



## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ซึ่งสอนด้วยกิจกรรมคักสรร กับกิจกรรมตามแผนการ  
สอนปกติ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

๑. จริยธรรมและทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์และโคล เบริก
๒. ความสำคัญของการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม
๓. การสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษา
๔. เกม
๕. กรณีตัวอย่าง
๖. การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

### จริยธรรมและทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์และโคล เบริก

#### ความหมายของจริยธรรม

ได้มีผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้คำจำกัดความของคำว่า "จริยธรรม" ไว้ดังนี้  
พระราชวรานูณี (๒๕๒๓ : ๑๐) ได้ให้ความหมายของจริยธรรมไว้ว่า  
จริยธรรมหมายถึง สิ่งที่สามารถในทางวินัยจนเกิดความเคยชินขึ้นมา มีพลังใจ มีความ  
ตั้งใจแน่วแน่ มีความประทับใจ เรื่องของจริยธรรมต้องอาศัยปัญญา ปัญญาอันเกิด  
จากความศรัทธาเชื่อถือผู้อื่นไปก่อนก็ได้ ในบางครั้งจริยธรรมก็เกิดโทษเมื่อไม่มีปัญญา  
กำกับ

สาโรช บัวศรี (๒๕๒๖ : ๑๔) กล่าวว่า จริยธรรมคือ แนวทางใน  
การประพฤติเพื่ออยู่ร่วมกันได้อย่างร่มเย็นในสังคม

ธีระพร อูวรรณโณ (๒๕๒๖ : ๒) กล่าวว่า จริยธรรม หมายถึงระบบ  
ของกฎเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกการกระทำที่ดีจากการกระทำที่ชั่ว การกระทำที่ถูกจาก

จากการกระทำที่ผิด และจากการกระทำที่ควรจากการกระทำที่ไม่ควร

ดวงเคื่อน พันธุมนาวิน (๒๕๒๒ : ๓๒) ได้อธิบายความหมายของ จริยธรรมไว้ว่าจริยธรรม (morality) เป็นความหมายที่กว้างขวาง หมายถึง ลักษณะทางสังคมหลายลักษณะของมนุษย์ที่เกี่ยวกับจริยธรรม จะมีคุณสมบัติซึ่งประเภทใด ประเภทหนึ่งในสองประเภทนี้ คือเป็นลักษณะที่สังคมต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกของ สังคมนั้น เป็นพฤติกรรมที่สังคมชมชอบและสนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่าเป็นการกระทำที่เหมาะสม ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือ ลักษณะที่สังคมไม่ต้องการให้มีอยู่ในสังคมนั้น เป็นการกระทำที่สังคมลงโทษหรือพยายามกำจัด ผู้มีจริยธรรมสูงคือ ผู้มีลักษณะพฤติกรรมประเภทแรกมาก

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่าจริยธรรมคือ กฎเกณฑ์ของ ความประพฤติในสังคมที่ได้กำหนดไว้ว่า สิ่งใดเป็นพฤติกรรมที่ถูกต้องดีงามและพฤติกรรม ใดผิดไม่เหมาะสม ลักษณะพฤติกรรมต่างๆของมนุษย์ที่ เกี่ยวข้องกับจริยธรรมนั้นพอจะแบ่ง ได้เป็น ๔ ประเภทคือ

๑. ความรู้เชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับค่านิยมในสังคมว่า ใน สังคมของคนนั้นถือการกระทำชนิดใดดีหรือเลว ควรกระทำหรือไม่ควรกระทำมีความเหมาะสม มากน้อยเพียงใด ซึ่งปริมาณค่าความรู้เชิงจริยธรรมนี้ขึ้นอยู่กับอายุ ระดับการศึกษา และสติปัญญา
๒. ทัศนคติเชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมเชิงจริย - ธรรมว่าชอบหรือไม่ชอบ ลักษณะใด เพียงใด ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามความรู้เชิงจริยธรรม
๓. เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การยกเหตุผลอ้างถึงการตัดสินใจที่จะ กระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง
๔. พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงออกมาตามที่สังคมนิยามชมชอบ หรือยกเว้นการแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยม (ดวงเคื่อน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทน์ ๒๕๒๐ : ๔ - ๖)

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์และโคลเบิร์ต

เพียเจต์ ( Piaget ๑๙๔๔ : ๑๒๔) เชื่อว่าการพัฒนาจริยธรรม ความธรรมชาติของมนุษย์นั้นขึ้นอยู่กับสติปัญญาและการคิดของแต่ละบุคคล กล่าวคือ สติปัญญาจะทำให้เด็กสามารถพิจารณาตรรกะตรงในเหตุผลของพฤติกรรมต่างๆ เกี่ยวกับจริยธรรมได้ ยิ่งเด็กเจริญเติบโตขึ้นเท่าใด ก็ยิ่งจะรับรู้จริยธรรมที่สูงขึ้นได้เท่านั้น โคลเบิร์ตรับเอาแนวคิดของเพียเจต์มาขยายต่อเขาศึกษาพบว่า จริยธรรมของคนเราจะสูงขึ้นเรื่อยๆ ตามอายุไม่หยุดยั้งนี้เพราะคนเราตั้งแต่อายุ ๑๖ ปีขึ้นไป การคิดที่คลั่งใจในการกระทำพฤติกรรมใดๆ มักจะอาศัยความคิดและเหตุผลของตนเอง ยิ่งอายุมากขึ้นก็จะใช้เหตุผลที่กว้างขวางขึ้นไม่คิดเฉพาะข้อตกลงหรือกฎเกณฑ์ในชุมชนของตน แต่คำนึงไปถึง สังคมของมนุษยชาติด้วย

เพียเจต์ได้แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์ออกเป็น ๓ ขั้นคือ

๑. ขั้นก่อนจริยธรรม เป็นขั้นที่เด็กอายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึง ๒ ขวบ พัฒนาการทางจริยธรรมยังไม่เกิด แต่สามารถเรียนรู้ในเรื่องทั่วไปด้วยประสาทสัมผัส และการเคลื่อนไหวเพราะวัยนี้มีพัฒนาการทางสติปัญญาอยู่ในขั้นต้น ( The Period of Sensory - Motor Intelligence )

๒. ขั้นยึดคำสั่ง เป็นขั้นที่เด็กจะมีอายุ ๒ - ๘ ปี เด็กวัยนี้จะเชื่อฟังและถือเอาคำสั่งของผู้ใหญ่เป็นหลักในการปฏิบัติ โดยไม่คำนึงว่าคำสั่งนั้นจะมีเหตุผลหรือไม่ ถูกต้องหรือไม่ ขั้นยึดคำสั่งนี้ตรงกับพัฒนาการทางสติปัญญาขั้นที่ ๒ คือขั้นการคิดก่อนปฏิบัติการ ( The Period of Pre operational thought )

๓. ขั้นยึดหลักแห่งตน เป็นระยะที่เด็กจะคลายความเกรงกลัวอำนาจภายนอกและจะค่อยๆเกิดหลักภายในจิตใจของเด็กเอง การพัฒนาจากขั้นที่สองมาสู่ขั้นที่สามนี้จะต้องขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญา และประสบการณ์ทางสังคมอย่างมาก จริยธรรมขั้นนี้เด็กจะต้องมีพัฒนาการทางความคิดตั้งแต่ขั้นที่ ๓ ของการพัฒนาการทางสติปัญญา หรือเรียกว่าขั้นการคิดแบบรูปธรรม ( The Period of Concrete Operations )

โคลเบอร์ก ได้ศึกษาจริยธรรมตามแนวทฤษฎีของเพียเจท์ และพบความจริงว่าพัฒนาการทางจริยธรรมนั้นมีถึง ๖ ขั้นตอน มนุษย์สามารถบรรลุจริยธรรมขั้นสูงสุดได้เมื่อมีเหตุผลและความคิดในวัยผู้ใหญ่ จะมีลักษณะเป็นเหตุผลสากล เป็นอุดมคติไม่เข้าข้างตน โคลเบอร์กได้แบ่งเหตุผลเชิงจริยธรรมออกเป็น ๖ ชั้นแค่จกไว้ ๓ ระดับซึ่งดวงเดือน พันธุมนาวิน (๒๕๒๒ : ๓๕ - ๓๗) ได้สรุปไว้ดังนี้

ระดับ ๑ กอนกฏเกณฑ์ ( Preconventional Level )

ระดับนี้บุคคลจะสนองตอบต่อกฎเกณฑ์ซึ่งกำหนดไว้โดยผู้มีอำนาจเหนือตน จะเลือกทำพฤติกรรมเฉพาะที่จะเป็นประโยชน์ต่อตนเอง โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับผู้อื่นในระดับนี้แบ่งออกเป็น ๒ ชั้นคือ

ชั้นที่ ๑ หลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ ( Obedience and Punishment Orientation ) ผู้มีจริยธรรมในชั้นนี้จะเลือกหรือกระทำการสิ่งใดเพราะกลัวถูกลงโทษ และยอมทำตามคำสั่งของผู้ใหญ่ หรือผู้มีอำนาจทางกายเหนือตน การตัดสินใจสิ่งใดดีหรือไม่ดี ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมนั้นว่า ทำไปแล้วจะโดนลงโทษหรือไม่

ชั้นที่ ๒ หลักการแสวงหารางวัล ( Naively Egotistic Orientation ) การเลือกกระทำในสิ่งที่จะนำความพอใจมาให้ตนเท่านั้น ตัดสินการกระทำตามใจตนเองมักเป็นไปในรูปที่ต้องการรางวัลจากผู้อื่น การที่ทุกคนทำในสิ่งที่เขาต้องการเป็นสิ่งที่ถูกต้อง แม้ว่าการกระทำนั้นจะขัดกับผู้อื่น หรือความไม่ถูกต้องของสังคม ชอบการแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียมกัน เช่น หมู่จะขยันเรียนให้สอบได้ที่ ๑ ถ้าแม่ซื้อจักรยานให้หนู

ระดับ ๒ ตามกฎเกณฑ์ ( Conventional Level )

เป็นระดับที่กระทำไปตามความคาดหวังของบุคคลอื่น การคำหนิและและการยกย่องชมเชยจากสังคม เป็นสิ่งที่ควบคุมความประพฤติมีการกระทำตามกฎเกณฑ์ของกลุ่มย่อยๆของตน ระดับนี้ยังต้องการการควบคุมจากภายนอกแต่ก็ยังสามารถเอาใจเขามาใส่ใจเรา ทั้งสามารถแสดงบทบาทที่สังคมต้องการได้ ระดับนี้แบ่งเป็น ๒ ชั้นคือ

ขั้นที่ ๓ หลักการทำตามที่อยู่อื่นเห็นชอบ ( Good - boy Orientation ) ผู้มีจริยธรรมขั้นนี้ มุ่งที่จะทำให้อยู่อื่นพอใจ เพื่อให้เขายอมรับเข้าเป็นพวก ชอบคล้อยตามคนอื่นโดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน ทำตามแบบแผนของคนส่วนใหญ่ ยึดถือ

ขั้นที่ ๔ หลักการทำตามหน้าที่ทางสังคม ( Authority and Social - Order - Maintenance Orientation ) บุคคลจะรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนในฐานะเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม คนจะต้องทำหน้าที่ตามกฎเกณฑ์ต่างๆที่สังคมกำหนดให้ หรือคาดหมายพฤติกรรมที่ถูกต้อง เคารพต่อกฎเกณฑ์ต่างๆที่สังคมตั้งไว้ ความถูกต้องขึ้นอยู่กับสังคม สังคมจะเป็นตัวกำหนดการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง

ระดับ ๓ ระดับเหนือกฎเกณฑ์ ( Postconventional Level )

ระดับนี้เป็นระดับที่มีจริยธรรมเป็นของตนเอง ซึ่งมีอยู่ในวัยผู้ใหญ่เพียงส่วนน้อย และมักจะมีในอายุ ๒๐ ปีขึ้นไป ระดับนี้มีการตัดสินใจขัดแย้งด้วยการนำความคิดที่ตรึงด้วยตนเอง แล้วตัดสินใจไปตามแต่ว่าจะเห็นความสำคัญของสิ่งใดมากกว่ากัน การยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคม จะตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักจริยธรรมสากลที่กำหนดขึ้นอย่างเป็นที่ยอมรับกันของทุกสังคม ระดับนี้แบ่งออกเป็น ๒ ขั้นคือ

ขั้นที่ ๕ หลักการทำตามคำมั่นสัญญา ( Contractual Legalistic Orientation ) ผู้มีจริยธรรมขั้นนี้ยังยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมาย แต่ยังเห็นว่าการแก้ไขเปลี่ยนแปลงกฎหมายเป็นสิ่งที่ทำได้ เมื่อได้ใช้วิจาร์ญาณด้วยเหตุผล ที่จะทำให้เกิดประโยชน์แก่สังคม

ขั้นที่ ๖ หลักการยึดอุดมคติสากล ( Conscience or Principle Orientation ) ผู้มีจริยธรรมในขั้นนี้ถือว่า ความถูกต้องต้องตัดสินใจด้วยจิตสำนึกที่สอดคล้องกับหลักจริยธรรมที่ตนเลือกแล้ว และมีความสมเหตุสมผลที่เป็นสากล โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมกันของสิทธิมนุษยชน เคารพในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ของแต่ละคน

เหตุผลเชิงจริยธรรมของ โคลเบอร์ก ทั้ง ๖ ขั้นนี้ คงเดือน พันธุมาวิน



(๒๕๒๐ : ๔๔) ได้จัดทำเป็นตารางดังที่ปรากฏในตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ ระดับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ๓ ระดับ แบ่งเป็น ๖ ชั้นในทฤษฎี  
พัฒนาการทางจริยธรรมของ โคลเบอร์ก

ชั้นการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม	ระดับของจริยธรรม
ชั้นที่ ๑ หลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ (๒ - ๙ ปี) ชั้นที่ ๒ หลักการแสวงหารางวัล (๙ - ๑๐ปี)	๑. ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (๒ - ๑๐ ปี) (ระดับต่ำ)
ชั้นที่ ๓ หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (๑๑ - ๑๓ ปี) ชั้นที่ ๔ หลักการทำตามหน้าที่ทางสังคม (๑๓ - ๑๖ ปี)	๒. ระดับตามกฎเกณฑ์ (๑๐ - ๑๑ ปี) (ระดับกลาง)
ชั้นที่ ๕ หลักการทำตามค่านับสัญญา (๑๖ ปีขึ้นไป) ชั้นที่ ๖ หลักการยึดอุดมคติสากล (ผู้ใหญ่)	๓. ระดับเหนือกฎเกณฑ์ (๑๖ ปีขึ้นไป) (ระดับสูง)

## ความสำคัญของการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

เป็นที่ยอมรับกันว่าในชีวิตประจำวันของคนเราจะต้องประสบปัญหาที่ต้องขบคิด ต้องตัดสินใจอยู่ตลอดเวลา ปัญหาบางอย่างง่ายแก่การตัดสินใจไม่ต้องใช้ความคิดใช้เวลามากนัก แต่บางปัญหามีความยุ่งยากซับซ้อนต้องใช้ความคิดพิจารณาใคร่ครวญอย่างรอบคอบก่อนที่จะตัดสินใจ บุคคลที่พิจารณาสิ่งต่างๆ ด้วยเหตุผลจะสามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสมก่อให้เกิดผลดีทั้งส่วนรวมและส่วนตัว

เหตุผลเชิงจริยธรรมชั้นต่ำสุด เป็นขั้นที่บุคคลมีความเห็นแก่ตัวมากที่สุดและค่อยๆ ลดความเห็นแก่ตัวตามลำดับขั้น เปลี่ยนเป็น เห็นแก่พวกพ้องในที่สุดยึดหลักอันเป็นอุดมคติโดยเห็นแก่ส่วนรวมอันหมายถึงมนุษยชาติ ฉะนั้นการที่บุคคลมีเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในระดับสูงย่อมเป็นที่ต้องการของสังคม

ดังที่โคล เบิร์กสแน็บสนุนให้มีการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านจริยธรรมของเด็กให้สูงขึ้น ทั้งนี้เพราะชั้นสูงก็กว่าชั้นต่ำ โคล เบิร์กให้เหตุผลกับคำกล่าวของเขาไว้ดังนี้

๑. คนที่ให้เหตุผลชั้นสูงสามารถจะแก้ปัญหาได้ดีกว่าคนที่ให้เหตุผลชั้นต่ำ
๒. คนที่ให้เหตุผลชั้นสูงสามารถมองเห็นความแตกต่าง มองเห็นความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสิ่งต่างๆ ได้ เช่น ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างกฎหมายกับความยุติธรรม และมีความสามารถในการคิดหรือเข้าใจหลักการที่เป็นสากล เช่น หลักของความยุติธรรมได้ดีกว่าคนที่ให้เหตุผลชั้นต่ำ ( Fenton Edwin ๑๙๓๖ : ๑๕๕ - ๑๕๓ )

จึงเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า ความสามารถในการตัดสินใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสมในสถานการณ์ต่างๆ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับบุคคลและควรส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางนี้ไว้อย่างยิ่ง

งานวิจัยที่เป็นการบุกเบิกเน้นความสำคัญของการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมและค้นหาจริยลักษณะที่ควรส่งเสริมสำหรับสังคมไทยคือการวิจัยเรื่อง "จริยธรรมของเยาวชนไทย" โดย กวางเคื่อน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทน์ (๒๕๑๔

และ ๒๕๒๐ : บทคัดย่อ) ผู้วิจัยได้ศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนและนิสิตชายหญิง อายุระหว่าง ๑๑ - ๒๕ ปีจำนวน ๑,๘๐๐ คนที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้สรุปผลการศึกษาไว้ในส่วนที่ควรนำมากล่าวคือ ได้พบลักษณะการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมและลักษณะมุ่งอนาคตนั้น ควรจะได้มีการปลูกฝังก่อนที่บุคคลจะมีอายุ ๑๐ ปี เพราะเมื่อเริ่มวัยรุ่นลักษณะทางจริยธรรมทั้งสองประเภทนี้จะเริ่มคงที่ ผู้ที่มาจากฐานะครอบครัวยากจนจะมีการพัฒนาการช้ากว่ากลุ่มอื่นในช่วงวัยรุ่นตอนต้น แต่จะก้าวทันกลุ่มอื่นเมื่อถึงวัยรุ่นตอนปลาย ส่วนลักษณะมุ่งอนาคตนั้นกลุ่มวัยรุ่นจะมีลักษณะนี้สูง แต่จะลดลงอย่างรวดเร็วเมื่อมีอายุมากขึ้น ในด้านอิทธิพลของการเลี้ยงดูนั้น การวิจัยนี้พบว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับจริยธรรมของบุคคลอย่างมาก การอบรมเลี้ยงดูแบบรักมากใช้เหตุผลมากมีความสัมพันธ์กับการมีเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงของผู้ถูกศึกษาทุกระดับอายุ การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยสัมพันธ์กับการมีการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยจะช่วยให้ลูกมีจริยธรรมสูงได้ และการเลี้ยงดูแบบควบคุมจำเป็นกว่าการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยสำหรับครอบครัวประเภทนี้

เกษ วิชาโย (๒๕๒๒ : ๖๘) ได้ศึกษาพัฒนาการการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามหัวข้อจริยศึกษาในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช ๒๕๒๑ พบว่าการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมพัฒนาขึ้นตามลำดับชั้นเรียนและเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกันจะให้เหตุผลเชิงจริยธรรมแตกต่างกัน โดยเด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยจะมีเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงสุด และเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดจะมีเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่า เด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย

งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมเช่น งานวิจัยของ ทูเรียล (Turriel ๑๙๖๖ : ๖๑๑ - ๖๑๘) ได้ศึกษาเด็กอายุระหว่าง ๑๒ ถึง ๑๓ ปี ๓ กลุ่ม โดยเสนอเรื่องที่มีลักษณะเป็นสถานการณ์ขัดแย้งทางค่านิยม และให้มีตัวแบบเป็นผู้ให้คำแนะนำ โดยให้เหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นสูงกว่าผู้ถูกทดลอง ๑ ชั้น ๒ ชั้น และชั้นต่ำกว่าผู้ถูกทดลอง ๑ ชั้น ผลปรากฏว่าเด็กที่ได้รับการคำแนะนำประเภทที่ให้เหตุผลสูงกว่า ๑ ชั้น เกิดพัฒนาการทางจริยธรรมมากที่สุด



เรสต์ (Rest ๑๙๖๕ : ๒๒๕ - ๒๕๒) ได้ทำการวิจัยในทำนองเดียวกันนี้กับเด็กอายุระหว่าง ๑๐ - ๑๔ ปี และได้ผลเช่นเดียวกัน นอกจากนั้น เรสต์ พบว่าเด็กจะชอบเหตุผลที่เหนือกว่าที่เขาใช้บ่อยมากกว่าเหตุผลชั้นต่ำที่เขาใช้บ่อย และเด็กจะทำความเข้าใจกับเหตุผลที่เหนือกว่า ๒ ชั้นได้ยากที่สุด รองลงมาคือเหตุผลที่เหนือกว่า ๑ ชั้น ส่วนเหตุผลที่ต่ำกว่า ๑ ชั้นเด็กจะทำความเข้าใจได้อย่างดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติของ อีเมอร์สัน (Emerson ๑๙๕๐ : ๑๕๐๔ - A) ที่ทดลองด้วยการฝึกกับเด็กวัยรุ่น ผลไม่พบความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองกับ กลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งอีเมอร์สันให้ข้อสังเกตไว้ว่า การแสดงบทบาทสมมติมีความจำเป็นมากในการสอนจริยศึกษา แต่ก็ยังไม่เป็นเงื่อนไขที่เพียงพอต่อการพัฒนาทางด้านจริยธรรม

การสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษา

การสอนจริยศึกษาตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช ๒๕๒๑ ต้องการปลูกฝังคุณธรรมให้เกิดขึ้นในจิตใจของเด็ก โดยเน้นให้เห็นถึงความดีงามที่จะปฏิบัติและให้มีการปฏิบัติจริง โดยคิดตามผล การปฏิบัติด้วย ผู้สอนจึงต้องยึดหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจนเกิดนิสัยที่พึงประสงค์ การจัดกิจกรรมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช ๒๕๒๑ นั้นให้ความสำคัญในตัวผู้เรียนมาก คือเน้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมให้มากที่สุด และกิจกรรมเหล่านั้นก็จะฝึกให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ เด็กจะต้องมีการปฏิบัติ ให้เรียนรู้ด้วยตนเอง ตักสินใจเอง หากคำตอบเองครูมีบทบาทแต่เพียงผู้ช่วยเสนอแนะเท่านั้น (จำเริญ โห้ไทย ๒๕๒๖ : ๑๒๗)

ได้มีผู้เสนอแนะแนวทางเกี่ยวกับวิธีสอนและการจัดกิจกรรมในวิชาจริยศึกษาพอจะนำมากล่าวได้ดังนี้

มาโนช ศันสนิกย์ (๒๕๒๓ : ๑๖ - ๑๗) ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจริยศึกษาพอสรุปได้ดังนี้

๑. การโต้วาที

๒. กิจกรรมกลุ่ม
๓. ละครใบ้
๔. ธรรมสาส์น หรือสนทนาธรรม
๕. การเล่นเกม

หน่วยศึกษานิเทศก์ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ  
๒๕๒๔ : ๑๖) กล่าวว่า เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจริยศึกษามุ่งสู่เป้าหมายในการสอน ครูควรจัดกิจกรรมต่างๆ เข้าช่วย กิจกรรมนั้นพอสรุปได้ดังนี้

๑. การเล่านิทานเปรียบเทียบ
๒. การสนทนาซักถาม
๓. การเล่าเรื่องจากประสบการณ์
๔. การวิจารณ์ข่าวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นพิเศษ
๕. การแสดงบทบาทสมมติ
๖. การฝึกหัดภาคปฏิบัติ
๗. การจัดประทับตลกแต่งห้องเรียน

เกม กรณีตัวอย่าง และบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่กำหนดไว้ในแผนการสอนจริยศึกษา ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช ๒๕๒๑ ผู้วิจัยคิดว่า ถ้าได้นำกิจกรรมทั้ง ๓ ดังกล่าวมาใช้ในแผนการสอนแต่ละครั้ง โดยเริ่มนำเข้าสู่บทเรียนด้วย เกม ต่อจากนั้นจึงใช้กรณีตัวอย่าง และบทบาทสมมติตามลำดับ การจัดกิจกรรมการสอนในลักษณะนี้จะเอื้อต่อการสอนจริยศึกษา และจะให้ผลดีกว่าการสอนตามแผนการสอนปกติ ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการที่ได้เสนอแนะไว้

ในการเรียนการสอนควรจัดให้มีกิจกรรมหลายๆอย่าง ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจในการเรียนรู้ เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน เพราะในขณะดำเนินกิจกรรมจะมี เกม เป็นกิจกรรมที่นำเข้าสู่บทเรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมสากลที่เด็กๆชื่นชอบและช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ตามด้วย กรณีตัวอย่าง เป็นการเสนอสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งทางกานจริยธรรม ทำให้นักเรียนได้รู้จักคิดวิเคราะห์ อภิปราย พิจารณา

อย่างไร้ควรตรวจสอบก่อนที่จะตัดสินใจ และให้เหตุผลในการพิจารณาประกอบการตัดสินใจ นักเรียนได้มีโอกาสแสดงบทบาทสมมติ ทำให้นักเรียนรับเอาเหตุผลที่ตัวละครในบทบาทสมมติใช้ในการแก้ปัญหา มาใช้ในการพิจารณาประกอบการตัดสินใจปัญหาต่างๆของตนเอง นอกจากนี้แล้ว การแสดงบทบาทสมมดียังทำให้ผู้เรียน ได้เห็นพฤติกรรมของตัวแบบที่จะเลียนแบบได้ ซึ่งการเลียนแบบจากตัวแบบนี้ เป็นวิธีการหนึ่งที่ดีถือว่าเป็นวิธีที่สามารถชักจูงเด็กได้โดยไม่รู้สึกรู้สีก้าว ดังนั้นแบบที่กระทำควมดีมีผลต่อพฤติกรรมของเด็กด้วย (ดวงเดือน พันธุมนาวิน ๒๕๒๐ : ๑๔๔ - ๑๔๕)

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยได้เห็นประโยชน์ และคุณค่าของกิจกรรมคัดสรรที่จะช่วยให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความสามารถในการให้เหตุผล และช่วยให้การสอนจริยศึกษาได้รับผลสำเร็จ จึงมุ่งเปรียบเทียบระหว่างการสอนด้วยกิจกรรมคัดสรร กับกิจกรรมตามแผนการสอนปกติของ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ระหว่างแผนการสอนต่อแผนการสอน เพื่อเปรียบเทียบว่ากิจกรรมทั้งสองดังกล่าวจะช่วยให้นักเรียน มีความสามารถในการให้เหตุผลแตกต่างกันอย่างไร

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา จุดประสงค์ตามความต้องการ เกมขึ้นอยู่กับทักษะ ความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมผ่อนคลายความตึงเครียด และสนุกสนาน บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ ( New Standard Encyclopedia ๑๙๖๕ : ๒)

ลี เบนเนต ฮอบกินส์ และแอนเนต แฟรงค์ ซาปิโล ( Lee Benett Hopkins and Annette Frank Shapiro (๑๙๖๕ : ๒๘) กล่าวว่า ครูสามารถนำเกมไปใช้เป็นกิจกรรมเพิ่มเติมในวิชาต่างๆได้ทุกระดับชั้น

เจ รีซ ( Jay Reese ๑๙๗๗ : ๑๐) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการสอนอาจทำได้หลายวิธี เช่นเป็นวิธีสอน หรือการนำเข้าสู่บทเรียน หรือเป็นอุปกรณ์

ประกอบการเรียนหรือเป็นกิจกรรมให้นักเรียนเล่นในเวลาว่าง เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

### การคัดเลือกเกม

เกมทุกประเภทที่มีกติกาแม้เกมที่ง่ายที่สุดก็ยังมีข้อบังคับที่ต้องปฏิบัติ ข้อแตกต่างที่สำคัญระหว่างการ เล่น เสรีกับเกมคือ เกมมีกฎเกณฑ์กติกา ส่วนการเล่นเสรีนั้นกิจกรรมต่างๆขึ้นอยู่กับวัสดุการสอน ของเล่นที่มีอยู่ และความสนใจในระยะสั้นของเด็ก นอกจากนี้ในการเล่น เกมความสนใจของเด็กจะต้องมีระยะเวลาพอสมควร มิฉะนั้นการจัดเกมจะไม่ประสบความสำเร็จ หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี (๒๕๒๐ : ๕ - ๖) ได้เสนอแนะข้อควรคำนึงในการคัดเลือกเกมไว้ดังนี้

๑. อายุและวุฒิภาวะของนักเรียนในชั้น
๒. ระดับความสามารถและความพอใจของเด็กในชั้น เกมอย่างหนึ่งอาจถูกใจเด็กคนหนึ่งในขณะที่อีกคนหนึ่งไม่ชอบ
๓. ความใจกว้างในการแข่งขัน ควรกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนมิฉะนั้นอาจมีการโกง ออกดี แบ่งพวก
๔. การเลือก ควรเปิดโอกาสให้เลือกเกมบ่อยๆ ทำให้มีโอกาสดูเล่นเกมใหม่ ครูควรคำนึงถึงความมุ่งหมายเป็นหลักในบางกรณีอาจใช้วิธีประนีประนอม

### การใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนมีขั้นตอนดังนี้

๑. ชี้แจงจุดมุ่งหมาย โดยพิจารณาว่าวิชาที่สอนนั้นคืออะไร ต้องการให้เด็กได้รับอะไรบ้าง
๒. ชี้ออกแบบประสบการณ์ การออกแบบเกมควรให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่เราตั้งไว้ โดยอาจสร้างเกมขึ้นมาใหม่หรือคัดเลือกเกมจากที่มีผู้คิดไว้ซึ่งควรมีหลักในการเลือกโดยพิจารณาจาก ความจำเป็นและความสนใจของเด็ก ความเหมาะสมกับเด็กตามอายุ วุฒิภาวะ และช่วยให้เกิดการพัฒนาการทางสติปัญญาแก่เด็ก

๓. ชั้นทดสอบเกม ทดลองการเล่นเพื่อความแน่ใจถ้ามีข้อควรแก้ไขและข้อปลี่ยนย่อของการเล่นอื่นๆที่ควรเสนอแนะ

๔. ชั้นนำเกมไปใช้ โดยมีข้อ เสนอแนะในการนำเกมไปใช้คือ ผู้นำเกมจะต้องกำหนดเวลา แผนการ และเครื่องมือไว้อย่างพร้อมเพรียง อธิบายวิธีการเล่นให้ชัดเจนข้อปฏิบัติในขณะที่เริ่มค่นการเล่น เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วควรใช้กล่องหรือซองสำหรับเก็บอุปกรณ์การเล่นแต่ละชนิด พร้อมทั้งรายชื่อเกม ความมุ่งหมาย และการใช้เขียนไว้บนกล่อง เพื่อสะดวกในการหยิบใช้

๕. ชั้นประเมินผล ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมาเพื่อนำผลไปอภิปรายหาข้อยุติที่ถูกต้องและสรุปผล (จรินทร์ ชานีรัตน์ ๒๕๑๒ : ๕ )

#### คุณค่าของเกมต่อการเรียนการสอน

เกมที่ใช้สำหรับประกอบการเรียนการสอนนั้น พอสรุปประโยชน์และคุณค่าได้ดังนี้

๑. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน สรุปบทเรียน ประเมินผลบทเรียนได้เป็นอย่างดี

๒. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนเร้าความสนใจให้อยากเรียน

๓. ช่วยให้เกิดพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และช่วยสร้างนิสัยที่ดีให้กับเด็กในค่านความสามัคคี การรู้จักเอื้อเฟื้อเพื่อช่วยเหลือกัน และฝึกให้รู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกม

ปรียา จันทรสิทธิ์เวช (๒๕๒๒ : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่เรียนวิชาวิทยาศาสตร์โดยมีเกมและไม่มีเกมประกอบ" ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความคงทนในการจำของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕



วิล คิง กิจกรณศิลป์ (๒๕๒๔ : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่หนึ่ง โดยการสอนแบบใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน" ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .๐๕

โรเบิร์ต ไอร่า ทรอลลิงเจอร์ ( Robert Ira Trollinger ๑๙๙๘ : ๑๐๙ A ) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาระหว่าง การสอนแบบใช้เกมกับการสอนแบบบรรยายที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยปรากฏว่า สัมฤทธิ์ผลในการเรียนโดยการสอนทั้งสองวิธีให้ผลไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการสอนแบบใช้เกม

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนทั่วไปที่ได้ศึกษาค้นคว้าปรากฏว่า ในการเรียนการสอนใช้เกมกันในทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับอนุบาล ประถม และมัธยม และยังใช้ลักษณะของครูเกี่ยวกับการนำทักษะไปใช้ในการเรียนการสอน ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนส่วนใหญ่สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนให้ผลไม่แตกต่างกันมากนัก

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกรณีตัวอย่าง

#### ความเป็นมาของกรณีตัวอย่าง

การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง ( Case Study ) เป็นวิธีการสอนที่ใช้มานานแล้ว แต่เริ่มมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในวงการศึกษาระดับมัธยมศึกษาของประเทศไทย หลักสำคัญประการหนึ่งของ การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่างอยู่ที่การสร้างกรณีตัวอย่าง เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น

ความเป็นมาของการสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง ได้ดัดแปลงมาจากการศึกษากฎหมายในสหรัฐอเมริกา โดยวิธีการพิพากษารรคดีของศาล อาจกล่าวได้ว่าวิธีสอนโดยใช้กรณีตัวอย่างได้รับความนิยมและแพร่หลายมาหลายยุคหลายสมัยในสหรัฐอเมริกา



จนถึงปัจจุบัน (อิติพนธ์ เชื้อบุญชัย ม.ป.ป : ๓)

ในปัจจุบันสถาบันการศึกษาแทบทุกแห่งมักจะสอดแทรกวิชากรณีตัวอย่างไว้ในหลักสูตร ทั้งนี้เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาความคิดและกล้าที่จะเผชิญเหตุการณ์ด้วยการฝึกหัดทดลองในชั้นเรียนก่อน โดยนำเอากรณีตัวอย่างที่พบในชีวิตประจำวันให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ อภิปรายและตัดสินใจแก้ปัญหา (Andrews ๑๙๗๓ : ๑๖๗)

ในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช ๒๕๒๑ วิชาจริยศึกษาในกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยได้จัด กรณีตัวอย่างเข้าไว้เป็นกิจกรรม การเรียนการสอนเช่นกัน เพราะกรณีตัวอย่างเป็นสื่อการสอนที่สร้างได้ง่าย มีสาระน่าสนใจให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมในการสอนวิชาจริยศึกษา (สมพงษ์ จิตระดับ ม.ป.ป. : ๑) กรณีตัวอย่างสามารถสร้างได้หลายรูปแบบหลายประเภท โดยการเชื่อมโยงนำเอาสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมสิ่งแวดล้อม ชีวิตประจำวันที่น่าสนใจชวนติดตามและยังหาข้อสรุปไม่ได้ (หน่วยพัฒนาคณาจารย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ๒๕๒๖ : ๒) มาปรับเป็นตัวอย่างแก่นักเรียนในระดับประถมศึกษาอย่างมีขอบเขตและขั้นตอนที่เหมาะสม ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนกับการเผชิญเรื่องราว ปัญหาที่เกิดขึ้นของบุคคลหลายประเภท หลายเหตุการณ์ รู้จักสังเกต พิจารณาต่อสิ่งต่างๆอย่างมีหลักเกณฑ์และเหตุผล

### ประเภทของกรณีตัวอย่าง

๑. ประเภทข่าวหนังสือพิมพ์ กรณีตัวอย่างประเภทนี้เป็นที่นิยมนำมาใช้ในการสอนจริยศึกษามาก ครูคัดเลือกเรื่องราวข่าวที่ทันสมัย น่าสนใจ และเกี่ยวข้องกับนักเรียนข่าวที่นำมาจะเป็นประโยชน์ต่อการพิจารณา อาจจะมีรูปภาพประกอบความคิด และคำถามหรือประเด็นที่ครูต้องคิดขึ้นเพื่อนำในการอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

๒. ประเภทเรื่องสั้น เป็นเหตุการณ์เรื่องราวของบุคคลไม่มากนัก เนื้อเรื่องไม่สลับซับซ้อนมีความแตกต่างในเรื่องราวของการกระทำ การแสดงออกและมีเหตุการณ์สำคัญตอนท้ายเป็นจุดสำคัญ ( Climax ) ของเรื่องเพื่อก่อให้เกิดความรู้สึกความเห็นและวิพากษ์วิจารณ์ต่อไป

๓. ประเภทเรื่องเล่า การสร้างแบบนี้จะมีลักษณะของบุคคล ๔ - ๕ คน เข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น สิ่งสำคัญอยู่ที่คุณสมบัติของบุคคลจะมีข้อดีข้อเสียรวมกันอยู่ การพิจารณาหาเหตุผลจึงต้องดูทั้งสองด้านประกอบควบคู่กันไปก่อนจะให้เหตุผลหรือความคิดเห็นได้

๔. ประเภทรูปภาพ ลักษณะแบบนี้จะเป็นรูปภาพการ์ตูนซึ่งมีเหตุการณ์ ๓ - ๕ ภาพ แต่ละภาพจะมีเหตุการณ์ที่นักเรียนจะต้องดู และบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง ภาพสุดท้ายจะมีลักษณะที่ก่อให้เกิดความรู้สึกรู้สึกความคิดเห็นและวิพากษ์วิจารณ์

๕. ประเภทเรื่องยาวคัดต่อ กรณีตัวอย่างลักษณะนี้จะเป็นเหตุการณ์เรื่องราวของบุคคลหลายคนมีสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องหลายแห่ง เป็นเรื่องค่อนข้างยาวมีประเด็นซับซ้อนหลายอย่าง มีข้อสงสัยได้หลายๆกรณี ลักษณะกรณีตัวอย่างแบบนี้จะเป็นการคัดทอนเรื่องราวให้สั้นกระชับลง และอาจแบ่งเรื่องราวต่างๆเป็นชิ้นส่วนของข้อมูลย่อยๆ ตามจำนวนชิ้นส่วนที่เหมาะสมกับเรื่องราวและจำนวนผู้เรียน

๖. ประเภทสนทนาหรือคำพูด ลักษณะแบบนี้จะเป็นบทสนทนาของบุคคลที่เกี่ยวข้องกันตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป บทสนทนาควรจะสั้นและกระชับหรือคัดตอนเฉพาะส่วน (สุมน อมรวิวัฒน์ และสมพงษ์ จิตระดับ ๒๕๒๖ : ๒๓๘)

#### การนำกรณีตัวอย่างมาใช้ในการเรียนการสอน

สุมน อมรวิวัฒน์ และสมพงษ์ จิตระดับ (๒๕๒๖ : ๒๓๘) ได้กล่าวถึงกระบวนการและลำดับขั้นของการนำกรณีตัวอย่างไปใช้ในการเรียนการสอนไว้ดังนี้

๑. ศึกษาแยกแยะหัวข้อคุณธรรมที่ต้องการสอน เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง การตั้งความคิดรวบยอด การศึกษาเพิ่มเติม

๒. คัดเลือกข่าว เรื่องราว ตัวอย่างเหตุการณ์ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับคุณธรรมที่ต้องการสอน ปรับให้เข้ากับวัย ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อม

๓. การกำหนดขั้นตอนการนำไปใช้ จุดมุ่งหมาย ลำดับขั้นของการแสดงวางแผน ขั้นตอนในการทำงานต่างๆ

๔. การเพิ่มเติมเนื้อหา เอกสาร เสริมประสบการณ์ แบบประเมินผล
๕. แนวสรุปและประเด็นที่นักเรียนควรจะได้รับ เป็นขั้นตอนที่ทำให้กรณีตัวอย่าง เกิดความชัดเจนในสิ่งที่เรียนรู้ ครูผู้สอนสรุปและตั้งคำถามนำ เพื่อให้ นักเรียนสามารถสรุปความคิด สำคัญของคุณธรรมที่นำมา เสนอได้ด้วยตนเอง

### แนวทางในการสร้างกรณีตัวอย่าง

๑. เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริง หรือมีส่วนใกล้เคียงกับการดำเนินชีวิตของคน ในสังคม สอดคล้องกับเนื้อหาทางจริยธรรม เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของผู้เรียน
๒. เป็นเรื่องที่ยังหาข้อยุติหรือข้อสรุปไม่ได้ มีประเด็นที่ต้องใช้ความคิดเห็น ของบุคคลหลายๆฝ่าย ทางเลือกของความคิดเห็นหรือคำตอบมีหลายแนว และเปิดกว้าง เพื่อพิจารณาว่าความคิดเห็นใดเหมาะสมที่สุด
๓. มีสาระน่าสนใจ สนุกสนาน แทรกข้อคิดที่เป็นประโยชน์ เนื้อเรื่องไม่ยาก และไม่ง่ายจนเกินไป มีความต่อเนื่องตามลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง
๔. ท้ายสุดของกรณีตัวอย่างจะต้องมีคำถามหรือประเด็นที่ใช้ในการอภิปราย และแสดงความคิดเห็น (สุมน อมรวิวัฒน์ และสมพงษ์ จิตระดับ ๒๕๒๖ : ๒๓๘ - ๒๓๙) (วินิตา ลากเจริญ น.ป.ป. : ๓)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกรณีตัวอย่าง

ในต่างประเทศและประเทศไทยแม้ว่าจะได้นำกรณีตัวอย่างมาใช้ในวง การต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการศึกษา แต่ก็ยังไม่มี การวิจัยกันมากนัก จึงทำให้วิธี สอนแบบนี้ยังไม่แพร่หลาย

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ

#### ความหมายของการแสดงบทบาทสมมติ

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของ การแสดงบทบาทสมมติไว้ดังนี้

ทิศนา ชวนมณี (๒๕๑๕ : ๔๑) ได้ให้ความหมายของการแสดงบทบาท สมมติว่า เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจอย่าง

ลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติขึ้น ให้ผู้เรียน  
ได้แสดงออกมาตามที่ตนคิดว่าจะเป็น และถือเอาการแสดงออกทั้งความรู้และพฤติกรรม  
ของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายในการเรียนรู้

เมเจอร์ (Maier ๑๙๓๕ : ๑๒๑) อธิบายว่า บทบาทสมมติเป็นวิธี  
การที่จะช่วยขยายความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆที่เป็นปัญหา หรือความขัดแย้งที่  
บุคคลประสบในชีวิตจริง และจะช่วยให้บุคคลเห็นปัญหาในหลายๆด้านที่ต้องการ

เกลเลอร์ (Geller ๑๙๓๕ : ๓๔) ได้กล่าวถึงการแสดงบทบาท  
สมมติไว้ว่า เป็นการแสดงที่ไม่มีการซ้อมหรือเตรียมตัวมาก่อน โดยผู้แสดงลืมตัวไป  
ชั่วขณะหนึ่ง แสดงบทบาทไปตามลักษณะนิสัยของตัวละคร

#### ความเป็นมาของบทบาทสมมติ

การแสดงบทบาทสมมติเป็นวิธีการหนึ่งของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์  
( Group Processes ) และไม่ใช่ของใหม่ พบว่าใช้กันมาตั้งแต่ ค.ศ.  
๑๕๐๐ ในรูปของการแสดงละคร ( Drama ) โดย ดร. จาคอบ แอล โมเรโน  
( Dr. Jacob L. Moreno ) จิตแพทย์ชาวเวียนนา ซึ่งเริ่มใช้วิธีนี้ในการ  
รักษาคอนไซท์ที่มีปัญหาทางจิตและเรียกวิธีนี้ว่า โซโคดรามมา ( Psychodrama )  
( ทิศนา ชามมณี ๒๕๑๔ : ๔๑ ) นอกจากจะใช้วิธีนี้ด้วยตนเองแล้ว ดร.โมเรโน  
ยังได้คิดสร้างระเบียบวิธี ( methodology ) และฝึกให้คนอื่นๆใช้ต่อไปด้วย  
และเขียนหนังสือเกี่ยวกับเรื่องนี้เอาไว้ ๒ เล่มคือ Psychodrama และ  
Who Shall Survive ? ในปี ๑๙๔๖ และ ๑๙๕๓ ตามลำดับ  
( Tisana Tiansame ๑๙๗๒ : ๑๒๑ )

งานวิจัยชิ้นสำคัญเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติในการศึกษาเป็นของ  
Fanine R Shaftel และ George Shaftel ซึ่งได้ตีพิมพ์เป็นหนังสือ  
ชื่อ Role - playing for Social Values : Decision - Making  
In the Social Studies หนังสือเล่มนี้ออกมาเผยแพร่



เพราะอาจนับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการนำเอาการแสดงบทบาทสมมติมาใช้ในวงการ  
ศึกษาอย่างกว้างขวาง

### การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

ทิศนา เทียนเสมอ ( Tisana Tiansame ๑๙๓๒ : ๑๒๘ - ๑๓๓ )  
ได้กล่าวถึงเทคนิคในการใช้บทบาทสมมติที่ ชอร์ ( Shaw ) เมเออร์ ( Maier )  
และสมาคมการศึกษาของสหรัฐอเมริกา ( The Adult Education of U.S.A. )  
ได้เสนอไว้หลายประการดังนี้

๑. การแลกเปลี่ยนบทบาท ( Role - Reversal ) วิธีการนี้ผู้แสดง  
จะหมุนเวียนกันแสดงบทบาทที่กำหนดไว้ในสภาพหนึ่งจนครบทุกบทบาท เช่น นักเรียน  
แสดง เป็นลูกที่มีความกตัญญูต่อพ่อแม่ อีกคนหนึ่งแสดง เป็นแม่ เมื่อแสดงเสร็จให้เปลี่ยน  
บทบาทกัน คนที่แสดง เป็นแม่ให้เปลี่ยน เป็นลูกที่เป็นลูกให้เปลี่ยน เป็นแม่ วิธีการนี้จะช่วย  
ให้คนแสดง เข้าใจบทบาท เกิดความคล่องตัวในการแสดง เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ทำ  
อย่างแท้จริง

๒. การแสดงโดยมีลูกคู่ ( Doubling ) วิธีนี้เป็นวิธีช่วยให้ผู้แสดง  
เปิดเผยทัศนคติ ความรู้สึก ตลอดจนความคิดเห็นของตนโดยการแสดงความคิดเห็นได้อย่าง  
อิสระ การแสดงบทบาทโดยวิธีนี้สมาชิกจะมีการตอบสนองต่อกันอย่างฉิวเฉียด แต่ผู้ช่วย  
หรือลูกคู่ซึ่งนั่งอยู่ข้างหลังจะช่วยผู้แสดง โดยแสดงความคิดเห็นหรือทัศนคติที่คิดว่าผู้แสดง  
คิดหรือรู้สึก แต่ไม่จำเป็นต้องแสดงออกมา

๓. การแสดงบทบาทที่มีลูกคู่มากกว่า ๑ คน ( Mass Doubling )  
วิธีการนี้เหมือนกับวิธีที่แสดงไว้ในข้อ ๒ แต่มีผู้แสดง เป็นผู้ช่วย เหลือหรือลูกคู่มากกว่า  
๑ คน ทั้งนี้เพื่อช่วยให้ได้ความคิดและทัศนคติหลายๆด้าน

๔. การแสดงบทบาทที่มีผู้แสดงรำพึงกับตนเอง ( Soliloquy )  
วิธีการนี้มีขึ้นเพื่อนำความคิดเห็นมาเป็นคำพูด โดยให้ผู้แสดงพูดหรือรำพึงออกมาดังๆ  
ซึ่งจะช่วยให้ผู้แสดงหรือกลุ่มเกิดความเข้าใจในความรู้สึกและทัศนคติที่มีต่อกัน

๕. การแสดงบทบาทผสม ( Multiple Role - Playing )  
วิธีการนี้ช่วยให้ผู้ชมได้ประสบการณ์ที่เป็นจริง เกี่ยวกับการตัดสินใจในกลุ่ม ( Group Decision - Making ) การแสดงบทบาทผสมนี้จะแตกต่างจากการแสดงบทบาทโดยทั่วไปคือ บทบาทอันเดียวกันผู้แสดงหลายๆกลุ่มแสดงพร้อมกัน โดยไม่มีผู้ช่วยเหลือหรือครูคอยแนะนำ

๖. การหมุนเวียนบทบาท ( Role - Rotation ) วิธีการนี้คือให้หลายๆ คนเปลี่ยนกันมาแสดงเป็นตัวละครตัวเดิม เพื่อนำมาเปรียบเทียบและสรุปในตอนท้าย

๗. การแสดงบทบาทสองบทบาทในคนเดียว ( Monodrama )  
วิธีการนี้เป็นการให้ผู้แสดงคนเดียวแสดงสองบทบาท โดยผู้แสดงจะต้องแสดงบทบาทกลับไปกลับมา วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความคล่องตัวเข้าใจในบทบาททั้งสองได้ดีขึ้น

๘. การใช้วิถีกุภาพสะท้อน ( The Mirror Technique ) วิธีการนี้เป็นวิธีการแสดงเป็นหมู่ โดยนำปัญหาคำๆที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มมาให้ผู้อื่นแสดง เพื่อช่วยให้เจ้าของปัญหามองเห็นตนเองได้ว่าเป็นอย่างไร เมื่อดูเพื่อนแสดงบทบาทของตนซึ่งเปรียบเสมือนกระจกเงาสะท้อนให้เห็นภาพของตนเอง

๙. การแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกลุ่ม ( Group Role - reversal )  
คือกำหนดให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มได้รับบทบาทของสมาชิกผู้อื่นภายในช่วงเวลาหนึ่ง แล้วกลุ่มจะได้รับปัญหาซึ่งสมาชิกทุกคนจะต้องช่วยกันแก้ไขโดยการสวมบทบาทผู้อื่นที่เขากำลังแสดงอยู่ และในช่วงสุดท้ายของการแสดงจะเป็นการอภิปรายเกี่ยวกับ การเรียนรู้ที่สมาชิกได้รับจากการแสดงบทบาทของผู้อื่น

๑๐. การแสดงบทบาทของผู้ชม ( Audience Role - Playing )  
วิธีการนี้ใช้กับผู้ฟังจำนวนมากๆ โดยมีจุดประสงค์ที่สำคัญคือเพื่อให้สมาชิกของกลุ่มผู้ชมเกิดความรู้สึกและทัศนคติ วิธีการนี้จะเริ่มจากการสร้างทัศนคติในทางลบแก่ผู้ชม แล้วจัดประสบการณ์ใหม่ๆ ที่จะช่วยให้ผู้ชมค้นพบทัศนคติที่ดีที่สุดสำหรับตนเอง

ขั้นตอนในการใช้บทบาทสมมติ

ทศนา แชนมณี (๒๕๑๕ : ๔๔ - ๕๓) กล่าวถึงกระบวนการในการใช้

## บทบาทสมมติไว้ดังนี้

### ๑. ขั้นเตรียมการ แบ่งเป็น ๒ ตอนคือ

๑.๑ การแจกแจงและกำหนดขอบเขตของปัญหา ครูต้องวิเคราะห์แยกแยะสถานการณ์ว่าอะไรคือปัญหา หรือจุดที่ต้องการชี้ให้ผู้เรียนเห็น และเรียนเพื่อความเข้าใจ และกำหนดขอบเขตของปัญหาที่จะสอน

๑.๒ เมื่อได้ปัญหาชัดเจนแล้ว ครูต้องกำหนดสถานการณ์สมมติที่ง่ายและชัดเจนขึ้น พร้อมทั้งเขียนบทบาทสมมติที่จะให้นักเรียนแสดง

### ๒. ขั้นแสดง แบ่งออกเป็น ๗ ตอนคือ

๒.๑ การอุ้มนเรื่อง เป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันในเรื่องที่จะเรียน ครูอาจเล่าเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติให้นักเรียนฟัง

๒.๒ การเลือกตัวผู้แสดง อาจเลือกบุคคลที่มีลักษณะใกล้เคียงหรือตรงข้ามกับบทบาทก็ได้

๒.๓ การจัดฉากแสดง อาจเป็นฉากง่ายๆจนถึงแบบหรูหรา

๒.๔ การเตรียมผู้สังเกตการณ์ ต้องให้ผู้เรียนหัดสังเกตและวิเคราะห์เหตุการณ์ไปด้วย มิฉะนั้นการอภิปรายและวิเคราะห์หลังการแสดงจะไม่ได้ผล

๒.๕ การเตรียมความพร้อมก่อนแสดง ครูต้องช่วยขจัดความตื่นเต้นประหม่า และความวิตกกังวลของผู้แสดงออกด้วยวิธีการต่างๆ

๒.๖ การแสดง การแสดงควรเป็นไปตามธรรมชาติ ไม่มีการชักกลางคัน นอกจากในกรณีที่ผู้แสดงต้องการความช่วยเหลือ ครูอาจเข้าไปช่วยได้ตามโอกาส

๒.๗ การตัดบทการแสดง ควรมีการตัดบทและหยุดการแสดงเมื่อข้อมูลเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์อภิปราย หรือกลุ่มเขาได้ว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไร หรือเมื่อการแสดงจบ

๓. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง การอภิปรายเป็นไปในรูปโคขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเรียน เป็นไปอย่างตรงไปตรงมาเน้นที่เหตุผลและพฤติกรรมที่แสดงออก ไม่มุ่งว่าใครแสดงดีไม่ดี

๔. ขั้นแสดงเพิ่มเติม ในกรณีที่การแสดงครั้งแรกได้ผลไม่เป็นที่น่าพอใจ หรือ

มีผู้เสนอแนวความคิดใหม่ๆในการแก้ปัญหาที่อาจมีการแสดงใหม่อีก

๕. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป หลังจากอภิปรายเกี่ยวกับการแสดง แล้ว ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้อภิปรายทุกๆไป ซึ่งอาจเป็นการเล่าประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทำให้ผู้เรียนสามารถหาข้อสรุปหรือได้แนวความคิดรวบยอด

จากขั้นตอนในการแสดงบทบาทสมมติดังกล่าวมาแล้ว พอสรุปได้ว่าการแสดงบทบาทสมมตินั้นครูจะต้องกำหนดสถานการณ์สมมติ และให้ผู้แสดงเข้าใจบทบาทของตนโดยวางแผนอย่างย่อๆว่า ตนจะแสดงอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบทบาท ส่วนผู้สังเกตการณ์นั้นครูจะต้องช่วยให้รู้จักสังเกตและวิเคราะห์เหตุการณ์ไปด้วย เพื่อจะได้นำมาอภิปรายและประเมินผล

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ

ในประเทศไทยการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมตินั้น การวิจัยยังมีไม่มากนักแต่เท่าที่ปรากฏ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้บทบาทสมมติในด้านเกี่ยวกับคุณธรรมสร้างเสริมลักษณะนิสัยทางจริยธรรมได้มีผู้วิจัยดังนี้

สุจิตรา บัวคำภา (๒๕๒๕ : บทคัดย่อ) ได้ทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๒ กลุ่ม กลุ่มทดลองสอนด้วยการใช้บทบาทสมมติ กลุ่มควบคุมสอนด้วยวิธีการอื่นที่ไม่ใช่การแสดงบทบาทสมมติ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจริยศึกษาของนักเรียนที่สอนด้วยการใช้การแสดงบทบาทสมมติ และไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมติแตกต่างกัน

บุบผา เรืองรอง (๒๕๒๖ : บทคัดย่อ) ได้ทดลองเปรียบเทียบการสอนความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรม ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานกับกิจกรรมแสดงบทบาทสมมติ จำนวน ๒ กลุ่ม ตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ผลการทดลองพบว่า ความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่านิทานกับกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติไม่แตกต่างกัน

ในต่างประเทศมีงานวิจัยของ เมอร์ฟี ( Murphy ๑๙๗๖ : ๑๑๔๔ - A ) ได้ศึกษาการใช้การแสดงบทบาทสมมติ เพื่อสร้างภาพพจน์และการใช้เหตุผลที่ชอบธรรมของเด็กระดับ ๒ จำนวน ๒๔ คน ระดับ ๔ จำนวน ๕๖ คน เป็นเด็กผิวขาวในเมืองออนตาริโอ ประเทศแคนาดา ผลการศึกษาพบว่าการแสดงบทบาทสมมติช่วยให้เด็กมีเหตุผลที่ชอบธรรมตามระดับอายุ

เกลเลอร์ ( Geller ๑๙๗๔ : ๒๑๔ - ๒๓๕ ) แห่งมหาวิทยาลัยยอร์จทาวน์ ได้ศึกษาการใช้สถานการณ์จำลองแสดงบทบาทสมมติ เพื่อปลูกฝังความเชื่อฟัง ได้ทดลองนักเรียนจำนวน ๔๑ คน โดยใช้วีดิโอเทปเข้าช่วยในการแสดงบทบาทสมมติ ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ใช้การแสดงบทบาทสมมติจากสถานการณ์จำลองเพิ่มมากขึ้นกว่านักเรียนที่ไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมติประกอบการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากงานวิจัยดังกล่าวมาแล้ว แสดงให้เห็นว่าบทบาทสมมติเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทางด้านจริยธรรมให้เกิดผลดีกับบุคคล ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมคล้ายๆ กัน ซึ่งประกอบด้วย เกม เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ตามด้วยกรณีตัวอย่าง และบทบาทสมมติ มาทดลองสอนทั้งนี้เพราะ เกม เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจอยากที่จะเรียน แล้วจึงต่อด้วยกรณีตัวอย่าง ซึ่งเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจชวนติดตามให้ข้อคิดที่เป็นประโยชน์ นักเรียนได้ฝึกฝนกับการเผชิญเรื่องราวที่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นของบุคคลหลายประเภท หลายเหตุการณ์ ทำให้รู้จักคิดวิเคราะห์หาลักษณะหลักเกณฑ์และเหตุผล แล้วเข้าใจด้วยการแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนได้มีโอกาสสวมบทบาทในการแสดง สนุกสนานไปกับการแสดงของตนเองและเพื่อน และใช้เป็นตัวแบบในการให้เหตุผล ทำให้นักเรียนรับเอาเหตุผลที่ตัวละครในบทบาทสมมติใช้ในการแก้ปัญหาอันมาไว้ใช้ ในการตัดสินใจปัญหาต่างๆ ของตนเอง

ผู้วิจัยจึงได้ทดลองนำกิจกรรมทั้งสามดังกล่าวมาทดลองสอนในวิชาจริยศึกษา เพื่อที่จะเปรียบเทียบความสามารถในการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ซึ่งสอนด้วยกิจกรรมคล้ายๆ กันกับกิจกรรมความแฉกการสนทนาปกติ และคิดว่า จะช่วยให้การจักกิจกรรมการสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษาที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น