

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์ สมมติฐาน วิธีดำเนินการวิจัย สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในด้านการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยจะมีความสามารถทางทักษะสังคม หลังการทดลอง สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนแบบปกติ
2. นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยจะมีความสามารถทางทักษะสังคมในแต่ละด้าน หลังการทดลอง สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนแบบปกติ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2535 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 20 คน รวมเป็นนักเรียนทั้งหมด 40 คน คัดเลือกตัวอย่างประชากรโดยวิธีการสุ่มโรงเรียนแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด แล้วสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยจับฉลากได้นักเรียนในห้อง ป.2/1 เป็นกลุ่มทดลอง ได้รับการสอนทักษะทางสังคมโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านของไทย และนักเรียนห้อง ป.2/3 เป็นกลุ่มควบคุม ได้รับการสอนทักษะทางสังคมโดยวิธีปกติ ให้นักเรียนทั้ง 2 ห้องทำสังคมมิติ และคัดเลือกนักเรียนที่มีสังคมมิติต่ำ ห้องละ 20 คน เป็นตัวอย่างประชากร

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

2.1 ตารางวิเคราะห์เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยตามเกณฑ์ ซึ่งกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกไว้ 5 ข้อ

2.2 ตารางวิเคราะห์เกมการเล่นพื้นบ้านของไทย 2 มิติ คือ คุณลักษณะของเกมที่สามารถสร้างทักษะทางสังคม โดยพิจารณาจากการเอื้อต่อการนำไปจัดกิจกรรมการสอน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม และคุณลักษณะของเกมที่เหมาะสมกับพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของนักเรียน และการพัฒนาลักษณะนิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.3 แผนการสอนแบบเกมการเล่นพื้นบ้านของไทย จำนวน 12 แผน ประกอบด้วยเนื้อหาทักษะทางสังคม แผนการสอนแต่ละเรื่องได้นำเกมการเล่นพื้นบ้านของไทยที่ได้พิจารณาเลือกวิธีเล่นที่สามารถฝึกทักษะทางสังคม จำนวน 12 เกม มาเป็นกิจกรรมหลักในการสอน

2.4 แผนการสอนแบบปกติ จำนวน 12 แผน แผนการสอนแต่ละเรื่องได้นำเทคนิคการสอนแบบต่างๆ ที่ได้พิจารณาว่ามีความเหมาะสมกับเนื้อหาของทักษะทางสังคมแต่ละด้าน มาเป็นกิจกรรมหลักในการสอน

2.5 แบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน มีลักษณะ เป็นแบบประเมินค่าพฤติกรรมทักษะทางสังคม 5 ระดับ คือ 4 = ปฏิบัติทุกครั้ง 3 = ปฏิบัติสม่ำเสมอ 2 = ปฏิบัติบ้างไม่ปฏิบัติบ้าง 1 = ปฏิบัตินานๆ ครั้ง 0 = ไม่ได้ปฏิบัติเลย จำนวน 24 ข้อ

2.6 แบบวัดสังคมมิติ กำหนดสถานการณ์ในการวัด 2 สถานการณ์ คือ สถานการณ์เล่น และสถานการณ์ทำงาน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสร้างความคุ้นเคยพร้อมทั้งสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากร และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

3.2 ดำเนินการทดลอง โดยนำแผนการสอนแบบเกมการเล่นพื้นบ้านของไทยไปสอนตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง และแผนการสอนแบบปกติไปสอนตัวอย่างประชากรกลุ่มควบคุม โดยกำหนดระยะเวลาสอนสัปดาห์ละ 2 แผน แผนละ 3 คาบ (คาบละ 20 นาที) รวมระยะเวลาสอน 6 สัปดาห์

3.3 ขณะดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทุกครั้งที่ทำการสอน และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนทุก 2 สัปดาห์

3.4 หลังการทดลอง 2 สัปดาห์ ให้นักเรียนทุกคน ทั้ง 2 ห้อง ทำสังคมมิติ ทั้ง 2 สถานการณ์ อีกครั้งหนึ่ง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 เปรียบเทียบมัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง โดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

4.2 เปรียบเทียบมัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัย

สำคัญทางสถิติ .05

4.3 เปรียบเทียบมัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

4.4 เปรียบเทียบมัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

4.5 เปรียบเทียบผลการทำสังคมมิติก่อนทำการทดลอง 1 สัปดาห์ และหลังการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว 2 สัปดาห์

สรุปผลการวิจัย

1. ผลทางด้านทักษะทางสังคม

1.1 นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม แต่ละเรื่องและรวมทุกเรื่อง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.2 หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ในเรื่องการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

1.3 หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ในเรื่องการมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4 หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมนรวมทุกเรื่อง สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลทางด้านสังคมมิติ

2.1 หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีสังคมมิติสูงขึ้นกว่า

ก่อนการทดลอง ทั้ง 2 สถานการณ์

2.2 หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีสังคมมิติสูงชั้กว่านักเรียนกลุ่มควบคุม ทั้ง 2 สถานการณ์

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะทางสังคมรวมทุกเรื่องสูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นไปตามลมมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า กิจกรรมการสอนทักษะทางสังคมโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยสามารถช่วยให้นักเรียนมีทักษะทางสังคมและสามารถนำไปปฏิบัติได้เป็นอย่างดี ผลการวิจัยนี้จึงสอดคล้องกับวิธีสอนแบบเล่นปนเรียน (Play way method) ของเฮช. คอลเวลล์ คูก (H. Caldwell Cook) ที่กล่าวว่า การสอนโดยให้นักเรียนมีโอกาสเล่นควบคู่ไปกับการเรียนนั้น เห็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติและความต้องการของเด็ก โดยเอาธรรมชาติการเล่นชุกชอนและไม่ยอมอยู่หนึ่งของเด็กมาเข้าให้เป็นประโยชน์ในการเรียน ทำให้เด็กสนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่าย วิธีการเรียนแบบนี้มีได้มุ่งให้เด็กเล่นไปตามบุญตามกรรม แต่มุ่งให้เด็กเล่นภายใต้การควบคุมของครูตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และตรงกับแนวคิดของ ซัททัน-สมิธ (Sutton-Smith, 1971) และเอลลิส (Ellis, 1972) ที่กล่าวว่า การเล่นเป็นการเรียนรู้ และมีพัฒนาการเกิดขึ้นด้วยกระบวนการเดียวกับการเรียนรู้นั้นก็คือ การเล่นเกิดขึ้นในสภาพที่ผู้เรียนมีโอกาสสนองตอบต่อสิ่งเร้า และถ้าการตอบสนองได้รับการส่งเสริมหรือสนับสนุนมากขึ้นเท่าใด ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองก็จะยิ่งแน่นแฟ้นถาวรยิ่งขึ้นเท่านั้น การเล่นจึงเป็นการเรียนตามหลักเชื่อมโยงนี้ ลักษณะกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะทางสังคมโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยจึงมีความเหมาะสมกับความสามารถในการเรียนรู้และความสนใจของเด็ก

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยมาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมเพื่อสอนทักษะทางสังคม ด้านการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม มารยาทในสังคม ความรับผิดชอบและ

มีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เมื่อทำการทดลองและประเมินนักเรียนกลุ่มทดลอง พบว่า หลังการทดลอง นักเรียนมีความสามารถทางทักษะทางสังคมสูงขึ้น โดยพิจารณาเปรียบเทียบคะแนนจากแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนก่อนและหลังการทดลองและผลการทำสังคมนิติ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากเหตุผลดังนี้ คือ

1. ผู้วิจัยได้นำเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยมาใช้จัดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะทางสังคม ทำให้เด็กได้ฝึกการเคารพต่อกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่นได้ในขณะเล่น โดยนักเรียนไม่รู้สึกลัวว่าขณะนั้นกำลังเรียนอยู่ ทั้งนี้เพราะทักษะทางสังคมดังกล่าวได้สอดแทรกอยู่ในขั้นตอนของการเล่น เมื่อเด็กได้เล่นจึงเกิดการเรียนรู้ได้เองและอย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ผะอบ โปชะกฤษณะ และคนอื่นๆ (2522) ที่ได้วิจัยศึกษาค้นคว้าการเล่นของเด็กภาคกลางและวิเคราะห์คุณค่าด้านต่างๆ สรุปผลการวิจัยว่า การละเล่นพื้นบ้านของไทยมีคุณค่าช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก บลูกฝังให้มีคุณธรรม เช่น ความซื่อสัตย์ ความอดทน นอกจากนี้ยัง เสริมสร้างบุคลิกภาพและทักษะต่างๆ ให้เจริญ เช่น ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ความสามัคคีในหมู่คณะ เป็นต้น

2. ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เพื่อดูความสอดคล้องของทักษะทางสังคมที่ปรากฏในการละเล่นพื้นบ้านของไทย คัดเลือกการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่สามารถฝึกทักษะทางสังคม และสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มากขึ้น และนักเรียนทุกคนมีโอกาสได้เล่นอย่างทั่วถึง จึงทำให้นักเรียนแต่ละคนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมสูงขึ้น

3. กิจกรรมการเรียนการสอนทักษะทางสังคม โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย มีการจัดองค์ประกอบต่างๆ อย่างเป็นระเบียบ วัตถุประสงค์ ลักษณะกิจกรรม สื่อการสอน วิธีดำเนินกิจกรรม ตลอดจนการประเมินผลมีความชัดเจน และยังได้อาศัยหลักการสร้างแผนการสอนเกมนันทนาการทางพลศึกษาเป็นทฤษฎีพื้นฐาน ซึ่งความเป็นระบบระเบียบดังกล่าว นับว่ามีส่วนช่วยให้การพัฒนาทักษะทางสังคมเกิดประสิทธิภาพได้อย่างเต็มที่

4. การนำเอาเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยมาเป็นกิจกรรมหลักในการสอนนั้น นอกจากจะเป็นการอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านของไทยไว้ไม่ให้สูญหายแล้ว ยังเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ทำทลายความสามารถของนักเรียน แต่ละกิจกรรมแฝงไว้ด้วยคุณค่าทางทักษะทางสังคม และ

จริยธรรมที่ควรจะนำมาปลูกฝังให้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะทักษะทางสังคมด้านการยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดี เช่น ความมีน้ำใจนักกีฬา เป็นต้น ซึ่งในการสอนผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสปฏิบัติจริง และแสดงพฤติกรรมออกมาได้อย่างเต็มที่ ซึ่งสอดคล้องกับความเชื่อของ โจเซฟ "บิดาแห่งสนามเล่น" ที่เชื่อว่า การเล่นเป็นเสมือนหนึ่งหลักสูตรธรรมชาติของการศึกษา (ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์, 2527) เพราะกิจกรรมส่วนใหญ่ของชีวิตเด็กคือ การเล่น ซึ่งจะช่วยในการจัดตัวเองให้เข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ประสบการณ์จากการเล่นจะนำไปสู่การรู้จักรับผิดชอบตัวเองในวันข้างหน้า การเล่นจะช่วยให้เขาสามารถจัดตัวเองให้เข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข เพราะเมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นได้มีความสัมพันธ์กับเด็กอื่นๆ จึงจำเป็นต้องมีการปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับของหมู่เพื่อน ซึ่งเป็นการพัฒนาการสร้างมนุษยสัมพันธ์ และเป็นการสนองความพึงพอใจของตัวเองด้วย (สุรสิงห์ สारรวม ฉิมพะเนาว์, 2520)

5. การที่ผู้วิจัยได้นำเด็กไปเรียนตามสถานที่ต่างๆ โดยไม่ยึดเฉพาะห้องเรียน เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศและความเหมาะสมกับกิจกรรมการเล่นแต่ละชนิด ทำให้มีผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนแล้ว นักเรียนยังเกิดความสนใจและตื่นตัวมาก จากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนชอบออกมาเรียนนอกห้องเรียนมากกว่าเรียนในห้อง โดยนักเรียนจะแสดงอาการดีใจ ร่าเริง มีความสุข และมีปฏิสัมพันธ์ใกล้ชิดกับผู้วิจัยเป็นอย่างดี ขณะเล่นเกมกลุ่มนักเรียนจะแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างอิสระตามประสาเด็ก ทำให้ผู้วิจัยเกิดความรู้สึกที่สนุกสนานไปกับการเล่นของเด็กด้วย จึงเป็นผลทำให้เด็กชอบเรียนเป็นอย่างมาก โดยจะรอว่าเมื่อไหร่ครูจะมาสอน จ้าวันและเวลาที่ครูจะมาสอนได้แม่นยำ บางคนถึงกับยอมอดข้าวกลางวันขอเล่นต่อ และจะแสดงท่าทางผิดหวัง เมื่อหมดเวลา เป็นต้น

สำหรับกลุ่มควบคุมที่ใช้การสอนแบบปกตินั้นประกอบด้วยวิธีการต่างๆ ที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน กล่าวคือ มีการให้ข้อมูลหรือหลักการในชั้นนำ โดยการใช้อุปกรณ์การเรียนการสอน การทนายปัญหา การร้องเพลง การเชิดหุ่น การสนทนาซักถาม เป็นต้น ส่วนในชั้นสอนผู้วิจัยได้นำเอากิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง และกรณีตัวอย่าง ประกอบกับสื่อการสอนประเภทบัตรคำ บัตรงาน ภาพตัดต่อ และให้นักเรียนเรียนด้วยเทคนิคของกระบวนการ

กลุ่ม มีการประชุมกลุ่มย่อย เพื่อวิเคราะห์ และตัดสินใจให้เหตุผลร่วมกัน แล้วนำไปสู่ขั้นสรุป ประเมินผล และประยุกต์ใช้ โดยให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด หรือกิจกรรมแข่งขันตอบปัญหา เพื่อให้ นักเรียนมีโอกาสทบทวนเรื่องที่เรียนได้แม่นยำยิ่งขึ้น และในบางแผนการสอนได้ให้นักเรียนทำ แบบประเมินตนเอง เพื่อให้นักเรียนรู้ข้อบกพร่องของตน และสามารถแก้ไข พัฒนาให้ดีขึ้น กิจกรรมต่างๆ ได้ส่งผลให้นักเรียนได้รับความรู้และฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะทางสังคมได้ ซึ่ง ทำให้เด็กไม่เบื่อหน่าย เพราะมีวิธีการต่างๆ หลายวิธี แต่จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตนักเรียนด้วย ตนเองทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จึงทำให้เห็นความแตกต่างของนักเรียนว่า นักเรียนในกลุ่ม ควบคุม ซึ่งได้รับการสอนแบบปกติ นั้น ถึงแม้สภาพการเรียนการสอนจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้นักเรียน เกิดความสนใจ กระตือรือร้น และเกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนก็ตาม แต่ใน สภาพการสอนอาจไม่มีการแสดงผลพฤติกรรมของนักเรียนในทันที เพราะส่วนมากการสอนจะมุ่ง ให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการรับรู้เพียงฝ่ายเดียว นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมน้อย ไม่ได้รับ ประสบการณ์โดยตรงอย่างเพียงพอ ซึ่งสภาพการเรียนการสอนดังกล่าว เมื่อเปรียบเทียบกับ การสอนโดยใช้เกมการละเล่นที่บ้านของไทยแล้ว นักเรียนได้เรียนรู้โดยการเล่นต่างๆ ได้ แสดงออกและได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม นักเรียนจะได้รับประสบการณ์โดยตรง ซึ่งจะเป็นการ เตรียมนักเรียนในเรื่องต่างๆ ที่จะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมและช่วยแก้ปัญหาใน ด้านทักษะทางสังคมได้ นอกจากนี้ในการเล่นเป็นกลุ่มจะให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้ง ประทับใจ มากกว่าที่จะมุ่งสอนให้มีการพัฒนาโดยให้ความรู้เพียงอย่างเดียว เหมือนการสอนแบบปกติทั่วไป

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเกมการละเล่น บ้านของไทยมีทักษะทางสังคมรวมทุกเรื่อง สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

เมื่อศึกษาคำมีชดิม เลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมแต่ละเรื่องนั้น พบว่า นักเรียน กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้ เกมการละเล่นที่บ้านของไทยมีคำมีชดิม เลขคณิตของคะแนนทักษะ ทางสังคม หลังการทดลอง ในเรื่องการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วม การทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม ไม่แตกต่างจากนักเรียนกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการสอนแบบปกติ และมีคำมีชดิม เลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมในเรื่อง การมีมารยาท ในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น สูงกว่า

กลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการที่นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม หลังการทดลอง ในเรื่องการเคารพระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะกิจกรรมฝึกทักษะทางสังคมที่สร้างขึ้นในแผนการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุมนั้น สามารถฝึกให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคมในการเคารพระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม ได้เป็นอย่างดีพอๆ กับแผนการสอนโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านของไทย เนื่องจากผู้วิจัยได้เลือกกิจกรรมที่มีความหลากหลายและเหมาะสมที่สุดสำหรับการพัฒนาทักษะทางสังคมแต่ละด้าน ดังนี้

การเคารพระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเล่านิทานเป็นสื่อถ่ายทอดให้นักเรียนได้ข้คิดตัดสินใจในเรื่องของความมีระเบียบวินัย ผลดีผลเสียของผู้ที่ไม่เคารพกฎเกณฑ์ ในการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดข้อคิดในการกระทำของตัวเอง ซึ่งสอดคล้องตามความคิดเห็นของ อ.ไพ สัจจิตกุล และคณะ (2527) ที่กล่าวไว้ว่าการสอนผ่านทางนิทาน เป็นวิธีการที่ผู้ใหญ่มักจะแทรกความคิดและค่านิยมอันดีงามเข้าไปสู่จิตใจเด็กนิทานที่สะท้อนให้เห็นคุณและโทษของการกระทำโดยส่งผ่านตัวละครและของเรื่อง จะช่วยให้เด็กรู้จักวิเคราะห์ วิจารณ์ และเข้าใจประเด็นที่เขาควรจะได้รับและปฏิบัติตามได้อย่างดีที่สุดในชั้นกิจกรรม ผู้วิจัยได้พานักเรียนทัศนศึกษาในบริเวณต่างๆ ของโรงเรียน และร่วมกันอภิปรายถึงกฎเกณฑ์ ข้อบังคับในสถานที่ต่างๆ ของโรงเรียน โดยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตนในการเดินแถว การเข้ารับบริการจากสถานที่ต่างๆ เช่น ห้องพละ ห้องศิลปะ โรงอาหาร ห้องประชุม รวมทั้งการบำเพ็ญประโยชน์ให้กับโรงเรียน ส่วนในชั้นสรุปผู้วิจัยได้นำนักเรียนคิดคำขวัญและวาดภาพประกอบ เพื่อเชิญชวนให้นักเรียนคนอื่นร่วมกันรักษาระเบียบวินัย เป็นต้น

การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม ผู้วิจัยได้นำนักเรียนสร้างภาพให้เป็นเรื่องราวจากชิ้นส่วนที่กำหนดให้ ซึ่งในการทำงานนั้น นักเรียนต้องวางแผนร่วมกันก่อน เพื่อตกลงกันว่า จะวางชิ้นส่วนใดไว้ตรงไหน เพื่อให้รูปที่ออกมาสมบูรณ์และถูกต้องตามหลักความจริงก่อน แล้วจึงติดกาว่านักเรียนกลุ่มใดไม่ได้วางแผนก่อน ช่วยกันทำงานแบบต่างคนต่างติด หรือมีสมาชิกบางคนไม่

ช่วยทำงาน รูปที่ออกมาก็อาจจะไม่สมบูรณ์ ไม่ถูกต้องตามหลักความจริง หรือเสร็จช้า แล้วครูจึงนำผลงานของแต่ละกลุ่มเปรียบเทียบกัน สนทนาถึงภาพ เวลาที่ใช้ และวิธีการทำงานของแต่ละกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนรู้ถึงความสำคัญและการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม แล้วจึงให้นักเรียนฝึกปฏิบัติอีกครั้ง โดยการร่วมกันคิดเรื่องราวจากภาพเป็นนิทาน แล้วออกมาเล่าให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน เป็นต้น

การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม ผู้วิจัยได้สร้างสถานการณ์ที่เป็นปัญหา เพื่อให้ นักเรียนได้ทดลองฝึกประสบการณ์ในการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจในสถานการณ์ที่สมมุติขึ้นมาจากความเป็นจริง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออก เกิดความรู้สึกนึกคิดในการแสดงบทบาทของคนอื่นที่ไม่ใช่ของตนเอง (ทิศนา แคมมณี , 2527) และถ่ายทอดออกมาโดยการแสดงบทบาทสมมติ การแสดงบทบาทสมมติจึงช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้อย่างลึกซึ้ง จนทำให้เกิดความคิดรวบยอดและมีทัศนคติจากเรื่องที่เรียนได้ไปพร้อมๆ กับการกล้าแสดงออก

ส่วนในแผนการสอนแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย ในชั้นนี้ผู้วิจัยได้นำเกมการแบ่งกลุ่ม การออกกำลังกาย หรือการเล่นสั้นๆ ให้นักเรียนเล่น เพื่อสอนให้นักเรียนได้รู้จักทักษะประจำแผนที่ต้องการฝึก แล้วจึงให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในชั้นกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกเกมที่มีความเหมาะสมและสามารถฝึกทักษะทางสังคมในแต่ละเรื่องได้ แผนการสอนแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยนี้มีจุดสำคัญอยู่ที่ขั้นสรุป ซึ่งครูจะต้องพยายามทำให้นักเรียนสรุปการเล่นขั้นต่างๆ ของ เกมเข้าสู่จุดประสงค์ตามแผน และให้นักเรียนแต่ละคนประเมินตนเองตามความเป็นจริง ว่าตนได้ปฏิบัติตามจุดประสงค์ข้อต่างๆ มากน้อยเพียงไร

หลังการทดลอง คำมีชฉิม เลขคดีของคณะแนะทักษะทางสังคมในเรื่อง การมีมารยาทในสังคม การมีความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากในเรื่อง การมีมารยาทในสังคมและการช่วยเหลือผู้อื่นนั้น แผนการสอนปกติสามารถพัฒนามารยาททางสังคมและการช่วยเหลือผู้อื่นได้ แต่จากการสังเกตพบว่า การเรียนการสอนเป็นเพียงให้นักเรียนช่วยกันคิดว่าสิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ และให้เด็กได้ฝึกปฏิบัติภายใต้การควบคุมของครู เช่น การ

ให้นักเรียนจับกลุ่ม 3-4 คน ศึกษาสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับมารยาทที่ควรกระทำ แล้วส่งตัวแทนแสดง เหตุการณ์หน้าห้อง การสนทนาซักถามถึงข้อดีของผู้ที่มีมารยาทและข้อเสียของผู้ที่ไม่มีมารยาท การสอนร้องเพลงขอโทษ-ขอบคุณ การเล่าประสบการณ์การช่วยเหลือผู้อื่น การตอบคำถามคาถา-การณเหตุการ์ณที่นักเรียนจะทาจาคคำถามเติมคำ และการทำแบบฝึกหัด เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนเหล่านี้อาจจะไม่เพียงพอให้นักเรียนเกิดความรู้สึก และเห็นคุณค่าอยากกระทำ ทิศนา แชมมณี และคณะ (2531) ได้กล่าวว่า ถ้านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจว่าควรจะทำปฏิบัติอย่างไร แต่ขาดการเห็นคุณค่าก็จะทำให้ขาดแรงจูงใจในการปฏิบัติ และอาจจะทำให้เกิดหลีกเลี่ยงไม่ปฏิบัติถ้าทำได้ ดังนั้นนักเรียนกลุ่มควบคุมจึงมีการพัฒนาทักษะทางสังคมในด้านการมีมารยาทในสังคม และการช่วยเหลือผู้อื่น สูงขึ้นไม่มากเท่านักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งได้รับการสอนให้มีความรู้ความเข้าใจ ให้เห็นคุณค่าของการมีมารยาทในสังคมและการช่วยเหลือผู้อื่น ทั้งยังมีการฝึกปฏิบัติในสิ่งที่ได้เรียนไปแล้วอย่างสม่ำเสมอจากการเล่นเกม เพราะ เกมการละเล่นที่ผู้วิจัยนำมาสร้าง เป็นแผนการสอนนี้ได้ผ่านการวิเคราะห์จากตารางการวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย 2 มิติ เกมทุกเกมสามารถฝึกให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางสังคมทั้ง 6 ทักษะได้ไปพร้อมๆ กันขณะเล่นเกม แตกต่างกันที่ความมากน้อยของทักษะที่ได้รับ ฉะนั้นเด็กจึงได้มีการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอภายใต้การดูแลและติชมของครู ซึ่งตรงกับหลักการพัฒนาลักษณะนิสัยทางสังคมของ ผุสดี กุฎอินทร์ และคณะ (2526) ที่ได้กล่าวว่า การสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีต้องอาศัยการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ติดเป็นนิสัย ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรจะช่วยทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ ดูแลให้ปฏิบัติจนเคยชิน และตกเดือนหรือหาวิธีแก้ไขโดยทันที เมื่อเด็กมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ นอกจากนี้หลังการเล่นเกมทุกครั้ง จะให้นักเรียนได้มีโอกาสประเมินตนเอง ว่านักเรียนได้พัฒนาตนเองในทักษะต่างๆ มากน้อยเพียงไร เด็กจึงกระตือรือร้นที่จะปรับปรุงพฤติกรรมของตนเองให้ดีขึ้นเสมอ ซึ่งตรงกับหลักการการฝึกทักษะของ สุนทร จันตรี (2528) ที่ว่า การฝึกทักษะจะได้ผลดีขึ้นอยู่กับความปรารถนาที่จะปรับปรุงให้ดีขึ้น และควรมีโอกาสได้เห็นผลงานของตน ดังนั้นการประเมินบ่อยๆ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้นักเรียนปรับปรุงการทำงานของตนเองให้ดีขึ้น จากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัย พบว่า การเล่นสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมในด้านการมีมารยาทในสังคมและการช่วยเหลือผู้อื่นได้มาก เมื่อครูให้นักเรียนเล่นเกมในแผนการสอนต้นๆ นั้นนักเรียนมักจริงจังกับผลแพ้ชนะมาก จะแสดงอาการไม่พอใจเมื่อฝ่ายตนแพ้ ต่อว่าเพื่อนที่ทำหักกลุ่ม

แพ้ คุยหรือเล่นเวลาครูอธิบาย รัง เล่นกัน เมื่อครูเรียกให้มาเข้าแถว แย่งกันเป็นหัวหน้า ไม่กล่าวคำขอโทษเมื่อทำให้เพื่อนเจ็บ เป็นต้น และเมื่อครูให้นักเรียนประเมินตนเอง นักเรียนบางคนมักจะประเมินตนเองดีกว่าความเป็นจริง ซึ่งถ้าไม่เป็นจริงก็จะถูกเพื่อนต่อว่า แต่หลังจากที่ผู้สอนได้พยายามเน้นให้นักเรียนเห็นว่า การทำผิด การปฏิบัติตนไม่ถูกต้อง หรือปฏิบัติบ้าง ไม่ปฏิบัติบ้าง มีชื่อเสียงที่น่าอับอายที่จะไม่ยอมรับหรือให้อภัยกันไม่ได้ แต่ต้องการให้นักเรียนทุกคนมองตนเอง สิ่งใดดีก็ให้รักษาไว้หรือปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น สิ่งใดไม่ดีก็ให้พยายามปรับปรุงแก้ไข โดยครูคอยให้กำลังใจเสมอ เมื่อการทดลองผ่านไปได้ 4 สัปดาห์ นักเรียนส่วนใหญ่มิ่พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด คือ นักเรียนจะแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน ไม่จริงจังกับการแพ้ชนะจนเกินไป คุยหรือเล่นเวลาครูอธิบายน้อยลง รีบมาเข้าแถวเมื่อครูเรียก รู้จักเสียสละผลัดเปลี่ยนให้ผู้อื่นเป็นผู้นำบ้าง กล่าวคำขอโทษเมื่อทำให้เพื่อนเจ็บหรือกลุ่มแพ้ เป็นต้น เช่น เมื่อครูให้นักเรียนแข่งขันวิ่งเปี้ยว มีนักเรียนชายคนหนึ่งซึ่งแต่เดิมเพื่อนๆ ไม่ค่อยชอบ เพราะทำอะไรเองไม่ค่อยเป็น ปล่อยให้เวลาครูอธิบาย ทำงานช้ามาก ได้วิ่งเอาผ้าของฝ่ายตนไปส่งให้ฝ่ายตรงกันข้าม ซึ่งนักเรียนทุกคนถึงและหัวเราะกันอย่างสนุกสนานแม้ว่าฝ่ายของตนจะแพ้ และเพื่อนๆ ในกลุ่มก็ได้เตือนกันเองว่าอย่างต่อว่าเพื่อน เดี่ยวแก้ตัวให้รอบต่อไปได้ พร้อมทั้งเรียกกลุ่มประชุมอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนคนนั้นเข้าใจ จะเห็นได้ว่า การเล่นเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับการพัฒนาครบ 3 องค์ประกอบที่สำคัญของการพัฒนามนัสัย ดังนั้น คำมีชดิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองในเรื่องมารยาททางสังคม และการช่วยเหลือผู้อื่นจึงสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ส่วน เรื่องการมีความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำนั้น แผนการสอนแบบปกติสามารถพัฒนาทักษะนี้ได้เช่นกัน แต่จากการสังเกตพบว่า เมื่อครูให้นักเรียนทำงานและผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ หรือการให้นักเรียนทุกคนออกมาทายปัญหาและเล่าประสบการณ์ต่างๆ หน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความกล้า มีความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานของการเป็นผู้นำ นักเรียนที่มีความกล้าก็จะสามารถกระทำตามบทบาทที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมั่นใจ แต่นักเรียนที่ค่อนข้างจะขี้อาย หรือไม่มีความมั่นใจในตนเองก็ยังคงขดเขิน เสียงที่จะไม่ออกมา สังเกตได้จากพฤติกรรมต่างๆ เช่น แอบอยู่ข้างหลังเพื่อน ต้องรอให้ครูเรียก ค่อยๆ เดินออกมาอย่างช้าๆ หรือขออนุญาตไปเข้าห้องน้ำเมื่อใกล้จะถึงคราวของตน เป็นต้น นอกจากนี้ระยะเวลาในการฝึกอาจจะยังไม่เพียงพอที่จะทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนได้

เพราะลักษณะนิสัยที่ดีนั้นไม่สามารถเกิดขึ้นได้โดยการท่องจำหรือฝึกปฏิบัติ เพียงไม่กี่ครั้ง แต่ต้องอาศัยเวลาฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอจนเกิดความเคยชินและติดเป็นนิสัย (พลูดี กุฏอินทร์ และคณะ, 2526) ส่วนในเรื่องความรับผิดชอบ นักเรียนส่วนใหญ่ทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จจุล่งลงไปด้วยดี แต่ก็ยังมีนักเรียนบางคนทำงานไม่สำเร็จ มักไม่เอาใจใส่ ไม่ช่วยกลุ่มทำงานถึงแม้ว่าครูจะใช้วิธีการต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบงานกลุ่มและงานเดี่ยว ก็ไม่สามารถพัฒนาการมีความรับผิดชอบไปได้เท่าที่ควร แต่สำหรับการเล่นนักเรียนทุกคนจะรู้สึกสนุกสนานและกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมรับผิดชอบในกลุ่มตามหน้าที่ของตนได้อย่างมั่นใจ และปฏิบัติตามกฎเกณฑ์กติกาได้อย่างถูกต้อง เช่น เมื่อครูให้นักเรียนเล่นเกมตีไก่ ซึ่งจะผลัดเปลี่ยนผู้นำรอบละ 1 คน เพื่อเป็นหัวหน้าคัดเลือกไก่ที่มีขนาดไล่เลี่ยกับไก่ของฝ่ายตรงข้ามเข้าต่อสู้กัน นักเรียนทุกคนจะกระตือรือร้นในการขอเป็นผู้นำ หรือเมื่อถูกเลือกให้เป็นไก่อีกก็จะดีใจและรีบลุกขึ้นทำหน้าที่ของไก่อย่างดีที่สุดตามความสามารถโดยไม่กลัวว่าจะแพ้ ดังที่ พิบูลศรี วาสนาสมลสิทธิ์ (2526) ได้กล่าวว่า ความสามารถร่วมทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในฐานะสมาชิกของกลุ่ม สามารถสังเกตได้จากการยอมรับและใช้ประโยชน์จากการร่วมมือของผู้อื่น โดยทำให้นั้นเกิดความรู้สึกว่าการร่วมมือของเขาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและเป็นที่ต้องการ พร้อมกันนั้นก็แสดงความเชื่อมั่น และความเป็นเอกภาพของตนที่พร้อมจะร่วมมือกับผู้อื่นในฐานะผู้ตามและผู้นำที่เคารพต่อกฎเกณฑ์และข้อตกลงของกลุ่ม นอกจากนั้นในชั้นนอกรอบร่างกายของทุกๆ แผน ครูได้เปิดโอกาสให้นักเรียนผลัดเปลี่ยนกันออกมาทำกายบริหารอย่างเป็นขั้นตอน คือ ในแผนการสอนแรกๆ ครูเป็นผู้นำกายบริหารและให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาทำกายบริหารเอง แผนการสอนต่อมาใช้วิธีเล่นเกม เช่น ส่งลูกบอลหรือนับเลขเพื่อเจาะจงผู้นำกายบริหาร ซึ่งจากการสังเกตของผู้วิจัยหลังจากที่นักเรียนได้ผ่านการเล่นเกมนานๆ และสนิทสนมกันทุกคนแล้ว นักเรียนส่วนใหญ่มีความกล้ามากขึ้นไม่อายที่จะออกมาทำกายบริหาร มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่ยังเคอะเขิน ใช้เวลาในการคิดทำนาน แต่เพื่อน ๆ ก็เต็มใจช่วยเหลือแนะนำทำกายบริหารให้ หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเองแล้วผลัดกันทำกายบริหารกันภายในกลุ่ม และนักเรียนทุกคนก็ได้ออกมาทำกายบริหาร บ้างก็เรียงคิวตามตาแหน่งที่ยืน บ้างก็ยกมือและนำทำกายบริหารที่แปลกๆ เช่น ดบอกตัวเอง บินท่านก ทำท่าว่าว่ายน้ำ ฯลฯ ด้วยความสนุกสนาน การเล่นจึงสามารถฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำได้ดีกว่าการสอนแบบปกติ เพราะนักเรียนทำด้วยความสนุกสนาน เต็มใจ เห็นคุณค่าของ

การร่วมมือกัน และมีการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

เมื่อศึกษาถึงสังคมมีติของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ปรากฏว่า หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองที่มีสังคมมีติดำ ในสถานการณ์เล่น ลดลงจาก 15 คน เหลือ 8 คน ในสถานการณ์ทำงาน ลดลงจาก 13 คน เหลือ 9 คน นักเรียนกลุ่มควบคุมที่มีสังคมมีติดำ ในสถานการณ์เล่น ลดลงจาก 11 คน เหลือ 10 คน ในสถานการณ์ทำงาน ลดลงจาก 12 คน เหลือ 6 คน แสดงว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมสูงขึ้นกว่าเดิม ทั้งนี้เพราะสังคมมีติเป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ของสมาชิกในสังคม ถ้าบุคคลใดก็ตามได้รับเลือกจากสมาชิกในสังคมมากเพียงใด ย่อมแสดงว่าบุคคลนั้นมีความสัมพันธ์กับสมาชิกในสังคมมากเท่านั้น (โสมสันต์ บุญยั้ง, 2532) ซึ่งการมีความสัมพันธ์กันในสังคมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงถึงการมีทักษะทางสังคม จึงสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนโดยแผนการสอนแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยสามารถพัฒนาตนให้เป็นที่รัก ชื่นชอบ และต้องการของเพื่อนทั้งในสถานการณ์เล่นและทำงานได้ดีกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนแบบปกติ ทั้งนี้ เนื่องจากขณะที่เด็กเล่นเด็กจะแสดงพฤติกรรมต่างๆ โดยไม่เสแสร้งออกมาทางการเล่น ซึ่งมีทั้งพฤติกรรมที่ดีและไม่ดี เด็กจะเรียนรู้ด้วยตนเองว่าอะไรคือพฤติกรรมที่ดีที่เพื่อนชอบและอะไรคือพฤติกรรมที่ไม่ดีที่เพื่อนไม่ชอบ ถ้าเพื่อนไม่ชอบก็จะไม่มีใครอยากเอาเข้ากลุ่ม และอาจจะถูกเพื่อนต่อว่า ดังที่ ประหยัด ทองมาก (2527) ได้กล่าวว่า เด็กวัยนี้ยังไม่สามารถเก็บอารมณ์ของตนเองไว้ได้มากนัก คิดอะไรก็จะแสดงออกมา เด็กจึงต้องพยายามปรับปรุงตนเอง ปรับตัวเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สุมณ อมรวิวัฒน์ และคณะ (2532) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาเชิงมนุษยวิทยาเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิตไทย พบว่า เมื่อเด็กเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การเคารพกฎ กติกา การปรับตัว รู้จักควบคุมอารมณ์ ถึงแม้บางครั้งมีการแย่งชิงของเล่น ทะเลาะชกต่อย เมื่อยุติลงเด็กจะกลับมาเล่นกันใหม่ ช่วยฝึกให้เด็กรู้จักการให้อภัย นอกจากนี้ขณะที่เด็กได้เล่นกับกลุ่มเพื่อนยังช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ความคิดพลิกแพลง วิถีเล่นทั้งตามความสนใจของตนเองและของกลุ่ม ช่วยทำให้เด็กได้ฝึกการรู้จักจังหวะ รอโอกาส ฝึกความอดทน รู้จักช่วยเหลือในระหว่างที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน ได้เรียนรู้ชีวิตจริง และมีระเบียบวินัย เป็นต้น และ เลขา ปิยะ อัจฉริยะ (2524) ยังได้กล่าวว่า การเล่นจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความ

กระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง โดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนานเพลินเพลินและพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำ เมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการทาโทษ ทั้งยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดความมุ่งมั่นอยู่เสมอได้ การเล่นมีบทบาทและมีอิทธิพลอย่างมากมาต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมและสิ่งซึ่งไม่มีใครสอนเขาได้ และเป็นวิธีการที่จะช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบๆ ตัว ฉะนั้น การเรียนด้วยแผนการสอนแบบเกมการเล่นที่บ้านของไทยจึงทำให้นักเรียนมีสังคมที่ดีสูงกว่าการสอนแบบปกติ

จากประสบการณ์ในการวิจัย มีข้อสังเกตเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนดังนี้ คือ

1. การสร้างกิจกรรมสอนนั้น ควรกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน และจะต้องไม่เป็นการนามธรรมมากเกินไป เพราะเด็กจะเข้าใจในสิ่งที่เป็นการนามธรรมได้ยาก ดังนั้น จึงต้องพยายามเขียนวัตถุประสงค์เกี่ยวกับทักษะทางสังคมให้อยู่ในรูปของการปฏิบัติที่ง่ายมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และควรได้รับการฝึกอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ซึ่งจะมีผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติในสิ่งที่สอนได้ดี และเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้เร็วขึ้น
2. ครูผู้สอนจะต้องมีทักษะในการใช้คำถาม เพื่อนำนักเรียนเข้าสู่จุดหมายที่ต้องการสรุป เนื่องจากชั้นถาม-ตอบ เป็นขั้นตอนที่สำคัญ การที่ครูใช้คำถามกับนักเรียนบ่อยๆ จะช่วยฝึกฝนทักษะการคิดด้วย ดังนั้น คำถามที่ครูจะใช้กับนักเรียนนั้นจะต้องเป็นคำถามที่ง่ายและสั้น และถ้านักเรียนไม่เข้าใจคำถามครูผู้สอนก็ควรจะใจเย็นให้เวลานักเรียนได้คิดหรือฝึกฝนต่อไป แม้ว่า จะต้องใช้เวลานานในช่วงแรกๆ แต่ในช่วงหลังนักเรียนก็จะสามารถแสดงความคิดเห็นหรือเหตุผลได้ดีขึ้นและใช้เวลาเฉลย
3. นักเรียนจะชอบถ้าให้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม หรือเล่นเกมที่มีการแข่งขัน จาก การสังเกตของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนจะมีพฤติกรรมร่วมมือกันมากขึ้นถ้าให้แข่งขันระหว่างกลุ่ม ครูจึงควรใช้กระบวนการกลุ่มในกิจกรรมสอนและฝึกให้มากขึ้น เพราะนอกจากนักเรียนจะได้เรียนรู้ การปฏิบัติที่เหมาะสมจากกิจกรรมสอน นักเรียนยังได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมร่วมกันอีกด้วย แต่

ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องคอยดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด เนื่องจากนักเรียนยังอยู่ในช่วงที่ยึดตนเอง เป็นศูนย์กลาง ในตอนช่วงแรกๆ นักเรียนมักจะมีปัญหา มาก ซึ่งทำให้การทากิจกรรมไม่ราบรื่น ครูผู้สอนจะต้องใจเย็นและค่อยๆ ฝึกฝนเด็กให้มีความเคยชินกับการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แสดงว่า เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยสามารถที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ แต่การนำเอาเกมการเล่นพื้นบ้านของไทยไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นย่อมจะต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ อย่าง คือ กิจกรรมสอนจะต้องมีความชัดเจน ง่าย และเหมาะสมกับวัยของเด็ก สามารถบูรณาการเข้าไปในกิจกรรมประจำวันได้มากที่สุด ส่วนครูผู้สอนก็จะต้องมีทักษะในการใช้คำถาม และมีความรู้เกี่ยวกับกลุ่มและสามารถใช้กระบวนการกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความอดทน มีความรับผิดชอบให้นักเรียนได้ฝึกฝนและฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอนหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง

1.1 การนำเกมการเล่นพื้นบ้านของไทยมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อฝึกทักษะทางสังคมให้แก่เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษานั้นว่าได้ผลมาก ดังผลของการวิจัย แต่ในการเรียนการสอนครูควรใช้เทคนิคต่างๆ หลายวิธีประกอบกัน เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนการสอน เนื้อหาวิชา ลักษณะเฉพาะของผู้เรียน ตลอดจนปัจจัยอำนวยความสะดวกทางด้านเวลา อุปกรณ์ สถานที่ โดยตัดแปลงและปรับปรุงให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในแต่ละครั้ง

1.2 ควรสร้างและบูรณาการกิจกรรมการสอนทักษะทางสังคมเข้าไปในแผนประสบการณ์ต่างๆ อย่างทั่วถึง เพราะการพัฒนาทักษะทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพจะต้องใช้เวลาในการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ

1.3 ควรมีการจัดกิจกรรมที่ให้ความรู้แก่ครูเกี่ยวกับการใช้คำถาม เนื่องจากในรูปแบบกิจกรรมสอนมีชั้นถาม-ตอบ ซึ่งครูจะต้องใช้คำถามนำให้นักเรียนตอบ เพื่อจะได้สรุป

ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ได้ ดังนั้นครูผู้สอนจึง ควรมีทักษะในการใช้คำถามเป็นอย่างดี

1.4 ควรมีการให้ความรู้แก่ครู เกี่ยวกับการใช้กระบวนการกลุ่ม เนื่องจาก การจัดกิจกรรมฝึกทักษะทางสังคมโดยให้นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มสามารถช่วยส่งเสริม การฝึกทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี ดังนั้นครูจึงควรจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับกลุ่ม และสามารถ ใช้กระบวนการกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการนำเอาเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาอื่น เพื่อศึกษาว่า รูปแบบดังกล่าวจะมีผลต่อทักษะทาง สังคมของเด็กแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

2.2 ควรทำการทดลองโดยใช้การสอนแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย เพื่อ พัฒนาตัวแปรด้านอื่นๆ เช่น ทักษะคิด ค่านิยม เป็นต้น

2.3 ควรทำการทดลองเปรียบเทียบการสอนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านของไทย กับการสอนแบบการเล่นสมัยใหม่ เช่น การเล่นด้วยเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ว่าจะมีผลแตกต่างกัน หรือไม่ หรือศึกษาด้วยวิธีการอื่นๆ ว่า จะพัฒนาทักษะทางสังคมได้หรือไม่

2.4 ในการศึกษาเรื่องทักษะทางสังคม ควรศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้อง ซึ่งน่า จะมีอิทธิพลต่อทักษะทางสังคม ได้แก่ เพศ อายุ การอบรมเลี้ยงดู และระดับสติปัญญา

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย