

## สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การเสนอผลการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ครอบคลุมเนื้อหาสาระที่สำคัญดังนี้ คือ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน บ้านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ

### สมมติฐานทางการวิจัย

มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการแตกต่างกัน

### วิธีดำเนินการวิจัย

ก. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แผนการสอน ผู้วิจัยได้สร้างแผนการสอนจริยศึกษาจำนวน 8 แผน ประกอบด้วยเนื้อหาทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา แผนการสอนละ  
1 เรื่อง โดยนำการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือที่ได้พิจารณาเลือกวิธีการเล่นที่

สามารถฝึกและส่งเสริมจริยธรรมด้านความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา จำนวน 22 อย่าง มาเป็นกิจกรรมหลักในการสอน แผนการสอนละ 2 - 3 อย่าง นอกจากนี้ได้ประยุกต์กิจกรรมบางอย่างในแผนการสอนจริยศึกษา ผสมผสานกับแผนการสอนพลศึกษา หน่วยนันทนาการ เรื่อง การละเล่นพื้นเมืองไทย กลุ่มประสบการณ์สร้างเสริมลักษณะนิสัยชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 และยังได้นำกิจกรรมอื่น ๆ มาประกอบการสอน ได้แก่ ภาษิตลานนา, นิทานพื้นบ้านลานนา, บทร้องประกอบการเล่นที่ใช้ภาษาพื้นเมือง, เพลง, คำกลอน และกรณีตัวอย่าง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินตนเองทางจริยธรรม และแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยครูประจำชั้น เพื่อใช้ในการวัดผลและประเมินผลของแผนการสอนแต่ละแผน

แผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทั้ง 8 แผน ได้ผ่านการตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 ท่าน ตลอดจนได้ทดลองใช้ และปรับปรุงแก้ไขแล้ว หลังจากนั้นจึงนำไปสอนตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง สัปดาห์ละ 2 แผน ๆ ละ 5 คาบ รวมระยะเวลาสอน 4 สัปดาห์

2. แบบสอบ ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม จำนวน 8 เรื่อง ๆ ละ 8 ข้อ รวม 64 ข้อ ลักษณะของแบบสอบเป็นแบบเลือกตอบ แต่ละข้อแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนทางซ้ายมือ และส่วนทางขวามือ แต่ละส่วนมีภาพการ์ตูนประกอบข้อความที่แสดงพฤติกรรมทางจริยธรรม ส่วนทางซ้ายมือมี 3 ภาพ ที่แสดงพฤติกรรมทางจริยธรรมเรื่องเดียวกัน ส่วนทางขวามือมีภาพ 4 ภาพ ที่แสดงพฤติกรรมทางจริยธรรมแตกต่างกัน กำหนดให้เป็นตัวเลือก 4 ตัวเลือก ซึ่ง 1 ใน 4 ตัวเลือกจะแสดงพฤติกรรมทางจริยธรรมเรื่องเดียวกันกับภาพทางซ้ายมือ ให้คะแนนข้อที่ตอบถูกเป็น 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดเป็น 0 (ศูนย์)

แบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นทั้ง 64 ข้อนั้น ได้ผ่านการตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 ท่าน ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไข การทดลองใช้ การวิเคราะห์หาค่าความยาก อ่านง่าย และค่าความเที่ยงแล้ว ได้แบบสอบที่มีคุณภาพเรื่องละ 6 ข้อ รวม 48 ข้อ

ผลการวิเคราะห์หาค่าความยาก และอ่านง่ายของแบบสอบ

เป็นดังนี้

แบบสอบเรื่องที่ 1 ความรับผิดชอบ มีระดับความยากตั้งแต่ 0.48 ถึง 0.80 อ่านาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.45

แบบสอบเรื่องที่ 2 ความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา มีระดับความยากตั้งแต่ 0.48 ถึง 0.68 อ่านาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.45

แบบสอบเรื่องที่ 3 ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ มีระดับความยากตั้งแต่ 0.45 ถึง 0.93 อ่านาจจำแนกตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.50

แบบสอบเรื่องที่ 4 ความเมตตากรุณา มีระดับความยากตั้งแต่ 0.65 ถึง 0.85 อ่านาจจำแนกตั้งแต่ 0.30 ถึง 0.50

แบบสอบเรื่องที่ 5 ความซื่อสัตย์ สุจริต มีระดับความยากตั้งแต่ 0.50 ถึง 0.73 อ่านาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.50

แบบสอบเรื่องที่ 6 ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง มีระดับความยากตั้งแต่ 0.38 ถึง 0.60 อ่านาจจำแนกตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.55

แบบสอบเรื่องที่ 7 ความออกนอกกมลัน มีระดับความยากตั้งแต่ 0.53 ถึง 0.75 อ่านาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.75

แบบสอบเรื่องที่ 8 ความไม่เห็นแก่ตัว มีระดับความยากตั้งแต่ 0.38 ถึง 0.68 อ่านาจจำแนกตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.65

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงของแบบสอบ เท่ากับ 0.95

ผู้วิจัยนำแบบสอบที่มีคุณภาพแล้ว เป็นเครื่องมือในการเลือกตัวอย่างประชากร ทดลองการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post-test) แล้วจึงนำคะแนนจากการทดสอบมาวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ

3. แบบสอบถามความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน ค่านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจำนวน 3 ชุด คือ

ชุดที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลเบื้องต้นค่านการประสการและความสะดวกเหมาะสมในการนำการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ มาเล่นในปัจจุบันจำนวน 58 ข้อ

ชุดที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นทั่วไป จำนวน 40 ข้อ

ชุดที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นจากการชมนิทรรศการ "สปีคาศท์  
อนุรักษ์การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับการส่งเสริมจริยธรรมและวัฒนธรรม"  
จำนวน 20 ชุด

แบบสอบถามทั้งหมดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิ  
และการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสอบถามดังกล่าวเป็นเครื่องมือให้ตัวอย่าง  
ประชากรทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมตอบ หลังจากได้ชมนิทรรศการนานไป 1 สปีคาศท์  
แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์ตามลำดับ นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้  
ให้ตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองเขียนความเรียงเกี่ยวกับความรู้สึกที่ได้เรียนและเล่น  
กิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อธิบายผล

#### ข. ตัวอย่างประชากร

ตัวอย่างประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม  
ปีการศึกษา 2527 ของโรงเรียนบ้านริมใต้ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอแม่ริม  
จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องละ 27 คน รวม 54 คน ซึ่งเป็นห้อง  
เรียนที่ได้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)  
ใกล้เคียงกันของคะแนนที่ได้จากการทดสอบด้วยแบบสอบถามโน้ตค้นทางจริยธรรมที่ผู้วิจัย  
สร้างขึ้น ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างประชากรอย่างง่าย โดยการจับฉลาก เลือกได้ห้อง  
ป.3/1 เป็นตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง ห้อง ป.3/2 เป็นตัวอย่างประชากรกลุ่ม  
ควบคุม

#### ค. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยนำแบบสอบถามโน้ตค้นทางจริยธรรมที่สร้างขึ้นไปทดสอบ  
นักเรียนเพื่อเลือกตัวอย่างประชากรนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจน  
การวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

1. นำค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนการทดสอบด้วยแบบสอบถามโน้ตค้นทางจริยธรรมของตัวอย่าง  
ประชากรกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มาเป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน แล้วจึงทดสอบ  
ความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ของ  
ตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่าที (t-test) และ

ทดสอบค่าเอฟ (F-test) เพื่อให้นั้นใจว่า ตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม มีความแปรปรวนของคะแนนไม่แตกต่างกัน

2. นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นไปสอนตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง และนำแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการไปสอนตัวอย่างประชากรกลุ่มควบคุม โดยกำหนดระยะเวลาสอน สัปดาห์ละ 5 แผน แผนละ 5 คาบ (คาบละ 20 นาที) รวมระยะเวลาสอน 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยเลือกช่วงเวลาสอนที่ใกล้เคียงกันทั้ง 2 กลุ่ม เพื่อควบคุมตัวแปรเรื่องเวลา หลังการเรียนแต่ละแผน ผู้วิจัยได้ให้ตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง ทำแบบประเมินตนเองต่อจริยธรรมทั้ง 8 เรื่อง และให้ครูประจำชั้นสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จากแบบสังเกตพฤติกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบสอบถามโน้ตค้นทางจริยธรรมชุดเดียวกันกับแบบสอบถามที่ใช้ทดสอบเพื่อเลือกตัวอย่างประชากร แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) หลังจากนั้นจึงทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) ระหว่างตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (t-test)

4. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) ของตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อศึกษาการทางการเรียน ของแต่ละกลุ่ม

5. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 3 ชุด ไปให้ตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำเมื่อได้ขมนิทรรศการที่ผู้วิจัยจัดขึ้นผ่านไป 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาคำนวณหาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบของตารางวิเคราะห์ข้อมูล

6. นำแบบประเมินตนเองทางจริยธรรมของนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลอง และแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งสังเกตโดยครูประจำชั้น มาแจกแจงระดับพฤติกรรม แล้วนำ

เสนอในรูปของตารางวิเคราะห์ข้อมูล

## 7. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

### สรุปผลการวิจัย

ก. จากการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ปรากฏผลการวิจัยดังนี้

1. มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามก่อนสอนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
  2. การเรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือและกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ทำให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
  3. มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามหลังสอนระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ กับกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
- จึงสรุปได้ว่า หลังการสอนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ตัวอย่างประชากรทั้งสองกลุ่มมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข. จากการวิเคราะห์ข้อมูล ในแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน ด้านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ จำนวน 3 ชุด ด้วยการคำนวณหาค่าร้อยละ ปรากฏผลการวิจัยของแบบสอบถามแต่ละชุดดังนี้

แบบสอบถาม ชุดที่ 1

ด้านประสมการณ์การเล่น พบว่า

"กระต่ายขาเดียว" "ซ่อนไข่แม่เต่า" เป็นการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 96.29 เคยเล่นมาก่อน

"เก็บคอกจิว" "จิวออกเหล่า" เป็นการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 74.07 ไม่เคยเล่นมาก่อน

ด้านความเหมาะสมในการเล่น พบว่า

"ก่องตม" และ "จำจิวจิว" เป็นการละเล่นที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 94.44 เห็นสมควรให้นำมาเล่นในสมัยนี้

"ชนกว้าง" และ "ยิงกิ้ง" เป็นการละเล่นที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 79.62 และ 72.22 เห็นว่าไม่สมควรให้นำมาเล่นในสมัยนี้

แบบสอบถาม ชุดที่ 2 ด้านความคิดเห็นทั่วไป พบว่า

นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 88.88 เห็นด้วยกับข้อความดังนี้

- เด็ก ๆ ในโรงเรียนควรช่วยกันทำของเล่นจากวัสดุในท้องถิ่น ๆ

- การเล่น "โอ-วา-แป๊ะ" และ "โต-โป้ง" ยังนิยมนำมาเล่นได้ในสมัยนี้ ๆ

- ถ้าโตขึ้นจะช่วยสอนการละเล่นพื้นเมืองให้แก่น้อง ๆ

นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 33.33 คัดสินใจไม่ได้ กับข้อความดังนี้

- การเล่นยิงปืนและแสดงการสู้รบแบบทหาร เราสามารถทำปืนได้จากกระบอกไม้ไผ่ และใช้หญ้าจัด ทำเป็นกระสุน ๆ

- เราสามารถนำทรายปนดินริมฝั่งแม่น้ำ มาปั้นเป็นลูกกลม ๆ เพื่อใช้เล่น "ข่าเข้าชัทราย" ได้อย่างสนุกสนาน

นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 37.04 ไม่เห็นด้วยกับข้อความดังนี้

- ถ้าคุณพ่อไม่ซื้อเครื่องบินบังคับหรือตุ๊กตาในไร่กระหล่ำปลีให้ จะรู้สึกเสียใจมาก

แบบสอบถาม ชุดที่ 3 ความคิดเห็นจากการชมนิทรรศการ "สืบค้นหาอนุรักษ์การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับการส่งเสริมจริยธรรมและวัฒนธรรม" ตอนที่ 1 พบว่า

"ม้าก้านกล้วย" และ "ปิ่นยะลาบ (ปิ่นกลก้านกล้วย)" เป็นการละเล่นพื้นเมืองที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 83.33 เคยรู้จักและเคยเล่นมาก่อน

"ข้าโหว่" เป็นการละเล่นพื้นเมืองที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 87.04 ไม่เคยเล่นมาก่อน

"ปิ่นผะลาว (ปิ่นกล้านกล้วย)" เป็นการละเล่นพื้นเมืองที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 72.22 ชอบเล่นมากที่สุด

"ชนกว้าง" เป็นการละเล่นพื้นเมืองที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 79.62 คิดว่าไม่ควรนำมาเล่นในสมัยนี้

"จ้ำจี้จ้ำจวด" และ "จุ่มจะหลี่" เป็นเพลงประกอบการเล่นที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 94.44 เคยร้อง

"ไม้ไผ่" เป็นวัสดุธรรมชาติที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 88.89 คิดว่าสามารถเอามาทำเป็นของเล่นได้

"ปู่และย่า" เป็นบุคคลที่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 61.11 เห็นว่าเป็นผู้ที่ได้ถ่ายทอดให้นักเรียนรู้จักการละเล่นพื้นเมือง

การจัดนิทรรศการ "สืบสานอนุรักษ์การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับการส่งเสริมจริยธรรมและวัฒนธรรม" ให้นักเรียนชม ปรากฏว่า นักเรียนทุกคนคิดเป็นร้อยละ 100 มีความรู้สึกชอบมาก

ตอนที่ 2 พบว่า

นักเรียนทุกคนคิดเป็นร้อยละ 100 อยากให้การละเล่นพื้นเมืองคงอยู่ต่อไป และอยากสอนให้น้อง ๆ รู้จักนำการละเล่นพื้นเมืองมาเล่นในสมัยนี้

นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 11.11 มีความรู้สึก "เฉย ๆ" ต่อการเล่นปริศนาคำทายด้วยภาคพื้นเมือง

นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 12.96 มีความรู้สึก "ไม่อยาก" ร้องเพลงประกอบการเล่นอื่น ๆ อีก.

ค. จากการวิเคราะห์แบบประเมินตนเองทางจริยธรรมทั้ง 8 เรื่อง ปรากฏผลการแจกแจงพฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ/ทำบางครั้ง/และไม่ทำเลย ในจริยธรรมแต่ละเรื่อง ซึ่งพอจะสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้



## 1. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความรับผิดชอบ

พฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ มากที่สุด คือ "เคารพชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์"

พฤติกรรมที่นักเรียนทำบางครั้ง มากที่สุด คือ "ช่วยทำบุญตามประเพณี นิยมในหมู่บ้าน"

พฤติกรรมที่นักเรียนไม่ทำเลย มากที่สุด คือ "เขียนหรือวาดรูปเล่น ตามฝาผนังห้องเรียน"

## 2. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา

พฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ มากที่สุด คือ "รับประทานอาหาร อย่างเรียบร้อย"

พฤติกรรมที่นักเรียนทำบางครั้ง มากที่สุด คือ "จัดเก็บเสื้อผ้าของใช้ หนังสือเป็นระเบียบ"

พฤติกรรมที่นักเรียนไม่ทำเลย มากที่สุด คือ "พูดคุยเสียงดังขณะเคารพ ชงชาติ"

## 3. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ

พฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ มากที่สุด คือ "เสียสละให้แก่เพื่อน ในการเล่น"

พฤติกรรมที่นักเรียนทำบางครั้ง มากที่สุด คือ "ช่วยเหลือเพื่อนเมื่อ เจ็บป่วย"

พฤติกรรมที่นักเรียนไม่ทำเลย มากที่สุด คือ "แย่งที่นั่งจากน้องซึ่ง ตัวเล็กกว่า"

## 4. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความเมตตากรุณา

พฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ มากที่สุด คือ "เอาน้ำให้ลูกสุนัขหรือสัตว์ ที่กำลังหิว"

พฤติกรรมที่นักเรียนทำบางครั้ง มากที่สุด คือ "ช่วยเหลือคนชรา หาม หรือคนพิการตาบอด"



พฤติกรรมที่นักเรียนไม่ทำเลย มากที่สุด คือ "ยิงนกเล่นเวลาเดินไปเที่ยว"

5. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต

พฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ มากที่สุด คือ "ลืมหาเวรก็บอกให้ครูตามความจริง"

พฤติกรรมที่นักเรียนทำบางครั้ง มากที่สุด คือ "สัญญากับตัวเองว่าจะคืนแต่เช้า"

พฤติกรรมที่นักเรียนไม่ทำเลย มากที่สุด คือ พยายามทำผิดกติกาเพราะต้องการเอาชนะ"

6. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง

พฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ มากที่สุด คือ "รักใคร่นับถือคนที่มีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง"

พฤติกรรมที่นักเรียนทำบางครั้ง มากที่สุด คือ "บอกกรรมการเมื่อฝ่ายที่ฉันเล่นด้วยทำผิดกติกา"

พฤติกรรมที่นักเรียนไม่ทำเลย มากที่สุด คือ "ไม่ทำงานเลย เมื่อได้เป็นหัวหน้ากลุ่ม"

7. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความออกนอกกลัน

พฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ มากที่สุด คือ "มีการบ้านมากต้องออกหน้าให้เสร็จ"

พฤติกรรมที่นักเรียนทำบางครั้ง มากที่สุด คือ "ช่วยเลี้ยงน้องขณะพ่อแม่ไม่อยู่บ้าน"

พฤติกรรมที่นักเรียนไม่ทำเลย มากที่สุด คือ "อยากได้เกมกดไฟฟ้าก็ต้องร้องไห้เพื่อให้พ่อแม่ซื้อ"

8. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความไม่เห็นแก่ตัว

พฤติกรรมที่นักเรียนทำประจำ มากที่สุด คือ "ไม่ต้องการของของคนอื่นเพราะตัวเองมีใช้อยู่แล้ว"

พฤติกรรมที่นักเรียนทำบางครั้ง มากที่สุด คือ "รักตัวเองมากกว่าสังคม"

พฤติกรรมที่นักเรียนไม่ทำเลย มากที่สุด คือ "ทำงานกลุ่มสำเร็จ  
ต้องทำคนเดียว"

ง. จากการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมทางจริยธรรมทั้ง 8 เรื่อง โดย  
ครูประจำชั้น ปรากฏผลการแจกแจงพฤติกรรมของนักเรียน ในระดับ ดี/ปานกลาง/และ  
ควรแก้ไข ในจริยธรรมแต่ละเรื่อง ซึ่งพอจะสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความรับผิดชอบ ของตัวอย่างประชากร  
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่อยู่ใน

ระดับดี คือ ดูแลรักษาเสื้อผ้าของใช้ให้อยู่ในสภาพดี และ  
ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนอยู่เสมอ

ระดับปานกลาง คือ เล่นตามวันเวลาที่กำหนด และช่วยกันรักษา  
ความสะอาดและถนนของใช้ในโรงเรียน

ระดับควรแก้ไข คือ ทำงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดเวลา

2. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความมีระเบียบวินัย และการตรงต่อ  
เวลาของตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่อยู่ใน

ระดับดี คือ มาโรงเรียนและกลับบ้านตรงต่อเวลา และปฏิบัติ  
ตามกฎของโรงเรียนสม่ำเสมอ

ระดับปานกลาง คือ เข้าแถวซื้ออาหารเป็นระเบียบ และ เคารพ  
อ่อนน้อมมีมารยาทต่อผู้ใหญ่ทุกคน

ระดับควรแก้ไข คือ จดงานในสมุดเป็นระเบียบเรียบร้อย

3. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละของ  
ตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่อยู่ใน

ระดับดี คือ แบ่งปันของเล่นให้เพื่อนหรือพี่น้อง และช่วยเหลือ  
ครูและเพื่อนตามโอกาส

ระดับปานกลาง คือ แบ่งปันทรัพย์สินของใช้ให้เพื่อนและคนยากจน

ระดับควรแก้ไข คือ แบ่งปันของเล่นให้เพื่อนหรือพี่น้อง

4. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความเมตตากรุณา ของตัวอย่างประชากร  
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่อยู่ใน

ระดับดี คือ แม่เมตตาได้ และช่วยเหลือเพื่อนตามโอกาส

ระดับปานกลาง คือ ช่วยเหลือเพื่อนที่ลำบากตามโอกาส

ระดับควรแก้ไข คือ พุดไฟเพราะไม่เหยียดหยามเพื่อน

5. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต ของตัวอย่าง  
ประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่อยู่ใน

ระดับดี คือ ไม่ขโมยของของผู้อื่น และพูดความจริงไม่  
โกหก หลอกลวงตัวเองและผู้อื่น

ระดับปานกลาง คือ รักษาสัญญาข้อตกลงในห้องเรียน

ระดับควรแก้ไข คือ ทำการบ้านด้วยตัวเองไม่ลอกเพื่อน

6. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง  
ของประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่อยู่ใน

ระดับดี คือ บอกเหตุผลตามความจริงไม่เกรงกลัวสิ่งใด  
และแบ่งกลุ่มทำงานเท่า ๆ กัน

ระดับปานกลาง คือ รักและเอื้อเฟื้อต่อเพื่อนเท่า ๆ กัน

ระดับควรแก้ไข คือ ไม่ใช่อารมณ์ดีตัดสินเรื่องราวใด ๆ

7. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความอดทนอดกลั้นของประชากร  
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่อยู่ใน

ระดับดี คือ พยายามทำงานให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด

ระดับปานกลาง คือ ไม่ร้องไห้หรือโมโห เมื่อถูกล้อเลียน และควบคุม  
อารมณ์ในการทำงานและการเล่น

ระดับควรแก้ไข คือ ให้อภัยแก่เพื่อนที่ไม่มีเจตนาร้าย ไม่บ่นหรือฟ้อง  
ครูเวลาทำงาน

8. พฤติกรรมทางจริยธรรม เรื่อง ความไม่เห็นแก่ตัว ของตัวอย่าง  
ประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่อยู่ใน

ระดับดี คือ ไม่แข่งแฉกเมื่อมาทีหลังและไม่เอาเปรียบเพื่อน  
ในการเล่นหรือการทำงาน

ระดับปานกลาง คือ ช่วยเหลือเพื่อน-พี่-น้อง ตามแต่โอกาส

ระดับควรแก้ไข คือ ไม่แย่งหรือทะเลาะถกเถียงเมื่อทำงานหรือเล่น

## อภิปรายผลการวิจัย

ก. ผลการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ กับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ที่กล่าวไว้ในสรุปผลการวิจัยนั้น เป็นไปตามเหตุผลดังนี้

1. มโนทัศน์ทางจริยธรรมของตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนสอนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก การเลือกตัวอย่างประชากรนั้น ผู้วิจัยได้เลือกตัวอย่างประชากรที่มีคะแนนเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ที่ใกล้เคียงกันด้วยคะแนนจากการทดสอบ แบบสอวักมโนทัศน์ทางจริยธรรมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น และผู้วิจัยได้นำคะแนนดังกล่าวมาทดสอบความมีนัยสำคัญด้วยการทดสอบค่าที (t-test) และค่าเอฟ (F-test) เพื่อให้มั่นใจว่า ตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม มีความแปรปรวนของคะแนนไม่แตกต่างกัน

2. การเรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ทำให้นักเรียนมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เนื่องจากเหตุผลดังนี้คือ

2.1 ผู้วิจัยมุ่งเสริมสร้างมโนทัศน์ทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาให้แก่ผู้เรียน โดยดำเนินขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอนในรูปแบบของการจัดกิจกรรม "เรียนปนเล่น" ซึ่งได้นำเอาการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ผสมผสานกับกิจกรรมเสริมต่าง ๆ ได้แก่ การเล่านิทาน การร้องเพลง การแสดงบทบาทสมมติ การอภิปรายกลุ่มจากกรณีตัวอย่าง เป็นต้นกิจกรรมดังกล่าวนี้ได้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนจริยธรรมในระดับประถมศึกษาตามแนวใหม่ ซึ่งเป็นไปตามที่ อ่ำไพ สุจริตกุล และสุนน อมรวิวัฒน์ คณาจารย์ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2527:3,28) มีความเห็นพ้องต้องกันว่า "การจัดการเรียนการสอนจริยธรรมในระดับประถมศึกษาตามแนวใหม่ ต้องเน้นการปฏิบัติมากกว่า การท่องจำหัวข้อธรรมะ และต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สิ่งแวดล้อม ตลอดจนการใช้สื่อการสอน เพื่อให้เด็กนักเรียนสามารถเรียนรู้ สัมพันธ์กับมวลประสบการณ์อื่น ๆ และ

เลือกนำแนวทางปฏิบัติที่ตีไปใช้ในวิถีประจำวันได้

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมในลักษณะเรียนปนเล่น ยังได้สนอง  
 ครอบคลุมความต้องการ และเป็นที่น่าสนใจของผู้เรียนมาก เพราะเหมาะสมกับวัย ประสบการณ์  
 วุฒิภาวะ และระดับสติปัญญาของผู้เรียน ตรงตามที่ สมพงษ์ จิตระดับ (2527:54)  
 ได้ให้ข้อคิดเห็นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจริยธรรมซึ่งสรุปได้ว่า "ถ้าครู  
 สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ลักษณะเนื้อหาทางด้านจริยธรรมง่ายขึ้นต่อ  
 ความเข้าใจ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ย่อมจะ  
 ช่วยให้นักเรียนได้รับสาระความรู้ ความคิด ที่สามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และเกิด  
 เจตคติอย่างพอใจในการยอมรับคุณธรรมต่าง ๆ อย่างถูกต้อง อันเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะ  
 ช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีพฤติกรรมแสดงออกตามจุดหมายที่การศึกษาและสังคม  
 ได้คาดหวังไว้."

2.2 ลักษณะและขั้นตอนของการจัดกระบวนการเรียนการสอนด้วย  
 กิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือที่ผู้วิจัยนำมาจัดนั้น ในขั้นตอนของการนำ  
 เข้ามุขบทเรียน ผู้วิจัยได้สร้างบรรยากาศให้อยู่ในสภาพที่เราความสนใจของผู้เรียนได้  
 มาก กล่าวคือ การจัดสถานที่เรียนในศาลาจริยธรรมที่มีโถงหมู่บูชา และป้ายนิเทศที่  
 ประกอบด้วยภาพการ์ตูนเด็ก ซึ่งแสดงพฤติกรรมทางจริยธรรมเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยต้อง  
 การจะสอนโดยเปลี่ยนไปในแต่ละครั้งที่สอน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำของเล่นจริงและ  
 ภาพที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ติดตั้งตามผนังห้อง พร้อมสื่อการสอน  
 ประเภทแผ่นภูมิคำกลอน แผ่นภูมิเพลง ภาพการ์ตูนรูปสัตว์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ค้นคว้า  
 และพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย ซึ่งมีส่วนทำให้นักเรียน  
 ได้รับความรู้จนเกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรมขึ้นได้ สอดคล้องกับความเห็นของ ละเมียด  
 ลิมอักษร (2516:42-46) ทวี กองแก้ว, อบรม สันนิบาต (2517:57) และ  
 พงษ์ หันนาคินทร์ (2523:115) ที่กล่าวไว้ว่า การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เรา  
 ความสนใจของนักเรียนเป็นการสร้างทัศนคติที่ดีวิธีหนึ่ง และการเรียนการสอนจะได้ผลดี  
 ก็ต่อเมื่อผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนด้วย และในขณะที่สอน ผู้วิจัยได้พยายามสร้าง  
 ศรัทธาให้เกิดในตัวผู้เรียน และแสดงความเป็นกัลยาณมิตรที่ดีก่อนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ  
 โดยอาศัยหลักการสอนทางพุทธวิธีเข้าช่วย คือ ชี้ให้ชัด ชวนให้ปฏิบัติ ระวังให้กล้า  
 และปลุกใจให้ร่าเริง (อ่ำไพ สุจริตกุล คณาจารย์ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย, 2527:7) เป็นผลทำให้เด็กเรียนรักที่จะเรียนวิชานี้เป็นอย่างมาก จาก การสอบถามความรู้สึกในการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า อยากจะเรียนต่ออีกนาน ๆ ไม่อยากให้ผู้วิจักษณ์ไป และก่อนที่จะได้เวลาเรียน นักเรียนมักจะวิ่งมาถามว่า "วันนี้ ครูจะสอนเรื่องอะไร และเล่นอะไรอีกครับ (คะ), อม (หนู) ชอบมาก" และนักเรียน ในกลุ่มควบคุมก็มักจะวิ่งมาถามเช่นเดียวกันว่า "ทำไม อม (หนู) ไม่ได้เล่นเหมือน หอง ป.3/1?" จากพฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียนย่อมแสดงให้เห็นว่า การ สร้างศรัทธาและความเป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อนักเรียน สามารถทำให้เด็กเรียนสนใจและ พร้อมที่จะเรียน ซึ่งเป็นไปตามความคิดเห็นของ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2525:6) บันลือ พุกกะวัน (2524:96-99) ที่กล่าวไว้ว่า การสอนจริยธรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิด มโนทัศน์ได้นั้น ครูเป็นผู้หนึ่งที่จะช่วยได้ คือ การ "กล่อมศรัทธา" และการเป็นกัลยาณ มิตร คอยเอาใจใส่ให้ความเป็นกันเองแก่นักเรียน และ สุนน อมรวีวัฒน์ (2526:193-194) พันธุ์ หันนาคินทร (2523:123) หล่อ ชีระชาติ (2514:334) และ อวย เกตสิงห์ (2513:127) ยังมีความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า ถ้าหวังผลให้นักเรียน สามารถนำความรู้ไปปฏิบัติได้แน่นอน ครูควรสร้างศรัทธาก่อนเป็นประการแรก เมื่อนัก-เรียนศรัทธา เกิดความเชื่ออย่างมีเหตุผลแล้ว ก็ย่อมทำให้เกิดการยอมรับ นำเอาไป ปฏิบัติได้จริง ซึ่งงานวิจัยของ วรณา สุทธิวิจิตร (2527:70) ปรากฏผลว่า การสร้าง บรรยากาศก่อนเรียนเพื่อสร้างความสนใจทำให้เด็กเรียนมีความคิดรวบยอดสูงขึ้น

2.3 การนำเอาการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ มาเป็น กิจกรรมหลักในการสอนนั้น นอกจากจะเป็นกิจกรรมที่แปลก ซึ่งครูส่วนมากยังไม่นิยมนำ มาใช้แล้ว ยังเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ท้าทายความสามารถของนักเรียน แต่ละกิจกรรม แฝงไว้ด้วยคุณค่าทางด้านจริยธรรมที่ควรจะนำมาปลูกฝังให้กับนักเรียนในระดับประถม ศึกษา โดยเฉพาะจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ซึ่งในการสอนผู้วิจัย ได้ให้ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสปฏิบัติจริง และแสดงพฤติกรรมออกมาได้อย่างเต็มที่ ซึ่ง เป็นไปตามทฤษฎีการ เล่นทฤษฎีหนึ่ง คือ ทฤษฎีการแสดงออกของตนเอง (The self Expression Theory) ซึ่งกล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมการแสดงออกทางหนึ่ง ของคน คนคิดจะทำอะไร คิดอย่างไร จะแสดงให้เห็นได้โดยการเล่น (ประพันธ์ ลักษณ์พิสุทธิ, 2525:3) และสอดคล้องกับความเชื่อของ โจเซฟลี "บิดาแห่งสนามเล่น"

ที่เชื่อว่าการเล่นเป็นเสมือนหนึ่ง "หลักสูตรธรรมชาติของการศึกษา" (ประพันธ์ ลักษณะพิสุทธิ, 2525:7) เพราะกิจกรรมส่วนใหญ่ของชีวิตเด็ก คือ การเล่น ซึ่งจะช่วยในการจัดตัวเองให้เข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ประสพการณ์จากการเล่นจะนำไปสู่การรู้จักรับผิดชอบตัวเองในวันข้างหน้า เป็นวิถีทางนำเด็กไปสู่การมีชีวิตอย่างผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ (ประพันธ์ ลักษณะพิสุทธิ, 2525:1) เพราะการเล่นจะช่วยในการฝึกปฏิบัติตนให้อยู่ในระเบียบวินัยหรือกฎเกณฑ์ที่วางไว้ ตลอดจนการฝึกให้เป็นคนอดทนอดกลั้น ข้อสำคัญสุจริต มีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว คุณธรรมหรือจริยธรรมดังกล่าวจำเป็นอย่างไรที่จะให้เด็กในระดับประถมศึกษาได้ฝึก เพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ไม่สร้างปัญหาให้เกิดขึ้นในสังคม ตามที่นายแพทย์ประสิทธิ์ วัฒนาสุต (2515:129) ได้ให้ความเห็นไว้ว่า การเล่นของเด็กเป็นบันไดขั้นแรกของชีวิตที่จะฝึกฝนจิตใจเด็กให้รู้จักอดทน เรียนรู้จักที่จะช่วยตัวเอง เรียนรู้ในการอยู่ร่วมกันเป็นพวกเป็นหมู่ เป็นพลังที่จะเสริมสร้างและเพื่อที่จะต่อสู้ในอนาคตกับชีวิตจริงได้ ดังนั้น เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2524:18) ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเป็นวัยของเด็กว่า เมื่อการเล่นมีความสำคัญคือเด็ก และช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น ครูผู้สอนจึงควรรู้จักเลือกหรือสร้างกิจกรรมและอุปกรณ์ที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นเล่น และการเล่นเป็นเรียน การสอนของตนจะได้เป็นที่สนใจของเด็ก และมีคุณค่าทางการศึกษา คือ การนำไปสู่การพัฒนาทางด้านสติปัญญา ความเจริญเติบโตของร่างกาย อารมณ์ และสังคม ตลอดจนการอบรมทางด้านจริยธรรม หรือคุณนิสัยต่าง ๆ (ฉวีวรรณ จึงเจริญ, 2524:45)

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการที่จะสอนจริยธรรมในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา จำนวน 8 เรื่อง ฉะนั้น ในการสร้างแผนการสอนจึงจำเป็นต้องสร้างแผนละ 1 เรื่อง เพื่อให้มีส่วนใกล้เคียงกับแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ และได้้นำเอาการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ มาเป็นกิจกรรมหลักในการสอน แผนการสอนละ 2-3 อย่าง แม้ว่าระยะเวลาที่กำหนดให้เด็กเรียนเล่นนั้นค่อนข้างจะจำกัดมาก เพราะต้องสอดแทรกเนื้อหาสาระและแนวทางที่ถูกกองให้แก่นักเรียนในขั้นตอนของการอภิปรายและการสรุปเพื่อนำไปใช้ อย่างไรก็ตามขั้นตอนที่สำคัญของการเรียน ย่อมอยู่ที่ขั้นของการอภิปรายร่วมกัน ซึ่งหลังจากการเล่นแต่ละครั้ง ผู้วิจัยจะพา



นักเรียนเข้าห้องเรียน แล้วร่วมกันอภิปรายผลที่ได้รับจากการเล่น ผู้วิจัยได้ให้ตัวแทน ที่คอยสังเกตพฤติกรรมเพื่อนขณะเล่น ซึ่งแจ้งพฤติกรรมที่น่าสนใจ แล้วตั้งเป็นประเด็น ของปัญหา จากนั้นจึงได้นำเข้าสู่กรณีตัวอย่างที่เป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็ก โดยใช้เทคนิคการแบ่งกลุ่มทำงาน และอภิปรายเพื่อหาแนวทางที่ถูกต้อง ในขั้นสรุป ผู้วิจัยและนักเรียนได้ช่วยกันหาข้อสรุปรวมของการเรียนรู้ในหัวข้อจริยธรรม จนได้รับ มโนทัศน์หรือความคิดรวบยอดของจริยธรรมนั้น ๆ ทำให้นักเรียนได้แนวทางและขอ เสนอแนะหลาย ๆ รูปแบบที่นักเรียนแต่ละคนสามารถเลือกไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ แก่ตนเองและผู้อื่นได้

2.4 กิจกรรมที่ผู้วิจัยได้นำมาเสริมในชั้นคอนของกระบวนการเรียน การสอน เพื่อให้เด็กเกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรม โดยได้รับข้อมูลที่สามารถนำไปคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และตัดสินใจ ตลอดจนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดทักษะ และเจตคติที่ดีนั้น ได้แก่

2.4.1 การเล่านิทาน เรื่องสั้น ประกอบรูปภาพการ์ตูน โดย ผู้วิจัยได้คัดเลือกนิทานพื้นบ้านล้านนาไทย ที่ให้ข้อคิดคติสอนใจทางด้านจริยธรรม ที่ต้อง การจะสอน ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมเหล่านี้มาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้ นักเรียนเกิดข้อคิดในการกระทำของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องตามความคิดเห็นของ กิติยวดี บุญซื่อ (คณาจารย์ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527:96) ที่กล่าวไว้ว่า การสอนคุณธรรมหรือจริยธรรมผ่านทางนิทาน เป็นวิธีการที่ ผู้ใหญ่จะแทรกความคิดและค่านิยมอันดีงามเข้าไปสู่จิตใจเด็ก นิทานที่สะท้อนให้เห็นคุณ และโทษของการกระทำโดยส่งผ่านตัวละครและของเรื่อง จะช่วยให้เด็กรู้จักวิเคราะห์ วิเคราะห์ และเข้าใจประเด็นที่เขาควรจะรับ และปฏิบัติตามได้อย่างดีที่สุด และ นุปนา เรื่องรอง ไททตลอดไชนิทานในการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ให้เกิดความคิด รวบยอดทางจริยธรรม ผลปรากฏว่า นักเรียนมีความคิดรวบยอดทางจริยธรรมสูงขึ้นอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติ (นุปนา เรื่องรอง, 2526:65) ย่อมแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการ เล่านิทาน เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ครูควรจะนำมาใช้ในการเรียนการสอนจริยธรรม นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ให้นักเรียนได้ฝึกกิจกรรมการเล่านิทานอีกลักษณะหนึ่ง คือ กิจกรรมการเล่า นิทานแบบวนรอบวง หรือกิจกรรมการเรียงความปากเปล่า ตามที่ อ่ำไ้ สุจริตกุล (คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527:182) ได้ให้ขอเสนอแนะไว้

ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมนี้มาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนของการสรุป เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

2.4.2 การแสดงบทบาทสมมติ ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมนี้มาใช้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออก เกิดความรู้สึกรู้สึกดีในการแสดงบทบาทของคนอื่นที่ไม่ใช่ของตนเอง และได้ทดลองฝึกประสบการณ์ในการคิด วิเคราะห์ คัดสินใจในเหตุการณ์ที่สมมติขึ้นมาจากความเป็นจริง (ทีศนา แชนมณี, 2527:111) (สมพงษ์ จิตระดับ, 2527:79) การแสดงบทบาทสมมติจึงช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้อย่างลึกซึ้ง จนทำให้เกิดความคิดรวบยอดและมโนทัศน์จากเรื่องที่เรียนได้ ดังที่บุปผา เรืองรอง (2526:65) ได้ทดลองสอนจริยธรรมด้วยกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม บสรปรากฏว่า นักเรียนมีความคิดรวบยอดทางจริยธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2.4.3 การร้องเพลงประกอบการสอน กิจกรรมนี้ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในกระบวนการสอนชั้นนำและขั้นสรุป เนื่องจากมีความคิดเห็นสอดคล้องกับ อ่ำไพ สุจริตกุล และประคอง สุทธสาร (คณาจารย์ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527: 128, 138) ที่กล่าวว่า การสอนจริยธรรมความแนวใหม่ ควรให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างสนุก ปลูกใจให้เข้มแข็ง คึกคัก กล้าต่อต้านความชั่ว และอาจหาญในการทำความดี โดยใช้เนื้อเพลงเป็นข้อคิดในการฝึกปฏิบัติตนเอง เพราะในปัจจุบันนี้เพลงมีอิทธิพลต่อเด็กทุกรุ่นทุกสมัย เพลงบางเพลงได้สอดแทรกคตินิยมหรือมโนทัศน์ทางจริยธรรมตามที่ จิกรามย์ สวัสดิ์ชิตัง (2526:68) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์มโนทัศน์ทางจริยธรรมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ที่ปรากฏในเพลงไทยสมัยนิยม แต่ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเพลงที่คิดเนื้อร้องขึ้นเอง เป็นเพลงสั้น ๆ ทำนองเพลงพื้นบ้าน และเพลงลูกกรุงที่นิยม โดยสอดแทรกมโนทัศน์ทางจริยธรรมเข้าไปในเนื้อร้องของเพลงควย เช่น "เพลงคนดีปี่เอ๋ย" "เพลงเด็กดีของมีวินัย" "เพลงออกทันเถอะหนู" จากการใช้เพลงประกอบการสอน มีส่วนทำให้นักเรียนเกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรมได้วิธีหนึ่ง

2.4.4 การอภิปราย กลุ่มจากกรณีตัวอย่าง เนื่องจากผู้วิจัยได้แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย หลังจากผ่านกิจกรรมการเล่นแล้ว จึงร่วมกันอภิปรายกลุ่มย่อย จากสถานการณ์ของกรณีตัวอย่างที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นเรื่องราวของขอมูลเหตุการณ์ที่น่าสนใจ และเกี่ยวข้องกับคุณธรรมที่ต้องการสอน มีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์

ในชีวิตประจำวันของเด็ก ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ ความรู้สึก เจตคติของตนเองต่อผู้อื่นด้วย และยังได้พัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มตามระบบ ของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ (ทิตินา แชมมณี, 2527:112 และ สมพงษ์ จิตระดับ, 2527:98) ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติทางจริยธรรมได้อีกวิธีหนึ่ง

2.5 เหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเกิดมโนทัศน์ทาง จริยธรรมได้ คือ ในขั้นตอนการประเมินผล ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนแต่ละคนประเมิน ตนเองจากแบบประเมินตนเองที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 8 เรื่อง โดยแต่ละเรื่องมี พฤติกรรมทางจริยธรรมทั้งในทางบวกและทางลบ เพื่อให้นักเรียนได้ประเมินดูว่าแต่ละ พฤติกรรมนั้นทำประจำ ทำบางครั้ง หรือไม่ทำเลย ในแบบประเมินตนเองแต่ละเรื่อง จะต้องให้ผู้ปกครอง ครูประจำชั้น เช่น รัศมีพร เพื่อตรวจสอบดูว่า นักเรียนได้ประเมิน ตนเองตามความเป็นจริง จากผลการแจกแจงพฤติกรรม ปรากฏว่า พฤติกรรมที่เป็นไป ในทางลบ นักเรียนส่วนมากไม่ทำเลย แสดงว่า นักเรียนเกิดความคิดในแนวทางที่ถูก ต้อง ซึ่งก็นับได้ว่านักเรียนมีความเข้าใจในมโนทัศน์ทางจริยธรรมของแต่ละเรื่อง เป็น อย่างดี

2.6 ประเด็นสุดท้ายที่เป็นเหตุผลให้นักเรียนเกิดมโนทัศน์ทาง จริยธรรมได้ คือ การที่นักเรียนได้รับการฝึกฝนอบรมมาจากทางบ้านหรือทาง โรงเรียน อยู่เป็นประจำ เช่น การสวมหมวกให้พระ การนั่งสมาธิ การเข้าประชุมสวดสัจปาด้า การได้รับมอบหมายให้ทำเวร การทำการบ้านแล้วนำมาส่งครู ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าว นักเรียนจะได้รับการปลูกฝังตลอดมาตั้งแต่เริ่มเข้าโรงเรียน ซึ่งเป็นไปตามลักษณะการ ปลูกฝังจริยธรรมด้วยการเรียนรู้ทางสังคม ตามทฤษฎีของ แบนดูรา (Bandura) และ ด้วยการให้เหตุผลตามทฤษฎีของ โคลเบิร์ก (Kohlberg) (ชัยพร วิชชาวุธ, 2526: 23-41) ส่งผลให้นักเรียนมีแนวคิดที่ถูกต้อง สามารถเลือก ตัดสินใจ แยกแยะพฤติกรรม ที่ดี-ไม่ดี ออกจากกันได้

3. การเรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ทำให้ให้นักเรียนมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เนื่องจาก เหตุผลดังนี้

3.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอนตาม หลักของการสอนจริยศึกษาโดยตรง กล่าวคือ มีการให้ข้อมูลหลักการในขั้นนำ โดยการ

โครงการกรรมการดำเนินทาน การร้องเพลง การสนทนาซักถาม ประกอบกับการสร้าง ความตระหนักในเรื่องของบรรยากาศ ศรัทธา และความเป็นกัลยาณมิตรที่ดีแก่นักเรียน ตลอดระยะเวลาที่สอนในชั้นกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำเอากิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ, สถานการณ์จำลองและกรณีตัวอย่าง ประกอบสื่อการสอนประเภท บัตรคำ บัตรเนื้อหา และให้นักเรียนเรียนด้วยเทคนิคของกระบวนการกลุ่ม มีการอภิปรายกลุ่มย่อย เพื่อ วิเคราะห์ และตัดสินใจให้เหตุผลร่วมกัน แล้วนำไปสู่ขั้นสรุป และการประยุกต์ใช้ กิจกรรมต่าง ๆ ได้ส่งผลให้นักเรียนได้รับความรู้จนเกิดเป็นเมโนทัศน์ทางจริยธรรมได้

3.2 ในการวัดผลและประเมินผล ผู้วิจัยได้ทำแบบฝึกหัดให้นักเรียน เพิ่มเติมจากที่เสนอแนะไว้ในแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ทำให้นักเรียนได้มี โอกาสทบทวนเรื่องที่เรียนได้แม่นยำยิ่งขึ้น จึงส่งผลให้เกิดเมโนทัศน์ทางจริยธรรมได้ดี วิธีหนึ่ง

3.3 เนื่องจากแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ได้เสนอแนะ กิจกรรมไว้มากมายพอสมควร ซึ่งผู้วิจัยเพียงแต่เพิ่มเติมกิจกรรมในบางส่วนเท่านั้น การ สอนคำหลักการ โดยมุ่งให้นักเรียนปฏิบัติมากกว่าให้จดจำทฤษฎี ย่อมทำให้นักเรียนเกิด เมโนทัศน์ทางจริยธรรมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม จนสามารถนำแนวทางต่าง ๆ ไป ปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันได้

3.4 จากการทดสอบนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบสอบถามเมโนทัศน์ทางจริยธรรม ที่มีลักษณะเป็นภาพการ์ตูนประกอบข้อความที่ แสดงพฤติกรรมทางจริยธรรมต่างกัน นั้น ผู้วิจัยสังเกตพบว่า นักเรียนสนใจแบบ สอบลักษณะนี้มาก ขณะที่กำลังทำอยู่ มีนักเรียนบางคนมาขอวาดการ์ตูนไปด้วย และเป็น ที่น่าสังเกตอีกว่า การทำแบบทดสอบเป็นไปได้อย่างรวดเร็วมาก นักเรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย กว่าแบบทดสอบที่มีแต่ข้อความ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประเสริฐ มาสุปรีดี (2522:31) อุทัย แก้วขาว (2513:60) บุญผา เรืองรอง (2526:70) และ วรณา สุทธิวิจิตร (2527:73) ได้สรุปให้เห็นว่า ภาพการ์ตูนเป็นสื่อที่ทำให้เด็ก เข้าใจความหมายจากนามธรรมไปสู่รูปธรรมได้ง่าย ดังนั้น แบบทดสอบวัดความคิด รวบรวมออกทางจริยธรรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ทำให้นักเรียนเกิดความคิดตัดสินใจ และแยกแยะพฤติกรรมทางจริยธรรมได้เป็นอย่างดี จึงเป็นผลให้คะแนนการทดสอบ หลังเรียน (Post-test) ของตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

## ทางสถิติที่ระคับ .05

ข. ผลการวิจัยเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน ด้านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ

1. จากแบบสอบถามชุดที่ 1 และ ชุดที่ 3 ในค่านประสมการผลการเล่น ผู้วิจัยพบว่า

1.1 การละเล่นพื้นเมืองที่นักเรียนส่วนใหญ่เคยเล่นคือ การละเล่น "กระต่ายขาเดียว" "ซ่อนไข่มแมเต่า" "กระโดดเชือก" "มำกานกล้วย" และ "ปิ่นฉะลาบ (ปิ่นกลกานกล้วย)" ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักเรียนมีประสบการณ์ในการเล่นมาตั้งแต่เล็ก ๆ โดยเฉพาะการละเล่น "มำกานกล้วย" และ "ปิ่นฉะลาบ (ปิ่นกลกานกล้วย)" เด็กสามารถทำของเล่นได้เองจาก "กานกล้วย" ซึ่งเป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น โดยไม่ต้องสิ้นเปลืองเงินในการซื้อ ผู้ปกครองบางคนนิยมทำขนมโดยใส่ใบตอง จึงมักจะเหลือกานของใบตองทิ้งไว้ เด็กที่อาศัยอยู่ตามชนบทจึงนำวัสดุเหลือใช้ดังกล่าวมาทำเป็นของเล่นแบบง่าย ๆ แล้วใช้เล่นแข่งขันกันตามลานบ้าน ปัจจุบันนี้ ผู้วิจัยยังได้มีโอกาสเห็นเด็ก ๆ ในท้องถิ่นภาคเหนือนิยมเล่นกันอยู่ ส่วนการละเล่น "กระต่ายขาเดียว" "ซ่อนไข่มแมเต่า" และ "กระโดดเชือก" ผู้วิจัยพบว่า เด็ก ๆ นิยมเล่นสืบทอดกันมา ส่วนใหญ่จะเล่นกันเป็นกลุ่มทั้งหญิงและชาย และใช้เวลาขณะเล่นพักกลางวันเมื่ออยู่ในโรงเรียน การละเล่นดังกล่าว ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์หรือวัสดุมาก เด็ก ๆ จะช่วยกันหาเท่าที่จะหาได้โดยไม่ต้องสิ้นเปลืองเงินทองเลย

1.2 การละเล่นพื้นเมืองที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยเล่นคือ การละเล่น "เก็บคอกงิ้ว" "งัวออกเหล้า" "โก่มะม่วง" และ "บ่าโท้ว" ผู้วิจัยมีความคิดว่า สาเหตุที่เด็กไม่เคยเล่น อาจเนื่องมาจากการละเล่นทั้ง 4 อย่างนี้ เป็นการละเล่นที่ต้องอาศัยอุปกรณ์ในการเล่นหลายอย่าง อาทิเช่น คอกงิ้ว (คอกของต้นนุ่น), เมล็ดมะม่วงซึ่งยังไม่แก่มาก, คอขังข้าวและไม้ไผ่ เป็นต้น ซึ่งวัสดุเหล่านี้ในปัจจุบันหาได้ยาก และผู้ปกครองส่วนใหญ่ก็ไม่นิยมถ่ายทอดให้ เด็ก ๆ ในสมัยนี้จึงไม่ค่อยรู้จัก ทำให้การละเล่นดังกล่าว กำลังจะเลือนหายไปอย่างน่าเสียดาย

2. ในค่านความเหมาะสม ผู้วิจัยพบว่า

2.1 การละเล่นพื้นเมืองที่นักเรียนส่วนใหญ่เห็นสมควรให้นำมาเล่นในสมัยนี้ ได้แก่ การละเล่น "ก่องตบ" "จ้ำจี้จ้ำจวด" และ "โอ-วา-แป๊ะ" มาเล่นในสมัยนี้ เนื่องมาจากการละเล่น "ก่องตบ" เป็นการละเล่นที่มีลักษณะคล้ายกับการเล่นบิงปิง เด็กผู้ชายนิยมเล่นมากกว่าเด็กผู้หญิง วัสดุที่ใช้เล่นคือไม้ไผ่ทำเป็นกระบอกฉีก และมีกระดานหรือหน้าซัดไม้เป็นลูกกระสุน เด็ก ๆ ชอบเล่น เพราะได้ฝึกยิงต่อสู้ซึ่งกันและกัน คล้ายกับทหารออกสู้ในสงคราม แม้ว่าปัจจุบันจะมีปืนพลาสติกขายตามท้องตลาดมากมายก็ตาม แต่ผู้วิจัยคิดว่า เด็กในชนบทไม่มีโอกาสซื้อของเล่นดังกล่าว ผู้ปกครองจึงนิยมทำของเล่นจากไม้ไผ่ แล้วเรียกชื่อติดปากกันว่า "ก่องตบ"

ส่วนการละเล่น "จ้ำจี้จ้ำจวด" และ "โอ-วา-แป๊ะ" นั้น ผู้วิจัยมีความคิดว่า เป็นการละเล่นพื้นเมืองที่เด็กในสมัยนี้นิยมเล่นกันมาก โดยเฉพาะการละเล่น "โอ-วา-แป๊ะ" หรือ "โอ-วา-น้อย-ออก" ซึ่งใช้สำหรับการเล่นเสี่ยงทายเพื่อคัดคนออก, แบ่งแยกฝ่าย หรือหาผู้ชนะ โดยจะมีการ "โต-โป้ง" (เป่าบิงอุม) เมื่อต้องการผู้ชนะเพียงคนเดียว เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กในการละเล่นดังกล่าวพบว่า แม้จะมีการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นกลุ่มหรือเดี่ยว เด็กจะมีข้อตกลงก่อนที่จะเล่นเพื่อให้เกิดความยุติธรรม ดังนั้น เด็ก ๆ จึงนิยมเล่นสลับทอดกันมา ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามความยอมรับของแต่ละกลุ่มผู้เล่น สำหรับการละเล่น "จ้ำจี้จ้ำจวด" เป็นมหรสพประกอบการเล่นที่ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ส่วนมาก นิยมร้องขับกล่อมเวลาเข้านอน เด็ก ๆ ในสมัยนี้จึงนิยมร้องตาม แม้จะเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่ยังคงนำมาร้องเล่นได้อย่างสนุกสนาน จากการวิเคราะห์สำนวนภาษาที่ใช้พบว่า ให้คุณค่าด้านความคล้องจอง ดังนั้นจึงมีประโยชน์สำหรับครูในการสอนพื้นฐานของการแต่งบทร้อยกรอง นอกจากนี้ในเนื้อร้องยังได้สะท้อนให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของชาวบ้าน ซึ่งให้คุณค่าทางคันฉิ่งคมได้เป็นอย่างดี

2.2 ส่วนการละเล่นพื้นเมืองที่นักเรียนเห็นว่าไม่สมควรให้นำมาเล่นในสมัยนี้คือ การละเล่น "บิงก่ง" "ชนกว้าง" "เล่นไม้จ้าว" และ "งัวกระทิง" จากการศึกษาวิธีการเล่นของการละเล่นดังกล่าวพบว่า มีวิธีการเล่นที่อันตรายมาก โดยเฉพาะการละเล่น "บิงก่ง" และ "ชนกว้าง" เป็นการเล่นที่ทำร้ายและทรมาณสัตว์ ในบางครั้งอาจนำมาเล่นโดยมีการพนัน ทำให้สูญเสียทรัพย์สิน ผู้วิจัยคิดว่า นักเรียนส่วนใหญ่มี

คุณธรรมประจำใจด้านความเมตตากรุณา ไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตสัตว์ และเห็นผลร้ายของ  
อบายมุข จึงแสดงความคิดเห็นว่า ไม่สมควรให้นำมาเล่นในสมัยนี้ ส่วนการละเล่น  
"เล่นไม้จ้าว" และ "จักระทิง" นั้น ผู้วิจัยเข้าใจว่า เป็นการละเล่นที่อันตราย เพราะ  
เด็กจะต้องนำไม้มาต่อสู้กัน ทำให้ไม่ค่อยเป็นที่นิยม ในปัจจุบันจึงหาอยู่ได้ยากมาก

3. จากแบบสอบถามชุดที่ 2 นักเรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยกับข้อความที่ว่า

3.1 "เด็ก ๆ ในโรงเรียนควรช่วยกันทำของเล่นจากวัสดุในท้องถิ่น  
เช่น บ้าโหว่, บ้าช่าง, บ้ากอบแก้ม, ลูกก๋ง เป็นต้น" สาเหตุที่เห็นด้วยอาจจะเนื่อง  
มาจากขณะที่ผู้วิจัยสอน ได้มีการสนทนาซักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน  
เกี่ยวกับการทำของเล่น ที่หาได้ง่าย ผู้วิจัยจึงให้นักเรียน หันมาช่วยกันส่งเสริมของ  
เล่นที่ทำจากวัสดุตามพื้นบ้าน และเมื่อได้จัดนิทรรศการ ผู้วิจัยก็ได้นำตัวอย่างของเล่น  
ต่าง ๆ มาแสดง ทำให้ททหายความสามารถของนักเรียน เมื่อเห็นตัวอย่างจึงสามารถ  
ทำได้ง่าย และอยากจะทำ เมื่อทำได้แล้วก็เกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตน  
โดยเฉพาะการทำ "บ้ากอบแก้ม" จากกะลามะพร้าวผ่าซีก 2 อันแล้ว เอาเชือกร้อยที่  
รูของกะลาทั้งสอง ปรากฏว่า นักเรียนแต่ละคนรีบทำมาจากบ้าน แล้วนำมาฝึกฝนแข่ง  
กันอย่างสนุกสนาน ส่วนคืนเหนียวก็สามารถนำมาปั้นเป็นก้อนกลม ๆ เรียกว่า "ลูกก๋ง"  
เอาไว้สำหรับยิงเล่นและโยนเล่นแข่งขันกันในการละเล่น "ก๋งชี้หมาใส่ลูกก๋ง" เมื่อ  
วิเคราะห์จากพฤติกรรมการเล่นพบว่า ให้คุณค่าทางด้านจริยธรรมเกี่ยวกับความประหยัด  
ความเพียรพยายามและความอดทนอดกลั้น นอกจากนี้ยังเป็นการรักษาการละเล่นพื้น  
เมืองของเด็กภาคเหนือมิให้เลือนหายไปอีกด้วย

สำหรับ "บ้าโหว่" เป็นการละเล่นพื้นเมืองในสมัยก่อนอย่าง  
หนึ่ง โดยทำมาจากดินเหนียวกับไม้ไผ่หรือตอซังข้าวที่มีรู นำมาประกบกันเข้าเป็นลำ  
คล้าย "แคน" คนอีสานเรียกว่า "โหวด" เวลาเล่นใช้เขี่ยหินแล้วหมุนให้มีเสียงดัง  
จากนั้นจึงปล่อยให้หลุดจากเขี่ยไป ปัจจุบันมีผู้คิดแปลงของเล่นชนิดนี้มาเป่าเป็นเครื่อง  
ดนตรี ย่อมแสดงให้เห็นว่าไค้พื้นที่เขาของเล่นพื้นเมืองในสมัยก่อนมาเล่น ทำให้การละ  
เล่นชนิดนี้ยังไม่เลือนหายไป หากครูระดับประถมศึกษาหันมาส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทำ  
"บ้าโหว่" และ "เป่าตอซัง (ทำจากตอซังข้าว)" แล้วประยุกต์เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้าน  
นอกจากนักเรียนจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นแล้ว ยังทำให้ได้ฝึกทักษะ  
ทางดนตรีอีกด้วย ซึ่งเป็นกรอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านได้อีกวิธีหนึ่ง

ส่วนลูก "บ่าข้าง" ท้ามาจากไม้เนื้อแข็งมีเคียวแหลม ๆ เวลาเล่นใช้เชือกพันแล้วปล่อยให้หมุน โดยมีลูกข้างอีกลูกหนึ่งเป็นเคียวพัน เค็ก ๆ นิยมเล่นกันมาก เพราะได้ฝึกความว่องไวไหวพริบในการกระเเยะ และความรักใคร่กลมเกลียวกันในหมู่เพื่อนเล่น จากการสังเกตของผู้วิจัย เมื่อไ้ค้นำ "ลูกข้าง" ในสมัยก่อนมาแสดงให้นักเรียนดูในนิทรรศการ นักเรียนสนใจมาก และได้ขอขี้มไปเล่นกันหลายคน จากความคิดเห็นของนักเรียนที่อยากให้อภัยกันทำ "ลูกข้าง" นั้น นักเรียนส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า ลูกข้างที่ทำด้วยไม้ เล่นได้ดีกว่าลูกข้างที่ทำด้วยพลาสติกซึ่งมีขายในท้องตลาดมากมาย และยังต้องการประหยัดไม้ให้สิ้นเปลืองอีกด้วย

ของเล่นอีกชนิดหนึ่งที่นักเรียนต้องการให้อภัยกันทำคือ "บ่ากอน" ซึ่งใช้เมล็ดมะขามหรือเมล็ดถั่ว แล้วนำมาใส่ในถุงผ้าซึ่งเย็บด้วยมือ ผู้วิจัยคิดว่า ถ้านักเรียนให้อภัยกันทำ จะช่วยให้ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นอีก ซึ่งสามารถนำมาเล่นแทนฟุตบอลได้ ทั้งยังช่วยประหยัดไม้ของโรงเรียนที่มีราคาแพงตลอดจนยังได้ช่วยรักษาการละเล่นพื้นเมืองในสมัยเก่าไว้

3.2 ข้อความที่นักเรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยอีกคือ "การโต-โป้ง หรือ โอ-วา-แป๊ะ เป็นการ เล่นเสี่ยงทาย แสดงถึงการไม่เอาเปรียบซึ่งกันและกัน ในปัจจุบันยังนิยมนำมาเล่นได้" ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจาก การโต-โป้ง หรือ โอ-วา-แป๊ะ นั้น เค็ก ๆ ถือว่าเป็นข้อตกลงที่ยุติธรรม ก่อนที่จะเริ่มแข่งขันกัน ซึ่งทำให้การเล่นเป็นไปอย่างเรียบร้อย (ชะอบ โปษะกฤษณะ และคณะ, 2526:129) จึงสามารถกล่าวได้ว่าการละเล่นชนิดนี้เป็นการละเล่นพื้นเมืองของเด็กหลาย ๆ ชาติที่นิยมเล่นสืบทอดกันมา ซึ่งแฝงไว้ด้วยคุณค่าทางความเป็นระเบียบเรียบร้อย มีวินัย รู้จักเคารพกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ควรแก่การรักษาอย่างยิ่ง

3.3 นอกจากนี้นักเรียนส่วนใหญ่ยังเห็นด้วยกับข้อความที่ว่า "ถ้าโตขึ้นจะช่วยสอนการละเล่นตามพื้นบ้านของเราให้กับน้อง ๆ เช่น การละเล่นตาแสง, บ่าข้าง, บ่ากอน, บ่าข่าเจ้ม เป็นต้น" ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การที่นักเรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยกับข้อความดังกล่าวย่อมแสดงว่า นักเรียนเห็นคุณค่าของการละเล่นพื้นเมือง และต้องการที่จะรักษาไว้มิให้เลือนหายไป

4. จากแบบสอบถามชุดที่ 2 นี้ ยังมีนักเรียนส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับข้อ



ความที่เกี่ยวกับการนำของเล่นสมัยใหม่ประเภทที่ใช้ไฟฟ้า เช่น เกมกด เครื่องบินบังคับ ฯลฯ มาเล่นในสมัยนี้ โดยให้เหตุผลว่า เป็นของเล่นที่มีราคาแพง สิ้นเปลืองเงิน โดยไม่จำเป็น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า นักเรียนต้องการประหยัดเงิน ซึ่งก็เป็นคุณธรรมข้อหนึ่งที่นักเรียนควรได้ฝึกไว้

5. จากการอ่านความเรียงของนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชกรนั้น ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า การละเล่นพื้นเมืองที่ผู้วิจัยนำมาสอนและนำมาแสดงในนิทรรศการ ให้ความสนุกสนานและมีเนื้อหาสาระทางจริยธรรมที่ควรปฏิบัติอย่างยิ่ง โดยเฉพาะด้านการปฏิบัติตัวให้มีความเป็นนักกีฬา ซึ่งประกอบด้วยคุณธรรมหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ ความอดทนอดกลั้น ความสามัคคีรักหมู่คณะ ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบ ตลอดจนการรู้แพ้ รู้ชนะ และรู้จักภัย ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาได้เรียนรู้ในขณะที่กำลังเล่นกันอย่างสนุกสนานเอง สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์คุณค่าของการละเล่นของเด็กไทย (ผะอบ โปษะภฤณะ, 2522:83-102) ที่กล่าวว่า "การละเล่นของเด็กช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพของเด็กทั้งทางกาย และจิตใจ ฝึกให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ สามัคคี รักใคร่กลมเกลียวกัน ประสพการณ์เหล่านี้เป็นการช่วยเตรียมเด็กให้พร้อมที่จะทำหน้าที่เป็นพลเมืองดี มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะเป็นกำลังของประเทศชาติอันเป็นคุณค่าทางสังคมที่พึงปรารถนา"

6. การสังเกตนักเรียนระหว่างที่ผู้วิจัยได้จัดนิทรรศการ "สัปดาห์อนุรักษ์การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับการส่งเสริมจริยธรรมและวัฒนธรรม" พบว่า ทั้งครูและนักเรียนให้ความสนใจมาก บางคนอยากเล่นของเล่นที่ผู้วิจัยนำมาแสดง เมื่อได้เขียนโปสเตอร์เชิญชวนนักเรียนให้เข้าร่วมการแข่งขัน การละเล่นพื้นเมือง การประกวดวาดภาพ และการประกวดเขียนคำขวัญ ปรากฏว่ามีนักเรียนหลายคนรับมาสมัครจนผู้วิจัยรับไม่ทัน

ผลการตัดสินการแข่งขันการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ระดับประถมศึกษาปีที่สาม คือ การแข่งขันการละเล่น "ลิกน้าก้อบแก้ม" รางวัลที่ 1 ได้แก่ ทีมของนักเรียนห้อง ป.3/2 รางวัลที่ 2 ได้แก่ ทีมของนักเรียนห้อง ป.3/3 และรางวัลที่ 3 ได้แก่ทีมของนักเรียนห้อง ป.3/1 ส่วนการแข่งขันการละเล่น "มาจากคอก" "แสงสี่" และ "ลิกไม้กางเกง" นั้น เนื่องจากนักเรียนยังไม่สามารถเล่นได้ช้านาน ผู้วิจัยจึงงดการแข่งขันไป แต่ได้ให้นักเรียนที่สนใจฝึกเล่นในเวลาว่างหลังเลิกพัก

กลางวันและหลังเลิกเรียน มีนักเขียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่สามถึงชั้นประถมศึกษาปีที่หกมาทดลองฝึกเล่นกันอย่างสนุกสนาน บางคนเล่นได้แล้วก็มาสมัครขอเข้าแข่งขัน แต่หมดเขตรับสมัคร ผู้วิจัยจึงได้เสนอแนะให้ครูพลศึกษานำการละเล่นดังกล่าวไปจัดแข่งขันในชั่วโมงเรียน และในการแข่งขันกีฬาของโรงเรียนครั้งต่อไป อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้จัดหาของขวัญมาปลอบใจแก่นักเรียนที่ได้ฝึกเล่นจนชำนาญ เพื่อให้เด็กเรียนมีกำลังใจที่จะช่วยส่งเสริมและฟื้นฟูการละเล่นพื้นเมืองดังกล่าว

ผลการคัดสรรการประกวดวาดภาพการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาค  
เหนือ ปรากฏว่า

รางวัลที่ 1 เป็นภาพการละเล่น "ม้าก้านกล้วย" มีข้อความเขียนไว้ว่า "เด็กไทยของเราควรมีน้ำใจเป็นนักกีฬาเพื่อชาติไทยเรา" และ "ม้าก้านกล้วย" เป็นการละเล่นอย่างหนึ่งของไทยเรา เด็ก ๆ ชอบขี่แข่งกันและชอบเล่นการละเล่นอื่น ๆ อีก"

ฝีมือของ ค.ญ. หัตถลีญา ประคัมบุษ

ชั้น ป.5/3

รางวัลที่ 2 เป็นภาพการละเล่น "ลูกบ๋าก้อยแก้ว"

ฝีมือของ ค.ช. อนุสรณ์ จันทสังข์ ชั้น ป.3/1

รางวัลที่ 3 เป็นภาพการละเล่น "ลูกบ๋าก้อยแก้ว" โดยมีภาพการประยุกต์นำกะลามาทาเป็นของใช้อื่น ๆ เช่น เครื่องดนตรี ที่ตักปลา เป็นต้น

ฝีมือของ ค.ช. นิติพันธ์ ชงทอง ชั้น ป.3/1

รางวัลชมเชย เป็นภาพการละเล่น "ขี่ม้าก้านกล้วย"

ฝีมือของ ค.ช. ศิริรินทร์ พินประเสริฐ

ชั้น ป.5/1

ผลการประกวดคำขวัญ ปรากฏว่า

รางวัลที่ 1 มีข้อความดังนี้ "การละเล่นแบบไทยไทย ร่วม  
น้ำใจสามัคคี สร้างน้ำใจนักกีฬา พากันสุขสันต์  
บันเทิง"

โดย ค.ช. จัยฤทธิ แก้วทอง ชั้น ป.5/3  
 รางวัลที่ 2 มีข้อความดังนี้ "การละเล่นดี มีวินัย ไถ่ประโยชน์"

โดย ค.ญ. นันทวดี ชูระท่า ชั้น ป.6/1  
 รางวัลที่ 3 มีข้อความดังนี้ "การละเล่นพื้นเมืองมีอยู่มากมาย  
 พวกเราอย่าทำลายให้หมดไป"

โดย ค.ช. สวัสดิ์ หากิน ชั้น ป.3/3  
 รางวัลชมเชย มี 2 รางวัล ได้แก่ "การละเล่น ควรมีระเบียบ"

โดย ค.ญ. เฉิดฉาย ฟ่องเงิน ชั้น ป.6/1  
 และ "การเล่นพื้นบ้านมีมากมาย อย่าทำลายให้ม  
 หมด"

โดย ค.ช. อนุสรณ์ จันทสังข์ ชั้น ป.3/1

ผู้วิจัยมีความรู้สึกตื่นตัวและภูมิใจมากที่ได้เห็นนักเรียนให้ความสนใจและเห็นคุณค่าของการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน ทุกคนกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่า สนุกสนาน และจะนำความรู้ที่ได้รับไปถ่ายทอด ให้กับเพื่อน ๆ น้อง ๆ ที่ยังไม่รู้จัก ซึ่งเท่ากับว่าได้ช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติไทยต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ขอเสนอแนะ

ก. ข้อเสนอแนะทั่วไปสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ได้ทดลองนำการละเล่นพื้นเมืองของภูเก็ตภาคเหนือมาเป็นกิจกรรมหลักในการสอนสวดแทรกจริยธรรมนั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้คือ

1. ระยะเวลาที่จัดกิจกรรมในการเล่น ควรกำหนดประมาณ 30 นาที และควรให้นักเรียนได้เล่นการละเล่นเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เด็กมีโอกาสแสดงพฤติกรรมของตนเองอย่างเต็มที่ และผู้สอนสามารถสังเกตพฤติกรรมนักเรียนแต่ละคนได้ทั่วถึง

2. ครูที่รับผิดชอบการสอนกลุ่มประสบการณ์สร้างเสริมลักษณะนิสัย ในมวลประสบการณ์ จริยศึกษาและพลศึกษาควรร่วมมือกันพิจารณาเนื้อหาที่จะสอนให้สอดคล้องกัน เพื่อประยุกต์หรือรวมกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่มีวัตถุประสงค์เหมือนกันเข้าด้วยกัน ทำให้การสอนมีลักษณะเป็นแบบบูรณาการ ซึ่งจะดีกว่าต่างฝ่ายต่างแยกกันสอน ภาคนี้อาจจะระบุไว้ในแผน

3. ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องทางการศึกษา ควรตระหนักถึงความสำคัญในการประยุกต์วิธีสอนจริยธรรมและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งในบางครั้งจำเป็นต้องใช้เทคนิคต่าง ๆ หลายวิธีประกอบกัน ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนการสอน เนื้อหาวิชา ลักษณะเฉพาะของผู้เรียน ตลอดจนปัจจัยอันเกี่ยวข้องทางด้านเวลา อุปกรณ์ สถานที่ และสภาพของชุมชนด้วย โดยคัดแปลงและปรับปรุงให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในแต่ละครั้ง ควรใช้รูปแบบการสอนหลาย ๆ รูปแบบผสมผสานกัน เช่น รูปแบบการสอนเพื่อสร้างเสริมเจตคติ รูปแบบการสอนแบบปรับพฤติกรรม หรือรูปแบบการสอนตามแนวพุทธวิธี เป็นต้น

4. การวัดผล ประเมินผล ตลอดจนการติดตามผลการสอนจริยธรรม นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้ ครูจริยศึกษาคงรู้จักสร้างเครื่องมือและเทคนิควิธีที่เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เพื่อจะได้ทราบพัฒนาการทางจริยธรรมและความบกพร่องทางจริยธรรมของนักเรียนที่อยู่ในความรับผิดชอบของตน และยังสามารถใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับ (Feed-back) เพื่อให้นักเรียนทราบสถานะของตน และทำให้เกิดการ

ปรับปรุงตนเอง จนมีพฤติกรรมทางจริยธรรมที่พึงประสงค์ได้ ดังนั้น แบบทดสอบที่ใช้วัด โดยทั่วไป ไม่ควรที่จะวัดความรู้ ความจำมากเกินไป แต่ต้องให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์ เหตุการณ์ แยกแยะ และให้เหตุผลได้ด้วย

5. แบบทดสอบวัดค่านิยมทางจริยธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้ภาพ การ์ตูนประกอบข้อความการกระทำของการ์ตูนนั้น ทำให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายกว่าแบบ ทดสอบที่มีแค่ข้อความ และการสร้างสถานการณ์ที่ให้เลือก ควรจะมีพฤติกรรมทั้งทางบวก และทางลบ เพราะผู้ตอบจะได้ใช้ความลึกซึ้งแยกแยะพฤติกรรมที่ดีและสิ่งไม่ดีได้ ซึ่งเป็นผล ต่อการมีเจตคติและทัศนคติทางจริยธรรมที่ถูกต้อง การทำแบบทดสอบที่มีภาพการ์ตูนอาจ จะเหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมเท่านั้น ถ้าระดับมัธยมหรือสูงขึ้นไปอาจจะไม่จำเป็น

6. การติดตามผลการเรียนนั้น ครูควรทำแบบสังเกตพฤติกรรม นักเรียน แล้วติดตามพฤติกรรมของนักเรียนเป็นระยะ ๆ และควรนำพฤติกรรมต่าง ๆ มาชี้แจงให้นักเรียนไตร่ตรองทั่วถึงกัน นอกจากนี้ก็ควรให้นักเรียนได้ประเมินตนเอง หรือ ให้เพื่อนประเมิน โดยทำแบบระบบคู่สัญญา นักเรียนจะใ้รู้พฤติกรรมของตนเอง และ แก้ไขพฤติกรรมที่ไม่ดีได้

7. ครูระดับประถมศึกษาควรหันมาสนใจปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อวัฒนธรรม ไทย โดยนำเอากิจกรรมการเล่นพื้นเมืองที่มีอยู่ในแต่ละภาค ตลอดจนนิทานพื้นบ้าน, ปริศนาคำทาย, คำพังเพย, ภาษิต, วรรณกรรมพื้นบ้าน, ความเชื่อ และขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น ที่ให้ข้อคิดควรแก่การจดจำและปฏิบัติตาม นำมาจัดเป็น กิจกรรมเสริมประสบการณ์แบบ "เรียนปนเล่น" ในทุกกลุ่มประสบการณ์ โดยเฉพาะกลุ่ม ประสบการณ์ทักษะภาษาไทย, สร้างเสริมลักษณะนิสัย และสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เป็นต้น ผู้วิจัยขอฝากคำขวัญเพิ่มเติมว่า

"เรียนปนเล่นแบบไทยไทย      ครุ่น่าไปไซ้สอนจริยธรรม  
ไต่พื้นฟูและน้อมนำ      วัฒนธรรมของไทยเอ๋ย"

8. การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่เอื้อต่อการพัฒนาจริยธรรมของ นักเรียน และการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านนั้น กิจกรรมที่สมควรจะให้โรงเรียนประถม ศึกษาทุกโรงจัดขึ้นคือ การจัดชมรมอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติ ตนให้มีลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงานร่วมกัน รักใคร่กลมเกลียวและสามัคคีซึ่งกันและกัน

๑. โรงเรียนประถมศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเยาวชนควรร่วมมือกันจัดกิจกรรมนันทนาการที่เป็นประโยชน์ทั้งในรูปของการกีฬา ดนตรี การละเล่นและการบันเทิงต่าง ๆ โดยเน้นให้รู้จักและรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะค่านิยมการละเล่นพื้นเมือง อีกทั้งมุ่งส่งเสริมและพัฒนาลักษณะนิสัยที่ดีทางจริยธรรมให้แก่เยาวชนที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

ข. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรมีการทดลองสอนจริยศึกษาด้วยรูปแบบการสอนลักษณะผสมผสาน เพื่อศึกษามโนทัศน์ทางจริยธรรม การให้เหตุผลทางจริยธรรม ตลอดจนการปรับปรุงพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา

๒. ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติทางจริยธรรมและพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับประถมศึกษาที่มาจากสภาพท้องถิ่นต่างกัน

๓. ควรทดลองสอนเพื่อสร้างเสริมเจตคติต่อจริยธรรมและวัฒนธรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยการใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย