

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2526.
- _____. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2533.
- กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. "การเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน" ในการละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 62-66. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- คณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ, สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี. การเล่นของเด็กภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ประกายพรึก, 2526.
- คณะอนุกรรมการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทยในคณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ. การเล่นของเด็กภาคใต้. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดเกษมการพิมพ์, 2528.
- งานนิเทศการศึกษา. พฤติกรรมการสอนของครูตามหลักสูตรพุทธศักราช 2521. สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2528.
- จรรยา สุวรรณทัต. ธรรมชาติของเด็กประถมศึกษา. ประชากรศึกษา. ปีที่ 24 ฉบับที่ 4 (พฤศจิกายน 2519): 13-17.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. การละเล่นของไทย. คติชนวิทยา. เอกสารการศึกษาฉบับที่ 184 หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2519.
- ฉวีวรรณ จึงเจริญ. การใช้สื่ออุปกรณ์ของเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเด็กระดับก่อนวัยประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรไทย, 2528.
- ชัย เรื่องศิลป์. การเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ต้นอ้อ, 2528.
- ถนัดกร สุวรรณรัตน์. เกม. สารพัฒนาหลักสูตร. (พฤศจิกายน 2530): 40-42.
- ทิตนา แคมมณี. การเล่นกับการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็กไทยในชนบท. ใน แต่ครูดีด้วยรัก.

- กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- ทีศนา แคมมณี, น้อมศรี เคท และวรสุดา บุญไวโรจน์. รายงานการวิจัยเรื่องการพัฒนา
รูปแบบการฝึกทักษะการทำงานกลุ่มสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา. ทุนวิจัยรัชดา-
ภิเชกสมโภช. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- ทีศนา แคมมณี และคณะ. รายงานการวิจัยเรื่องการทดลองรูปแบบการฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรไทย, 2531.
- ธีระ รุญเจริญ. การเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช,
2525.
- นาดยา กัทธแสงไทย. ยุทธวิธีการสอนสังคมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์,
2525.
- นิรมล ชยุตสาหกิจ. "ทฤษฎีการเล่นเพื่อพัฒนาการทางสติปัญญา" ในการละเล่นและเครื่องเล่น
เพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 1-8. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ,
2524.
- นิมมวล ทศวัฒน์. การสอนสังคมศึกษาในชั้นมัธยมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2518
- บันลือ พกษะวัน. หลักสูตรกับบูรณาการทางการสอน. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช,
2524.
- ประคอง กรรณสุด. สถิติประยุกต์สำหรับครู. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เจริญผล, 2525.
_____. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เจริญผล,
2528.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. เกมส์พลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2527.
- ประภาพรรณ สุวรรณสุข. เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างเสริมลักษณะนิสัยระดับประถมศึกษา.
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2526.
- ประหยัด ทองมาก. พัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา. วารสารแนะแนว. ปีที่ 18 ฉบับ
92 (เมษายน-พฤษภาคม 2527): 65-73.
_____. พัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา. วารสารแนะแนว. ปีที่ 18 ฉบับ 93
(เมษายน-พฤษภาคม 2527): 23-30.

- ผอบ โปษะกฤษณะ และคณะ. การละเล่นของเด็กภาคกลาง. โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์
ของไทย กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ, 2522.
- พลดี กุฎิอินทร์. "แนวคิดในการสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัย" เอกสารการสอนชุดวิชา
การสร้างเสริมลักษณะนิสัยระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1-7. หน้า 40-48.
กรุงเทพมหานคร: รุ่งศิลป์การพิมพ์, 2526.
- ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์. มานุษยวิทยากับการศึกษาคติชาวบ้าน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์: 2525.
- พรณี สุวดี. การเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่
เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของ
กระทรวงศึกษาธิการ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2528.
- พัฒนา จันทนา. ครูกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน. วารสารครูปริทัศน์. (8 ธันวาคม
2526): 36.
- พิบูลศรี วาสนสมสิทธิ์. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนสังคมศึกษา. หน่วยที่ 5-9
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร: หนึ่งใจจัดการพิมพ์, 2526.
- พิมแข สารวงศ์จันทร์. การศึกษาการสร้างเสริมลักษณะนิสัยในการเล่นที่พึงประสงค์ให้แก่เด็ก
ของครูในโรงเรียนอนุบาล กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลง-
กรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- พูนสุข บุญสวัสดิ์. "เกมส์และการละเล่นเสริมคุณธรรม" ในกลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอด
แทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา. หน้า 86-89. กรุงเทพมหานคร:
สภายุวพุทธนิคมแห่งชาติ, 2527.
- ยุพดี กะจะวงษ์. ทรรศนะของนักสังคมวิทยาไทยต่อการจัดประสบการณ์ในการศึกษาภาคบังคับ
พุทธศักราช 2534. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- รัตนา ตุงคสวัสดิ์. พื้นฐานการศึกษาทางสังคม. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาสารัตถศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- รัตนา มณีสิน และ บุตรี ไพบรชสถาปิต. การละเล่นของไทยโบราณและการละเล่นของหลวง.
วัฒนธรรมไทย. ปีที่ 23 ฉบับที่ 4 (เมษายน 2527): 54-64.

- ระพีพัฒน์ ยินดีสุข. ผลการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก โดยการประยุกต์ใช้
การละเล่นพื้นบ้านของไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2534.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2530. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
อักษรเจริญทัศน์, 2530.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. "การเล่นเป็นเรียนของเด็ก." งานการเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.
คณะกรรมการเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2524.
- _____. ผลของประสบการณ์การเล่นที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร:
ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.
- วารณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. การเล่นของเด็กบ้านกลาง. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิ
โครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 2526.
- วราพร จารัสประเสริฐ. ทักษะของเยาวชนคนไทยในทศวรรษหน้าตามทรรศนะของนักสังคมศาสตร์.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2531.
- วารี กิระจิตร. การพัฒนาการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.
- วิราภรณ์ ปนาทกุล. การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์สุวีริยาสาส์น, 2531.
- วีณา วโรตมะวิชัย. กลวิธีการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา. เชียงใหม่:
ภาควิชาประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2530.
- สกล เทียงแท้. ผลการใช้วิธีการอภิปรายกลุ่มในการยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมในระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มาจากสภาพสังคมในโรงเรียนที่ต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
บัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2525.
- สมเกียรติ จิตนาวสาร. อิทธิพลของการเล่นที่มีต่อสุขภาพจิตของเด็กที่กระทำผิดกฎหมายบ้าน
มุกิตา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร,
2533.

- สมจิตร กัลยาศิริ. การวิเคราะห์เพลงพื้นเมืองและการละเล่นพื้นเมืองของจังหวัดสุรินทร์.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- สมจิตร เอื้ออรุณ. การทดลองสอนนิสัยทางสังคมโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยเพื่อสร้างเสริมเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยแก่เด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- สมบัติ มหารศ. สังคมศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา. ภาพลื่นธุ์: ประสานการพิมพ์, 2523.
- สมประสงค์ ปิ่นจินดา และคณะ. คู่มือการศึกษาวิชาพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรง
พิมพ์พิมพ์เกษตร, 2526.
- สมปราชญ์ อัมมะพันธ์. การละเล่นของเด็กบักซ์ใต้. บัตตานี: ศูนย์การศึกษาเกี่ยวกับบักซ์ใต้
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2523.
- สันต์ชัย เหล่าสันติสุข. ลักษณะความเป็นผู้นำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดนครปฐม.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2528.
- สิริวรรณ ศรีพหล. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนสังคมศึกษา. หน่วยที่ 11-15 มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร: หนึ่งเจ็ดการพิมพ์, 2526.
- สิริวรรณ สุวรรณภา. เอกสารการสอนชุดวิชาการศึกษากับชีวิตและชุมชน. หน่วยที่ 1-5
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร: ประสานศิลป์การพิมพ์, 2523.
- สุภาวดี ศรีวรรณ. การฝึกทักษะการฟังของนักเรียนอนุบาลโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านของไทย
ที่มีบทร้องและบทเจรจาโต้ตอบแบบประยุกต์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2534.
- เสรี โภกาส. การศึกษาเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง
โรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนขนาดกลาง และโรงเรียนขนาดใหญ่ ในจังหวัดสุโขทัย.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2532.
- สุนน อมรวิวัฒน์. หลักและแนวปฏิบัติในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: แผนกวิชา
ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- สุนน อมรวิวัฒน์ และคณะ. การศึกษาเชิงมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิต
ไทย. กรุงเทพมหานคร: หน่วยปฏิบัติการวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาประถม
ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

- สุนทร จันตรี. สังคมศึกษาในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: อักษรสยามการพิมพ์, 2528.
- สุรสิงห์สาราม ฉิมพะเนา. การละเล่นของเด็กกลานนาไทยในอดีต. เชียงใหม่: ศูนย์หนังสือ เชียงใหม่, 2520.
- โสมลัษณ์ บุญย้ง. การเปรียบเทียบมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน เดิมแสงไขปากช่องวิทยา จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้การสอนแบบการเล่นของไทย และการสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532.
- อรชร อ่าจันทร์. ลักษณะของเกมการละเล่นพื้นเมืองไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- อมรา เย็นเปี่ยม. การทดลองสอนหน่วยการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย เพื่อสร้างเสริมเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยแก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- อาไพ สุจริตกุล. "การสอนจริยศึกษานหลักสูตรใหม่ให้ได้ผล." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา. คณะจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ (กรุงเทพมหานคร : สภาฯ พุทธทศกสมาคม แห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2527), หน้า 1-13.
- อุทัยพรรณ สุวีระ. เด็กกับการเล่น. ใกล้หมอ. ปีที่ 4 (เมษายน 2523): 57-60.
- อนุমানราชธน, พระยา. ชีวิตชาวไทยสมัยก่อน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บรรณาคาร, 2510.
- _____ . พื้นความหลัง. กรุงเทพมหานคร: ศึกษาสยาม, 2510.
- เอมจันทร์ สุวินทวงศ์. กลวิธีสอนสังคมศึกษา: พัฒนาความคิดและค่านิยม. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- อาไพ สุจริตกุล. การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

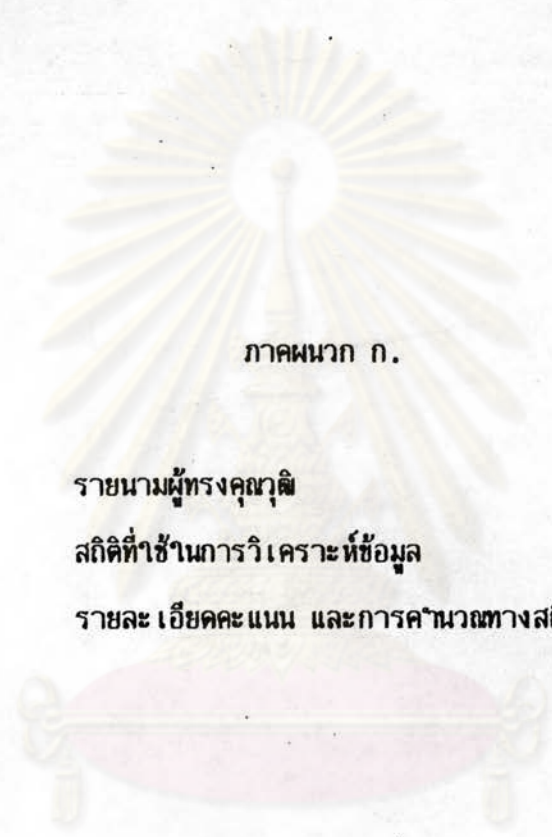
ภาษาอังกฤษ

- Ellis, M.J. Journal of Physical Health, Education and Pecreation. 1972.
- Gorton, M.V. The Effecacy of Teaching Social Skills to Socially Isolated Precdolescents. Publication: California School of Professional Psycholgy, Fresno, 1985.
- Graham, A. Social Studies in the Primary School. Melbourne: The Macmillan Company of Australia. PTY. Ltd. 1960
- Gumaer, Jim. Developmental Play in Small Group Counseling with Disturbed Children. Psychological Abstracts. 1984.
- Jarolimek, J. Social Studies in Elementary Education. New York: The Macmillan Company, 1967.
- _____ . Social Studies Competencies and Skill. New York: The Macmillan Publishing, 1977.
- Hickey, T.T. Dissertation Abstracts International. 1972.
- Joyce, B.R. New Strategies for Social Education. Chicago: Science Research Associates, 1972.
- Joyce, W.W. and J.E. Alleman-Procks. Teaching Social Studies in Elemtary and Middle Schools. New York: Hokt, rinchart and Winston, 1979.
- Pramuk, G.D. Teaching Classroom Discussion Skills to High School Students. Dissertation Abstracts International. 46 (August 1984): 343-A.
- Roopnarine, Jaipaul L. and James E. Johnson. Kindergartners' Play within a Mixed-age Classroom. Psychological Abstracts. 71 (April 1984): 974.
- Sutton-Smith, B. and R.E. Herron. Child's play. New York: John Wiley & sons, 1971.



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

สภาคณะที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

รายละเอียดคะแนน และการคำนวณทางสถิติ

ศูนย์วิทยพัชร์พยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบทักษะทางสังคม และผลการวิเคราะห์เกม

1. รองศาสตราจารย์ วารี กิระจิตร
อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. รองศาสตราจารย์ พชรวรรณ จันทร์รางคู่
อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พูนสุข บุญสวัสดิ์
อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตยวดี บุญชื้อ
อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาลินี เปี่ยมพงศ์สานต์
อาจารย์ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาสนีย์ วรรณิเวชศิลป์
อาจารย์ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบการสอน และ แบบบันทึกพฤติกรรมการสอนนักเรียน

1. รองศาสตราจารย์ สุนทร จันทรรตรี
 อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตติชาติ บุญชื้อ
 อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์ รพีพรรณ เอกสุภาพันธ์
 หัวหน้าหน่วยศึกษานิเทศ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน
4. อาจารย์สุชิน แก้วทอง
 หัวหน้าหมวดวิชาสังคมศึกษา
 อาจารย์ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งมหาเมฆ
5. อาจารย์ละอองแก้ว บารุงอาจ
 อาจารย์ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลสามเสน

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่ามัชฌิมเลขคณิต (Mean) ของคะแนนทักษะทางสังคมของตัวอย่างประชากร ทั้ง 2 กลุ่ม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้สูตร

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

$$\bar{X} = \text{มัชฌิมเลขคณิต}$$

$$\sum x = \text{ผลรวมของคะแนนทั้ง } N \text{ จำนวน}$$

$$N = \text{จำนวนคะแนนทั้งหมด}$$

(ประคอง. กรรณสูต, ม.ป.ป.)

2. หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนทักษะทางสังคมของตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้สูตร

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

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

$$\sum x^2 = \text{ผลคูณของคะแนนทั้ง } N \text{ จำนวน}$$

$$N = \text{จำนวนคะแนนทั้งหมด}$$

(ประคอง. กรรณสูต, ม.ป.ป.)

3. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทักษะทางสังคม ระหว่างตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที (t-test) โดยใช้สูตรดังนี้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{(N_1 + N_2 - 2)} \cdot \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}}$$

- t = อัตราส่วนวิกฤต
 \bar{X}_1 = มัชฌิมเลขคณิตของนักเรียนกลุ่มทดลอง
 \bar{X}_2 = มัชฌิมเลขคณิตของนักเรียนกลุ่มควบคุม
 $\sum x_1^2$ = ผลรวมกำลังสองของผลต่างระหว่างคะแนนแต่ละตัวกับมัชฌิมเลขคณิตของนักเรียนในกลุ่มทดลอง
 $\sum x_2^2$ = ผลรวมกำลังสองของผลต่างระหว่างคะแนนแต่ละตัวกับมัชฌิมเลขคณิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุม
 N_1 = จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง
 N_2 = จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม
 df = $(N_1 + N_2 - 2)$

4. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทักษะทางสังคม ของตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที (t-test) ในแต่ละทักษะ โดยใช้สูตรดังนี้

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

- t = อัตราส่วนวิกฤต
 $\sum D$ = ผลรวมของผลต่างของคะแนนหลังการทดลองกับก่อนการทดลอง
 $\sum D^2$ = ผลรวมของกำลังสองของผลต่างระหว่างคะแนนหลังการทดลองกับก่อนการทดลอง
 N = จำนวนคะแนนทั้งหมด
 df = $N - 1$

5. หาค่าร้อยละของบทบาททางสังคมมิตินักเรียน โดยใช้สูตร

$$\text{ค่าร้อยละของบทบาททางสังคมมิติ} = \frac{\text{จำนวนครั้งของบทบาทที่เปลี่ยนแปลง} \times 100}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งหมด}}$$



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 คะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มทดลอง			กลุ่มควบคุม		
คนที่	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง	คนที่	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง
1	35	66	1	23	56
2	62	90	2	58	62
3	82	95	3	65	87
4	29	59	4	45	70
5	54	86	5	50	80
6	63	87	6	56	75
7	46	78	7	52	73
8	44	81	8	44	59
9	21	54	9	37	54
10	40	78	10	70	91
11	28	66	11	20	49
12	53	74	12	25	62
13	63	94	13	29	52
14	53	85	14	51	74
15	73	95	15	53	75
16	50	89	16	58	63
17	58	93	17	46	69
18	45	91	18	66	80
19	46	65	19	79	89
20	30	60	20	77	87
รวม	975	1586	รวม	1004	1407
\bar{X}	48.75	79.30	\bar{X}	50.20	70.35
S.D	15.70	13.37	S.D	17.12	12.91

ตารางที่ 9 การเปรียบเทียบค่ามัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ระหว่างนักเรียน
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง

กลุ่มทดลอง				กลุ่มควบคุม			
คนที่	x	$X=(x-\bar{X})$	X^2	คนที่	x	$X=(x-\bar{X})$	X^2
1	35	-13.75	189.06	1	23	-27.20	739.84
2	62	13.25	175.56	2	58	7.80	60.84
3	82	33.25	1105.56	3	65	14.80	219.04
4	29	-19.75	309.06	4	45	-5.20	27.04
5	54	5.25	27.56	5	50	-0.20	0.04
6	63	14.25	203.06	6	56	5.80	33.64
7	46	-2.75	7.56	7	52	1.80	3.24
8	44	-4.75	22.56	8	44	-6.20	38.44
9	21	-27.75	770.06	9	37	-13.20	174.24
10	40	-8.75	76.56	10	70	19.80	392.04
11	28	-20.75	430.56	11	20	-30.20	912.04
12	53	4.25	18.06	12	25	-25.20	635.04
13	63	14.25	203.06	13	29	-21.20	449.44
14	53	4.25	18.06	14	51	0.80	0.64
15	73	24.25	588.06	15	53	2.80	7.84
16	50	1.25	1.56	16	58	7.80	60.84
17	58	9.25	85.56	17	46	-4.20	17.64
18	45	-3.75	14.06	18	66	15.80	249.64
19	46	-2.75	7.56	19	79	28.80	829.44
20	30	-18.75	351.56	20	77	26.80	718.24
รวม	975		4604.70	รวม	1004		5602.20

การเปรียบเทียบค่ามัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{(N_1 + N_2 - 2)} \cdot \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}}$$

\bar{X}_1 = มัธยฐานเลขคณิตของนักเรียนกลุ่มทดลอง

\bar{X}_2 = มัธยฐานเลขคณิตของนักเรียนกลุ่มควบคุม

$\sum x_1^2$ = ผลรวมกำลังสองของผลต่างระหว่างคะแนนแต่ละตัวกับมัธยฐานเลขคณิตของนักเรียนในกลุ่มทดลอง

$\sum x_2^2$ = ผลรวมกำลังสองของผลต่างระหว่างคะแนนแต่ละตัวกับมัธยฐานเลขคณิตของนักเรียนในกลุ่มควบคุม

N_1 = จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

N_2 = จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม

df = $(N_1 + N_2 - 2)$

ข้อมูล	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
N	20	20
\bar{X}	48.75	50.20
S.D.	15.70	17.12
$\sum x^2$	4604.70	5602.20

ทดสอบภาวะแห่งความแปรปรวน

$$F = \frac{\sigma_1^2}{\sigma_2^2}$$

ตั้งสมมติฐาน $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$

$$\begin{aligned} F &= \frac{(15.70)^2}{(17.12)^2} \\ &= \frac{246.49}{293.0944} \\ &= 0.84 \end{aligned}$$

.05 $F_{19,19} = 2.16$ แต่ค่า F ที่คำนวณได้มีค่าน้อยกว่าค่าในตาราง แสดงว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมาจากประชากรที่มีความแปรปรวนเท่ากัน

ทดสอบค่าที่

ตั้งสมมติฐาน $H_0 : \mu_1 = \mu_2$, $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

$$\begin{aligned} t &= \frac{48.75 - 50.20}{\sqrt{\frac{4604.70 + 5602.20}{20 + 20 - 2} \cdot \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20}\right)}} \\ &= \frac{-1.45}{\sqrt{26.86}} \\ &= -0.28 \end{aligned}$$

.05 $t_{38} = \pm 2.021$ แต่ค่าที่จากการคำนวณน้อยกว่าค่าในตาราง แสดงว่า ก่อนการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีมัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 10 การเปรียบเทียบมัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง

กลุ่มทดลอง					กลุ่มควบคุม				
คนที่	ก่อน	หลัง	D	D ²	คนที่	ก่อน	หลัง	D	D ²
1	35	66	31	961	1	23	56	33	1089
2	62	90	28	784	2	58	62	4	16
3	82	95	13	169	3	65	87	22	484
4	29	59	30	900	4	45	70	25	625
5	54	86	32	1024	5	50	80	30	900
6	63	87	24	576	6	56	75	19	361
7	46	78	32	1024	7	52	73	21	441
8	44	81	37	1369	8	44	59	15	225
9	21	54	33	1089	9	37	54	17	289
10	40	78	38	1444	10	70	91	21	441
11	28	66	38	1444	11	20	49	29	841
12	53	74	21	441	12	25	62	37	1369
13	63	94	31	961	13	29	52	23	529
14	53	85	32	1024	14	51	74	23	529
15	73	95	22	484	15	53	75	22	484
16	50	89	39	1521	16	58	63	5	25
17	58	93	35	1225	17	46	69	23	529
18	45	91	46	2116	18	66	80	14	196
19	46	65	19	361	19	79	89	10	100
20	30	60	30	900	20	77	87	10	100
รวม			611	19817	รวม			403	9573

การเปรียบเทียบมัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ของนักเรียนกลุ่มทดลอง
ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง

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

$$\sum D = 611$$

$$\sum D^2 = 19817$$

$$N = 20$$

$$df = 20 - 1$$

ตั้งสมมติฐาน $H_0 : u_1 = u_2$, $H_1 = u_1 < u_2$

$$t = \frac{611}{\sqrt{\frac{(20 \cdot 19817) - (611)^2}{20 - 1}}}$$

$$= \frac{611}{34.81}$$

$$= 17.55$$

$.05t_{19} = 1.729$ แต่ค่าที่คำนวณได้มีค่ามากกว่าในตาราง

แสดงว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีมัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมหลังการทดลองสูงกว่า
ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาคผนวก ข.

ตารางวิเคราะห์เกมการเล่นที่บ้านของไทยตามเกณฑ์
ตารางวิเคราะห์เกมการเล่นที่บ้านของไทย 2 มิติ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางวิเคราะห์เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยตามเกณฑ์

ลำดับที่	ชื่อการเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1.	กลิ้งครกขึ้นภูเขา	/	/		/			/
2.	กงจักร			/	/	/		/
3.	กาพิกไซ้		/	/	/	/		/
4.	การเล่นว่าว			/	/	/		/
5.	กวาดลูกโป่ง	/	/	/	/	/	/	
6.	กาพาย	/		/	/	/		/
7.	กาบัด	/		/		/		/
8.	กิ้งก่องแก้ว			/	/	/		/
9.	กินผลัด	/	/	/	/			/
10.	แก่นิ่ง			/	/	/		/
11.	กองขี้หมา	/		/		/		/
12.	กลิ้งองถบ			/	/			/
13.	ไก่ขันตั้ง	/	/	/	/	/	/	
14.	ไก่มะม่วง	/			/			/
15.	กระโดดกบ	/		/	/	/		/
16.	กระโดดเชือก			/	/	/		/
17.	กระโดดนาฬิกา			/	/	/		/
18.	กระต่ายขาเดียว	/	/	/	/	/	/	
19.	กระต่ายป่า	/		/	/	/		/
20.	กระแตไต่ไม้		/	/	/	/		/
21.	เก็บดอกงิ้ว			/	/	/		/

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
22.	เก็บเม็ด		/	/	/	/		/
23.	เก็บไม้	/	/		/	/		/
24.	ชนมפקบัว				/			/
25.	ซาโถกเถก	/			/			/
26.	ชายแดงโหม			/	/	/		/
27.	ข้าวเหนียวติดมือ	/	/	/		/		/
28.	ข้าวหลามตัด			/	/	/		/
29.	ขยิบตา			/	/	/		/
30.	ขวิด	/			/			/
31.	ขี่ม้าชนช้าง	/	/		/			/
32.	ขี่ม้าส่งเมือง	/	/		/	/		/
33.	ขี่ม้าทางกล้วย			/	/	/		/
34.	ขี่ตุ๊กกลางนา			/	/	/		/
35.	ขี่หนอน			/	/	/		/
36.	ขีดเขียน	/		/	/	/		/
37.	เขย่งเก็งกอย		/	/	/	/		/
38.	เขย่งผลัด	/	/	/	/	/	/	
39.	แข่งกิน	/		/	/	/		/
40.	แข่งเขย่ง	/	/	/	/	/	/	
41.	แข่งตะกร้อ	/	/	/	/	/	/	
42.	แข่งปลาบหนก	/	/	/	/	/	/	
43.	แข่งม้า	/	/	/	/	/	/	

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
44.	ชโมยล็กควาย		/	/	/	/		/
45.	คนโหนดล้มนกนล้มหมาหยอง		/	/	/	/		/
46.	ควักกะปิ			/	/	/		/
47.	คะมูกคะเม่า			/	/	/		/
48.	คืบไม้ขีด	/			/	/		/
49.	แคร่หาม	/	/		/	/		/
50.	โคเกวียน	/	/	/	/	/	/	
51.	โคล้องดินเกวียน		/	/	/	/		/
52.	จ้าวกระทิง		/	/	/			/
53.	จ้าวออกหล่า			/	/	/		/
54.	งูกินไข่	/	/	/	/	/	/	
55.	งูกินหาง		/	/	/	/		/
56.	งอ				/			/
57.	จับควายออกวาง	/	/		/			/
58.	จับจ่อม				/			/
59.	เจ้าสังเวียน	/			/			/
60.	เจ้าบักยม			/	/	/		/
61.	เจ้าจี้			/	/	/		/
62.	เจ้าแจ่ว	/	/		/			/
63.	เจ้าหนูเนียม			/	/	/		/
64.	จุ่มโพละ			/	/			/
65.	จูงนางเข้าห้อง	/		/	/	/		/

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
66.	ชนกว้าง			/		/		/
67.	ชนค้าย	/			/			/
68.	ชนว่าด้วยเล็บ	/						/
69.	ชนว่าดิน	/		/		/		/
70.	ช้อนมะนาว	/		/	/	/		/
71.	ชักเย่อ	/	/	/	/	/	/	
72.	ชิงกระบอง	/	/	/	/			/
73.	ชิงธง	/	/	/	/	/	/	
74.	ชิงลูกช่วง	/			/			/
75.	ช่วงรา		/	/	/	/		/
76.	ชักส้าว		/	/	/	/		/
77.	ช้อนหน้า			/	/	/		/
78.	ช้อนเหล็ก			/	/			/
79.	ช้อนหา			/	/	/		/
80.	คัน	/	/		/			/
81.	ดาวไสว	/	/		/	/		/
82.	ดิน น้ำ อากาศ			/	/	/		/
83.	ตีตม้ตมะขามลงหลุม	/		/	/	/		/
84.	เดินกะลา	/		/	/	/		/
85.	เดินเบรด				/			/
86.	ตบแผละ			/	/	/		/
87.	ตอกเมล็ดขางพารา	/			/			/

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
88.	ต๋อยลูกโป่ง	/	/		/	/		/
89.	ตะเข้รอบวง			/	/	/		/
90.	ตะลือกต็อกแตก		/	/	/	/		/
91.	ตะโลนโพนเพน			/	/	/		/
92.	ตาเขย่ง	/		/	/	/		/
93.	ตาตะวัน			/		/		/
94.	ตาล่อง, เตย	/	/	/	/	/	/	
95.	ตาอันลั้ง	/		/	/	/		/
96.	ตีกบ			/	/	/		/
97.	ตีกรรเชียงแข่ง	/	/	/	/	/	/	
98.	ตีไก่	/	/	/	/	/	/	
99.	ตีคลี	/	/		/			/
100.	ตีคลีไฟ	/	/		/			/
101.	ตีจับ	/	/	/	/	/	/	
102.	ตีมะนาว	/	/		/	/		/
103.	ตีวงล้อ			/	/	/		/
104.	เตะลูกโป่ง	/	/	/	/	/	/	
105.	เตะหุ่น			/	/	/		/
106.	เตะหัวเหลือง			/	/	/		/
107.	ไต่ไม้ลาเดียว				/			/
108.	โกนา	/	/	/	/	/	/	
109.	ทอยกอง	/		/	/	/		/

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
110.	ท่ายไบสน			/	/	/		/
111.	ท่าตามผู้นำ			/	/	/		/
112.	แทงห่าง	/			/	/		/
113.	นาคพระ โชนง			/	/	/		/
114.	นางดง		/		/			/
115.	น้ำขึ้นน้ำลง	/		/	/	/		/
116.	แนดบก			/	/	/		/
117.	แนดอง			/	/	/		/
118.	บักคิ่งคั่ง			/	/	/		/
119.	บ่าซี้เข้าทราย	/		/	/	/		/
120.	ประจัญบาน	/	/		/	/		/
121.	ประตู่		/	/	/	/		/
122.	ปลากัด	/		/	/	/		/
123.	ปลาหมอตกคัก	/	/	/	/	/	/	
124.	ปิดคาคีหม้อ	/		/	/	/		/
125.	ปัดอั้ง			/	/			/
126.	ป็นกลก้านกล้วย			/	/	/		/
127.	เป่ากบ	/		/	/	/		/
128.	เป่ายิงจูบ	/		/	/	/		/
129.	ผีกินเทียน		/		/			/
130.	ผีพุ่งไต้			/	/	/		/
131.	พม่าบุกเมือง	/	/		/			/

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
132.	โพงพาง			/	/	/		/
133.	พิศราว	/	/		/	/		/
134.	มวยเชือก	/			/			/
135.	มวยปล้ำ	/			/			/
136.	มอญซ่อนผ้า			/	/	/		/
137.	ม้าจกคอก				/			/
138.	มิดลอ	/	/	/	/	/	/	
139.	แมงมุม			/	/	/		/
140.	แมวกินน้ำมัน		/	/	/	/		/
141.	แมวหย่องเหยาะ	/	/	/	/	/	/	
142.	งูม้แคะ	/	/		/			/
143.	ยิงกอง	/		/	/	/		/
144.	ยิงกา	/			/	/		/
145.	แย้ลงรู	/		/	/	/		/
146.	แย่งลูกมะพร้าว	/			/			/
147.	โยกเยก		/	/	/	/		/
148.	โยนเข้าหลัก	/			/	/		/
149.	โยนรับ			/	/	/		/
150.	ร่อนรูป			/	/	/		/
151.	ราวเต๋อ	/	/		/			/
152.	รื้อรื้อข้าวสาร		/	/	/	/		/
153.	แรงลม	/	/	/	/	/	/	

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
154.	เรือพวงจาก		/		/			/
155.	เรือลูกโป่ง		/		/			/
156.	ลมเพลมพัด			/	/	/		/
157.	ล้อต๊อก	/			/	/		/
158.	สิง เกี่ยวลูก	/	/		/			/
159.	สิง ชิงหาง	/		/	/	/		/
160.	สิง ชิงหลัก			/	/	/		/
161.	ลูกข้าง				/	/		/
162.	ลูกตั้ง			/	/	/		/
163.	ลูกโป่งยางละหุ่ง			/	/			/
164.	ลูกหิน	/		/	/	/		/
165.	เล่นชายของ		/	/	/	/		/
166.	เล่นพ่อเล่นแม่		/	/	/	/		/
167.	เล่นไม้จั่ว	/	/	/	/	/	/	
168.	เล่นเสียงน้อง		/	/	/	/		/
169.	เล่นสะบ้าเข้าถ้ำ	/	/		/	/		/
170.	เล่นสตาจค์แดง	/		/	/	/		/
171.	เล่นหมากพลู			/	/	/		/
172.	เล่นหม้อข้าวหม้อแกง		/	/	/	/		/
173.	ไล่จับ			/	/	/		/
174.	วัวต่าง	/	/		/	/		/
175.	วิ่ง เปี้ยว	/	/	/	/	/	/	

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
176.	วิ่งลอคอุโมงค์	/	/	/	/	/	/	
177.	วิ่งสามขา	/	/	/	/	/	/	
178.	วิ่งสวมกระสอบ	/		/	/	/		/
179.	สะบ้า	/	/		/	/		/
180.	ลิกจุงจา			/	/	/		/
181.	เสือกินวัว	/	/	/	/	/	/	
182.	เสือกินห้วย		/	/	/	/		/
183.	เสือกตัก	/		/	/	/		/
184.	เสือกไล่หมู		/	/	/	/		/
185.	หงผ้าขี้ไต้	/	/		/	/		/
186.	หัวสิง	/			/			/
187.	ห่างยาง	/	/		/	/		/
188.	หมาคาบขี้	/	/		/			/
189.	หมาชิงกระดูก	/	/		/			/
190.	หมาตายตั้ง	/	/		/			/
191.	หมากกินอิม	/			/	/		/
192.	หมากกลิ้ง	/			/	/		/
193.	หมากเก็บ			/	/	/		/
194.	หมากเก็บไม้				/	/		/
195.	หมากข้าม	/		/	/	/		/
196.	หมากขว้าง	/	/		/	/		/
197.	หมากขุม	/		/	/	/		/

ลำดับที่	ชื่อการละเล่น	เกณฑ์ข้อที่					ผล	
		1	2	3	4	5	ผ่าน	ไม่ผ่าน
198.	หมากตึง	/	/		/			/
199.	หมากตะ เกียบ				/	/		/
200.	หมากย้อ		/		/	/		/
201.	หมากหิง	/	/		/			/
202.	หมากอีจัด	/			/			/
203.	หึ่ง	/	/		/			/
204.	หุ่นกระบอก			/	/	/		/
205.	แห่นางแมว		/	/		/		/
206.	เหยียบเงา			/	/	/		/
207.	อับๆแอ้มๆ		/	/	/	/		/
208.	อ้ายโรม่ง			/	/	/		/
209.	อีกาหุบปีก			/	/	/		/
210.	อีตัก	/		/	/	/		/
211.	อีหมุน	/		/		/		/
212.	เอาเถิด			/	/	/		/
213.	ไอ้เซ้ตะไม้			/	/	/		/
214.	ไอ้เซ้ไอ้โขง			/	/	/		/
215.	โศกปีบ			/	/	/		/
	รวม						27	188

เกมที่ผ่านเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ มีทั้งหมด 27 เกม คือ

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. กวาดลูกโป่ง | 15. ตีไก่ |
| 2. ไก่ขันตั้ง | 16. ตีจับ |
| 3. กระต่ายขาเดียว | 17. ตะลูกโป่ง |
| 4. แข่งผลัด | 18. โถนา |
| 5. แข่งเขย่ง | 19. บลาหมอตกคัก |
| 6. แข่งตะกร้อ | 20. มิดลอ |
| 7. แข่งปลาบหนก | 21. แมวหย่อง เทยาะ |
| 8. แข่งม้า | 22. แรงลม |
| 9. โคเกวียน | 23. เล่นไม้จั่ว |
| 10. งูกินไข่ | 24. ริ่งเปี้ยว |
| 11. ชักเย่อ | 25. ริ่งลอดอุโมงค์ |
| 12. ชิงธง | 26. ริ่งสามขา |
| 13. เตย/ตาส่อง | 27. เลือกินวัว |
| 14. ตีกรรเชียงแข่ง | |

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทักษะทางสังคม และพัฒนาการ		เกม													
		1. กวาดลูกโป่ง	2. ไข่ขึ้นตั้ง	3. กระต่ายขาเดียว	4. แข่งผลัด	5. แข่งเขย่ง	6. แข่งตะกร้อ	7. แข่งปลาบกก	8. แข่งม้า	9. โศกเกรียน	10. งูกินไข่	11. ซักเยื่อ	12. ชิงธง	13. เตย/ตาลอง	14. ตีกรรเชียงแข่ง
5. แสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ															
5.1 มั่นใจในตนเอง สามารถแสดงบทบาทหรือกระทำตามหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.2 ตัดสินใจได้รวดเร็ว		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	-
5.3 มีปฏิภาณไหวพริบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์		✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
5.4 ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.5 ยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดี		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. การช่วยเหลือผู้อื่น															
6.1 เสียสละเพื่อกลุ่ม/งาน		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.2 ให้กำลังใจเมื่อผู้อื่นได้รับความสำเร็จ		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.3 ให้ความสะดวกในด้านต่างๆ		✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
ร่างกาย	มาก	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	ปานกลาง		✓					✓							✓
	น้อย														
อารมณ์	มาก	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ปานกลาง					✓			✓						
	น้อย														
สังคม	มาก		✓	✓			✓			✓	✓	✓	✓	✓	
	ปานกลาง	✓			✓	✓		✓	✓						✓
	น้อย														
สติปัญญา	มาก		✓	✓									✓	✓	
	ปานกลาง	✓				✓	✓	✓		✓	✓				
	น้อย				✓				✓		✓				✓
คะแนนทักษะทางสังคม (เต็ม 24)		21	24	23	18	21	24	24	17	21	22	24	24	23	19
คะแนนพัฒนาการ (เต็ม 12)		10	11	12	9	9	10	10	8	11	11	10	12	12	8
คะแนนรวม (เต็ม 36)		31	35	35	27	30	34	34	25	32	33	34	36	35	27

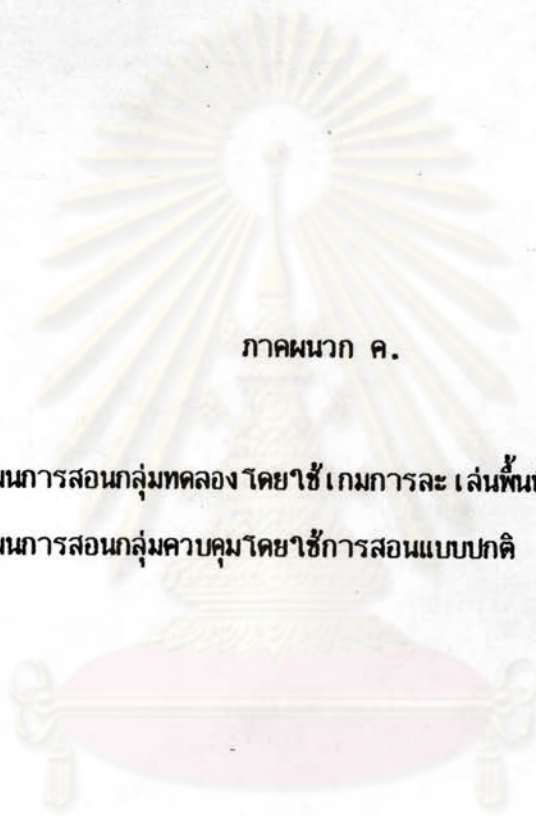
ทักษะทางสังคม และพัฒนาการ		เกม												
		16. ตีไก่	16. ตีจับ	17. เตะตุ๊กโปง	18. โยนนา	19. ปลาหมอตัก	20. มิคล่อ	21. แมวทองเหาะ	22. แรงลม	23. เล่นไม้จั่ว	24. รังเปี้ยว	25. รังลอคอุโมงค์	26. รังสามขา	27. เสือกินวัว
5. แสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ														
5.1 มั่นใจในตนเอง สามารถแสดงบทบาทหรือ กระทำตามหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.2 ดัดลื่นใจได้รวดเร็ว		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓
5.3 มีปฏิภาณไหวพริบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-	✓	✓
5.4 ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ		✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
5.5 ยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดี		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. การช่วยเหลือผู้อื่น														
6.1 เสียสละเพื่อกลุ่ม/งาน		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.2 ให้อภัยเมื่อผู้อื่นได้รับความสำเร็จ		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.3 ให้ความสะดวกในด้านต่างๆ		✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ร่างกาย	มาก	✓	✓	✓	✓	✓					✓	✓		
	ปานกลาง						✓		✓	✓			✓	✓
	น้อย							✓						
อารมณ์	มาก	✓	✓	✓	✓	✓					✓	✓		
	ปานกลาง							✓	✓	✓			✓	✓
	น้อย						✓							
สังคม	มาก	✓	✓					✓						
	ปานกลาง			✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
	น้อย													
สติปัญญา	มาก		✓					✓						
	ปานกลาง	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓
	น้อย								✓					
คะแนนทักษะทางสังคม (เต็ม 24)		23	23	24	22	21	23	24	19	22	23	22	23	21
คะแนนพัฒนาการ (เต็ม 12)		11	12	10	10	10	7	9	7	8	10	10	8	8
คะแนนรวม (เต็ม 36)		* 34	* 35	* 34	32	31	30	* 33	26	30	* 33	32	31	29

เกมที่มีคะแนนสูงสุด 12 เกม คือ

1. ชิงธง (36 คะแนน)
2. ไม้ขันตั้ง (35 คะแนน)
3. กระต่ายขาเดียว (35 คะแนน)
4. เตย (35 คะแนน)
5. ตีจับ (35 คะแนน)
6. แข่งตะกร้อ (34 คะแนน)
7. แข่งปลาหมึก (34 คะแนน)
8. ชักเย่อ (34 คะแนน)
9. ตะลูกโป่ง (34 คะแนน)
10. ตีไก่ (34 คะแนน)
11. แมวหย่องเหยาะ (33 คะแนน)
12. รังเปื้อน (33 คะแนน)

หมายเหตุ เกมที่ได้คะแนน 33 คะแนน มี 3 เกม จึงคัดเลือกโดยดูคะแนนด้าน
ทักษะทางสังคมเป็นหลัก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ค.

แผนการสอนกลุ่มทดลอง โดยใช้ เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุมโดยใช้การสอนแบบปกติ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
โดย วิชา
เกมการเล่นพื้นบ้านของไทย



แผนการสอนที่ 1 เรื่องการเคารพระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม (3 คาบ)

ชื่อเกม ชิงธง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมชิงธงได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการวิ่ง การหลบหลีก
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาหรือข้อตกลงของกลุ่มได้
4. เพื่อให้นักเรียนมีระเบียบวินัยในตนเอง และรู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น
5. เพื่อให้นักเรียนรู้จักเอาใจใส่รักษาทรัพย์สินส่วนรวม
6. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ฝึกความอดทน และรู้แพ้รู้ชนะ

ลักษณะของ เกม

การเล่นนี้เป็นการเล่นเลียนแบบการรบของกองทัพที่มีธงเป็นเครื่องหมายสำคัญ ถ้าธงถูกชิงไปได้ ก็ถือว่าแพ้ ผู้เล่นจะได้ออกกำลังกาย ฝึกเข้าหาวพริบ ปฏิภาณ การที่ผู้เล่นมีโอกาช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่นๆ ในฝ่ายตนได้ เป็นการฝึกให้ผู้เล่นรู้จักพึ่งพาอาศัยกัน ก่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ

ขนาดของกลุ่ม กลุ่มละ 8-10 คน

สถานที่ บริเวณสนามหญ้า กำหนดเขตออก ปักธงห่างกันราว 10-15 เมตร

อุปกรณ์

1. ธง
2. หลอดกาแฟ
3. สก็อตเทป
4. หน้าตึกตาแสดงอารมณ์ 3 หน้า และต้นไม้ 3 ต้น

- 😊 - ทำบ่อยมาก
 😊 - ทำน้อย
 😐 - ไม่ได้ทำเลย

วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนร่างกาย

1. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าหาวง
2. ครูหลับตาชี้ไปที่ใคร คนนั้นออกมาหน้าทำกายบริหาร เสร็จแล้วหลับตาชี้เพื่อนคนอื่นมาหน้ากายบริหารบ้าง หาผู้นำด้วยวิธีการเดียวกันจนครบ 5 คน

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนจับกลุ่มกันเอง กลุ่มละ 5 คน เมื่อจัดกลุ่มได้แล้วให้นักเป็นแถวตอนหัวแถวอยู่ที่เส้นเริ่มต้น
2. ครูนำอุปกรณ์ ประกอบด้วย หลอดกาแฟ 3 หลอด สก็อตเทป 1 ม้วน ธง 1 ผืน ใส่วางในจานวางไว้หน้ากลุ่มทุกกลุ่ม ห่างจากเส้นเริ่มต้นประมาณ 3 เมตร
3. ครูอธิบายกติกาในการเล่น คือ ให้นักเรียนคนที่ 1 ของแต่ละแถวเดินถอยหลังไป ณ จุดที่วางของ แล้วย่อตัวลง ใช้นิ้วชี้และนิ้วกลางคีบของที่อยู่ข้างหน้ามา 1 ชิ้น แล้วรีบเดินหน้ากลับมา ณ เส้นเริ่มต้น แล้วแตะมือผู้เล่นคนที่ 2 ผู้เล่นคนที่ 2 จึงจะออกเดินได้ คนอื่นๆ ก็ปฏิบัติเช่นเดียวกับคนแรก ทำเช่นนี้ต่อๆ กันไปจนกว่าของในจานหมด กลุ่มใดเสร็จก่อนชนะ
4. ครูซักถามและสรุปการเล่น ให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
5. ครูให้นักเรียนนำอุปกรณ์ที่ได้สร้างเป็นธง

ขั้นอธิบาย

1. ครูซักถามนักเรียนถึงประสบการณ์การเล่นชิงธง และเล่าประวัติคร่าวๆ เกี่ยวกับการเล่นชิงธงให้นักเรียนฟัง
2. ครูอธิบายวิธีเล่นชิงธงประกอบการสาธิต

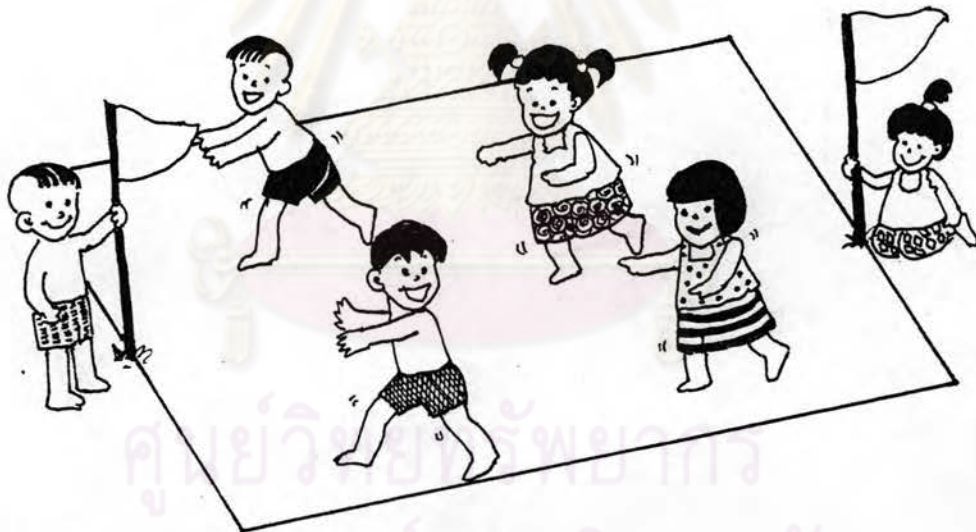
2.1 ผู้เล่นจะมี 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 10 คน แต่ละฝ่ายจะมีหลักซึ่งสมมุติเป็นธงปักไว้ที่ดิน

2.2 ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะวิ่งออกนอกหลักหลอกส่อกัน เพื่อชิงให้ได้หลักของอีกฝ่ายหนึ่ง โดยครูจะเป็นผู้กำหนดว่าฝ่ายใดเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับ ซึ่งจะสลับกันไป แต่ละฝ่ายจะมีผู้เล่นครึ่งหนึ่งคอยเฝ้าระวังรักษาหลักของตัวเอง ถ้าฝ่ายรับถูกผู้เล่นฝ่ายรุกแตะตัวได้ ถือว่าตาย ต้องไปนั่งต่อจากหลักของฝ่ายตรงกันข้าม หันศีรษะมาทางฝ่ายตนเอง

2.3 ถ้าฝ่ายหนึ่งแตะมือของผู้ตายได้โดยอีกฝ่ายหนึ่งกันไม่ทัน ถือว่าผู้ตายนั้นฟื้นกลับมาสามารถกลับไปแดนของตนได้

2.4 ผู้เล่นที่วิ่งออกนอกเขตที่กำหนด ถือว่าตาย ต้องตกเป็นเชลยของฝ่ายตรงข้าม

2.5 เล่นต่อไปจนฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหมดก่อน หรือเสียหลักไปก็เป็นฝ่ายแพ้



ขั้นปฏิบัติ

1. ให้นักเรียนทดลองเล่น 1 รอบ เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้วจึงให้นักเรียนแข่งขันกัน โดยมีครูเป็นกรรมการ

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปประโยชน์ และทักษะต่างๆ ที่ได้จากเกมชิงธง เช่น ทักษะการวิ่ง ฯลฯ

2. ให้นักเรียนประเมินผลตนเอง ว่ามีทักษะทางสังคมในด้านต่างๆ มากน้อยเพียงใด โดยครูดัดหน้าตุ๊กตาแสดงอารมณ์ 3 หน้าไว้ที่ต้นไม้ 3 ต้น ที่อยู่ใกล้ๆ กัน ต้นละ 1 หน้า ให้นักเรียนประเมินตนเองจากคำถามของครูและวิ่งไปยืนที่ต้นไม้ที่มีหน้าที่เป็นคำตอบของนักเรียนติดอยู่ คำถาม คือ

นักเรียนเล่นตามกติกาเสมอ

นักเรียนรีบมาเข้าแถวเมื่อครูเป่านกหวีดเรียก

นักเรียนไม่คุยกันขณะครูอธิบาย

นักเรียนรู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวของตน

นักเรียนไม่ว่าเพื่อนที่เล่นช้า

นักเรียนทำให้เพื่อนเจ็บโดยไม่ตั้งใจ แล้วก็ขอโทษ

นักเรียนจับธงของฝ่ายตนอย่างทะนุถนอม

นักเรียนพยายามใช้ไหวพริบลอกล่อคู่ต่อสู้

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
3. ดูจากการประเมินตนเองของนักเรียน และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 2 เรื่องการเคารพระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม (3 คาบ)

ชื่อเกม เตะลูกโป่ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมเตะลูกโป่งได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการวิ่ง การประคองลูกโป่ง
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเคารพระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
4. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
5. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และรู้แพ้รู้ชนะ

ลักษณะของ เกม

การเล่นนี้เป็นกิจกรรมที่ทำให้ความสำคัญกับผู้เล่นทุกคนในทีมเท่าเทียมกันหมด ถึงแม้ว่า
ในขั้นตอนการเล่นจริงผู้เล่นจะเล่นทีละคน แต่จะส่งผลถึงกันคือ ถ้าผู้เล่นก่อนๆ คนใดคนหนึ่งเข้า
ก็จะทำให้การเล่นนั้นเข้าไปถึงผู้เล่นคนอื่นๆ ในทีมด้วย ผู้เล่นจึงต้องรู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น ต้อง
รู้จักอดกลั้นและให้กำลังใจเพื่อน นอกจากนี้การที่ผู้เล่นต้องเตะลูกโป่งไปถึงจุดหมายโดยไม่ให้แตก
ยังเป็นการฝึกให้ผู้เล่นรู้จักรักษาทรัพย์สมบัติของส่วนรวม ขณะเดียวกันผู้เล่นก็ต้องมีระเบียบวินัย
ในตนเอง สามารถปฏิบัติตามกติกาหรือข้อตกลงของกลุ่มได้

ขนาดของกลุ่ม ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็นหลายพวก เท่าๆ กัน

สถานที่ บริเวณใต้ถุนตึก ขีดเส้นต้นทางและเส้นปลายทางห่างกันราว 6 เมตร

อุปกรณ์ 1. ลูกโป่งหลายๆ ลูก

2. นกหวีด

3. หมวกตาวิเศษ



4. คำทำนายเปิดปิดได้ 3 แผ่น แต่ละแผ่นมีคำทำนายดังนี้



8-10 คะแนน

เซียมซีใบนี้ดีนักหนา ผู้ได้มาปฏิบัติเลิศประ เสริฐศรี
 เคารพภูกฤตกาเคร่งครัดดี วัณย์มีในตนเอง เขียมยั้งนัก
 ผู้ที่ได้ใบนี้จะขอยาย มีเพื่อนรักมากมายจงประ จักษ์
 ล้อมรอบกายเข้าเย็นเห็นพร้อมพริก จงบักกรักษ์วัณย์ต่อไปเอย

4-6 คะแนน

เซียมซีใบนี้ดีพอใช้ ผู้ที่ได้ปฏิบัติตนดีบางครั้ง
 บางครั้งลืบบางครั้งละ ไม่จริงจัง สิ่งที่หวัง เกือบจะ ได้สมใจของ
 ผู้ที่ได้ใบนี้ข้าขอแนะ ขณะ เล่นและทำงานอย่ามยอง
 กติกากฎเกณฑ์มีจงหมั่นมอง เมื่อครุภามตอบได้คล่อง เต็มปากเอย

0-2 คะแนน

เซียมซีใบนี้บอกว่าแย เป็นแน่แท้แล้วเรารู้ตัวใหม่
 ถ้าอยากทำให้เพื่อนรักต้องทำใจ ทำตัวใหม่ เคารพภูกฤตกา
 ำให้น้ำใจกาลังใจแก่ผู้แพ้ รักษาแต่ทรัพย์สินส่วนรวมหนา
 ถ้าทำได้เพื่อนห้อง จะกลับมา ชวนเธอจำไปเล่นด้วยกันเอย

วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนร่างกาย

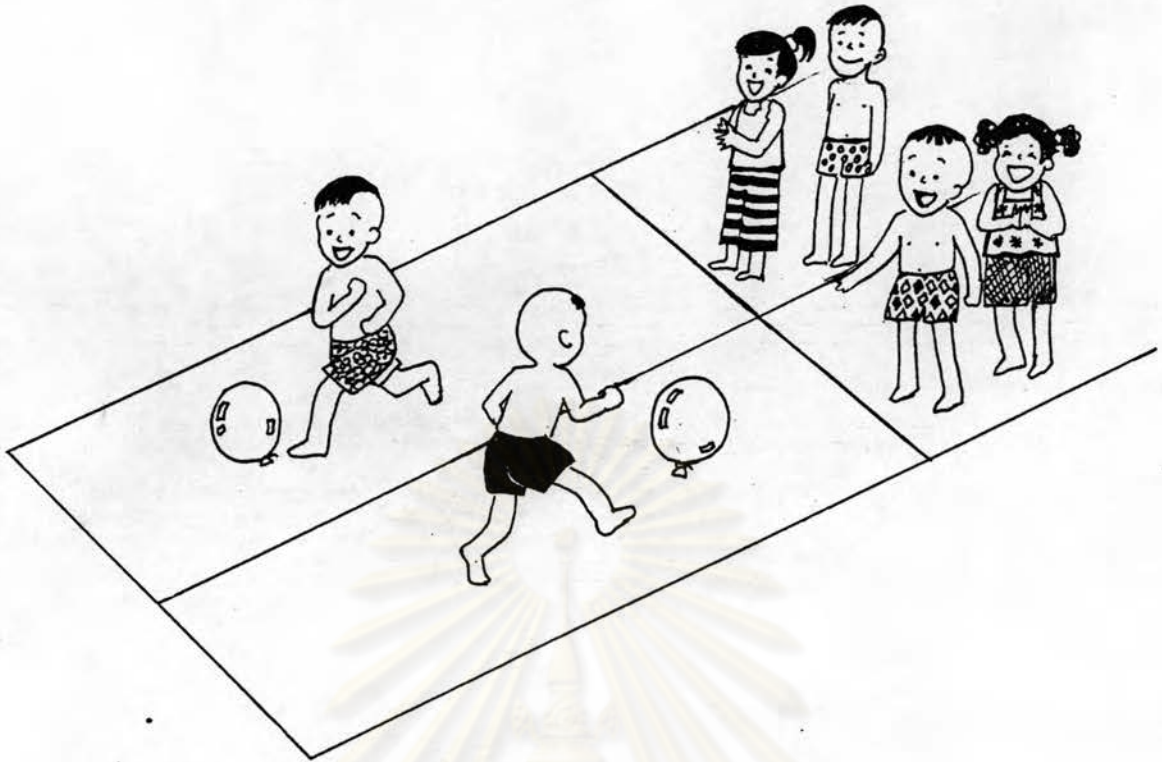
1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 4 แถว และทำท่ากายบริหารตามคำสั่งครู เช่น สบัดข้อมือ บริหารเอว หมุนเข่า กระโดดคบมือ วิ่งรอบสนาม เป็นต้น
2. ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะกายบริหาร เช่น ความพร้อมเพรียงในการปฏิบัติ ความเป็นระเบียบในการวิ่งเป็นแถว การนับจังหวะพร้อมๆ กัน เป็นต้น

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงพฤติกรรมต่างๆ ของนักเรียนที่ครูสังเกตเห็นในวาระต่างๆ
2. ครูสนทนากับนักเรียนถึงพฤติกรรมที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัย คือ การปฏิบัติตามกติกาหรือข้อตกลงของกลุ่ม การเคารพสิทธิของผู้อื่น การมีระเบียบวินัยในตนเอง และการรู้จักรักษาทรีพีสมบัติส่วนรวม

ขั้นอธิบาย

1. ครูซักถามนักเรียนถึงประสบการณ์การเล่นเตะลูกโป่ง และอธิบายวิธีเล่นเตะลูกโป่งประกอบการสาธิต
 - 1.1 ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน แบ่งผู้เล่นเป็นหลายๆ พวก เท่าๆ กัน แต่ละพวกจะมีลูกโป่งสำหรับเตะ 1 ลูก (ครูจะต้องย้ำว่า ลูกโป่งนี้เป็นสมบัติของกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มมีหน้าที่ต้องรักษาไว้ไม่ให้ของส่วนรวมนี้เสียหายแตกไป)
 - 1.2 สถานที่เล่นควรเป็นพื้นเรียบ ไม่มีสิ่งมีคมที่จะทำให้ลูกโป่งแตก ชิดเส้นต้นทางและเส้นปลายทางห่างกันราว 6 เมตร
 - 1.3 ผู้เล่นจะยืนเป็นแถวตอนลึกอยู่ที่เส้นต้นทาง เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มเล่น ผู้เล่นคนแรกของแต่ละพวกเตะลูกโป่งไปสู่อีกเส้นปลายทาง เมื่อถึงแล้วเตะกลับมายังเส้นเริ่มต้น แล้วเป็นหน้าที่ของคนที่ 2, 3, ฯลฯ เตะต่อๆ กันไป
 - 1.4 ผู้เล่นที่เตะเสร็จแล้วให้วิ่งไปต่อท้ายแถว
 - 1.5 ขณะเตะห้ามใช้วิธีเตะส่วนอื่นนอกจากเท้าและขาเตะต้องลูกโป่ง
 - 1.6 พวกใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ



ขั้นปฏิบัติ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม โดยครูเป่านกหวีด แล้วออกคำสั่งให้นักเรียนจับกลุ่มดังนี้
 - ศอกขวา 3 หมายความว่า จับกลุ่ม 3 คน โดยใช้ศอกข้างขวาชนกัน
 - เข้าซ้าย 4 หมายความว่า จับกลุ่ม 4 คน โดยใช้หัวเข้าข้างซ้ายชนกัน
 - นิ้วก้อยขวา 5 หมายความว่า จับกลุ่ม 5 คน โดยใช้นิ้วก้อยข้างขวาชนกัน
 - เท้าซ้าย 6 หมายความว่า จับกลุ่ม 6 คน โดยใช้เท้าข้างซ้ายชนกัน
2. เมื่อจับกลุ่มได้แล้ว ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอนหลังเส้นเริ่มต้น
3. ครูให้นักเรียน 2 คนที่เหลือ สวมหมวกตาวิเศษ เป็นตาวิเศษคอยสังเกตดูว่าผู้เล่นคนใดทำผิดกติกาบ้าง
4. ให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่มเล่นเกมเตะลูกโป่ง

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูให้ตาวิเศษออกมาเล่าผลการสังเกต
2. ครูให้นักเรียนประเมินตนเองตามหัวข้อที่ครูบอก ดังนี้

นักเรียนเล่นตามกติกาเสมอ

นักเรียนยืนต่อแถวอย่าง เป็นระเบียบ

นักเรียนไม่คุยกันเวลาวิ่งกายบริหาร

นักเรียนพยายามระวังมิให้ลูกโป่งแตก

เมื่อเพื่อนเล่นซ่านักเรียนให้กำลังใจเพื่อน มิได้ว่าเขา

ชื่อที่นักเรียนตอบว่า "ซ" ได้ 2 คะแนน ให้ชื่อนี้เพิ่มครั้งละ 2 นิ้ว

"ไม่ซ" ไม่ได้คะแนน ไม่ต้องชื่อนี้เพิ่ม

3. ครูให้นักเรียนรวมคะแนน และครูคิดแผ่นทนายปิดเปิดได้บนกระดาน
4. ครูถามนักเรียนว่าใครได้ 8-10 คะแนนบ้าง เมื่อนักเรียนยกมือแล้ว ครูเลือกนักเรียน 1 คน เปิดคำทนายแผ่นที่ 1 ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน
(ครูเปลี่ยนคำถามเป็นคะแนน 4-6 และ 0-2 ตามลำดับ และปฏิบัติเช่นเดียวกัน)

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตความพร้อมเพรียงและความเป็นระเบียบในการกายบริหาร
 2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
 3. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
 4. ดูจากการประเมินตนเองของนักเรียน
- และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อุปกรณ์

1. กล้องของขวัญ 4 กล้อง ข้างในใส่บัตรงาน ซึ่งมีข้อความต่างกัน ดังนี้

กล้องที่ 1 โชคดีจัง! ได้เล่นรอบแรก เป็นฝ่ายหนี รอบที่ 2 ให้เพื่อน
กลุ่มอื่นเล่นบ้างนะ แล้วเราคอยดูซิว่า ผู้เล่นฝ่ายหนี..

- ทุกคนช่วยเพื่อนเลือกคำหรือไม่
- มีใครทบทวนผิดกติกาไหม
- มีใครต่อว่าเพื่อนในกลุ่มไหม

กล้องที่ 2 ดีใจด้วยนะ ได้เล่นรอบแรก แต่เป็นกระต่ายนะ รอบต่อไป
นั่งดูฝ่ายกระต่ายซิว่า

- ทุกคนช่วยกันคิดคำไหม
- ทบทวนผิดกติกาไหม
- ต่อว่าเพื่อนในกลุ่มไหม

กล้องที่ 3 รอบแรกพักเหนื่อย คอยดูฝ่ายหนีนะว่า...

- ทุกคนช่วยเพื่อนเลือกคำไหม
- มีใครทบทวนผิดกติกาบ้างไหม
- มีใครต่อว่าเพื่อนในกลุ่มไหม

แล้วรอบ 2 ค่อยเล่นเป็นฝ่ายหนีบ้างนะ

กล้องที่ 4 คอยก่อนนะ เดี่ยวจะให้เล่นรอบที่ 2 เป็นฝ่ายกระต่าย
ตอนนี้ช่วยกันดูซิว่า... ผู้เล่นเป็นกระต่ายในรอบที่ 1

- ช่วยเพื่อนคิดคำไหม
- ทบทวนผิดกติกาไหม
- ต่อว่าเพื่อนในกลุ่มไหม

วิธีดำเนินการขั้นตอนร่างกาย

1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนตามกลุ่ม
2. ครูนำท่ากายบริหารและ เป่านกหวีดให้สัญญาณจังหวะประกอบ

ขั้นนำ

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงประสบการณ์การเล่นกระต่ายขาเดียว

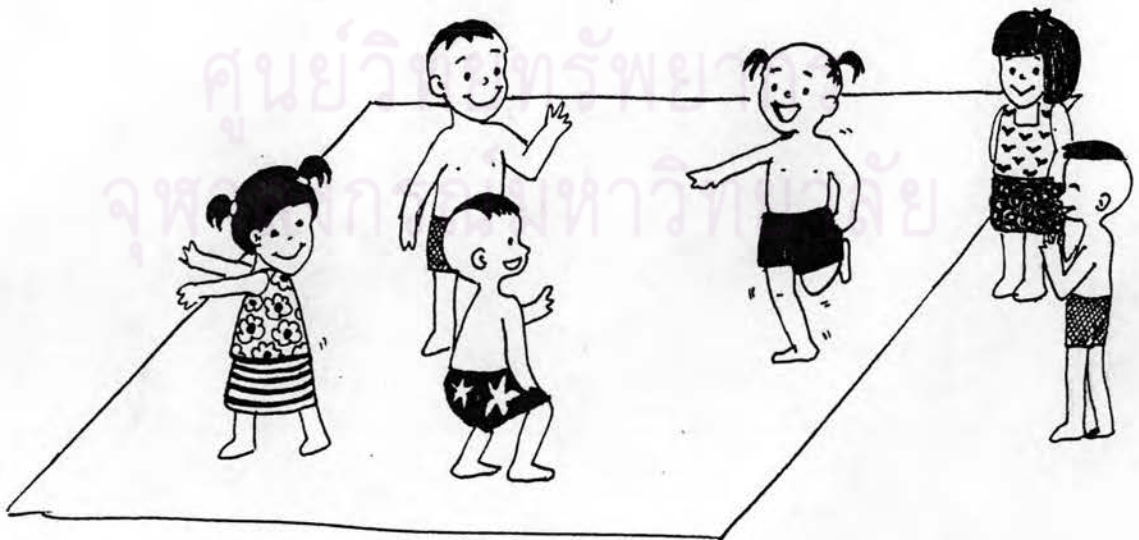
ขั้นอธิบาย

1. ครูอธิบายการเล่นกระต่ายขาเดียวและกติกาการเล่นประกอบการสาธิต

1.1 ผู้เล่นกลุ่มหนึ่งมี 10 คน แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 5 คน โดยให้ยืนเรียงกันตามลำดับไหล่ นับ 1-2 เพื่อให้มีฝ่ายกระต่ายและฝ่ายหนี ผู้ที่นับเลขเดียวกันอยู่ฝ่ายเดียวกัน ตกลงกันว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายหนี ฝ่ายใดจะเป็นกระต่าย

1.2 ทีมที่เป็นกระต่ายทั้ง 5 คน ต้องคิดประโยค 1 ประโยค ให้มี 5 คำ และกำหนดคำให้แต่ละคน เช่น บุ่มสววมหากสีแดง

1.3 ทีมที่เป็นฝ่ายหนีจะยืนอยู่ในเขตที่กำหนด เมื่อให้สัญญาณเริ่มเล่น ฝ่ายหนีจะเป็นผู้เลือกว่าจะเอาพยางค์ใด ฝ่ายกระต่ายคนที่พยางค์ตรงกับที่ถูกเลือกก็จะวิ่งกระโดดขาเดียวออกมาไล่ตะคนในฝ่ายหนี ถ้าคนใดโดนหรือถูกตัวกระต่าย หรือออกนอกเขตก็ต้องออกจากการเล่น แต่ถ้ากระต่ายเปลี่ยนขาหรือขาแตะพื้นจะต้องเปลี่ยนกระต่ายตัวใหม่ โดยฝ่ายหนีจะเป็นผู้เลือก เมื่อฝ่ายหนีถูกไล่ตะจนหมดก็ถือว่าแพ้ ต้องมาเป็นกระต่ายบ้าง แต่ถ้าฝ่ายกระต่ายไม่สามารถจับฝ่ายหนีได้หมด ก็ต้องเป็นกระต่ายอีกรอบหนึ่ง



ขั้นปฏิบัติ

1. เมื่อครูอธิบายและสาธิตแล้ว แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน
2. ครูให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจับเอาต่อกันเป็นรถไฟ วิ่งหากล่องของขบวนที่ครูนำไปซ่อนโดยที่แถวห้ามขาด กลุ่มใดหาได้แล้วให้เปิดของศึกษาบัตรงาน
3. ครูสรุปเนื้อหาในบัตรงาน
4. ให้นักเรียนเล่นเกมกระต่ายขาเดียว

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูและนักเรียนอภิปรายถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมกระต่ายขาเดียว
2. ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาวิจารณ์ผู้เล่นจากที่ได้สังเกตพฤติกรรมขณะเล่น
3. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปทักษะทางสังคมด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม โดยเรียงขั้นตอนของการเล่นเกมกระต่ายขาเดียวเข้าสู่ขั้นตอนการทำงานกลุ่ม เช่น ครูถามนักเรียนว่า กิจกรรมช่วงใดของเกมที่ดีถือว่าเป็นขั้นวางแผนงาน (การประชุม คิดคำ การตกลงกติกา) เป็นต้น

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลโดยดูจาก

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกม
2. ดูจากการตอบคำถามของนักเรียน
3. สังเกตความตั้งใจฟัง ขณะครูอธิบาย

และบันทึกผลในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

แผนการสอนที่ 4 เรื่องการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม

(3 คาบ)

ชื่อเกม แข่งปลาบนบก

จุดประสงค์การเรียนรู้


1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมแข่งปลาบนบกได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถวางแผนงานร่วมกันได้
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้
4. เพื่อให้นักเรียนอดกลั้นต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้
5. เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
6. เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมินผลงานและวิธีการทำงานกลุ่มได้
7. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ผีกลั้วทวาริพ และรู้จักแพ้ชนะ

ลักษณะของ เกม

การเล่นนี้เป็นการเล่นที่เด็กคิดตัดแปลงจากพฤติกรรมของสัตว์ให้แปลกออกไป เล่นยากขึ้น และสนุกสนานขึ้น ผู้เล่นจะต้องมีทวาริพ มีเทคนิคในการพูด การทรงตัว และความคล่องแคล่วว่องไว นอกจากนี้ยังฝึกให้ผู้เล่นรู้จักปฏิบัติตามกติกา การวางแผนงานร่วมกัน การอดทนรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวของตน การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม และฝึกให้รู้จักการแพ้ชนะ

ขนาดของกลุ่ม ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็นฝ่ายๆ ให้มีจำนวนเป็นคู่

สถานที่ ลานกว้างพื้นเรียบ ชิดเส้นคันทางและเส้นปลายทางห่างกันพอประมาณ

- อุปกรณ์
1. กระดาษตัดเป็นรูปปลา 
 2. พัดใบลานหรือพัดกาบหมาก

3. กระดาษสีตัดเป็นรูปไก่ หมู เป็ด กบ สีละ 5-6 ตัว

วิธีดำเนินการ

ขั้นอบอุ่นร่างกาย

1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนตามกลุ่ม
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนทำกายบริหาร กลุ่มละ 2 คน

ขั้นนำ

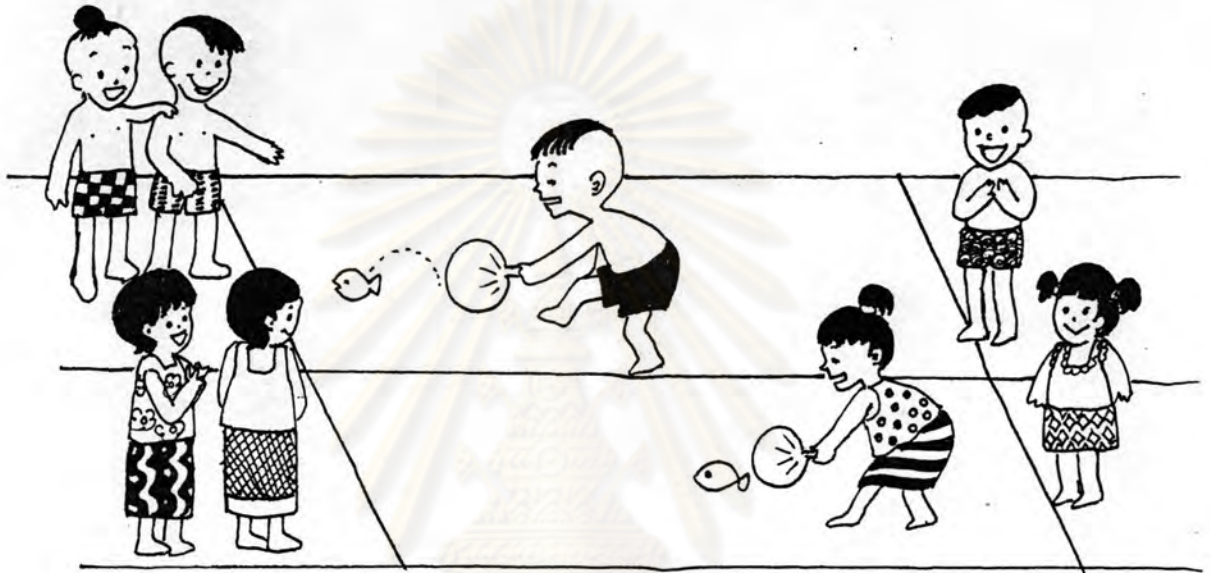
1. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม เท่าๆ กัน โดยให้แต่ละคนหารูปสัตว์ที่ชอบอยู่ตามที่ต่างๆในห้อง คนละ 1 รูป เมื่อหาได้แล้วจับกลุ่มตามชนิดของสัตว์ที่หาได้ กลุ่มใดเสร็จก่อนให้รีบนั่งลง
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมทายเสียงสัตว์ และให้นักเรียนเล่น คือ แต่ละกลุ่มจะร้องเสียงสัตว์ที่กลุ่มตัวเองได้ เช่น กลุ่มหมูจะร้องอู๊ด อู๊ด กลุ่มไก่จะร้องกะต๊าก กะต๊าก กลุ่มเป็ดจะร้องก๊าบ ก๊าบ และกลุ่มกบจะต้องอ๊ับ อ๊ับ กลุ่มที่เริ่มเล่นก่อนจะลุกขึ้นยืนทำเสียงแบบสัตว์กลุ่มตน แล้วร้องเสียงสัตว์กลุ่มตัวเอง 3 ครั้ง และร้องเสียงสัตว์กลุ่มอื่นอีก 3 ครั้ง เช่น กลุ่มหมูได้เริ่มก่อนจะร้องอู๊ด อู๊ด อู๊ด ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ พร้อมทั้งชี้ไปที่กลุ่มนั้นด้วย แล้วนั่งลง กลุ่มที่ถูกชี้ก็ลุกขึ้น ทำแบบเดียวกับกลุ่มแรก
3. ครูสรุปถึงการทำงานกลุ่มว่า ทุกคนในกลุ่มต้องมีความสนใจงานสิ่งเดียวกัน ร่วมกันวางแผนและต้องมีความสามัคคีกัน

ขั้นอธิบาย

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่ง เป็นแถวตอนเดียวอยู่หลัง เส้นค้นทาง
2. ครูอธิบายการเล่นแข่งปลาบหนก ประกอบการสาธิต
 - 2.1 ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน แบ่งผู้เล่นเป็นฝ่าย ฝ่ายละเท่าๆ กัน ให้มีจำนวนเป็นเลขคู่ การแข่งขันจะแข่งครั้งละ 2 ฝ่าย โดยผู้เล่นพวกเดียวกันให้อยู่ค้นทางครึ่งหนึ่ง อยู่ปลายทางครึ่งหนึ่ง
 - 2.2 แต่ละกลุ่มจะได้อุปกรณ์ 2 ชิ้น คือ พัดใบลาน และ ปลากระดาษ

2.3 เมื่อครูให้สัญญาณ คนที่ 1 ทางต้นทางใช้พดๆ บลาซึ่งวางอยู่ที่พื้นให้เขยื้อนไปทางเส้นปลายทาง เมื่อถึงแล้ว คนที่ 1 บลาทางรับช่วงมาส่งให้คนที่ 2 ต้นทาง สลับกันไป เช่นนี้จนครบทุกคน

2.4 ฝ่ายใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ ให้ฝ่ายชนะกับชนะแข่งขันกัน



ขั้นปฏิบัติ

1. ครูแจกอุปกรณ์ และให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มประชุมปรึกษากันก่อนแข่งขัน 5 นาที เพื่อเตรียมตัววางแผนว่าใครจะอยู่ฝ่ายไหน ทหารีพดที่พดได้เร็วและไว ฝึกซ้อมวิธีพด
2. เมื่อหมดเวลา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาเป่ายางดู ผู้ชนะมีสิทธิเลือกว่าจะแข่งกับทีมใด
3. ให้นักเรียนยื่นประจําที่ เมื่อสัญญาณกรีดตั้งขึ้นให้แข่งขันได้

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูและนักเรียนอภิปรายถึงประโยชน์ที่ได้จากการเล่นแข่งบลาบนบก
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงทักษะที่จำเป็นในการทำงานกลุ่ม คือ การวางแผนร่วมกัน การสื่อสารให้เข้าใจตรงกัน การอดทน อดกลั้นต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงาน และการ

ประเมินผลการทำงานกลุ่ม โดยโยงเข้าสู่เกมแข่งปลาบนบก

3. ครูให้นักเรียนประเมินตนเอง ว่ามีทักษะด้านต่างๆ มากน้อยเพียงใด คือ
- นักเรียนช่วยเพื่อนวางแผนคิดวิธีแก้
 - นักเรียนสามารถพูดถึงสิ่งที่นักเรียนคิดให้คนอื่นเข้าใจได้
 - นักเรียนสามารถรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวที่ตนเองเล่นได้โดยไม่บ่น
 - นักเรียนสามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว
 - นักเรียนสามารถประเมินผลได้ว่ากลุ่มจะแพ้หรือชนะ เมื่อการแข่งขันยังไม่เสร็จสิ้น

โดย ข้อใดที่นักเรียนคิดว่าทำได้ดีมาก ให้อ้าปากกว้างๆ

ข้อใดที่นักเรียนคิดว่าทำได้ ให้อ้าปาก

ข้อใดที่นักเรียนทำไม่ได้หรือไม่ได้ทำ ให้อ้าปากหมู

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
 2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
 3. ดูจากการที่นักเรียนประเมินตนเอง
- และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

แผนการสอนที่ 5 เรื่องการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม

(3 คาบ)

ชื่อเกม แมวหย่องเหาะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมแมวหย่องเหาะได้
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อให้นักเรียนรู้จักยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความละเอียดรอบคอบในการพิจารณา และสามารถเสนอแนะวิธีแก้ปัญหาได้
5. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ฝึกไหวพริบไหวชาญปัญญา

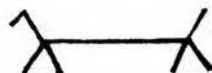
ลักษณะของเกม

การเล่นนี้เป็นการนำสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ คือ ใบมะพร้าวมาตัดแปลงเป็นของเล่นให้เด็กเล่น โดยนำใบมะพร้าวมาเหลาใบออกให้หมด เหลือแต่ก้าน แล้วหักก้านมะพร้าวให้เป็นรูปแมวหย่องเหาะ การเล่นจะ让孩子จับส่วนใดส่วนหนึ่งของแมวและซ่อนไว้ข้างหลัง ให้อีกฝ่ายหนึ่งทาย โดยจะบอกใบ้จากท่าทางเล็กน้อย ผู้เล่นเกมนี้นอกจากจะต้องใช้ไหวพริบให้การสังเกตแล้วยังได้ฝึกทักษะทางสังคมในด้านต่างๆ อีกด้วย โดยเฉพาะทักษะในการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม

ขนาดของกลุ่ม ตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆ กัน

สถานที่ ในห้องเรียน หรือใต้ต้นไม้ร่มๆ

อุปกรณ์ 1. ใบก้านมะพร้าว ทำเป็นรูปแมวหย่องเหาะ



2. ทิวพี
3. เทปเพลง
4. เครื่องเล่นเทป
5. แบบประเมินตนเอง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

ข้อที่	พฤติกรรม	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2	
		มาก	น้อย	มาก	น้อย
1.	นักเรียนปฏิบัติตามกติกาการเล่นได้
2.	นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น
3.	นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
4.	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่น
5.	นักเรียนสามารถเสนอแนะวิธีแก้ปัญหาได้
	รวมคะแนน				

ถ้าตอบ มาก ได้ข้อละ 2 คะแนน

ถ้าตอบ น้อย ได้ข้อละ 1 คะแนน

วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนร่างกาย

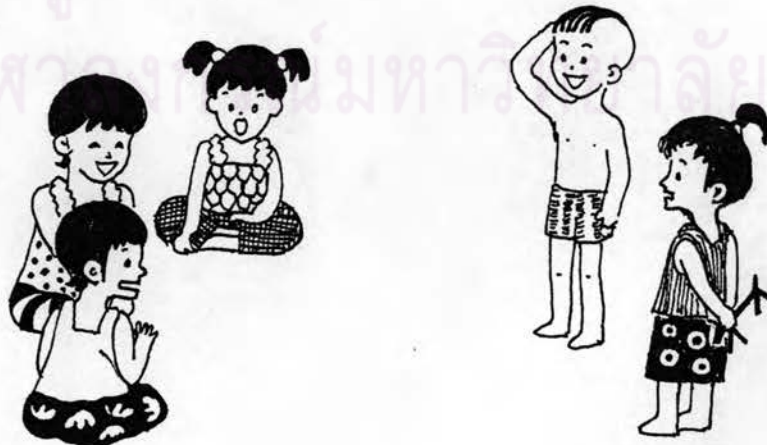
1. ให้นักเรียนยืนเป็นรูปตัว U และให้นักเรียนนับเพิ่มครั้งละ 1 เท่าจำนวนนักเรียน
2. ครูคิดโจทย์เลข เช่น $5+3=?$ ให้นักเรียนที่นับเลขที่เป็นคำตอบออกมาหน้าการบริหาร โดยให้บริหารตั้งแต่ส่วนบนไล่ลง ไปส่วนล่าง เช่น คนแรกบริหารคอ คนที่ 2

บริหารไหล่ คนที่ 3 บริหารต้นแขน จนกระทั่งคนที่ 6 บริหารข้อเท้า เป็นต้น
ขั้นนำ

1. ครูทาบปัญหาให้นักเรียน ว่า "สัตว์อะไรเอ๋ย มีขน..มีหนวด..ชอบกินปลา..ชอบอยู่บนหลังคา..ร้องเหมียวๆ" (แมว)
2. ครูสนทนากับนักเรียนถึงประสบการณ์การเล่นแมวห้อยเหาะ

ขั้นอธิบาย

1. ครูอธิบายการเล่นแมวห้อยเหาะ ประกอบการสาธิต
 - 1.1 ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน
 - 1.2 อุปกรณ์การเล่น คือ ไม้ก้านมะพร้าว นำมาทำให้เป็นรูปแมวห้อยเหาะ (ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างแมวห้อยเหาะที่ทำจากไม้ก้านมะพร้าว)
 - 1.3 เมื่อเริ่มเล่น ให้ฝ่ายที่เริ่มเล่นก่อนส่งตัวแทนออกมา 2 คน ตัวแทนคนหนึ่งใช้มือจับส่วนใดส่วนหนึ่งของแมวห้อยเหาะ โดยไม้ที่อีกฝ่ายหนึ่งเห็น ตัวแทนอีกคนหนึ่งจะเป็นผู้บอกไว้ เช่น ถ้าจับตรงส่วนหัว ก็จะแก้งทำที่เอามือเกาะหัว แล้วอีกฝ่ายหนึ่งทายว่าจับตรงส่วนไหนของแมว
 - 1.4 ฝ่ายทายจะต้องคอยสังเกตดูการบอกไว้ นั้น แล้วก็ทายตาม ให้ทายได้ 3 ครั้ง ถ้าไม่ถูกเลยก็แพ้ไป ฝ่ายแพ้จะเป็นผู้ทายบ้างผลัดกันไป
 - 1.5 การตัดสิน ที่มาจดทายถูกมากเป็นฝ่ายชนะ



ขั้นปฏิบัติ

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆ กัน โดยให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม แบบมือซ้ายสูงระดับอก ครูวางทื่อพิบนมือซ้ายของนักเรียนคนละ 1 เม็ด เมื่อเสียงเพลงดังขึ้นให้นักเรียนนำข้อมือขวาหยิบทื่อพิบนมือซ้ายของตนไปวางที่มือที่แบอยู่ของเพื่อนที่นั่งทางขวามือ ท้าไปเรื่อยๆ จนกว่าเสียงเพลงหยุด แล้วให้นักเรียนจับกลุ่มเพื่อนที่มีทื่อพิชนิดเดียวกับนักเรียน
2. ให้นักเรียนทดลองเล่นเกมแมวหย่องเหาะ 1 รอบ เมื่อนักเรียนเข้าใจดีแล้ว จึงเริ่มแข่งขันได้

(ขณะเล่น ถ้าครูสังเกตเห็นว่าผู้แทนจับแมวหย่องเหาะย่นบังแมวไม่มิด ก็สามารถให้ฝ่ายนั้นหาผู้ช่วย 2 คนออกมายืนเป็นกำแพงซ้ายขวาของผู้แทนจับแมวได้)

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูและนักเรียนอภิปรายถึงประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมแมวหย่องเหาะ
2. ครูสรุปถึงทักษะจำเป็นในการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม โดยโยงเข้าสู่เกมแมวหย่องเหาะ
3. ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเอง ประเมินจากพฤติกรรมในช่วงนี้ของนักเรียน (ทาเฉพาะช่องครั้งที่ 1) โดยครูอธิบายลักษณะของพฤติกรรมในแต่ละข้อ ทีละข้อ ให้นักเรียนทำพร้อมๆ กัน

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
 2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
 3. ดูจากการตอบคำถามของนักเรียน
 4. ดูจากแบบประเมินตนเองของนักเรียน
- และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

แผนการสอนที่ 6 เรื่องการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม

(3 คาบ)

ชื่อเกม

โก๋ขันตั้ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมโก๋ขันตั้งได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการฟัง การสังเกตเสียง การออกเสียง และตัดแปลงเสียง
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก
4. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม
5. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
6. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ
7. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ฝึกไหวพริบ และรู้จักแพ้ชนะ

ลักษณะของ เกม

การเล่นนี้เป็นการเล่นที่เลียนแบบการทำมาหากินของชาวบ้าน ที่ล่าไก่ป่าด้วยการใช้โก๋ต่อ ชาวบ้านจะจับโก๋ต่อของตนเองได้เป็นอย่างดี ถ้าจะให้โก๋ต่อมาขันแข่งกัน เจ้าของโก๋ต่อจะจับได้ทันที บกติกาก่อนนี้จะถูกกล่าวไว้ในของไม้ไผ่สานโผล่แต่หัวและหางออกมา บ่อยๆโก๋ป่าขันแทนที่เจ้าของทราบ ผู้เล่นนอกจากจะได้ฝึกทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม เช่น การวางแผนร่วมกันเพื่อเลือกโก๋เข้าแข่งขัน การสื่อสารโต้ตอบกัน ความอดทนรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวของตน ความอดทนต่อความร้อนที่ต้องอยู่ใต้ผ้าคลุม สามารถตัดสินใจที่จะทายโก๋ของฝ่ายตรงข้ามแล้ว ผู้เล่นยังได้ฝึกทักษะการแสดงออก เช่น การเล่นเป็นโก๋ การขันเสียงแปลกๆ เป็นต้น และการแก้ปัญหาในกลุ่ม เช่น กล้าแสดงความคิดเห็นทายโก๋ได้อย่างมีเหตุผล รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล มีความละเอียดรอบคอบในการพิจารณาเสียงโก๋ และสามารถทายได้ว่าเป็นเสียงของใคร เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เล่นยังได้ฝึกฟังและสังเกตเสียงฝึกการออกเสียงและตัดแปลงเสียง มีฮีโร่ฝ่ายหนึ่งทายได้ ฝึกการโต้ตอบอย่างมีไหวพริบ ฝึกความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน และฝึกให้เคารพกติกาอีกด้วย

ขนาดของกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน

สถานที่ านห้องเรียน หรือสนามหญ้าที่มีพุ่มไม้พอให้ผู้เล่นหลบซ่อนได้

- อุปกรณ์
1. ผ้าผืนใหญ่ 4 ผืน
 2. เชือกสำหรับผูกผ้า
 3. เพลง "รวมเงิน"
 4. แบบประเมินตนเอง (จากแผนการสอนที่ 5)

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

ข้อที่	พฤติกรรม	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2	
		มาก	น้อย	มาก	น้อย
1.	นักเรียนปฏิบัติตามกติกาการเล่นได้
2.	นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น
3.	นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
4.	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่น
5.	นักเรียนสามารถเสนอแนะวิธีแก้ปัญหาได้
รวมคะแนน					

ถ้าตอบ มาก ได้ข้อละ 2 คะแนน

ถ้าตอบ น้อย ได้ข้อละ 1 คะแนน

วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนร่างกาย

1. ให้นักเรียนยืนเป็นรูปตัว U ขอบอสาสมัครนักเรียน 6 คน ทำท่ากายบริหาร

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงประสบการณ์การเล่นไม้กอล์ฟ

ขั้นอธิบาย

1. ครูเล่าประวัติสั้นๆ ของการละเล่นไม้กอล์ฟ
2. ครูอธิบายการเล่นไม้กอล์ฟ และกติกาประกอบการสาธิต
 - 2.1 ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน แบ่งเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน
 - 2.2 แต่ละกลุ่มจะได้อุปกรณ์ คือ ไม้ 2 ฝืน กับเชือก ไม้ฝืนหนึ่งเอาไว้คลุมตัว อีกฝืนหนึ่งเอาไว้ทำฉากกัน เพื่อไม่ให้ฝ่ายหนึ่งเห็น
 - 2.3 เมื่อพร้อมแล้วให้แต่ละฝ่ายส่งตัวแทนออกมาฝ่ายละ 2 คน ฝ่ายที่เริ่มเล่นก่อน คนหนึ่งจะเป็นไม้เอาผ้าคลุมตัวให้มิดชิด อีกคนหนึ่งเป็นเจ้าของไม้เดินนำทางออกมาหยุดห่างกันพอประมาณ
 - 2.4 ไม้เริ่มขันด้วยเสียงที่แปลกไปจากปกติ
 - 2.5 ตัวแทน 2 คนของอีกฝ่ายหนึ่งต้องทายว่า คนที่เล่นเป็นไม้ของอีกฝ่ายหนึ่งคือใคร ถ้าทายถูกก็ได้ไม้ไป ถ้าทายผิดก็ไม่ได้ไม้ของฝ่ายตรงข้าม แข่งกันจนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดไม่มีไม้ ถือว่าแพ้



ขั้นปฏิบัติ

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน โดยให้นักเรียนเล่นเกมรวมเงิน 3 รอบ ครูเปลี่ยนคำสั่งไปเรื่อยๆ เช่น รอบแรกให้ผู้หญิงเป็นเหรียญ 50 สตางค์ ผู้ชายเป็นเหรียญบาท รอบที่ 2 ผู้หญิงเป็นเหรียญบาท ผู้ชายเป็นเหรียญสลึง และรอบสุดท้าย ให้ทุกคนเป็นเหรียญบาท
2. ครูกำหนดสถานที่แล้ว แจกอุปกรณ์ให้แต่ละกลุ่มซึ่งทำลากัน
3. ให้นักเรียนเล่นเกมไม้ขีดตั้ง
4. ครูซักถามถึงพฤติกรรมต่างๆ ของนักเรียนขณะเล่นเกม เช่น ใครแอบดูบ้าง ใครไม่ยอมเป็นไม้ขีด ฯลฯ

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูและนักเรียนอภิปรายถึงประโยชน์และทักษะต่างๆ ที่ได้จากการเล่นไม้ขีดตั้ง
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงทักษะที่จำเป็นในการแสดงออกและการแก้ปัญหากลุ่ม คือ การกล้าแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกล้าแสดงออก การยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ความละเอียดรอบคอบในการพิจารณา และสามารถเสนอแนะวิธีการแก้ปัญหาได้ โดยโยงเข้าสู่เกมไม้ขีดตั้ง
3. ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเอง ประเมินจากพฤติกรรมในช่วงนี้ของนักเรียน (ทำเฉพาะช่องครั้งที่ 2) โดยครูอธิบายลักษณะของพฤติกรรมในแต่ละข้อ ทีละข้อ ให้นักเรียนทำพร้อมๆ กัน
4. ครูซักถามว่าใครได้คะแนนเพิ่มขึ้น เท่าเดิม หรือลดลงบ้าง

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
 2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
 3. ดูจากการตอบคำถามของนักเรียน
 4. ดูจากคะแนนแบบประเมินตนเองของนักเรียน
- และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

แผนการสอนที่ 7 เรื่องการมีมารยาทในสังคม

(3 คาบ)

ชื่อเกม

ชักเย่อ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมชักเย่อได้
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีมารยาทในการพูด การฟัง และการขอร้องเมื่อทำผิด
3. เพื่อให้นักเรียนมีความเกรงใจผู้อื่น
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนตรงต่อเวลา
5. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาและข้อตกลงของกลุ่มได้
6. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และฝึกความอดทน
7. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความสามัคคีกัน

ลักษณะของ เกม

การเล่นนี้เป็นการเล่นประลองกำลังของผู้เล่นแต่ละฝ่าย ผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนาน ฝึกความอดทน ฝึกมารยาทในสังคม เช่น ขณะเล่นอาจมีการปลั่งพลาด เขยิบขา หรือหกล้ม ผู้เล่นก็ไม่ควรเมินเฉย ควรขอโทษเมื่อตนเองทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ฝึกใช้ไหวพริบ เพราะในการดึง ถ้าต่างคนต่างดึงอาจทำให้ไม่สามารถชนะฝ่ายตรงกันข้ามได้ ถ้าผู้เล่นมีไหวพริบ ให้จังหวะการดึงพร้อมกัน แรงดึงจะมากขึ้น ก็จะมีโอกาสชนะมากขึ้น จึงเป็นการฝึกให้รู้จักพึ่งพาอาศัยกัน ก่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ

ขนาดของกลุ่ม

ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆ กัน

สถานที่

บริเวณสนามหญ้ากว้าง

อุปกรณ์

1. เชือกเส้นใหญ่ที่มีความเหนียวพอจะทานกำลังของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายได้
2. แบบทดสอบ "หนูเป็นคนดีแค่ไหน"

วิธีดำเนินการขั้นตอนร่างกาย

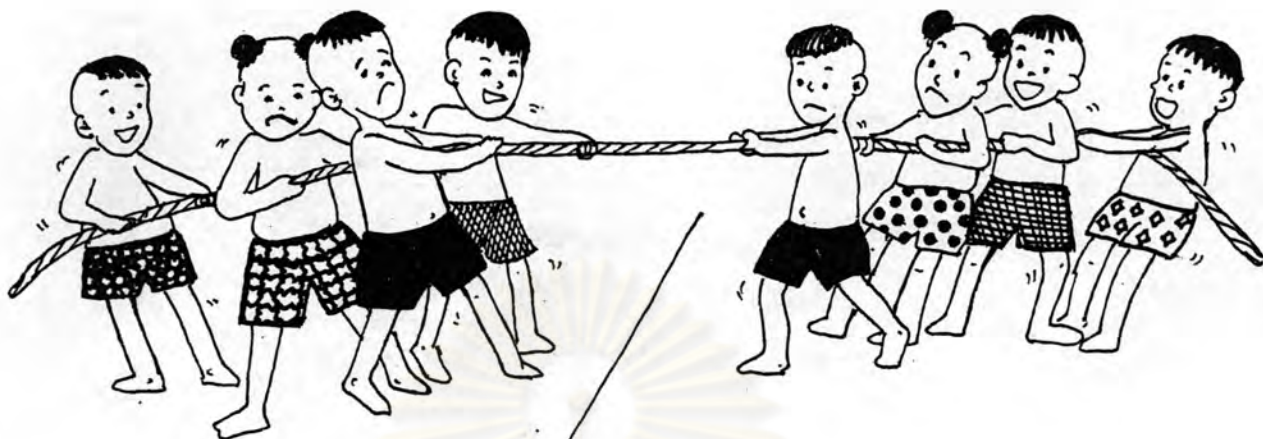
1. ครูขออาสาสมัครนักเรียน 6 คน ออกมานำกายบริหาร เมื่ออาสาสมัครแต่ละคน นำกายบริหารเสร็จ ให้ผู้แทนคนหนึ่งกล่าวคำชมเชย และให้ทุกคนพูดตาม 3 ครั้ง เช่น ทำสวยจริงๆ ทำสวยจริงๆ ทำสวยจริงๆ

ขั้นนำ

1. ครูตรวจความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายและร่างกายของนักเรียน
2. ครูถามนักเรียนว่า
 - "นักเรียนทราบไหมว่าทำไมครูถึงตรวจเครื่องแต่งกายและร่างกายของนักเรียน"
 - "นักเรียนทราบไหมว่าทำไมครูถึงให้นักเรียนกล่าวคำชมเชยให้แก่อาสาสมัคร"
3. ครูสนทนากับนักเรียนถึงความสำคัญของการเป็นผู้มีมารยาทในสังคม และสิ่งที่ควรปฏิบัติในสังคม

ขั้นอธิบาย

1. ครูซักถามนักเรียนถึงประสบการณ์การเล่นชักเย่อ และอธิบายวิธีการเล่นชักเย่อ
 - 1.1 การเล่นนี้ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นแน่นอน แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆ กัน มีกรรมการ 1 คน
 - 1.2 ให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายส่งตัวแทนมาจับฉลากหรือจับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อเลือกแดน
 - 1.3 ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะไยยืนจับเชือกคนละฟากกัน ถือเชือกสูงระดับเอว ยืนพอห่างๆ ให้ไม่ชนกันขณะ เอนตัวดึง เชือก กรรมการจะยืนอยู่เส้นศูนย์กลาง
 - 1.4 เมื่อกรรมการให้สัญญาณ (เป่านกหวีด) ทั้งสองฝ่ายจะลงมือดึง เชือกพยายามให้อีกฝ่ายหนึ่งลู่ไปทิศทางของตน แต่ละฝ่ายอาจมีผู้ให้สัญญาณเพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียงกัน ฝ่ายใดดึงให้อีกฝ่ายหนึ่งลู่ตามไปจนถึงจุดศูนย์กลาง จะเป็นฝ่ายชนะ



ขั้นปฏิบัติ

1. ครูให้นักเรียนจับกลุ่มกันเอง กลุ่มละ 5 คน โดยในกลุ่มหนึ่งๆ ต้องมีทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิง
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเสี่ยงทายโดยการโอบจับคู่กัน เพื่อเลือกว่ากลุ่มใดจะแข่งกับกลุ่มใดก่อน
3. ครูให้นักเรียนเล่นเกมชักเย่อ โดยให้นักเรียนพยายามแสดงบทบาทการเป็นผู้มีมารยาทดี เมื่อมีโอกาส
4. ให้นักเรียนแต่ละรอบแข่งขันกันอีกครั้ง เพื่อชิงที่ 1 และกลุ่มแพ้แข่งกันเพื่อชิงที่ 3
5. เมื่อจบการเล่น ครูซักถามถึงเหตุผลว่าทำไมก็แพ้ต่างๆ ต้องมีการจับมือหลังการเล่น
6. ให้นักเรียนจับมือกับเพื่อนและกล่าวคำขอโทษ หรือแสดงความดีใจ หรืออื่นๆ ให้นักเรียนจำนวนคนมากที่สุด ภายในเวลา 1 นาที
7. ครูซักถามถึงจำนวนที่นักเรียนจับได้และกล่าวต่างๆ

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูแจกแบบทดสอบ "หนูเป็นคนดีแค่ไหนเอ่ย" ให้นักเรียนทำ
2. หลังจากทำให้นักเรียนทำเสร็จทุกคนแล้ว ครูเฉลยแบบฝึกหัด

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
3. ดูจากคะแนนของแบบทดสอบ "หนูเป็นคนดีแค่ไหนเอ่ย"

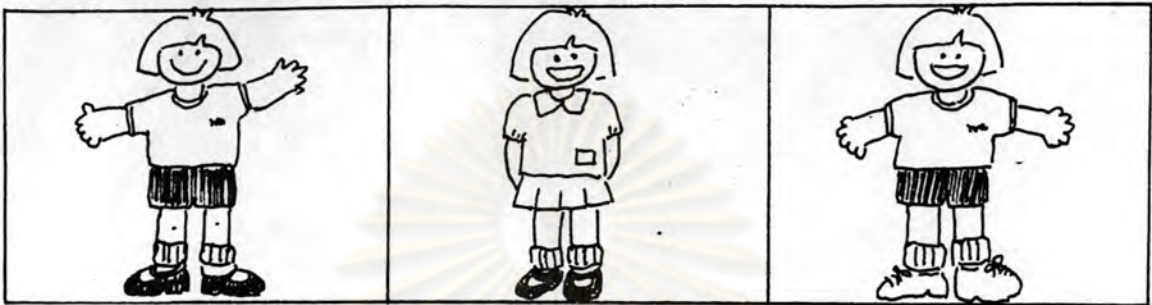
และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

"หนูเป็นคนดีแค่ไหนเอ่ย ?"

1. นักเรียนจะแต่งกายอย่างไรเมื่อต้องเล่นชักคะเย่อ



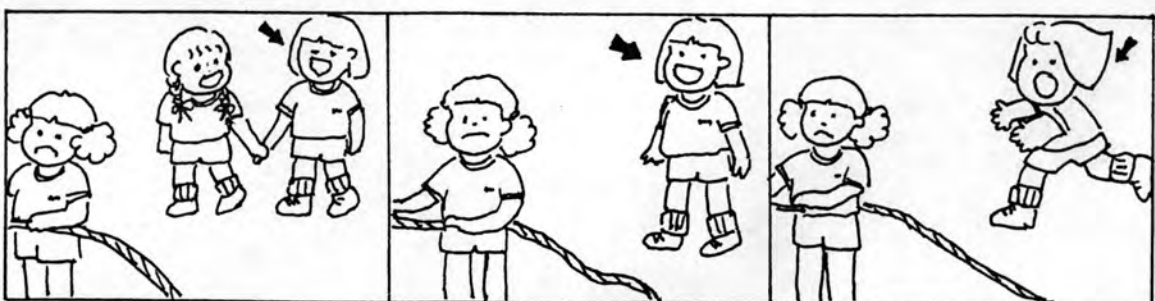
2. ขณะที่ครูอธิบายวิธีเล่นเกมชักคะเย่อ นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร



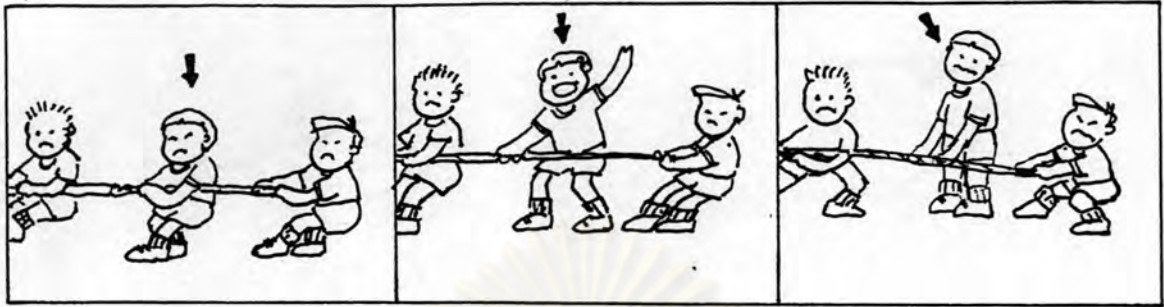
3. เมื่อนักเรียนสงสัย นักเรียนควรทำอย่างไร



4. เมื่อถึงคราวนักเรียนและเพื่อนร่วมทีมลงแข่ง นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร



5. ขณะแข่งชักเย่อ นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร



6. ขณะที่นักเรียนกำลังแข่งชักเย่อ นักเรียนบังเอิญโบเหยียบเท้าเพื่อนโดยไม่ได้ตั้งใจ นักเรียนจะทำอย่างไร



7. เมื่อฝ่ายของนักเรียนแข่งแพ้ นักเรียนจะทำอย่างไร



8. เมื่อแข่งชักเย่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนควรทำอย่างไร



แผนการสอนที่ 8 เรื่องการมีมารยาทในสังคม

(3 คาบ)

ชื่อเกม

แข่งตะกร้อ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ นักเรียน เล่นเกมแข่งตะกร้อได้
2. เพื่อให้ นักเรียน ได้ฝึกทักษะการมีมารยาทในสังคม
3. เพื่อให้ นักเรียน ได้ฝึกทักษะการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
4. เพื่อให้ นักเรียน ได้ฝึกทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มและการแก้ปัญหาในกลุ่ม
5. เพื่อให้ นักเรียน ได้รับความสนุกสนาน และฝึกความอดทน
6. เพื่อให้ นักเรียน มีความสามัคคีกัน และรู้จักแพ้ชนะ

ลักษณะของ เกม

การเล่นนี้เป็นการเล่นเลียนแบบกีฬาตะกร้อของผู้ใหญ่ โดยนำมาดัดแปลงเพื่อให้ง่ายขึ้น เหมาะสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา การเล่นนั้นนอกจากจะทำให้ผู้เล่นสนุกสนานและเป็นการออกกำลังกายแล้ว ยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะทางสังคมด้านต่างๆ อีกด้วย เช่น เมื่อเริ่มเล่นผู้เล่นจะได้ฝึกทักษะการวางแผน เพื่อหาวิธีที่จะส่งตะกร้อต่อๆ ไปได้โดยไม่ตก เมื่อทำลูกตะกร้อตก ผู้เล่นจะต้องรู้จักกล่าวคำขอโทษ ขณะเล่นผู้เล่นทุกคนต้องมีความสามัคคีกัน รู้จักฟังพาวาอาศัยกันเพื่อให้งานสำเร็จ นอกจากนั้นยังฝึกให้ผู้เล่นรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกาอีกด้วย

ขนาดของกลุ่ม

ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน

สถานที่

ในห้องเรียน หรือใต้ถุนตึก

อุปกรณ์

1. ตะกร้อขนาดเล็ก 2 ใบ
2. ม้านั่ง เท่าจำนวนผู้เล่น ตั้ง 2 แถว ห่างกัน 2 เมตร

3. แผนภูมิเพลง "ขอโทษ"

เพลงขอโทษ

เพื่อนจำ. เพื่อนจำ โกรธหรือไรไม่มีเลย
 ขอโทษ เกิดเพื่อนเอ๋ย เราเคยเล่นด้วยกัน
 พลังไป อภัยโดยพลัน ยกโทษให้ฉันเกิดเอ๋ย

4. แบบทดสอบ "มารยาทงาม"

วิธีดำเนินการขั้นตอนร่างกาย

1. ให้นักเรียนยืนอยู่กับที่และบริหารร่างกายตามคำสั่งครู พร้อมๆ กัน

ขั้นนำ

1. ครูสอนนักเรียนร้องเพลง "ขอโทษ"
2. ให้นักเรียนจับคู่ 2 คน แล้วยืนเป็นวงกลมซ้อนกัน 2 วง คนหนึ่งอยู่ในวง คนหนึ่งอยู่นอก ครูสอนนักเรียนทาท่าที่ละวรรค ดังนี้

เพื่อนจำ เพื่อนที่ยืนอยู่นอกใช้นิ้วชี้ข้างขวาสะกิดไหล่เพื่อนที่ยืนนอกดอก
 แสดงท่าโกรธ

เพื่อนจำ เพื่อนที่โกรธหันมาสะกิดไหล่เพื่อนคนที่เคยสะกิดไหล่ตน
 โกรธหรือไรไม่มีเลย ทั้งคู่หันหน้าเข้าหากัน ก้านิ้วมือทั้งสองเข้าหาฝ่ามือ นิ้วโป้งชี้ขึ้น
 งอศอกเล็กน้อยสลับกับการเหยียดให้ตึง ทำตามจังหวะเพลง
 ขอโทษเกิดเพื่อนเอ๋ย ยกมือไหว้ซึ่งกันและกัน

เราเคย จับมือกันโยกตัวไปด้านซ้ายของตนเอง มือซ้ายเหยียดตึงชูขึ้นระดับ
 ศีรษะ แขนขวาเหยียดเฉียงลงใกล้ลำตัว

เล่นด้วยกัน เปลี่ยนเป็นโยกตัวไปด้านขวา แขนขวาชูขึ้นระดับศีรษะ แขนซ้าย
 เหยียดเฉียงลงใกล้ลำตัว



ขั้นปฏิบัติ

1. ครูแจกตะกร้อให้นักเรียนแต่ละพวกประชุมหรือฝึกซ้อม 1 ชั่วโมง 5 นาที
2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแข่งตะกร้อ และสรุปผลเมื่อจบการแข่งขัน

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงลักษณะของผู้มีมารยาทดี ผลดีของผู้มีมารยาทดี มารยาทที่ควรปฏิบัติ โดยโยงเข้าสู่การเล่น การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน
2. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบ "มารยาทงาม"

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
3. ดูจากความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน
4. ดูจากคะแนนของแบบทดสอบ "มารยาทงาม"

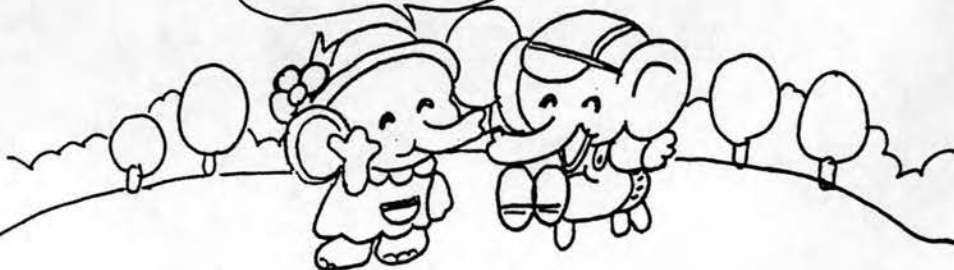
และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

ขีด / หน้าชื่อที่นักเรียนควรปฏิบัติ และ x หน้าชื่อที่นักเรียนไม่ควรปฏิบัติ



- _____ 1. นักเรียนรีบวิ่งมาเข้าแถวเมื่อเสียงออกเข้าเรียนดังขึ้น
- _____ 2. นักเรียนหัดกายบริหารพร้อมเพื่อน
- _____ 3. ขณะที่ครูอธิบายวิธีเล่นเกมแข่งตะกร้อ นักเรียนคุยกับเพื่อนแต่ตามองอยู่ที่ครู
- _____ 4. ขณะแข่งตะกร้อ นักเรียนทาทะกร้อตก นักเรียนขอโทษเพื่อนๆ และรีบวิ่งไปเก็บลูกตะกร้อ
- _____ 5. เมื่อลูกตะกร้อตก นักเรียนหันไปว่าเพื่อนว่าส่งลูกไม่ดี
- _____ 6. นักเรียนบอกเพื่อนๆ ว่าถ้าส่งโดยขาดักกันลูกจะได้ไม่ตก
- _____ 7. เมื่อลูกตะกร้อตก นักเรียนชี้ให้เพื่อนวิ่งไปเก็บ
- _____ 8. นักเรียนใช้มือช่วยจับตะกร้อไม่หัดตก
- _____ 9. เมื่อทีมอื่นชนะแล้ว นักเรียนไม่จำเป็นต้องส่งตะกร้อต่อไปจนถึงท้ายแถว
- _____ 10. นักเรียนปลอมเพื่อนว่า "ไม่เป็นไร คราวหน้าแก้ตัวใหม่" เมื่อฝ่ายของนักเรียนแพ้

เก่งจริงนะตัวแค่นี้



แผนการสอนที่ 9 เรื่องการแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ (3 คาบ)

ชื่อเกม เตะ หรือ ตาล่อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

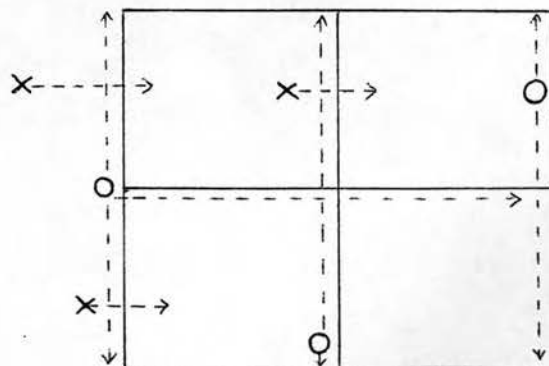
1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมเตะได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการวิ่ง การหลบหลีก
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกแสดงความรับผิดชอบ และมีลักษณะความเป็นผู้นำ
4. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
5. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ฝึกไหวพริบ และรู้แพ้รู้ชนะ

ลักษณะของเกม

การเล่นเตะหรือताल่องนี้นอกจากผู้เล่นจะได้ออกกำลังกายและสนุกสนานแล้วในการเล่นยังได้มีการแบ่งหน้าที่ให้ผู้เล่นแต่ละคนรับผิดชอบ และทำหน้าที่ของตนเอง เล่นอย่างเต็มที่ โดยใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความว่องไวในการเล่นหลอกส่อและหลบหลีก และต้องมีการตัดสินใจที่ฉับไว ทั้งยังฝึกความเป็นผู้นำ ความเคารพกฎเกณฑ์กติกา และฝึกให้รู้จักการแพ้ชนะ

ขนาดของกลุ่ม จำนวนผู้เล่น 6 คน แบ่งเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน

สถานที่ บริเวณพื้นดิน ขีดเส้นกำหนดบริเวณ เป็นเส้นขนาน 3 เส้น เส้นขวางตามยาว 1 เส้น เส้นข้างตามยาว 2 เส้น



อุปกรณ์

ไม่มี

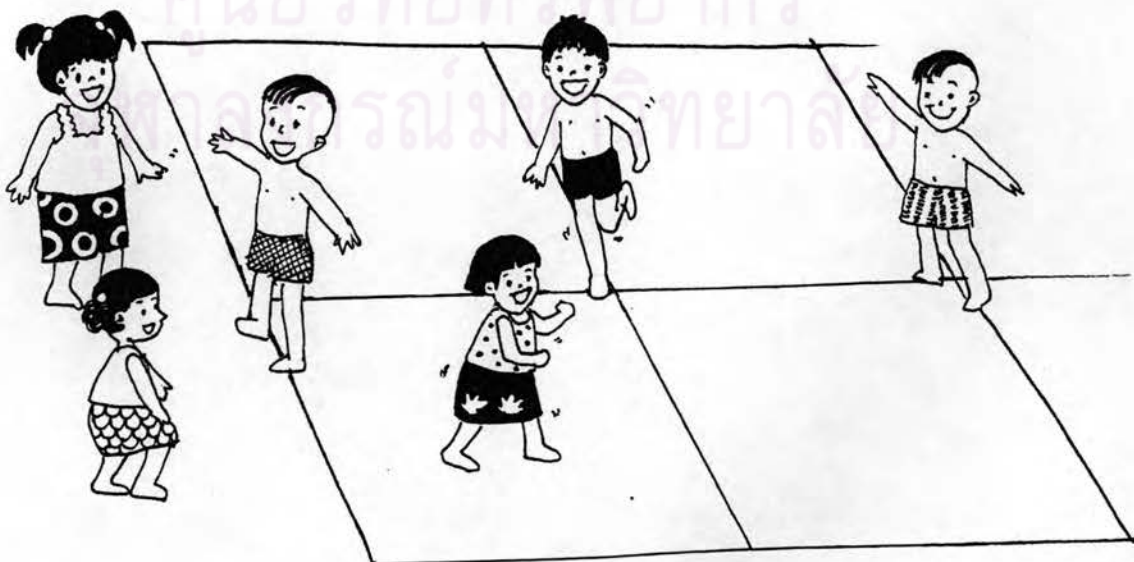
วิธีดำเนินการขั้นตอนร่างกาย

1. ครูนับ 1-10 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง เป็น 2 กลุ่ม เท่าๆ กัน
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแยกย้ายกันไปอบอุ่นร่างกาย โดยให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มมานั่ง ออกมานำท่ากายบริหาร

ขั้นนำ ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงประสบการณ์การเล่นเคย

ขั้นอธิบาย

1. ครูอธิบายการเล่นเคย และกติกาประกอบภาพ
 - 1.1 การแข่งขันครั้งหนึ่งจะมีผู้เล่น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 3 คน ตกลงกันว่าฝ่ายใดจะเป็นผู้กั้น ฝ่ายใดจะเป็นผู้ล่อง
 - 1.2 ชีตตารางบนพื้นให้เป็นเส้นขนาน 3 เส้น เส้นข้างยาว 1 เส้น เส้นข้างตามยาว 2 เส้น ซึ่งกำหนดบริเวณไม่ให้วิ่งออกไปข้างกว้างเกินไป
 - 1.3 ผู้กั้นจะยืนประจำที่เส้นของตน (เส้นขนาน) คอยกั้นไม่ให้ผู้ล่องผ่านไป ผู้กั้นเส้นที่ 1 สามารถวิ่งไปมาบนเส้นขนานเส้นแรกกับเส้นข้างกลางได้ ผู้กั้นคนอื่นวิ่งได้เฉพาะเส้นขนานของตนเท่านั้น ผู้ล่องต้องพยายามหลบลูกกั้นให้พ้นแล้ววิ่งผ่านไปให้ได้



1.4 การวิ่งต้องวิ่งผ่านด้านจนครบทุกด้าน แล้ววิ่งกลับไปจุดตั้งต้น ถ้าผ่าน
ได้ต้องร้องว่า "เคย" หมายความว่า ชนะแล้ว แม้เพียงคนเดียวก็จบเกม แล้วเริ่มเล่นใหม่

1.5 ถ้าใครโดนแตะก่อนหรือวิ่งออกนอกเขตที่กำหนด แม้เพียงคนเดียวก็ถือว่า
"ตาย" ต้องเปลี่ยนข้างกัน

ขั้นปฏิบัติ

1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เมื่อจับได้แล้วให้จับคู่ เพื่อแบ่งเป็น 2 ฝ่าย
และเป่าขลุ่ยอีกครั้ง เพื่อเลือกที่จะเป็นผู้ส่งหรือผู้รับ
2. ครูเสียงทนายเพื่อเลือกกลุ่มที่จะแข่งขันก่อน และให้นักเรียนที่ยังไม่ถึงคราวแข่ง
เป็นกรรมการสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่น
3. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเคย

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูซักถามนักเรียน โดยใช้แนวคำถามดังนี้
 - . ถ้านักเรียนเลือกได้นักเรียนอยากเป็นผู้รับเส้นที่เท่าไร เพราะอะไร
 - . ถ้านักเรียนเป็นผู้รับและผู้ส่งของนักเรียนหลุคไปได้ นักเรียนจะทำอย่างไร
 - . ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนของนักเรียนวิ่งออกนอกเขต นักเรียนจะทำอย่างไร
 - . ขณะที่เล่นนักเรียนเห็นผู้ส่งฝ่ายรับเส้นแรกวิ่งมา เส้นกลางจะมาแตะเพื่อน
ของนักเรียนในช่องที่ 2 นักเรียนจะทำอย่างไร
 - . ขณะที่นักเรียนเล่นเคยอยู่ แล้วนักเรียนทิวหน้า นักเรียนจะทำอย่างไร
 - . ขณะที่นักเรียนเล่นเคยอยู่ แล้วเพื่อนของนักเรียนวิ่งออกไปตีหน้า แสดงว่า
เพื่อนของนักเรียนเป็นคนอย่างไร นักเรียนชอบหรือไม่
2. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปถึงทักษะการแสดงความรู้สึกชอบ และ
มีลักษณะความเป็นผู้นำ โดยโยงเข้าสู่กิจกรรมต่างๆ ในชั่วโมงนี้

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
3. ดูจากความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน
และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 10 เรื่องการแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ (3 คาบ)

ชื่อเกม ตีไก่

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมตีไก่ได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการทรงตัว
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกเป็นผู้นำ และแสดงบทบาทของผู้นำได้
4. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางสังคม การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
5. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ฝึกความอดทน และรู้แพ้รู้ชนะ

ลักษณะของ เกม

การเล่นชนิดนี้ แสดงให้เห็นถึงความช่างสังเกตและความสามารถในการเลียนแบบของเด็ก ในที่นี้เด็กอาจจะเลียนแบบการที่ไก่ตีกัน หรือเลียนแบบกีฬาชนไก่ของผู้ใหญ่ก็ได้ การเล่นนั้นนอกจากจะทำให้เด็กสนุกสนาน และเป็นการออกกำลังกายแล้ว ยังเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกทักษะทางสังคมด้านต่างๆ อีกด้วย โดยเฉพาะความเป็นผู้นำ เพราะในการเล่นตีไก่ เด็กจะได้ผลัดเปลี่ยนกันเป็นหัวหน้า ผู้ที่เป็นหัวหน้านี้น่ามีหน้าที่คัดเลือกไก่เข้าเปรียบกับไก่ของกลุ่มแข่งขัน ซึ่งเด็กจะต้องมีความมั่นใจในตัวเอง ต้องตัดสินใจเฉียบขาดและรวดเร็ว มีความยุติธรรม เป็นต้น แต่เกมนี้มีข้อควรระวังคือมิให้กลายเป็นการพนันขั้นต่อ อันเป็นการสร้างนิสัยที่มั่วร้ายแก่ตนเอง

ขนาดของกลุ่ม ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน

สถานที่ บริเวณสนามหญ้า ตีเส้นเป็นวงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2 เมตร

อุปกรณ์ 1. บัตรคะแนน



วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนร่างกาย

1. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าหาวง
2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมลมเพลมพัด 1 ครบ เข้าที่เป็นคนสุดท้ายให้ออกมานำท่ากายบริหาร แล้วออกคำสั่งลมเพลมพัด เพื่อหาผู้นำกายบริหารคนต่อไป

ขั้นหน้า

1. ครูชี้ท่าทางเพื่อให้นักเรียนทายให้ได้คำว่า "ตีไก่" เช่น
 - ตี - เอามือขวาตีแขนซ้ายของตัวเอง
 - ไก่ - ทำท่ากระพือปีก
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงประสบการณ์การเล่นตีไก่

ขั้นอธิบาย

1. ครูอธิบายการเล่นตีไก่ และกติกาประกอบการสาธิต
 - 1.1 การเล่นนี้ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆ กัน
 - 1.2 แต่ละฝ่ายเลือกหัวหน้าขึ้นคนหนึ่ง หัวหน้ามีหน้าที่คัดเลือกไก่เข้าเปรียบกับไก่ของคู่แข่งชั้นของฝ่ายตรงกันข้าม คะเนให้ร่างกายพอดพอดเหวี่ยงกัน และเลือกกรรมการให้คะแนนอีก 1 คน
 - 1.3 ผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นไก่ จะนั่งยองๆ ทำท่าเหมือนไก่ตีปีก พับๆ โดยใช้มือตีที่ตะโพก แล้วโกงคอชันอย่างไก่ แล้วเข้าชนกัน
 - 1.4 ผู้ใดเอามือแตะพื้น หรือล้ม หรือไม่นั่งยองๆ ถือว่าแพ้ เมื่อตีกันครบทุกคู่แล้ว ฝ่ายใดมีไก่ชนะมาก ก็เป็นผู้ชนะ
 - 1.5 ครูบอกนักเรียนว่า ในการแข่งขันครั้งนี้ ครูจะตีเส้นวงกลมไว้ ไก่ตัวใดออกนอกวงกลม หรือเหยียบเส้น ถือว่าแพ้
 - 1.6 เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกเป็นผู้นำ ขณะแข่งขันถ้าได้ยินเสียงนกหวีดให้ทั้ง 2 กลุ่มเปลี่ยนผู้นำและกรรมการให้คะแนนคนใหม่ทุกครั้ง โดยห้ามซ้ำคนเดิม



ขั้นปฏิบัติ

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม โดยให้นักเรียนจับคู่ 2 คน ที่มีขนาดร่างกายและความสูงพอๆ กัน แล้วเป่ายุงจับ ให้นักเรียนอยู่ด้วยกันกลุ่มหนึ่ง และผู้แพ้อยู่ด้วยกันอีกกลุ่มหนึ่ง
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้า 1 คน และกรรมการอีก 1 คน เป็นผู้ให้คะแนน
3. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตีไก่

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมตีไก่
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปลักษณะ และ บทบาทของผู้นำที่ดี
3. ให้นักเรียนประเมินผลตนเอง ว่านักเรียนเป็นผู้นำได้ดีเพียงใด
ถ้าข้อใดนักเรียนคิดว่าเป็นจริงมาก ให้นักเรียน 2 คะแนน
ถ้าข้อใดนักเรียนคิดว่าเป็นจริงน้อย ให้นักเรียน 1 คะแนน
โดยให้นักเรียนคิดคะแนนในใจ และใช้นิ้วช่วยรวมคะแนน

คำสั่งคือ นักเรียนสามารถตัดสินใจได้รวดเร็ว

นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองมาก

นักเรียนไม่อายที่จะแสดงพฤติกรรมต่างๆ

นักเรียนสามารถพูดจูงใจคนอื่นได้

นักเรียนไม่โกรธเมื่อเพื่อนหรือตนเองแข่งแพ้

4. ครูถามนักเรียนว่าใครได้คะแนนเท่าไร โดยให้นักเรียนยกมือ

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
 2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
 3. ดูจากความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน
 4. ดูจากคะแนนที่นักเรียนประเมินตนเอง
- และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 11 เรื่องการช่วยเหลือผู้อื่น

(3 คาบ)

ชื่อเกม วิ่ง เบี้ยว

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมวิ่ง เบี้ยวได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการวิ่งทางตรง การวิ่งอ้อมหลัก
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการช่วยเหลือผู้อื่น
4. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกแสดงความรับผิดชอบ
5. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ฝึกความอดทน และรู้แพ้รู้ชนะ

ลักษณะของ เกม

การเล่นนี้เป็นการแข่งขันความเร็วในการวิ่งระหว่างผู้เล่น 2 ฝ่าย ผู้เล่นจะได้ฝึกทักษะการวิ่งทางตรง การวิ่งอ้อมหลัก การรับส่งของ การเล่นเกมวิ่ง เบี้ยวนี้เล่นตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ บางแห่งก็ดัดแปลงการเล่นให้ยากขึ้น คือ ใช้ลูกแดง โม่ส่งแทนผ้า เป็นวิ่ง เบี้ยวแดง โม่ เป็นต้น ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะผลัดกันวิ่งไล่ฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นทุกคนจึงมีส่วนช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่น เช่น การทำให้กำลังใจ การเสียสละกำลังใจวิ่งอย่างเต็มที่ เป็นต้น ขณะเดียวกันผู้เล่นอื่นก็ต้องต่อแถวอย่างเป็นระเบียบ ต้องรู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวของตน และอ่านนายความสะดวกให้กับฝ่ายตรงข้ามด้วย คือ ยืนห่างจากหลักพอสมควร เพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามวิ่งอ้อมหลักได้สะดวก

ขนาดของกลุ่ม ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน

สถานที่ บริเวณสนามหญ้า บั๊กหลัก 2 อัน ห่างกันราว 50 เมตร

- อุปกรณ์
1. หลัก 2 อัน
 2. ผ้าขนหนูผืนเล็ก 2 ผืน

3. ลูกบอลเล็กๆ
4. นกหวีด
5. ท่วงยางขนาดใหญ่ 8 อัน
6. แบบฝึกหัดการเล่นวิ่ง เปี้ยว

วิธีดำเนินการกิจกรรม

ขั้นอบอุ่นร่างกาย

1. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าในวง ให้นักเรียนส่งลูกบอลต่อๆ กันไป จนกว่าจะได้ยินเสียงนกหวีด ให้นักหยุด ลูกบอลอยู่ที่ใครให้ออกมาอยู่ในวง เล่นต่อไปจนได้คนอยู่ในวงครบ 6 คน
2. ให้นักเรียนทั้ง 6 คน นำท่ากายบริหารคนละ 1 ท่า

ขั้นเนื้อหา

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงการเลือกผู้นำออกกำลังกาย ว่า มีนักเรียนคนใดที่เสียสละส่งลูกบอลช้าๆ บ้าง หรือมีนักเรียนคนใดที่รีบส่งลูกบอลอย่างรวดเร็ว ถามนักเรียนถึงสาเหตุที่ทำเช่นนั้น
2. ครูอธิบายถึงทักษะการช่วยเหลือผู้อื่น คือ การเสียสละเพื่อความก้าวหน้าของงาน การให้กำลังใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน และการอำนวยความสะดวกได้อย่างเหมาะสม
3. ครูให้นักเรียนแก้ตัวช่วยเหลือผู้อื่นด้วยการให้นักเรียนเล่นเกมอัคริน โดยครูขออาสาสมัครนักเรียน 4 คนเป็นอัคริน อัครินจะมีท่วงยางใหญ่ขนาดคล้องคอคนได้คนละ 2 อัน (อัคริน 2 คนจะได้ท่วงยางสีแดง อีก 2 คนจะได้ท่วงยางสีเหลือง) อัครินมีหน้าที่ช่วยผู้เล่นซึ่งยืนอยู่ในวงกลมซึ่งสมมุติเป็นแหวนพระ โดยการโยนท่วงยางคล้องคอผู้เล่นในแหวนพระให้ได้ อัครินคนหนึ่งมีสิทธิช่วยผู้เล่นได้ 4 คนเท่านั้น ผู้เล่นที่รอดออกมาได้ก็สามารถช่วยอัครินโยนท่วงช่วยผู้เล่นอื่นได้
4. ครูสรุปการเล่นเกมอัคริน

ขั้นอธิบาย

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงประสบการณ์การเล่นวิ่ง เปี้ยว และอธิบายวิธีเล่นให้

นักเรียนฟัง ดังนี้

1.1 แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆ กัน มีกรรมการ 1 คน

1.2 ำให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายยืนเป็นแถวอยู่หลังหลักคนละฝั่ง ผู้เล่นคนแรกของแต่ละฝ่ายจะถือผ้าในมือ 1 ผืน

1.3 เมื่อกรรมการเป่านกหวีดเริ่มเล่น ำให้ผู้เล่นที่ถือผ้าทั้งสองฝ่ายวิ่งอ้อมหลักไล่ให้ทันกัน เมื่อถึงฝ่ายของตนให้ส่งผ้าให้คนต่อไปวิ่งแทน การรับส่งผ้าให้ส่งหลังหลัก เมื่อคนเล่นคนต่อไปรับผ้าหลังหลักแล้ว จึงวิ่งออกมานอกเขตหลักได้ เป็นเช่นนี้เรื่อยๆ

1.4 ถ้าฝ่ายใดวิ่งไล่ทันต้องใช้ผ้าที่ถืออยู่อีกฝ่ายหนึ่ง ถ้าตีได้ถือว่าฝ่ายไล่ชนะ



ขั้นปฏิบัติ

1. ครูให้นักเรียนกลุ่มที่มีห่างยางสีเดียวกันอยู่ฝ่ายเดียวกัน
2. ครูให้นักเรียนแข่งขันวิ่งเปี้ยว (ตัดสินชนะ 2 ใน 3)
3. ครูสรุปผลการแข่งขัน และการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่น

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงประโยชน์และทักษะต่างๆ ที่ได้จากการเล่นวิ่งเปี้ยว
2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการเล่นวิ่งเปี้ยว เมื่อเสร็จพร้อมกันทุกคนแล้ว
ครูเฉลยแบบฝึกหัด

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะเล่นเกม
2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
3. ดูจากคะแนนแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการเล่นร้อง เปียนา

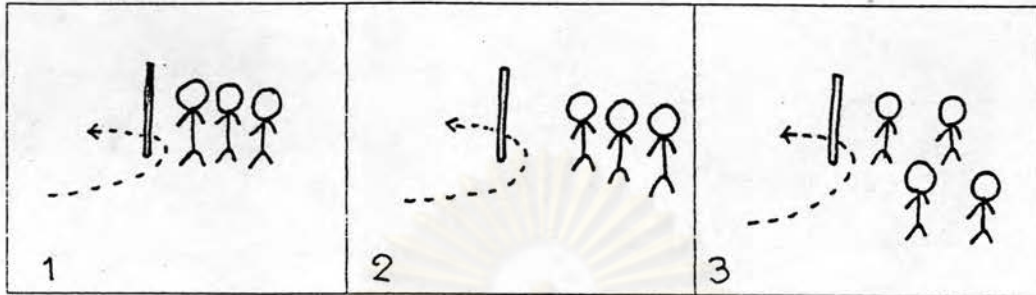
และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



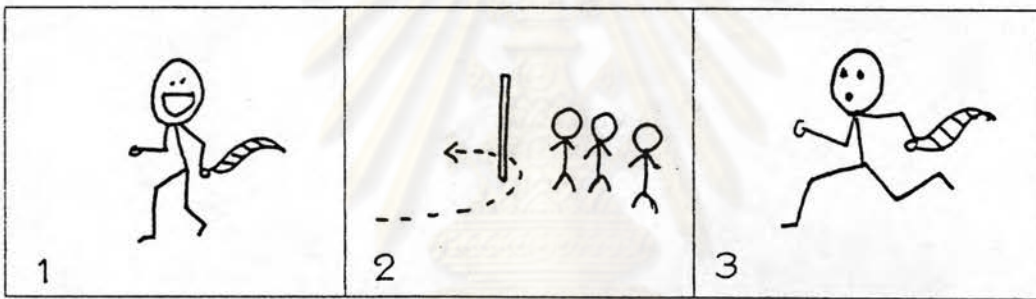
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ให้นักเรียนนำเลขาคำที่เป็นคำตอบที่ถูกต้องมาเขียนลงในวงกลม

ภาพในข้อใดแสดงถึงการให้ความสะดวกในการเล่นวิ่งเปี้ยว



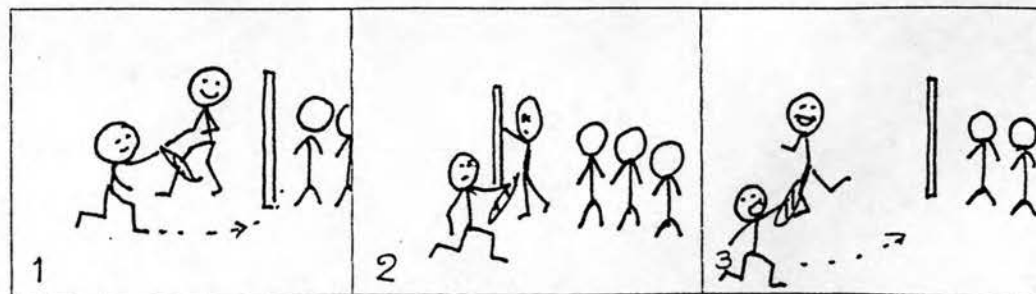
ภาพในข้อใดแสดงถึงการเสียสละเพื่อความก้าวหน้าของงาน



นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อให้เพื่อนวิ่งเร็วๆ



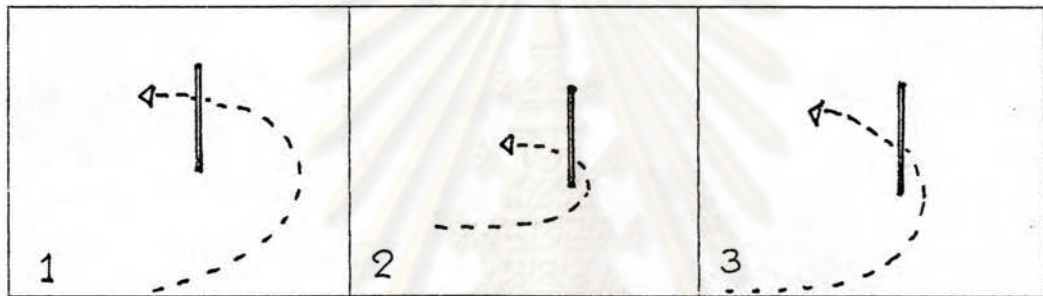
นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไรในการรับผ้า



นักเรียนจะทำอย่างไร ถ้าเพื่อนของนักเรียนคนหนึ่งวิ่งช้า



การวิ่งแบบใดที่ใช้เวลาน้อยที่สุด



เกมอัครินฝึกทักษะอะไรให้แก่เด็กเรียนมากที่สุด



เมื่อเพื่อนของนักเรียนหกล้ม นักเรียนจะทำอย่างไร



แผนการสอนที่ 12 เรื่องการช่วยเหลือผู้อื่น

(3 คาบ)

ชื่อเกม

ตีจับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมตีจับได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการวิ่ง การหลบหลีก และการออกเสียง
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการช่วยเหลือผู้อื่น
4. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
5. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
6. เพื่อให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ฝึกความอดทน และรู้แพ้รู้ชนะ

ลักษณะของ เกม

การเล่นนี้เป็นการเล่นเลียนแบบเสียงร้องของผึ้ง แต่ละทีมก็มีเสียงร้องต่างกันไป เช่น บางทีมร้องถี่ บางทีมร้องตี บางทีมร้องอึมอยู่ในลำคอ แล้วแต่จะตกลงกัน การที่ผู้เล่นอาสาตีไปยังฝั่งตรงข้ามนั้น แสดงให้เห็นถึงลักษณะความเป็นผู้นำที่มีความมั่นใจในตนเอง มีความกล้า และเมื่อผู้เล่นมีโอกาช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่นๆ ในฝ่ายตนได้ ก็เป็นการฝึกให้ผู้เล่นรู้จักเสียสละ รู้จักพึ่งพาอาศัยกัน ก่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ นอกจากนี้ยังเป็นการเล่นส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ แก่เด็กอีกด้วย

ขนาดของกลุ่ม

ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน

สถานที่

บริเวณสนามหญ้า ชิดเส้นกำหนดเขตกลางและ เขตออก

อุปกรณ์

1. นกหวีด
2. ไม้สั้นไม้ยาว

3. แบบฝึกหัด "กามเทพแปลงศร"

วิธีดำเนินการ

ขั้นอบอุ่นร่างกาย

1. ให้นักเรียนจัดกลุ่มกันเองเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆ กัน
2. ให้แต่ละกลุ่มแยกย้ายกันไปอบอุ่นร่างกาย โดยให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มมานั่ง ออกมานำท่ากายบริหาร

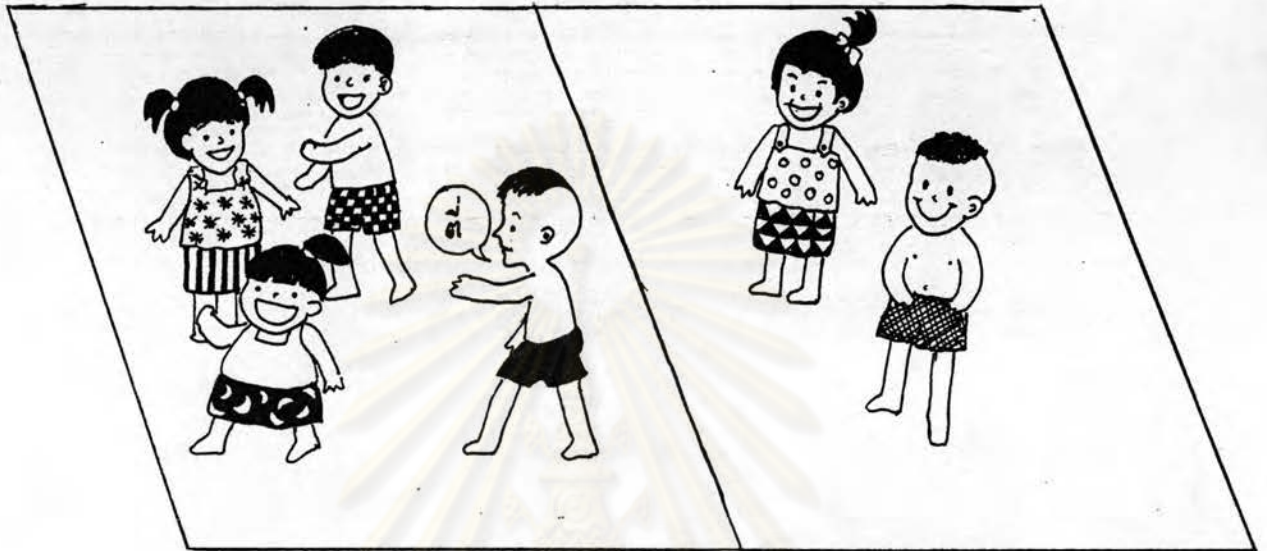
ขั้นนำ

1. ครูนับ 1-10 ให้นักเรียนจับกลุ่มกันเอง กลุ่มละ 5 คน ให้เสร็จทันเวลา
2. ให้นักเรียนเล่นเกมหาสิ่งของตามคำสั่ง เช่น ครูสั่งว่า "ดินสอ 5" นักเรียน ก็จะต้องหาดินสอมา 5 แท่ง และส่งตัวแทนวิ่งมาให้ครู เปลี่ยนคำสั่งอื่นๆ สัก 5-6 คำสั่ง
3. ครูสรุปว่า "การเล่นเป็นการทำงานกลุ่ม ในการทำงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มต้อง รู้จักเสียสละทั้งแรงกายและสิ่งของ ต้องรู้จักอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ เพื่อให้งานของกลุ่มบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้"

ขั้นอธิบาย

1. ครูอธิบายการเล่นตีจับ และกติกาประกอบการสาธิต
 - 1.1 แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆ กัน แล้วให้ยืนอยู่ในแดนของตน จับไม้สั้น ไม้ยาวว่าฝ่ายใดจะเริ่มตีก่อน
 - 1.2 ฝ่ายที่ตีก่อนเริ่มเล่นโดยเลือกพวกของตนคนหนึ่ง เข้าไปตี คนตีจะออกเสียง "ตี" หรือ "หีม" เข้าไปในแดนของฝ่ายตรงกันข้าม การร้องตีต้องร้องให้เสียงไม่ขาดหรือสะดุด ถ้าเสียงขาดหรือสะดุดในแดนของฝ่ายตรงกันข้าม ผู้ตีนั้นจะต้องตกเป็นเชลย
 - 1.3 ผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้ามต้องคอยยึดตัวไม่ให้ผู้ตีกลับเข้าแดนของตนได้
 - 1.4 คนที่ถูกแตะ จะมีคนก็ตามต้องไปเป็นเชลย เมื่อมีฝ่ายของตนเป็นเชลย ผู้ที่ตีคนต่อไปต้องพยายามช่วยพวกของตนกลับมาให้ได้ ฝ่ายตรงกันข้ามต้องคอยกันไม่ให้แตะกันได้ ถ้าแตะได้ เชลยจะได้อีกกลับแดนของตน

1.5 ผลัดกันตีและ เล่นไปจนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะหมดตัวผู้เล่นก่อน ฝ่ายชนะมี สิทธิให้ฝ่ายแพ้อะไรก็ได้



ขั้นปฏิบัติ

1. ช่วง 12 นาทีแรก ให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 และ 2 เล่นตีจับ กลุ่มที่เหลือสังเกตการณ์ ช่วง 12 นาทีหลัง ให้นักเรียนกลุ่มที่ 3 และ 4 เล่นตีจับ กลุ่มที่เล่นแล้วสังเกตการณ์
2. ครูให้นักเรียนทดลองเล่น 1 รอบ เมื่อนักเรียนเข้าใจดีแล้ว ก็ให้นักเรียนเล่น ตีจับ
3. ครูเตือนให้นักเรียนพยายามฝึกฝนทักษะทางสังคมต่างๆ ที่เรียนมาแล้วขณะ เล่น

ขั้นอภิปรายและสรุป

1. ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาวิจารณ์ผู้เล่นจากที่ได้สังเกตพฤติกรรมขณะ เล่น
2. ครูเน้นให้นักเรียนรู้ว่า
 - * การกระทำใดๆ ก็ตาม มักจะมีผู้อื่นสังเกตเห็นได้ จึงควรกระทำให้ถูกต้อง
 - * การเล่นหรือเรียนย่อมมีทั้งถูกใจและไม่ถูกใจผู้อื่น แต่เราควรจะรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เพื่อนำมาปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้น มิใช่แก้ตัวหรือทะเลาะ ต่อว่าจนเป็นมิตรต่อกันไม่ได้
3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงทักษะทางสังคมที่ได้จากการ เล่นตีจับ

4. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด "กามเทพแปลงศร"

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะ เล่นเกม
2. สังเกตความตั้งใจฟังขณะครูอธิบาย
3. ดูความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน
4. ดูจากคะแนนแบบฝึกหัด "กามเทพแปลงศร"
และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

...ช่วยผมระบายสี♥ ด้วยสีแฉาง
ในข้อที่นักเรียนปฏิบัติด้วยครับ ...



♥
นักเรียนอาสาไปตี
ฝาขายตรงข้ามด้วย
ความเต็มใจ

♥
นักเรียนช่วยเพื่อน
จับฝาขายตรงข้ามที่เข้ามา
ในแดนของนักเรียน

นักเรียนร้องต่อ แล้วเลี้ยง
ขาด นักเรียนรับร้องต่อ
ใหม่ โดยไม่ให้ฝาขาย
ตรงข้ามรู้

♥
นักเรียนจับตัวเมื่อ
ตกลง แต่ก็อดทน
ไม่ว่าใคร

♥
นักเรียนกัดกันไม่ให้
คนตัวไม่เก่ง ไปตีฝั่ง
ตรงกันข้าม

♥
นักเรียนชม
เพื่อนที่ตีเข้า
ไปเกาะฝาขาย
ตรงกันข้าม
มาเป็น
เฉลยได้

♥
นักเรียนอารมณ์
เสีย เมื่อฝาขายของ
ตายแน่

♥
นักเรียนช่วยเพื่อน
วางแผนเลือกคนตัว

♥
นักเรียนเลือกตี เข้าไป
บริเวณที่มีคนน้อย

♥
นักเรียนช่วยเพื่อน
นำสิ่งของตามห้ครูล้าง

♥
นักเรียนทำให้เพื่อน
เจ็บ และไม่ได้ขอโทษ

♥
นักเรียน
เห็นว่า คน
ต่อสภาพต่อ
หลายคนแล้ว จึง
ไม่ได้ช่วยเพื่อน
ต่อ.



แผนการสอนกลุ่มควบคุม

โดยใช้การสอนแบบปกติ



แผนการสอนที่ 1 เรื่องการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม (3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักระเบียบข้อบังคับของโรงเรียนและสามารถปฏิบัติตามกฎได้
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น
3. เพื่อให้นักเรียนรู้จักวางแผนเอาใจใส่ทรัพย์สินส่วนรวม
4. เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการรักษาความสะอาดของโรงเรียน

ลักษณะของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมการเล่านิทานเพื่อนำเข้าสู่เรียน ให้นักเรียนเห็นถึงโทษของคนที่ไม่มีระเบียบวินัย ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม เมื่อนักเรียนเห็นความสำคัญของการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่มแล้ว จึงมีกิจกรรมทัศนศึกษารอบโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกเดินแถวอย่างเป็นระเบียบ และรู้จักกฎระเบียบข้อบังคับของโรงเรียนในบริเวณต่างๆ เช่น โรงอาหาร ห้องสมุด ห้องพละ สนามเด็กเล่น เป็นต้น และเพื่อให้นักเรียนรู้จักวางแผนทรัพย์สินส่วนรวม จึงได้จัดกิจกรรมให้นักเรียนช่วยกันเก็บเศษขยะในบริเวณสนามเด็กเล่น ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนช่วยกันรักษาความสะอาดของโรงเรียนอีกด้วย

สื่อการสอน 1. หนังสือนิทานประกอบภาพเรื่อง "ทอมกับบอย"

นิทานเรื่อง "ทอมกับบอย"

ทอมกับบอยเป็นเพื่อนกัน ทั้งสองรักกันมาก ทอมเป็นคนขยัน ฉลาด เรียนหนังสือเก่ง บอยเรียนหนังสือไม่เก่ง แต่เป็นคนแข็งแรง และเป็นนักกีฬาของโรงเรียน

บ่ายวันหนึ่ง หลังจากโรงเรียนเลิก "ทอม ไปหัดเล่นสเกตกับเราไหม" บอยเอ่ยชวน "ไม่หรอก เราจะรีบกลับบ้าน ไปช่วยคุณแม่ทำงาน" ทอมปฏิเสธ แล้วผละจากไป ที่ปากซอยเข้าบ้านทอมเห็นเพื่อนๆ กลุ่มหนึ่งกำลังเล่นสเกตอย่างสนุกสนาน "ทอม มาเล่นสเกตด้วยกันสิ สนุกจังเลย" เสียงใครคนหนึ่งในกลุ่มร้องชวน "เราเล่นไม่เป็น พวกนายเล่นกันเถอะ" ทอมบอก แล้วเดินเข้าบ้านไป คินนั้น ทอมนอนไม่หลับ ภาพของบอยและเพื่อนๆ ที่เล่นสเกตอยู่ปากซอยเมื่อตอน

เย็นปรากฏขึ้นมาในทางความคิด "ความจริงการเล่นสเกตก็น่าสนุกนะ" ทอมราฟิงกับตัวเอง ก่อน
จะม่อยหลับไป

เช้าวันรุ่งขึ้น ทอมจึงตัดลินาใจพูดกับพ่อ "คุณพ่อครับ ผมอยากได้รองเท้าสเกตสักคู่
เพื่อนๆ ที่โรงเรียนมีกันทุกคนเลยครับ" "อยากได้จริงๆ หรือลูก" พ่อถาม "ครับ" ทอมตอบอย่าง
กระตือรือร้น "เอาละ ลินเดื่อนี้พ่อจะซื้อให้" พ่อรับปากกับทอม "แต่แม่ไม่เห็นด้วยเลย" แม่ก้าว
เข้ามาขัดจังหวะอย่างกะทันหัน "ทำไมหรือครับคุณแม่" ทอมถามอย่างร้อนรน "เพราะสเกตอาจ
ทำให้ลูกได้รับอันตราย แขนขาหัก หรือพิการ หรืออาจถึงตายได้นะ ซี้จี้" แม่ให้เหตุผล "แต่ถ้ารู้จัก
เล่น รู้จักระวัง ก็คนไม่มีอะไร แคมยังเป็นการเล่นกลางแจ้งอีกด้วย" พ่อพยายามเข้าข้างทอม

ลินเดื่อนพ่อก็ทำตามรับปากไว้ "นี่ไง...สเกตที่ลูกอยากได้" พ่อยื่นรองเท้าสเกตคู่ใหม่
เอี่ยมมาให้ทอม "แต่ลูกต้องรู้จักเล่นให้เป็นเวลาละ อย่าให้เสียการเรียน อย่าประมาท และอย่าลง
ไปเล่นกลางถนนหรือบนทางเท้า เพราะอาจเกิดอันตรายได้" พ่อเตือน "ครับคุณพ่อ ผมจะระวัง
อย่างดีที่สุด" ทอมรับคำอย่างหนักแน่น

เย็นวันต่อมา เลยเวลาโรงเรียนเลิกไปนานแล้ว แต่ทอมก็ยัง ไม่กลับบ้าน แม่จึงเป็นห่วง
ทอมมาก "เพราะคุณตามาใจลูกมากเกินไป ทอมจึงเป็นเช่นนี้" แม่หันไปเล่นงานพ่อ "คงสนุกเพลิน
อยู่กับเพื่อนๆ ที่โรงเรียนนะ ประเดี๋ยวก็คงกลับ" พ่อพูดปลอบใจแม่ ขณะที่พ่อกับแม่กำลังบ่นถึงอยู่นั้น
ทอมก็กำลังหัดเล่นสเกตอยู่กับบอยและเพื่อนๆ หลายคนี่สนามบาสเกตบอลของโรงเรียน "บอยกลับ
กันเถอะ เย็นมากแล้ว" ทอมบอกกับบอย ในขณะที่ยืนพักเหนื่อยอยู่ที่ขอบสนาม "ตกลง...กลับก็กลับ
แต่เราวิ่งสเกตกลับบ้านกันดีไหมละ" บอยเสนอความคิด ทอมนึกถึงคำเตือนของพ่อ จึงทำท่าลังเล
อยู่ครู่หนึ่ง แต่ในที่สุกก็พยักหน้าเห็นด้วย

ท่ามกลางแสงไฟฟ้าที่เปิดสว่างอยู่เป็นระยะตลอดสองข้างถนน ทอมกับบอยวิ่งสเกตเคียง
คู่กันไปบนทางเท้าอย่างสนุกสนาน มุ่งหน้ากลับบ้าน ซึ่งอยู่ไม่ไกลจากโรงเรียนมากนัก หลายครั้งที่
ทอมเสียหลัก ทำท่าจะถลาล้ม แต่บอยก็ช่วยประคองไว้ได้ทัน ผู้คนที่เดินสัญจรไปมาต้องกระโดดหลบ
เมื่อเห็นเด็กทั้งสองวิ่งสเกตผ่านอย่างรวดเร็ว ทุกคนมองทอมและบอยด้วยสายตาที่นึกคำหั้นแถม
เป็นห่วง อีกประมาณ 5 เสี้ยวไฟฟ้าจะถึงปากซอยเข้าบ้าน พลันเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น
ทอมเสียหลักถลาตกจากทางเท้า วิ่งจิ้งจอกไปกลางถนนอย่างรวดเร็ว เป็นขณะเดียวกับที่มีรถเก๋งคัน
หนึ่งวิ่งสวนทางมาพอดี คนขับรถเหยียบเบรคจนล้อรถเสียดสีกับผิวถนนดังเอี๊ยดมาแต่ไกล แต่ก็ไม่

สามารถหยุดรถได้ทัน รถเก๋งคันนั้นจึงพุ่งเข้าเฉี่ยวร่างของทอมเต็มแรง ทอมกลาเหมือนนกปีกหัก แล้วล้มพุ่มหมอสติอยู่กลางถนน ในขณะที่เท้าทั้งสองข้างยังสวมสเกตอยู่ บอยตกใจสุดขีด ใบหน้าซีดเผือด รีบวิ่งไปประคองทอมไว้ ขณะเดียวกัน คนขับรถเก๋งคันนั้นก็รับลงจากรถมาอุ้มทอมขึ้นรถ พาส่งโรงพยาบาลที่อยู่ใกล้ทันที

ที่โรงพยาบาล หลังจากหมอได้ตรวจดูอาการและช่วยเหลือจนทอมฟื้นแล้ว ทันทีที่ลืมตาขึ้นมา ทอมก็พบกับพ่อและแม่ยืนเฝ้าดูอาการอยู่ใกล้ๆ และได้ยินหมอพูดกับพ่อแม่ว่า "กระดูกขาขวาหัก สมองได้รับความกระทบกระเทือนมาก ต้องนอนพักรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลอย่างน้อยหนึ่งเดือน" ทอมเห็นสีหน้าพ่อแม่สลดลง สายตาฉายแววกังวลอย่างเห็นได้ชัด อยากจะบอกกับพ่อและแม่ว่า "คุณพ่อคุณแม่ครับ ผมเสียใจ ต่อไปนี้ผมจะไม่เล่นสเกตอีกแล้ว" แต่ทอมก็พูดไม่ได้ มีเพียงน้ำตาเท่านั้นที่ไหลอาบสองแก้มอยู่ตลอดเวลา

กิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเล่นนิทานประกอบภาพเรื่อง "ทอมกับบอย" ให้นักเรียนฟัง
2. ครูถามคำถามนักเรียนดังนี้
 - ทอมกับบอยเป็นใคร (นักเรียน)
 - ทอมกับบอยมีนิสัยต่างกันอย่างไร (ทอมเป็นคนขยัน ฉลาด เรียนเก่ง แต่บอยเรียนหนังสือไม่เก่ง แข็งแรง และเป็นนักกีฬาของโรงเรียน)
 - เมื่อบอยชวนทอมไปเล่นสเกต ทอมไม่ไปเพราะอะไร (รีบกลับบ้านไปช่วยคุณแม่ทำงาน)
 - การที่ทอมกลับบ้านไปช่วยคุณแม่ทำงาน แสดงว่าทอมเป็นคนอย่างไร (ขยัน มีระเบียบวินัยในตนเอง)
 - เมื่อคุณพ่อซื้อสเกตให้ทอม คุณพ่อเตือนทอมว่าอย่างไร (ให้รู้จักเล่นเป็นเวลา อย่าประมาท อย่าลงไปเล่นกลางถนนหรือบนทางเท้า)
 - ทอมกับบอยวิ่งสเกตกลับบ้านไปบนอะไร (ทางเท้า)

- ผู้คนที่เดินบนทางเท้าทำอย่างไร เมื่อทอมกับบอยวิ่งสเกดผ่านไปอย่างรวดเร็ว (กระโดดหลบ)
- การที่ทอมกับบอยวิ่งสเกดบนทางเท้าซึ่งเป็นที่สาธารณะ และทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน แสดงว่าทอมกับบอยเป็นคนอย่างไร (ไม่เคารพสิทธิของผู้อื่น)
- ทางเท้ามีไว้สำหรับเดิน ถนนมีไว้สำหรับวิ่ง แต่ทอมกับบอยวิ่งสเกดบนทางเท้า แสดงว่าทอมกับบอยเป็นคนอย่างไร (ไม่ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม)
- ผลเสียของการไม่เคารพระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่มคืออะไร (เจ็บตัว เป็นอันตราย)

ชั้นสอน

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงพฤติกรรมที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่มว่าประกอบด้วย การปฏิบัติตามกติกาหรือข้อตกลงของกลุ่มได้ ความมีระเบียบวินัยในตนเอง เช่น นักเรียนตื่นนอนแต่เช้า อาบน้ำ แปรงฟันเอง โดยที่ไม่ต้องให้ใครเตือน นักเรียนลุกจากที่นั่งแล้วเลื่อนเก้าอี้เข้าใต้โต๊ะ นักเรียนไม่พูดคุยหรือเล่นขณะเดินแถว เป็นต้น การเคารพสิทธิของผู้อื่น เช่น ไม่หยิบของของคนอื่นก่อนได้รับอนุญาต ไม่ว่าเพื่อน รับฟังความคิดของเพื่อน เป็นต้น และการทวงแทนเอาใจใส่ทรัพย์สินส่วนรวม
2. ให้นักเรียนลองลุกจากที่นั่งไปเข้าแถว (ครูสังเกตด้วยว่านักเรียนเก็บเก้าอี้เข้าโต๊ะหรือไม่ ถ้าไม่ได้เก็บให้นักเรียนกลับมาเก็บด้วย) และซ่อมเดินแถวโดยไม่พูดคุยกันในบริเวณโรงเรียน
3. ครูพานักเรียนเดินไปบริเวณต่างๆ ในโรงเรียน เช่น ห้องสมุด ห้องพละ สนามเด็กเล่น โรงอาหาร เป็นต้น และสนทนากับนักเรียนถึงกฎระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ ในบริเวณนั้น แล้วกลับเข้าห้อง
4. เมื่อครูพานักเรียนไปที่สนามเด็กเล่น ให้นักเรียนบำเพ็ญประโยชน์โดยช่วยกันเก็บเศษขยะ เช่น ถุงพลาสติก ก้อนหิน ดินสอ ฯลฯ ออกจากสนามเด็กเล่น เพื่อให้นักเรียนรู้จักทวงแทนและรักษาสมบัติของโรงเรียน

ขั้นสรุป ครูชมเชยถ้านักเรียนทำได้ดี และให้นักเรียนพยายามทำให้ได้แบบนี้ทุกครั้ง

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. ดูจากความตั้งใจในการฟังนิทานและตอบคำถามจากนิทานได้
2. นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับกฎระเบียบข้อบังคับของโรงเรียนได้
3. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะครูพาไปบริเวณต่างๆ ในโรงเรียน
4. ดูจากความร่วมมือในการเก็บเศษขยะในสนามเด็กเล่น

และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 2 เรื่องการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม (3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักระเบียบข้อบังคับของโรงเรียนและสามารถปฏิบัติตามกฎได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถร้องเพลง "เรียงลำดับ" ได้
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี และ เขียนคำบรรยายเกี่ยวกับการรักษา ระเบียบวินัยได้
5. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก

ลักษณะของกิจกรรม

แผนการสอนนี้เป็นกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติ เพื่อเสนอทักษะความมีระเบียบวินัยตนเองและกลุ่มเกี่ยวกับการเข้าแถวซื้ออาหาร โดยขออาสาสมัครนักเรียนที่กล้าแสดงออกแสดงบทบาทสมมุติให้เพื่อนดู และสอดแทรกเพลง "เรียงลำดับ" ให้นักเรียนหัดร้องเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนานขึ้น และเพื่อฝึกให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม จึงได้มีการประกวดวาดภาพเกี่ยวกับการเคารพต่อระเบียบวินัยให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนดให้เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลาด้วย ผลงานทั้งที่ชนะการประกวดและไม่ชนะครูจะนำมาติดตามผนังห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในตนเอง และพยายามปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับนั้น

สื่อการสอน 1. ละครเกี่ยวกับการแซงแถวซื้ออาหาร คือ นักเรียนทุกคนกำลังยืนต่อแถวเพื่อซื้อขนม ก็มีนักเรียนคนหนึ่งชื่อ "ดา" มาแทรกกลางแถว คนอื่นๆ ก็นำไม้ให้ดาเข้าแทรกได้ ดาจึงไปแทรกข้างหน้าบ่อม บ่อมบอกมาหลังให้ไปต่อท้ายแถว ดาก็ไม่ไปและยัง เขกหัวบ่อมอีกด้วย หลังจากรับประทานขนมเสร็จบ่อมและเพื่อนๆ ไปเล่นกันที่สนาม ดาขอเล่นด้วย แต่เพื่อนๆ ไม่ให้ดาเล่นด้วยเพราะคามักเล่นซี้โกงเสมอ

2. แผนภูมิเพลง "เรียงลำดับ"

เพลงเรียงลำดับ

เนื้อร้องและทำนอง	คณะครู สปจ. ลำปาง ลำพูน
เรียงมาเรียงลำดับ	ลำดับลำดับก่อนหลัง
คนนำซึ่ง (ซ้ำ)	มาทีหลังไม่เรียงลำดับ
มาก่อนต้องอยู่ข้างหน้า	มาช้าต้องอยู่ถัดไป
จาวันนะ เด็กไทย (ซ้ำ)	ระเบียบวินัยเป็นสิ่งสำคัญ (ซ้ำ)

3. กระดาษวาดรูป 7 แผ่น

กิจกรรม

ขั้นนำ ครูซักถามนักเรียนถึงเรื่องที่เรียนไปเมื่อครั้งที่แล้ว เพื่อทบทวนความจำ

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนบอกกฎระเบียบข้อบังคับของโรงเรียนมา คนละ 1 ข้อ
2. ครูขออาสาสมัคร 7 คน ออกมาแสดงละครสั้นๆ เกี่ยวกับการแข่งแถวซื้ออาหารให้เพื่อนๆ ในห้องดู และให้ทายว่าขาดระเบียบวินัยอะไร
3. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากละครที่เพื่อนแสดง
4. ครูสอนนักเรียนร้องเพลง "เรียงลำดับ" จนนักเรียนร้องได้
5. ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ให้ทำงานต่อไปนี้
 - 5.1 วาดภาพเกี่ยวกับการเคารพต่อระเบียบวินัย และระบายสีให้สวยงาม
 - 5.2 เขียนคำบรรยายประกอบภาพ

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงความสำคัญ of ทักษะการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
2. ครูและนักเรียนช่วยกันตีตผลงานไว้ตามผนังห้อง

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับบทภาวะ เบี่ยงข้อบังคับของโรงเรียนได้
2. ดูจากความร่วมมือในการร้องเพลง เช่น ร้องเพลงเสียงดัง ตั้งใจร้อง
3. ดูจากผลงานของนักเรียน

และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 3 เรื่องการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม (3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะในการทำงานกลุ่มร่วมกัน
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความอดทนในโอกาสต่างๆ ตามควรแก่วัย
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออกได้อย่างมั่นใจ

ลักษณะของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมกลุ่มที่ให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน คิดการแสดงสั้นๆ เสนอถึงคุณธรรม ความอดทนในลักษณะต่างๆ เช่น อดทนต่อการรอคอย อดทนทำงานจนสำเร็จ อดทนต่อความเจ็บปวด อดทนต่อความกลัว เพื่อให้นักเรียนรู้จักอดทนในสถานการณ์ต่างๆ ในการทำงานกลุ่ม สมาชิกกลุ่มจะต้องวางแผนงานร่วมกัน เช่น กำหนดเรื่อง กำหนดบุคคลแสดงละคร เป็นต้น ต้องสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ บางครั้งก็ต้องอดทน อดกลั้นต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเพื่อนสมาชิกบางคนด้วย นอกจากนั้นยังต้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การนำเสนอผลงาน และการประเมินผลการทำงานของกลุ่มด้วย

สื่อการสอน 1. บัตรงาน

บัตรงานที่ 1

1. ให้นักเรียนแสดงละครสั้นๆ เนื้อเรื่องมีอยู่ว่า หลังเลิกเรียน นักเรียนกำลังเดินออกจากโรงเรียน นัทและเพื่อนๆ นัดกันมาคูนั่งพุงนี้ตอน 10 โมงเช้า นัทมาช้า เพื่อนทุกคนต้องรอนัท เมื่อนัทมาทุกคนก็ไปคูนั่ง
2. ให้นักเรียนกำหนดตัวละคร และคิดบทพูด
3. ให้เวลาประชุม 5 นาที

บัตรงานที่ 2

1. ให้นักเรียนแสดงละครสั้นๆ เนื้อเรื่องมีอยู่ว่า แดง บ่อม จุ่ม กาลัง เล่นวิ่งไล่จับ บัง เอ็ดดูบ่อมทกล้ม เพื่อนๆ จึงช่วยพาบ่อมไปห้องพยาบาล บ่อมเจ็บแต่ก็อดทน ครูชมว่าบ่อมเก่งมากที่ไม่ร้องไห้
2. ให้นักเรียนกำหนดตัวละคร และคิดบทพูด
3. ใช้เวลาประชุม 5 นาที

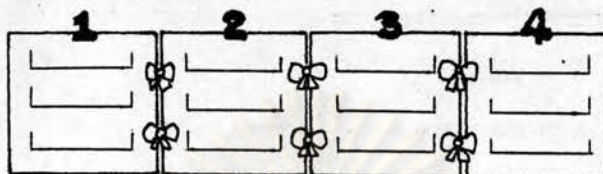
บัตรงานที่ 3

1. ให้นักเรียนแสดงละครสั้นๆ เนื้อเรื่องมีอยู่ว่า จอยนั่งทำการบ้านอยู่ เพื่อนๆ มาชวนไปเล่น จอยไม่ไปขอทำการบ้านให้เสร็จก่อน เมื่อ จอยทำการบ้านเสร็จแล้วจึงออกไปเล่นกับเพื่อน
2. ให้นักเรียนกำหนดตัวละคร และคิดบทพูด
3. ใช้เวลาประชุม 5 นาที

บัตรงานที่ 4

1. ให้นักเรียนแสดงละครสั้นๆ เนื้อเรื่องมีอยู่ว่า อ๋อง เอก และเพื่อนๆ ต้องเดินผ่านป่าช้าเพื่อกลับบ้าน ระหว่างทางก็มีเสียงหมาหอน อ๋อง กับเอกกลัวมาก เพื่อนๆ ปลอบว่ามาหลายคนไม่ต้องกลัว แล้วทั้งหมด ก็เดินทางกลับบ้านโดยที่ไม่มีอะไรเกิดขึ้น
2. ให้นักเรียนกำหนดตัวละคร และคิดบทพูด
3. ใช้เวลาประชุม 5 นาที

2. รูปตุ๊กตาหน้าคนยิ้มขนาดเล็ก จำนวน 20 อัน 😊
3. รูปตุ๊กตาหน้าคนยิ้มขนาดใหญ่ จำนวน 4 อัน 😄 😊 😊 😊
4. กระเป๋าหนังสือให้คะแนนกลุ่ม



5. ท่อพีวี 4 ชนิด ชนิดละ 5 เมตร
6. เครื่องเล่นเทป และ เทปเพลงอดทน

เพลงอดทน

เนื้อร้อง จงดี ทองใย ทานอง เลือดสุพรรณ
 เกิดเป็นคน เราต้องทน ฝึกอดทนเพื่อนเอ๋ย
 ไม่ต้องกลัว ไม่ต้องเกรง เราต้องเก่ง สู้อายุ

กิจกรรม

ขั้นนำ ครูสนทนากับนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้

นักเรียนเคยทำงานกลุ่มหรือไม่

นักเรียนชอบทำงานกลุ่มหรือทำงานเดี่ยว เพราะอะไร

นักเรียนอยากทำให้เพื่อนที่อยู่กลุ่มเดียวกับนักเรียนมีนิสัยอย่างไร

นักเรียนช่วยทำอะไรในกลุ่มบ้าง

นักเรียนมีขั้นตอนในการทำงานกลุ่มอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการทำงานกลุ่ม เริ่มตั้งแต่การวางแผน เช่น การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ ตามความถนัดและความเหมาะสม การวางแผนเนื้อหาว่าจะทำอะไรก่อนหลัง เป็นต้น การระดมสมอง โดยให้ทุกคนช่วยกันคิด การตัดสินใจโดยวิธีประชาธิปไตย การเสนอผลงาน โดยให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม และการประเมินผลงานและการทำงาน

2. ครูเปิดเพลงอดทน ของจตุรย์ ทองใย และให้นักเรียนแยกย้ายกันหาท่อนที่ครูนำไปไว้บริเวณต่างๆ ของห้องก่อนเพลงจบ ถ้าใครหาได้เป็นคนสุดท้ายจะถูกปรับโดยให้เพื่อนในห้องเลือกว่าจะให้ทำอะไร เมื่อได้ครบหมดทุกคนแล้วให้แบ่งกลุ่มตามชนิดของท่อนที่
3. ครูให้นักเรียนเลือกหัวหน้ากลุ่มและตั้งชื่อกลุ่ม
4. ให้นักหัวหน้ากลุ่มออกมาเลือกบัตรงาน และดำเนินการตามบัตรงาน ให้เวลา 10 นาที
5. เมื่อหมดเวลา ครูให้นักเรียนออกมาเสนอผลงาน เริ่มตั้งแต่กลุ่มที่ 1, 2, 3, 4 ตามลำดับ
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงคุณค่าของความอดทน ขั้นตอนการทำงานกลุ่ม และทักษะต่างๆ ที่จำเป็นในการทำงานกลุ่มให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด
7. ครูสอนนักเรียนร้องเพลง อดทน

ขั้นสรุป

1. ครูแจกกระดาษรูปหน้าคนยิ้มให้นักเรียนทุกคน และติดกระดาษนี้แบ่งกลุ่ม
2. ให้นักเรียนประเมินผลการแสดงกลุ่มที่ประทับใจนักเรียนมากที่สุด นำหน้าคนยิ้มไปเสียบในช่องคะแนนของกลุ่มนั้น
3. ครูสรุปและประเมินผลการทำงานของนักเรียนแต่ละกลุ่มด้วยหน้าคนยิ้ม (ขนาดใหญ่) เช่นกัน

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะทำงานกลุ่ม
 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเสนอผลงาน
 3. ดูจากความร่วมมือในการตอบคำถามของนักเรียน
- และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

แผนการสอนที่ 4 เรื่องการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม

(3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกวางแผนงานและทำงานอย่างมีขั้นตอน
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการเสนอผลงาน และสามารถประเมินผลการทำงานกลุ่มได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ

ลักษณะของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมการทำงานกลุ่มที่ใช้ศิลปะในการถ่ายทอด เพื่อฝึกให้นักเรียนทำงานกลุ่มอย่างมีระบบ มีขั้นตอน โดยให้นักเรียนสร้างภาพจากรูปที่กำหนดให้ ในการทำงาน ถ้านักเรียนได้ประชุมวางแผน ตกลงกันว่าอะไรจะอยู่ตรงไหน คำนึงถึงระยะ ขนาด ความเหมาะสม และกำหนดรูปแบบร่วมกันแล้ว รูปที่ออกมาจะมีความสมบูรณ์ แต่ถ้านักเรียนขาดการวางแผนงาน มีแต่ความร่วมมือร่วมใจกัน ต่างคนต่างคิด รูปที่ออกมาจะต่างกัน ขณะทำงานทุกคนจึงได้ฝึกการสื่อสาร การตัดสินใจ การอดทน ออกล้นต่อพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่พึงประสงค์ และได้ให้นักเรียนออกมาเสนอผลงาน โดยถ่ายทอดเป็นเรื่องราว และยังฝึกให้นักเรียนประเมินผลงานและการทำงานกลุ่มด้วย

สื่อการสอน

1. กระดาษวาดเขียน 5 แผ่น
2. กระดาษสีรูปต่างๆ คือ ต้นไม้ ดอกไม้ พุ่มไม้ ก้อนเมฆ ดวงอาทิตย์ แม่มด คนแคระ เจ้าหญิง กบ หอคอย ก้อนหิน รั้ว ลานธาร
นก เด็กผู้หญิง ต้นหญ้า ช้าง หอยทาก
3. กาว 5 กระปุก
4. แบบประเมินผล 5 แผ่น

ชื่อกลุ่ม	ผลงาน เต็ม 10 คะแนน	การทำงาน เต็ม 10 คะแนน	รวม 20 คะแนน

กิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงความหมายของคำว่า "หัวเดียวกระเทียมลีบ"
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม โดยให้นักเรียนพูดคำว่า "หัว เดียว กระ เทียม ลีบ" คนละพยางค์ต่อๆ กันไป แล้วให้คนที่พูดพยางค์เดียวกันนั่งรวมกลุ่มกัน

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งหัวหน้าและ เลขานุการกลุ่ม
2. ครูซักถามนักเรียนถึงวิธีการคัดเลือกหัวหน้า เลขานุการ และสรุปวิธีการคัดเลือกที่ดีที่สุด คือ แบบประชาธิปไตย โดยให้ยกมือลงคะแนน และให้ผู้ที่มีคะแนนเสียงมากที่สุดเป็นหัวหน้า
3. ครูอธิบายงานที่จะให้นักเรียนทำ คือ ให้นักเรียนสร้างภาพขึ้นมา 1 ภาพ จากชิ้นส่วนที่ได้ทั้งหมด โดยต้องใช้ให้ครบทุกชิ้น เมื่อสร้างภาพเสร็จเรียบร้อย แล้ว ให้นักเรียนคิดเรื่องราวสั้นๆ ประกอบภาพ ให้นักเรียนใช้เวลาในการทำ 15 นาที แล้วส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องประกอบภาพและบอกถึงวิธีทำงาน
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรับอุปกรณ์ และลงมือปฏิบัติได้
5. เมื่อหมดเวลาให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงาน

6. ครูสรุปผลงานของนักเรียน
7. ครูแจกแบบประเมินผลให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ำให้ทุกกลุ่มประเมินผล ถ้าคะแนนเต็ม 20 คะแนน จะให้คะแนนแต่ละกลุ่มเท่าใด โดยแบ่งเป็น คะแนนผลงาน 10 คะแนน คะแนนการทำงาน 10 คะแนน

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่า ทักษะอะไรบ้างที่มีความสำคัญในการทำงานกลุ่ม ผู้นำและสมาชิกกลุ่มควรปฏิบัติตนอย่างไร

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตการทำงาน of นักเรียน
2. ดูจากผลงานของนักเรียน
3. ดูจากความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน

และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 5 เรื่องการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม (3 คาบ)

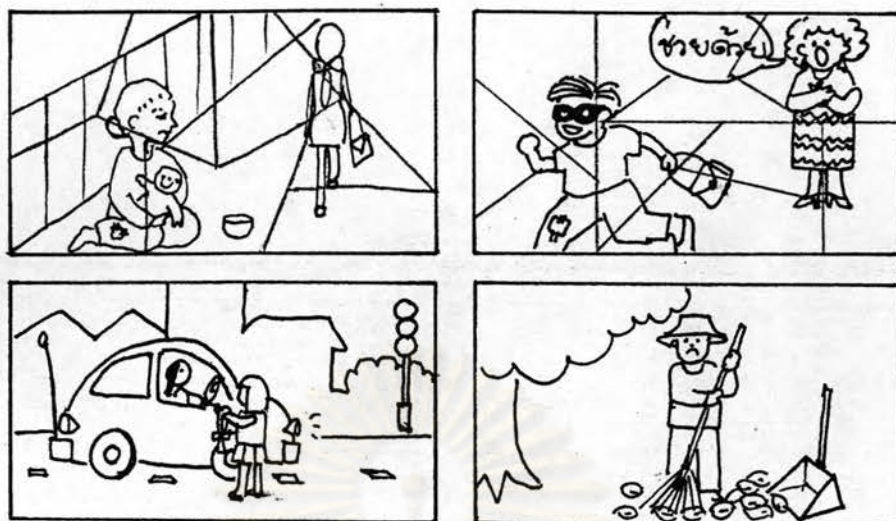
จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม
2. เพื่อให้ นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความละเอียดรอบคอบในการพิจารณา และสามารถเสนอแนะวิธีการแก้ปัญหาได้
4. เพื่อให้ นักเรียนสามารถแสดงออกได้อย่างมั่นใจ
5. เพื่อให้ นักเรียนรู้จักความยากลำบากของผู้อื่น
6. เพื่อให้ นักเรียนรู้จักการประชุมแบบระดมสมอง

ลักษณะ ของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้รู้จักวิธีประชุมอย่างง่าย คือ วิธีประชุมแบบระดมสมอง วิธีนี้จะเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกให้นักเรียนมีความละเอียดรอบคอบในการพิจารณาปัญหา และสามารถเสนอแนะวิธีแก้ปัญหาได้ โดยใช้กิจกรรมต่อจิ๊กซอเป็นสื่อฝึกให้นักเรียนแก้ปัญหาจากชิ้นส่วน นักเรียนแต่ละคนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นว่าชิ้นใดควรอยู่ตรงไหน เมื่อนักเรียนต่อภาพได้สมบูรณ์แล้วภาพก็จะนำนักเรียนไปสู่ปัญหาแท้จริงที่ต้องขบคิดต่อไป และเพื่อฝึกให้นักเรียนมีความกล้าสามารถแสดงออกได้อย่างมั่นใจ ผู้วิจัยจึงได้ให้นักเรียนเสนอผลงานโดยการแสดงบทบาทสมมุติอีกด้วย

สื่อการสอน 1. ภาพต่อ (Jigsaw puzzle) 4 ภาพ ได้แก่ ภาพยายแก่ชราภาพ ภาพขโมยวิ่งราว ภาพเด็กชายพวงมาลัย ภาพคนกวาดถนน



2. บัตรงาน 4 บัตร

คำสั่ง

1. ช่วยกันต่อภาพให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
2. ช่วยกันคิดหาสาเหตุที่เขาต้องมีอาชีพอย่างนั้น และ เขียนลงในกระดาษคำตอบ
3. ส่งตัวแทนออกมาแสดงบทบาทสมมติให้เพื่อนทายว่ากลุ่มคนได้อาชีพอะไร
4. รายงานสาเหตุที่ทำให้เขาต้องมีอาชีพนั้น

(ใช้เวลา 12 นาที)

3. กระดาษคำตอบ

สาเหตุที่เขาต้องมีอาชีพนั้น

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

4. แบบประเมินตนเอง

ชื่อ _____ นามสกุล _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

ข้อที่	พฤติกรรม	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2	
		มาก	น้อย	มาก	น้อย
1.	นักเรียนช่วยเพื่อนทำงานกลุ่ม
2.	นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น
3.	นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
4.	นักเรียนสามารถเสนอแนะวิธีการแก้ปัญหาได้
5.	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเสนอผลงาน
	รวมคะแนน				

ถ้าตอบ มาก ได้ข้อละ 2 คะแนน / ถ้าตอบ น้อย ได้ข้อละ 1 คะแนน

กิจกรรม

ขั้นนำ

- ครูตั้งปัญหาถามนักเรียนว่า "ทำไมจึงทำการบ้านไม่เสร็จ" แล้วให้นักเรียนช่วยกันคิดหาคำตอบ ใครคิดได้ก่อนให้ยกมือตอบ
- ครูตั้งปัญหาถามนักเรียนว่า "นักเรียนเคยทำอะไรที่ผิดระเบียบวินัยในชั้นเรียนบ้าง" ครูเรียกชื่อนักเรียนให้ตอบทีละคน

3. ครูสุรพาให้นักเรียนฟังว่า การที่นักเรียนช่วยกันคิดหาคำตอบโดยวิธีการต่างๆ เช่น ใครตอบได้ตอบก่อน ตอบเรียงทีละคน เราเรียกการช่วยกันคิดแบบนี้ว่า "การระดมสมอง"

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนนับ 1-4 ต่อๆ กันไป เพื่อแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน แล้วให้นักเรียนนั่งรวมกลุ่มกัน
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งหัวหน้าและเลขานุการของกลุ่ม
3. หัวหน้ากลุ่มออกมาเลือกของใช้สำนักงานและภาพต่อ (Jigsaw puzzle) ที่ติดไว้ข้างฝา นานกลับไปที่กลุ่ม
4. ครูให้เวลา 12 นาที ในการดำเนินการตามบัตรงาน คือ
 - ช่วยกันต่อภาพให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
 - ช่วยกันคิดหาสาเหตุที่เขาต้องมีอาชีพอย่างนั้น และ เขียนลงในกระดาษคำตอบ
 - ส่งตัวแทนออกมาแสดงบทบาทสมมติให้เพื่อนทายว่ากลุ่มตนได้อาชีพอะไร
 - รายงานสาเหตุที่ทำให้เขาต้องมีอาชีพนั้น
5. เมื่อหมดเวลาให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาเสนอผลงาน
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงความยากลำบากของผู้อื่น
7. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินผล ถ้าคะแนนเต็ม 10 คะแนน จะให้คะแนนแต่ละกลุ่มเท่าใด

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่าทักษะอะไรบ้างที่มีความสำคัญในการทำงานกลุ่ม ผู้นำและสมาชิกกลุ่มควรปฏิบัติตนอย่างไร
2. ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเอง ประเมินพฤติกรรมในช่วงนี้ของนักเรียน (ทำเฉพาะช่องที่ 1) ครูอธิบายลักษณะของพฤติกรรมในแต่ละข้อ ทีละข้อ ให้นักเรียนทำพร้อมๆ กัน

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. ดูจากการตอบคำถามของนักเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมในการประชุมกลุ่ม
3. ดูจากการมีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงาน
4. ดูจากคะแนนแบบประเมินตนเองของนักเรียน

และบันทึกผลงานในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 6 เรื่องการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม (3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม
2. เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานในกลุ่ม
3. เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกแสดงความรักใคร่ชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ

ลักษณะของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมกลุ่ม เพื่อฝึกให้นักเรียนได้แก้ปัญหาร่วมกัน จากกิจกรรมการทายคำ จากคำใบ้และปริศนาอักษรไขว้ โดยนำความรู้และทักษะต่างๆ ที่ได้จากแผนการสอนที่ 5 มาเป็นแนวทางในการปฏิบัติในการแก้ปัญหา นอกจากนี้ในการทำงานกลุ่มนักเรียนยังได้ฝึกการเป็นผู้นำและความรับผิดชอบในหน้าที่และการทำงานให้สำเร็จอีกด้วย

สื่อการสอน

1. กระดาษแข็ง
2. ซองสีต่างๆ ซึ่งมีรูปภาพและคำใบ้อยู่ข้างใน

ตัวอย่าง

- . รูปร่างกลม มีขนาดใหญ่
- . มาตอนเช้าและ ไปตอนเย็น
- . ให้ความร้อนและแสงสว่าง
- . ช่วยทำให้ผ้าแห้ง

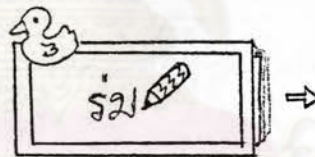


ดวงอาทิตย์

กระดาษ . เป็นสี่เหลี่ยม มี 4 ขา เลี้ยงไว้คู่เล่น มีหูยาวเรียวย ชอบกินผักเป็นอาหาร
 ธงชาติไทย . เป็นผ้า มีลายเป็นแถว 3 แถบ มี 3 สี มักอยู่บนที่สูง เวลานาขึ้น
 ลงจะต้องเพลง

- แจกัน . เป็นสิ่งของมีหลายรูปทรง แยกได้ถ้าแตก เวลาใช้ต้องใส่น้ำก่อน ใช้ตกแต่งห้องให้สวยงาม เอาไว้ปักดอกไม้
- โทรทัศน์ . เป็นเครื่องใช้ในสถานที่ต่างๆ ริมถนนก็มี มีรูปร่างต่างๆกัน มีเสียงได้ เวลาใช้ต้องหมุนหรือกด เอาไว้คุยกัน
- แว่นตา . เป็นสิ่งของที่ใช้กับส่วนหัว บางคนก็ใช้บางคนก็ไม่ใช้ มีหลายรูปทรง เช่น กลม รี เหลี่ยม หกเหลี่ยม มีขา 2 ขา พบได้ทางใต้ เวลาใช้ต้องเกี่ยวหู
- แปรงสีฟัน . เป็นของใช้ในห้องน้ำ มีหลายขนาด คนส่วนใหญ่จะใช้วันละ 2 ครั้ง มีขน นุ่มบ้าง แข็งบ้าง
- รถเมล์ . เป็นยานพาหนะ มี 4 ล้อ จุคนได้มาก บ้างก็ติดแอร์บ้างก็ไม่ติด มีเลขติดไว้ข้างหน้ารถ
- ร่ม . เป็นสิ่งของพกติดตัวได้ มีหลายสีหลายแบบ หุบได้กางได้ มักใช้ฤดูฝน ใช้กันแดดกันฝน

3. กระดาษคำตอบ



4. สีเมจิก

5. กระเป๋านั่งให้คะแนนกลุ่ม

6. ดาวาให้คะแนนกลุ่ม 50 ดวง

7. แบบฝึกปริศนาอักษรไขว้

8. แบบประเมินตนเอง (จากแผนการสอนที่ 5)

กิจกรรม

ขั้นนำ ครูสนทนากับนักเรียนว่า ใครเคยดูรายการบ้านรายการมาตามนัดบ้าง มีวิธีเล่นอย่างไร (ให้คำถามแล้วให้นักเรียนทายว่าคำนั้นคืออะไร) ครูบอกนักเรียนว่า ครูจะให้ นักเรียนเล่นบ้านคำเหมือนกันแต่จะตรงกันข้ามกัน คือ ครูจะมีคำบ้านให้แล้วให้นักเรียนทายว่า คำนั้นคืออะไร

ขั้นสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. แจกกระดาษคำตอบและปากกาเมจิกให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด และแขวนกระเป๋านั่ง ซึ่งมีซองคำใบ้เสียไว้บนกระดาน
3. ครูอธิบายวิธีเล่นดังนี้
 - 3.1 ในรอบแรกครูจะเลือกซองซึ่งมีคำใบ้อยู่ข้างใน อ่านให้นักเรียนฟังทีละข้อไปเรื่อยๆ จนกว่านักเรียนจะตอบได้ เช่น
 - เป็นสิ่งมีชีวิต
 - มีขน มีหนวด
 - ชอบอยู่บนหลังคา
 - ชอบกินปลา
 - มีเสียงร้องคล้ายเสียงเด็ก

เป็นต้น

- 3.2 เมื่อครูอ่านคำใบ้หมดแล้วให้นักเรียนในกลุ่มประชุมกันและเขียนคำตอบลงกระดาษคำตอบที่ครูแจกให้
- 3.3 แต่ละกลุ่มจะมีดาวเป็นทุน 5 ดวง กลุ่มที่ตอบถูกจะได้ดาวเพิ่ม 1 ดวง กลุ่มที่ตอบผิดจะถูกนำดาวออก 1 ดวง
- 3.4 ผลัดกันเลือกซองคำใบ้ทีละกลุ่มผลัดกันไป
4. ครูน่านักเรียนแข่งขันทายคำใบ้ เมื่อจบการแข่งขันครูสรุปดาวรวม ให้ทุกคนคบบมือเป็นรางวัล
5. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการทำงานกลุ่ม และสรุปการทำงานที่ดี
6. ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม 2 คน ช่วยกันทำแบบฝึกปริศนาอักษรไขว้

ขั้นสรุป

1. ครูแจกแบบประเมินตนเองจากแผนการสอนที่ 5 คัดให้แก่นักเรียน ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเอง ประเมินพฤติกรรมในชั่วโมงนี้ของนักเรียน (ทำเฉพาะช่องที่ 2) ครูอธิบายลักษณะของพฤติกรรมในแต่ละข้อ ทีละข้อ ให้ นักเรียนทำพร้อมๆ กัน

2. ครูซักถามว่าใครได้คะแนนดีขึ้น / ดีเท่าเดิม / ลดลง / แย่เท่าเดิม บ้าง

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. จากการตอบคำถามของนักเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมในการแข่งขันทายคำใบ้
3. ดูจากคะแนนแบบประเมินตนเองของนักเรียน
และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



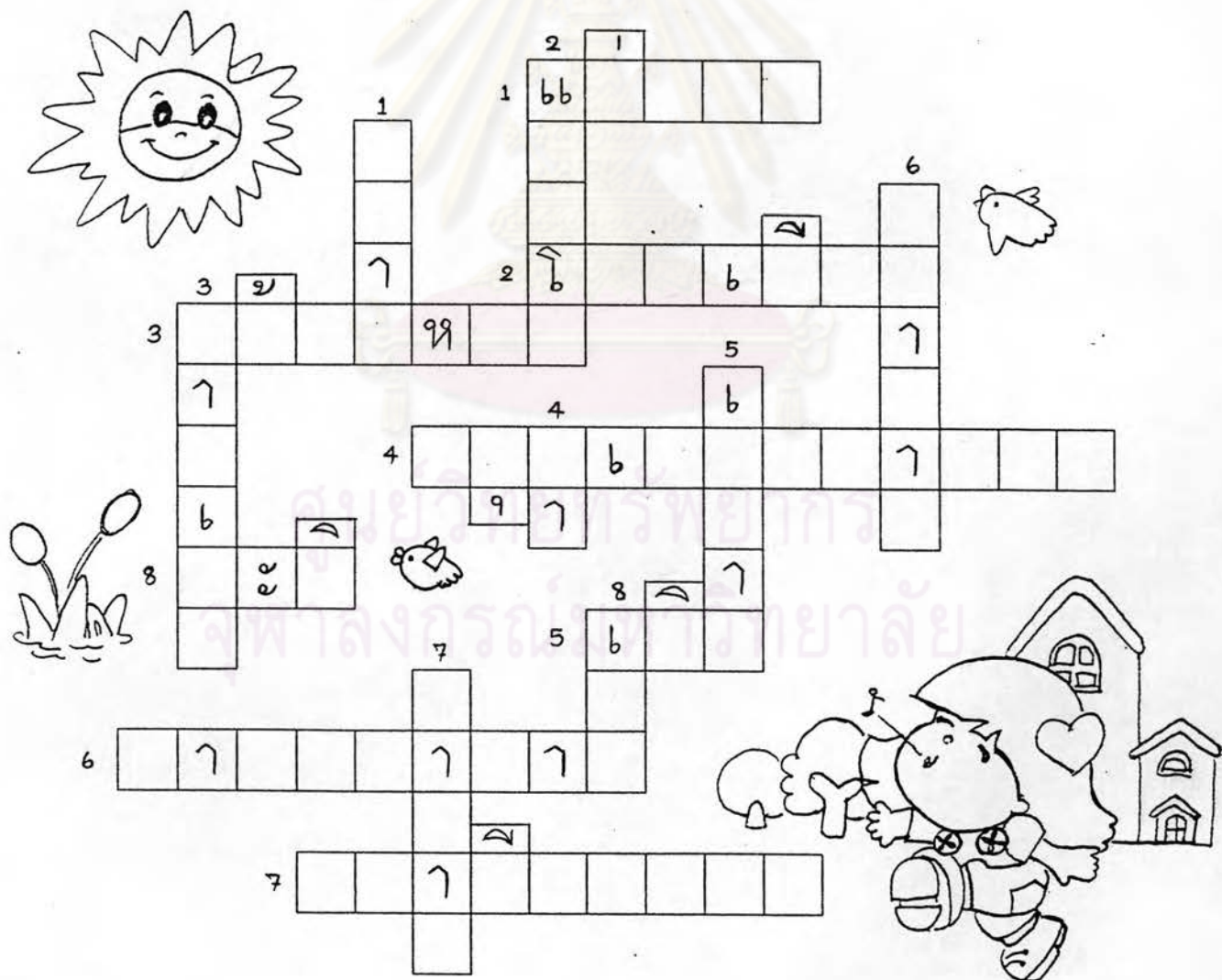
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวตั้ง

1. สัตว์ 4 เท้าเอาไว้นอน
2. ผลไม้ที่มีเนื้อสีแดง
3. เป็นเครื่องแต่งกาย
4. อวัยวะของสัตว์ข้าง
5. สิ่งที่อยู่เหนือศีรษะขึ้นใบ แต่อยู่ใต้หลังคา
6. สถานที่รับฝากเงิน
7. สิ่งที่คนและสัตว์กินได้
8. ที่สำหรับนอน แกว่งได้

แนวนอน

1. สิ่งที่คนตาสั้นต้องใส่
2. ที่เรียนหนังสือ
3. ผลไม้ที่ลิงชอบกิน มีสีเหลือง
4. เมืองหลวงของประเทศไทย
5. อาการเคลื่อนไหวที่ ซ้ำกว่าวิ่ง
6. ผู้ช่วยหมอ
7. สถานที่ที่คนไปแจ้งความ
8. มีรสเค็ม ใช้ทำน้ำพริก



แผนการสอนที่ 7 เรื่องมารยาทในสังคม

(3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนรู้อิงมารยาทในสังคม และสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้องเหมาะสม
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก
4. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างมารยาทในสังคมที่ควรปฏิบัติได้

ลักษณะของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมกลุ่มที่ให้นักเรียนได้ร่วมกันแก้ปัญหา และ เรียนรู้อิงมารยาทในสังคมที่ควรปฏิบัติด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนซักซ้อมแก้ปัญหานั้นสถานการณ์จำลอง ซึ่งสามารถฝึกการเตรียมงานและดำเนินงานอย่างมีขั้นตอน ฝึกให้นักเรียนมีวินัยตนเอง สนใจถึงหน้าที่ความรับผิดชอบทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้จักวิเคราะห์วิจารณ์ และทนรับการวิจารณ์ได้ นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางให้นำผลการปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง ไปใช้ในการปฏิบัติจริงอีกด้วย

สื่อการสอน 1. บัตรงาน 4 บัตร

- คำสั่ง
1. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์จำลอง
 2. ประชุมกันว่า ถ้านักเรียนเป็นเด็กในเรื่องนักเรียนจะทำอย่างไร
 3. ส่งตัวแทนแสดง เหตุการณ์จากสถานการณ์จำลองหน้าห้อง
 4. ให้นักเรียนใช้เวลาในการประชุม 10 นาที

สถานการณ์จำลอง

ในห้องเรียนครูกำลังสอนหนังสือ จู่ๆไม่เข้าใจบทเรียนที่ครูสอน จุ่มควรทำอย่างไร และป้อมเป็นนักเรียนคนหนึ่งในห้องที่ไม่ตั้งใจฟังเวลาครูสอน มักชวนนิคคุยเสมอ ถ้านักเรียนเป็นนิค นักเรียนจะทำอย่างไร

สถานการณ์จำลองที่ 2

ในโรงเรียนแห่งหนึ่งหลังเลิกเรียน ส้มนั่งอ่านหนังสือการ์ตูนที่เก้าอี้ รอคคุณแม่มารับ แดงวิ่งเล่นกับเพื่อนบังเอิญเหยียบเท้าส้มเข้า ส้มควรทำอย่างไร และแดงควรทำอย่างไร

สถานการณ์จำลองที่ 3

ในชั่วโมงศิลปะ ครูให้นักเรียนวาดภาพพระบายสี บ่อมไม่เคยนำสีมาโรงเรียนเลยทั้งๆ ที่ตนเองก็มี บ่อมขอยืมสีของแบ้งทุกครั้ง ถ้านักเรียนเป็นแบ้งนักเรียนจะ ทำอย่างไร

สถานการณ์จำลองที่ 4

หลังเลิกเรียน บู่ จีบ ก้อย นัดกันวันเสาร์ 10 โมง เข้าที่หน้าโรงเรียนเพื่อไปดูหนัง บู่เตือนก้อยให้มาตรงเวลา เพราะก้อยมักจะมาช้าเสมอ เมื่อถึงวันเสาร์ เวลานั้นบู่กับจีบมาตรงเวลาแต่ก้อยยังไม่มา บู่กับจีบควรทำอย่างไร

2. หุ่นเซียมี่รูปลิง กระต่าย หมี ตุ๊กตา

กิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน แล้วให้นั่งรวมกลุ่มกัน
2. ครูบ๊คะเพื่อให้นักเรียนทายให้ได้คำว่า กระต่าย ลิง หมี และตุ๊กตา โดยให้ ประชุมกันในกลุ่มก่อนตอบทุกครั้ง

ขั้นสอน

1. ครูกำหนดสัปดาห์ประจากรุ่นทุกกลุ่ม ให้นักเรียนจับมือกันเป็นวงกลมเดินไปหาสัปดาห์ ประจากรุ่นคนที่ซ่อนอยู่ในห้อง เมื่อได้แล้วให้ศึกษาบัตรงานที่ซ่อนอยู่ในตัวสัปดาห์ และดำเนินการตามที่ได้กำหนดไว้ในวันบัตรงาน ให้นักเรียนใช้เวลาศึกษา 7 นาที
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแสดงเหตุการณ์จากสถานการณ์จำลอง โดยครู ควรย้ำเสมอถึงการไม่ให้เกียรติผู้แสดง โดยตบมือก่อนและหลังแสดงจบ เมื่อจบ

การแสดงกลุ่มหนึ่ง ให้ตัวแทนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งกล่าวคำชมเชย เช่น
แสดงได้เยี่ยมจริงๆ และให้นักเรียนคนอื่นพูดตาม 3 ครั้ง

3. หลังจากแต่ละกลุ่มแสดงจบ ครูสนทนากับนักเรียนถึงบทบาทที่เพื่อนแสดง ว่ามีความเหมาะสมเพียงใด และถ้านักเรียนเจอสถานการณ์แบบนี้ นักเรียนจะทำอย่างไร
4. ครูซักถามนักเรียนว่า
 - นักเรียนอยากได้คนไหนเป็นเพื่อน
 - นักเรียนอยากได้เค้าเป็นเพื่อนเพราะอะไร
 - ทำไมถึงไม่อยากได้อีกคนเป็นเพื่อน
 - นักเรียนอยากจะเป็นคนไหน
 - ทำไมถึงอยากเป็น
 - เรื่องนี้สอนให้รู้อะไร

เป็นต้น

5. ครูให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างมารยาทในสังคมอื่นๆ ที่ควรปฏิบัติ

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงมารยาทในสังคมที่ควรปฏิบัติ
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงข้อดีของการเป็นผู้มีมารยาท และข้อเสียของผู้ไม่มีมารยาท

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตการทำงานกลุ่มของนักเรียน
2. ดูจากการมีส่วนร่วมในการแสดง
3. ดูจากความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน

และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

แผนการสอนที่ 8 เรื่องมารยาทในสังคม

(3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติเพื่อเป็นผู้มีมารยาทในสังคม
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
4. เพื่อให้นักเรียนร้องเพลง "ขอโทษ ขอขอบคุณ" ได้
5. นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับมารยาทในสังคมได้

ลักษณะของกิจกรรม

แผนการสอนนี้เป็นการทบทวนเรื่องมารยาทในสังคม โดยจัดกิจกรรมแข่งขันเป็นกลุ่มให้นักเรียนคิดบทบาทแสดงถึงมารยาทที่ควรกระทำ และแสดงบทบาทนั้น ซึ่งเป็นการฝึกให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ขณะแข่งขันครูสามารถทราบได้ว่า นักเรียนได้นำบทเรียนที่เรียนไปใช้จริงหรือไม่ โดยสังเกตจากพฤติกรรมของนักเรียน เช่น ยกมือเมื่อต้องการตอบคำถามหรือสงสัย เป็นต้น นอกจากนี้ยังฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ มีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น มีระเบียบวินัยในตนเอง มีความยุติธรรม ยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดี

สื่อการสอน 1. แผนภูมิเพลง "ขอโทษ ขอขอบคุณ"

เพลงขอโทษ ขอขอบคุณ

อาไท สุจริตกุล

ทำผิดแล้วเราต้องรีบขอโทษ

คนดีที่เขาจะไม่โกรธ

ยกโทษให้อภัย

ขอบพระคุณ ขอขอบคุณ ขอบใจ

ใครช่วยเหลือเราไว้

ต้องขอบใจหรือขอบคุณ

2. แบบฝึกหัด "มารยาทงาม"

กิจกรรมขั้นนำ

1. ครูสอนนักเรียนร้องเพลง "ขอโทษ ขอคุณ" และให้นักเรียนทำท่าประกอบเพลงตามครู ดังนี้

ทำผิดแล้ว	ยืนตรง กามือและยกแขนทั้ง 2 ข้างทำเป็นเครื่องหมายกากบาท (x) อยู่ระหว่างหน้าและหน้าอก ห่างจากลำตัวเล็กน้อย
เราต้องรีบขอโทษ	พนมมือ ไหว้ ก้มศีรษะลงเล็กน้อย
คนดีดี	กามือทั้ง 2 ข้าง ชูนิ้วหัวแม่มือขึ้นมา ยกขึ้นและลงสลับกันไป
เขาจะไม่โกรธ	มือซ้ายไขว้หลัง มือขวาโบกโบมาเหมือนท่าโบกลากัน
ยกโทษให้อภัย	ปล่อยแขนทั้ง 2 ข้าง ไว้ห่างจากลำตัวเล็กน้อย ค่อยๆ ยกมือขึ้น โดยแบฝ่ามือ จนฝ่ามืออยู่สูงระดับศีรษะ
ขอบพระคุณ	พนมมือ ไหว้ ก้มศีรษะลงให้นิ้วชี้อยู่จรดระหว่างคิ้ว
ขอบคุณ	พนมมือ ไหว้ ก้มศีรษะลงให้นิ้วชี้อยู่จรดปลายจมูก
ขอบใจ	พนมมือ ไหว้ ก้มศีรษะลงเล็กน้อย
ใครช่วยเหลือเราไว้	ปล่อยแขนทั้ง 2 ข้าง ไว้ห่างจากลำตัวเล็กน้อย ค่อยๆ ยกมือขึ้น โดยแบฝ่ามือ จนฝ่ามืออยู่สูงระดับศีรษะ
ต้องขอบใจ	พนมมือ ไหว้ ก้มศีรษะลงเล็กน้อย
หรือขอบคุณ	พนมมือ ไหว้ ก้มศีรษะลงให้นิ้วชี้อยู่จรดปลายจมูก

2. ครูซักถามนักเรียนถึงเรื่องที่เรียนไปเมื่อคราวที่แล้ว เป็นการทบทวน

ขั้นสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน แบ่งเป็น 2 พากชาย-ชาย
2. ให้นักเรียนที่อยู่กลุ่มเดียวกันจับคู่ย่อย 2 คน คิดการแสดงสั้นๆ ที่เกี่ยวกับ

มารยาทในสังคม เช่น มารยาทในการพูด การฟัง การขอกฎเมื่อทำผิด ความเกรงใจผู้อื่น การรักษาเวลา การรับประทานอาหาร การแต่งกาย เป็นต้น

3. ผลัดกันส่งตัวแทนออกมาแสดงทีละคู่ สลับกันไป ให้ฝ่ายตรงข้ามทาย ถ้าทาย ถูกได้ 2 คะแนน แข่งกันว่ากลุ่มใดจะมีคะแนนมากที่สุด
4. ขณะที่แข่งขันกัน ครูสังเกตด้วยว่า นักเรียนมีมารยาทในการพูดหรือไม่ เช่น ยกมือเมื่อต้องการตอบ พูดเมื่อฝ่ายทายชี้ให้พูด หรือมารยาทในด้านอื่นๆ ถ้าผู้เล่นไม่มีหรือทำผิดกติกา ก็สามารถหักคะแนนได้ครั้งละ 1 คะแนน
5. เมื่อครบทุกคู่ ครูรวมคะแนนและสรุปผลการแข่งขัน ให้ทั้ง 2 ฝ่ายแสดงน้ำใจต่อกันด้วยการทักทาย

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงประโยชน์ของกิจกรรมในช่วงนี้
2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด "มารยาทงาม"

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตความร่วมมือในการร้องเพลงของนักเรียน
2. ดูจากความรวดเร็วในการคิดการแสดง ได้ทันภายในเวลาที่กำหนด
3. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะแข่งขัน
4. สังเกตพฤติกรรมการแสดงของนักเรียน เช่น ความมั่นใจในตนเอง
5. ดูความถูกต้องในการตอบคำถามเกี่ยวกับมารยาทในสังคม
6. ดูจากคะแนนแบบฝึกหัด "มารยาทงาม"

และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

x ทักษะที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง

1. เมื่อนักเรียนใหม่เข้าใจสิ่งที่คุณครูอธิบาย นักเรียนจะทำอย่างไร



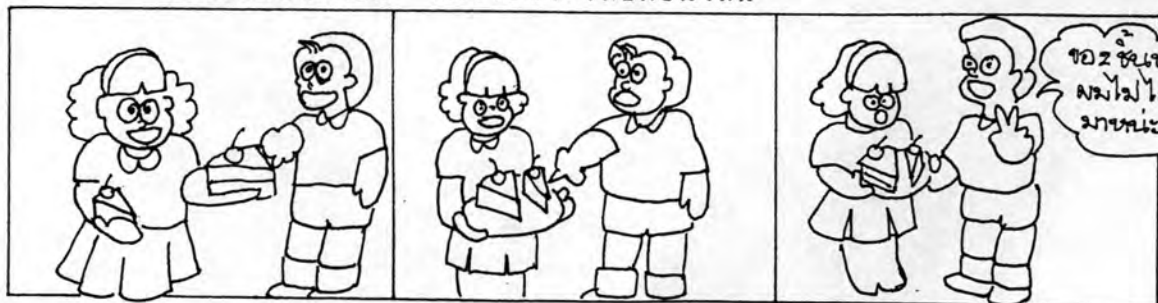
2. เวลาคุณครูสอนหนังสือแล้วนักเรียนเบื่อ นักเรียนจะทำอย่างไร



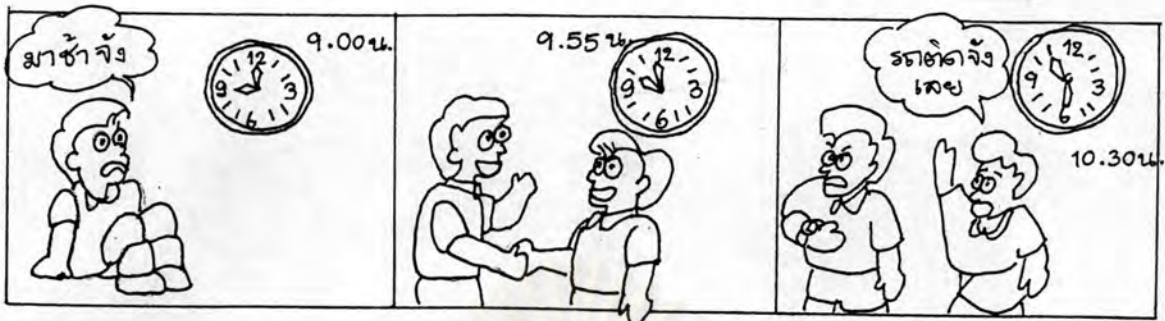
3. ถ้านักเรียนวิ่งไปชนเพื่อนหกส้อม นักเรียนจะทำอย่างไร



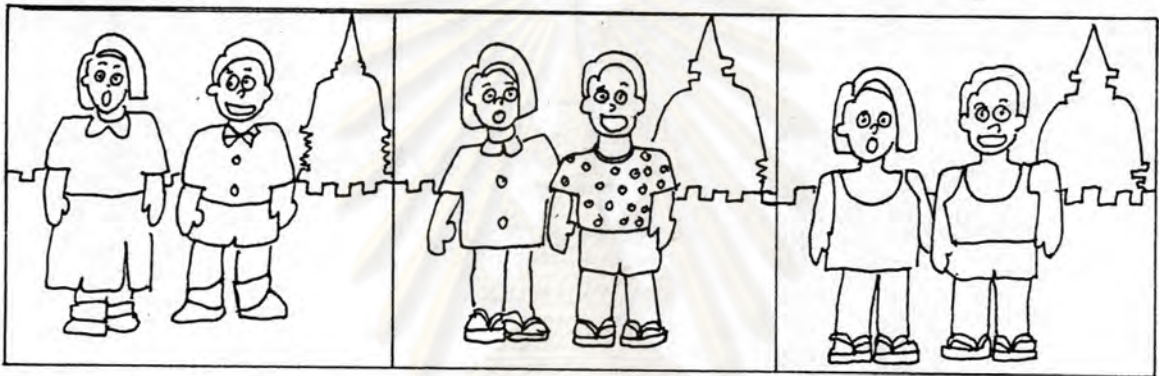
4. ถ้านักเรียนกำลังหิว และเพื่อนของนักเรียนใจดีแบ่งขนมของเค้าเป็น 2 ส่วน
ให้นักเรียนเลือก นักเรียนจะเลือกชิ้นไหน



5. ถ้าเพื่อนนัดนักเรียนไปเขาดิน 10 โมง นักเรียนจะทำอย่างไร



6. ถ้านักเรียนต้องไปทำบุญกับคุณยายที่วัด นักเรียนจะแต่งกายอย่างไร



7. รูปวาดแสดงถึงการมีมารยาทในการรับประทานอาหาร



8. เมื่อนักเรียนต้องเดินผ่านผู้สูงอายุ นักเรียนจะทำอย่างไร



แผนการสอนที่ 9 เรื่องการแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ (3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

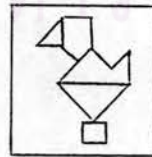
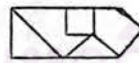
1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะความรับผิดชอบ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับความรับผิดชอบได้
4. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกกระทำตามหน้าที่ที่ได้รับอย่างเหมาะสม

ลักษณะของกิจกรรม

แผนการสอนนี้ประกอบด้วยการทำงานกลุ่ม ซึ่งแบ่งหน้าที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้รับผิดชอบในสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนตระหนักว่า ในการทำงานกลุ่มทุกคนต่างก็มีความสำคัญ ถ้าขาดใครคนใดคนหนึ่งงานนั้นไม่อาจสำเร็จได้ นอกจากนั้นเพื่อฝึกให้นักเรียนมีความผิดชอบในตนเอง จึงได้จัดเป็นกิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ มีทั้งหมด 5 ศูนย์ จัดตามมุมต่างๆ ของห้องเรียน กิจกรรมในแต่ละศูนย์จะฝึกให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเองจากคำสั่งต่างๆ และได้คิด ปฏิบัติ แก้ปัญหา โดยให้นักเรียนได้เลือกทำกิจกรรมตามความสนใจให้ครบตามจำนวนที่ครูกำหนด ภายในเวลาที่จำกัด เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จทันเวลาและผลงานมีประสิทธิภาพ ภายใต้อัตลักษณ์ของกลุ่มที่ว่าแต่ละศูนย์ห้ามมีสมาชิกเกิน 5 คน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการเสียสละ การเคารพต่อกฎเกณฑ์ หรือข้อตกลงของกลุ่มด้วย

สื่อการสอน

1. กล่องไหวพริบ 5 กล่อง
2. แผนภูมิชิ้นส่วนต่อเป็นรูปนก
3. อุปกรณ์ประจำศูนย์
4. ตีกลดอมยิ้ม 2 หน้า 10 อัน
5. ลูกบิงบอง 5 ลูก



กิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนจับกลุ่มกันเอง 4 กลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 5 คน และให้นักเรียนช่วยกันร้องเพลง "ขอโทษ ขอขอบคุณ" ขณะที่นักเรียนร้องเพลง ครูให้นักเรียนหยิบลูกบิงปองจากกล่องที่ละกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มเดียวกันจะได้ลูกบิงปองที่มีรูปทรงเรขาคณิตต่างกัน ครูบที่อยู่บนลูกบิงปองและจำให้ได้ เมื่อจบเพลงให้นักเรียนทุกคนไปหยิบชิ้นส่วนตามลูกบิงปองที่นักเรียนได้ จากหน้าห้องคนละ 1 ชิ้น
2. เมื่อทุกคนหยิบชิ้นส่วนมาหมดแล้ว ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันต่อชิ้นส่วนให้เหมือนภาพตัวอย่างบนกระดาน ครูเดินตรวจผลงานตามกลุ่ม
3. ครูซักถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนทุกคนได้รับมอบหมายให้ทำอะไร (ไปหยิบชิ้นส่วน)
 - ทุกคนทำไหม (ทำ)
 - เมื่อหยิบชิ้นส่วนมาแล้ว ครูให้ทำอะไรอีก (ต่อชิ้นส่วน)
 - สมมุติว่ามีเพื่อนบางคนไม่ได้หยิบชิ้นส่วนมา จะสร้าง เป็นรูปเหมือนแบบได้ไหม (ไม่ได้)
 - การที่ทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายมีผลดีอย่างไร (งานเสร็จ)
4. ครูสรุปว่า "การที่ทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายเรียบร้อย จะมีผลดีคือทำให้งานสำเร็จ ผู้ที่ทำงานได้เสร็จเรียบร้อยย่อมแสดงว่า เป็นผู้มีความรับผิดชอบ"

ขั้นสอน

1. ครูบอกให้นักเรียนทราบว่า กิจกรรมที่จัดให้นักเรียนทำมีดังนี้
 - ศูนย์ที่ 1 ต่อเติมเสริมภาพ
 - ศูนย์ที่ 2 ต่อจุด และระบายสี
 - ศูนย์ที่ 3 เกมหาทางออก
 - ศูนย์ที่ 4 ทาภาพที่ซ่อนอยู่ให้ครบ
 - ศูนย์ที่ 5 เติมอักษรจากภาพ

2. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเลือกทำกิจกรรมที่ครูเตรียมไว้อย่างน้อย 3 กิจกรรม โดยที่ศูนย์หนึ่งห้ามมีสมาชิกเกิน 5 คน ถ้าศูนย์ใดเกินให้ผู้มาหลังไปทำกิจกรรม ศูนย์อื่นก่อน
3. ครูปล่อยให้ให้นักเรียนเข้าเล่นตามศูนย์ต่างๆ ในห้องเรียน 1 ชั่วโมงทำงาน 15 นาที และก่อนหมดเวลาประมาณ 5 นาที ครูให้สัญญาณเตือน เมื่อหมดเวลาให้นักเรียนรวบรวมผลงานมาส่งครู

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่และชมเชยนักเรียนที่ทำกิจกรรมได้ครบ
2. ครูซักถามสาเหตุที่เด็กบางกลุ่มทำกิจกรรมไม่ครบ 1 ให้คำแนะนำในการทำครั้งต่อไปว่าควรพยายามทำให้ครบ
3. ครูแจกมียิ้ม 2 หน้าให้นักเรียนกลุ่มละ 1 อัน และให้นักเรียนคอยฟังครูพูด ถ้าเด็กในข้อใดเป็นผู้มีความรับผิดชอบ 1 ให้นักเรียนขอมยิ้มหันหน้ายิ้มมาทางครู ถ้าเด็กในข้อใดไม่มีความรับผิดชอบ 1 ให้นักเรียนขอมยิ้มหันหน้าบึ้งมาทางครู
4. ครูถามคำถามต่อไปนี้
 - อีตเกิดปรกยนต์เข้าที่เมื่อเลิกเล่นแล้ว
 - เมื่อครูให้นักเรียนเขียนเรียงความ นิดไม่ชอบเขียน นิดจึงนั่งเฉยๆ
 - ปีกทำการบ้านเสร็จเรียบร้อย แล้วจึงไปเล่นกับเพื่อน
 - อีอึกคุยกับอ้อจนวาดรูปไม่เสร็จทันเวลา
 - จอมวังไล่จับกับเพื่อน ทั้งๆ ที่ยังลอกงานไม่เสร็จ
 - จุมนานหนังสือที่ยืมโรสไปมาคืนโรส
 - กบยืมหุ่นยนต์เอกไปเล่น แล้วทำหาย
 - น้าพนทำการบ้านเสร็จแล้ว แต่ลืมเอามาส่งครู

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม
 2. นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จทันเวลา
 3. ความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน
- และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 10 เรื่องการแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ (3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
2. นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีได้
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกวางแผนร่วมกัน
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและสามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
5. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม

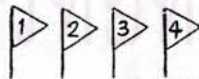
ลักษณะของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมประสมทั้งการทำงานเดี่ยวและกลุ่ม ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเป็นการแข่งขันสร้างบ้าน เพื่อสอนให้นักเรียนรู้ถึงความสำคัญของผู้นำและผู้ตาม พร้อมกันนั้นยังฝึกให้นักเรียนได้วางแผนร่วมกัน แบ่งหน้าที่การเก็บไม้บล็อก ในขั้นสอนเป็นกิจกรรมปริศนาท้าทายโดยให้นักเรียนคิดปัญหาและออกมาทายเพื่อน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการตัดสินใจ กล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในตนเอง ในขั้นสรุปจึงเป็นกิจกรรมแข่งขันตอบคำถามเพื่อประเมินผลความเข้าใจในบทเรียนของนักเรียน

สื่อการสอน 1. แบบบ้านไม้บล็อก 4 แบบ

2. ไม้บล็อก

3. ธง 4 อัน



4. ตารางคำตอบผู้นำและผู้ตามที่ดี

ข้อ	ผู้นำที่ดี	ผู้นำที่ไม่ดี	ผู้ตามที่ดี	ผู้ตามที่ไม่ดี
1.	✓			
2.				
⋮				

กิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม โดยวางแบบบ้านไม้บล็อก 4 แบบไว้หน้าห้อง ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ นักเรียนวิ่งไปยังภาพบ้านที่ตนชอบ บ้านแต่ละหลังจะมีสมาชิกได้ไม่เกิน 5 คน
2. ครูบอกให้นักเรียนทราบว่า จะให้นักเรียนเล่นเกมสร้างบ้าน ครูอธิบายวิธีการเล่นให้เด็กเข้าใจดังนี้
 - 2.1 ให้นักเรียนแต่ละทีมตั้งชื่อทีมและเลือกหัวหน้าทีม 1 คน
 - 2.2 ให้นักเรียนดูบ้านไม้บล็อก แล้วจากนั้นให้ได้ว่าชิ้นส่วนอะไรบ้าง ก็ขึ้นวางแผนแบ่งหน้าที่กันว่าใครจะหยิบชิ้นใด
 - 2.3 เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้นักหัวหน้าทีมและสมาชิกรีบวิ่งไปหยิบไม้บล็อกชิ้นส่วนบ้านซึ่งวางอยู่กลางห้อง แล้วกลับไปทีกลุ่ม สร้างบ้านให้เหมือนแบบ
 - 2.4 เมื่อสร้างบ้านเสร็จแล้ว หัวหน้าทีมมีหน้าที่วิ่งไปหยิบธงที่วางบนโต๊ะหน้าห้องกลับมายังบ้านทีกลุ่ม แล้วช่วยกันร้องไชโย
3. ครูให้นักเรียนเล่นเกมสร้างบ้าน

ขั้นสอน

1. ครูซักถามนักเรียนดังนี้
 - ทำไมทีม...ถึงชนะ (เก็บชิ้นส่วนได้เร็ว, สร้างบ้านได้เร็ว)
 - ใครเป็นคนเก็บชิ้นส่วนบ้าน (หัวหน้ากลุ่ม, ลูกน้อง, ทุกคน)
 - ถ้าให้หัวหน้าเก็บชิ้นส่วนคนเดียว นักเรียนคิดว่าจะทันหรือไม่ (ไม่ทัน)
 - ถ้าหัวหน้าไม่ทำ แต่ให้ลูกน้องเก็บ นักเรียนคิดว่าคนอื่นๆ จะรู้สึกอย่างไร (ไม่ชอบ)
 - เมื่อสร้างบ้านเสร็จ หัวหน้าต้องทำอะไร (ไปหยิบธง)
 - คนอื่นๆ ไปหยิบธงแทนหัวหน้าได้หรือไม่ (ไม่ได้)
 - ถ้าหัวหน้าชักช้า ไม่ทำหน้าที่ของตนเอง มีผลอย่างไร (กลุ่มแพ้, ไม่ได้ธงอันดับที่ 1)

2. ครูสรุปให้นักเรียนฟังว่า ..ในการทำงานกลุ่มร่วมกัน ทั้งผู้นำและผู้ตามต่างก็มีความสำคัญ ถ้าผู้นำดี รู้จักหน้าที่ของตนเอง มีความเชื่อมั่น กล้าทำ กล้าแสดงออก รวมทั้งผู้ตามที่ดี คือ ยอมรับผู้นำและให้ความร่วมมือกับผู้นำเป็นอย่างดี งานก็จะสำเร็จได้ผลดี
3. ครูให้นักเรียนทุกคนคิดปริศนาคาทายอะไรก็ได้ จะเป็นปัญหาเขาวงกตหรือปัญหาความรู้รอบตัวก็ได้ คนละ 1 ปัญหา ให้เวลาคิด 3 นาที
4. ให้นักเรียนทุกคนผลัดกันออกมาทายปัญหาหน้าห้อง ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทายปัญหาในด้านต่างๆ เช่น มีความเชื่อมั่นในตัวเองหรือไม่ เสียงดังฟังชัดหรือไม่ มีความยุติธรรมในการเรียกเพื่อนตอบคำถามหรือไม่ และเพื่อนามีมารยาทในการตอบคำถามหรือไม่ เป็นต้น
5. ครูสนทนากับนักเรียนถึงพฤติกรรมต่างๆ ที่ครูสังเกตเห็นได้

ขั้นสรุป

1. ครูสุ่มเรียกนักเรียนตอบคำถาม ว่าใครเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดีบ้าง โดยให้ออกมาเขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่องคำตอบ คำถามมีดังนี้
 - สุกดาช่วยประณีตหัวหน้ากลุ่มวาดรูปชุมชน
 - แดงกวางเป็นหัวหน้ากลุ่ม สิ่งให้บอยซึ่ง เป็นลูกน้อง เก็บหนังสือให้ตน บอยก็เก็บหนังสือให้
 - ศรีธยาไม่กล้าทำท่าผีเสื้อบินน้ำเพื่อน เพราะอาย
 - ธนันต์ได้รับเลือกเป็นผู้นำทำกายบริหาร ธนันต์รับทำด้วยความอ่อนไหว ไม่ชักช้า
 - ชุติเป็นหัวหน้ากลุ่ม ช่วยเปิ้ลเก็บไม้บ๊อง
 - สมฤทัยเป็นตัวแทนของกลุ่มออกไปอ่านรายงานหน้าห้องด้วยความมั่นใจ
 - คุณครูเลือกสมศักดิ์เป็นผู้นำ สมศักดิ์มีแว่แต่ยั้งคิด และให้เพื่อนรอ
 - บัทมาเป็นหัวหน้ากลุ่มอ่านบัตรงานเสียงดัง เพราะกลัวสมาชิกกลุ่มจะไม่ได้ยิน
 - วิทยาากล่าวของชอบคุณที่เพื่อนๆ เลือกเค้าเป็นหัวหน้าห้อง
 - สมชายไม่ชอบสมศรีหัวหน้ากลุ่ม จึงไม่ช่วยเก็บอุปกรณ์
2. ครูซักถามให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียนด้วยตนเองอีกครั้งหนึ่ง

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการร่วมกิจกรรมสร้างบ้าน
2. สังเกตพฤติกรรมในการทายปัญหาของนักเรียน
3. ดูจากความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน

และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 11 เรื่องการช่วยเหลือผู้อื่น

(3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกทักษะการช่วยเหลือผู้อื่น
2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถตอบคำถามแสดงการช่วยเหลือผู้อื่นได้
3. เพื่อให้ นักเรียนสามารถบันทึกพฤติกรรมของตัวเองได้
4. เพื่อให้ นักเรียนภาคภูมิใจในความดีของตัวเอง

ลักษณะ ของกิจกรรม

แผนการสอนนี้เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้นักเรียนรู้จักการช่วยเหลือผู้อื่น โดยให้นักเรียนนึกถึงประสบการณ์ความดีของตนเองและเล่าประสบการณ์ให้เพื่อนฟัง เพื่อให้นักเรียนรู้สึกชื่นชมและเห็นถึงความสำคัญของการช่วยเหลือผู้อื่น นอกจากนี้ได้จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกคิดคาดการณ์จากเหตุการณ์สมมุติ เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามพฤติกรรมต่างๆ เหล่านั้น และยังฝึกให้นักเรียนรู้จักขวนขวายทำความดีและบันทึกความดีที่นักเรียนได้ทำไป ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และมีความสุขที่ได้ช่วยเหลือผู้อื่น

- สื่อการสอน
1. รูปภาพคนร่ำรวยมีบ้าน มีรถ คนยากจน เด็กพิการ เด็กตาบอด เด็กร่างกายสมบูรณ์ ฯลฯ
 2. กล่องใส่กระดาษม้วนเล็ก ข้างในมีข้อความที่เป็นเหตุการณ์สมมุติดังนี้
 - ถ้าฉันพบหญิงชรากำลังข้ามถนน ฉันจะ.....
 - ถ้าฉันเดินผ่านคนขอทานตาบอด ฉันจะ.....
 - ถ้าฉันไม่ใช้หนังสือเรียน ป.1 ฉันจะ.....
 - ถ้าฉันมีดินสอหลายแท่ง บังเอิญเพื่อนลืมเอามา ฉันจะ.....
 - ถ้าเพื่อนของฉันปวดท้อง ฉันจะ.....
 - ถ้าน้องเล็กๆ ร้องไห้อยากกินขนมที่ฉันกำลังกินอยู่ ฉันจะ.....
 - ถ้าน้องทำการบ้านไม่ได้ ฉันจะ.....

กิจกรรม

ขั้นนำ ครูสนทนากับนักเรียนว่า

"ในห้องนี้มีใครเคยโกรธกันบ้าง "

"โกรธกันเรื่องอะไร"

"นักเรียนรักเพื่อนคนไหนมากที่สุด"

"นักเรียนรักเค้าเพราะอะไร"

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพต่างๆ เกี่ยวกับคนในสังคมมาให้ให้นักเรียนดู เช่น

- คนร่ำรวยมีบ้าน มีรถ	- คนยากจน
- เด็กพิการ	- เด็กตาบอด
- เด็กร่างกายสมบูรณ์	ฯลฯ

 และสนทนาเกี่ยวกับภาพ
2. ครูสนทนาว่าคนในสังคมมีหลายประเภท มีทั้งคนจน-คนรวย คนที่มีร่างกายสมบูรณ์-คนพิการ เมื่อคนหลายประเภทอยู่ในสังคม และเราเป็นคนดีมีร่างกายแข็งแรง มีฐานะดีไม่ยากจน เราควรแสดงน้ำใจช่วยเหลือคนที่เขาด้อยกว่าเราอย่างไร (ช่วยเหลือเมื่อมีโอกาส เช่น จูงคนตาบอดข้ามถนน ถือกองให้คนพิการ ช่วยคนชราถือของ เยี่ยมแหล่งเสื่อมโทรมเพื่อนำของไปแจก แม้แต่คนรับใช้ที่บ้านหรือคนงานที่โรงเรียน เราก็ควรตอบแทนเมื่อเขาทำความดีต่อเรา)
3. ครูถามนักเรียนว่า การช่วยเหลือผู้อื่นแสดงว่าเราเป็นคนอย่างไร (มีใจเมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่) การที่เรามีใจกรุณาจะทำให้เราเป็นอย่างไร (มีความสุข จิตใจอ่อนโยน)
4. ให้นักเรียนหลับตา 1 นาที นึกถึงเหตุการณ์ในอดีตที่นักเรียนเคยช่วยเหลือผู้อื่น
5. ครูให้นักเรียนทุกคนเล่าเหตุการณ์สั้นๆ ที่นักเรียนนึกถึง
6. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม เปิดเพลงและให้นักเรียนส่งกลองต่อๆ กันไป เมื่อเพลงหยุดและกลองอยู่ที่ใคร ให้นักเรียนเปิดกลองหยิบกระดาษมันเล็กๆ

ขึ้นมา 1 ชั้น อ่านข้อความที่เป็นเหตุการณ์สมมุติข้างใน และแสดงความคิดเห็น
จากเหตุการณ์นั้น เช่น ถ้าฉันเห็นหญิงชราที่กำลังข้ามถนน ฉันจะ.....
..... เป็นต้น

7. ครูแจกตารางบันทึกการช่วยเหลือผู้เฒ่าให้นักเรียนทุกคน ให้นักเรียนบันทึกตาม
ความเป็นจริง แล้วนำมาส่งชั่วโมงหน้า
8. ครูอธิบายวิธีการบันทึก เขียนตัวอย่างบนกระดานดำ

ตารางบันทึกการช่วยเหลือผู้เฒ่าของ ค.ญ.นิภาภรณ์ ตีสมโชค

วัน/เดือน/ปี	พฤติกรรม	เสียสละ	ให้กำลังใจ	อำนวยความสะดวก
14 กย. 35	ให้เพื่อนข้มถ่านล่อ	✓		
	ช่วยคุณครูยกของ			✓
15 กย. 35	ให้เงินขอทาน	✓		

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงความสำคัญของการช่วยเหลือผู้เฒ่า

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. จากการเล่าประสบการณ์ของนักเรียน
2. จากความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน
3. จากแบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

แผนการสอนที่ 12 เรื่องการช่วยเหลือผู้อื่น

(3 คาบ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับการช่วยเหลือผู้อื่นได้
2. เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
3. เพื่อให้ นักเรียนมีความยุติธรรม ยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดี

ลักษณะของกิจกรรม

แผนการสอนนี้เป็นการทบทวนเรื่องการช่วยเหลือผู้อื่น โดยจัดกิจกรรมเชิดหุ่นให้นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด และได้สาระจากนิทาน และได้มีกิจกรรมแข่งขันเป็นกลุ่มเพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการช่วยเหลือผู้อื่น และเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามพฤติกรรมต่างๆ เหล่านี้ ขณะแข่งขันนักเรียนก็จะได้ฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม การสื่อสาร การตัดสินใจ การนำเสนอผลงาน เป็นต้น และไม่ว่าผลการแข่งขันจะเป็นเช่นไร ผู้แข่งขันก็ต้องยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดีได้

- สื่อการสอน
1. หุ่นมือตัวหนู กระรอก กระต่าย หมี และลิง
 2. ฉากประกอบนิทานเชิดหุ่น
 3. นิทานเรื่อง "สี่สหาย"

สี่สหาย

ในป่าแห่งหนึ่ง เป็นป่าที่สงบ ร่มรื่น มีสัตว์น้อยใหญ่อาศัยอยู่มากมาย สัตว์ทุกตัวเป็นเพื่อนรักกัน วันหนึ่งบ้านโพรงไม้ของกระต่ายถูกคนใจร้ายตัดต้นไม้ไป กระต่ายจึงไม่มีที่อยู่ ต้องรอนเร่หาที่อยู่ใหม่ และวันนี้เพื่อนสัตว์ตัวอื่นๆ ก็ได้นัดกันไปช่วยกระต่ายจัดบ้านใหม่

กระรอก : ก๊อก ก๊อก (เสียงเคาะประตูบ้าน) เจ้าหนูตื่นรึยัง ฉันทารับแล้ว

หนู : สวัสดีค่ะกระรอก ฉันทื่นตั้งนานแล้วหละ ฉันทกำลังเตรียมขนมาไปให้กระต่ายอยู่เลยเข้าไปหน่อย รอนานไหมจ๊ะ

กระรอก : ไม้หροกจ๊ะ ฉันทก็เตรียมแอบเบิ้ลไปให้กระต่ายเหมือนกัน

หนู : งั้นเรารีบไปกันเลยดีกว่า

แล้วหนูกับกระรอกก็เดินทางไปบ้านกระต่าย ระหว่างทางต้องผ่านบ้านเจ้าหมีใหญ่

หนูและกระรอกจึงแวะชวนเจ้าหมีใหญ่ไปด้วย

หนู : ก๊อ ก๊อ พี่หมีใหญ่อยู่รึเปล่าคะ

หมี : เอ้า ! เจ้าสองตัวกำลังจะไปไหนกัน

กระรอก : ไปบ้านกระต่ายจ๊ะ จะไปช่วยกระต่ายจัดบ้านใหม่

หนู : เราก็เลยแวะมาชวน พี่หมีใหญ่ไปด้วยกันไหม

หมี : เอาไปก็ไป เพื่อนกันต้องช่วยเหลือกัน เตี้ยวฉันเอาน้ำผึ้งไปให้กระต่ายด้วยดีกว่า
แล้วทั้ง 3 ตัวก็เดินทางไป ระหว่างทางผ่านบ้านลิงน้อย ทั้ง 3 จึงแวะชวนลิงน้อย

ไปด้วย

หมี : ลิงน้อย ลิงน้อย

ลิง : โอ๊ย! ใครมาเรียกแต่เช้าเลย คนกำลังนอนหลับสบาย

กระรอก : พวกฉันเอง วันนี้กระต่ายจะขึ้นบ้านใหม่ พวกเราเลยมาชวนลิงน้อยไปช่วย
กระต่ายจัดบ้านกัน

ลิง : ไม้เอาหรอก ฉันจะนอน ไปจัดกันเองเถอะ

ลิงน้อยพูดจบก็รีบเข้าบ้านปิดประตู ไม้สนาใจครทั้งสิ้น ทั้ง 3 จึงเดินทางต่อไป ไม้

นานก็ถึงบ้านกระต่าย พบกระต่ายกำลังง่วนอยู่กับการจัดบ้าน

ทั้ง 3 ตัว : สวัสดีจ๊ะ กระต่าย

กระต่าย : สวัสดีจ๊ะ

หมี : ฉันเอาน้ำผึ้งมาฝากจ๊ะ

กระรอก : ฉันเอาแอปเปิ้ลมาฝาก

หนู : ฉันก็เอาขนมมาฝากด้วย

กระต่าย : แหมดีจัง ขอขอบคุณเพื่อนๆ มากนะ

หมี : มาเตี้ยวพวกเราจะช่วยจัดบ้านนะ

แล้ว หนู กระรอก หมี ก็ช่วยกันทำความสะอาดบ้านใหม่ของกระต่ายกันอย่างสนุกสนาน

ขณะที่ทุกคนกำลังทำงานอยู่นั้น ก็ได้ยินเสียงลิงน้อยร้องขอความช่วยเหลือ

ลิ่งน้อย : ช่วยด้วย ช่วยด้วย ไฟไหม้ ไฟไหม้

กระต่าย : เอ๊ะ! เสียงลิ่งน้อยร้องให้ช่วยนี่

หนู : นั่น! ไฟไหม้บ้านของลิ่งน้อยนี่ เรารีบไปช่วยกันดับไฟเถอะ

แล้วสัตว์ทั้ง 4 ตัว ก็หอบหิ้วถังน้ำ ชันน้ำ กระละมังใส่ น้ำ ไปช่วยกันดับไฟที่บ้านของ

ลิ่งน้อย

กระต่าย : เอ้าเร็วๆ ช่วยกันหน่อย

หนู : เอ้...ดับหมดแล้ว

ลิ่งน้อย : อือ อือ

หมี : ไม่เป็นไรลิ่งน้อย เตียวพวกเราจะช่วยซ่อมบ้านให้ลิ่งน้อยเอง

ลิ่งน้อย : อือ อือ ..ขอบคุณมากนะจ๊ะ ฉันเสียใจจริงๆ ที่ฉันขี้เกียจไม่ไปช่วยกระต่าย
จัดบ้าน ฉันผิดใจแล้ว ขอโทษนะ ต่อไปฉันจะไม่เห็นแก่ตัวอีกแล้ว

ลิ่งน้อยรู้สึกซาบซึ้งในบุญคุณของ หนู กระรอก กระต่าย และหมี มาก และก็สำนึกผิด
และละอายที่ตนเห็นแก่ตัว แต่เพื่อนๆ ก็ยังมีน้ำใจช่วยเหลือลิ่งน้อย และตั้งแต่นั้นมา ลิ่งน้อยก็ไม่
เห็นแก่ตัวอีก กลับมีน้ำใจ ช่วยเหลือสัตว์ตัวอื่นๆ ตีตลอดมา สัตว์ทุกตัวก็รักลิ่งน้อยมาก และ
ทั้งหมดก็อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

4. ต้นไม้วิเศษที่มีผลไม้หลายๆ ชนิด ข้างหลังผลไม้มีข้อความพฤติกรรม
การช่วยเหลือต่างๆ

5. บัตรคำตอบ 4 ชุด คือ



กิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูขีดหุ่นเรื่อง "สี่สหาย" ให้นักเรียนดู เรื่องมีอยู่ว่า
2. ครูซักถามนักเรียนดังนี้
 - เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน (ในป่า)
 - มีตัวละครกี่ตัว ตัวอะไรบ้าง (5 ตัว คือ กระต่าย ลิ่ง หนู กระรอก หมี)

- ลิงมีนิสัยอย่างไร (เห็นแก่ตัว ชี้เกียจ ไม่มีน้ำใจ)
- หนู กระรอก หมี กระต่าย มีนิสัยอย่างไร (มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
ให้บ่อย)
- ทำไมลิงจึงสาปผิด (เพราะ เมื่อคนอื่นเดือดร้อนตนไม่ได้ช่วย แต่เมื่อตน
เดือดร้อนสัตว์อื่นๆ ก็มาช่วย)
- นิทานเรื่องนี้ให้คติอะไรแก่นักเรียน

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนจับกลุ่มโดยให้สมาชิกในกลุ่มมีพยัญชนะ ต้นของชื่อ เป็นตัวพยัญชนะ
เดียวกัน กลุ่มมาได้แล้วให้นั่งลงเป็นกลุ่ม ถ้าเหลือนักเรียนคนใดไม่มีกลุ่มก็
ให้นั่งอยู่คนเดียว ครูตรวจความถูกต้อง และจัดนักเรียนรวมกลุ่มให้ได้ทั้งหมด
5 กลุ่ม
2. ครูให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่ม และครูเขียนชื่อกลุ่มทั้ง 5 บนกระดาน แบ่งเป็น
ช่องสำหรับให้คะแนน
3. ครูคิดต้นไม้วิเศษที่มีผลไม้หลายๆ ชนิดบนกระดาน ข้างหลังผลไม้เป็นข้อความดังนี้
 - แดงช่วยคุณครูถือหนังสือ
 - ฝ้ายแสดงความยินดีกับแอนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศมารยาทดีเด่น
 - ชาลแบ่งขนมที่ตนชอบมาให้หมาที่กำลังหิวโซ
 - ส้มช่วยเพื่อนหาอุปกรณ์เพื่อทำรายงาน
 - อ้อยแสดงความเสียใจที่คุณพ่อของจ๊อบตาย
 - น้อยหลีกเลี่ยงให้บ้อมกับบุ่มซึ่งยกของหนัก
 - มะเหมี่ยวลืมนำเอาหนังสือมา อ้อให้มะเหมี่ยวอ่านหนังสือด้วย
 - เจ็บบสบตก นันกับนกช่วยบลดบใจเจ็บบ
 - อ่องทำดินสอหาย ปุกเอาดินสอให้อ่องยืม
 - บนรถเมล์ เล็กลูกาให้คนแก่ที่นั่ง
4. ครูแจกแผ่นคำตอบ 3 คำตอบ คือ เสียสละ ให้กำลังใจ
อำนวยความสะดวก ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด

5. ให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 ส่งตัวแทน 1 คน ออกมาสอยผลไม้และอ่านข้อความข้างหลัง ให้นักลุ่มอื่นทายว่าเป็นการช่วยเหลือผู้อื่นด้านใด กลุ่มใดคิดได้แล้วให้ชูบัตรคำตอบที่เป็นคำตอบขึ้น กลุ่มใดตอบถูกต้องคะแนนข้อละ 1 คะแนน
6. รอบต่อๆ ไป ให้ตัวแทนนักเรียนกลุ่ม 2,3,4 และ 5 ออกมาสอยผลไม้ตามลำดับแล้วเริ่มวนกลุ่ม 1 ใหม่
6. เล่นต่อไปจนกว่าผลไม้หมด ครูสรุปคะแนนการแข่งขัน

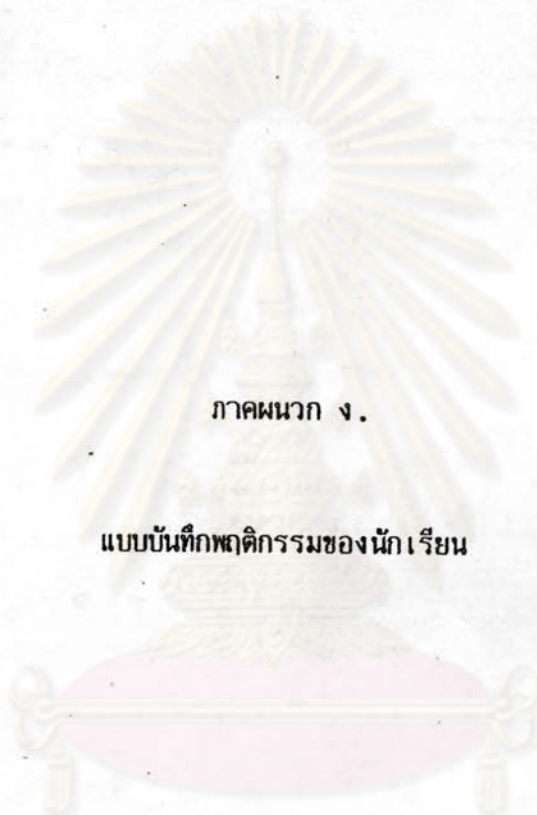
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงความสำคัญของการมีทักษะทางสังคมทั้ง 6 ด้าน

การประเมินผล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ประเมินผลการเรียนรู้โดย

1. สังเกตความตั้งใจฟังนิทานของนักเรียน
 2. ดูจากความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียน
- และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ง .

แบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยผู้ช่วยวิจัย

วัตถุประสงค์

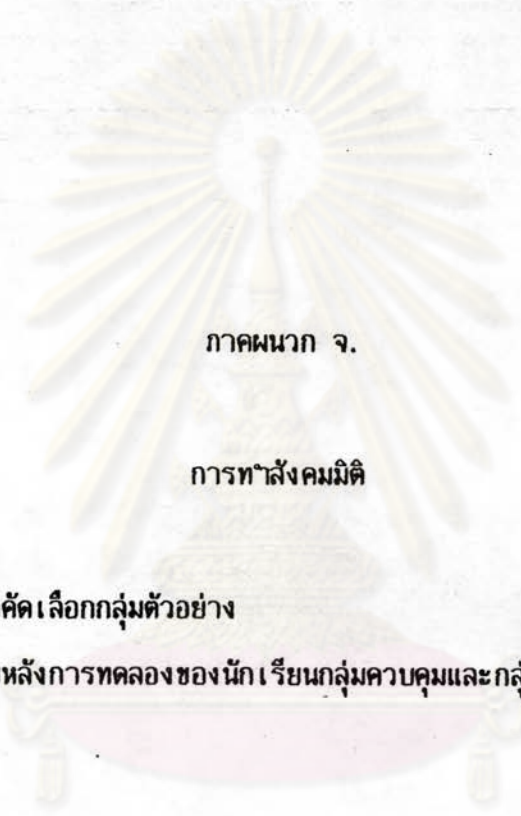
แบบบันทึกพฤติกรรมฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ว่ามีพฤติกรรมทักษะทางสังคมอยู่ในระดับใด คือ

- | | | |
|---|---------|---|
| 4 | หมายถึง | นักเรียนมีการปฏิบัติในเรื่องนั้นทุกครั้ง |
| 3 | หมายถึง | นักเรียนมีการปฏิบัติในเรื่องนั้นอย่างสม่ำเสมอ |
| 2 | หมายถึง | นักเรียนมีการปฏิบัติบ้างไม่ปฏิบัติบ้าง |
| 1 | หมายถึง | นักเรียนปฏิบัตินานๆ ครั้ง |
| 0 | หมายถึง | นักเรียนไม่มีการปฏิบัติเลย |

คำชี้แจง

ให้ผู้วิจัยประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียน ลงในแบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยเขียนตัวเลขที่ตรงกับระดับพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งมี 5 ระดับ คือ 4, 3, 2, 1 และ 0 ลงในช่องทักษะทางสังคมด้านต่างๆ ของนักเรียนแต่ละคน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก จ.

การทำสังคัมมิตติ

เพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ภายหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สังคมนิติ

ลำดับขั้นตอนการทาสังคมนิติ

ในการทาสังคมนิติมีลำดับขั้นตอนของการทาสังคมนิติ 4 ขั้นตอน คือ

- ขั้นที่ 1 กำหนดสถานการณื
- ขั้นที่ 2 การทำตารางแสดงผลการเลือก
- ขั้นที่ 3 การสร้างแผนผังสังคมนิติ
- ขั้นที่ 4 การตีความหมายจากแผนผังสังคมนิติ

การกำหนดสถานการณื

ผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณืในการทาสังคมนิติ 2 สถานการณื และแบบบันทึกคำตอบของนักเรียน ดังนี้

สถานการณืเล่น

เมื่อครูพานักเรียนไปอยู่ค่ายพักแรม และครูให้นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน เพื่อเล่นเกม ถ้านักเรียนสามารถเลือกเพื่อนนักเรียนได้เอง นักเรียนอยากได้ใครมาอยู่กลุ่มเดียวกับนักเรียนบ้าง

สถานการณืทำงาน

สมมุติว่าครูให้นักเรียนในห้องแบ่งกลุ่มเพื่อทำเวรประจำวัน นักเรียนอยากได้ใครบ้างมาอยู่เวรวันเดียวกับนักเรียน

ให้นักเรียนเลือกเพื่อนได้ 2 คน เพื่อนคนที่ 1 ที่นักเรียนเลือก หมายถึง เพื่อนที่นักเรียนอยากเลือกมากที่สุด และเพื่อนคนที่ 2 ที่นักเรียนเลือก หมายถึง เพื่อนที่นักเรียนอยากเลือกรองลงมา

แบบบันทึกคำตอบของนักเรียน

ชื่อ.....	นามสกุล.....	ชั้น.....
ฉันชอบให้คนเหล่านี้มาเล่นเกมอยู่พวกเดียวกับฉัน		
ชื่อเพื่อนคนที่ 1		
ชื่อเพื่อนคนที่ 2		
ฉันชอบให้คนเหล่านี้มาอยู่เวรวันเดียวกับฉัน		
ชื่อเพื่อนคนที่ 1		
ชื่อเพื่อนคนที่ 2		

การทำตารางแสดงผลการเลือก

- เขียนชื่อสมาชิกทุกคนเรียงตามลำดับตามแนวนอนและแนวตั้ง
- ใช้ผู้เลือกตามแนวตั้งเป็นหลักทีละคน โดยดูตามแบบบันทึกคำตอบของนักเรียน แล้วใส่อันดับเป็นหมายเลข 1 หรือ 2 ลงไปตามชื่อผู้ถูกเลือกในแนวนอน ดังนั้นในแต่ละแถวจะมีเพียง 2 ช่องที่ถูกเลือก และอันดับหมายเลขจะต่างกัน
- เมื่อใส่อันดับครบทุกคนตามที่มีผู้เลือกเป็นหลักแล้ว ให้รวมความถี่ตามแนวตั้งในแต่ละอันดับ
- เปลี่ยนความถี่ให้เป็นคะแนน โดยการกำหนดคะแนนในแต่ละอันดับ
 อันดับ 1 = 10 คะแนน
 อันดับ 2 = 5 คะแนน
- รวมคะแนนในแต่ละช่องตามแนวตั้งให้ครบทุกช่อง
- พิจารณาดูว่าใครได้คะแนนสูงสุด และต่ำสุด และพิจารณาคะแนนของสมาชิกแต่ละคน

การสร้างแผนผังสังคมมิติ

นำผลที่ได้จากตารางแสดงผลการเลือกมาแสดงเป็นแผนผัง แสดงความสัมพันธ์ทางสังคม

วิธีดำเนินการมีดังนี้

1. กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ ได้แก่
 - 1.1 กำหนดสัญลักษณ์ทางเพศ
 - = เพศชาย
 - = เพศหญิง
 - 1.2 กำหนดสัญลักษณ์แทนการเลือก
 - อันดับ 1
 - อันดับ 2
 - 1.3 กำหนดสัญลักษณ์ในการเลือกซึ่งกันและกัน
 - เลือกซึ่งกันและกันในอันดับ 1
 - เลือกซึ่งกันและกันในอันดับ 2
 - ผู้ชายและผู้หญิง เลือกซึ่งกันและกัน ต่างอันดับโดย
 - ผู้ชาย เลือกผู้หญิง เป็นอันดับ 1
 - ผู้หญิง เลือกผู้ชาย เป็นอันดับ 2

(หมายเหตุ : ำให้ดูเส้นที่ออกจากตัวผู้เลือกเป็นหลัก)

2. สร้างแผนผังสังคมมิติ

2.1 กำหนดวงกลม 5 วง ที่มีขนาดต่างกัน สามารถซ้อนกันได้ทั้ง 5 วง

2.2 กำหนดค่าคะแนนแต่ละวง

วงกลมที่ 1 (วงกลมในสุด) คือ คนที่ได้คะแนนตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป
หรือมีคนเลือกตั้งแต่ 4 คน ขึ้นไป

วงกลมที่ 2 (วงกลมถัดออกมาติดวงกลมใน) คือ คนที่ได้ 15 คะแนน
หรือมีคนเลือก 3 คน

วงกลมที่ 3 (วงกลมถัดจากวงกลมที่ 2) คือ คนที่ได้ 10 คะแนน หรือ
มีคนเลือก 2 คน

วงกลมที่ 4 (วงกลมถัดจากวงกลมที่ 3) คือ คนที่ได้ 5 คะแนน หรือ
มีคนเลือก 1 คน

วงกลมที่ 5 (วงกลมนอกสุด) คือ คนที่ได้ 0 คะแนน หรือ ไม่มีคน
เลือกเลย

การตีความหมาย

คนที่มีสัมคมมิติต่ำ ได้แก่ คนที่ได้คะแนนอยู่ในวงกลมที่ 5 หรือคนที่อยู่ในวงกลม
นอกสุด และคนที่มีสัมคมมิติต่ำรองลงมา คือ คนที่อยู่ในวงกลมที่ 4

เกณฑ์ในการคัดเลือกตัวอย่างประชากร

ผู้วิจัยได้เลือกนักเรียนที่มีสัมคมมิติต่ำเป็นตัวอย่างประชากร ดังนี้

1. นักเรียนทุกคนที่อยู่ในวงกลมที่ 5 (วงกลมนอกสุด) ของสถานการณ์ใดสถานการณ์
หนึ่ง หรือทั้ง 2 สถานการณ์
2. ถ้าได้นักเรียนเกินจำนวนที่ต้องการ คือ 20 คน : ห้อง ๑ ให้จับฉลากคัดนักเรียน
ออก 2 คน
3. ถ้านักเรียนในวงกลมที่ 5 รวมแล้วไม่ครบจำนวนที่ต้องการ คือ 20 คน : ห้อง
๑ ให้คัดเลือกจากวงกลมที่ 4 และ 3 ตามลำดับ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีสัมคมมิติต่ำรองลงมา

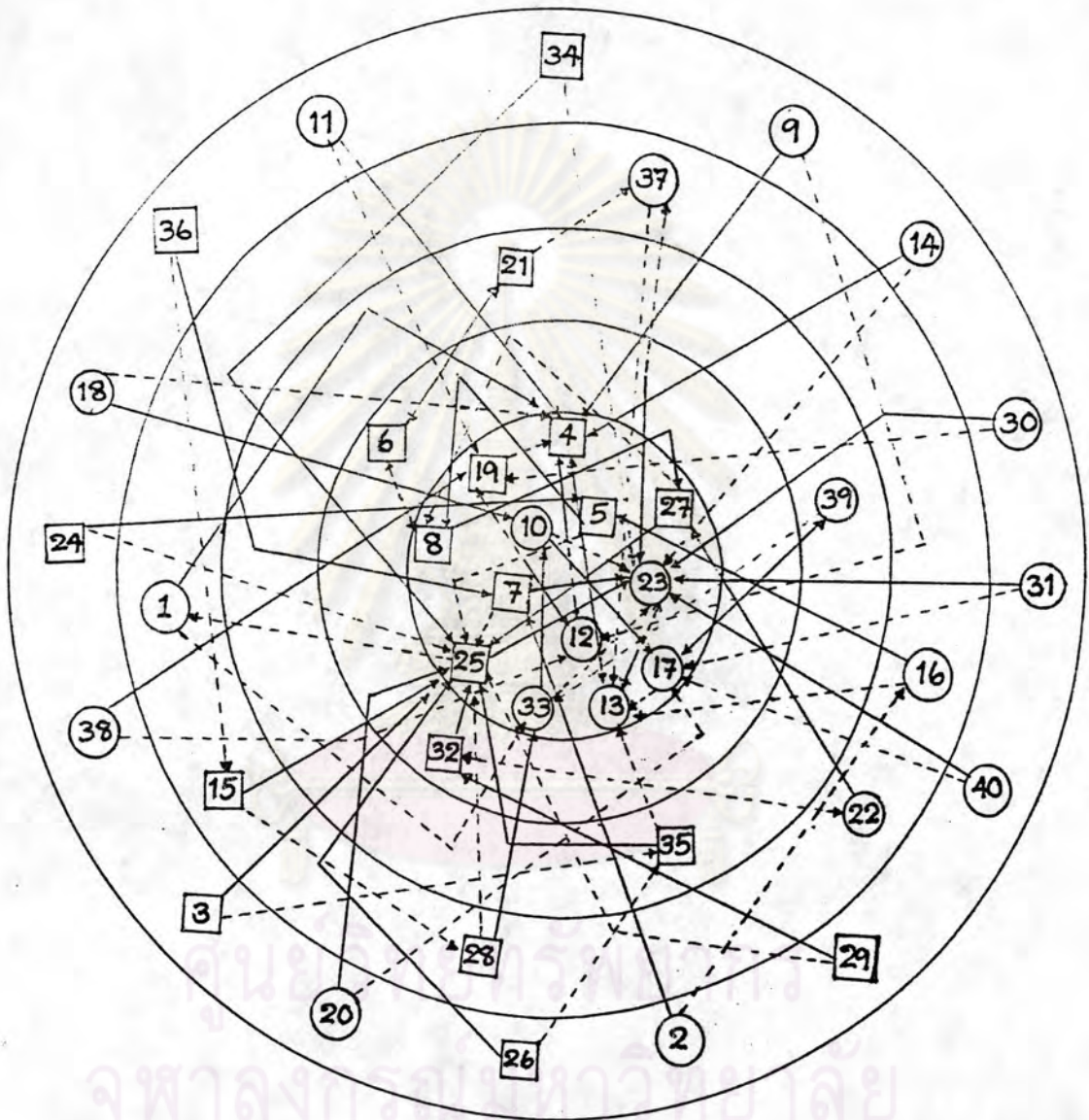


การทำสังคมนตรี
เพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

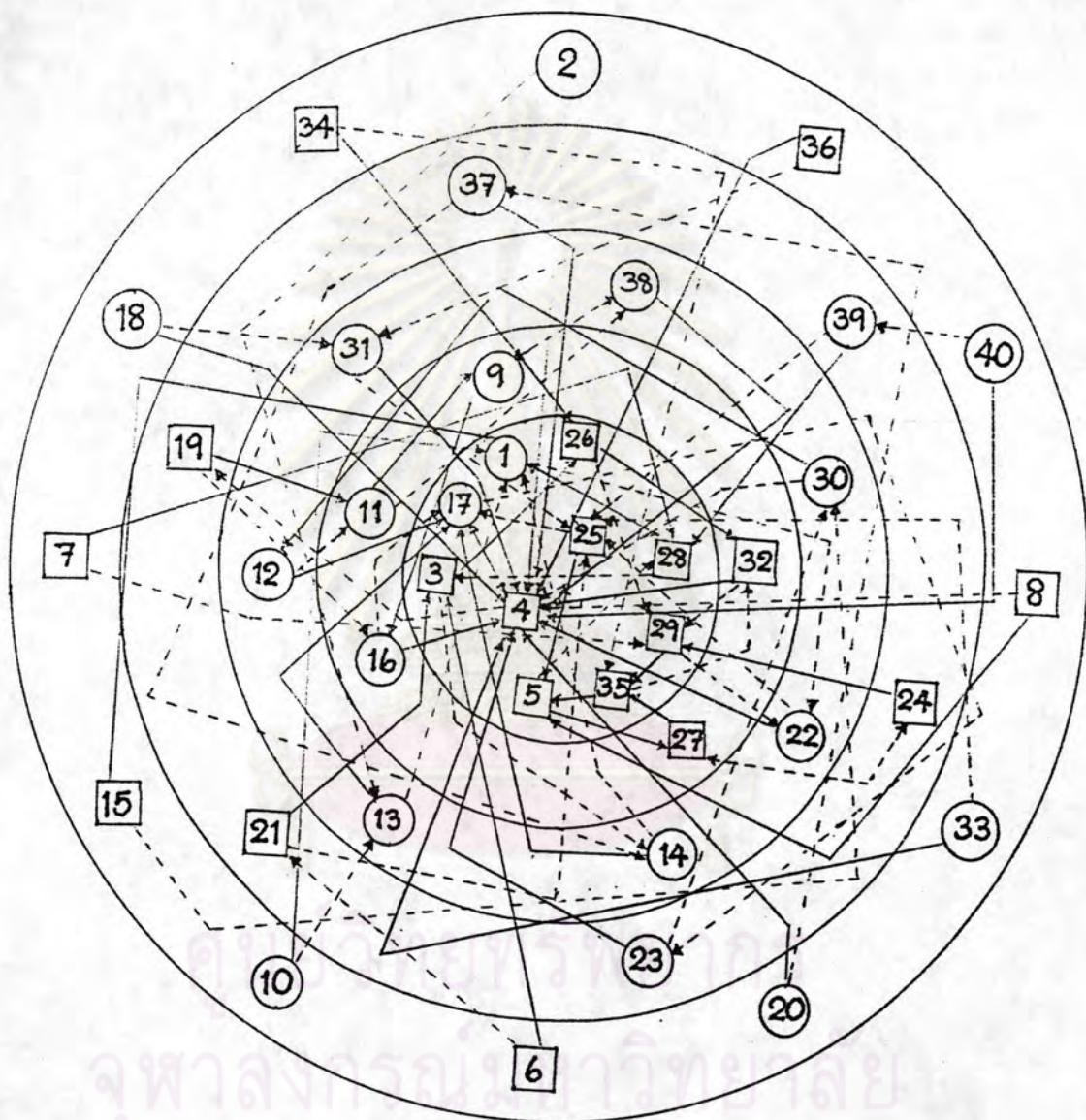
สถานการณ์เล่น



หมายเหตุ นักเรียนที่มีสังคมมิติต่ำ คือ นักเรียนที่อยู่วงกลมนอกทั้งหมด ได้แก่ หมายเลข 2, 3, 9, 11, 14, 18, 20, 24, 26, 29, 30, 31, 34, 36, 38, 40

แผนผังสังคมมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานการณ์ทำงาน



หมายเหตุ นักเรียนที่มีสังคมมิติต่ำ คือ นักเรียนที่อยู่วงกลมนอกทั้งหมด ได้แก่ หมายเลข
2, 6, 7, 8, 10, 15, 18, 20, 33, 34, 36, 40

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณ์เล่น

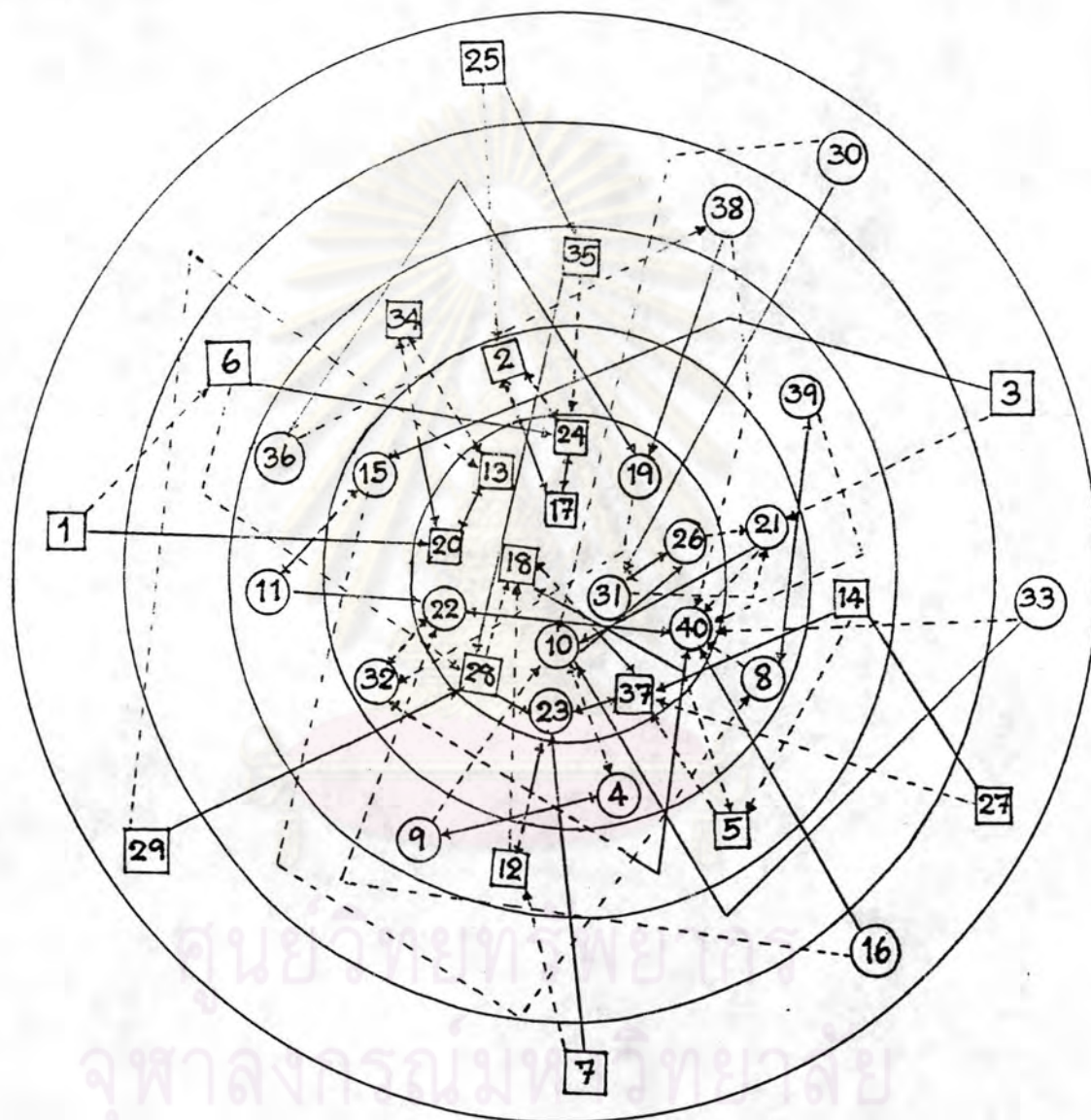
ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																										
	1. กมลวรรณ	2. กุศลภัทร	3. ชวณ	4. จิรพล	5. ชลภัทร	6. ชนิษานาม	7. ชนิษานนท์	8. ณัฐพงษ์	9. ตณพพล	10. ธนวัฒน์	11. อธิษฐ์	12. นนทศิลา	13. นวพร	14. นริษวรรค	15. นิธิ	16. พยพล	17. พิมพ์มณฑล	18. เพ็ชรรัตน์	19. ภาวิชัย	20. มติวิมล	21. เมธี	22. รวิเทพ	23. รพี	24. สัตินันต์	25. วรณิจ	26. วรเดช	27. วารณ	28. ศิรยา	29. ศิษาพร	30. สรวิภาดา	31. สุชาติ	32. สรวิวัฒน์	33. สรวิชัย	34. อัมพรรัตน์	35. อัญชลินชวณ	36. อัครวิทย์	37. อภากร	38. อิศรา	39. อภิวิฑาร	40. อัญญา			
1. กมลวรรณ					2															1																							
2. กุศลภัทร																1									2																		
3. ชวณ																						2																					
4. จิรพล									1	2																																	
5. ชลภัทร																																									2		
6. ชนิษานาม																										1																	
7. ชนิษานนท์												2																															
8. ณัฐพงษ์																																										1	2
9. ตณพพล				1							2																																
10. ธนวัฒน์				2																																							
11. อธิษฐ์														2																													
12. นนทศิลา																																											
13. นวพร																																											
14. นริษวรรค					2																																					1	
15. นิธิ								2		1																																	
16. พยพล																							2																			1	
17. พิมพ์มณฑล	2																																										
18. เพ็ชรรัตน์				2																																							
19. ภาวิชัย																																											
20. มติวิมล												1																															
21. เมธี										1																																2	
22. รวิเทพ																																										1	
23. รพี												2																														1	
24. สัตินันต์	2																																										
25. วรณิจ	2																																										
26. วรเดช																																											
27. วารณ																																											
28. ศิรยา																																											
29. ศิษาพร																																											
30. สรวิภาดา											2																																
31. สุชาติ																																											
32. สรวิวัฒน์																																											
33. สรวิชัย											1																																
34. อัมพรรัตน์																																											
35. อัญชลินชวณ																																											
36. อัครวิทย์																																											
37. อภากร																																											
38. อิศรา																																											
39. อภิวิฑาร																																											
40. อัญญา																																											
รวมความถี่	1	-	-	1	-	-	-	1	1	2	1	-	1	1	1	-	2	1	2	3	-	2	4	2	-	2	-	2	-	-	2	-	-	-	1	1	3	-	1	3			
	2	-	3	-	1	2	1	-	1	-	3	-	2	2	-	1	-	-	3	-	-	3	2	-	2	-	-	-	1	-	-	-	3	-	2	-	-	2	1	-	5		
รวมคะแนน	0	15	0	15	10	5	0	15	10	35	10	10	20	10	15	0	20	20	25	20	30	15	30	40	30	0	20	0	0	20	15	0	10	10	10	40	5	10	55				

ให้ อันดับ 1 = 10 คะแนน

อันดับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณ์เล่น



หมายเหตุ นักเรียนที่มีสังคมมิติต่ำ คือ นักเรียนที่อยู่วงกลมนอกทั้งหมด ได้แก่ หมายเลข

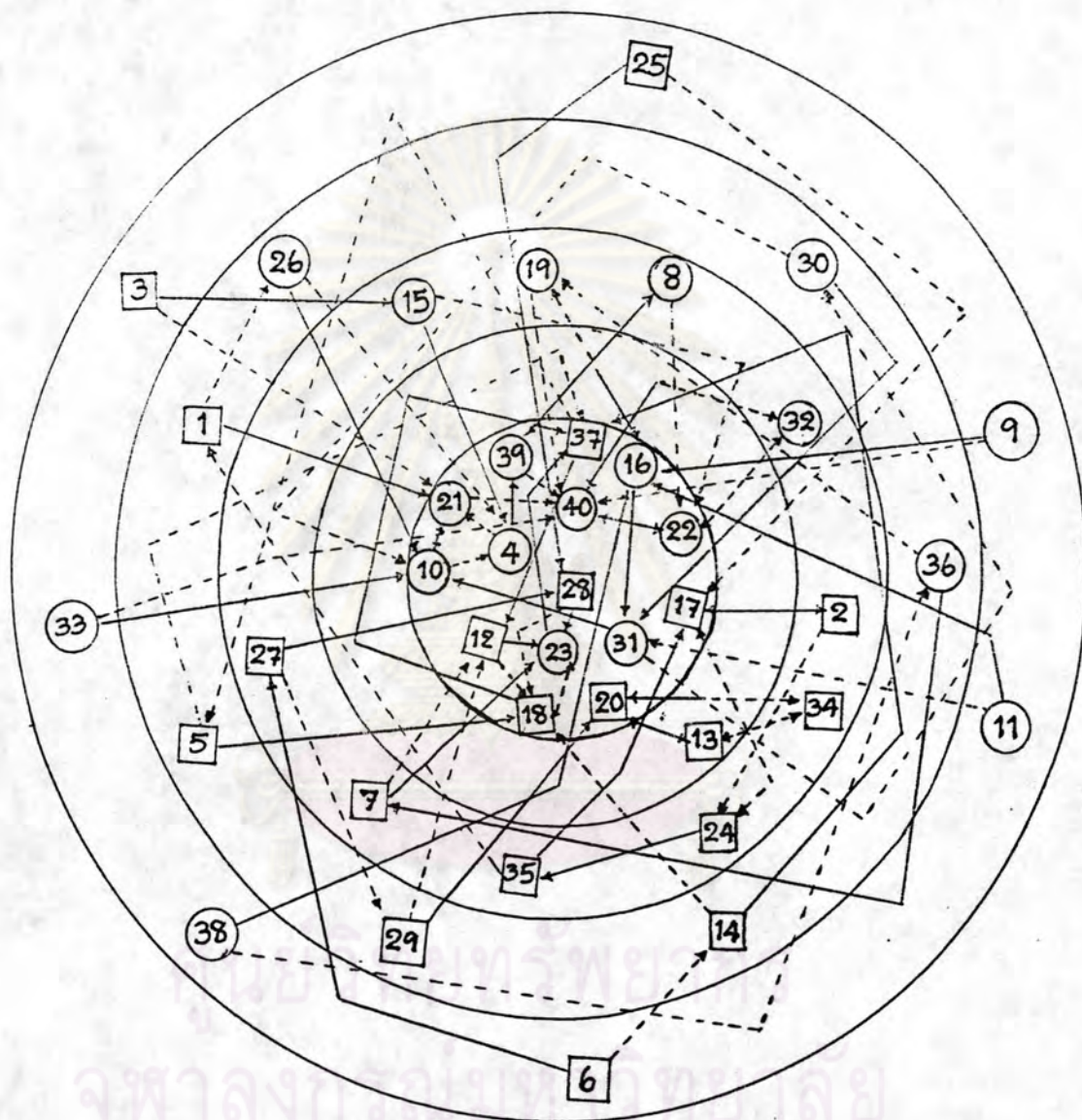
1, 3, 7, 16, 25, 27, 29, 30, 33

นักเรียนที่มีสังคมมิติต่ำรองลงมา คือ นักเรียนที่อยู่วงกลมที่ 4 ได้แก่

หมายเลข 6, 38

แผนผังสังคมมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณ์ทำงาน



หมายเหตุ นักเรียนที่มีสังคมมิติต่ำ คือ นักเรียนที่อยู่วงกลมนอกทั้งหมด ได้แก่ หมายเลข

3, 6, 9, 11, 25, 33, 38

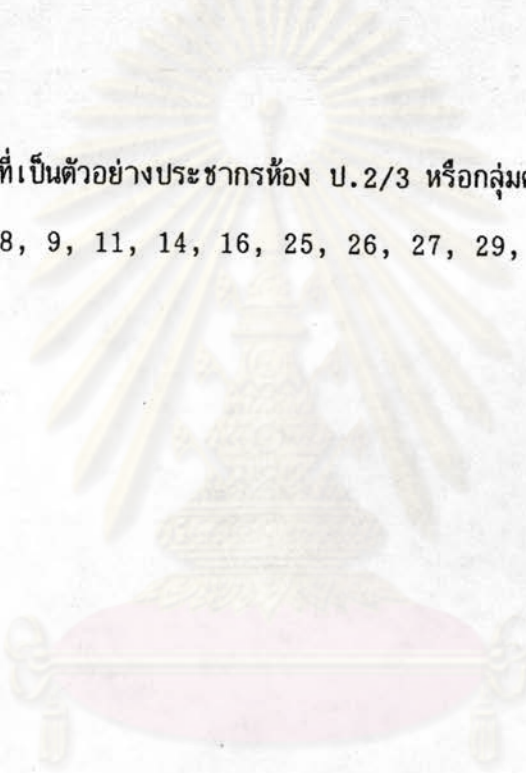
นักเรียนที่มีสังคมมิติต่ำรองลงมา คือ นักเรียนที่อยู่วงกลมที่ 4 ได้แก่

หมายเลข 1, 5, 14, 26, 29, 30, 36

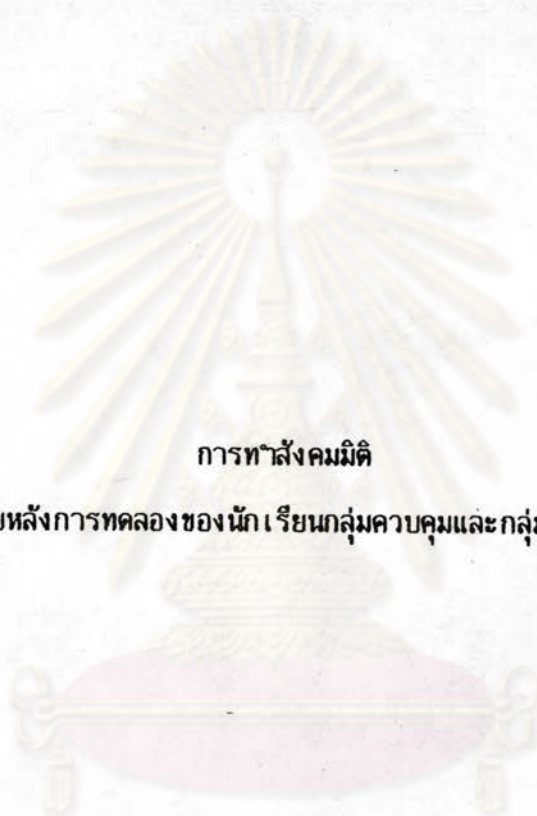
ผลการคัดเลือกตัวอย่างประชากร

นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรห้อง ป.2/1 หรือกลุ่มทดลอง ได้แก่ หมายเลข
2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 18, 20, 24, 26, 30, 31, 33, 34, 36,
38, 40

นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรห้อง ป.2/3 หรือกลุ่มควบคุม ได้แก่ หมายเลข
1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 16, 25, 26, 27, 29, 30, 33, 34, 35, 36,
38



ศูนย์วิทยพัทยาการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



การทาส่งคมมิตติ

ภายหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานการณ์เล่น

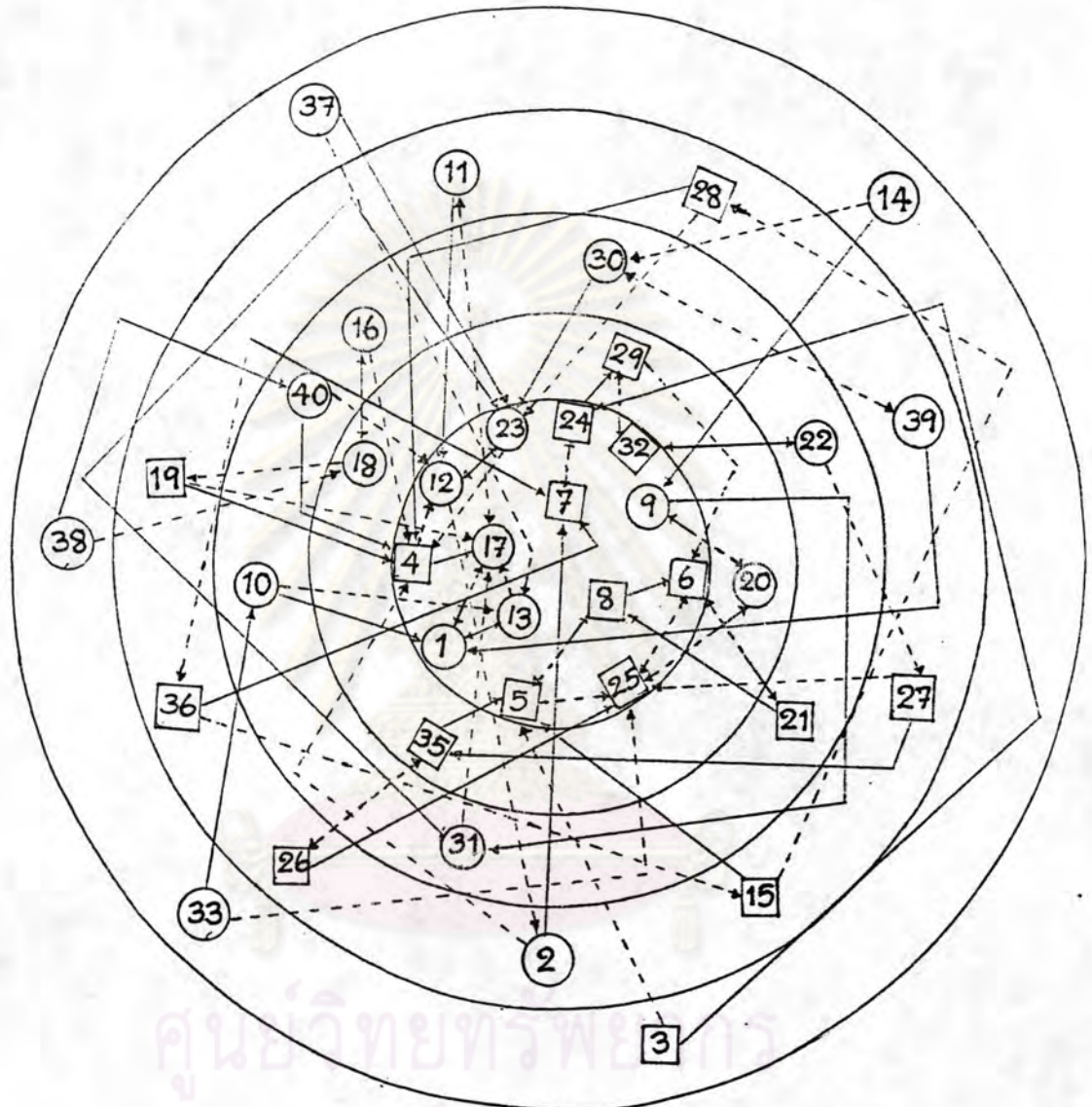
ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																													
	1. กบเขากา	2. กิตติศักดิ์	3. นิตารแก้ว	4. ชลธิชาพร	5. ชญาดา	6. ชญาณี	7. ชมพูนท	8. ณพนันท์	9. ณัฐวชิร	10. ณัฐพล	11. ณัฐวชิร จ.	12. ณัฐวชิร พ.	13. ณัฐวิมล	14. ดาษณี	15. ณัฐกษิณ	16. อารยา	17. ธนิก	18. บศิ	19. บุณรัตน์	20. ประจักษ์	21. ปวีณา	22. ภามวี	23. ภาณ	24. มาลินี	25. รสสุคนธ์	26. รัชชานก	27. สันต์ศิลป์	28. สราวุฒิ	29. สนิลทิพ	30. เสถียรพงษ์	31. สุนันท์	32. สุดาวรรณ	33. ส้มงคด	34. สุวีรกัน	35. ศรัวิภา	36. ศรัวิศญ	37. อนุวัช	38. อภิธาณ	39. เอกรินทร์	40. อนุสรณ์						
1. กบเขากา												1				2																														
2. กิตติศักดิ์			2		1																																									
3. นิตารแก้ว				2																				1																						
4. ชลธิชาพร											2						1																													
5. ชญาดา							1																		2																					
6. ชญาณี																									2																					
7. ชมพูนท																										1																				
8. ณพนันท์				2	1																																									
9. ณัฐวชิร																																														
10. ณัฐพล	1											2																																		
11. ณัฐวชิร จ.											1																																			
12. ณัฐวชิร พ.		2																																												
13. ณัฐวิมล	1																																													
14. ดาษณี								1																																						
15. ณัฐกษิณ				1																																										
16. อารยา			2																																											
17. ธนิก	1									2																																				
18. บศิ																	1			2																										
19. บุณรัตน์			1																																											
20. ประจักษ์								1																																						
21. ปวีณา					2	1																																								
22. ภามวี																																														
23. ภาณ			2								1																																			
24. มาลินี							2																																							
25. รสสุคนธ์					2																																									
26. รัชชานก																																														
27. สันต์ศิลป์																																														
28. สราวุฒิ			1																																											
29. สนิลทิพ					2																																									
30. เสถียรพงษ์																																														
31. สุนันท์																																														
32. สุดาวรรณ																																														
33. ส้มงคด										1																																				
34. สุวีรกัน			ธำธอก																																											
35. ศรัวิภา				1																																										
36. ศรัวิศญ							1																																							
37. อนุวัช												2																																		
38. อภิธาณ																																														
39. เอกรินทร์	1																																													
40. อนุสรณ์				1								2																																		
รวมความถี่	1	4	-	-	3	2	1	2	2	2	1	-	2	1	-	1	1	1	-	1	1	1	4	2	1	-	-	-	1	-	1	2	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1			
	2	-	1	-	3	2	3	1	-	-	1	2	2	-	1	-	5	1	1	1	-	-	1	5	1	1	1	1	2	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-			
รวมคะแนน	40	5	0	45	30	25	25	20	20	10	5	30	0	5	10	35	15	5	15	10	10	45	20	35	5	5	5	15	10	10	20	0	0	15	5	0	0	5	10	10	10					

ให้ อันดับ 1 = 10 คะแนน

อันดับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

สถานการณ์เล่น



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีสังคมมิติสูงกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ในวงกลมที่ 4 ได้แก่ หมายเลข 2, 11, 26, 36

วงกลมที่ 3 ได้แก่ หมายเลข 30, 31, 40

วงกลมที่ 2 ได้แก่ หมายเลข 18, 20

วงกลมที่ 1 ได้แก่ หมายเลข 6, 7, 9, 24

นักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คือ

อยู่ในวงกลมที่ 5 ได้แก่ หมายเลข 14, 38

อยู่ในวงกลมที่ 4 ได้แก่ หมายเลข 15

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1
 สถานการณ์ทำงาน



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีสังคมมิติสูงขึ้นกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ในวงกลมที่ 4 ได้แก่ หมายเลข 2, 10, 18, 33, 36

วงกลมที่ 3 ได้แก่ หมายเลข 7

วงกลมที่ 2 ได้แก่ หมายเลข 30

วงกลมที่ 1 ได้แก่ หมายเลข 6, 8, 9, 20, 24, 26

นักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คือ

อยู่ในวงกลมที่ 5 ได้แก่ หมายเลข 15, 40

อยู่ในวงกลมที่ 3 ได้แก่ หมายเลข 31

ตารางแสดงผลการเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณ์เล่น

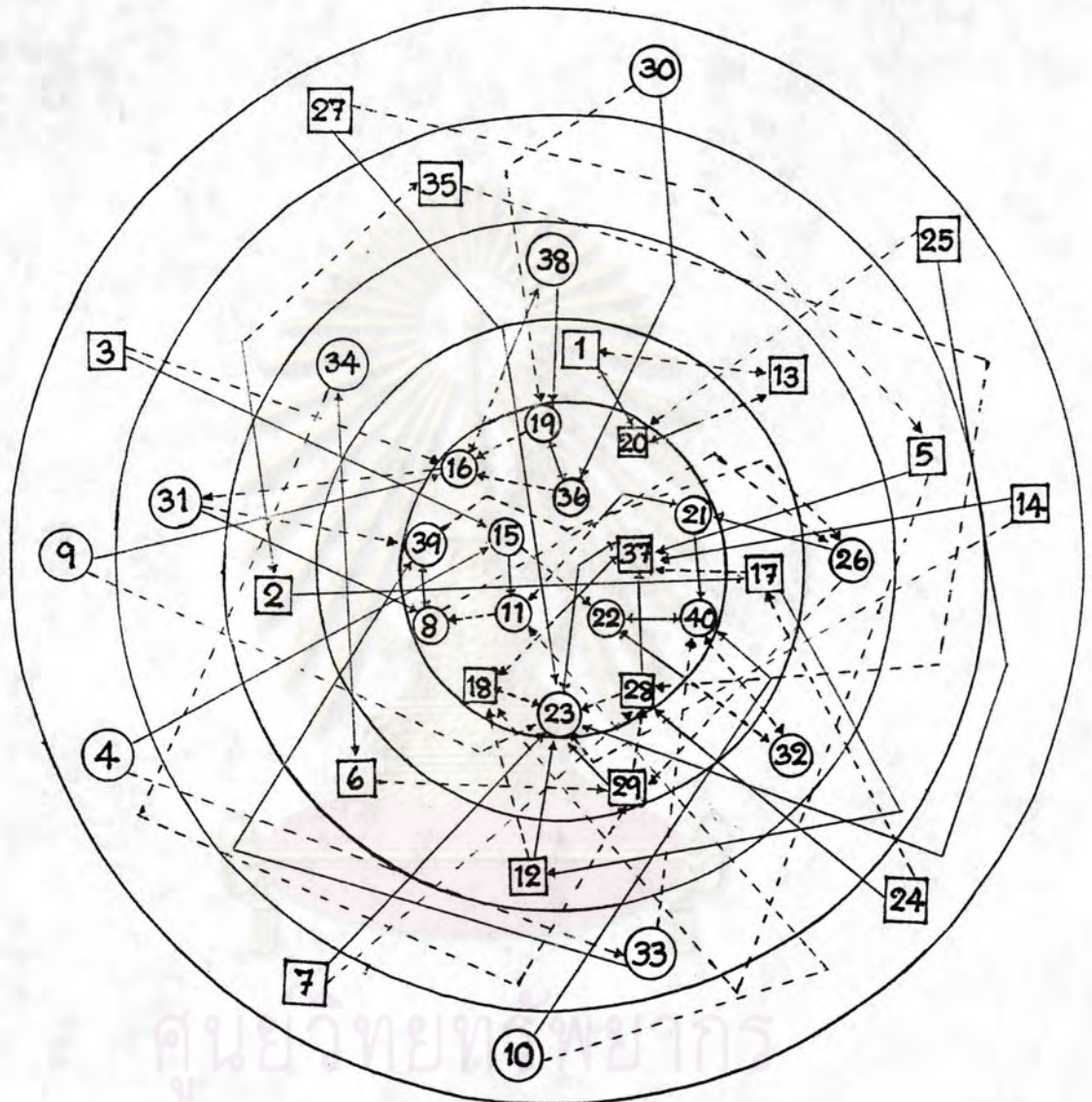
ผู้เลือก	ผู้ถูกเลือก																																																								
	1. กมลวรรณ	2. กุศลภัทร	3. ชวัญ	4. จิรพล	5. ชลภัทร	6. ชนิทานธัม	7. ชนิทานต์	8. ณัฐพงษ์	9. ธนพล	10. ธนวัฒน์	11. อธิษฐ์	12. นนทศิลา	13. นวพร	14. นริมาภร	15. นิธิ	16. พชพล	17. พิมพ์พิมพ์	18. เพ็ชรรัตน์	19. ภาวิชัย	20. มัทธิวิน	21. เมธ	22. รวิเทพ	23. รัช	24. ลลิตนลลิตา	25. วรณิศจ	26. วรเจษฎ	27. วารณิ	28. ศรัญา	29. ศิยาพร	30. สรวิภาดา	31. สรชาติ	32. สรวิวัฒน์	33. สรวิชัย	34. อัมพรรัตน์	35. อัญญาขวัญ	36. อัครวิทย์	37. อภากร	38. อิศรา	39. อภิวิสาร	40. อัญญา																	
1. กมลวรรณ													2							1																																					
2. กุศลภัทร																1																																									
3. ชวัญ														1	2																																										
4. จิรพล												1																																													
5. ชลภัทร																				2																																					
6. ชนิทานธัม																																																									
7. ชนิทานต์																																																									
8. ณัฐพงษ์																																																									
9. ธนพล																																																									
10. ธนวัฒน์											2																																														
11. อธิษฐ์																																																									
12. นนทศิลา																																																									
13. นวพร	2																																																								
14. นริมาภร																																																									
15. นิธิ																																																									
16. พชพล																																																									
17. พิมพ์พิมพ์																																																									
18. เพ็ชรรัตน์																																																									
19. ภาวิชัย																																																									
20. มัทธิวิน	1																																																								
21. เมธ																																																									
22. รวิเทพ																																																									
23. รัช																																																									
24. ลลิตนลลิตา																																																									
25. วรณิศจ																																																									
26. วรเจษฎ																																																									
27. วารณิ																																																									
28. ศรัญา																																																									
29. ศิยาพร																																																									
30. สรวิภาดา																																																									
31. สรชาติ																																																									
32. สรวิวัฒน์																																																									
33. สรวิชัย																																																									
34. อัมพรรัตน์																																																									
35. อัญญาขวัญ	1																																																								
36. อัครวิทย์																																																									
37. อภากร																																																									
38. อิศรา																																																									
39. อภิวิสาร																																																									
40. อัญญา																																																									
รวมความถี่	1	1	1	-	-	-	1	-	2	-	-	1	1	-	-	2	1	1	-	2	2	2	2	2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1	-	2	5	1	2	3														
	2	1	-	-	-	1	-	-	1	-	-	2	-	2	-	-	4	1	4	1	1	-	1	4	-	-	2	-	3	3	-	1	2	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-				
รวมคะแนน	15	10	0	0	5	10	0	25	0	0	20	10	10	0	20	30	15	20	25	25	20	25	80	0	0	10	0	25	15	0	5	10	5	10	5	10	5	20	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	5				

ให้ อันดับ 1 = 10 คะแนน

อันดับ 2 = 5 คะแนน

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณ์เล่น



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มควบคุมที่มีสังคมมิติสูงขึ้นกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ในวงกลมที่ 4 ได้แก่ หมายเลข 33

วงกลมที่ 3 ได้แก่ หมายเลข 6, 38

วงกลมที่ 2 ได้แก่ หมายเลข 1, 29

วงกลมที่ 1 ได้แก่ หมายเลข 8, 11, 16, 36

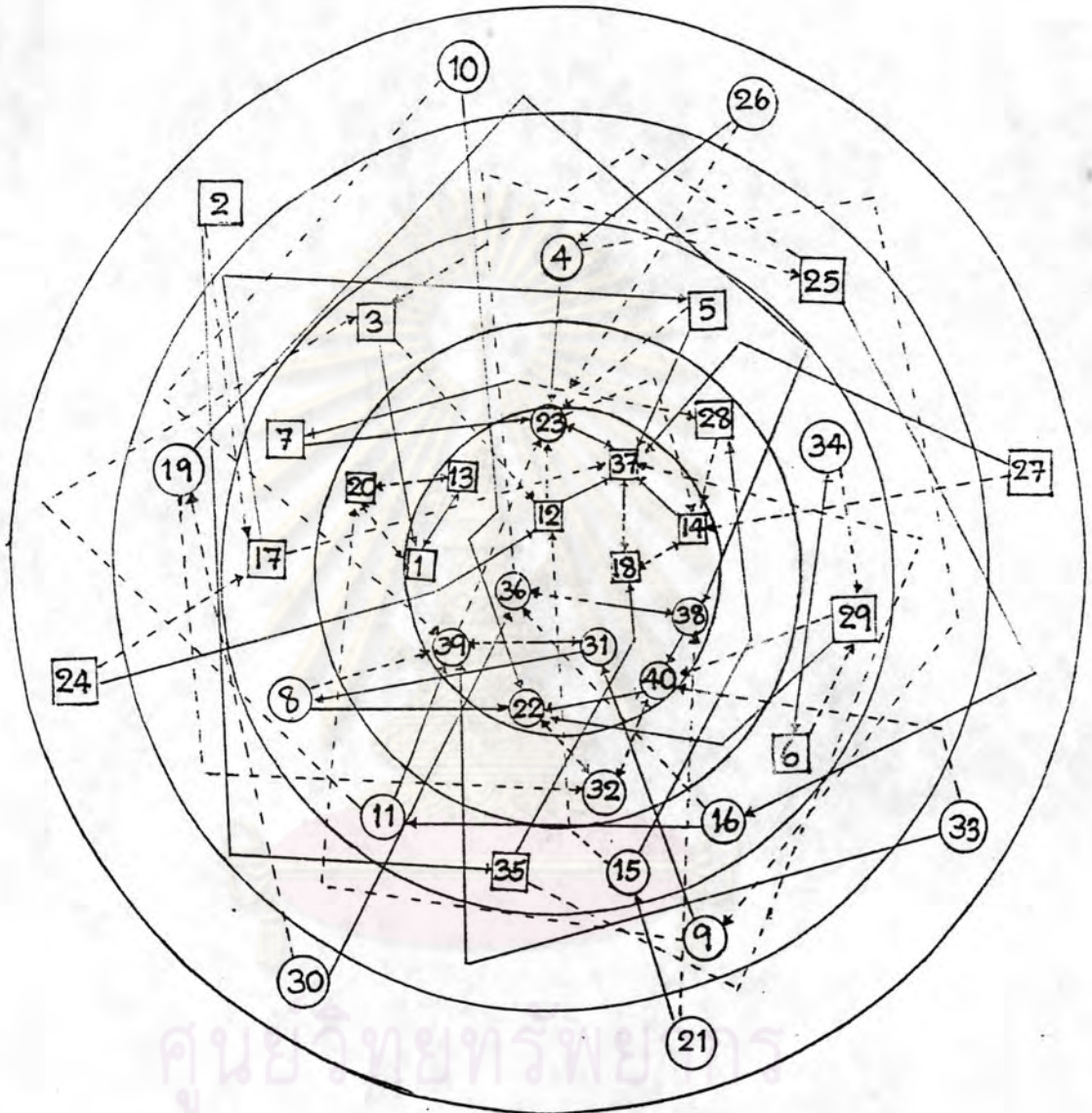
นักเรียนในกลุ่มควบคุมที่มีสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คือ

อยู่ในวงกลมที่ 5 ได้แก่ หมายเลข 3, 7, 25, 27, 30

อยู่ในวงกลมที่ 4 ได้แก่ หมายเลข 34

แผนผังสังคมมิตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3

สถานการณ์ทำงาน



หมายเหตุ นักเรียนในกลุ่มควบคุมที่มีสังคมมิติสูงกว่าเดิม ได้แก่

คนที่เข้ามาอยู่ในวงกลมที่ 4 ได้แก่ หมายเลข 9, 25

วงกลมที่ 3 ได้แก่ หมายเลข 3, 5, 6, 11, 29

วงกลมที่ 1 ได้แก่ หมายเลข 1, 14, 36, 38

นักเรียนในกลุ่มควบคุมที่มีสังคมมิติต่ำเท่าเดิม คือ

อยู่ในวงกลมที่ 5 ได้แก่ หมายเลข 33

อยู่ในวงกลมที่ 3 ได้แก่ หมายเลข 7, 8, 34, 35

ประวัติผู้เขียน

นางสาวปัทมาวดี บุณย์สวัสดิ์ เกิดวันที่ 14 มกราคม พ.ศ.2510 ที่อำเภอป้อมปราบ
จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีครุศาสตรบัณฑิต สาขาประถมศึกษา ภาค
วิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2531 และเข้าศึกษา
ต่อในหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต ที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ.2532



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย