

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ในด้าน การเคารพต่อระเบียบวินัย ของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านของไทย วิธีดำเนินการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอนเกี่ยวกับการเลือกประชากรและตัวอย่างประชากร การคัดเลือกเกมการเล่นพื้นบ้านของไทย การคัดเลือกทักษะทางสังคม การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

ประชากรและตัวอย่างประชากร

ประชากรและตัวอย่างประชากรนักเรียนที่ผู้วิจัยใช้ทดลองสอน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม มีวิธีการเลือกเป็นลำดับขั้นดังนี้

1. ประชากรเป็นโรงเรียนประถมศึกษา ของสำนักงานการประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 37 โรงเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกโรงเรียนแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด คือ

- 1.1 เป็นโรงเรียนที่จัดประสบการณ์ให้เด็กตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ
- 1.2 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารโรงเรียน คณะครูให้ความร่วมมือและเห็นความสำคัญของการวิจัย

- 1.3 เป็นโรงเรียนที่เด็กนักเรียนมาจากครอบครัวที่มีพื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกัน เช่น บิดามารดาประกอบอาชีพรับราชการ แพทย์ พยาบาล ค้าขาย รับจ้าง เป็นต้น

โรงเรียนที่ผ่านเกณฑ์มี 10 โรงเรียน คือ โรงเรียนราชวินิต โรงเรียนพญาไท โรงเรียนวัดโบสถ์ โรงเรียนวัดปริณายก โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์ โรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ โรงเรียนทุ่งมหาเมฆ โรงเรียนดาราคาม และโรงเรียนสายน้ำทิพย์ ผู้วิจัยจึงทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 1 โรงเรียน ได้โรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร

2. โรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ มีห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมด 7 ห้องเรียน เนื่องจากแต่ละห้องได้คละนักเรียนที่มีความสามารถต่างกันไว้ด้วยกัน ผู้วิจัยจึงทำการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลาก จำนวน 2 ห้องเรียน ได้ห้อง ป.2/1 และห้อง ป.2/3 มีนักเรียนห้องละ 40 คน

3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ห้องทำสังคมนตรี 2 สถานการณ์ เลือกนักเรียนที่มีสังคมนตรีต่างห้องละ 20 คน เป็นตัวอย่างประชากร จับฉลากห้องเรียนได้นักเรียนห้อง ป.2/1 เป็นกลุ่มทดลอง และนักเรียนห้อง ป.2/3 เป็นกลุ่มควบคุม

การคัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย

การคัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย เพื่อนำมาใช้ทดลองพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน ๖ วิธีคัดเลือกเป็นลำดับขั้นดังนี้

1. การหาข้อมูลเบื้องต้น ผู้วิจัยรวบรวมการละเล่นพื้นบ้านของไทยทั้งหมด 5 ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยค้นคว้าและรวบรวมจากหนังสือและวิทยานิพนธ์ จำนวน 9 เล่ม ดังต่อไปนี้ คือ

1. การเล่นของเด็กภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ของ คณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ

2. การเล่นของเด็กภาคใต้ ของ คณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ

3. การละเล่นของเด็กบักซ์ไต้ ของ สมบราชญ์ อัมมะพันธ์
4. การละเล่นของเด็กภาคกลาง ของ ฝอบ โปะษภษณะ
5. การละเล่นของเด็กบ้านกลาง ของ วรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน
6. การละเล่นของเด็กลานนาไทยในอดีต ของ สุรสิงห์สารวม นิมพะเนา
7. การละเล่นของเด็กไทย ของ ชัย เรื่องศิลป์
8. การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน ของ วิราภรณ์ ปนาทกุล
9. ลักษณะของเกมการละเล่นพื้นเมืองไทย วิทยานิพนธ์ของ อรชร อัจฉนทร

รวบรวมได้การละเล่นทั้งหมด 215 ชนิด ในกรณีที่เกมเหมือนหรือคล้ายกันในแต่ละ

ภาคจะใช้วิธีเลือกมาเกมเดียว

2. คัดเลือกการละเล่นทั้ง 215 ชนิด โดยใช้เกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น คือ
 - 2.1 เป็นเกมการละเล่นของไทยที่มีกฎเกณฑ์กติกาในการเล่นที่แน่นอน ผู้เล่นมีพฤติกรรมการเล่นอย่างอิสระ การเล่นมีการสิ้นสุดในการแข่งขัน และผู้เล่นต้องร่วมมือกันในการเล่น
 - 2.2 เป็นการละเล่นของไทยที่แข่งขันเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม มิใช่ประโยชน์ของตนเองแต่เพียงฝ่ายเดียว
 - 2.3 เป็นการละเล่นของไทยที่มีความเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อายุ 7-8 ปี
 - 2.4 เป็นการละเล่นของไทยที่ไม่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรมอันดีของชาติ และไม่เป็นการสร้างนิสัยไม่ดีให้แก่เด็ก
 - 2.5 เป็นการละเล่นของไทยที่ไม่เสี่ยงต่อการเกิดอันตราย

นำการละเล่นทั้งหมด 215 ชนิด มาเข้าตารางวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยตามเกณฑ์ ได้การละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีความเหมาะสมตามเกณฑ์ทั้งหมด 27 เกม คือ กวาดลูกโป่ง ไล่ขันตั้ง กระจ่าชายเดี่ยว เข่งผลัด แข่งเข่ง แข่งตะกร้อ แข่งปลาบนบก แข่งม้า โคนเกวียน งูกินไข่ ชักเย่อ ชิงธง เคย ตีกรรเชียงแข่ง ตีไก่ ตีจับ ตะลูกโป่ง โทนา ปลาหมอตักกมิดลอ แมวหย่องเหาะ แรงลม เล่นไม้จั่ว รังเปี้ยว รังลอดอุโมงค์ รังสามขา และเลือกกินว่า

3. นำเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยทั้ง 27 เกม ที่ผ่านเกณฑ์แล้ว มาวิเคราะห์ตาม
มิติ ทั้ง 2 มิติ คือ

มิติที่ 1 คุณลักษณะ ของ เกมที่สามารถสร้างทักษะทางสังคมได้

ในมิติที่ 1 นี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยโดยคำนึงถึง การนำเกม
เหล่านั้นไปสร้างแผนการสอน กระบวนการใช้เกม ความเอื้อต่อการนำเกมไปจัดกิจกรรมการ
สอน และทำให้เกิดทักษะทางสังคม 6 ด้าน ตามที่กำหนดไว้

มิติที่ 2 คุณลักษณะ ของ เกมที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของนักเรียนและการพัฒนา
ลักษณะนิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ในมิติที่ 2 นี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย โดยคำนึงถึง ความ
เหมาะสมกับพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของนักเรียน และการพัฒนา
ลักษณะนิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อายุระหว่าง 7-8 ปี

หลังจากผู้วิจัยได้วิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยทั้ง 27 เกม ตามมิติทั้ง 2 มิติ
แล้ว ได้นำผลการวิเคราะห์ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ต่อ
จากนั้นจึงคัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยจากตารางวิเคราะห์ตามมิติทั้ง 2 ที่มีคะแนนสูงสุด
12 เกม เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทดลอง เกมที่มีคะแนนสูงสุด 12 อันดับแรก ได้แก่
ไก่ขันตั้ง กระต่ายขาเดียว ชิงธง เตย ตีจับ แข่งตะกร้อ แข่งปลาบ่นก ชักเย่อ ตีไก่ เตะลูกโป่ง
แมวหย่องเหาะะ ริ่งเปี้ยว

การคัดเลือกทักษะทางสังคม

การคัดเลือกทักษะทางสังคมที่ควรปลูกฝังให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี
วิธีการคัดเลือกเป็นลำดับขั้นดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษา พ.ศ.2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533) และแผน
การจัดประสบการณ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
2. ศึกษาตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางทักษะทางสังคม และครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อศึกษาทักษะทางสังคมที่ควรฝึกให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
4. รวบรวมข้อมูลจาก ข้อ 1, 2 และ 3 มาสรุปทักษะทางสังคมที่ควรปลูกฝังให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
5. นำทักษะทางสังคมทั้ง 6 ด้าน ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านทักษะทางสังคม และครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และนำมาปรับปรุงแก้ไข
6. ได้ทักษะทางสังคมที่ควรฝึกให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 ด้าน หรือ 24 ข้อย่อย (ดูรายละเอียดในหน้า 2-3)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตารางวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยตามเกณฑ์
2. ตารางวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย 2 มิติ
3. แผนการสอนแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย จำนวน 12 แผน
4. แผนการสอนแบบปกติ จำนวน 12 แผน
5. แบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน
6. แบบวัดสังคมมิติ

การสร้างเครื่องมือ

1. ตารางวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยตามเกณฑ์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้
 - 1.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย จากงานวิจัย ตำรา และเอกสารต่างๆ เพื่อหารูปแบบการสร้างตารางวิเคราะห์
 - 1.2 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กอายุ 7-8 ปี

1.3 กำหนดเกณฑ์ที่จะนำไปคัดเลือกเกมการเล่นพื้นบ้านของไทย โดยใช้เกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น คือ

- 1.3.1 เป็นเกมการเล่นของไทยที่มีกฎเกณฑ์กติกาในการเล่นที่แน่นอน ผู้เล่นมีพฤติกรรมการเล่นอย่างอิสระ การเล่นมีการสิ้นสุดในการเล่น การแข่งขัน และผู้เล่นต้องร่วมมือกันในการเล่น
- 1.3.2 เป็นการเล่นของไทยที่แข่งขันเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม มิใช่เพื่อประโยชน์ของตนเองแต่เพียงฝ่ายเดียว
- 1.3.3 เป็นการเล่นของไทยที่มีความเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อายุ 7-8 ปี
- 1.3.4 เป็นการเล่นของไทยที่ไม่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรมอันดีของชาติ และไม่เป็นการสร้างนิสัยไม่ดีให้แก่เด็ก
- 1.3.5 เป็นการเล่นของไทยที่ไม่เสี่ยงต่อการเกิดอันตราย

เกมที่ผ่านการคัดเลือก คือ เกมที่ผ่านเกณฑ์ทั้ง 5 ข้อ

1.4 รวบรวมข้อมูลจาก ข้อ 1.1, 1.2 และ 1.3 มาสร้างตารางวิเคราะห์เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยตามเกณฑ์ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข หน้า 118-128)

1.5 นำตารางวิเคราะห์เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยตามเกณฑ์ไปคัดเลือกการเล่นที่ได้รวบรวมไว้จากทั้งหมด 215 ชนิด เกมที่ผ่านเกณฑ์ คือ เกมที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกทั้ง 5 ข้อ ได้เกมที่ผ่านเกณฑ์ทั้งสิ้น 27 เกม คือ กวาดลูกโป่ง โกวั้นตั้ง กระต่ายขาเดียว เขย่งผลัด แข่งเขย่ง แข่งตะกร้อ แข่งปลาบนบก แข่งม้า โคะเกวียน งูกินไข่ ชักเย่อ ซิงธง เตะ ตีกรรเชียงแข่ง ตีไก่ ตีจับ เตะลูกโป่ง โถนา บลาหมอดกัก มิดลอม แมวหย่องเหาะ แรงลม เล่นไม้จั่ว รังเปี้ยว รังลอดอุโมงค์ รังสามขา และเสือกินวัว

2. ตารางวิเคราะห์เกมการเล่นพื้นบ้านของไทย 2 มิติ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.1 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะทางสังคมสำหรับ

นักเรียนระดับประถมศึกษา

2.2 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับพัฒนาการและธรรมชาติของเด็กอายุ 7-8 ปี

2.3 รวบรวมข้อมูลจาก ข้อ 2.1 และ 2.2 มาสร้างตารางวิเคราะห์
เกมการเล่นที่บ้านของไทย 2 มิติ คือ

มิติที่ 1 คุณลักษณะ ของ เกมที่สามารถสร้างทักษะทางสังคมได้ดีที่สุด

ในมิติที่ 1 นี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์เกมการเล่นที่บ้านของไทยโดยคำนึงถึง การนำเกม
เหล่านั้นไปสร้างแผนการสอน กระบวนการใช้เกม ความเอื้อต่อการนำเกมไปจัดกิจกรรมการ
สอน และทำให้เกิดทักษะทางสังคม 6 ด้าน ตามที่กำหนดไว้

มิติที่ 2 คุณลักษณะ ของ เกมที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของนักเรียน
และการพัฒนาลักษณะนิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ในมิติที่ 2 นี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์เกมการเล่นที่บ้านของไทย โดยคำนึงถึง ความ
เหมาะสมกับพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของนักเรียน และการพัฒนา
ลักษณะนิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อายุระหว่าง 7-8 ปี

(ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข หน้า 129-133)

2.4 นำตารางวิเคราะห์เกมการเล่นที่บ้านของไทย 2 มิติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจ พิจารณาในเรื่องรูปแบบการวิเคราะห์และความครอบคลุมของเนื้อหา แล้ว
นำไปปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำตารางวิเคราะห์เกมการเล่นที่บ้านของไทย 2 มิติที่ปรับปรุงแก้ไข
แล้วไปวิเคราะห์เกมการเล่นที่บ้าน 27 เกมที่ผ่านการคัดเลือก และคัดเลือกเกมที่มีคะแนน
สูงสุด 12 เกม โดยพิจารณาจากคะแนนรวมจากทั้ง 2 มิติ ในกรณีที่เกมมีคะแนนเท่ากันเกิน
จำนวนที่ต้องการ จะตัดสินโดยดูจากคะแนนมิติของทักษะทางสังคมเป็นหลัก นำเกมทั้ง 12 เกม
ไปสร้างเป็นเครื่องมือในการทดลอง

3. แผนการสอนแบบเกมการเล่นที่บ้านของไทย ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ของกรมวิชาการ
กระทรวงศึกษาธิการ รวมทั้งเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการสร้างแผนการสอน

3.2 นำเกมที่คัดเลือกไว้ 12 เกม มาสร้างแผนการสอน 12 แผน
องค์ประกอบของแผนการสอนมีดังนี้

ชื่อเกม

จำนวนคาบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ลักษณะของเกม

ขนาดของกลุ่ม

สถานที่

อุปกรณ์

วิธีดำเนินการกิจกรรม

วิธีดำเนินการกิจกรรมนั้น ผู้วิจัยใช้หลักการสร้างแผนการสอนเกมนันทนาการทางพลศึกษา เป็นทฤษฎีพื้นฐาน ทั้งนี้เพราะเกมนันทนาการมีลำดับขั้นของการสอนที่เหมาะสมกับเกมการเล่น กลางแจ้งของไทยทำให้เด็กเข้าใจการเล่น สามารถนำไปปฏิบัติได้ ตลอดจนมีการเตรียมความพร้อมของกลุ่มเนื้อซึ่งไม่ทำให้เกิดอันตรายแก่สุขภาพของเด็กระหว่างการเล่น คือ

- 1). ขึ้นอบอุ่นร่างกาย
- 2). ชื่นหน้า
- 3). ชื่นอธิบาย
- 4). ชื่นปฏิบัติ
- 5). ชื่นอภิปรายและสรุป

3.3 นำแผนการสอนแบบเกมการเล่นพื้นบ้านของไทย เพื่อสร้างทักษะทางสังคม
ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน พิจารณาและปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปฝึกตัวอย่างประชากร

3.4 นำแผนการสอนที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปดำเนินการสอนนักเรียนห้อง บ.2/1
ซึ่งเป็นตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง ใช้เวลาสอนสัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันอังคาร เวลา 10.40-
11.40 น. และวันพฤหัสบดี เวลา 12.40-13.40 น. วันละ 1 แผน แผนละ 60 นาที(3 คาบ)

(ดูรายละเอียดแผนการสอนในภาคผนวก ค หน้า 135-190)

ทักษะทางสังคมประจำแผนการสอนกลุ่มทดลอง โดยใช้เกมการเล่นที่บ้านของไทย

แผนการสอนที่	ทักษะทางสังคมประจำแผนการสอน	ทักษะทางสังคมอื่นๆ ที่ได้รับ
1 เกมชิงธง	การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและ กลุ่ม - สามารถปฏิบัติตามกติกาและข้อตกลง ของกลุ่มได้ - มีระเบียบวินัย และรู้จักเคารพสิทธิของ	- ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการช่วยเหลือผู้อื่น - ฝึกความอดทน - ฝึกให้รู้แพ้รู้ชนะ
2 เกม ตะลูกโป่ง	ผู้อื่น - รู้จักเอาใจใส่รักษาทรัพย์สินส่วนรวม	- ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการมีมารยาทในสังคม - ฝึกไหวพริบ - ฝึกให้รู้แพ้รู้ชนะ
3 เกม กระต่าย ขาเดียว	การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - วางแผนร่วมกันได้ - สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ - อดทน อดกลั้นต่อพฤติกรรมไม่พึง ประสงค์ได้ - มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ - ประเมินผลงานและวิธีทำงานกลุ่มได้	- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของ ตนเองและกลุ่ม - ฝึกการช่วยเหลือผู้อื่น - ฝึกความรับผิดชอบ - ฝึกการมีลักษณะความเป็นผู้นำ - ฝึกความอดทน รู้แพ้รู้ชนะ
4 เกม แข่งปลาบหนก		- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของ ตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแสดงความสามารถ - ฝึกไหวพริบ

แผนการสอนที่	ทักษะทางสังคมประจำแผนการสอน	ทักษะทางสังคมอื่นๆ ที่ได้รับ
5 เกมแมว หย่อง เทยาะ	การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม - กล้าแสดงความคิดเห็น - รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น - กล้าแสดงออก	- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานในกลุ่ม - ฝึกการมีลักษณะความเป็นผู้นำ - ฝึกการมีมารยาทในสังคม - ฝึกไหวพริบ และรู้แพ้รู้ชนะ
6 เกมไก่ขันตั้ง		- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานในกลุ่ม - ฝึกการมีลักษณะความเป็นผู้นำ - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ - ฝึกไหวพริบ และความอดทน
7 เกมชักเย่อ	การมีมารยาทในสังคม - มีมารยาทในการพูดและการฟัง - รู้จักขอร้องเมื่อทำผิด - รู้จักเกรงใจผู้อื่น - รักษาเวลา	- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานในกลุ่ม - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ - ฝึกการช่วยเหลือผู้อื่น - ฝึกความอดทน และรู้แพ้รู้ชนะ
8 เกม แข่งตะกร้อ		- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานในกลุ่ม - ฝึกการแก้ปัญหาในกลุ่ม - ฝึกความอดทน และรู้แพ้รู้ชนะ

แผนการสอนที่	ทักษะทางสังคมประจำแผนการสอน	ทักษะทางสังคมอื่นๆ ที่ได้รับ
9 เกมเตย	การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะ ความเป็นผู้นำ - มั่นใจในตนเอง สามารถแสดงบทบาท หรือกระทำตามหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม - ตัดสินใจได้รวดเร็ว - มีปฏิภาณไหวพริบ มีความคิดริเริ่ม	- ฝึกการเคารพต่อระเบียนวินัยของ ตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหาในกลุ่ม - ฝึกการช่วยเหลือผู้อื่น
10 เกมตีไก่	สร้างสรรค์ - ยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดี	- ฝึกการเคารพต่อระเบียนวินัยของ ตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหาในกลุ่ม - ฝึกการมีมารยาทในสังคม
11 เกมวิ่งเปี้ยว	การช่วยเหลือผู้อื่น - เสียสละเพื่อความก้าวหน้าของงาน และกลุ่ม - ให้ความสำคัญเมื่อผู้อื่นได้รับความสำเร็จ - ให้ความสะดวกในด้านต่างๆ	- ฝึกการเคารพต่อระเบียนวินัยของ ตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแสดงความสามารถ - ฝึกความอดทน และรู้แพ้รู้ชนะ
12 เกมตีจับ		- ฝึกการเคารพต่อระเบียนวินัยของ ตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการมีลักษณะความเป็นผู้นำ - ฝึกความกล้าแสดงออก - ฝึกการมีมารยาทในสังคม - ฝึกความอดทน และรู้แพ้รู้ชนะ

4. แผนการสอนแบบปกติ เป็นลักษณะการสอนที่มีการบรรยาย การเล่านิทาน การเชิดหุ่น การร้องเพลง การอ่านบทร้อยกรอง การต่อภาพ การศึกษาสถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ การซักถามและการสรุป โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะทางสังคม แผนการสอนแบบปกติมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

4.1 ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ แผนการสอนกลุ่มประสบการณ์สร้างเสริมลักษณะนิสัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) รวมทั้งเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการสร้างแผนการสอน

4.2 สร้างแผนการสอนแบบปกติ 12 แผน องค์ประกอบของแผนการสอนมีดังนี้
จุดประสงค์การเรียนรู้

ลักษณะของกิจกรรม

สื่อการสอน

กิจกรรม

ชั้นนำ

ชั้นสอน

ชั้นสรุป

4.3 นำแผนการสอนแบบปกติไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน พิจารณา ปรับปรุง แก้ไข

4.4 นำแผนการสอนที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปดำเนินการสอนนักเรียนห้อง บ.2/3 ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มควบคุม ใช้เวลาสอนสัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันอังคาร เวลา 12.40-13.40 น. และวันพฤหัสบดี เวลา 10.40-11.40 น. วันละ 1 แผน แผนละ 60 นาที (3 คาบ)

(ดูรายละเอียดแผนการสอนในภาคผนวก ค หน้า 191-241)

ทักษะทางสังคมประจำแผนการสอนกลุ่มควบคุม โดยใช้การสอนแบบปกติ

แผนการสอนที่	ทักษะทางสังคมประจำแผนการสอน	ทักษะทางสังคมอื่นๆ ที่ได้รับ
1	การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม	- ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ - ฝึกความอดทน
2	- สามารถปฏิบัติตามกติกาและข้อตกลงของกลุ่มได้ - มีระเบียบวินัย และรู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น - รู้จักเอาใจใส่รักษาทรัพย์สินส่วนรวม	- ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหาในกลุ่ม - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ
3	การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม	- ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหาในกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการช่วยเหลือผู้อื่น - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ
4	- มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ - ประเมินผลงานและวิธีทำงานกลุ่มได้	- ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหาในกลุ่ม - ฝึกการมีลักษณะความเป็นผู้นำ - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ - ฝึกการช่วยเหลือผู้อื่น - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม

แผนการสอนที่	ทักษะทางสังคมประจำแผนการสอน	ทักษะทางสังคมอื่นๆ ที่ได้รับ
5	การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม - กล้าแสดงความคิดเห็น - รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น - กล้าแสดงออก	- ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการช่วยเหลือผู้อื่น - ฝึกการมีลักษณะความเป็นผู้นำ - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ
6		- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการมีลักษณะความเป็นผู้นำ - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ
7	การมีมารยาทในสังคม - มีมารยาทในการพูดและการฟัง - รู้จักขอภัยเมื่อทำผิด - รู้จักเกรงใจผู้อื่น - รักษาเวลา	- ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหาในกลุ่ม - ฝึกการมีลักษณะความเป็นผู้นำ - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ
8		- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหาในกลุ่ม - ฝึกการแสดงความรักใคร่ชอบ

แผนการสอนที่	ทักษะทางสังคมประจำแผนการสอน	ทักษะทางสังคมอื่นๆ ที่ได้รับ
9	การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะ ความเป็นผู้นำ - มั่นใจในตนเอง สามารถแสดงบทบาท หรือกระทำตามหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม	- ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแก้ปัญหา - ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหากลุ่ม
10	- ตัดสินใจได้รวดเร็ว - มีปฏิภาณไหวพริบ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ - ยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดี	- ฝึกการเคารพต่อระเบียบวินัยของ ตนเองและกลุ่ม - ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแก้ปัญหากลุ่ม - ฝึกการแสดง ความรับผิดชอบ
11	การช่วยเหลือผู้อื่น - เสียสละ เพื่อความก้าวหน้าของงาน และกลุ่ม	- ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหากลุ่ม - ฝึกการแสดง ความรับผิดชอบ
12	- ำให้กำลังใจเมื่อผู้อื่นได้รับความสำเร็จ - ำให้ความสะดวกในด้านต่างๆ	- ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม - ฝึกการแสดงออกและแก้ปัญหากลุ่ม - ฝึกการมีมารยาทในสังคม

5. แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

5.1 ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลจากแนวความคิดและทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

5.2 ศึกษาค้นคว้ารายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างแบบบันทึกพฤติกรรมจากงานวิจัย ตำรา เอกสารต่างๆ เพื่อหารูปแบบการสร้างแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

5.3 สร้างแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นวัตถุประสงค์ของการบันทึกพฤติกรรมนักเรียน และคำชี้แจงวิธีการบันทึก

ตอนที่ 2 ประกอบด้วยชื่อผู้บันทึก กลุ่มที่บันทึก เวลาที่บันทึก และตารางบันทึกพฤติกรรมนักเรียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แนว คือ แนวตั้ง เป็นทักษะทางสังคมทั้ง 24 ข้อ และพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน แนวนอน เป็นรายชื่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาล-พิบูลเวศม์ที่เป็นตัวอย่างประชากร (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ง หน้า 243-245)

5.4 นำแบบบันทึกไปสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ขณะเรียนในห้องเรียนที่โรงเรียนทุ่งมหาเมฆ 1 ครั้ง เป็นเวลา 1 ชั่วโมง เพื่อตรวจสอบว่า แบบบันทึกนี้สามารถสังเกตเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

5.5 นำแบบบันทึกไปทดลองใช้เพื่อหาความเที่ยง (Reliability) ความตรง (Validity) ประสิทธิภาพการใช้ และระเบียบวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เหมาะสมตามลำดับขั้นตอนดังนี้

5.5.1 หาค่าความตรงตามเนื้อหา และโครงสร้าง (Content and Construct Validity) ของแบบบันทึก โดยนำแบบบันทึกไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านทักษะทางสังคม ประถมศึกษา หลักสูตรจำนวน 6 ท่าน พิจารณาในด้านรูปแบบ เนื้อหา และภาษาที่ใช้ แล้วนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข

5.5.2 หาความเที่ยงของการบันทึก ผู้วิจัยเลือกครูประถมศึกษา 1 ท่าน วุฒิปริญญาโททางการศึกษาและมีประสบการณ์ในการสังเกต เพื่อเป็นผู้ช่วยวิจัย มาร่วมหาความเข้าใจในรายพฤติกรรมทักษะทางสังคมแต่ละข้อที่ระบุในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนให้เข้าใจตรง

กันและตรงตามความเป็นจริงตามหลักวิชาการ แล้วนำไปทดลอง
บันทึกพฤติกรรมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาล-
สามเสนที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากร 3-4 ครั้ง เพื่อฝึกฝนการ
บันทึกของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยให้เกิดความชำนาญในด้านความ
เข้าใจข้อความ ความ่องไวในการบันทึกผล และความสอด-
คล้องภายใน หรือความเที่ยงในการบันทึกข้อมูล

แบบบันทึกนี้จะบันทึกเป็นระยะๆ คือ

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยจะร่วมกันสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่
เป็นตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ตลอดทั้งวัน ตั้งแต่เวลา
7.30-15.30 น. เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ก่อนการทดลอง และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรม
นักเรียน ถ้าพฤติกรรมใดไม่มีโอกาสเกิดขึ้น ผู้วิจัยจะสังเกตพฤติกรรมนั้นจากการเรียนในแผน
การสอนที่ 1

2. ขณะดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยจะร่วมกันสังเกตพฤติกรรมของ
นักเรียนทุกครั้งที่ทำการสอน โดยต่างคนต่างบันทึก แล้ววิเคราะห์ผลการบันทึกร่วมกันอีกครั้งหนึ่ง
โดยจะบันทึกพฤติกรรมนักเรียนทุก 2 สัปดาห์

3. หลังการทดลอง เมื่อการทดลองสิ้นสุดแล้ว 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยจะ
ร่วมกันสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรอีกครั้งหนึ่ง ถ้าพฤติกรรม
ใดไม่มีโอกาสเกิดขึ้น ผู้วิจัยจะนำคะแนนจากแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนในแผนการสอนสุดท้าย
(แผนการสอนที่ 12) มาใช้แทน

6. แบบวัดสังคมนิยม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

6.1 ศึกษาวิธีการทำสังคมนิยมจากเอกสารและตำรา

6.2 กำหนดสถานการณ์ในการทำสังคมนิยม 2 สถานการณ์ คือ สถานการณ์
เล่น และสถานการณ์ทำงาน

6.3 สร้างแบบบันทึกคำตอบโดยนักเรียน และตารางแสดงผลการเลือก

(ดูรายละเอียดในภาคผนวก จ หน้า 247-269)

6.4 ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ทาส่งคมมิติ 2 สถานการณ์

6.5 บันทึกข้อมูลลงในตารางแสดงผลการเลือกและสร้างแผนผังสังคมนิติ

การทำสังคมนิตินั้น ผู้วิจัยได้กำหนดให้นักเรียนทุกคนในห้อง ป.2/1 และห้อง ป.2/3 ทาส่งคมมิติ 2 ครั้ง คือ

ครั้งที่ 1 ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์ เพื่อนำมาคัดเลือกตัวอย่างประชากรที่มีสังคมนิติต่ำ โดยนำผลการคัดเลือกของนักเรียนมาสร้างแผนผังสังคมนิติ แสดงความสัมพันธ์ของนักเรียน และคัดเลือกนักเรียนที่มีสังคมนิติต่ำ คือ คนที่อยู่ในวงกลมที่ 5 (วงกลมนอกสุด) ของสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง หรือทั้ง 2 สถานการณ์ ถ้าได้นักเรียนไม่ครบตามจำนวนที่ต้องการ ก็จะคัดเลือกนักเรียนจากวงกลมที่ 4 และ 3 ตามลำดับ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีสังคมนิติต่ำรองลงมา

ครั้งที่ 2 หลังการทดลอง 2 สัปดาห์ เพื่อนำมาเปรียบเทียบสังคมนิติ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม พร้อมทั้งสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน
2. กำหนดเวลาทดลองสอนตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม โดยกำหนดระยะเวลาสอนแต่ละกลุ่ม 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 แผน แผนละ 3 คาบ (คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที) รวม 12 แผน (ดูรายละเอียดในตารางที่ 1)
3. ดำเนินการทดลอง โดยนำแผนการสอนแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยไปสอนตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง และนำแผนการสอนแบบปกติไปสอนตัวอย่างประชากรกลุ่มควบคุม การดำเนินการสอนนั้น ผู้วิจัยมิได้เป็นผู้สอนเอง เนื่องจากแผนการสอนทั้ง 2 แบบนี้ ผู้วิจัยได้บรรยายขั้นตอนการสอนต่างๆ อย่างละเอียด ใช้ภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจ และผ่านการ

ตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่าน เพื่อให้ครูผู้สนใจจะนำแผนการสอนนี้ไปใช้ทุกคนสามารถดำเนินการสอนตามขั้นตอนต่างๆ ของแผนโดยที่ผลการสอนจะออกมาเหมือนกัน ซึ่งในการทดลองนี้ผู้สอนและผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจในทักษะทางสังคมต่างๆ และตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการสอน หลังจากได้อ่านแผนการสอนแล้ว ผู้สอนสามารถดำเนินการสอนเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ได้อย่างดี พร้อมกันนี้ผู้วิจัยจะสามารถสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูและนักเรียน ด้วยตนเอง ได้อย่างทั่วถึงและละเอียดลออ ซึ่งการบันทึกพฤติกรรมนี้เป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในการประเมินผลของการวิจัยครั้งนี้ แต่ถ้าหากผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนเอง ผู้วิจัยจะต้องกังวลถึงเนื้อหาและขั้นตอนต่างๆ ในการสอน พร้อมกับสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้วยตนเอง และอาจเป็นผลให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการประเมินผลได้ นอกจากนี้ยังสามารถจัดความละเอียดในการสอนของผู้วิจัยเองที่จะทุ่มเทให้กับกลุ่มทดลองได้อีกด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพิจารณาเลือกครูผู้สอนที่มีความสามารถในการสอน จนเป็นที่ประจักษ์แล้ว โดยเป็นผู้มีประสบการณ์ในการอบรมและการสอนร่วมกับผู้วิจัยมาเป็นเวลาหลายปี มาสอนตามแผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ถูกต้องตามขั้นตอน และสอนได้ตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยกำหนด และเลือกผู้ช่วยวิจัยอีก 1 คน เป็นผู้ช่วยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มร่วมกับผู้วิจัย ก่อนดำเนินการสอน ผู้สอน ผู้ช่วยวิจัย และผู้วิจัยก็ได้สร้างความสัมพันธ์กับนักเรียนจนเป็นที่คุ้นเคยกันดีแล้ว

4. ขณะดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทุกครั้งที่ทำการสอน และบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนทุก 2 สัปดาห์

5. หลังการทดลอง 2 สัปดาห์ ให้นำนักเรียนห้อง บ.2/1 และห้อง บ.2/3 ทั้งหมดทำสังคมมิติ 2 สถานการณ์อีกครั้งหนึ่ง และให้ผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรและบันทึกผลลงในแบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียน

ตารางที่ 1 ตารางแสดงวัน เวลาทดลองสอนนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ลำดับที่	อังคาร		พฤหัสบดี	
	10.40-11.40 น.	12.40-13.40 น.	10.40-11.40 น.	12.40-13.40 น.
1	แผนการสอน ที่ 1 *	แผนการสอน ที่ 1 **	แผนการสอน ที่ 2 **	แผนการสอน ที่ 2 *
2	แผนการสอน ที่ 3 *	แผนการสอน ที่ 3 **	แผนการสอน ที่ 4 **	แผนการสอน ที่ 4 *
3	แผนการสอน ที่ 5 *	แผนการสอน ที่ 5 **	แผนการสอน ที่ 6 **	แผนการสอน ที่ 6 *
4	แผนการสอน ที่ 7 *	แผนการสอน ที่ 7 **	แผนการสอน ที่ 8 **	แผนการสอน ที่ 8 *
5	แผนการสอน ที่ 9 *	แผนการสอน ที่ 9 **	แผนการสอน ที่ 10 **	แผนการสอน ที่ 10 *
6	แผนการสอน ที่ 11*	แผนการสอน ที่ 11**	แผนการสอน ที่ 12 **	แผนการสอน ที่ 12 *

หมายเหตุ * หมายถึง กลุ่มทดลอง

** หมายถึง กลุ่มควบคุม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบมัชฌิม เลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง โดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. เปรียบเทียบมัชฌิม เลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม หลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. เปรียบเทียบมัชฌิม เลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .01
4. เปรียบเทียบมัชฌิม เลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .01
5. เปรียบเทียบผลการทำสังคัมมิตก่อนทำการทดลอง 1 สัปดาห์ และหลังการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว 2 สัปดาห์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย