

## บทที่ 2

### ขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัย

วัตถุประสงค์ในการวิจัยนี้ เป็นการศึกษาผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือต่อพฤติกรรม  
เอื้อเฟื้อของ เด็กอนุบาล

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นเด็กชายและหญิง ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ  
4 - 5 ปี ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2534 ของ โรงเรียนอนุบาลกทิสะ วรณาลัย  
กรุงเทพมหานคร จำนวน 32 คน

เหตุผลในการเลือกโรงเรียนอนุบาลกทิสะ วรณาลัย เพื่อทำวิจัย

1. โรงเรียนอนุบาลกทิสะ วรณาลัย เป็นโรงเรียนอนุบาลเอกชนที่ผู้ปกครองของเด็ก  
นักเรียนโดยเฉลี่ยมีฐานะทาง เศรษฐกิจปานกลาง โดยดูจากระดับค่าเล่าเรียนสถานะทาง เศรษฐกิจ  
(รายได้) ของครอบครัว เพื่อไม่ให้เป็นตัวแปรแทรกซ้อนในการทำวิจัยครั้งนี้
2. ผู้บริหารและคณะครูในโรงเรียน เห็นความสำคัญของการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้รับความ  
ความร่วมมือในการรวบรวมข้อมูลจากทาง โรงเรียนเป็นอย่างดี

#### การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. สุ่มห้องเรียนจำนวน 2 ห้องเรียน จาก 9 ห้องเรียน พร้อมทั้งสุ่มให้ห้องหนึ่งเป็น

กลุ่มทดลองและอีกห้องหนึ่ง เป็นกลุ่มควบคุม โดยวิธีจับฉลาก

2. สุ่มจำนวนเด็กแต่ละห้องเรียน ห้องเรียนละ 16 คน โดยวิธีจับฉลาก

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมการเล่นแบบร่วมมือ จำนวน 12 เกม เกมแนะนำตัว 1 เกม การกำหนด  
เกมที่ใช้เล่นในแต่ละวันใช้จัดลำดับเกมแบบสลับ (Permutation) เพื่อให้เด็กเล่นแต่ละเกมมี  
จำนวนครั้งเท่า ๆ กัน เกม 12 เกม มีดังนี้ (รายละเอียดดูจากภาคผนวก ข)

A. เพื่อนของเรา (This is my friend)

1.1 จับกลุ่ม (Cooperative Musical Hugs)

1.2 ห่วงมหาสนุก (Cooperative Musical Hoops)

1.3 คู่แฝด (Partner)

1.4 ถุงยักษ์กินคน (Little People's Big Sack)

1.5 รถไฟ (Cho-Cho-Train)

1.6 บอลสามัคคี (Beach-Ball Balance)

1.7 ครอบครัวช้าง (Family of Elephant)

1.8 ล้อรถ (Wagon Wheels)

1.9 มนุษย์น้ำแข็ง (Frozen Bean Bag)

1.10 สะพานวิบาก (Bridges)

1.11 นกกินปลา (Fish Gobber)

1.12 ตามหาเพื่อน (Barnyard)

2. ภาพวาดขาว-ดำ รูปสัตว์น้ำ และสัตว์ปีก ขนาด 10" x 12" อย่างละ 8 ภาพ

3. ดินสอสี 8 กล่อง

4. กระดาษสีต่าง ๆ ตัดเป็นรูปกรอบสี่เหลี่ยมขนาด 10" x 12" จำนวน 16 อัน

5. กล่องเปล่าที่บีนขนาด 8"x4"x3" 1 กล่อง ด้านบนเจาะเป็นช่องขนาด 1"x1"

เป็นกล่องสำหรับใส่สติ๊กเกอร์ที่กลุ่มตัวอย่างบริจาค มีฝาเปิดได้ 1 ด้าน

6. สติกเกอร์แพนซี ลูกอมชูกัส ลูกอมฮาที่บิท หมากฝรั่งคิด คิด คู่ก้า อย่างละ

100 อัน รวม 600 อัน

## ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสำรวจ
2. ขั้นเตรียมก่อนการวิจัย
3. ขั้นดำเนินการวิจัย

### 1. ขั้นสำรวจ

1.1 สำรวจโรงเรียน

1.2 สำรวจจำนวนนักเรียน อายุ และ เพศ จากการสำรวจ พบว่ามีนักเรียนระดับอนุบาลที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปีจำนวน 288 คน

1.3 ผู้วิจัยเข้าสังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอน และหาความคุ้นเคยกับเด็กเป็นเวลา 2 สัปดาห์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลสำหรับวางแผนการทดลอง

### 2. ขั้นเตรียมการก่อนวิจัย

2.1 เลือกการเล่นแบบร่วมมือจำนวน 12 เกม จากหนังสือ The Cooperative Sport and Games Book ของ Orlick 1978 b เลือกเกมที่เหมาะสมกับอายุ และพัฒนาการของเด็ก

2.2 นำเกมที่เลือก ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน (ดูรายละเอียดจากภาคผนวก ก) ตรวจสอบความเหมาะสม และลักษณะพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ซึ่งมีลักษณะดังนี้

- 1 เด็กร่วมมือกันทำกิจกรรมขณะเล่นเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย
- 2 ไม่มีผู้แพ้ ผู้ชนะ ทุกคนเล่นด้วยกัน
- 3 สัมผัสตัว หรือ ช่วยเหลือกัน

2.3 เตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม

2.4 เตรียมภาพวาดขาว ดำ รูปสัตว์น้ำ และ สัตว์ปีก ขนาด 10"x12" อย่างละ 8 ภาพ พร้อมกรอบรูปภาพสีต่าง ๆ ขนาด 10" x 12" จำนวน 16 อัน

2.5 กำหนดสถานการณ์เพื่อใช้ในการประเมินพฤติกรรมเอื้อเฟื้อก่อนและ

## หลังการทดลอง

## 2.6 กำหนดช่วงเวลาในการทำการทดลอง

ตารางกิจกรรมประจำวันของนักเรียนระดับอนุบาลชั้นปี 2 ของโรงเรียนอนุบาลฤทธิยะวารณาลัย

7.30 - 8.30	8.30 - 9.00	9.00 - 11.00	11.00 - 12.00	12.00 - 12.30	12.30 - 14.30	14.30 - 15.00
เคารพธงชาติ	ดื่มนม เข้าห้องน้ำ	กิจกรรมใน-นอก ห้องเรียน	รับประทานอาหาร กลางวัน	แปรงฟัน เปลี่ยนเสื้อผ้า	นอน	รับประทานอาหาร ว่าง เตรียม กลับบ้าน

จากตารางกิจกรรมผู้วิจัยเลือกทดลองช่วงเวลา 10.00-11.00 น. เพราะเป็นช่วงที่นักเรียนทำกิจกรรมนอกห้องเรียนได้ โดยผู้วิจัยแบ่งเวลา 10.00-10.30 น. นำเด็กกลุ่มทดลองเล่น การเล่นแบบร่วมมือและเวลา 10.30-11.00 น. นำเด็กกลุ่มควบคุมเล่นกิจกรรมเข้าจังหวะ

2.7 นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจากครูใหญ่โรงเรียนอนุบาลฤทธิยะวารณาลัย

2.8 นำเครื่องมือไปทดสอบใช้กับนักเรียนอายุ 4-5 ปี ในโรงเรียนอนุบาลฤทธิยะวารณาลัย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 32 คน เพื่อหาเวลาที่เหมาะสมในการเล่นแต่ละเกม ความสามารถของเด็กในการเล่นเกม และหาข้อบกพร่องก่อนนำไปทดลองจริง

2.9 สืบหาจลิ่งที่เด็กชอบ เพื่อใช้ในการแบ่งปัน โดยการนำของที่มีลักษณะเป็นอันแบ่งได้ และมีขนาดใกล้เคียงกัน จำนวน 10 อย่าง เช่น นมอัดเม็ด ลูกอมรสบ๊วย ชูกัส คุกกี้ ฮาทบิท ฮอลล์ ลูกอมมิสเตอร์นัท หมากฝรั่งคิด คิต ยางลบแพนซี และสติ๊กเกอร์แพนซี นำไปให้เด็กชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุ 4 - 5 ปี ในโรงเรียนอนุบาลฤทธิยะวารณาลัย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คนเลือก พบว่าเด็กเลือกของดังกล่าวตามลำดับดังนี้ คือ 1.สติ๊กเกอร์แพนซี 2.หมากฝรั่งคิด คิต 3.ลูกอมชูกัส 4.ลูกอมมิสเตอร์นัท 5.ฮาทบิท 6.คุกกี้

### 3. ขั้นตอนการวิจัย

3.1 สุ่มกลุ่มตัวอย่าง ด้วยวิธีที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

3.2 ประเมินพฤติกรรมเอื้อเพื่อก่อนการทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับมอบหมายให้จับคู่ช่วยกันระบายสีภาพสัตว์น้ำ เพื่อคิดว่าที่กระดานมุมความรู้ทั่วไปในห้องเรียนของเด็กให้เวลาเด็กทำาน 25 นาที เมื่อเด็กนำภาพมาส่งครบแล้ว ผู้วิจัยให้เด็กเข้าไปรับรางวัลจากผู้วิจัยทีละคนในห้องที่เตรียมไว้ โดยให้เด็กเลือกสติกเกอร์ หมากฝรั่ง และลูกอมประเภทต่าง ๆ ได้คนละ 5 อัน โดยจะเลือกอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทุกอย่างก็ได้ จากนั้นผู้วิจัยจะบอกเชิญชวนให้เด็กแบ่งปันของรางวัลให้แก่เด็กคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้เข้าร่วมการทดลอง โดยให้ใส่ของรางวัลลงในกล่องที่เตรียมไว้ เมื่อเชิญชวนเสร็จผู้วิจัยจะเดินออกนอกห้อง เพื่อป้องกันอิทธิพลจากตัวผู้วิจัยต่อการตัดสินใจในการแบ่งปันหรือไม่แบ่งปัน เด็กจะมีเวลาในการตัดสินใจแบ่งปัน 1 นาที เมื่อครบเวลาแล้วนำเด็กกลับไปห้องเรียน ไม่ให้เด็กได้พบกับเพื่อนที่ยังไม่ได้ของรางวัล พฤติกรรมเอื้อเพื่อประเมินจากจำนวนของรางวัลที่เด็กแบ่งปัน

3.3 ให้เด็กกลุ่มทดลองเล่นเกมการเล่นแบบร่วมมือ จำนวน 12 เกม ตามตารางที่กำหนด (รายละเอียดในภาคผนวก ข) โดยเกม A จะเล่นเพียง 3-5 ครั้ง เพื่อเป็นการแนะนำตัวให้เด็กรู้จักกัน เด็กในกลุ่มควบคุมการเล่นกิจกรรมเข้าจังหวะ เด็กทั้งสองกลุ่มจะได้เล่นครั้งละ 30 นาที ทุกวันจันทร์ถึงศุกร์ นาน 8 สัปดาห์

3.4 ประเมินพฤติกรรมเอื้อเพื่อภายหลังการทดลองทันที เมื่อสิ้นสุดการทดลองเด็กทุกคนจะได้รับการประเมินอีกครั้งเหมือนกันก่อนการทดลอง เพียงแต่เปลี่ยนจากการระบายสีภาพสัตว์น้ำเป็นระบายสีภาพสัตว์ปีก

3.5 ประเมินพฤติกรรมเอื้อเพื่อภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ ทว่าการประเมินพฤติกรรมเอื้อเพื่ออีกครั้ง โดยเว้นระยะ 2 สัปดาห์ โดยมอบหมายให้เด็กติดภาพรูปสัตว์น้ำและสัตว์ปีกที่เด็กช่วยกันระบายสีไว้แล้ว ลงในกรอบรูปที่เตรียมไว้และนำไปติดในห้องเรียน จากนั้นให้ของรางวัลแก่เด็กและประเมินพฤติกรรมเอื้อเพื่ออีกครั้ง เช่นเดียวกับก่อนการทดลองและภายหลังการทดลองทันที

### การให้คะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ

พฤติกรรมเอื้อเฟื้อประเมินจากจำนวนของรางวัลที่ผู้รับการทดลองแบ่งปันให้เด็กอื่นของรางวัล 1 อัน มีความหมายเท่ากับ 1 คะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ผู้รับการทดลองจะมีโอกาสได้คะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงสุดเท่ากับ 5 คะแนน และต่ำสุดเท่ากับ 0 คะแนน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของผู้รับการทดลอง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำนวนเป็นก่อนทดลอง หลังการทดลองและภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์
2. หาค่าเฉลี่ยมาวิเคราะห์หาความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อใน กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test
3. ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของผู้รับการทดลอง ภายหลังการทดลองทันที กับภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test

### การนำเสนอข้อมูล

คะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองหลังการทดลองทันที และภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์นำเสนอในรูปแบบตาราง