

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือที่มีต่อพฤติกรรม
เอื้อเฟื้อของ เด็กอนุบาล

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลฤทธิยะวรรณาลัย กรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 4-5 ปี จำนวน 32 คน โดยสุ่มมา 2 ห้องเรียน ให้เป็นกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลองอย่างละห้อง สุ่มจำนวนนักเรียนในแต่ละห้อง ๆ ละ 16 คน เป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองที่เล่นเกมแบบร่วมมือ โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่ายตามลำดับ
2. แบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีการทดสอบก่อนการทดลอง ภายหลังจากการทดลองทันทีและภายหลังจากการทดลอง 2 สัปดาห์
3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
 - 3.1 เครื่องมือทดลองได้แก่ เกมแบบร่วมมือ จำนวน 12 เกม เกมแนะนำตัว 1 เกม ซึ่งได้รับการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ว่าลักษณะของเกม เป็นเกมแบบร่วมมือ
 - 3.2 วิธีประเมินพฤติกรรม ได้แก่ สถานการณ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้แบ่งปันสติ๊กเกอร์แฟนซี ลูกอมที่ได้รับเป็นค่าตอบแทนจากการทำกิจกรรมกับผู้วิจัย พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กประเมินจากจำนวนสติ๊กเกอร์แฟนซี ลูกอม ที่เด็กแบ่งปันให้กับเด็กอื่น ก่อนการ

ทดลองภายหลังการทดลองทันที และภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์

4. วิธีดำเนินการ

- 4.1 ประเมินพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง
- 4.2 ดำเนินการทดลอง โดยให้เด็กเล่นเกมแบบร่วมมือ ตามตารางที่กำหนดใช้เวลาประมาณ 30 นาที ทุกวันจันทร์ถึงศุกร์นาน 8 สัปดาห์ สำหรับกลุ่มควบคุมเล่นกิจกรรมเข้าจังหวะตามตารางของโรงเรียน
- 4.3 ประเมินพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มตัวอย่าง ภายหลังการทดลองทันที
- 4.4 ประเมินพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มตัวอย่าง ภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์
- 4.5 ตรวจสอบคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของผู้รับการทดลอง และกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นก่อนการทดลองภายหลังการทดลองทันที และภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์
2. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อก่อนการทดลองกับภายหลังการทดลองทันทีในกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองด้วยการทดสอบค่า t (t -test: Dependent Group)
3. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลองภายหลังการทดลองทันที ด้วยการทดสอบค่า t (t -test : Independent Group)
4. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อภายหลังการทดลองทันทีกับภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ ในกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ด้วยการทดสอบค่า t (test : Dependent Group)

5. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ด้วยการทดสอบค่า t (t -test : Independent Group)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มทดลองที่เล่นเกมแบบร่วมมือ มีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. กลุ่มทดลองที่เล่นเกมแบบร่วมมือ มีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงกว่ากลุ่มควบคุม ภายหลังการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. กลุ่มทดลองที่เล่นเกมแบบร่วมมือ มีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ อยู่ในระดับคงที่

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาพฤติกรรมสร้างสรรค์สิ่งคมด้านอื่น ๆ ด้วยการเล่นเกมแบบร่วมมือ
2. ควรศึกษาการเสริมสร้างพฤติกรรมเอื้อเฟื้อด้วยวิธีเล่นเกมแบบร่วมมือกับวิธีอื่น ๆ ว่าวิธีใดจะดีกว่ากัน

การนำผลการวิจัยไปใช้

จากการวิจัยพบว่าการเล่นแบบร่วมมือมีประสิทธิภาพในการเพิ่มพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ครู ผู้ปกครอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กอนุบาล จึงควรจัดให้เด็กได้เล่นด้วยกันโดยใช้เกมแบบร่วมมือ เนื่องจากเป็นการเล่นที่มีความสนุกสนาน เล่นได้ง่าย เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก