

บรรณานุกรม

- คณะกรรมการฝ่ายวิจัยและพัฒนาวัฒนธรรม. "ความหมายคำนิยม." กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2525. (อัดสำเนา)
- ชัยพร วิษย์ชาวุธ ธีระพร อูวรรณโณ และพรรณฉวีพิศ ศิริวรรณบุญชัย. พฤติกรรมจริยธรรมในสังคมไทยปัจจุบัน : ศึกษาตามแนวทางจิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร : คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2527.
- ธีระพร อูวรรณโณ. "ทฤษฎีทางจิตวิทยาเกี่ยวกับจริยธรรม." ใน จริยศึกษา, หน้า 171-271. ศิริวรรณ ศิริพหล, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.
- _____ . พฤติกรรมการช่วยเหลือผู้อื่น." เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาสังคม ชั้นนำ. เอกสารหมายเลข 7. กรุงเทพมหานคร : หน่วยผลิตเอกสารคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; มปป. (อัดสำเนา)
- _____ . "แล้วเราจะสร้างเสริมจริยธรรมกับคนวัยใด." วารสารครุศาสตร์ 11 (เมษายน-มิถุนายน 2526) : 1-5.
- วิชากร, กรม. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. กรุงเทพฯ : ครูสภา, 2521.
- สมัย ธมมาสโย, พระมหา. "โรงเรียนพุทธศาสนาวันอาทิตย์." อนุสรณ์ศูนย์ศึกษาพระพุทธศาสนาวันอาทิตย์ มจร. ฉบับแจกประกาศนียบัตร, 2520.
- อำนวยการ ทะพินค์แก และชยันต์ วรรณธนะภูติ. "จริยธรรมในสังคมไทยในทัศนะของนักการศึกษา." วารสารสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 5 (มิถุนายน-กรกฎาคม 2522) : 29-33.

- Bal-Tel, Daniel. Prosocial Behavior : Theory and Research. Washington, D.C. : Hemisphere Publishing Corporation, 1976.
- Bandura, Albert. Principles of Behavior Modification. New York : Holt, Rinehart and Winston, 1969.
- _____. Social Learning Theory. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall, 1977.
- Bandura, Albert, and Walters, P.H. Social Learning and Personality Development. New York : Holt, Rinehart and Winston, 1963.
- Baumrind, D. "The Development of Instrumental Competence Through Socialization." In Minnesota Symposia on Motivation, Vol. 7 Edited by A.D. Pick. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1973.
- Berkowitz, Leonard. "Social Norms, Feelings and Other Factors Affecting Helping and Altruism." In Advance in Experimental Social Psychology, Col 6. pp. 138-142. Edited by Leonard Berkowitz. New York : Academic Press, 1972.
- Blum, Lawrence A. Friendship, Altruism and Morality. Massachusetts : Routledge and Kegan Paul Ltd., 1980.
- Bryan, James H. "Why Children Help : A Review" Journal of Social Issues 28 (1972) : 97-104.

Bryan, James H. "Prosocial Behavior." In Psychological Processes in Early Education, pp. 236-237. Edited by Harry L. Hom, and Paul A. Robinson. New York : Academic Press, 1977.

Bryan, James H., and Walbek, Nancy H. "Preaching and Practicing Generosity : Children's Actions and Reaction." Child Development 41 (June 1970) : 329-353.

———. "The Impact of Words and Deeds Concerning Altruism upon Children." Child Development 41 (June 1970) : 745-759.

Derlega, V.J., and Grzelak, J. (Eds.) Cooperation and Helping Behavior : Theories and Research. New York : Academic Press, 1982.

Eisenberg-Berg, N., and Geisheker, E. "Content of Preachings and Power of the Model/Preacher : The Effect on Children's Generosity." Developmental Psychology 15 (1979) : 168-175.

Glass, Gene V., and Stanley, Julian C. Statistical Methods in Education and Psychology. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1970.

Grusec, Joan E. "Power and the Internalization of Aversive Behavior." Child Development 42 (1971) : 93-105.

———. "Socialization Processes and the Development of Altruism" In Altruism and Helping Behavior, pp. 76-77. Edited by J. Philippe Rushton, and Richard M. Sorrentino. Hillsdale, N.J. : Lawrence Erlbaum Associates Inc., 1981.

- Grusec, Joan E., and Kuczynski, Leon J. "Direction of Effect in Socialization : A Comparison of the Parent VS the Child's Behavior as Determinants of Disciplinary Techniques." Development Psychology 16 (1980) : 1-9.
- Grusec, Joan E.; Kuczynski, Leon J.; Rushton, J.P.; and Simutis, Zita M. "Modeling, Direct Instruction, and Attributions : Effects on Altruism." Developmental Psychology 14 (1978) : 51-57.
- Grusec, Joan E.; Saas-Kortsaak, Peter; and Simuts, Lita M. "The Role of Example and Moral Exhortation in the Training of Altruism." Child Development 49 (1978) : 920-923.
- Grusec, Joan E., and Skubiski, L. "Model Nurturance, Demand Characteristic of the Modeling Experiment, and Altruism." Journal of Personality and Social Psychology 14 (1970) : 352-359.
- Harris, M.B. "Reciprocity and Generosity : Some Determinants of Sharing Behavior." Child Development 41 (1970) 313-328,
- Helms, Donald B., and Turner, Jeffery S. Exploring Child Behavior. New York : Holt, Rinehart and Winston, 1981.
- Hom, Harry L., and Robinson, Paul A. (Eds.) Psychological Processes in Early Education. New York : Academic Press, 1977.
- Hurlock, Elizabeth B. Child Development. 5th ed. New York : McGraw-Hill Book Co., 1972.

- Jersild, Arthur T. Child Psychology. 5 th ed. New York : McGraw-Hill Book Co., 1960.
- Kirk, Roger E. Experimental Design : Procedure for the Behavior Sciences. 2d ed. Monterey, C.A. : Brooks/Cole, 1982.
- Lipscomb, Thomas J.; Larrieu, Julie A.; McAllister, Hunter A.; and Bregman, Normal J. "Modeling and Children's Generosity : A Developmental Perspective." Merrill-Palmer Quarterly 28 (1982) : 275-282.
- Maccoby, E.E., and Jacklin, C.N. The Psychology of Sex Differences. Stanford, C.A. : Stanford University Press, 1974.
- Meyer, William J., and Dusk, Jerome B. Child Psychology : A Developmental Perspective. Massachusetts : D.C. Health and Company, 1979.
- Midlarsky, E., and Bryan, James H. "Affect Expressions and Children's Imitative Altruism." Journal of Experimental Research in Personality 6 (1972) : 195-203.
- Midlarsky, E.; Bryan, James H.; and Brickman, P. "Aversive Approval : Interactive Effects of Modeling and Reinforcement on Altruistic Behavior." Child Development 44 (1973) : 321-328.
- Poulous, R.W., and Liebert, R.M. "Influence of Modeling, Exhortative Verbalization, Influence on Children's Sharing." Developmental Psychology 6 (1972) : 402-408.
- Rice, Marine E., and Grusec, Joan E. "Saying and Doing : Effects on Observer Performance." Journal of Personality and Social Psychology 32 (1975) : 584-593.

Rosenhan, D., and White, G.M. "Observation and Rehearsal as Determinants of Prosocial Behavior." Journal of Personality and Social Psychology 5 (1976) : 424-431.

Rubin, Kenneth H., and Schneider, Frank W. "The Relationship Between Moral Judgment Egocentrism and Altruistic Behavior." Child Development 44 (1973) : 661-665.

Rushton, J.P. "Generosity in Children : Immediate and Long-Term Effect of Modeling, Preaching and Moral Judgment." Journal of Personality and Social Psychology 31 (1975) : 456-466.

Rushton, J.P., and Sorrentino, Richard M. Altruism and Helping Behavior. Hillsdale, N.J. : Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 1981.

Sagotsky, Gerald.; Wood-Schneider, Mary; and Konop, Marian. "Learning to Cooperate : Effects of Modeling and Direct Instruction." Child Development 52 (1981) : 1037-1042.

Shaffer, David R. Social and Personality Development. Monterey, C.A. : Brooks/Cole, 1979.

Shigetomi, Carol C. ; Harlmann, Donald P.; and Gelfand, Donna M. "Sex Differences in Children's Altruistic Behavior and Reputation for Helpfulness." Developmental Psychology 17 (1981) : 434-437.

SPSS, Inc. SPSSX Statistical Algorithms. Chicago : SPSS Inc., 1983a.

SPSS, Inc. SPSSX User's Guide. New York : McGraw-Hill, 1983b.

Staub, E. Positive Social Behavior and Morality : Social and Personal Influences. Vol. 1. New York : Academic Press, 1978.

_____. Positive Social Behavior and Morality : Socialization and Development. Vol. 2. New York : Academic Press, 1979.

Tedeschi, James T., and Lindskold, Svenn. Social Psychology : Interdependence, Interaction and Influence. New York : John Wiley & Sons, 1976.

Tilker, Harvey A. Developmental Psychology. 2d ed. New York : Random House Inc., 1975.

Tulving, E. "Episodic and Semantic Memory." In Organization and Memory, Edited by E. Tulving and W. Donaldson. New York : Academic Press, 1972.

White, G.M. "Immediate and Deffered Effects of Model Observation and Guided and Unguided Rehearsal on Donating and Stealing." Journal of Personality and Social Psychology 21 (1972) : 139-148.

White, G.M., and Burnham, M.A. "Socially Cue Altruism : Effects of Modeling, Instructions, and Age on Public and Private Donations." Child Development 46 (1975) : 559-563.

Ugurel-Semin, R. "Moral Behavior and Moral Judgment of Children."

Journal of Abnormal and Social Psychology 47 (1952) :

463-474.

Yarrow, M.R.; Scott, P.M.; and Waxler, C.L. "Learning Concern for

Others." Developmental Psychology 8 (1973) : 240-260.



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. คะแนนเฉลี่ย หรือมัธยฐานเลขคณิต (Mean)

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

$$\text{เมื่อ } \bar{X} = \text{คะแนนเฉลี่ย หรือ มัธยฐานเลขคณิต}$$

$$\sum X = \text{ผลรวมของคะแนนทุกคน}$$

$$N = \text{จำนวนคนทั้งหมด}$$

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$\text{สูตรที่ใช้ } S.D. = \sqrt{\frac{\sum X^2 - N\bar{X}^2}{N - 1}}$$

$$\text{เมื่อ } S.D. = \text{ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน}$$

$$\bar{X} = \text{ค่าเฉลี่ยหรือมัธยฐานเลขคณิตของคะแนน}$$

$$\sum X^2 = \text{ผลรวมกำลังสองของคะแนนของแต่ละคน}$$

$$N = \text{จำนวนคนทั้งหมด}$$

ศูนย์วิทยุตำรวจ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way Analysis of Variance)

SS = ผลบวกของส่วนเบี่ยงเบนยกกำลังสอง
(Sum of Squares) ซึ่งมีสูตรคำนวณดังนี้

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	$K - 1$	$SS_b = T_j^2/n - T^2/n$	$MS_b = SS_b/k - 1$	MS_b/MS_w
ภายในกลุ่ม	$N - K$	$SS_w = \sum x_{ij}^2 - T_j^2/n$	$MS_w = SS_w/N - K$	
รวมทั้งหมด	$N - 1$	$SS_t = \sum x_{ij}^2 - T^2/n$	$MS_t = SS_t/N - 1$	

เมื่อ $T^2 =$ ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

$N =$ จำนวนคนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

$T_j^2 =$ ผลรวมกำลังสองของคะแนนแต่ละกลุ่ม

$n =$ จำนวนผู้ร่วมการทดลองในแต่ละกลุ่ม

$\sum x_{ij}^2 =$ ผลรวมกำลังสองคะแนนแต่ละจำนวน

$K =$ จำนวนกลุ่มที่เปรียบเทียบกัน

SS = ผลบวกของส่วนเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Sum of Squares)

MS = ส่วนเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Mean Squares)

F = อัตราส่วนความแปรปรวนของฟิชเชอร์ (Fisher's Variance Ratio)

4. การเปรียบเทียบพหุคูณด้วยวิธีของ Dunn (Kirk 1982 : 106-109) สัญลักษณ์ที่นำมาใช้แทนความหมายดังนี้

\bar{X}_i	=	ค่าเฉลี่ยของจำนวนบัตรรางวัลที่ผู้ร่วมการทดลองบริจาคในกลุ่มที่ i
\bar{X}_j	=	ค่าเฉลี่ยจำนวนบัตรรางวัลที่ผู้ร่วมการทดลองบริจาคในกลุ่มที่ j
n_i	=	จำนวนคนในกลุ่มที่ i
n_j	=	จำนวนคนในกลุ่มที่ j
MS_w	=	ค่าเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองภายในกลุ่ม
$\hat{\psi}$	=	ผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่ละคู่
$\hat{\sigma}^2_{\psi}$	=	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย
$\hat{\psi}/\hat{\sigma}^2_{\psi}$	=	อัตราส่วนระหว่างผลต่างของค่าเฉลี่ยกับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

- 4.1 คำนวณค่าอัตราส่วนระหว่างผลต่างของคะแนนเฉลี่ยกับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ย

$\hat{\psi}$	$\hat{\sigma}^2_{\psi}$	$ \hat{\psi}/\hat{\sigma}^2_{\psi} $
$\bar{X}_1 - \bar{X}_2 = \dots\dots\dots$	$MS_w \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right] = \dots\dots\dots$	$\dots\dots\dots$
$\bar{X}_2 - \bar{X}_3 = \dots\dots\dots$	$MS_w \left[\frac{1}{n_2} + \frac{1}{n_3} \right] = \dots\dots\dots$	$\dots\dots\dots$
$\bar{X}_i - \bar{X}_j = \dots\dots\dots$	$MS_w \left[\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right] = \dots\dots\dots$	$\dots\dots\dots$

4.2 เปรียบเทียบค่า $|\hat{\psi}|/\hat{\sigma}_{\hat{\psi}}$ กับค่า $Z_{\alpha/2} + \frac{Z_{\alpha/2}^3 + Z_{\alpha/2}}{4(n-2)}$

และจะปฏิเสธ $H_0 : \hat{\psi} = 0$

ถ้า $|\hat{\psi}|/\hat{\sigma}_{\hat{\psi}} > Z_{\alpha/2} + \frac{Z_{\alpha/2}^3 + Z_{\alpha/2}}{4(n-2)}$



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข.

ภาควิชาสัตววิทยา บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่

เรียน ผู้ปกครองนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เนื่องจากทางภาควิชาสัตววิทยา ได้ผลิตสื่อการสอนชนิดใหม่ขึ้นและได้รับอนุญาตจากโรงเรียนว่าการบุญให้หน่วยสื่อการสอนชนิดนี้ มาทดลองใช้กับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการทดลองนี้เด็กของท่านจะได้ดูวีดีโอเทปเรื่องการเล่นเกมต่อภาพปริศนา โดยใช้เวลาประมาณ 10 นาที หลังจากเด็กได้ดูวีดีโอเทปเสร็จแล้ว เด็กจะได้เล่นเกมต่อภาพปริศนาซึ่งเป็นภาพที่ทางภาควิชาสัตววิทยาและผู้วิจัยจัดทำขึ้นทั้งหมด 10 ภาพ จากนั้นเด็กจะใช้เวลาต่อภาพทั้ง 10 ภาพรวมประมาณ 30 นาทีด้วยตนเอง ในการทดลองนี้ จะแบ่งเวลาทำการทดลองเป็น 2 ช่วงเวลา คือช่วงเวลา 7.00-8.30 น. และ 15.30-17.30 น. ถ้าท่านสะดวกที่จะให้เด็กของท่านมาร่วมการทดลองในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ขอให้ท่านทำเครื่องหมายถูกลงหน้าช่วงเวลาที่อยู่ในใบรับทราบและยินยอมของผู้ปกครองที่แนบมากับจดหมายนี้ และประโยชน์ที่ได้จากการทดลองนี้จะเป็นแนวทางในการปรับปรุงอุปกรณ์การสอนในระดับประถมศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ในการทดลองนี้ ถ้าท่านยินดีให้เด็กของท่านเข้าร่วมการทดลองขอให้เซ็นชื่อในใบยินยอมและส่งคืนให้เด็กของท่านเพื่อนำมาให้ครูประจำชั้น

ขอแสดงความนับถืออย่างสูง

(นางสาวจรรยา นาคะรัต)

นิสิตปริญญาโท บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ได้รับอนุญาตจากโรงเรียนให้ทำการวิจัยครั้งนี้ได้

(นางมัลลิกา อายุวัฒน์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนการบุญ

ใบรับทราบและยินยอมของผู้ปกครอง

เขียนที่.....

วันที่.....

ข้าพเจ้า.....ได้อ่านจดหมายอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับการทดลองเรื่องสื่อการสอนชนิดใหม่แล้ว ข้าพเจ้ายินดีให้เด็กในความปกครองของข้าพเจ้าชื่อ..... เข้าร่วมการทดลองโดยข้าพเจ้าได้ยื่นกับเด็กในความปกครองของข้าพเจ้าแล้วว่า หากเด็กไม่สบายใจระหว่างการทดลองด้วยเหตุผลใด ๆ ก็ตาม เด็กจะขอเลิกการทดลองครั้งนี้ได้ และผู้ทำการทดลองก็ยินยอมให้เด็กเลิกการทดลองได้

ข้าพเจ้าได้ฝากใบรับทราบ และยินยอมนี้มา กับเด็กในความปกครองของข้าพเจ้า เพื่อให้เด็กนำมาให้ครูประจำชั้นด้วยแล้ว

ลงชื่อ.....

ผู้ปกครอง

ข้าพเจ้ายินยอมให้เด็กในความปกครองของข้าพเจ้า เข้าร่วมการทดลองในช่วง เวลา

(.....) 7.00 - 8.30 น.

(.....) 15.30 - 17.30 น.

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ค.

ตัวอย่าง เกมต่อภาพปริศนา

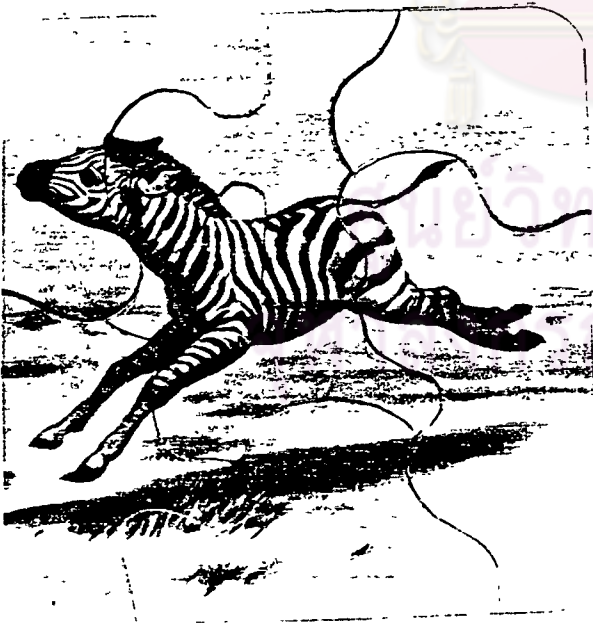
เกมที่ 2



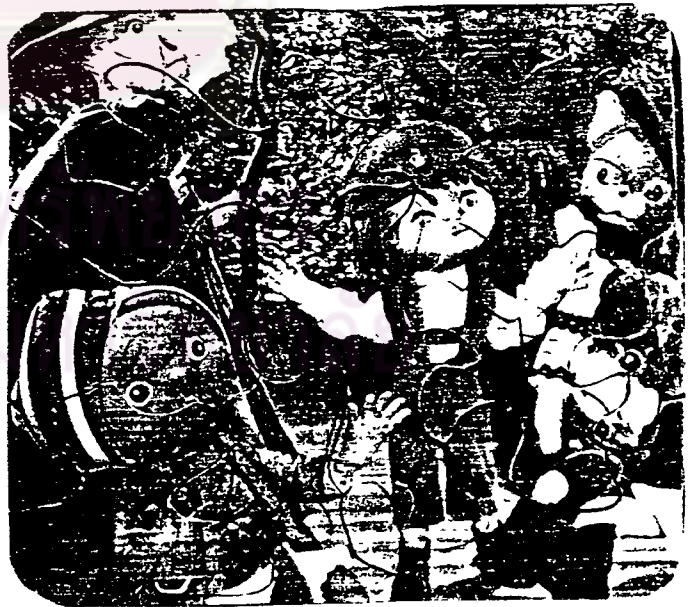
เกมที่ 3



เกมที่ 5



เกมที่ 9



ภาคผนวก ง.

การแนะนำและแจ้งวัตถุประสงค์

ผู้วิจัยแนะนำตนเองและแจ้งวัตถุประสงค์ของ เกมต่อภาพปริศนา กับ เด็กครั้งละ 1 คน ดังนี้

"สวัสดีค่ะ ที่เป็นนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เนื่องจากทางคณะที่พี่เรียน อยู่ได้สร้าง เกมชนิดหนึ่งขึ้นมา ชื่อว่า เกมต่อภาพปริศนา เพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนที่อยู่ในระดับชั้น เรียนเดียวกับน้อง สำหรับวิธีการ เล่น เกมต่อภาพปริศนาว่า มีขั้นตอน ง่ายๆ ไรบ้าง พี่มีแถบบันทึกภาพหรือวีดีโอเทปมาให้ น้องดู และหลังจากดูแถบบันทึกภาพแล้ว น้องก็ จะได้ทดลอง เล่น เกมกัน ตอนนี้พี่ว่าน้องไปดูแถบบันทึกภาพกันเลยดีไหมคะ"



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัย</p>	<p>ผู้วิจัย : ล่วงลัดค่ะ ก่อนที่จะให้ดูการสาธิตการเล่นเกมต่อภาพ ปรศนา ที่จะขออธิบายเกี่ยวกับการเล่นเกมต่อภาพลักษณะ หนึ่งก่อนนะคะ เนื่องจากเกมต่อภาพปรศนา นี้ เป็นเกมที่ ทางคณะที่เรียนอยู่สร้างขึ้เอง สึงมีเกมที่ยากและง่าย ปนกันอยู่ ดังนั้นที่ส่งนำมาให้้องทดลองเล่นดู เพื่อว่าถ้า มีข้อบกพร่องที่ควรแก้ไขอย่างไร ที่จะนำไปเล่นอให้ทาง คณะที่เรียนอยู่ปรับปรุงให้เหมาะะสมยิ่งขึ้น สักครู่หนึ่งน้อง จะได้ดูการสาธิตการเล่นเกมต่อภาพปรศนา และหลังจาก ดูแถบบันทึกภาพกันแล้ว น้องจะได้ทดลองเล่นเกมกันทุกคน ตอนนีที่คิดว่า เรามาพบกับผู้ที่จะสาธิตการเล่นเกมต่อภาพ ให้้องดูเลยนะคะ</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบ</p>	<p>ผู้วิจัย : พี่ขอแนะนำให้รู้จักกับที่รยญาสักษณ์ ซึ่งจะเป็นผู้สาธิตการ เล่นเกมต่อภาพให้้องดู</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัย</p>	<p>ผู้วิจัย : ในขณะที่มีการสาธิตนั้น สิ่งที้องจะต้องทำก็คือ น้อง จะต้องดูการสาธิตการเล่นเกมต่อภาพให้ลบ และที่ สำคัญที่ลุดก็คือ น้องจะต้องตั้งใจดูในสิ่งที่ผู้สาธิตเรอกระทำ ให้้องดู และฟังในสิ่งที่ผู้สาธิตเรอพูดให้้องฟัง การที่ ที้องตั้งใจดูแถบบันทึกภาพนี้ก็เพื่อว่า เมื่อถึง เวลานั้น้อง เล่นเกมต่อภาพด้วยตนเองแล้ว น้องจะได้ทำได้อถูกต้องคะ</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยเข้าไปยังเกม ต่อภาพทั้งหมดและ กล่องสับภาพที่เกม ต่อภาพ</p>	<p>ผู้วิจัย : เกมต่อภาพทั้งหมดมี 10 เกมด้วยกัน</p>



กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยหยิบ เกม ต่อภาพขึ้นมา 1 ชุดพร้อมชี้ไปยัง ภาพบนฉากกล่อง</p>	<p>ผู้วิจัย : น้องจะต้องนำชิ้นส่วนต่าง ๆ ในกล่องนี้มาต่อภาพ ให้ได้ครบเหมือนกับภาพบนฉากกล่องนี้ ซึ่งในแต่ละเกม นี้พี่จะให้เวลาน้อง 3 นาที</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยหยิบรางวัล ให้เด็กดู</p>	<p>ผู้วิจัย : ถ้าน้องต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด 1 ภาพ น้อง จะได้รับบัตรรางวัลทั้งหมด 8 บัตร ซึ่งแต่ละใบมีค่า เท่ากับ 25 สตางค์ หรือ 1 สลึง</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยชี้ไปยังโต๊ะที่ วางของรางวัลและ เงินรางวัล</p>	<p>ผู้วิจัย : บัตรรางวัลนี้น้องสามารถนำไปแลกเป็นเงินหรือของขวัญ ได้ ภายหลังจากการเล่น เกมยุติลงและที่แลกรางวัลจะอยู่ บริเวณด้านหลังของห้อง เล่น เกมต่อภาพนี้</p> <p>ผู้วิจัย : สำหรับการแลกของรางวัลว่าจะได้รับอะไรบ้าง ที่จะอธิบายให้น้องฟัง เมื่อการเล่น เกมยุติลงแล้ว</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยชี้ไปยังภาพ ฝาผนังและกล่อง จะสับภาพเด็กยากจน หลังจากนั้นผู้วิจัยชี้ มายังกล่องบริจาค กล่องสับภาพอยู่ที่ กล่องบริจาค</p>	<p>ผู้วิจัย : หรือน้องจะนำบัตรรางวัลที่น้องได้รับแต่ละครั้ง ไปบริจาค ให้กับเด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลืออยู่ในถิ่น ทุรกันดาร มีความขาดแคลนและต้องการสิ่งของเครื่องใช้ เป็นอย่างมากในขณะนี้ โดยน้องนำบัตรรางวัลที่ได้รับ แต่ละครั้ง จำนวนกี่บัตรก็ได้ไปใส่กล่องบริจาคที่วางอยู่ บนโต๊ะนั้น ตอนนีพี่คิดว่า น้องพอจะเข้าใจการเล่น เกม ต่อภาพปริศนาบ้างแล้วนะค่ะ ต่อไปนี้พี่จะให้พี่สัญญาสัญญณ์ เริ่มลำดับการเล่น เกมต่อภาพได้เลยค่ะ</p>

ตัวอย่างสภาพการณ์ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อและพูดสนับสนุนการเอื้อเพื่อ

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
(1) <u>ในสถานการณ์ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อ และพูดสนับสนุนการเอื้อเพื่อ</u>	
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและตัวแบบ	<p><u>เกมที่ 1 ตัวแบบต่อภาพไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p>ผู้วิจัยและตัวแบบนั่งลง จากนั้นผู้วิจัยจะส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ</p>
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : จะพูดว่า "กล่องนี้เป็นเกมที่ 1"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ต่อไม่ครบ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา
	<u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ถ้าวันนี้ที่ต่อภาพได้สำเร็จ พี่คงจะได้รับบัตรรางวัลซึ่งสามารถนำไปแลกของขวัญหรือเงินได้ และพี่คิดว่าจะนำบัตรรางวัลไปบริจาคแก่เด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลือในขณะนี้"
	<u>เกมที่ 2 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u> <u>จะได้รับบัตรรางวัล 8 บัตร</u>
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้เป็นเกมที่ 2"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ครบภาพ	<u>ตัวแบบ</u> : เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและการนำเอาบัตรรางวัลใส่กล่องบริจาค	<u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ที่ต่อภาพได้สำเร็จ 1 ภาพ พี่จึงได้บัตรรางวัล 8 บัตร" ในการบริจาคตัวแบบจะนำบัตรรางวัลใส่กล่องครั้งละ 1 บัตร และใส่เพียง 4 บัตรเท่านั้น

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p>เกมที่ 3 <u>ต่อแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "คราวนี้เป็นเกมี่ 3"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ ที่ไม่ครบภาพ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p> <p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ถ้าที่ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้นอีก ก็จะนำไปบริจาคแก่เด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลือเงินจำนวนมากในถิ่นขาดแคลน"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p>เกมที่ 4 <u>ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้เป็นเกมี่ 4"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ ไม่ครบ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p> <p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "การบริจาคบัตรรางวัลนี้ให้แก่เด็กยากจนเป็นสิ่งดี และถ้ามีโอกาสช่วยเหลือได้เราควรช่วยเหลือทันที"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p>เกมที่ 5 <u>ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p><u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้เป็นเกมี่ 5"</p>

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ครบภาพ	ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้แก่ตัวแบบ
บันทึกภาพ : ตัวแบบและการนำเอาบัตรรางวัลใส่กล่องบริจาค	ตัวแบบ พูดว่า "ในที่สุดพี่ก็ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้น" ในการบริจาคตัวแบบจะนำบัตรรางวัลใส่กล่องครั้งละ 1 บัตร และใส่เพียง 4 บัตรเท่านั้น <u>เกมที่ 6 ตัวแบบต่อภาพไม่ได้รับกำหนดเวลา</u>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	ผู้วิจัย : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมที่ 6"
บันทึกภาพ : ตัวแบบและการเล่นเกม	ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้รับตามกำหนดเวลา
	ตัวแบบ จะพูดว่า "พี่คิดว่า เด็ก ๆ โดยทั่วไปแล้วควรที่จะช่วยเหลือเด็กยากจน เพราะเด็กเหล่านี้กำลังรอความช่วยเหลือจากพวกเราอยู่" <u>เกมที่ 7 ตัวแบบต่อภาพได้รับตามกำหนดเวลา</u> <u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้เป็นเกมที่ 7"
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ต่อได้ครบ	ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้รับตามกำหนดเวลา

กล่องปริศนิกภาพ	พฤติกรรม
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบนำบัตรรางวัล ไปใส่กล่องปริศนา	<u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ในที่สุดพี่ก็ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้น" ในการปริศนาค้นตัวแบบจะนำบัตรรางวัลใส่กล่อง ครั้งละ 1 บัตร และใส่เพียง 4 บัตรเท่านั้น <u>เกมที่ 8 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u>
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมที่ 8"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ต่อได้ครบ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียง นาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้กับตัวแบบ
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล ไปใส่กล่องปริศนา	<u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "พี่ต่อภาพได้สำเร็จอีกครั้งหนึ่ง พี่ได้ บัตรรางวัลเพิ่มขึ้น" จากนั้นตัวแบบจะนำบัตรรางวัล ไปใส่กล่องปริศนาค้นครั้งละ 1 บัตร และใส่เพียง 4 บัตรเท่านั้น <u>เกมที่ 9 ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u>
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้ เป็นเกมที่ 9"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ต่อได้ไม่ครบ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลา ที่กำหนด

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
	<p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ในเกมคราวต่อไป ถ้าที่ต่อภาพได้ ล้ำ เร็วทีละปริภาคบัตรรางวัลแก่เด็กยากจนเพราะ การให้สิ่งของบางอย่างแก่เด็กยากจนเป็นสิ่งที่ดี และเด็กควรกระทำอย่างนี้"</p> <p><u>เกมที่ 10 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมที่ 10 เป็นเกมสุดท้าย"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ได้ครบ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้กับตัวแบบ</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบนำบัตรรางวัล ไปใส่กล่องบริจาค</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "วันนี้ ที่โชคดีจริง ๆ ที่ได้รับบัตรรางวัล เพิ่มขึ้นอีกที่รู้สึกดีใจจริง ๆ" ในการบริจาคตัวแบบ จะนำบัตรรางวัลใส่กล่องครั้งละ 1 บัตร และใส่ เสียง ๒ บัตรเท่านั้น</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัย</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : จะพูดว่า "ถึงเวลานี้น้อง ๆ จะได้ทดลองการเล่น เกมต่อภาพกันแล้ว น้องจะได้ไปเล่นเกมต่อภาพห้อง สักไป และถ้าน้องต้องการที่จะบริจาคบัตรรางวัล ให้กับเด็กยากจน น้องสามารถนำไปใส่กล่องบริจาค ได้เลย ทุกครั้งที่น้องได้รับบัตรรางวัล หรือ ถ้าน้อง ต้องการนำไปแลกเงินรางวัลหรือของขวัญให้น้อง เก็บบัตรรางวัลไว้กับตนเอง พี่คิดว่าน้องเริ่มเล่นเกม ต่อภาพได้เลยค่ะ"</p>

ตัวอย่างสภาพการณ์ตัวแบบแสดงพฤติกรรมไม่เอื้อเพื่อแต่ผู้สนับสนุนการเอื้อเพื่อ

บันทึกภาพ	พฤติกรรม
(2) <u>ในสภาพการณ์ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมไม่เอื้อเพื่อแต่ผู้สนับสนุนการเอื้อเพื่อ</u>	
<u>เกมที่ 1 ตัวแบบต่อภาพไม่ครบตามกำหนดเวลา</u>	
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและตัวแบบ	ผู้วิจัย : จะพูดว่า "กล่องนี้เป็นเกมที่ 1"
<u>บันทึกภาพ</u> ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ต่อไม่ครบ	ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ครบตามกำหนดเวลา และพูดว่า "ถ้าวันนี้ที่ต่อภาพได้สำเร็จ พี่คงจะได้รับบัตรรางวัล ซึ่งสามารถนำไปแลกของขวัญหรือเงินได้ และพี่จะนำบัตรรางวัลไปบริจาคแก่เด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลือในขณะนี้"
<u>เกมที่ 2 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u>	
<u>จะได้รับบัตรรางวัล 8 บัตร</u>	
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมนี้เป็นเกมที่ 2"
<u>บันทึกภาพ</u> ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ครบภาพ	ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร
<u>บันทึกภาพ</u> ตัวแบบและการเก็บบัตรรางวัลไว้กับตนเอง	ตัวแบบ จะพูดว่า "ที่ต่อภาพได้สำเร็จ 1 ภาพ พี่จึงได้บัตรรางวัล 8 บัตร" แล้วตัวแบบจะเก็บบัตรรางวัลไว้กับตนเอง

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ</p>	<p><u>เกมที่ 3</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "คราวนี้เป็น เกมที่ 3"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ที่ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ไม่ครบภาพ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p> <p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ถ้าพี่ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้นอีก พี่จะนำไปบริจาคแก่เด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลือ เป็นจำนวนมากในถิ่นขาดแคลน"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ</p>	<p><u>เกมที่ 4</u> <u>ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้ เป็น เกมที่ 4"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ไม่ครบภาพ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลาที่กำหนด และพูดว่า "การบริจาคบัตรรางวัลนี้ให้แก่เด็กยากจนเป็นสิ่งดีและถ้ามีโอกาสช่วยเหลือเขาได้เราควรจะช่วยเหลือทันที"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ</p>	<p><u>เกมที่ 5</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p><u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p> <p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้ตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้เป็น เกมที่ 5"</p>

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ครบภาพ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้แก่ตัวแบบ
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและการเก็บบัตรรางวัล	<u>ตัวแบบ</u> พูดว่า "ในที่สุดพี่ก็ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้น" จากนั้นตัวแบบจะเก็บบัตรรางวัลไว้กับตนเอง <u>เกมที่ 6 ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามกำหนดเวลา</u>
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมที่ 6"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและการเล่นเกม	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามกำหนดเวลา และพูดว่า "พี่คิดว่าเล็ก ๆ โดยทั่วไปแล้วควรที่จะช่วยเหลือเด็กยากจน เพราะเด็กเหล่านี้กำลังรอความช่วยเหลือจากพวกเราอยู่" <u>เกมที่ 7 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลาจะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u>
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้ เป็นเกมที่ 7"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ต่อได้ครบ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร

กล้องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและการเก็บ บัตรรางวัล</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ในที่สุดพี่ก็ได้รับบัตรรางวัลเพิ่มขึ้น" จากนั้นตัวแบบจะเก็บบัตรรางวัลไว้กับตนเอง"</p> <p><u>เกมที่ 8</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u> <u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมที่ 8 "</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ต่อได้ครบ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและการเก็บบัตร รางวัล</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "พี่ต่อภาพได้สำเร็จอีกครั้งแล้ว พี่ได้รับ บัตรรางวัลเพิ่มขึ้น" จากนั้นตัวแบบจะเก็บบัตร รางวัลไว้กับตนเอง</p> <p><u>เกมที่ 9</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมนี้ เป็นเกมที่ 9 "</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ได้ไม่ครบ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลา ที่กำหนด จะพูดว่า "ในเกมนคราวต่อไป ถ้าพี่ต่อภาพ ได้สำเร็จพี่จะบริจาคบัตรรางวัลแก่เด็กยากจน เพราะการให้สิ่งของบางอย่างแก่เด็กยากจนเป็น สิ่งที่ดีและเด็กควรกระทำอย่างยิ่ง</p>

กล้องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p>เกมที่ 10 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมที่ 10 เป็นเกมสุดท้าย"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ได้ครบ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่ กำหนด</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล</p>	<p>ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตร ให้กับตัวแบบ</p> <p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "วันนี้ ที่โชคดียิ่ง ๆ ที่ได้รับบัตรรางวัล เพิ่มขึ้นอีกที่รู้สึกดีใจจริง ๆ" จากนั้นตัวแบบจะเก็บ บัตรรางวัลไว้กับตนเอง</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัย</p>	<p>ผู้วิจัย : จะพูดว่า "ถึงเวลานี้น้อง ๆ จะได้ทดลองการเล่น เกมต่อภาพกันแล้ว น้องจะได้เล่นเกมต่อภาพในห้อง ต่อไป และถ้าน้องต้องการที่จะบริหารบัตรรางวัลให้ กับเด็กยากจน น้องสามารถนำไปใส่กล่องบริจาค ได้เลย ทุกครั้งที่น้องได้บัตรรางวัล หรือถ้าน้อง ต้องการนำไปแลกเงินรางวัล หรือของขวัญให้น้อง เก็บบัตรรางวัลไว้กับตนเอง พี่คิดว่าน้องเริ่มเล่น เกมต่อภาพได้เลยค่ะ</p>

ตัวอย่างสภาพการณ์ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อแต่ไม่พูดเล่นับส่วนการ เอื้อเพื่อ

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
(3) <u>ในสภาพการณ์ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อแต่ไม่พูดเล่นับส่วนการ เอื้อเพื่อ</u>	
<u>เกมที่ 1 ตัวแบบต่อภาพไม่ครบตามกำหนดเวลา</u>	
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและตัวแบบ	ผู้วิจัยและตัวแบบนั่งลง จากนั้นผู้วิจัยจะส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : จะพูดว่า "กล่องนี้เป็นเกมที่ 1"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและ เกมต่อภาพ ที่ต่อไม่ครบ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา <u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "เกมนี้ เป็นเกมที่น่าสนใจ"
<u>เกมที่ 2 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u>	
<u>จะได้รับบัตรรางวัล 8 บัตร</u>	
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า "เกมนี้เป็นเกมที่ 2"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและ เกมต่อภาพ ที่ารบภาพ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและการกระทำ	<u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ที่ต่อภาพได้สำเร็จ 1 ภาพ ที่ส่งได้บัตรรางวัล 8 บัตร" ในการบริจาคตัวแบบจะนำบัตรรางวัล ใส่กล่องครั้งละ 1 บัตร และใส่เพียง 4 บัตรเท่านั้น
<u>เกมที่ 3 ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u>	
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า "คราวนี้ เป็นเกมที่ 3"

กล้องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ไม่ครบภาพ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p> <p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ถ้าพี่ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้นอีก พี่จะนำไปบริจาคแก่เด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นจำนวนมากในถิ่นขาดแคลน"</p> <p><u>เกมที่ 4</u> <u>ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามกำหนดเวลา</u></p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้ เป็นเกมที่ 4"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ไม่ครบภาพ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p> <p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "การบริจาคบัตรรางวัลนี้ให้แก่เด็กยากจนเป็นสิ่งดีและถ้ามีโอกาสช่วยเหลือเขาได้ เราควรช่วยเหลือทันที"</p> <p><u>เกมที่ 5</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u> <u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้ จะเป็นเกมที่ 5"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ครบภาพ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p>

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล</p> <p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้แก่ตัวแบบ</p> <p><u>ตัวแบบ</u> พูดว่า "ในที่สุดพี่ก็ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้น"</p> <p><u>เกมที่ 6</u> ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมที่ 6"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและการเล่นเกม</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามกำหนดเวลา</p> <p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "พี่คิดว่า เด็ก ๆ โดยทั่วไปแล้วควรที่จะช่วยเหลือเด็กยากจน เพราะเด็กเหล่านี้กำลังรอความช่วยเหลือจากพวกเราอยู่"</p> <p><u>เกมที่ 7</u> ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p> <p>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้ เป็นเกมที่ 7"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ต่อได้ครบ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบ</p>	<p><u>ตัวแบบ</u> พูดว่า "ในที่สุดพี่ก็ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้นอีก"</p> <p><u>เกมที่ 8</u> ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p> <p>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ</p>	<p><u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมที่ 8"</p>

กล้องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ต่อได้ครบ	ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร
บันทึกภาพ : ตัวแบบ	ตัวแบบ "พื่อต่อภาพได้สำเร็จอีกครั้งหนึ่ง พี่จึงได้รับบัตรรางวัลเพิ่มขึ้น" เกมที่ 9 ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมนี้ เป็น เกมที่ 9 "
บันทึกภาพ : ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ต่อได้ไม่ครบ	ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลาที่กำหนด ตัวแบบ จะพูดว่า " ในเกมคราวต่อไป ถ้าพื่อต่อภาพได้สำเร็จ พี่จะบริจาคบัตรรางวัลแก่เด็กยากจนเพราะการให้สิ่งของบางอย่างแก่เด็กยากจนเป็นสิ่งที่ดีและเด็กควรกระทำอย่างยิ่ง " เกมที่ 10 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมที่ 10 เป็น เกมสุดท้าย "
บันทึกภาพ : ตัวแบบและ เกมต่อภาพได้ครบ	ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	ผู้วิจัย ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้กับตัวแบบ

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
บันทึกภาพ : ตัวแบบ	ตัวแบบ จะพูดว่า "วันนี้พี่โชคดีจริง ๆ ที่ได้รับบัตรรางวัลเพิ่มขึ้นอีก พี่ดีใจจริง ๆ"
บันทึกภาพ : ผู้วิจัย	ผู้วิจัย : จะพูดว่า "ถึงเวลาที่น้อง ๆ จะได้ทดลองการเล่น เกมต่อภาพกันแล้ว ขอให้น้องไปเล่นเกมต่อภาพในห้องถัดไปและอย่าลืมว่าถ้าน้องต้องการที่จะบริจาคบัตรรางวัลให้กับเด็กยากจน น้องสามารถนำไปใส่กล่องบริจาคได้เลย ทุกครั้งที่น้อง ได้บัตรรางวัล หรือถ้าน้องต้องการนำไปแลกเงินรางวัล หรือของขวัญ ให้น้องเก็บบัตรรางวัลไว้กับตนเอง พี่คิดว่าน้องเริ่มเล่นเกมต่อภาพได้เลยค่ะ"

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างสภาพการณ์ที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อแต่พูดสนับสนุนการเอื้อเพื่อ

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
(4) <u>ในสภาพการณ์ที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อ แต่พูดสนับสนุนการเอื้อเพื่อ</u>	
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและตัวแบบ	<p><u>เกมที่ 1</u> ตัวแบบต่อภาพไม่ครบตามกำหนดเวลา</p> <p>ผู้วิจัยและตัวแบบนั่งลง จากนั้นผู้วิจัยจะส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ</p>
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	<p>ผู้วิจัย : จะพูดว่า "กล่องนี้เป็นเกมที่ 1"</p>
<u>บันทึกภาพ</u> ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ต่อไม่ครบ	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</p> <p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ถ้าวันนี้พี่ ต่อภาพได้สำเร็จ พี่คงจะได้รับบัตรรางวัลซึ่งสามารถนำไปแลกของขวัญหรือเงินได้ และพี่จะนำบัตรรางวัลไปบริจาคแก่เด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลือในขณะนี้"</p>
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	<p><u>เกมที่ 2</u> ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p> <p>จะได้รับบัตรรางวัล 8 บัตร</p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมนี้เป็น เกมที่ 2"</p>
<u>บันทึกภาพ</u> ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ครบภาพ	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p>
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<p>ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร</p>
<u>บันทึกภาพ</u> ตัวแบบ	<p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "พี่ต่อภาพได้สำเร็จ 1 ภาพ พี่จึงได้บัตรรางวัล 8 บัตร"</p>



กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>เกมที่ 3</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u> ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า "คราวนี้เป็นเกมที่ 3"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ไม่ครบภาพ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลา ที่กำหนด <u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ถ้าที่ได้บัตรรางวัลเพิ่มชิ้นอีก พี่จะนำไป บริจาคแก่เด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลือเป็น จำนวนมากในถิ่นขาดแคลน"
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>เกมที่ 4</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u> ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า " เกมนี้เป็นเกมที่ 4"
<u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ไม่ครบ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลาที่ กำหนด <u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "การบริจาคบัตรรางวัลนี้ให้แก่เด็กยากจน เป็นสิ่งดี และถ้ามีโอกาสช่วยเหลือได้เราควรช่วยเหลือ ทันที"
<u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<u>เกมที่ 5</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u> <u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u> ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า " เกมนี้เป็นเกมที่ 5"

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ครบภาพ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้แก่ตัวแบบ
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า " เกมที่ 6 "
บันทึกภาพ : ตัวแบบและการเล่น เกม	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามกำหนดเวลา
	<u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ที่คิดว่าเด็ก ๆ โดยทั่วไปแล้วควรที่จะช่วยเหลือเด็กยากจน เพราะเด็กเหล่านี้กำลังรอความช่วยเหลือจากพวกเราอยู่"
	<u>เกมที่ 7 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมนี้ เป็น เกมที่ 7 "
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ต่อได้ครบ	<u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบ 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	<u>ผู้วิจัย</u> : ส่งบัตรรางวัลให้ตัวแบบ 8 บัตร
บันทึกภาพ : ตัวแบบนำบัตรรางวัลไปใส่กล่องบริจาค	<u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ในที่สุดพี่ก็ได้รับบัตรรางวัลเพื่อขึ้น" ในการบริจาคนั้นตัวแบบจะนำบัตรรางวัลใส่กล่องครั้งละ 1 บัตรและใส่เพียง 4 บัตรเท่านั้น

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<p>เกมที่ 8 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า " เกมที่ 8 "</p>
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ต่อได้ครบ	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่น เกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p> <p>ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้กับตัวแบบ</p>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<p>เกมที่ 9 ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า " เกมนี้ เป็น เกมที่ 9 "</p>
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ต่อได้ไม่ครบ	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่น เกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพไม่ได้ครบตามเวลา ที่กำหนด</p>
	<p>ตัวแบบ จะพูดว่า "ใน เกมคราวต่อไป ถ้าพี่ต่อภาพได้สำเร็จ พี่จะบริจาคบัตรรางวัลแก่เด็กยากจนเพราะการให้สิ่ง ของบางอย่างแก่เด็กยากจนเป็นสิ่งที่ดีและเด็กควร กระทำอย่างยิ่ง"</p>
	<p>เกมที่ 10 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลาจะ ได้บัตรรางวัล 8 บัตร</p>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบและพูดว่า " เกมที่ 10 เป็น เกมสุดท้าย "</p>
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ได้ครบ	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่น เกมต่อภาพจนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p>

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและบัตรรางวัล	ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้กับตัวแบบ
บันทึกภาพ : ผู้วิจัย	ผู้วิจัย : จะพูดว่า "ถึงเวลาที่น้อง ๆ จะได้ทดลองการเล่น เกมต่อภาพกันแล้ว น้องจะได้ไปเล่นเกมต่อภาพในห้อง ฝึกไป และถ้าน้องต้องการที่จะบริจาคบัตรรางวัล ให้กับเด็กยากจน น้องสามารถนำไปใส่กล่องบริจาค ได้เลย ทุกครั้งที่น้องได้รับบัตรรางวัล หรือถ้าน้อง ต้องการนำไปแลกเงินรางวัลหรือของขวัญ ให้น้อง เก็บบัตรรางวัลไว้กับตนเอง ที่คิดว่าน้องเริ่มเล่นเกม ต่อภาพได้เลยค่ะ"

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างสถานการณ์ตัวแบบควบคุม

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
(5) <u>สถานการณ์ควบคุม</u>	
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและตัวแบบ	<p><u>เกมที่ 1 ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p>ผู้วิจัย : ผู้วิจัยและตัวแบบจะนั่งลง จากนั้นผู้วิจัยจะส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ</p>
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	ผู้วิจัย : จะพูดว่า " เกมที่ 1"
<u>บันทึกภาพ</u> ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ต่อภาพไม่ครบ	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา และพูดว่า " เกมนี้ เป็นเกมที่น่าสนใจ"</p> <p><u>เกมที่ 2 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p><u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p>
<u>บันทึกภาพ</u> ผู้วิจัยและ เกมต่อภาพ	ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมนี้ เป็น เกมที่ 2"
<u>บันทึกภาพ</u> ตัวแบบและ เกมต่อภาพที่ต่อครบ	<p><u>ตัวแบบ</u> เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาดังขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p> <p>ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร</p>
	<p><u>ตัวแบบ</u> จะพูดว่า "ที่ต่อภาพได้สำเร็จ 1 ภาพ ที่ส่งได้บัตรรางวัล 8 บัตร"</p>

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>เกมที่ 3</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "คราวนี้ เป็น เกมที่ 3"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ไม่ครบ</p>	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามเวลาที่กำหนด</p> <p>ตัวแบบ จะพูดว่า "พี่คิดว่า เกมนี้ เป็น เกมที่ ส่นุกมาก"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>เกมที่ 4</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้ เป็น เกมที่ 4"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ไม่ครบภาพ</p>	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบเวลา 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามเวลา ที่กำหนดและพูดว่า "พี่หวังว่าใน เกมคราวต่อไป พี่คงชนะ"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ</p>	<p><u>เกมที่ 5</u> <u>ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u> <u>จะได้รับบัตรรางวัล 8 บัตร</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่ง เกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้จะเป็น เกมที่ 5"</p>
<p><u>บันทึกภาพ</u> : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ครบภาพ</p>	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p> <p>ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้กับตัวแบบ</p> <p>ตัวแบบ พูดว่า "ในที่สุดพี่ก็ได้บัตรรางวัลเพิ่มขึ้น"</p>

กล้องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<p style="text-align: center;"><u>เกมที่ 6 ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมที่ 6 "</p>
บันทึกภาพ : ตัวแบบและการเล่นเกม	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา และพูดว่า " เกมที่ที่กำลังเล่นอยู่นี้ เป็นเกมที่ดี "</p>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<p style="text-align: center;"><u>เกมที่ 7 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u> <u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมนี้ เป็นเกมที่ 7 "</p>
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ต่อได้ครบ	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p> <p>ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร</p> <p>ตัวแบบ จะพูดว่า " ในที่สุดพี่ก็ได้รับบัตรรางวัลเพิ่มขึ้น "</p>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<p style="text-align: center;"><u>เกมที่ 8 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</u> <u>จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p> <p>ผู้วิจัย : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า " เกมที่ 8 "</p>
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพที่ต่อได้ครบ	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพจนครบเวลา 3 นาที (เสียงนาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา</p>

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
	<p>ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัลให้แก่ตัวแบบ 8 บัตร</p> <p>ตัวแบบ จะพูดว่า "ที่ต่อภาพได้สำเร็จอีกครั้งแล้ว ที่ได้ รับบัตรรางวัลเพิ่มขึ้น" และตัวแบบวางบัตรรางวัล ไว้บนโต๊ะเล่นเกม</p> <p><u>เกมที่ 9 ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามกำหนดเวลา</u></p>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<p>ผู้วิจัย : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมนี้ เป็นเกมที่ 9"</p>
บันทึกภาพ : ตัวแบบและเกมต่อภาพ ที่ต่อได้ไม่ครบ	<p>ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ไม่ครบตามเวลาที่ กำหนดจะพูดว่า "เกมเหล่านี้ เป็นเกมที่น่าสนใจ" <u>เกมที่ 10 ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามกำหนดเวลา จะได้บัตรรางวัล 8 บัตร</u></p>
บันทึกภาพ : ผู้วิจัยและเกมต่อภาพ	<p>ผู้วิจัย : ส่งเกมต่อภาพให้กับตัวแบบ และพูดว่า "เกมที่ 10 เป็นเกมสุดท้าย"</p> <p>ตัวแบบ เริ่มเล่นเกมต่อภาพ จนครบ 3 นาที (เสียง นาฬิกาตั้งขึ้น) ตัวแบบต่อภาพได้ครบตามเวลาที่กำหนด</p> <p>ผู้วิจัย : ส่งบัตรรางวัล 8 บัตรให้กับตัวแบบ</p> <p>ตัวแบบ จะพูดว่า "วันนี้ พี่โชคดีจริง ๆ ที่ได้รับรางวัล เพิ่มขึ้นอีก พี่รู้สึกดีใจจริง ๆ"</p>

กล่องบันทึกภาพ	พฤติกรรม
บันทึกภาพ : ผู้วิจัย	<p>ผู้วิจัย : จะพูดว่า "ถึงเวลาที่น้อง ๆ จะได้ทดลองการเล่น เกมต่อภาพกันแล้ว ขอให้น้องไปเล่นเกมต่อภาพในห้อง ถัดไป และถ้าน้องต้องการที่จะบริจาคบัตรรางวัล ให้กับเด็กยากจน น้องสามารถนำไปใส่กล่องบริจาค ได้เลยทุกครั้งที่น้อง ได้บัตรรางวัล หรือถ้าน้องต้องการนำไปแลกเงินรางวัลหรือของขวัญ ให้น้องเก็บ บัตรรางวัลไว้กับตนเองที่คิดว่าน้อง เริ่มเล่นเกมต่อภาพ ได้เลยค่ะ"</p>

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก จ.

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่ กันยายน 2527

เรียน ท่านผู้ปกครองเด็ก..... ที่เคารพ

ตามที่ท่านได้อนุญาตให้เด็กในความปกครองของท่านเข้าร่วมโครงการวิสัยสื่อการล่อนชนิดใหม่ที่มีชื่อว่า เกมต่อภาพปริศนา โดยมีคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผู้จัดกระทำขึ้น ผู้วิสัยขอให้เด็ก..... มาร่วมการวิสัย ในวันที่..... เวลา.....

ท้ายสุดนี้ ผู้วิสัยขอขอบคุณท่านผู้ปกครองที่ให้ความร่วมมือในการวิสัยครั้งนี้ ผลการวิสัยครั้งนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนต่อไป

ขอแสดงความนับถืออย่างสูง

(นางสาวจรรยา นาคะรัต)

นิสิตปริญญาโท บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศูนย์วิทยุโทรพัทธ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้วิจัย

นางสาวจรรยา นาคะรัต เกิดเมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2497 ที่จังหวัดพิษณุโลก
สำเร็จการศึกษาอนุปริญญาพยาบาลและอนามัย ประกาศนียบัตรผดุงครรภ์ และพยาบาลคำสัตร
บัณฑิตจากคณะพยาบาลคำสัตร มหาวิทยาลัยมหิดล เมื่อพ.ศ. 2519 2520 และ 2523 ตามลำดับ
เคยรับราชการตำแหน่งพยาบาล 4 ประจำแผนกสูติกรรม โรงพยาบาลศิริราช ทบวงมหาวิทยาลัย
ของรัฐ ในปีพ.ศ. 2523 ถึง 2525



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย