

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อ เสนอแนะ

การเสนอผลการวิจัย เรื่อง "การ เปรียบ เทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียน
อนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและ เกม" ครอบคลุม เนื้อหาสาระที่สำคัญดังนี้คือ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษามโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและ เกม
2. เพื่อศึกษา เปรียบ เทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและ เกม
3. เพื่อศึกษา เปรียบ เทียบความคงทนในการ เรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและ เกม

สมมติฐานของการวิจัย

มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน และที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

ก. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แผนการสอน ผู้วิจัยได้สร้างแผนการสอนจริยธรรม 6 เรื่อง คือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี และความเมตตาากรุณา โดยได้รับการตรวจและให้ข้อคิดเห็นแล้วปรับปรุงแก้ไขจากผู้ทรงคุณวุฒิ แผนการสอนจริยธรรมนั้นแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แผนการสอนจริยธรรมโดยใช้นิทาน จำนวน 18 แผน

1.2 แผนการสอนจริยธรรมโดยใช้เกม จำนวน 18 แผน

2. แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคีและความเมตตากรุณา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจ และให้ข้อคิดเห็นแล้วปรับปรุงแก้ไขจากผู้ทรงคุณวุฒิ นำแบบทั้ง 2 ฉบับไปทดลองใช้ทั้ง 6 เรื่อง ผลการวิเคราะห์ปรากฏว่า

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมฉบับที่ 1 มีค่าความยากระหว่าง 0.56 ถึง 0.86 อำนาจจำแนก ระหว่าง 0.37 ถึง 0.87 และค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงระหว่าง 0.63 ถึง 0.73

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมฉบับที่ 1 มีค่าความยากระหว่าง 0.63 ถึง 0.86 อำนาจจำแนกระหว่าง 0.37 ถึง 0.87 และค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงระหว่าง 0.63 ถึง 0.79

ข. กลุ่มตัวอย่างประชากร

ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 2 มีการศึกษา 2530 ของโรงเรียนอนุบาลศรีมำรุ้ง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน อำเภอเมือง จังหวัดยะลา จำนวน 40 คน ที่ได้โดยการนำแบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมไปทดสอบ (Pre-test) นักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลศรีมำรุ้ง จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 35 คน รวม 70 คน นำคะแนนสอบมาจับคู่คะแนน (Math by Pair) แล้วจัดกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน จากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เพื่อแบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 ให้ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน และกลุ่มทดลองที่ 2 ให้ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ค. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บและรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้นำแผนการสอนจริยธรรมที่สร้างขึ้นไปสอนกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม โดยกำหนดระยะเวลาสอน สัปดาห์ละ 3 แผน แผนละ 1 คาบ (30 นาที) รวมระยะเวลาสอน 6 สัปดาห์ ผู้วิจัยเลือกช่วง เวลาสอนที่ใกล้เคียงกันทั้ง 2 กลุ่ม เพื่อควบคุมตัวแปรเรื่องเวลา หลังการเรียนจริยธรรมแต่ละ เรื่องแล้วได้นำแบบวัดมโนทัศน์ทาง

จริยธรรมฉบับที่ 2 แต่ละเรื่องนั้นมาทดสอบหลังเรียน (Post-test) และทดสอบหลังการสอน ผ่านไปแล้วสองสัปดาห์เพื่อทำความเข้าใจความคงทนในการเรียน โดยใช้แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม ฉบับที่ 2 ทั้ง 6 เรื่อง แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนสอน และ หลังสอน มโนทัศน์ทางจริยธรรมแต่ละ เรื่องของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน
2. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนสอน และ หลังสอน มโนทัศน์ทางจริยธรรมแต่ละ เรื่องของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้ เกม
3. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบหลังสอน มโนทัศน์ทางจริยธรรมแต่ละ เรื่องของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอน โดยใช้ เกม
4. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบหลังการสอน มโนทัศน์ทางจริยธรรมผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ แต่ละ เรื่องของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน กับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้ เกม

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. การสอนโดยใช้นิทานและการสอนโดยใช้ เกม ทำให้นัก เรียนอนุบาลทั้งสองกลุ่ม มีมโนทัศน์ทางจริยธรรม ทั้ง 6 เรื่อง คือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี และความ เมตตากรุณา สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. มโนทัศน์ทางจริยธรรม ทั้ง 6 เรื่องของนัก เรียนอนุบาลหลังการสอนระหว่าง กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน กับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้ เกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05
3. การสอนโดยใช้นิทานและการสอนโดยใช้ เกม ทำให้นัก เรียนอนุบาลทั้งสองกลุ่ม มีความคงทนในการเรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรม ทั้ง 6 เรื่องไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เพื่อ เปรียบ เทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนัก เรียนอนุบาล ได้รับการสอน โดยใช้นิทานและการสอนโดยใช้เกม ปรากฏผลดังที่กล่าวอาจ เนื่องจาก เหตุผลดังนี้

1. การสอนโดยใช้นิทาน ทำให้นัก เรียนอนุบาลมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมทั้ง 6 เรื่อง คือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี และความเมตตากรุณา สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจาก เหตุผล คือ การเล่านิทานที่ผู้วิจัย ใช้ เป็นกิจกรรมหลักอย่างหนึ่งในการสอนนั้น เป็นการให้คติสอนใจทาง ด้านจริยธรรมที่ต้องการจะสอน เพื่อกระตุ้นให้เกิดข้อคิดในการกระทำของตัวละคร ซึ่งสอดคล้อง กับความคิดเห็นของ กิตติวดี บุญชื่อ (2527: 96) ที่กล่าวไว้ว่า การสอนคุณธรรมหรือจริยธรรม ผ่านทางนิทาน เป็นวิธีการที่ใหญ่จะแทรกความคิด และค่านิยมอันดีงาม เข้าไปสู่จิตใจ เด็ก นิทาน จะช่วยสะท้อนให้เห็นคุณ และโทษของการกระทำโดยส่งผ่านตัวละครในเรื่อง ช่วยให้เด็กรู้จัก วิเคราะห์ วิจารณ์ และ เข้าใจประเด็น ที่เขาควรจะได้รับและปฏิบัติตามได้อย่างดีที่สุด และบุญผา เรืองรอง (2526: 66) ได้ทดลองสอนด้วยกิจกรรม เล่านิทานกับนัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ สามให้เกิดความคิดรวบยอด เจริญจริยธรรม ผลทดลองปรากฏว่า นัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม มีความคิดรวบยอด เจริญจริยธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิจัยครั้งนี้ ได้ว่า การสอนโดยใช้นิทาน เป็นกิจกรรมหนึ่งสามารถทำให้นัก เรียนอนุบาลมีมโนทัศน์ทางจริยธรรม เช่นเดียวกับนัก เรียนระดับประถมศึกษา นอกจากนี้ยังพบข้อดีของนิทานระหว่างทำการสอนกลุ่มที่ได้ รับการสอนโดยใช้นิทานดังต่อไปนี้

1.1 นิทาน จัดเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic model) ชนิดหนึ่งและเป็น ตัวแบบที่มีผู้นิยมนำมาใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กก่อนวัยเรียน ทั้งนี้ เพราะนิทานจะช่วยขยายโลกทัศน์ของ เด็กให้กว้างขวางมากขึ้น และช่วยส่งเสริมพัฒนาการทาง อารมณ์ในเด็ก เพราะเด็กวัยนี้ เป็นวัยกำลังสร้างพื้นฐานทางอารมณ์

1.2 การเล่านิทานให้เด็กฟังเสมอ ๆ จะช่วยให้ได้รับรู้อารมณ์ในลักษณะต่าง ๆ และยังเป็นการแสดงออกถึงความรัก ความผูกพันที่ผู้ใหญ่มีต่อเด็ก เด็กจะได้รับการเร้าและตอบสนอง ในด้านจินตนาการความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งเป็นพัฒนาการที่เด่นชัดของเด็กในวัยนี้

1.3 ช่วยพัฒนาทางภาษาพูดและฟัง ช่วยให้รู้จักคำ ฟังเข้าใจและได้ภาษาพูดใหม่ ๆ

ช่วยเด็กในชนบทให้มีประสบการณ์ทางภาษาเท่าเทียมเด็กในเมือง ถ้าให้เด็กมีโอกาสเล่านิทานที่ตนฟังแล้ว เขาจะเป็นนักเล่าที่สนุกสนาน ถ้าผู้ใหญ่ฝึกการใช้ภาษาให้ถูกต้องจะเป็นการปูพื้นฐานความพร้อมสำหรับการอ่านของเด็ก

2. การสอนโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนอนุบาลมีโน้ตทัศน์ทางจริยธรรมทั้ง 6 เรื่อง คือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี และความเมตตากรุณาสูงชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเหตุผลคือ การสอนโดยใช้เกมนั้น เป็นในลักษณะเรียนปนเล่นที่สนองต่อความต้องการ และความสนใจของนักเรียนอนุบาล เพราะเหมาะสมกับวัย ประสบการณ์ วุฒิภาวะ และระดับสติปัญญาของเด็กวัยนี้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ฆะอม โปษะกฤษณะ และคณะ (2522: 93-94) ที่กล่าวไว้ว่า เกมและการละเล่น เป็นการเล่นที่ช่วยในการฝึกปฏิบัติตนให้อยู่ในระเบียบวินัยหรือกฎเกณฑ์ที่วางไว้ตลอดจนฝึกให้เป็นคนอดทน อคถลิน ซื่อสัตย์สุจริต มีความสามัคคีรักหมู่คณะ รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ตลอดจนคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขไม่สร้างปัญหาให้เกิดขึ้นในสังคม และสอดคล้องกับความคิดเห็นของนายแพทย์ ประสิทธิ์ ทัศนะวงศ์ (2515: 129) ที่กล่าวไว้ว่า การเล่นของเด็กเป็นบันไดขั้นแรกของชีวิตที่จะฝึกฝนจิตใจ เด็กให้รู้จักอดทน เรียนรู้จักที่จะช่วยตัวเอง เรียนรู้ในการร่วมกันเป็นพวก เป็นหมู่ มีความเมตตากรุณา ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เป็นพลังที่จะเสริมสร้างและเพื่อที่จะต่อสู้ในอนาคตกับชีวิตจริงได้ นอกจากนี้ พรรณี สุวดี (2528: 137) ได้ทดลองสอนโน้ตทัศน์ทางจริยธรรมด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามมีโน้ตทัศน์ทางจริยธรรมสูงชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ย่อมแสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกม เป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมโน้ตทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลได้อย่างดีด้วย นอกจากนี้ยังพบข้อดีของเกมระหว่างทำการสอนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ดังต่อไปนี้

2.1 การเล่นเกม เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่จะลดความเครียดทางอารมณ์ การนำเกมไปใช้ประกอบการสอน จึงเป็นการให้ความสนุกเพลิดเพลินแก่นักเรียน และนักเรียนได้เรียนในบรรยากาศที่ผ่อนคลายไม่ถึงเครียด จึงควรเรียนรู้ได้ดีขึ้น

2.2 เกมช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสแสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รู้จักควบคุมตนเอง

มีความยุติธรรม เกิดทักษะ และคุณลักษณะที่ดีในตัวผู้เล่น นอกจากนี้ เกมทำให้ร่างกายได้ออกกำลัง ก่อให้เกิดความบันเทิง และปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

2.3 เกม เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำไปใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเอง ภายใต้อัตนตวงหรือกติกาอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้ลึกซึ้งคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนานในการเรียน

2.4 เกม เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย

3. หลังการสอนนักเรียนอนุบาลทั้งสองกลุ่มมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมทั้ง 6 เรื่อง คือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี และความเมตตากรุณา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเหตุผล ดังนี้คือ

3.1 ขั้นตอนการสอนโดยใช้นิทาน และการสอนโดยใช้เกมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น และผ่านการตรวจแก้ไขจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วนั้น จะมีกระบวนการสอน และขั้นตอนของการสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรมเหมือนกัน และทั้งนิทานและเกมต่างก็เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพดีต่อการสอนนักเรียนอนุบาล ดังเหตุผลที่กล่าวในข้อ 1 และ ข้อ 2 ทำให้ทั้งสองกลุ่มจึงมีโอกาสได้รับประสบการณ์ เท่า ๆ กัน เกิดการเรียนรู้มโนทัศน์ทางจริยธรรมได้เท่าเทียมกัน

3.2 นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองครั้งนี้ เป็นนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 2 ที่มีอายุประมาณ 5 ปี เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางจริยธรรมอยู่ในระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Pre-Convventional level) และอยู่ในขั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการลงโทษ (Punishment-and obedience) ซึ่งสามารถจะพัฒนาการด้านจริยธรรมได้สูงสุด ในขั้นนี้เท่านั้น ดังที่โคล เบิร์ก นักจิตวิทยาได้ศึกษาและค้นคว้าทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมได้กล่าวว่า พัฒนาการทางจริยธรรมของแต่ละบุคคลจะเป็นไปตามลำดับขั้น และจะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพัฒนาการทางสติปัญญา ตามการศึกษาของเพียเจต์ (Piaget) ได้พบว่า เด็กอายุ 2-7 ปี จะตัดสินใจ

ว่าพฤติกรรมใดถูกหรือผิดนั้นขึ้นอยู่กับผู้มีอำนาจเหนือพฤติกรรมของเขากำหนดคือ พ่อ แม่ หรือ ครู ดังนั้นพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กในวัยนี้จะอยู่ในขั้นเดียวกัน (โคลเบิร์ก อ้างถึงใน พรรณทิพย์ ศิริวรรณนุศย์ 2530: 241-242)

3.3 การสอนโดยใช้นิทานนั้น ผู้วิจัยได้ใช้รูปภาพประกอบการเล่าด้วย ซึ่งเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงนามธรรมไปสู่รูปธรรมได้ ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ทันที ดังที่ เจลิม มากนวล (2526 : 160-161) พบว่า ตัวละครในนิทานอีสปและนิทานชาดกมีคุณค่าโดยตรงต่อการสอนจริยธรรม และ Dixon, Johnson และ Salts (1977: 367-378) ศึกษาพบว่า เมื่อเด็กนักเรียนอนุบาลฟังนิทานแล้ว จะมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตนเองชอบ หรือ ตัวละครที่ประสบความสำเร็จ จากการแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ส่วนการสอนโดยใช้เกมนั้น ผู้วิจัยได้นำเอาการละเล่นของเด็กภาคกลางมาปรับปรุง แก้ไข โดยเพิ่มกติกาให้เป็นเกม แล้วนำเอาเกมมาเป็นกิจกรรมหลักในการสอนที่น่าสนใจ ท้าทาย ความสามารถของนักเรียน แต่ละกิจกรรมมีหัวข้อจริยธรรมที่ต้องการปลูกฝังให้กับนักเรียน ซึ่งในการสอนผู้วิจัยให้นักเรียนทุกคน ได้มีโอกาสปฏิบัติจริง แสดงพฤติกรรมออกมาได้อย่างเต็มที่ เรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้นักเรียนได้รับความรู้จนเกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรมขึ้นได้

4. การสอนโดยใช้นิทาน และการสอนโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนอนุบาลทั้งสองกลุ่มมีความคงทนในการเรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรมทั้ง 6 เรื่อง คือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี และความเมตตากรุณา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้นิทานและการสอนโดยใช้เกม ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนติดตัว นักเรียนอนุบาลได้ดี นอกจากนี้ ความคงทนในการเรียนของนักเรียนอนุบาลไม่แตกต่างกันนั้นจากการสังเกตของผู้วิจัยในขณะที่ทำการสอนนักเรียนอนุบาลทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า นักเรียนอนุบาลต่างให้ความสนใจมีความกระตือรือร้นในการเรียน ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดี เมื่อนักเรียนมีความตั้งใจ ก็ย่อมจะทำให้เกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรมต่าง ๆ ที่สำคัญ ๆ ในบทเรียนได้ดี ผลจึงทำให้ทั้ง 2 กลุ่ม เมื่อทั้งช่วงหลังสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ นักเรียนอนุบาลทั้ง 2 กลุ่มยังจดจำสิ่งที่เรียนได้พอ ๆ กัน ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าว ชม ภูมิภาศ (2523: 21) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนจะคงทนเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับ การเรียนให้เข้าใจลึกซึ้ง จะช่วยให้ความคงทนของการเรียนดี นอกจากนี้หากสิ่งที่เรียนมีความหมายหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เรียนมีความสัมพันธ์กันดี จะทำให้ความคงทนของการเรียน

ดีกว่าสิ่งที่ไม่มีความหมาย และยังคงคล้องกับคำกล่าวของชัยพร วิชาวุธ (2520: 118) ที่ว่า สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เกิดความคงทนในการเรียน คือ การศึกษาทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้ว อยู่เสมอ ช่วงระยะเวลาที่ความคงทนในการเรียนระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความคงทนในการเรียนระยะยาวเวลาประมาณ 14 วัน หลังจากที่ได้รับการสอนไปแล้ว และผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่า ถ้าประสบการณ์ที่ครูจัดให้เด็ก เด็กมีความสนใจและประทับใจมาก จะช่วยให้เด็กจำได้นาน จากผลการเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนโมทัศน์ทางจริยธรรมของเด็กจากการสอนโดยใช้นิทานและการสอนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนอนุบาล เกิดการเรียนรู้ เกิดความประทับใจและจำสิ่งที่ตนชอบ หรือพอใจได้พอ ๆ กัน

ข้อเสนอแนะ

ก. ข้อเสนอแนะทั่วไปสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง

ในระหว่างการทดลองผู้วิจัยได้สังเกตและได้ข้อคิดที่เป็นประโยชน์เพิ่มเติม สำหรับครูผู้สอน หรือผู้ที่สนใจที่จะทำการวิจัยในลักษณะนี้ ดังต่อไปนี้คือ

1. การสอนจริยธรรมโดยใช้นิทาน ควรมีการเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมด้วย เช่น การแสดง บทบาทสมมติ หลังจากฟังนิทาน เพื่อให้เด็กมีส่วนร่วม มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินยิ่งขึ้น และยังเป็นกสรสรูปทบทวน ข้อคิด คติสอนใจที่ได้จากการฟังนิทานอีกครั้ง จะช่วยเด็กให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ครูสามารถสังเกต ประเมินผลนักเรียนได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

2. การสอนจริยธรรมโดยใช้เกม ผู้สอนควรมีความเข้าใจในวิธีการเล่น กฎกติกาของ เกมอย่างแม่นยำ พร้อมทั้งได้ทดลองเล่นเกมมาแล้ว จึงนำมาสอนนักเรียนอีกประการหนึ่ง ครูผู้สอนควรรู้จัก เลือก เกมที่สามารถฝึกนักเรียนให้มีจริยธรรมในเรื่องที่ตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ยังต้องให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมอภิปรายสรุปผลของการ เล่นว่าได้ข้อคิด คติสอนใจอะไรจากการ เล่นเกมนั้นบ้าง

3. ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา ควรตระหนักถึงความสำคัญในการประยุกต์วิธีการสอนจริยศึกษาและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ว่า ต้องใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ หลายวิธีมาประกอบ โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียน การสอน เนื้อหาวิชา ลักษณะเฉพาะของนักเรียน ตลอดจนปัจจัยอำนวยความสะดวกทางด้าน

เวลา อุปกรณ์ สถานที่ และสภาพของชุมชน โดยดัดแปลงและปรับปรุงให้เหมาะสม เช่น การ เล่านิทาน การแสดงหุ่น การใช้เพลง การใช้บทบาทสมมติ เป็นต้น

4. ครูผู้สอนควรได้จัดทำแผนการสอน เพื่อสนองมโนทัศน์ทางจริยธรรมในลักษณะเดียวกับผู้วิจัย และควรใช้กิจกรรมหลาย ๆ อย่าง เพราะนักเรียนมีความสุขสนุกสนาน มีส่วนร่วม ในการเรียน และสามารถเกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรมได้ตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน

5. ครูผู้สอนควรได้จัดทำแบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบ ข้อความที่แสดงพฤติกรรมทางจริยธรรม เป็นสื่อที่ทำให้เด็ก เข้าใจความหมายจากนามธรรมไป สู่รูปธรรมได้ง่ายกว่าแบบทดสอบที่มีข้อความโดยเฉพาะ นัก เรียนอนุบาลที่ยังไม่สามารถอ่านหนังสือ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ พรรณี สุวดี (2528: 74-75) และสมจิตร เอื้ออรุณ (2528: 62-63) ได้สรุปว่าการนำภาพการ์ตูนมาประกอบการสร้างแบบวัดจะสามารถทำให้นักเรียนสนใจได้มากกว่า แบบวัดตามปกติ

6. จากความรู้ที่เสนอไว้ในบทที่ 2 ของการวิจัยนี้ วิธีการเล่านิทาน ครูต้องพยายาม ใช้ภาษาง่าย ๆ และใช้คำพูดที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก พยายามให้เด็กมีอารมณ์ร่วมไปกับการเล่า นิทาน และวิธีการสอน เกม ครูต้องมีความ เข้าใจถึงลักษณะของ เกม วิธีเล่น เกม กติกา วิธีสาธิต การ เล่น วิธีการให้เด็กเล่น ครูจึงควรนำแนวคิดนี้ไปฝึกให้เกิดทักษะ การเล่านิทาน และการสอน เกม ซึ่งจะช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการ

7. หลังจากทีนักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับการสอนโดยใช้นิทานและเกมไปแล้ว เด็กจะ แสดงความรู้สึกและทัศนคติเชิงจริยธรรมออกมาในรูปของพฤติกรรม ดังนั้นครูผู้สอนควรมีแบบ บันทึกรูปพฤติกรรมทางจริยธรรมของเด็ก เพื่อประเมินผลว่า เด็กมีพฤติกรรม เกี่ยวกับจริยธรรม เรื่องใดมากและ เรื่องใต้น้อย เพื่อจะได้ เป็นข้อมูลในการส่งเสริมพฤติกรรมพึงปรารถนา และ ปรับปรุงแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาต่อไป

ข. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยเพื่อ เปรียบ เทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีอื่น ๆ ด้วย เช่น การใช้เพลง การใช้บทบาทสมมติ
2. ควรศึกษามโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่มีสังคมประกิตต่างกัน เพื่อดูมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่มาจากสังคมนั้น ๆ ว่า เหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร
3. ควรมีการทดลองสอนจริยศึกษาคด้วยรูปแบบการสอนลักษณะผสมผสาน เพื่อศึกษามโนทัศน์ทางจริยธรรม การให้เหตุผลทางจริยธรรม ตลอดจนการปรับปรุงพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาล

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย