

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบบันทึกการเลือกรับรางวัล
2. รายชื่อของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด
3. ห้องทำการทดลอง
4. เกมภาพต่อ
5. ขนมที่ใช้เป็นรางวัล คือ ช็อกโกแลตคิทแคท และลูกอมคอรินชี
6. นาฬิกาจับเวลา

วิธีดำเนินการและขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยไปติดต่อกับผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขออนุญาตดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูลนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และนัดหมายวันและเวลาในการดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล พร้อมกับชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีดำเนินการทดลองและการเก็บข้อมูล ให้ผู้อำนวยการโรงเรียนและหัวหน้าระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ทราบ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนและวิธีดำเนินการทดลองดังนี้คือ

1. การดำเนินการก่อนการทดลอง

ก่อนดำเนินการทดลอง 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้คือ

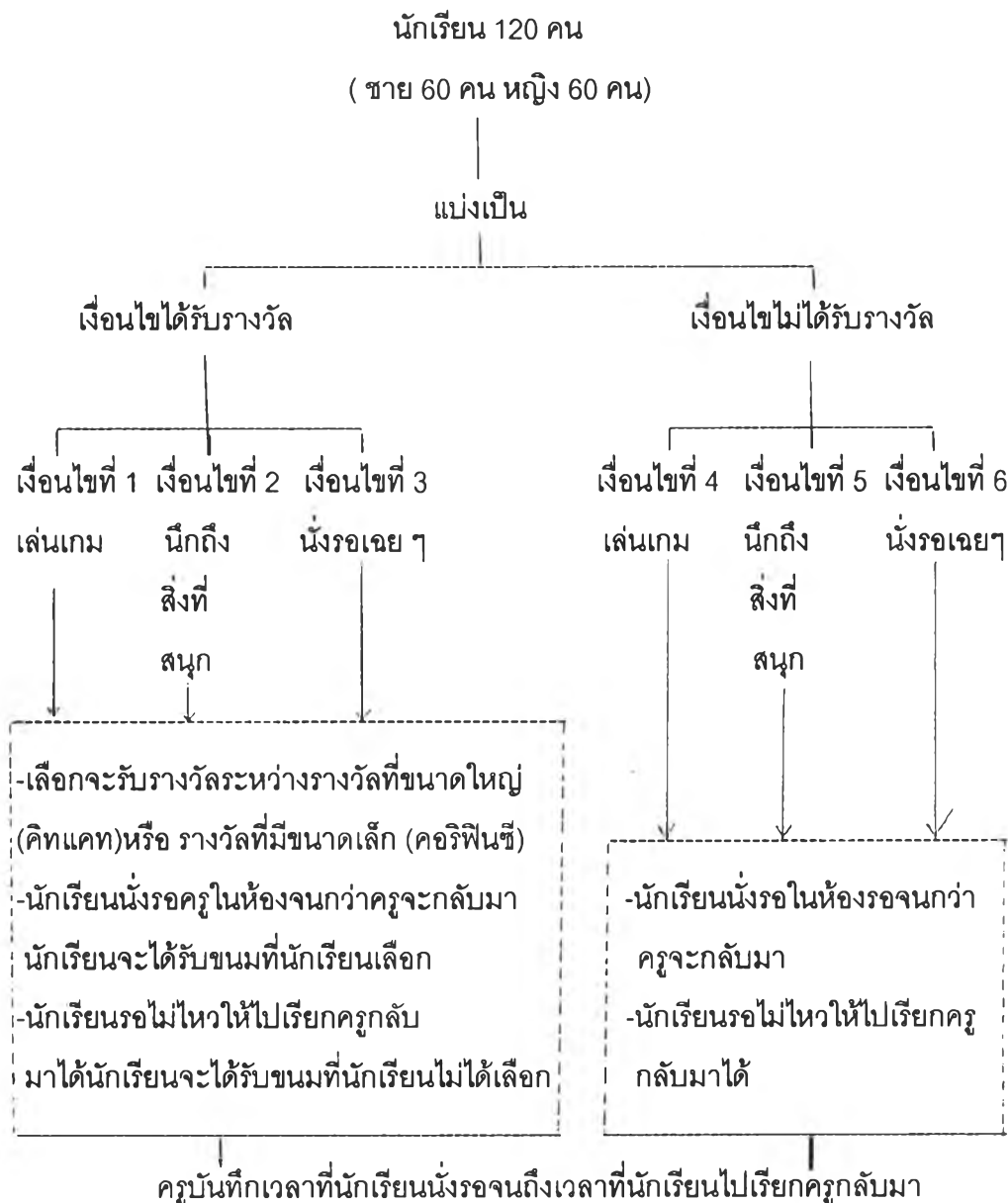
ผู้วิจัยทำการสำรวจรางวัล โดยการใช้วิธีการสุ่มห้องเรียนอย่างง่าย (Simple Random Sampling) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีอายุระหว่าง 6 ปี ถึง 8 ปี จำนวน 2 ห้องเรียน โดยสำรวจความชอบขนมเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยนำรายการขนมจำนวน 10 ชนิด มาให้นักเรียนเลือกว่า ขนม ชนิดใดที่นักเรียนชอบมากที่สุด 1 ชนิด ผู้วิจัยจัดอันดับผลการสำรวจความชอบขนม ตั้งแต่ความชอบมากเป็นอันดับ 1 จนถึงขนมที่นักเรียนชอบน้อยอันดับ 10 และนำขนมที่นักเรียนชอบเป็นอันดับ 1 ได้แก่ ช็อกโกแลตคิทแคท และขนมที่นักเรียนชอบเป็นอันดับ 10 ได้แก่ ลูกอมคอรินชี มาใช้ในการทดลอง

ผู้วิจัยทำการทดลองศึกษา (try out) กลุ่มตัวอย่างที่นำมาทดลองโดยผู้วิจัยทำการจับฉลากรายชื่อเด็กนักเรียนจำนวน 25 คน จากรายชื่อเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกห้อง ดำเนินการทดลองตามเงื่อนไขการทดลองเหมือนการทดลองจริงทุกประการ เพื่อสำรวจปัญหาและแก้ไขข้อบกพร่อง เตรียม

เครื่องมือก่อนนำไปดำเนินการทดลองจริง เป็นการฝึกซ้อมวิธีดำเนินการทดลอง
ของผู้วิจัยเองเพื่อลดข้อผิดพลาดที่จะเกิดขึ้น

2. การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองเป็นเวลา 20 วัน โดยทำการศึกษาในช่วงเวลา
8.30-10.00 น. ตั้งแต่วันจันทร์-วันศุกร์ จัดเด็กนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเข้าสู่
เงื่อนไขได้รับรางวัลและเงื่อนไขไม่ได้รับรางวัล เงื่อนไขละ 3 กลุ่ม กลุ่ม ๆ ละ 20
คน ประกอบด้วยนักเรียนชายและนักเรียนหญิงอย่างละ 10 คน จำนวน 120 คน



ขั้นตอนในการทดลอง (ดูภาคผนวก ๑)

กลุ่มที่มีเงื่อนไขได้รับรางวัล

1. ครุณำนักเรียนมาที่ห้องทดลอง และพาไปนั่งที่โต๊ะ
2. ครูวางขวดพลาสติกที่มีขนม 2 ชนิด บนโต๊ะ
3. ให้นักเรียนเลือกขนมที่ชอบ 1 อย่าง (คิทแคท หรือ คอริฟินชี) โดยให้นักเรียนชี้ไปขวดพลาสติกที่ใส่ขนม เพื่อให้ครูบันทึกว่านักเรียนชอบขนมชนิดใด
4. อีกลักครุจะออกไปข้างนอก ถ้านักเรียนนั่งรอในห้องจนกว่าครูลับมา จะได้รับขนมที่นักเรียนได้เลือกไว้ แต่ถ้านักเรียนรอครุไม่ไหวให้ไปตามครุได้ จะได้รับขนมที่ไม่ได้เลือก
5. ก่อนที่ครุจะออกไป ครูขอถามคำถาม 3 ข้อ เพื่อทดสอบความเข้าใจ
 - ข้อที่ 1 นักเรียนจะได้รับขนมอันไหนถ้านักเรียนนั่งรอจนกว่าครูลับมา
 - ข้อที่ 2 ถ้านักเรียนต้องการให้ครูลับมาที่ห้อง นักเรียนจะทำอย่างไร
 - ข้อที่ 3 ถ้านักเรียนไปตามครูลับมา นักเรียนจะได้รับขนมอันไหน
6. ครูออกไปข้างนอกห้อง ในระหว่างที่รอนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม จะทำกิจกรรมขณะรอแตกต่างกัน
7. ครุบันทึกเวลาที่นักเรียนนั่งรอจนถึงเวลาที่นักเรียนไปเรียกครูลับมา

กลุ่มที่มีเงื่อนไขไม่ได้รับรางวัล

1. ครุณำนักเรียนมาที่ห้องทดลอง และพาไปนั่งที่โต๊ะ
2. ครูบอกนักเรียนว่า ครุจะออกไปข้างนอก ให้นักเรียนนั่งรอครุในห้อง ถ้านักเรียนรอครุไม่ไหวให้ไปเรียกครูลับมาได้ ระหว่างนั่งรอ นักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม จะทำกิจกรรมในขณะที่รอต่างกัน
3. ครุบันทึกเวลาที่นักเรียนนั่งรอจนถึงเวลาที่นักเรียนเรียกครูลับมา

ในช่วงเวลาที่รอนักเรียนในแต่ละเงื่อนไขที่ได้รับสิ่งเบี่ยงเบนแตกต่างกัน ดังนี้

เงื่อนไขที่ 1 “เล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัล”

เด็กจะรออยู่ในห้องตามลำพังจนครูกลับมา เพื่อรับขนมที่เลือกไว้ ถ้านักเรียนรอไม่ไหวให้ไปเรียกครู จะได้รับขนมที่ไม่ได้เลือก ในขณะที่รอจะสามารถเล่นเกมได้

เงื่อนไขที่ 2 “นึกถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัล”

เด็กจะรออยู่ในห้องตามลำพังจนครูกลับมา เพื่อจะรับขนมที่เลือกไว้ ถ้านักเรียนรอไม่ไหวให้ไปเรียกครูได้ จะได้รับขนมที่ไม่ได้เลือก ในขณะที่รอให้นึกถึงสิ่งที่สนุก คุยยกตัวอย่าง การร้องเพลง การเล่น ของเล่นอย่างสนุก

เงื่อนไขที่ 3 “นั่งเฉย ๆ ในเวลาที่รอและได้รับรางวัล”

เด็กจะรออยู่ในห้องตามลำพัง นั่งรอเฉย ๆ จนครูกลับมา เพื่อจะรับขนมที่เลือกไว้ แต่ถ้านักเรียนรอไม่ไหวให้ไปเรียกครูได้ จะได้รับขนมที่ไม่ได้เลือก

เงื่อนไขที่ 4 “เล่นเกมในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล”

เด็กจะรออยู่ในห้องตามลำพัง จนครูกลับมา ถ้านักเรียนรอไม่ไหวให้ไปเรียกครูได้ ในขณะที่รอจะสามารถเล่นเกมได้

เงื่อนไขที่ 5 “นึกถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล”

เด็กจะรออยู่ในห้องตามลำพัง จนครูกลับมา ถ้านักเรียนรอไม่ไหวให้ไปเรียกครูได้ ในขณะที่รอนึกถึงสิ่งที่สนุก

เงื่อนไขที่ 6 “นั่งเฉย ๆ ในเวลาที่รอและไม่ได้รับรางวัล”

เด็กจะรออยู่ในห้องตามลำพัง นั่งรอเฉย ๆ จนครูกลับมา ถ้านักเรียนรอไม่ไหวต่อไปให้ไปเรียกครูได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ทำการทดลองมาวิเคราะห์ด้วยไมโครคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสถิติทางสังคมศาสตร์ เอส พี เอส เอส พี ซี พลัส (SPSS/PC+) และเพื่อทดสอบสมมุติฐานดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ค่ามัธยฐานเลขคณิต (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คะแนนต่ำสุด และคะแนนสูงสุด ของระยะเวลาในการนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลอง แบ่งตามเงื่อนไข
2. วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (F) ของระยะเวลาในการรอของกลุ่มตัวอย่าง 120คน เงื่อนไขละ 20 คน
3. วิเคราะห์การเปรียบเทียบต่างของระยะเวลาในการนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลอง ระหว่างเงื่อนไขที่ 1 และ เงื่อนไขที่ 4 โดยการทดสอบการเปรียบเทียบต่าง (Contrast)
4. วิเคราะห์การเปรียบเทียบต่างของระยะเวลาในการนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลอง ระหว่างเงื่อนไขที่ 2 และ เงื่อนไขที่ 5 โดยการทดสอบการเปรียบเทียบต่าง (Contrast)
5. วิเคราะห์การเปรียบเทียบต่างของระยะเวลาในการนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลอง ระหว่างเงื่อนไขที่3 และ เงื่อนไขที่ 6 โดยการทดสอบการเปรียบเทียบต่าง (Contrast)
6. วิเคราะห์การเปรียบเทียบต่างของระยะเวลาในการนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลอง ระหว่างเงื่อนไขที่ 1 และ เงื่อนไขที่ 3 โดยการทดสอบการเปรียบเทียบต่าง (Contrast)
7. วิเคราะห์การเปรียบเทียบต่างของระยะเวลาในการนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลอง ระหว่างเงื่อนไขที่ 2 และ เงื่อนไขที่ 3 โดยการทดสอบการเปรียบเทียบต่าง (Contrast)