



### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเองที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองด้านความกล้าแสดงออก และด้านความกล้าตัดสินใจของเด็กอนุบาล ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น
2. ประชากรและตัวอย่างประชากร
3. แผนการจัดกิจกรรมและการสร้างแผนการจัดกิจกรรม
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างและหาคูणाพของเครื่องมือ
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

1. ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ การพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง และรูปแบบการเล่นเป็นกลุ่มจากหนังสือ เอกสาร ตำราทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาหลักการของการเล่นเป็นกลุ่ม ในเรื่องรูปแบบ วิธีการเล่น ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และประโยชน์ของการเล่นเป็นกลุ่ม จาก Group Games in Early Education Implication of Piaget's Theory ของ Kamii and DeVries. (1981)

## ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีอายุ 5-6 ปี ปีการศึกษา 2537 จำนวน 216 คน ของโรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร ตำบลมหาชัย อำเภอเมืองฯ จังหวัดสมุทรสาคร สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีลักษณะดังนี้

1. เป็นโรงเรียนที่ตั้งของศูนย์พัฒนาการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษาของจังหวัด
2. เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ มีการจัดการเรียนการสอนทั้งในระดับอนุบาล และระดับประถมศึกษา และตั้งอยู่ในเขตเทศบาล

## ตัวอย่างประชากร

1. ตัวอย่างประชากรคัดเลือกจากประชากรจำนวน 5 ห้องเรียน ด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียน 44 คน สามารถใช้เป็นตัวอย่างประชากรได้เพียง 40 คน เนื่องจากมีนักเรียน 1 คน อยู่ในระหว่างย้ายติดตามผู้ปกครองไปเรียนที่อื่น และนักเรียนอีก 3 คน มีปัญหาทางด้านสุขภาพ จึงทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ตามกิจกรรมที่กำหนด

2. นำตัวอย่างประชากร 40 คน มาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน ด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมและการสัมภาษณ์ เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ดังนี้

- 2.1 สังเกตพฤติกรรมตัวอย่างประชากร ตามตารางกิจกรรมประจำวันของชั้นอนุบาลปีที่ 2 เริ่มตั้งแต่เด็กเข้าห้องเรียน เวลา 09.00 น.- 11.30 น. หากพฤติกรรมใดที่ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเห็นไม่ตรงกัน หรือสังเกตได้ไม่ครบจำนวนตามพฤติกรรมที่ระบุในแบบสังเกตพฤติกรรม ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยจะร่วมกันพิจารณาสรุปเฉพาะพฤติกรรมนั้นๆ

- 2.2 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้น มาผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง โดยสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล ในช่วงเวลาหลังจากการจัดกิจกรรมประจำวัน

2.3 แปลงระดับพฤติกรรมเป็นคะแนนความเชื่อมั่นในตนเอง ของตัวอย่าง ประชากร จากการสังเกตพฤติกรรมและการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล

2.4 จับคู่คะแนน (match by pair) ของตัวอย่างประชากร ที่ได้คะแนน เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน โดยเรียงคะแนนจากน้อยไปหามาก แล้วแบ่ง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน (รายละเอียดดังตารางที่ 8 ในภาคผนวก)

3. สุ่มแบบง่าย เพื่อจัดตัวอย่างประชากรเป็น 2 กลุ่ม ได้ตัวอย่างประชากรกลุ่ม ที่ 1 เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง และกลุ่มที่ 2 เป็น กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ

#### แผนการจัดกิจกรรมและการสร้างแผนการจัดกิจกรรม

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม มี 2 แบบ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเล่น เป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง และแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 40 แผน มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาคู่มือครูเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความพร้อมด้านสังคมวัย ระดับก่อนประถมศึกษา ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ เรื่องการพัฒนา บุคลิกภาพ หน่วยการส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กอนุบาล

1.2 ศึกษาหลักการของการเล่นเป็นกลุ่ม ในเรื่องรูปแบบ วิธีการเล่น ขั้นตอน การจัดกิจกรรม และคุณค่าของการเล่นเป็นกลุ่ม จาก Group Games in Early Education Implication of Piaget's Theory ของ Kamii and DeVries.(1981)

1.3 ศึกษาเอกสาร สิ่งพิมพ์ ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง จำนวน 40 แผน ให้ครอบคลุมกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม 8 ประเภท ได้แก่ เล็งเป้าหมาย วิ่งแข่งขัน วิ่งไล่ตาม ซ่อนหาสิ่งของ เต่าหรือหอย ใช้น้ำแข็งหรือคำพูด บัตรคำหรือบัตรภาพ และประเภทมีบอร์ด หรือกระดานเป็นส่วนประกอบ โดยกำหนดเนื้อหา จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม สื่อและอุปกรณ์ วิธีเล่น กิจกรรมกลุ่ม ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม และการประเมินผล

ในการเขียนแผนจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเองนั้น ได้พัฒนา  
 แนวการจัดกิจกรรมโดยอาศัยหลักการพื้นฐาน และวัตถุประสงค์การเล่นเป็นกลุ่ม ของ คามิ และ  
 เดอวรีส์ (Kamii and DeVries, 1981) และทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจท์ (Piaget, 1962)  
 ซึ่งมีแนวการจัดกิจกรรมดังนี้

- 1.4.1 เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจและท้าทาย เพื่อให้เด็กค้นพบวิธีเล่นเอง
  - 1.4.2 ส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในการคิด และตัดสินใจร่วมกัน
  - 1.4.3 ให้ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างตั้งใจ ตลอดกิจกรรม
  - 1.4.4 เน้นการพัฒนาความสามารถ ในการมองในสิ่งที่เหมือน และ  
 แตกต่างกัน ในธรรมชาติของเด็กๆ ด้วยกัน และสร้างข้อตกลงร่วมกันในการกระทำสิ่งต่างๆ
  - 1.4.5 เด็กจะมีความพร้อมในทุกๆ ด้าน อยากรู้อยากเห็น คิดวิเคราะห์  
 ได้ และเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่จะคิดค้น และพูดในสิ่งที่คิดอย่างจริงจัง รวมทั้งการ  
 ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง
  - 1.4.6 ลดบทบาทของครูให้น้อยลงโดยให้เด็กดำเนินการเล่นด้วยตนเอง
- ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวการจัดกิจกรรม 6 ประการข้างต้น มาเขียนเป็นแผน  
 การจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง และดำเนินการให้มีเหมาะสมกับ  
 ความสามารถ และความต้องการของเด็กอนุบาล

2. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ จำนวน 40 แผน ผู้วิจัยสร้างขึ้น  
 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

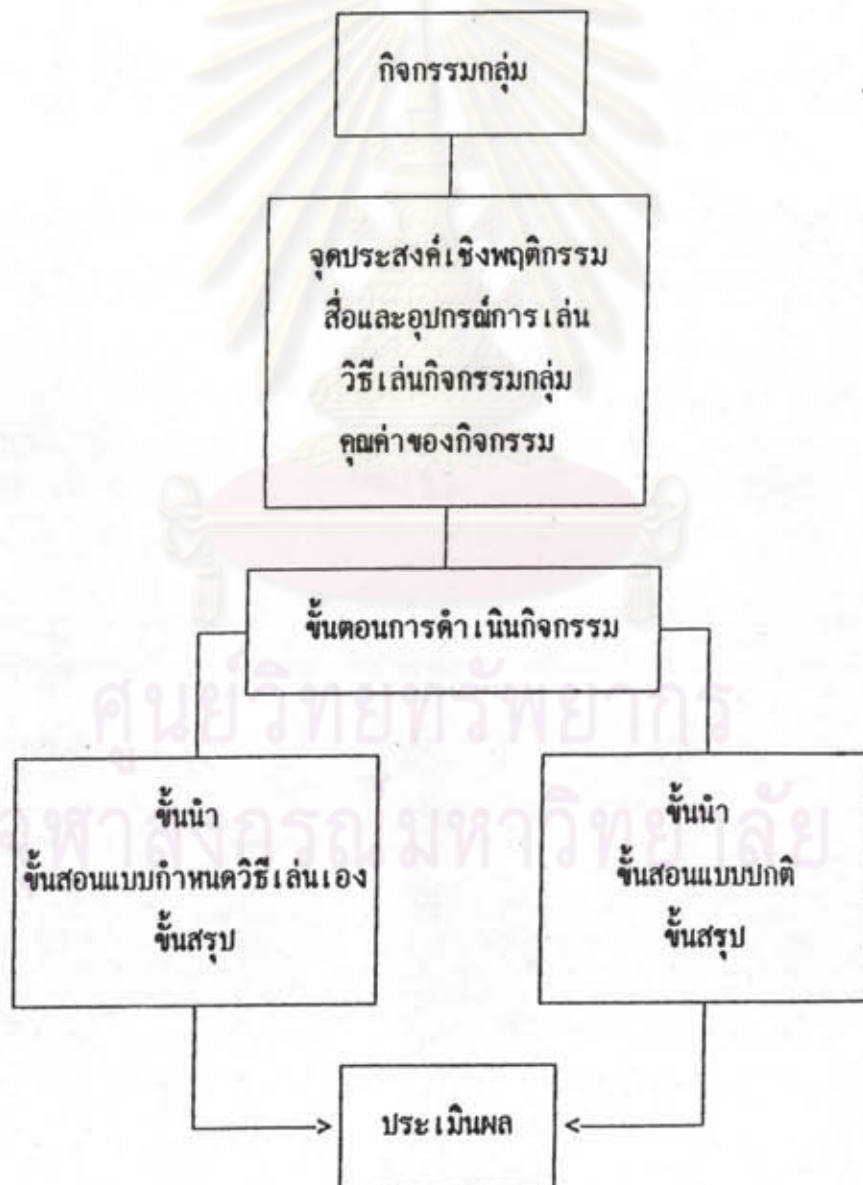
- 2.1 ศึกษาแนวการจัดประสบการณ์ ระดับก่อนประถมศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
 (ฉบับปรับปรุง) ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ
- 2.2 ศึกษาคู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กก่อนประถม  
 ศึกษ ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ
- 2.3 ศึกษาเอกสาร สิ่งพิมพ์ ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.4 เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ จำนวน 40 แผน ให้  
 ครอบคลุมกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม 8 ประเภท ได้แก่ เล็งเป้าหมาย วิ่งแข่งขัน วิ่งไล่ตาม  
 ค้นหาสิ่งของ เคาหรือทาย ใช้คำสั่งหรือคำพูด บัตรคำหรือบัตรภาพ และประเภทมีบอร์ดหรือ  
 กระดานเป็นส่วนประกอบ โดยกำหนดเนื้อหา จุดประสงค์ สื่อและอุปกรณ์ วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม  
 คุณค่าของกิจกรรม ขั้นตอนการดำเนินการ และการประเมินผล ซึ่งมีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

- 2.4.1 เป็นกิจกรรมที่ครูเป็นผู้กำหนด และสาธิตวิธีการเล่นให้กับเด็ก
- 2.4.2 ให้ผู้เล่นทุกคนเล่นร่วมกันตามวิธีการและกติกาการเล่นที่ครูกำหนด
- 2.4.3 ครูเป็นผู้ดำเนินการเล่นและควบคุมการเล่น โดยการชี้แนะ และ

สอนให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่ง

วิธีการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม 2 แบบ ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม ดังนี้

โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเองและแบบปกติ



การเปรียบเทียบขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม และการเปรียบเทียบรูปแบบการจัดกิจกรรม  
การเล่นเป็นกลุ่ม ทั้ง 2 แบบ มีรายละเอียดในตารางที่ 1 และตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม 2 แบบ

แบบกำหนดวิธีเล่นเอง	แบบปกติ
<p><b>ขั้นนำ</b> เตรียมความพร้อมให้กับเด็กก่อนเริ่มกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การเล่านิทาน การร้องเพลง หรือ ทบทวนเนื้อหาของบทเรียนที่ได้เรียนมาแล้ว</p> <p><b>ขั้นสอน</b> ดำเนินการสอนตามแผน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูสนทนาและอธิบายการเล่นเป็นกลุ่มร่วมกัน</li> <li>2. ครูให้เด็กแบ่งกลุ่มกันเอง ตามลักษณะของกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>3. บ่อยให้เด็กเล่นตามวิถีทางของเด็ก โดยครูจะเป็นผู้สังเกตการณ์เท่านั้น</li> <li>4. ครูกระตุ้นให้เด็กปรับเปลี่ยนวิธีเล่น เพื่อสร้างข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน</li> <li>5. ครูจะลดบทบาทของตนเองให้น้อยที่สุด โดยให้เด็กดำเนินการเล่นร่วมกันด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กเล่นครูอาจแนะนำตามสถานการณ์เท่าที่จำเป็น ครูจะไม่สอนหรือตัดสินใจแทนเด็ก</li> </ol> <p><b>ขั้นสรุป</b> ครูให้เด็กช่วยกันสรุปถึงวิธีเล่น และข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน</p>	<p><b>ขั้นนำ</b> เตรียมความพร้อมให้กับเด็กก่อนเริ่มกิจกรรมการเล่นด้วยวิธีต่างๆ เช่น การเล่านิทาน การร้องเพลง หรือทบทวนเนื้อหาของบทเรียนที่ได้เรียนมาแล้ว</p> <p><b>ขั้นสอน</b> ดำเนินการสอนตามแผน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูสนทนา อธิบาย และสาธิตวิธีการเล่น</li> <li>2. ครูให้เด็กเล่นตามวิธีการ และสังเกตการเล่นที่กำหนด</li> <li>3. ครูเป็นผู้ดำเนินการเล่น และควบคุมการเล่น โดยการชี้แนะ และสอน ให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่ง</li> </ol> <p><b>ขั้นสรุป</b> ครูเป็นผู้สรุปวิธีเล่น และสังเกตการเล่นให้เด็กฟัง</p>

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม

แบบกำหนดวิธีเล่นเอง	แบบปกติ
<p><u>บทบาทครู</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูเป็นผู้เสนอกิจกรรมตามวัตถุประสงค์แก่เด็ก อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเล่น การจัดสื่ออุปกรณ์ โดยให้เด็กเล่นกันเอง</li> <li>2. ครูคอยกระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็น คิดแก้ปัญหาในการเล่น และปรับเปลี่ยนวิธีเล่นเพื่อหาข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน</li> <li>3. ครูสร้างบรรยากาศให้เด็กรู้สึกว่าเป็นกันเอง อบอุ่น และมีอิสระ</li> </ol>	<p><u>บทบาทครู</u></p> <p>ครูเป็นผู้ชี้แนะและกำหนดกิจกรรมในการเล่นให้กับเด็ก</p>
<p><u>บทบาทนักเรียน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนเล่นและปฏิบัติร่วมกัน โดยแสดงความคิดเห็นและตัดสินใจในการสร้างกติกาการเล่นร่วมกัน คิดแก้ปัญหาและปรับเปลี่ยนวิธีเล่นร่วมกัน</li> <li>2. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น ตามข้อตกลงและ เล่นด้วยกันจนสิ้นสุดกิจกรรม</li> </ol>	<p><u>บทบาทนักเรียน</u></p> <p>นักเรียนเป็นผู้รับข้อมูลที่ เป็นกิจกรรมการเล่นทั้งหมดจากครู</p>
<p><u>วิธีการจัดกิจกรรม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เน้นความเป็นตัวของตัวเองในการจัดกิจกรรมกลุ่มย่อย โดยให้เด็กแบ่งกลุ่มกันเอง และดำเนินการเล่นด้วยตนเองตลอดกิจกรรม</li> <li>2. เน้นบทบาทนักเรียนในการทำกิจกรรมร่วมกัน คิดแก้ปัญหาและสร้างข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน</li> <li>3. ลดบทบาทของครูให้น้อยลงโดยให้เด็กดำเนินการเล่นด้วยตนเองให้มากที่สุด</li> </ol>	<p><u>วิธีการจัดกิจกรรม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. จัดกิจกรรมเป็นกลุ่มย่อย โดยครูเป็นผู้แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นและดำเนินการเล่นตามที่ครูกำหนด</li> <li>2. ทำกิจกรรมร่วมกันและ เล่นร่วมกันตามคำสั่งและข้อเสนอแนะของครู</li> <li>3. ครูเป็นผู้ดำเนินการ และควบคุมการเล่นโดยให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่ง</li> </ol>

เมื่อผู้วิจัยสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มทั้ง 2 แบบเสร็จแล้ว ได้นำไปเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบและพิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ กิจกรรม เนื้อหา สื่อ อุปกรณ์และการประเมินผล แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ต่อจากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากร จำนวน 20 คน เพื่อปรับใช้ให้เหมาะสม

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 แบบ คือ แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน และแบบสัมภาษณ์

#### การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ประกอบด้วยการสังเกตพฤติกรรม 2 ด้าน คือ พฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก และพฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น เพื่อสังเกตพฤติกรรมตัวอย่างประชากร 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 ช่วง คือ ก่อนการทดลอง ระหว่างดำเนินการทดลอง และหลังการทดลอง มีรายละเอียดและขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน วิธีการสังเกต การหาความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต และเกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออกและพฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ ของ ลัสเตอร์ (Lauster, 1976), เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2524), วัชรีย์ ทรัพย์มี (2531) และสมโภชน์ เอี่ยมสุภานิต (2536)

1.2 ร่างแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนด้านความกล้าแสดงออกและด้านความกล้าตัดสินใจ จำนวน 1 ฉบับ

1.3 นำไปสังเกตพฤติกรรมนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลน้อมจิตต์ อำเภอเมืองฯ จังหวัดสมุทรสาคร ตามตารางกิจกรรมประจำวัน เป็นเวลา 1 สัปดาห์

1.4 นำผลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรม มาสร้างเป็นแบบสังเกตพฤติกรรม และสามารถจำแนกพฤติกรรมที่สังเกตได้ดังนี้

1.4.1 พฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก 7 พฤติกรรม

- 1) กล้าตอบคำถามของครูด้วยความมั่นใจไม่ลังเล
- 2) กล้าพูด กล้าบรรยาย อธิบาย เล่าเรื่องหน้าชั้น



- 3) กล้าแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล
- 4) กล้ากระทำการต่างๆ ด้วยตนเองโดยไม่พึ่งครู
- 5) มีความกระตือรือร้น ไม่สะทกสะท้านต่อเหตุการณ์และบุคคล
- 6) ไม่ขี้อาย ไม่ประหม่าหวาดผวา
- 7) สบตาครู และบุคคลอื่นๆ ในขณะที่พูด หรือตอบคำถาม

#### 1.4.2 พฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ 5 พฤติกรรม

- 1) กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเล
- 2) กล้าตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่พึ่งพาความคิดเห็นของผู้อื่น
- 3) แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
- 4) กล้าทดลอง กล้าทำในกิจกรรมใหม่ๆ ได้ดี
- 5) กล้าตัดสินใจได้อย่างถูกต้องด้วยความเต็มใจ

#### 1.5 กำหนดวิธีสังเกตพฤติกรรม ด้วยวิธีการดังนี้

1.5.1 ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเครื่องมือในการสังเกต

1.5.2 สังเกตพฤติกรรมตัวอย่างประชากรเป็นรายบุคคล โดยใช้ผู้สังเกต

2 คน คือ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยซึ่งเป็นครูประจำชั้น

1.6 หากค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต 2 คน คือผู้วิจัยกับผู้ช่วยวิจัย ด้วยวิธีสังเกตแบบช่วงเวลา (Interobserver Reliability) ได้ค่าความเที่ยงร้อยละ 87.80

1.7 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน การสังเกตพฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก และพฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

มาก หมายถึง พฤติกรรมที่กล้าแสดงออก หรือกล้าตัดสินใจทันทีไม่รีรอ แสดงความมั่นใจ และถูกต้องในการทำกิจกรรมอย่างรวดเร็ว ให้ 2 คะแนน

ปานกลาง หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออก หรือตัดสินใจด้วยความลังเล คิดและตรึกตรองนาน แสดงความไม่มั่นใจในการทำกิจกรรม ให้ 1 คะแนน

น้อย หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออก หรือตัดสินใจช้า ไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าทำ แสดงความไม่มั่นใจ หลบหลีกหรือหลีกเลี่ยงในการทำกิจกรรม ให้ 0 คะแนน

1.8 นำแบบสังเกตพฤติกรรม ไปเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความตรงของเนื้อหา (Content Validity) ตลอดจนการใช้ภาษาและแนวทางในการแก้ไข

1.9 นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่ผ่านผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน และปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว นำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดอ่างทอง อำเภอกะทู้มบง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 20 คน เป็นเวลา 1 สัปดาห์ เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของแบบสังเกตพฤติกรรม

1.10 หาความเชื่อมั่นของแบบสังเกตพฤติกรรมด้วยวิธีหาสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  - Coefficient) โดยใช้สูตรครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

2. แบบสัมภาษณ์ เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ประกอบด้วยพฤติกรรมการสัมภาษณ์ 2 ด้าน คือ ด้านความกล้าแสดงออกและด้านความกล้าตัดสินใจ ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสัมภาษณ์ตัวอย่างประชากร 2 กลุ่ม กลุ่มละ 2 ครั้ง คือ ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง ซึ่งมีรายละเอียดและขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสัมภาษณ์ วิธีการสัมภาษณ์ และเกณฑ์การให้คะแนนการสัมภาษณ์พฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก และพฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ ของ ลัสเตอร์ (Lauster, 1976), เลซา บิยะัจจริยะ (2524), วัชรีย์ ทรัพย์มี (2531) และวุฒิพล สกลเกียรติ (2526)

2.2 สร้างแบบสัมภาษณ์พฤติกรรม 2 ด้าน คือ

2.2.1 แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก 10 ข้อ

2.2.2 แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ 10 ข้อ

2.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบสัมภาษณ์ ประกอบด้วยพฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออกและพฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

2.3.1 การให้คะแนนพฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก

1) ได้ 2 คะแนน หมายถึง ตอบคำถามที่แสดงถึงพฤติกรรมกล้าแสดงออกทันที โดยไม่ลังเล

2) ได้ 1 คะแนน หมายถึง ตอบคำถามที่แสดงถึงพฤติกรรมกล้าแสดงออกแบบลังเล คิดและตรึกตรองนาน แสดงออกอย่างไม่มั่นใจ

3) ได้ 0 คะแนน หมายถึง ตอบคำถามที่แสดงถึงพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก ไม่แสดงพฤติกรรมใดๆ หรือไม่ตอบ

### 2.3.2 การให้คะแนนพฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ

- 1) ได้ 2 คะแนน หมายถึง ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมกล้าตัดสินใจด้วยตนเอง ตัดสินใจทันที ไม่ลังเลได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- 2) ได้ 1 คะแนน หมายถึง ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมกล้าตัดสินใจแบบลังเล ไม่แน่ใจ คิดและตรึกตรองนาน ตัดสินใจโดยมีผู้อื่นเสนอแนะหรือตัดสินใจทันที แต่ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์
- 3) ได้ 0 คะแนน หมายถึง ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมไม่กล้าตัดสินใจ ตัดสินใจไม่ถูกหรือต้องให้ผู้อื่นตัดสินใจให้

2.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้ (Try out) ครั้งที่ 1 กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลน้อมจิตต์ อำเภอเมืองฯ จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 20 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของภาษา ความยากง่าย แนวทางในการสังเกตพฤติกรรม และ การตอบคำถามจากแบบสัมภาษณ์ตลอดจนความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้

2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ จากการทดลองใช้ในครั้งที่ 1 แล้วนำไปเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) ตลอดจนการใช้ภาษาและแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

2.6 นำแบบวัดที่ผ่านการตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน และปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว นำไปทดลองใช้ (Try out) ครั้งที่ 2 กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดอ่างทอง อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 20 คน

2.7 หาความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์ ด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  - Coefficient) โดยใช้สูตร ครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลระหว่างดำเนินการทดลองจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม 2 แบบ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ และเก็บข้อมูลหลังการทดลองอีก 1 สัปดาห์ มีขั้นตอนดังนี้

1. ดำเนินการทดลองการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม กับตัวอย่างประชากร 2 กลุ่ม โดยจัดกิจกรรมดังนี้

1.1 กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรม ตามแผนการจัดกิจกรรมการเล่น เป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง จำนวน 40 แผน

1.2 กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรม ตามแผนการจัดกิจกรรมการเล่น เป็นกลุ่มแบบปกติ จำนวน 40 แผน

การดำเนินการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 1 กิจกรรม กิจกรรมละ 30 นาที ในช่วงเวลา 10.00 น. - 10.30 น. และ 10.30 น. - 11.00 น. สลับกันระหว่าง 2 กลุ่ม ดังรายละเอียดในตารางที่ 3 และตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางประจำวันกำหนดการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม

สัปดาห์ที่	แผนที่	วัน	เวลา 10.00-10.30	10.30-11.00	
1	1	จันทร์ที่ 8	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
	2	อังคารที่ 9	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 1
	3	พุธที่ 10	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
	4	พฤหัสบดีที่ 11	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 1
	5	ศุกร์ที่ 12	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
2	6	จันทร์ที่ 15	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 1
	7	อังคารที่ 16	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
	8	พุธที่ 17	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 1
	9	พฤหัสบดีที่ 18	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
	10	ศุกร์ที่ 19	พหุศจิกายน 2537	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 1

หมายเหตุ จัดกิจกรรมสลับกันไปตลอด 8 สัปดาห์ รวม 40 แผน

ตารางที่ 4 การจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม 40 แผน

ลำดับที่	แผนที่	กิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม	ประเภท
1	1	โยนบอลใส่ตะกร้า	เล็งเป้าหมาย
	2	โยนห่วงเข้าหลัก	เล็งเป้าหมาย
	3	หลบลูกบอล	เล็งเป้าหมาย
	4	ปาเป้า	เล็งเป้าหมาย
	5	ลิ่งชิงบอล	เล็งเป้าหมาย
2	6	ถูปริศนา	เดาหรือทาย
	7	ปิดตาหาเพื่อน	เดาหรือทาย
	8	จับคู่เสียงสัตว์	เดาหรือทาย
	9	ใบ้คำ	เดาหรือทาย
	10	ฉันเห็นอะไร	เดาหรือทาย
3	11	วิ่งเก็บของ	วิ่งแข่งขัน
	12	งูกินหาง	วิ่งไล่ตาม
	13	แมวจับหนู	วิ่งไล่ตาม
	14	ค้นหาเหยื่อ	ค้นหาสิ่งของ
	15	เดินของทูนหัว	วิ่งแข่งขัน
4	16	ลิ่งชิงหลัก	ใช้คำสั่ง
	17	ลมพัดหม้อ	ใช้คำสั่ง
	18	หมาป่า	วิ่งไล่ตาม
	19	รถไฟเข้าถ้ำ	วิ่งแข่งขัน
	20	วิ่งสามขา	วิ่งแข่งขัน

ตารางที่ 4 การจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม 40 แผน (ต่อ)

ลำดับที่	แผนที่	กิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม	ประเภท
5	21	หมูเข้าคอก	ใช้คำสั่ง
	22	เก้าอี้คนตรี	วิ่งแข่งขัน
	23	เปลี่ยนที่นั่ง	วิ่งแข่งขัน
	24	แข่งใส่รองเท้า	วิ่งแข่งขัน
	25	มอญซ่อนผ้า	วิ่งไล่ตาม
6	26	แม่ไก่	ซ่อนหาสิ่งของ
	27	ซ่อนหา	ซ่อนหาสิ่งของ
	28	ต่อหางหมู	เล็งเป้าหมาย
	29	ซ่อนกระดูก	เดาหรือทาย
	30	จับบินได้	ใช้คำสั่ง
7	31	ขว้างบอลพิช	วิ่งแข่งขัน
	32	ตะหูน	วิ่งไล่ตาม
	33	กาบ่อนเหยื่อ	เล็งเป้าหมาย
	34	ต่อบัตรภาพ	บัตรคำหรือบัตรภาพ
	35	เดินแต้ม	มีบอร์ดประกอบ
8	36	วิ่งไล่จับ	วิ่งไล่ตาม
	37	เอาเด็ก	วิ่งไล่ตาม
	38	น้ำขึ้นน้ำลง	ใช้คำสั่ง
	39	หันหลังชนกัน	ใช้คำสั่ง
	40	จับคู่กระโดด	ใช้คำสั่ง

2. เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างดำเนินการทดลอง ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ดังนี้

2.1 สังเกตพฤติกรรมตัวอย่างประชากร ครั้งละ 5 คน ในเวลา 30 นาที เริ่มตั้งแต่ ครั้งที่ 1 สังเกตคนที่ 1-5 ครั้งที่ 2 สังเกตคนที่ 6-10 เรียงไปตามลำดับ จนครบ 20 คน แล้วเริ่มต้นสังเกตใหม่ไปจนสิ้นสุดการทดลอง ซึ่งเด็กแต่ละคนจะได้รับการสังเกตประมาณ 8 ครั้ง

2.2 นำผลการสังเกตพฤติกรรมแต่ละครั้ง มาแปลงระดับพฤติกรรมเป็นคะแนน โดยแบ่งการให้คะแนนเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.2.1 ให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด หากพฤติกรรมใดที่ผู้สังเกตเห็น พฤติกรรมใดไม่ตรงกัน จะสังเกตพฤติกรรมนั้นต่อไปในกิจกรรมอื่นๆ จนได้ข้อสรุปเหมือนกัน

2.2.2 นำคะแนนที่ได้จากการสังเกต ทั้ง 8 ครั้ง ของเด็กแต่ละคนมา รวมกัน: แล้วหาค่าเฉลี่ยของคะแนนเป็นรายบุคคล โดยแปลงเป็นระดับคะแนน ดังนี้

- 1) ค่าเฉลี่ย 0.00-0.49 แสดงว่า ไม่กล้าแสดงออกหรือไม่กล้าตัดสินใจ 0 คะแนน
- 2) ค่าเฉลี่ย 0.50-1.49 แสดงว่า กล้าแสดงออกหรือกล้าตัดสินใจแบบลังเล 1 คะแนน
- 3) ค่าเฉลี่ย 1.50-2.00 แสดงว่า กล้าแสดงออกหรือกล้าตัดสินใจทันที 2 คะแนน

2.3 นำคะแนนที่ได้เก็บไว้เป็นข้อมูลในการตรวจสอบการสังเกตพฤติกรรม หลังการทดลอง

3. เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลอง การจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มทั้ง 2 แบบ ด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมและการสัมภาษณ์ตัวอย่างประชากร ด้านความกล้าแสดงออกและด้าน ความกล้าตัดสินใจ ตามแบบสังเกตพฤติกรรม และแบบสัมภาษณ์ชุดเดิม พร้อมบันทึกคะแนนลงใน แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบสัมภาษณ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ด้วยวิธีการดังนี้

3.1 สังเกตพฤติกรรมตัวอย่างประชากร ตามตารางกิจกรรมประจำวันของ ชั้นอนุบาลปีที่ 2 หากพฤติกรรมใด ที่ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเห็นไม่ตรงกัน หรือสังเกตได้ไม่ครบ ตามจำนวนพฤติกรรมที่ระบุในแบบสังเกตพฤติกรรม ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรม ที่ สังเกตไว้ระหว่างดำเนินการทดลองมาเป็นข้อสรุปเฉพาะพฤติกรรมนั้น ๆ

3.2 วิธีการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง โดยสัมภาษณ์เป็น รายบุคคล ในช่วงเวลาหลังจากการจัดกิจกรรมประจำวัน

4. แปลงระดับพฤติกรรมเป็นคะแนนความเชื่อมั่นในตนเอง ของตัวอย่างประชากร เป็นรายบุคคล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาคะแนนด้านความกล้าแสดงออก และด้านความกล้าตัดสินใจ โดยนำคะแนนจากการสังเกตพฤติกรรมและการสัมภาษณ์ มารวมกัน
2. หาคะแนนความเชื่อมั่นในตนเอง โดยนำคะแนนด้านความกล้าแสดงออกและด้านความกล้าตัดสินใจ มารวมกัน
3. หาค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านความกล้าแสดงออก ด้านความกล้าตัดสินใจ และความเชื่อมั่นในตนเอง
4. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน ด้านความกล้าแสดงออก ด้านความกล้าตัดสินใจ และความเชื่อมั่นในตนเอง โดยใช้ค่า t-test (t-dependent)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้มีดังต่อไปนี้

$$1. \text{ สูตร } \bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

$\bar{X}$  = ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\Sigma X$  = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$N$  = จำนวนตัวอย่างประชากร



$$2. \text{ สูตร S.D.} = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

S.D. = ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X^2$  = ผลรวมของกำลังสองของคะแนนทั้งหมด

$(\sum X)^2$  = ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

N = จำนวนตัวอย่างประชากร

3. สูตร t-test

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

$\sum D$  = ผลรวมของผลต่างของคะแนน

$\sum D^2$  = ผลรวมกำลังสองของผลต่างของคะแนน

$(\sum D)^2$  = ผลรวมของผลต่างของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

N = จำนวนตัวอย่างประชากร

(ประกอบ กรรณสูต, 2529)