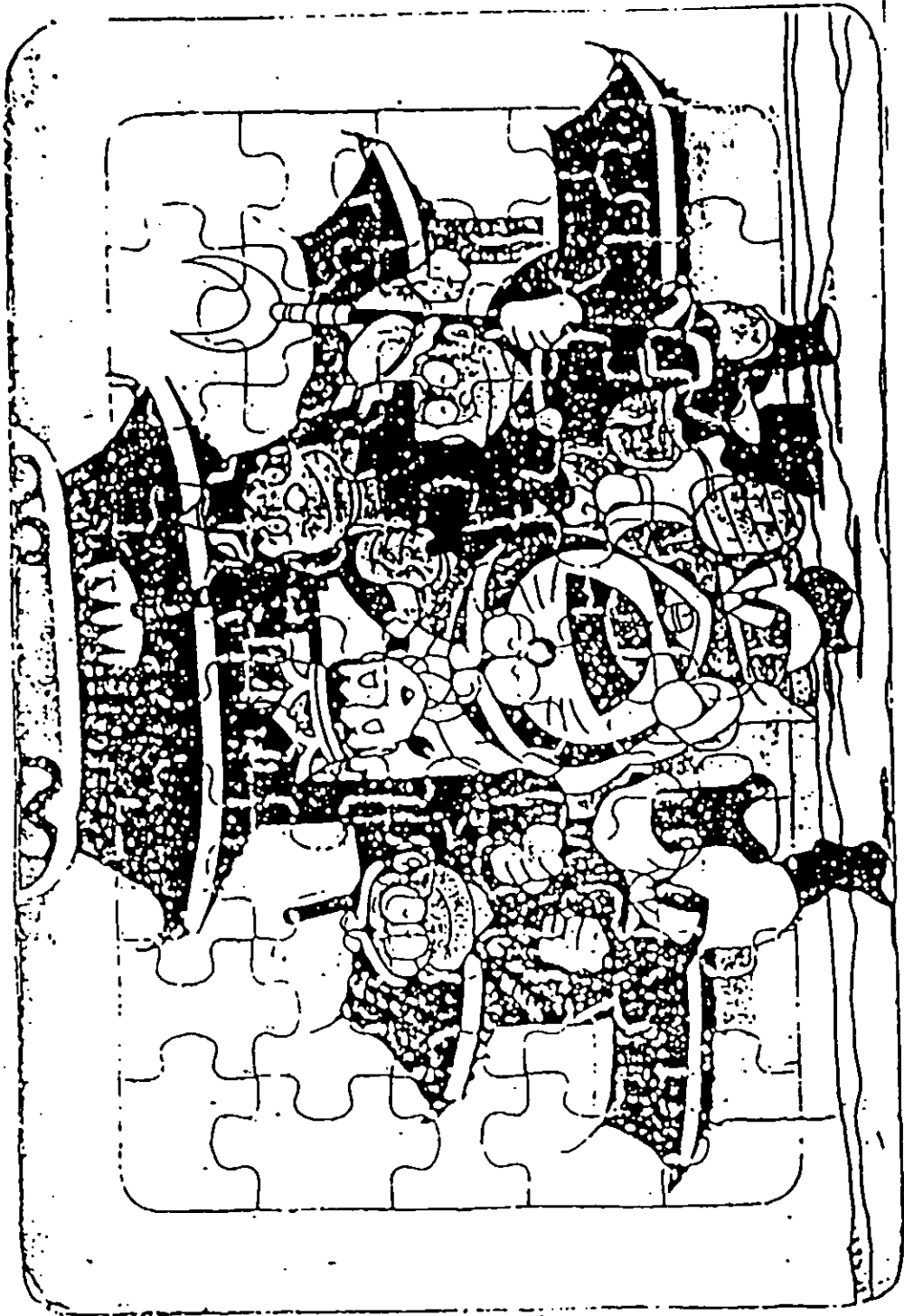
แถบทอภาพ 2 ชุด

วิธีการ

1. แบ่งสมาชิกเป็น 2 ทีม ทีมละ 7 คน
2. ให้แต่ละทีมแข่งขันกันเล่นเกมทอภาพตามที่ยู่อำนาจในการจัดเตรียมไว้ให้
3. ทีมที่ทอภาพเสร็จก่อนและทอภาพโคถูกทอง เป็นฝ่ายชนะ
4. หลังจากนั้นยู่อำนาจในการสนทนาซักถามสมาชิกในหัวข้อต่อไปนี้
 - 4.1 ในขณะที่แข่งขันเล่นเกมทอภาพ สมาชิกของแต่ละทีมปฏิบัติกันอย่างไร
 - 4.2 ถ้าในแต่ละทีมไม่ร่วมมือกันทอภาพแล้วภาพที่ทอจะเสร็จเป็นรูปโคหรือไม้ เพราะ

- 4.3 ในแต่ละทีมมีสมาชิกคนใดบ้างที่ไม่ให้ความร่วมมือ
- 4.4 สมาชิกมีความรู้สึกอย่างไรต่อผู้ที่ไม่ร่วมมือในการทำงาน
5. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของการให้ความร่วมมือ
6. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

" แผนทอภพ "



ครั้งที่ 8เรื่อง

การเป็นผู้ฟังที่ดี

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการเป็นผู้ฟังที่ดีมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินกรเล่าเรื่องสั้นให้สมาชิกฟัง 1 ครั้ง
2. ให้สมาชิกส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องที่ใครฟัง 2 - 3 คน
3. ผู้ดำเนินกรเล่าเรื่องสั้นเรื่องใหม่ให้สมาชิกฟังอีก 1 ครั้ง
4. ให้สมาชิกส่งตัวแทนคนใหม่ออกมาเล่าเรื่องที่ใครฟัง 2 - 3 คน
5. สนทนา ชักถามถึงเรื่องที่แต่ละคนเล่านั้นนึกเป็นไปหรือไม่เพราะเหตุใด

6. ผู้ดำเนินการยกตัวอย่างการฟังเรื่อง แล้วนำไปเล่าผิด ๆ ว่ามีผลเสียอย่างไรบ้าง
7. อธิบายถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการเป็นผู้ฟังที่ดี
8. สอดค้นหา ข้อถกเถียงถึงวิธีการปฏิบัติตนในการ เป็นผู้ฟังที่ดี
9. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุป เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

เรื่องสั้น

ชายคนหนึ่งเดินทางท่องเที่ยวไปไพล่า คุยจุกประสงคสองอย่าง คือเพื่อแสวงหากันไม้พิเศษ ชนิดหนึ่ง ซึ่งมีคนบอกเขาว่าเป็นยาอายุวัฒนะ เมื่อนำมาประกอบยาวิโรกเขาไปแล้วจะทำให้เขาเป็นหนุ่มอยู่ตลอดเวลา ไม่รู้จักแก่เฒ่าและโรคภัยไข้เจ็บ ไม่เบียดเบียน จะมีอายุยืนหมื่นปี จุกประสงคประการที่สองก็เพื่อแสวงหากความสงบสุขจากความวิเวกของป่าเขาลำเนาไพร

วันหนึ่งขณะที่กำลังพักอยู่ที่โคนไม้ไพล่า เขาได้ยินเสียงสัตว์ชนิดหนึ่งร้องอยู่ในโพรงไม้ ซึ่งไม่ห่างไกลจากตัวเขานัก ฟังดูคล้ายกับเสียงแมวร้อง และเป็นเสียงร้องแสดงความเจ็บปวดหรือความหวีโหยอย่างใดอย่างหนึ่ง เขาเงี่ยหูฟังดูด้วยความตงอกตั้งใจ เสียงนั้นยังคงคงอยู่และฟังโหยหวนยิ่งขึ้น ทำให้ชายหนุ่มเกิดความสงสารขึ้นมาทันที

เขาดูขึ้นไปตามโพรงไม้ไปตามทิศทางที่เสียงนั้นคงมา เขาไปไค้ไม้ไกลเท่าไรก็ได้พบต้นทอของเสียง มันเป็นลูกเสือโคร่งตัวเล็ก ๆ ซึ่งกำลังคลานความเค็มไปมาอย่างน่าเอ็นดูพอลูกเสือเห็นเขา มันเงยหน้าขึ้น ตาของมันกลมโตแวววาวววความตกใจแต่แล้วมันก็ค่อย ๆ คลานตรงมาหาเขาด้วยความทาละหอยที่นำส่งสารยิ่งนัก ชายหนุ่มก้าว สวบ ๆ ไปข้างหน้าแล้วจับลูกเสือมาอุ้มไว้ด้วยความเอ็นดู แต่แล้วเขาก็หยุดชะงัก เพราะถูกคิดไค้ความแสบเสืออาจจะอยู่ใกล้ ๆ แลวนั้น ไค้หาความคึก เขาปลดตัวคลายแหลมออกจากเอวดีดไค้ไว้อย่างมั่นคงในท่าเตรียมพร้อม ทันใดนั้นเขาก็ใจแทบสิ้นสติ เมื่อเหลียวไปเห็นเสือใหญ่นอนอยู่

ครั้งที่ 9เรื่อง

การเป็นผู้ฟังที่ดี

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการเป็นผู้ฟังที่ดีมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

1. หุ่นมือที่ทำด้วยถุงมือ
2. หุ่นเชิควมือที่ทำเป็นรูปสัตว์ ไก่ แมว โกลี หนู นก แมว สุนัข ปลา เต่า

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินการเล่น "หุ่นมือ" โดยอธิบายถึงลักษณะอาการนิสัยอาหารการกินของสัตว์แต่ละชนิดในสมาชิกฟัง
2. ชักถามสมาชิกแต่ละคนว่าสัตว์ที่อธิบายแต่ละชนิดนั้นคือสัตว์อะไร ให้สมาชิกเขียนคำคชขลงในกระดาษที่ผู้ดำเนินการเล่นแจกให้

3. หลังจากที่เล่นหุ่นมือ ให้สมาชิกดูครบจำนวนสัตว์ที่เตรียมมาแล้ว ผู้ดำเนินการเฉลยคำทอ
ที่ถูกต้องโดยเล่นหุ่นมืออีกครั้ง แล้วเฉลยโดยไข "หุ่นเชิดมือ" เป็นสัตว์ชนิดนั้น ๆ
4. สอนหน้าถัดตามสมาชิกว่าเหตุใดสมาชิกจึงชอบดูนกหรือฝึก
5. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงเรื่องการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นนั้นต้องมีการพบปะพูดคุยกัน ในขณะที่
คนหนึ่งพูด อีกฝ่ายของเป็นผู้ฟัง การปฏิบัติตนในการเป็นผู้ฟังที่ดีนั้นทำให้ผู้พูดเกิดความพอใจ การรู้จักเป็น
ผู้ฟังที่ดี จะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
6. ให้สมาชิกช่วยกันขบถถึงวิธีการปฏิบัติตนในการเป็นผู้ฟังที่ดี
7. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุป เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

ครั้งที่ 10เรื่อง

การยกย่องชมเชย

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจ และเรียนรู้ว่าการยกย่องชมเชยมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินการเล่านิทานเรื่อง "ลูกสาวกับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ" ให้สมาชิกฟัง
2. สนทนาซักถามข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้
3. สนทนาซักถามสมาชิกถึงเรื่องการอยู่ร่วมกันนั้น เวลาที่เพื่อนทำอะไรในสิ่งที่ถูกต้องหรือ
ไ้ได้รับชัยชนะ เราดูเป็นเพื่อนควรปฏิบัติตนอย่างไร
4. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของการยกย่องชมเชยพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ
5. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

นิทานเรื่อง "ลูกกัญชุกุณินขี้กัญชาพายุ"

ลูกกัญชาหนึ่งโคถูกเจ้าของของมันนำไปที่ตลาด เพื่อขายทุกสินค้าที่มันจะไปซื้อหาจากตลาดแห่งนั้น มีสุนัขตัวหนึ่งชื่ออีกตัวหนึ่ง ซึ่งเจ้าของปล่อยให้มันไปเที่ยว เพื่อที่จะของมันเป็นประโยชน์ ไท่ทางในบางครั้งบางคราวหลังจากโคถูกตะกร้าใหญ่สองลูกไว้คานละข้างตัวลา ภายในตะกร้า เจ้าของโคบรรทุกอาหารนานาชนิดไว้เต็มไปหมด เพื่อไว้สำหรับรองท้องระหว่างทาง ตะกร้าอีกข้างหนึ่งก็บรรทุกอาหารสำหรับเจ้าสุนัขนั้นอีกด้วย ส่วนอาหารของเจ้านั้น เจ้าของของมันไม่ใส่ใจเลย เพราะมันเป็นสัตว์ที่กินหญ้า และหญ้านั้นก็อาจหาได้จากทุกหนทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นอย่างหรือตามทุ่งที่มันไป

วันนั้นอากาศร้อนอบอ้าวมาก ทั้งสามตัวก็เดินทางมาไกลวงเช้าถึงทาง เจ้าของสัตว์ทั้งสองก็รู้สึกเหน็ดเหนื่อยอ่อนเพลียเป็นกำลัง เขาจึงได้เลือกเอาที่ร่มไม้ใหญ่ริมทางคนหนึ่งเป็นที่หยุดพักนอนเอนหลัง

ลมชายทุ่งก็พัดมาไม่ช้าก็หาย ทำให้โคคลายความร้อนลงไม่มากพอๆ อากาศแบบนี้มันชวนให้วงเหงาหนาวเย็นเป็นอย่างยิ่ง ในที่สุด เขาจึงโคนอนหลับสล้อยลงไปอย่างงายตาย

ฝ่ายเจ้านั้น ทั้งแต่เขายังไม่ได้อาหารอะไรรองกระเพาะเลย เพราะหลังจากที่นอนโคไม่นาน เจ้าของก็โคพาตัวมันออกเดินทางมาเสียแล้ว จึงทำให้มันรู้สึกหิวที่สุดที่จะหนานโค เมื่อเหลือขไปเห็นเจ้าของตนกำลังหลับสบายเช่นนั้น เจ้าลาเลยฉวยโอกาสเที่ยวและเฝ้าหญ้าไปพลางก่อนจนกว่าเจ้าของจะตื่นนอน

"โอ ! หญ้าที่ข้างนอนมันเสียด้วย รสมันแสนจะโอชะจริง ๆ" เจ้าลาอุทานอยู่ในใจพร้อมก็รีบกินอย่างตะกละตะกลาม

ในเวลาเดียวกัน เจ้าสุนัขตัวนั้นเมื่อเห็นลาที่กินหญ้า ตัวเองก็พลอยรู้สึกหิวทิกหนักขึ้นมาบ้าง อยากจะหาอะไรมารองกระเพาะบ้างเหมือนกัน แต่ทว่าสุนัขนั้นจะกินหญ้าเหมือนกับลาไม่โค มันชอบกินแต่กระดูก, เนื้อ และข้าว เป็นคน อาหารของมันที่ของการกินยังเอื้ออยู่จนหลังลาเสียทั้งหมด จะเขยอแซงตะกายเอากินเองหรือกินชิ้นไม่ถึง มันจึงต้องเดินเข้าไปหาลาแล้วพูดอ่อนหวานขึ้นว่า

"พี่ลา ๆ กรุณาอย่ารังเกียจ ๆ สักหน่อยเถอะ ข้าจะกินอาหารกลางวันแล้ว มันอยู่ในตะกร้าหลังของพี่นะ"

เจ้าดาไต่บันคำขอร้องของเจ้าสุนัขอ่างซึกเงิน แต่สิ้นคานที่เก็ยของมัน ที่ไม่ยอมแม่กระทิง จะเปลี่ยนอิริยาบถ และมันก็ไม่ยอมให้ใครมารบกวนในเวลากินอาหารของมัน มันจึงทำงูยกบนและหัน หมายใจถึงพิศพิศขึ้น แล้วแสวงเค้นออกห่างจากไปเสียทางอื่น ไม่ยอมปริปากทขยเพื่อนยูง่าลึงหว จักแมส็กคำเคียว เจ้าสุนัขอ่างใจเค้นกึกคางมันไปอย่างไม้อคระความพยายาม

"หล่าเอย ขอโคกภูษาซัดกรั้งเดอะ ซาหิวเหลือเกินแล้ว"

หากเจ้าดาจะเห็นอกเห็นใจเพื่อนางซึกนิก ขมขระเวลาเพียงเล็กนอย เจ้าสุนัขอ่างจะโคอาหาร กลางวันมาระงับความหิวโนยของทณคณความปรารถนา แศทว่าเจ้าดาที่เห็นแถกัวอย่างรายกจกัวมัน มันไม่ยอมฟังเสียงออนวอนอะไรหั้งขึ้น คงทำเป็นหูทวนลมแล้วกัเอ็งงญาของทณท่าทองไม่วรอนทอไปอีก

"หล่า ๆ ภูษาขอกัวทำลงซึกนอยเดอะ เพียงนิกเคียวเท่านั้นแหละ ซาจะเออาอาหารเอง ซาหิวมากแล้ว" เจ้าสุนัขออนวอนอีก

ครั้งนี้เจ้าดาสะมัทหนาทริศมาทางเจ้าสุนัขอ่างไม่พอใจที่มีนกล่ามารบกวนจนเกินไป แล้วลุกขึ้น อย่างซุนเคื่องว่า

"ซาไม่มีเวลาว่างที่จมารบไซเอ็งหรือก ปรเคียวเจ้าของเขาเก็คที่นอนที่เมา เขาก็คงจะ เอามาให้เจ้ากินเองหรือก อยามทวนใจซาใหม่เมาไปเลยวะ" และแล้วเจ้าดาก็ยังคงทณทากมทาก กินญาของทณทอไป

เจ้าสุนัขอ่างสารทองหวแสบใส่พาสังขารของทณเค้นคอกทกถอเหล็กนางออกไป มันรูซึกหั้งโชช หั้งเกลียกเจ้าดามาก กูที่หิวมันไม่ยอมช่วยเหลือแม่กระทิง เพื่อนซึ่งอยู่ทีหลังคาเคียวกันและรวมเจ้าของ เคียวกันแศ ๆ" เจ้าดาอปลัคณ ซาไมรักที่จะเป็นเพื่อนกับเจ้าอีกทอไปแล้ว เพราะเจ้าทะละเห็นแถกัว มากและยังไมยอมช่วยเหลือผู้อื่นอีกทวย" เจ้าสุนัขอ่างอยู่ในใจ

เจ้าสุนัขอ่างจากไปแล้ว มันก็เค้นตรงไปที่โคทณไมรมรินแห่งหนึ่งแล้วก็หลับไปอย่างอิคโรย ส่วน เจ้าดาทะละก็ยังคงทณทากมทากมทากินญาของทณทอไปแศยูเคียว

ในขณะนั้น มีหมาป่าหิวไซทัวหนึ่งออกมาจากรายป่าทมาป่าทัวนี้ล่าสันใหญ่โต ควงทหั้งคูของมัน ลุกวาว มีปากกว้าง ห่าใหม่องเห็นเขี้ยวอันแหลมคม ส่วนลิ้นสีแคงก็ทยบยาวออกมาออกปาก ปลายลิ้น มีน้ำลายหยกทยอยเป็นหางยาว แศควงว่ามันกำลังหิวจัก เมื่อเหลือบไปเห็นเหยื่ออันโอชะ คือเจ้าดาเห็น แถกัวนั้น มันก็กระโตกเข้าใส่ร่างเจ้าดาทันที

"โอ๊ยๆ ช่วยชากวย โอ๊ยๆ ช่วยชากวย เจ้าสุนัขเพื่อนซี้ไปไหน นมาฆ่าจะฆ่าชากายแล้ว"

เจ้าลา ร้องขึ้นเสียงหลง

โอ๊ยเอ๊ย เจ้าลาโง่แกมหนึ่ง เกยวันนี้เจ้าถูกศักรังแกเขาแล้วสิ เจ้าจึงไคระลิกถึงเจ้าสุนัข
ผู้นำสงสารตัวนั้น เจ้าโคคิดแล้วหรือ ? แกทว่าเจ้าสุนัขมันหลาบสนิทไปเสียแล้วเพราะความหิว และ
มันก็อยู่ห่างไกล เจ้าพาของมันไม่ไคยขึ้นเสียงเรียกร้องของเจ้าหรือก แล้วจะใหม่มาช่วยเจ้าโคอย่างไร

"โอ๊ยๆ ช่วยชากวย โอ๊ยๆ ช่วยชากวย" เจ้าลาโง่ส่งเสียงร้องตะโกนคังบึงขึ้น มันใช้เท้าของ
มันตะกุกตะกักและคักเอาหน้าไปอาบอย่างซุ่มนแหบไม่รูชายรุชวา แต่เจ้าหมาป่ามันคุร้ายและให้เมมโหนค
หังกำลังก็เห็นอกว้าลาโง่เน้มาท เจ้าลาจึงถูกหมาป่าคักเอาจนเลือกไหลโหมไปหัววางกายเนื้อหนึ่งถลอก
ปอกเปิกไปหมค

บึงเฉยชะตาของเจ้าลา นอยยังไม่ถึงซาค เคราะหัทที่เจ้าของโคที่ขึ้นขึ้นและไคยขึ้นเสียงร้องของลา
เมื่อเจ้าของเหลือบไปเห็นหมาป่ากำลังจะฆ่าคอก เจ้าลาอยู่รวมรอ เช่นนั้นแล้ว จึงหนีไปตะโกนเรียกสุนัข
ที่นอนอยู่ใกล้ ๆ ทน

"เร็ว ๆ เขา เจ้าสุนัขขลุกลาหนุของซา เจ้าจึงรีบไปซัฒไลหมาป่าและฆ่ามันให้ตาย"

เจ้าสุนัขเมื่อปลุกให้ตื่นขึ้นควยเสียงตะโกนเรียกของเจ้าของ และเห็นเจ้าลากำลังถูกเจ้าหมาป่า
คักรายรุกไลเอาอย่างไม่มีประทุจะหนีหรือค เช่นนั้น มันจึงกระโจนหวค ๆ เขาไปหาสิคัวหังสองที่กำลังพันค
กันอยู่บนหัทนี้ เจ้าสุนัขขลุกลาหนุโฒคัวเขานาเจ้าหมาป่าวางใหญ่อย่างไมคคชีวิต ในที่สุดหมาป่าก็โคถูกคัก
เสียจนสิ้นชีวิตลง

ฝ่ายเจ้าลาโง่ผู้นำสงสาร ก็ไคคมลงนอนแผ่อยู่กับพื้น กำลังหายใจอย่างชอนระหวย เลือคสก ๆ
จากปากแผลไหลทวมกายเพราะเจ้าลาโคถูกหมาป่าคักเอาเป็นบาคแผลแสนสาหัสเสียแล้ว เจ้าสุนัขเมื่อ
เห็นภาพที่น่าสลคใจอยู่ตรงหน้าเช่นนั้น เรืองกินแหนงแกลงใจระหวางมันกับเจ้าลาที่เกคขึ้นเมื่อสิคคร
มานี้ ก็ไคอันทรชานไปจนหมคสิ้น มันเคินเขาไปไกลลา แล้วไซลันเลียเลือคสก ๆ ที่กำลังไหลออกมาจาก
บาคแผลให้ เพื่อจะไคชวยทำให้บาคแผลสะอาด และจะไคหาวันนายคืนกลับเป็นปรกติโดยเร็ววันบึงขึ้น

เจ้าลาโง่ภายหลังที่ไครู้สึกพ้นจากอาการสิ้นสิค แล้วรู้ว่าเจ้าสุนัขเป็นผู้ช่วยชีวิตของทนไว้และไค
คอดสิกับเจ้าหมาป่าจนชนะ ทรวมกับเห็นสุนัขโคปรนนิคิตทนอย่างค เช่นนั้น จึงทคขึ้นว่า "ชวยใจมากเจ้า

เพื่อนยาก เจ้าคือสุนัขกาน้ำชาญ เจ้าเก่งจริง ๆ ที่สามารถต่อสู้กับหมาป่าได้ ถ้าเราไม่ได้เจ้าช่วยเอาไว้
เรากงไม่ไหวหรอกขอแนเลย"

และทั้งนั้นก็มาเจ้าลาและเจ้าสุนัขก็เป็นเพื่อนที่ดีต่อกันและกัน

ครั้งที่ 11เรื่อง

การยกของชมเชย

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการยกของชมเชยมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. คัดเลือกสมาชิก 2 คน ผู้ดำเนินการนำไปนอกกลุ่ม
2. ให้สมาชิก 2 คน อ่านเรื่องสั้นเพื่อนำมาเล่าให้สมาชิกที่อยู่ในห้องฟังโดยให้เขาพาทีละคน
3. ผู้ดำเนินการ เตรียมให้สมาชิกที่อยู่ในห้องตั้งใจฟังเรื่องที่เพื่อนเขาเล่าทีละคน เมื่อเพื่อนคนที่ 1 เล่าจบให้สมาชิกช่วยกันพูดว่าเขาไม่เห็นรูเรื่อง เขาไม่เอาไหนเลย ส่วนคนที่ 2 เมื่อเล่าจบให้สมาชิกพูดยกย่องชมเชยว่าเขาโคตร เขาโคตรเก่งกว่าคนที่ 1

4. ผู้ดำเนินการสนทนา ชักถามถึงความรู้สึกของคนเล่าที่ถูกเพื่อน ๆ ทำหยาบคายเปรียบเทียบกับความรู้สึกของคนเล่าที่ถูกเพื่อนชม
5. ผู้ดำเนินการสนทนา ชักถามถึงความรู้สึกของคนเรานั้นยอมรับของการคำชมเชยมากกว่าการถูกทำหยาบ
6. สนทนาถึงวิธีการยกย่องชมเชยนั้น ควรปฏิบัติในสถานการณ์ใดบ้าง
7. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการยกย่องชมเชย
8. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

เรื่องสั้นเรื่อง "ราชสีห์กับวัวสี่ตัว"

วัวสี่ตัวตกลงกันว่าจะอยู่ร่วมกัน เพราะการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มจะไม่มีอันตราย ราชสีห์ตัวหนึ่งอยากกินวัวเป็นเหยื่อ พยายามล่าวัวแต่ก็ไม่เป็นผล เพราะวัวทั้งสี่ตัวอยู่ร่วมกันเสมอ อยู่วันหนึ่งวัวทั้งสี่ตัวเกิดเรื่องทะเลาะเบาะแว้ง หุ่นเดียวกันจนทางก็แยกทางกันไปอยู่ลำพัง ราชสีห์เห็นดังนั้นก็ไล่จับวัวมากินเป็นอาหารโคที่ละตัวจนหมด

เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า พวกโคกลุ่มใดรวมกำลังกันอยู่โดยสมัครใจ

ครั้งที่ 12เรื่อง

การให้อภัยในความผิดพลาด

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการให้อภัยในความผิดพลาดมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ผู้ดำเนินการเล่านิทานเรื่อง "พระราชบัญญัติแห่งพระราชัยชนะ" ให้สมาชิกฟัง
2. สนิทสนมซักถามข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้
3. ให้สมาชิกช่วยกันยกตัวอย่างเกี่ยวกับการปฏิบัติตนที่แสดงถึงการให้อภัยในความผิดพลาดของผู้อื่น แล้วซักถามถึงเรื่องที่สมาชิกเล่า และยกตัวอย่างเพิ่มเติม
4. อธิบายถึงลักษณะของการปฏิบัติตนที่แสดงถึงการให้อภัยในความผิดพลาดของผู้อื่น

5. ผู้ดำเนินการซัดถาม และอธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของการให้อภัยในความ
ผิดพลาด
6. ผู้ดำเนินการและสมาชิกช่วยกันสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

นิทานเรื่อง "พระราชานุญาตทรงกระหายชัยชนะ"

พระราชานุญาตทรงพระนามว่าพระเจ้าเอ็กเตอร์ ทรงเป็นพระราชที่ทรงรื่นเริงจนเป็นที่รู้จักกัน
โดยทั่วไปในหมู่ประชาชน จนกระทั่งในวันหนึ่งพระราชานางเมืองอื่นก็ได้ทรงส่งของขวัญมาให้ ของขวัญ
นั้นเป็นกระดานหมากรุกนั่นเอง ซึ่งพระเจ้าเอ็กเตอร์ก็ทรงเคยพบเคยเห็นมาก่อนเลย ประชาชนในเมือง
ของพระองค์นั้นก็เล่นหมากรุกกัน แต่ทว่าพระองค์ก็ทรงโปรดปรานหมากรุก เพราะเหตุว่าทรงไม่จกจำ
อะไร และการเล่นหมากรุกแต่ละตัวก็แสนจะวุ่นวายสับสนจนตรงปากพระเศียร แต่หมากรุกนั้นง่ายมาก
ถ้าจะเรียนกันจริง ๆ จัง ๆ ละก็ แล้วยังสนุกมากเสียด้วย แต่สำหรับพระราชนั้นทรงโปรดที่จะเดิน
ทัพหมากรุกตัวหมากรุกของฝ่ายตรงข้ามไป 2 หรือ 3 ตารางไปเสมอ เพื่อที่พระองค์จะโคไม่ทรงถูกฝ่าย
ตรงข้ามกินหมากของพระองค์เอง และทรงเดินไปถึงอีกตำแหน่งอย่างปลอดภัยและก็ไม่ใครกล้าคัดค้าน
พระองค์ด้วย

พระราชนั้นทรงต้องการที่จะเล่นหมากรุกตลอดเวลา ทำให้ผู้ที่มาเล่นหมากรุกกับพระองค์
พระราชวังนั้นจะต้องรีบทำงานให้เสร็จไปเสียก่อน เพราะถ้าทำงานไม่เสร็จก็อาจเสียดายงานเสียการไปโค

ในตอนแรก ๆ นั้นพระเจ้าเอ็กเตอร์มักจะทรงขณะเกมการเล่นอยู่เสมอ เพราะว่ามีทัพหมากรุก
เหลือมากกว่าของคนอื่น ๆ ดังนั้นชาวคราวนั้นก็โคแทรกกระจายออกไปในหมู่ประชาชน ทำให้ประชาชนอีก
หลายคนก็มาเล่นหมากรุกกันมากขึ้นด้วย แต่ทว่าไม่นานนักก็พาท่านลอร์ดแห่งแรมเบอร์เจอนผู้ซึ่งสามารถ
เอาชนะพระราชโคเป็นคนแรก ทมาเป็นคนนำความสะอาด แล้วตัวนั้นก็พาท่านลอร์ดเมเบอร์ และ
แถมกระทั่งคนรับใช้หนุ่มภายในพระราชวังนั่นเอง

พระเจ้าเอ็กเตอร์ทรงเป็นกษัตริย์ที่ค่อนข้างจะเป็นกษัตริย์ในระบบสมบูรณาญาสิทธิราช จึงทรง
มิชอบการพ่ายแพ้ทรงชาวกระดานหมากรุกลงไม่ทัน แล้วยังทรงกระหิบบกระดานหมากรุกแล้วทรงกะโปก
อย่างเกรี้ยวกราด

ฉะนั้นในเวลาหนึ่งพระราชโคจึงโคทรงกลายเป็นพระราชที่นารำคาญและสาธยายผู้ที่เคยชนะพระราช
ในเล่นหมากรุกนั้นก็ถูกจับขังคุกทั้งหมด

"การจับพวกนี้เข้าคุกก็เพื่อจะส่งสอนเท่านั้น" ทรงบอกแก่เสนาบดีซึ่งเดินออกมาจากห้องซึ่งนักโทษ จากที่ละน้อยและคอย ๆ มากจำนวนประชาชนที่ถูกจับเข้าไปยังในคุก แมกระทั่งพวกพ่อครัว บุรุษไปรษณีย์ คนรับใช้คนห้อง หมอ และผู้มาเยือนอีกหลายต่อหลายคนที่เขาเข้าไปในพระราชวัง และก็มีใคร กลับออกมาอีกเลย มีบางบางคนโชคก็เพราะโชคทายแพในขณะมาถูกให้แก่พระราช และนั่นก็ทรงหว่า โนพระองค์ก็พระทัยเป็นลนพหงเท่นรำไปมา แล้วทรงร้องออกมาว่า "ชาชนะ ข้าเป็นผูชนะ..." แล้วผู้คนต่างก็ถอนใจกันอย่างโล่งอก เพราะจะไม่มีใครใดเขาไปอยู่ในคุกอีก

ทั้งนั้นแล้วทุกคนก็เข้ามาเอนหมากถูกกับพระองค์จะทองแดงทำเป็นพวยแพทอพระองค์ ฉะนั้น ความคึกคักนั้นก็จึงได้กระจายออกไปในหมู่ประชาชนอย่างกว้างขวาง

ฉะนั้น จึงปรากฏว่าพระราชานั้นทรงได้รับชัยชนะในในการเล่นหมากถูกเสียทุกเกม แต่ก็เป็น ในช่วงแรก ๆ เท่านั้น แต่แล้วก็ทรงไม่พอพระทัยอีก เพราะทรงไม่รู้สึกสนุกสนานในชัยชนะของพระองค์ ควบทรงเห็นว่ามันง่ายเกินไป แต่ทว่าผู้คนภายในเมืองและภายในพระราชวังต่างก็รู้สึกสงบสุขดี

ในวันหนึ่งขณะที่พระเจ้าเฮ็กเตอร์กำลังเสวยพระกระยาหารเย็นอยู่นั้น ก็ทรงคิดหาวิธีที่จะเล่น อะไรอีกต่อไป ฉะนั้นเมื่อของหวานโคเสิร์ฟเข้ามานั้น ก็ทรงเบิกพระเนตรกว้างอย่างแปลกใจ เพราะขนม เค้กนั้นเป็นรูปสี่เหลี่ยมใหญ่เหมือนกับกระดานหมากถูก และในขณะนั้นก็ยังมีตารางสีชมพู สีขาวอีกควบ แล้ว ตารางหมากถูกของพระองค์นั้นก็ยังมีสีชมพูและสีขาวควบเช่นกัน คนรับใช้คนใหม่ก็ได้อุดถวายรายงานว่า พ่อครัวคนใหม่เป็นคนทำขึ้นมา และออกแบบรูปขนมมาอย่างนี้ควบ เนื่องจากคนทำขนมคนเก่าที่ชื่อไอเว่น ยังท้องโหมอยู่ในคุก

พระราชานั้นทรงกระหายที่จะได้พบกับคนทำขนมเก่าแก่อย่างไอเว่นในที่นี้ แล้วก็ทรงไต่ถาม ว่าไอเว่นนั้นจะเล่นหมากถูกกับพระองค์อีกหรือไม่

ควบเป็นการยากที่จะหลีกเลี่ยงและไม่มีใครสักคนบอกกับคนทำขนมเก่าแก่จนถึงการให้ขมแพ้ แก่พระราชเสียบจะใครไม่มีโทษ ฉะนั้นไอเว่นจึงพยายามที่จะหลบหนีนะ แต่พระราชากลับทรงเป็นฝ่าย มีชัย

พระราชานั้นทรงรู้สึกดีพระทัยและโคตรดีว่า "นี่เป็นการเล่นที่คึกคักซึ่งตัวเองก็ได้ฝึกมานานเหลือ เกินแล้ว" ทรงบอกอีกในขณะที่ได้เดินหมากถูกกับหมากของฝ่ายตรงข้ามไปตัวหนึ่ง "เราจะเล่นกันใหม่ใน วันพรุ่งนี้นะ"

"ข้าอยากจะทำกับพวกนักโทษ" พระเจ้าเฮ็กเตอร์ทรงบอกแก่ผู้คุม

ผู้คุมก็ไต่สั้งกระตังขึ้น พวกนักโทษทั้งหมดต่างก็ยืนดู และถวายคำนับแก่พระราชินีในทันทีที่ได้เห็น

พระองค์

พระเจ้าเฮ็กเตอร์ทรงประกาศเสียงดังขึ้นว่า

"ข้าเต็มใจที่จะอภัยโทษให้แก่คนที่อยากจะทำเล่นหมากรุกกับข้า"

พวกนักโทษต่างมองหน้าซึ่งกันและกัน และแล้วต่างก็ทงหน้างไม่มีผู้ใดกราบทูลต่อพระราชินีแม่แต่คนเดียว ดังนั้นพระราชินีจึงทรงนึกหวังมากทีเดียว ทรงลงใจ แต่ที่ทรงบอกซ้ำอีกครั้ง แต่ทุกอย่างก็ยังเงิบเหมือนเดิม

ในที่สุดโอเวน คนทำอาหารก็เดินออกไปข้างหน้า

"ถ้าหากทุกอย่างยังคงเหมือนเดิมอีกนะพะยะคะ" โอเวนกราบทูล "พวกเราที่จะต้องอยู่ในคุกอย่างนี้ต่อไป

"แต่... แต่ราชาคิดว่าพวกเจ้าคงจะสนุกกับการเล่นหมากรุกกับข้านะ" ทรงกล่าวอย่างตะลุก

ตะกัก

"ถ้าอย่างนั้นข้าพระพุทธเจ้าอาจจะทำกับสิ่งพระเจ้าข้า" โอเวนทอบอย่างกล้าหาญ

"แต่ทว่าทรงหอกพระเนตรก่อน..." โอเวนเข้าไปที่นักโทษที่อยู่ข้างหลัง เขาเดินไปอีกห้องหนึ่ง

พระราชินีทรงมองตามไปที่ทรง เห็นว่าเป็นนักโทษทั้งหมดที่ต่างก็เล่นหมากรุกด้วยกัน และต่างก็ไม่ใคร่หันมาสนใจพระราชินีเลย ในขณะที่พระองค์เดินเข้าไปในคุก เพราะต่างคนต่างก็อยู่กับการเล่นหมากรุกนั้น แม่แต่ผู้คุมเองก็ตามที่

"แต่เจ้าจะเป็นอิสระถ้าหากเจ้าเล่นหมากรุกกับข้าเหมือนอย่างเดาก่อนนี้" พระเจ้าเฮ็กเตอร์ทรงบอกอีก

"ข้าพระพุทธเจ้าอยากจะทำกับพระเจ้าข้า" โอเวนทอบอย่างสุภาพ "พวกเราขอที่จะเล่นกันมากกว่า เพราะมันสนุกมากกว่า แล้วก็ไม่ต้องรูปร่างหน้าตาจะแพหรือชนะ"

ทกลงพระราชินีทรงมิสามารถชักชวนให้ผู้ใดก็ตามที่เข้ามาเล่นหมากรุกกับพระองค์ทรงเสด็จพระหทัย ในขณะที่ทรงเดินออกมาจากห้องผู้คุมซึ่ง แล้วทรงเดินขึ้น บันไดอย่างเชื่องช้า จากนั้นทรงชักชวนพระหทัยที่จะไปเดินเล่น เพราะทรงไม่มีอะไรจะทำเลยตั้งแต่เสด็จเข้าขังอยู่ในคุกแล้วการบ้านการเมืองก็ไม่ทรงมีหน้าที่ที่จะทวงมิใครมาคอยรับใช้อีกเลย

โคแยกคิแล้วนั้น ณ สวนสาธารณะของพระองค์มักจะมีผู้คนเดินกันให้ชวักไขว่ แต่ทว่าวันนี้กลับว่างเปล่า พระเจ้าเอ็กเตอร์เองก็ทรงแปลกพระทัยว่าทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

ทันใดนั้นก็ทอดพระเนตรเห็นเด็ก ๆ หลายคนกำลังเล่นหมากรุกกันอยู่ ขณะที่ทรงเดินเข้าไปใกล้ ๆ นั้น เด็กผู้ชายคนหนึ่งก็กระโดดขึ้นเหยียบไปบนกระดานหมากรุกแล้วก็ขี้เทอาไปมา

"ฉันไม่เล่นอีกแล้ว" เด็กคนนั้นร้องอย่างตุนเจี้ยว แล้วก็เดินจากไป

"นิสัยเขอนะ ไม่ก็เหมือนกับพระราชาเลยนะ" เสียงเด็กอีกคนหนึ่งตะโกนไล่หลังไป

เด็กผู้ชายเหล่านั้นต่างก็หัวเราะเยาะ และแล้วพวกเขาก็เห็นพระราชา แต่ก่อนที่พระองค์จะได้นั่งเสด็จเข้าไปใกล้ พวกเด็ก ๆ ก็หายไปทันจันทมนต์สิ้น

พระราชาทรงมองไปรอบ ๆ ก็ทรงเห็นเด็กผู้ชายซีโงงคนนั้น แต่ทว่าไม่มีใครอยู่กับเขาเลย ทรงเดินเข้าไปใกล้ แล้วทรงถามเด็กคนนั้นว่าจะเล่นหมากรุกมั๊ย ถ้าหากพระองค์จะเล่นด้วย แต่แล้วก็ทรงหยุด ความเมตตาของทรงจะเล่นเกมหมากรุกกับคนที่กำลังโมโห

ในทันใดนั้นพระราชาทรงตระหนักในข้อนี้ และทรงคิดได้ เพราะทรงนิสัยเหมือนกับเด็กซีโงงคนนั้นนั่นเอง ฉะนั้นจึงไม่มีใครอยากจะเล่นกับเขาด้วย

พระองค์จึงรีบกลับไปยังที่คุมขังนักโทษ และรับสั่งให้ปล่อยนักโทษทั้งหมด ดังนั้นภายในเวลาไม่นานนักทุกอย่างก็กลับคืนสู่ภาวะปกติสุข และผู้คนต่างก็เต็มใจที่จะเล่นหมากรุกกับพระราชาผู้กลับใจไปในที่สุด

ครั้งที่ 13เรื่อง

การให้อภัยในความผิดพลาด

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้สมาชิกเข้าใจและเรียนรู้ว่าการให้อภัยในความผิดพลาดมีความสำคัญต่อมนุษยสัมพันธ์

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องสมุด

อุปกรณ์

แผนภูมิบทรอยกรอง "เล่นกัน"

วิธีการ

1. ให้สมาชิกอ่านบทรอยกรอง "เล่นกัน"
2. ผู้ดำเนินการสนทนาซักถาม เกี่ยวกับเนื้อหาของบทรอยกรองนั้น
3. สนทนาซักถามถึงการใช้ชีวิตประจำวันว่าคนเราต้องติดต่อกันปะกั้นไม่ว่าในเวลาเรียน

ในเวลาเล่น และคนเราจะต้องมีการทำผิดพลาดกันไ้ และให้สมาชิกเล่าประสบการณ์ในการทำผิดพลาดของตัวเอง

4. ผู้ดำเนินการซักถามว่ามีใครบ้างที่ไม่เคยทำผิด และเมื่อเราหรือเพื่อนทำผิดพลาดไปแล้วควรปฏิบัติตนอย่างไร
5. ผู้ดำเนินการอธิบายถึงความสำคัญ ความจำเป็น และประโยชน์ของการให้ข้อบ่งชี้ในความผิดพลาดของผู้อื่น
6. ผู้ดำเนินภาษาและสมาชิกช่วยกันสรุป เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

บทรณรงค์ "เล่นกัน"

เล่นกัน	อย่าโกรธอย่าชิง
อย่าบึ้งอย่าตึง	ถือโทษกันไย
เพื่อนกัน	ผิดพลาดพั้งนิก
ขอจงยังคิด	อภัยไต่ใหม่
ก็กัน เติคหนา	หนูจากันที
จะโทษอหิ	ยิมหนอยเป็นไร

ครั้งที่ 14ปัจจัยนิเทศจุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้สมาชิกได้พูดคุย อภิปราย และสรุปเกี่ยวกับทักษะในการสร้างมนุษยสัมพันธ์
2. เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจ

ขนาดของกลุ่ม

14 คน

เวลาที่ใช้

30 - 40 นาที

สถานที่

ห้องประชุม

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการ

1. ให้สมาชิกช่วยกันสรุปข้อคิด และสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมโปรแกรมการสอน
2. ผู้ดำเนินการสรุปถึงความสำคัญ และองค์ประกอบของการสร้างมนุษยสัมพันธ์
3. สนทนา ชักถาม เกี่ยวกับปัญหา ขอสงสัยต่าง ๆ
4. กล่าวปิดโปรแกรมการเรียนรวมกิจกรรม

ภาคผนวก ข

คำอำนาจจำแนกรายชื่อของแบบชดเชยตามพระราชบัญญัติ

ตาราง 4 ค่าอำนาจจำแนกรายขอของแบบชี้แจงตามมโนทัศน์

ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก	ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก
1	0	19	2.14
2	2.5	20	2.81
3	2.35	21	3.42
4	3.07	22	2.33
5	2.5	23	3.05
6	2.18	24	5
7	0	25	4.54
8	1.87	26	4.06
9	3.5	27	3.05
10	4.31	28	2.14
11	1	29	5
12	1	30	2.14
13	1.87	31	2.10
14	2.77	32	2.66
15	1.81	33	1.78
16	3.33	34	3.57
17	1.66	35	3.80
18	1		

ภาคผนวก ข

คะแนนแบบสอบถามบุคลิกสัมพันธ์ภายหลังการทดลอง
ของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตาราง 5 คะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ภายหลังการทดลองของนักเรียนในกลุ่มทดลองและ
กลุ่มควบคุม

คะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ ของนักเรียนในกลุ่มทดลอง $N_1 = 14$	คะแนนแบบสอบถามมนุษยสัมพันธ์ ของนักเรียนในกลุ่มควบคุม $N_2 = 14$
68	56
75	58
75	66
79	68
79	69
81	70
81	72
82	76
82	77
84	80
85	81
86	82
87	83
87	83

ภาคผนวก ๗

ผลการจัดอันดับแยกตามกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตาราง 6 ผลการจัดอันดับแยกตามกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จากตาราง 5

คะแนนแบบสอบถามบุคลิกภาพ ของกลุ่มทดลอง	อันดับที่	คะแนนแบบสอบถามบุคลิกภาพ ของกลุ่มควบคุม	อันดับที่
68	$4\frac{1}{2}$	56	1
75	$9\frac{1}{2}$	58	2
75	$9\frac{1}{2}$	66	3
79	$13\frac{1}{2}$	68	$4\frac{1}{2}$
79	$13\frac{1}{2}$	69	6
81	17	70	7
81	17	72	8
82	20	76	11
82	20	77	12
84	24	80	15
85	25	81	17
86	26	82	20
87	$27\frac{1}{2}$	83	$22\frac{1}{2}$
87	$27\frac{1}{2}$	83	$22\frac{1}{2}$
$N_1 = 14$	$R_1 = 254.5$	$N_2 = 14$	

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ โสมสิทธิ์ บุญยิ่ง

ภูมิลำเนา ตำบลปากเกร็ด อำเภอมืองสระบุรี จังหวัดสระบุรี

การศึกษา ประถมศึกษา โรงเรียนพิชิตวิทยา อำเภอมืองสระบุรี
จังหวัดสระบุรี

มัธยมศึกษา โรงเรียนสระบุรีวิทยาคม

ป. กศ. สูง วิทยาลัยครูเพชรบุรี จังหวัดลพบุรี

กศ.บ. (สุขศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พลศึกษา

กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ตำแหน่งงาน 8 พฤษภาคม 2521

ครูตรีโรงเรียนหนองมะค่า อำเภอปากช่อง
จังหวัดนครราชสีมา

14 ตุลาคม 2523

ครูโทโรงเรียนเค็มแสงไขปากช่องวิทยา
อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา

ปัจจุบัน

อาจารย์ 1 โรงเรียนเค็มแสงไขปากช่องวิทยา
อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา