

ทฤษฎีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเพื่อ เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียน
อนุบาล ที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน กับได้รับการสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี
และแนวคิดพื้นฐานรวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางที่จะทำวิจัยเรื่องนี้ให้สมบูรณ์
ยิ่งขึ้น ข้อมูลต่าง ๆ ที่ศึกษาได้เสนอแนะตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. การสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรม
 - 1.1 ความหมายของมโนทัศน์ จริยธรรมและมโนทัศน์ทางจริยธรรม
 - 1.2 ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานที่เกี่ยวกับการพัฒนาจริยธรรม
 - 1.3 แนวคิดในการสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรม และกิจกรรมการเรียนการสอนจริยธรรม
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน
 - 2.1 ความหมายของนิทาน
 - 2.2 ความเป็นมาของนิทาน
 - 2.3 คุณค่าของนิทาน
 - 2.4 ประเภทของนิทาน
 - 2.5 จุดประสงค์ของการเล่านิทาน
 - 2.6 วิธีการเล่านิทาน
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 คุณค่าของเกม
 - 3.3 ประเภทของเกม
 - 3.4 จุดประสงค์ของการสอน เกม
 - 3.5 วิธีการสอน เกม

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้
 - 4.1 ความคงทนในการเรียนรู้
 - 4.2 การเรียนรู้และความจำ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม
 - 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน
 - 5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ เกม
 - 5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้

1. การสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรม

1.1 ความหมายของมโนทัศน์ จริยธรรม และมโนทัศน์ทางจริยธรรม

มโนทัศน์ มาจากคำภาษาอังกฤษว่า "Concept" ในคำภาษาไทยมีผู้รู้ได้ใช้คำหลายคำที่มีความหมายอย่างเดียวกันคือ สังข์ มโนทัศน์ มโนคติและความคิดรวบยอด ผู้วิจัยใช้คำว่า "มโนทัศน์" ในการวิจัยครั้งนี้

ได้มีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาหลายท่านให้ความหมายของ "มโนทัศน์" ไว้ดังนี้

คาร์เตอร์ วี กู๊ด (Carter V. Good 1973 : 124) ได้ให้ความหมายในเรื่อง

มโนทัศน์ไว้ใน Dictionary of Education ว่า มโนทัศน์หมายถึง

1. ความคิดหรือสัญลักษณ์ของส่วนประกอบหรือลักษณะร่วมที่สามารถแยกออก เป็นกลุ่มหรือเป็นประเภทได้
2. สัญลักษณ์เชิงความคิดทั่วไปหรือ เชิงนามธรรมที่เกี่ยวกับสถานการณ์ กิจการ หรือวัตถุ
3. ความคิด ความเห็น หรือมโนภาพ

กิลฟอร์ด (Guildford 1952 : 427 - 430) ได้ให้ความหมายว่า มโนทัศน์ เป็นสัญลักษณ์ชนิดหนึ่งที่เราได้รับมาจากประสบการณ์ในการที่ได้พบเห็นสิ่งของต่าง ๆ แยกออกเป็นจำพวกและในจำพวกหนึ่ง ๆ จะมีลักษณะที่ร่วมกันอยู่

ดี เซคโค (De Cecco 1968 : 334) กล่าวว่า มโนทัศน์ หมายถึง กลุ่มของ
 สิ่งเร้าที่มีลักษณะบางประการหรือหลายประการร่วมกัน สิ่งเร้าเหล่านี้ ได้แก่ วัตถุสิ่งของ
 สิ่งมีชีวิตและอื่น ๆ

ชัยพร วิชชาวุธ (2520 : 1) ให้ความหมายว่า มโนทัศน์คือความคิด เกี่ยวกับ
 ประเภทของสิ่งต่าง ๆ ตามความเข้าใจของแต่ละคน

สมพงษ์ จิตระดับ (2527 : 15) ให้ความหมายว่า มโนทัศน์เป็นแก่นและสาระ
 สำคัญของสิ่งที่เรียนรู้ที่ประมวลได้จาก เนื้อหา กิจกรรมการสอน ประสบการณ์การเรียนรู้ของ
 ผู้เรียนในแต่ละครั้ง เป็นลักษณะความคิดที่สำคัญและสมบูรณ์ในตัวเอง ให้ความคิดพื้นฐานที่นำไป
 สู่เจตคติและพฤติกรรมของนัก เรียน

สันต์ ธรรมบำรุง (2522 : 80) ได้ให้ความหมายของมโนทัศน์ว่าหมายถึง
 ความเข้าใจของแต่ละบุคคลในลักษณะร่วมของสิ่งต่าง ๆ ทั้งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรมและ
 สามารถแสดงความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นออกมาได้อย่างถูกต้อง

จันทมาศ ชื่นบุญ และคณะ (2515 : 174) ได้ให้ความหมายว่า มโนทัศน์หมายถึง
 ความเข้าใจและความคิดสุดท้ายของคนหนึ่งที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความเข้าใจและความคิดนั้น เป็น
 นามธรรมและเป็นข้อสรุป เกี่ยวกับ เรื่องนั้นในระยะหนึ่งหรือตลอดไปก็ได้

อวัชชัย ชัยจิรฉายากุล (2520 : 18) ได้ให้ความหมายของมโนทัศน์ว่า หมายถึง
 กลุ่มของสิ่งเร้าที่มีคุณลักษณะต่าง ๆ ร่วมกันอยู่ สิ่งเร้าเหล่านี้ อาจ เป็นวัตถุ เหตุการณ์หรือบุคคล

ผู้วิจัยมีความคิด เห็นสอดคล้องกับนักการศึกษาและนักจิตวิทยาว่า มโนทัศน์คือ ความคิด
 ที่เกิดจากการรับรู้แล้วรวบรวมประสบการณ์ และพฤติกรรมในสิ่งที่มีลักษณะที่รวมกันได้ แล้วนำมา
 สรุปหลักการ หรือคำจำกัดความ โดยแยกประเภทของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เรื่องใด เรื่องหนึ่ง
 ตามความเข้าใจของแต่ละคน

จริยธรรม (Moral) เป็นคำที่มีความหมายได้กว้างขวาง และลึกซึ้ง การจะกำหนด
 ความหมายให้เฉพาะเจาะจงทำได้ยากและการกำหนดมักขึ้นอยู่กับสิ่งที่เป็นพื้นฐาน เช่น จริยธรรม
 ที่ใช้ศาสนาเป็นพื้นฐาน จริยธรรมที่ใช้จิตวิทยาหรือสังคมวิทยาเป็นพื้นฐาน ก็จะกำหนดความหมาย
 แตกต่างกัน ดังที่บุคคลต่าง ๆ ให้ความหมายไว้ดังนี้

ธีระพร อุวรรณโณ (2526 : 2) กล่าวไว้ในบทความเรื่อง "แล้วเราจะเสริมสร้างจริยธรรมกับคนวัยใด" ได้ให้นิยามของจริยธรรมว่า จริยธรรมหมายถึง ระบบของกฎเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกการกระทำที่ดีจากการกระทำที่ชั่ว จำแนกการกระทำที่ถูกต้องจากการกระทำที่ผิด และจำแนกการกระทำที่ควรจากการกระทำที่ไม่ควร

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2524 : 2) ได้ให้ความหมายของจริยธรรมไว้ว่า จริยธรรม (Morality) เป็นคำที่มีความหมายกว้างขวาง หมายถึง ลักษณะทางสังคมหลายลักษณะของมนุษย์และมีขอบเขตรวมถึงพฤติกรรมทางสังคม ประเภทต่าง ๆ ด้วย ลักษณะและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมจะมีคุณสมบัติประเภทใด ประเภทหนึ่งในสองประเภทคือ เป็นพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบให้การสนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่าการกระทำนั้นเป็นสิ่งถูกต้องเหมาะสม ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือ ลักษณะที่สังคมไม่ต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกของสังคม เป็นการกระทำที่สังคมลงโทษและพยายามจำกัด ผู้กระทำพฤติกรรมนั้นส่วนมากรู้สึกว่าเป็นสิ่งไม่ถูกต้องและไม่สมควร ดังนั้น ผู้มีจริยธรรมสูง คือ ผู้ที่มีลักษณะและพฤติกรรมประเภทแรกมากและมีพฤติกรรมประเภทหลังน้อย

พนัส หันนาคินทร์ (2523 : 48) ได้ให้ความหมายของจริยธรรมไว้ว่า จริยธรรมหมายถึงความประพฤติอันพึงปฏิบัติต่อตนเอง ต่อผู้อื่นและต่อสังคม ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดความเจริญรุ่งเรือง เกษมสุขขึ้นในสังคมและสมาชิกของสังคม การที่จะปฏิบัติให้เป็นไป เช่นนั้นได้ ผู้ปฏิบัติจะต้องรู้ว่าสิ่งใดผิด ดังนั้นการปฏิบัติตามหลักจริยธรรม จึงต้องประกอบกันทั้งความรู้สึกทางจิตใจและการปฏิบัติทางกายอันสอดคล้องกับความรู้สึกทางจิตใจ

วศิน อินทสระ (2528 : ค - ง) ได้ให้ความหมายของจริยธรรมว่า จริยธรรมเป็นเรื่องของความประพฤติ การกระทำและความคิดที่ถูกต้องเหมาะสม การทำหน้าที่ของตนอย่างสมบูรณ์ เว้นสิ่งที่ควรเว้น กระทำในสิ่งที่ควรกระทำด้วยความฉลาดรอบคอบ รู้เหตุ รู้ผล ถูกต้องตามกาลเทศะและบุคคล

กิริติ บุญเจือ (2519 : 5) ได้ให้ความหมายของจริยธรรมว่า จริยธรรมคือ ประมวลกฎเกณฑ์ความประพฤติ และเป็นความประพฤติที่มีสามัญสำนึกและมีการคัดลึนใจ

จากความหมายของจริยธรรมดังกล่าวข้างต้น พอที่จะสรุปได้ว่า จริยธรรมคือ แนวทางหรือกฎเกณฑ์ของความประพฤติในสังคม เป็นความประพฤติดี ประพฤติชอบทางกาย วาจา ใจ ทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และสังคม อันก่อให้เกิดความสุขในสังคม

จากความหมายของ "มโนทัศน์" และ "จริยธรรม" ดังกล่าวมาแล้ว พอสรุปความหมายของมโนทัศน์ทางจริยธรรมได้ว่า มโนทัศน์ทางจริยธรรมคือ ความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวทางในการประพฤติปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสม ทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อสังคม โดยประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ควรกระทำ เว้นสิ่งที่ควรเว้น ซึ่งเกิดจากการรับรู้ และสรุปตามความเข้าใจของแต่ละคน

1.2 ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานที่เกี่ยวกับการพัฒนาจริยธรรม

จากแผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2520 ซึ่งมีความมุ่งหมายในเรื่องจริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงงาม เพื่อเสริมสร้างคุณภาพของพลเมืองและ เป็นการติดตามแนวทางที่กำหนดไว้ในแผนพัฒนาการศึกษาระยะที่ 6 (พ.ศ. 2530 - 2534) ทั้งนี้ เพื่อแก้ไขปัญหาด้านจริยธรรมของชาติ โดยเฉพาะวัยก่อนประถมศึกษาและวัยประถมศึกษา เพราะเด็กทั้งสองวัยนี้อยู่ในระยะเริ่มต้นที่จะเรียนรู้กฎเกณฑ์ทางจริยธรรมและแนวทางประพฤติปฏิบัติ ที่จะ เป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทางจริยธรรมของเด็กในวันข้างหน้า (ธีระพร อุวรรณโณ 2526 : 3)

การจัดจริยศึกษาในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ได้จัดวิชาจริยศึกษาอยู่ในกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพด้านจริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม พลศึกษา และความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันโดยสงบสุข เป็นสำคัญ และได้กำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะการสอนจริยศึกษาไว้ 2 ข้อคือ (ชำ เลื่อง วุฒิจันทร์ 2524 : 29 - 31)

1. ให้สามารถควบคุมกาย วาจา ใจ อยู่ในขอบเขตที่พึงงาม ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น ทั้งสามารถสร้างประโยชน์แก่ตนและสังคมได้
2. ให้มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนและปฏิบัติได้จน เป็นนิสัย

การสอนจริยธรรมในมัจจุบัน เป็น เรื่องที่ได้รับความสนใจจากนักวิชาการสาขาต่าง ๆ เช่น นักการศึกษา นักจิตวิทยา และผู้รู้ ได้เสนอทฤษฎีแนวคิดพื้นฐานและแนวคิดใหม่ในการพัฒนาจริยธรรมพอสรุปที่แตกต่างกัน 4 วิธี คือ

1. การพัฒนาจริยธรรมด้วยการกระจำงค่านิยม
2. การพัฒนาจริยธรรมด้วยเหตุผล
3. การพัฒนาจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรม
4. การพัฒนาจริยธรรมด้วยการ เรียนรู้ทางสังคม

การพัฒนาจริยธรรมด้วยการกระจ่างค่านิยม (Value Clarification) ผู้เสนอแนวคิดนี้คือ ราทส์ ฮาร์มิน และ ซีมอน (Raths, Harmin and Simon 1966 : 27 - 30) เชื่อว่า ค่านิยมมีความหมายตรงกับจริยธรรม โดยถือว่าค่านิยมคือหลักการประพฤติกปฏิบัติคนต่อสิ่งต่าง ๆ ที่บุคคลถือว่าดีงามถูกต้องและควรแก่การยึดถือ ซึ่งจะเกิดจากการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลและจะแสดงออกมาในรูปของความเชื่อ ทศนคติ พฤติกรรมและความรู้สึกของแต่ละคน และได้เสนอเกณฑ์ 7 ประการ สำหรับการตัดสินใจว่าพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นได้สะท้อนค่านิยมของบุคคลนั้นหรือไม่ เกณฑ์ทั้ง 7 ประการนี้ ได้แก่

- | | |
|------------------------|---|
| การเลือกค่านิยม | 1. เลือกอย่างอิสระ |
| | 2. เลือกจากแนวทางต่าง ๆ |
| | 3. เลือกหลังจากที่ได้พิจารณาถึงผลที่จะเกิดจากทางเลือกแต่ละอย่าง |
| การเห็นคุณค่าในค่านิยม | 4. มีความสุขกับสิ่งที่ได้เลือกนั้น |
| | 5. เดิมใจที่จะยึดมั่นในสิ่งที่เลือกนั้นโดยเปิดเผย |
| การปฏิบัติตามค่านิยม | 6. ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งกับสิ่งที่เลือกแล้ว |
| | 7. ทำสิ่งนั้นซ้ำ ๆ จนกลายเป็นแบบแผนการดำเนินชีวิต |

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาจริยธรรมด้วยการกระจ่างค่านิยมนี้ เน้นที่ความเชื่อในจริยธรรมของแต่ละบุคคล เป็นใหญ่คือ บุคคลมีหน้าที่จะต้องตัดสินใจและเลือกยึดถือจริยธรรมต่าง ๆ โดยการตัดสินใจด้วยตนเอง ซึ่งในการเรียนการสอนจริยธรรมด้วยการกระจ่างค่านิยม ครูจะมีบทบาทในการชี้นำเท่านั้นแต่ไม่ได้เป็นผู้กำหนดจริยธรรมที่เห็นว่าถูกต้องให้นักเรียนรับไปปฏิบัติ

ชัยพร วิชชาวุธ และ อีระพร อวารณไพ (2525 : 23 - 25) กล่าวไว้ว่าการปลูกฝังจริยธรรมด้วยการกระจ่างค่านิยมนี้ ได้แก่ การชี้นำโดยการตั้งคำถามหรือจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการอุกคึกขึ้นมาว่า ความเชื่อ ทศนคติ พฤติกรรมและความรู้สึกของตนที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้น เป็นไปตามหลัก เกณฑ์ของค่านิยมหรือจริยธรรมที่ได้กำหนดไว้หรือไม่

การพัฒนาจริยธรรมด้วยเหตุผล (Moral Reasoning) ผู้เสนอทฤษฎีนี้ คือ ไคลเบอร์ก (Kohlberg 1977 : 56 - 58 อ้างถึงใน พรรณี สุวดี 2528 : 21 - 22) โดยถือว่า จริยธรรม คือ กฎเกณฑ์ในการตัดสินใจความถูกต้องของความประพฤติ ซึ่งความเข้าใจ

เกี่ยวกับ เหตุผลในเรื่องนี้ว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิดนั้น ขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางปัญญา ซึ่งผูกพันกับอายุของบุคคล จึงได้ยึดทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของ เปีเยต์ เป็นหลักการสร้างทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมโดยแบ่งพัฒนาการออกเป็น 3 ระดับ ภายในแต่ละระดับ ยังแบ่งพัฒนาการออกเป็น 2 ชั้น รวม 6 ชั้น ดังนี้

ตารางที่ 1 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคล เปีเร็ก

ขั้นการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	ระดับของจริยธรรม
<p>ขั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ (2-7 ปี) (Punishment and obedience) ใช้การลงโทษเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p> <p>ขั้นที่ 2 หลักการแสวงหารางวัล (7-10 ปี) (Instrumental relativist Orientation) ใช้การตอบสนองความต้องการของตนเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p>	<p>ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Pre-Conventional level)</p>
<p>ขั้นที่ 3 หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (10-13 ปี) (Interpersonal concordance or "good boy/nice girl" orientation) ใช้การยอมรับของสังคมเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p> <p>ขั้นที่ 4 หลักการทำตามหน้าที่ทางสังคม (13-16 ปี) (Law and Order orientation) ใช้ระเบียบและกฎเกณฑ์ทางสังคมเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p>	<p>ระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional level)</p>

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ขั้นการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	ระดับของจริยธรรม
<p>ขั้นที่ 5 หลักการทำตามคำมั่นสัญญา (Social Contrat legulistic Orientation)</p> <p>ใช้สัญญาสังคม เป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p>	<p>ระดับเหนือกฎเกณฑ์ (Post Conventional Level)</p>
<p>ขั้นที่ 6 หลักการฝึกหลักอุดมคติสากล (Universal ethical prienciple)</p> <p>ใช้หลักการจริยธรรมสากล เป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p>	

การพัฒนาจริยธรรมด้วยเหตุผลตามแนวคิดของโคล เบิร์ก อยู่ที่การให้นักเรียนได้อภิปรายในหัวข้อปัญหาต่าง ๆ โดยอาศัยเหตุผล เป็นข้อตัดสินว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด กิจกรรมที่ใช้ก็อาจ เป็นการแสดงละครหรือบทบาทสมมติ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่สัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน จากนั้นก็จะให้มีการอภิปรายใช้ เหตุผล เพื่อสรุป เป็นหลักประพฤติกฎปฏิบัติที่ทุกคนในกลุ่มยอมรับ สิ่งที่ต้องคำนึงสำหรับ การสอนวิธีนี้คือ หลักจริยธรรมที่นำมาสอนนั้นจะต้องนำไปใช้ประโยชน์ ได้อย่างแท้จริงและเหมาะสมกับวัยของเด็ก (สุรศักดิ์ หลานมาลา 2521 : 60 - 67)

การพัฒนาจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification)
ทฤษฎีนี้มีแนวคิดมาจากทฤษฎีการวางเงื่อนไข (conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) ซึ่งมีแนวคิด ว่า พฤติกรรมที่แสดงออกมาของบุคคลขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าที่ได้รับ หากสิ่งเร้า นั้นสร้างความไม่พอใจให้แก่บุคคล พฤติกรรมนั้นก็จะแสดงออกมาเพิ่มมากขึ้นหรือคงที่ หากสิ่งเร้า นั้นสร้างความไม่พึงพอใจพฤติกรรมที่แสดงออกก็จะลดลง

วิธีการพัฒนาจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรมนี้ อยู่ที่การกำหนด เงื่อนไขและพฤติกรรม

เป้าหมายที่ต้องการโดยอาศัยตัว เสริมแรงช่วยให้พฤติกรรม เป้าหมาย เพิ่มขึ้นหรือลดลงตาม
ที่ต้องการ

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2524 : 73 - 99) ได้เสนอขั้นตอนในการจัดกิจกรรม
เพื่อปรับพฤติกรรมอยู่ 11 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดพฤติกรรม เป้าหมาย
2. เลือกพฤติกรรม เป้าหมาย
3. กำหนดสถานที่ที่จะดำเนินการ
4. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของพฤติกรรม เป้าหมาย
5. เลือก เทคนิคการปรับพฤติกรรม
6. เลือกตัว เสริมแรงทางบวก
7. การนำเอาโปรแกรมการปรับพฤติกรรมไปใช้ในสถานการณ์จริง
8. สังเกตและบันทึกผลที่เกิดจากการใช้โปรแกรมการปรับพฤติกรรม
9. ประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมการปรับพฤติกรรม
10. การถอดถอนตัว เสริมแรง
11. การติดตามผล

การพัฒนาจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรมขึ้นอยู่กับ การเลือกจริยธรรม การคัดเลือ
จริยธรรมของครูและการวาง เงื่อนไขของครู ซึ่งบางครั้งก็อาจขัดกับสังคมและหากพฤติกรรม
ที่ปลูกฝังไว้ เป็นจริยธรรมที่ขัดแย้งกับสังคมของเด็ก ผลเสียก็จะเกิดขึ้นตามมาอย่างมาก

การพัฒนาจริยธรรมด้วยการ เรียนรู้ทางสังคม (Social learning) ทฤษฎีนี้
เสนอโดย แบนดูรา (Bandura) ถือว่า จริยธรรม เป็นความ เข้าใจ เกี่ยวกับกฎ เกณฑ์สำหรับ
การประเมินความถูกต้องของพฤติกรรม ซึ่งกฎเกณฑ์เหล่านี้จะ เกิดจากการ เรียนรู้ แนวคิดพื้นฐาน
ของทฤษฎีนี้ เชื่อว่าการ เรียนรู้ของมนุษย์ส่วนหนึ่ง เกิดจากประสบการณ์ตรงของตนเอง ส่วนหนึ่ง
เกิดจากการฟังคำบอกเล่าและการอ่านสารบันทึกของผู้อื่น การเรียนรู้ประเภทนี้ช่วยให้
มนุษย์มีความรู้ว่าจะอะไรคืออะไรอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว

ชัยพร วิชชาวุธ และ อีระพร อุวรรณโณ (2525 : 33 - 34) ได้ให้แนวทาง
ในการพัฒนาจริยธรรมด้วยการ เรียนรู้ทางสังคม คือ การจัดประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

ซึ่งได้แก่ตัวอย่างและคำบอกให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในพฤติกรรมที่ถูกต้องว่า พฤติกรรมอะไรนำไปสู่ผลกระทบอะไร และผลกระทบเหล่านั้นน่าปรารถนาเพียงไร การจัดเงื่อนไขสิ่งแวดล้อมเพื่อสอนให้เกิดการเรียนรู้ได้นี้ ต้องจัดให้สอดคล้องกันทั้งประสบการณ์ตรง ตัวอย่างและคำบอก โดยอาจจัดโดยใช้วิธีการสร้างเงื่อนไขและการเสริมแรง อาจอภิปรายหาเหตุผลหรือการยกตัวอย่าง การปฏิบัติจริงอย่างหนึ่งอย่างใดก็ได้

1.3 แนวคิดในการสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรมและกิจกรรมการเรียนการสอนจริยธรรม

สมพงษ์ จิตระดับ (2527 : 16) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนจริยศึกษาโดยทั่วไป ครูมักจะเตรียมการสอนโดยคำนึงถึง เรื่องจุดมุ่งหมายของการสอน เนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอน และการประเมินผล เป็นส่วนใหญ่ และมักละเลยหรือมองข้ามความสำคัญในการกำหนดมโนทัศน์ทางจริยธรรมของสิ่งที่เรียนรู้ออกไปเสมอ เป็นผลให้นักเรียนเมื่อจบการเรียนในแต่ละครั้งจะได้รับแต่เนื้อหาที่สรุปให้สั้นลง แต่จุดมุ่งหมายทางการศึกษาด้านจิตตีสัญ (Affective Domain) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม มโนทัศน์ ที่ต้องการให้นักเรียนได้รับ ยังไม่ได้ผลเท่าที่ควร

ลักษณะสำคัญของมโนทัศน์ทางจริยธรรมที่ สมพงษ์ จิตระดับ (2527 : 15)

เสนอไว้ดังนี้

1. เป็นแก่นหรือสาระสำคัญของเนื้อหา ประสบการณ์ทางจริยธรรม
2. เป็นข้อสรุปที่ค่อนข้างจะเป็นนามธรรม (Abstract) สั้น ๆ กระชับรัด สามารถเข้าใจได้ง่าย
3. มีความสมบูรณ์อย่างครบถ้วนในเรื่องของสิ่งที่เรีขร้รู่มาทั้งหมด
4. ไม่ใช่เนื้อหา (Content) คำนิยาม (Definition) กฎ (Law) หรือคำขวัญ (Slogan)
5. เน้นในเรื่องความรู้สึก ค่านิยม เจตคติ มากกว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

การสอนจริยศึกษาในลักษณะที่มุ่งสร้างเสริมมโนทัศน์ทางจริยธรรมให้เกิดขึ้นกับนักเรียนจะต้องมีกระบวนการสอน ซึ่ง สมพงษ์ จิตระดับ (2527 : 39 - 44) ได้เสนอไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การให้ข้อมูล เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนควบคู่ไปกับการใช้สื่อการสอนบางประเภท เช่น การเล่านิทานประกอบรูปภาพ การเชิดหุ่น การใช้บทบาทสมมติและสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์และสร้างความคิด ให้นักเรียนแต่ละคนฝึกฝนการฝึกฝน วิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาได้ เป็นความคิด เห็นของตนเองให้เกิดขึ้น รู้จักการจัดอันดับ คุณค่า ของสิ่งต่าง ๆ

ขั้นที่ 3 การให้เหตุผลและการตัดสินใจ ครูแบ่งกลุ่มย่อยให้นักเรียนได้มีโอกาสตัดสินใจ และ เสือข้อความคิด เห็นของนักเรียนที่สรุปได้หลายประเด็นในขั้นที่ 2 ซึ่งมีเหตุผลและคุณค่า แตกต่างกันไป ในขั้นนี้ นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนทักษะในเรื่องของการอภิปรายกลุ่ม การตัดสินใจ การให้เหตุผล

ขั้นที่ 4 การสรุปและประยุกต์ใช้ เป็นกระบวนการหาข้อสรุปรวบรวมการเรียนรู้ ทั้งหมด นำเอาคำตอบและการให้เหตุผลของแต่ละกลุ่มมา เปรียบ เทียบกัน และแสดงความคิด เห็น เพิ่มเติมและท้ายสุด คือการที่นักเรียนสามารถหาข้อสรุปของสิ่ง เรียนรู้ทั้งหมด ได้รับมโนทัศน์ของ เนื้อหา กิจกรรมและประสบการณ์ทั้งหมด

การจบบทเรียนในขั้นนี้มีความสำคัญที่แสดงว่า นักเรียนเกิดการเรียนรู้มากขึ้นเพียงใด การให้นักเรียนรู้จักหาข้อสรุปทั้งหมดทั้งด้าน เนื้อหา เจตคติ และการปฏิบัติ เป็นทักษะสำคัญที่ ต้องฝึกฝน

ขั้นที่ 5 เจตคติของนักเรียน กระบวนการสอนในขั้นนี้เป็นการสร้างให้เกิดตั้งแต่ การให้ข้อมูลขั้นที่ 1 จนถึงขั้นสรุป ตลอดจนคุณลักษณะของครูผู้สอนที่มีแบบอย่างคุณธรรม และปฏิบัติที่ดีงาม ถูกต้องสิ่ง เหล่านี้ เป็นองค์ประกอบที่มีผลต่อการสร้าง เจตคติของนักเรียน

การปลูกฝังเจตคติทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม การรู้จักที่จะปรับกระบวนการสอน ให้เหมาะสมกับการสอนแต่ละครั้ง การมีลำดับขั้นในการสร้างเจตคติด้วยวิธีการง่าย ๆ หรือ ขั้นที่สูงขึ้นไป การเชื่อมโยงคุณธรรมที่ใกล้เคียง และการให้ผู้เรียนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน มีมโนทัศน์ เกี่ยวกับคุณธรรมข้อนั้นอย่างถูกต้อง จะเป็นพื้นฐานต่อการสร้างเจตคติ ค่านิยม วิถีการดำเนิน ชีวิตของนักเรียนต่อไป

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติจริงของนักเรียน นักเรียนได้มีโอกาสคิด เป็น แก้ไขปัญหาในสิ่ง ที่เรียนรู้แล้ว การทำเป็นหรือการปฏิบัติจริง ทำได้ในขั้นสาธิต การทดลองและการนำไป ประยุกต์ใช้ ครูควรส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติทางจริยธรรมได้โดยการให้ปฏิบัติจริง หลังจาก ได้รับข้อมูลในขั้นที่ 1 แล้ว หรืออาจจะปฏิบัติเมื่อได้สรุปขั้นที่ 4 แล้ว การจัดกิจกรรมเสริมตนเอง

(Self Activities) และกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Student Activities) เป็นกิจกรรมที่ครูให้นักเรียนทำได้โดยไม่จำกัดสถานที่ ควรทำอย่างสม่ำเสมอ สิ่งสำคัญคือ การให้นักเรียนได้มีโอกาสเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแสดงออก และความคิดเห็น เกี่ยวกับตนเอง ในสิ่งแวดล้อมที่เป็นจริง และเป็นธรรมชาติของแต่ละคน

ขั้นที่ 7 การเสริมแรงและการติดตามผล ครูสามารถใช้ได้ในทุกขั้นตอนของกระบวนการนี้ในรูปของการให้รางวัล สัญลักษณ์การใช้คำพูดยกย่องชมเชย การใช้ภาษาท่าทาง ฯลฯ สำหรับขั้นตอนการเสริมแรงและติดตามผลในขั้นสุดท้ายนี้มุ่งส่งเสริมในรูปแบบของการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) เป็นหลัก เพื่อส่งเสริมและเน้นในเรื่องความต่อเนื่องที่นักเรียนได้รับรู้จากการรับรู้ตั้งแต่ขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 6 จนเกิดความตระหนักในคุณธรรมที่ได้รับ การเรียนรู้แล้ว ให้ได้มีการนำไปปฏิบัติจริง มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ จนนักเรียนสามารถแสดงออกและเป็นลักษณะนิสัยที่เกิดขึ้นกับตัวเองอย่างถาวรได้

สมน อมรวิวัฒน์ (2527 : 50 - 55) ได้กล่าวว่า การสร้างมโนคติทางศีลธรรมนั้น ถ้าสามารถสร้างมโนคติทางศีลธรรมแก่นักเรียนได้ดีแล้ว ย่อมทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ถูกต้อง ในการปฏิบัติตามหลักศีลธรรมได้ และได้เสนอกระบวนการสอนเพื่อสร้างมโนคติทางศีลธรรม ในการสอนจริยศึกษาตามขั้นตอนดังนี้

กิจกรรมขั้นนำเข้าสู่โมติ

1. การเตรียม เราความสนใจและเสนอประเด็น ควรจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียนให้สงบและสร้างบรรยากาศที่จะเราความสนใจของนักเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน แล้วเสนอเหตุการณ์ สถานการณ์จากความเป็นจริง หรือจากตัวนักเรียนเอง จัดเป็นประเด็นปัญหาประเด็นขัดแย้ง รวมทั้งมีการเสนอตัวอย่างเพื่อขยายประเด็นนั้น ๆ ให้เด่นชัด
2. การแสวงหาข้อมูล และรวบรวมความรู้ หลักการ เมื่อได้มีประเด็นที่ชัดเจนแล้ว ครูและนักเรียนจะทำกิจกรรมดังนี้
 - 2.1 การแนะนำแหล่งข้อมูลทั้งที่มีอยู่ภายในและภายนอกโรงเรียน
 - 2.2 การแสวงหาและรวบรวมข้อมูลจากบุคคล สิ่งพิมพ์และสื่อต่าง ๆ
 - 2.3 การใช้ทักษะที่จำเป็นในการแสวงหาข้อมูลและความรู้ เช่น ทักษะภาษา (อ่าน-พูด-เขียน-ฟัง) ทักษะทางคณิตศาสตร์ ทักษะทางวิทยาศาสตร์ (ค้นคว้าทดลอง) และทักษะทางสังคม เป็นต้น

2.4 การประมวลและการจัดหมวดหมู่ ของประเด็นข้อมูล หลักการและความรู้

กิจกรรมขั้นสร้างมโนคติ

3. การวิเคราะห์ เลือก และตัดสิน เมื่อครูและนักเรียนได้ร่วมกันทำกิจกรรมจนสามารถประมวลข้อมูลและจัดหมวดหมู่ของประเด็นต่าง ๆ ได้แล้ว ต่อไป ครูและนักเรียนจะร่วมกันทำกิจกรรมที่นำไปสู่การวิเคราะห์เลือกและตัดสิน เช่น กิจกรรมสถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ การเล่านิทาน การบรรยายและอภิปราย การใช้เกมแทรกในกิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น แล้วใช้หัวข้อหลักธรรม มาวิเคราะห์ผลของกิจกรรมเหล่านั้นโดยการจำแนกเปรียบเทียบ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคุณสมบัติ ประโยชน์และโทษของสิ่งนั้นหรือการกระทำนั้นตาม เหตุและผล

4. การสรุปมโนคติ หลังจากที่ได้ทำการวิเคราะห์ เลือกและตัดสิน ลักษณะเฉพาะ ความสัมพันธ์และเหตุผลของสิ่งและการกระทำต่าง ๆ แล้ว ครูและนักเรียนจะสรุปผลการวิเคราะห์นั้นเป็นมโนคติ โดยสรุปตาม

- 4.1 รูปลักษณะ
- 4.2 คุณสมบัติ
- 4.3 ความหมายและสาระสำคัญ
- 4.4 เหตุและผลอัน เป็นคุณและ เป็นโทษ

5. การย้ำทวนมโนคติ เป็นการทำให้นักเรียนได้มีความเข้าใจ มั่นใจ และพิสูจนการสรุปมโนคติ ได้ดียิ่งขึ้น โดยการนำมโนคติที่สรุปได้มาจัดดังนี้

- 5.1 เชื่อมโยงกับมโนคติอื่นที่นักเรียนมีอยู่เดิม ซึ่งอาจสอดคล้องหรืออาจขัดแย้งกัน
- 5.2 คิดหาเหตุผล และยกตัวอย่างตามประสบการณ์เดิม และประสบการณ์ใหม่
- 5.3 นักเรียนมีโอกาสแสดงเจตคติ และการปฏิบัติตนตามมโนคติที่เกิดขึ้น

กิจกรรมขั้นการปฏิบัติ และการประเมินผล

6. การนำมโนคติไปปฏิบัติจริงนั้น นักเรียนต้องกระทำดังนี้

- 6.1 ปรับมโนคติให้สอดคล้องกับบุคคล กาล เทศะและเหตุการณ์ในชีวิตจริง เพื่อการมีเจตคติที่ถูกต้อง

- 6.2 แสงทาวีธีปฏิบัติที่เหมาะสมหลาย ๆ วิธี
- 6.3 ปฏิบัติให้เกิดผลดี
- 6.4 ประเมินผลการปฏิบัติตามมโนมตินั้น โดยที่นักเรียนต้องฝึกวิเคราะห์ และประเมินตนเองอยู่เสมอ

จากการศึกษาขั้นตอนของกระบวนการสอนจริยศึกษาดังกล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ถ้าครูได้เข้าใจบทบาทและเตรียมการสอน คิดหากิจกรรมที่น่าสนใจ มีสาระให้ข้อคิด กิจกรรมการเล่านิทาน และการใช้เกม ประกอบการสอน เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าต่อการนำไปใช้ในขั้นตอนของกระบวนการสอนดังกล่าว

กิจกรรมการเรียนการสอนจริยธรรม

อ่ำไพ สุจริตกุล (2527 : 3) ได้กล่าวว่า การสอนจริยศึกษาตามแนวใหม่ ต้องเน้นการปฏิบัติยิ่งกว่าทฤษฎีหรือการเรียนรู้แต่หัวข้อธรรม และต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดจนการใช้สื่อการสอนเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอย่างสม่ำเสมอ และครูต้องนำไปสอนให้สัมพันธ์กับมวลประสบการณ์ในกลุ่มวิชาอื่นให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ นอกจากนี้ ครูทุกคนในโรงเรียนเป็นผู้สอน ทั้งการสอนจริยศึกษาตามเนื้อหาและกิจกรรมโดยตรง และการสอดแทรกจริยธรรมต่าง ๆ ในเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ซึ่งสามารถสอดแทรกได้แทบทุกเนื้อหาและทุกกิจกรรม จะทำได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความเข้าใจ สนใจ ความละเอียดประณีตในการเตรียมสถานการณ์ วางแผน ตลอดจนเทคนิคการสอนของครู ถ้าหากครูทุกคนใช้เทคนิควิธีที่เหมาะสมทั้งวิธีเก่า แต่ได้ผลและวิธีที่ทันสมัยใหม่เสมอ เพื่อให้เด็กสนใจร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งจะทำให้เด็กได้มีจริยธรรมที่พึงประสงค์

ชำเลื่อง วุฒิจันทร์ (2524 : 144 - 148) ได้เสนอแนวคิดในการจัดกิจกรรมจริยศึกษาที่ช่วยให้นักเรียนบรรลุ เป้าหมายตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละหัวข้อจริยธรรม ซึ่งมีกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. การใช้วิธีสอนแบบบรรยายหรือปาฐกถา
- 2.. การใช้วิธีสอนแบบการอภิปราย
3. การใช้วิธีสอนแบบแก้ปัญหา
4. การใช้วิธีสอนแบบการแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม

5. การใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ
6. การใช้วิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวน
7. การใช้วิธีสอนแบบได้วาที

กัรติ ศรีวิเชียร (2524: 48-56) ได้เสนอวิธีการสอนจริยศึกษาให้แก่นักเรียนว่า การสอนจริยศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่แต่เพียงวิธีใดวิธีหนึ่ง แต่มีอยู่หลายวิธีที่จะเลือกใช้ให้เหมาะสม และได้เสนอกิจกรรมจริยศึกษาดังต่อไปนี้

1. การสอนโดยการอภิปราย
2. การสอนแบบสืบสวนสอบสวน
3. การสอนแบบเล่นบทบาทสมมติ
4. การสอนโดยให้เลียนแบบจากตัวแบบ

อดิศักดิ์ ทองบุญ (2522: 61) ได้เสนอวิธีการสอนจริยธรรมตามแนวพุทธศาสนามีลักษณะดังนี้

1. สันทนา - ชี้อัด คือ อธิบาย เรื่องที่สอนให้ผู้เรียน เข้าใจแจ่มแจ้งชัดเจน ทุกแห่งทุกมุม
2. สมาทปนา - เขิญชวน คือ ใช้เหตุผลโน้มน้าวใจ นักเรียนให้เห็นคล้อยตาม จนยอมรับและนำไปปฏิบัติได้
3. สมุตเตชนา - อาจหาญ คือ ปลุกใจให้เกิดอุตสาหะในการปฏิบัติ
4. สัมทัสนา - ร่าเริง คือ ชุบปลอบใจให้ร่าเริง สนุกสนาน เบิกบาน ไม่เบื่อหน่าย

ลักษณะการสอนจริยธรรมที่ดีดังกล่าวข้างต้น สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมแบบต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับจริยธรรม และตัวนักเรียนได้อย่างดี

สมพงษ์ จิตระดับ (2527: 55-57) ได้เสนอแนะกิจกรรมตัวอย่างเพื่อใช้ในการสอนจริยศึกษา ดังนี้

1. กิจกรรมเล่าเรื่อง นิทาน เรื่องสั้น เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ครูใช้เสมอในการสอนจริยศึกษาควบคู่ไปกับสื่อการสอนบางประเภท เช่น หุ่น การ์ตูน รูปภาพ เป็นต้น การเล่าเรื่องนั้นสามารถให้ข้อคิด และคติสอนใจต่าง ๆ แก่เด็กได้

2. บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ เพราะได้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงบทบาทของคนอื่นที่ไม่ใช่ของตนเอง ได้ทดลองทำหรือฝึกประสบการณ์ที่จำลองมาให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และเรียนรู้จริยธรรมต่าง ๆ ร่วมกัน

3. การอภิปรายกลุ่มย่อย เป็นกิจกรรมทางสังคมที่ฝึกฝนทักษะหลายประการให้แก่ นักเรียน บทบาทในฐานะผู้นำ ผู้ตามที่ดี การยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น การทำงานร่วมกัน การเคารพสิทธิของกลุ่ม เป็นต้น บทบาทสำคัญของครูคือการกระตุ้นเตรียมตั้งประเด็นปัญหาของคุณธรรมที่จะศึกษาให้ชัดเจน

4. แบบฟอร์ม เป็นกิจกรรมใช้ในการสำรวจการหาข้อมูล การติดต่อเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการประเมินผลเกี่ยวกับตนเอง และการเรียนรู้ได้ สามารถนำมาใช้ในการสอนจริยศึกษาได้ โดยขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการสอน

5. การจัดอันดับความคิด เป็นกิจกรรมที่ใช้ควบคู่กับสื่อการสอนประเภทกรณีตัวอย่าง นักเรียนจะสามารถจัดประเภทของพฤติกรรม ความประพฤติ ตามลักษณะของความคิด ประสมการณื ค่านิยมของแต่ละคน สามารถกำหนดน้ำหนัก จัดอันดับคุณค่าต่าง ๆ ได้จากมากไปหาน้อยสิ่งที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง

6. การสื่อสารมวลชน ได้พยายามจัดรายการเพื่อเยาวชนมากขึ้น เสนอเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ การใช้สื่อสารมวลชนให้เกิดประโยชน์กับการสอนจริยศึกษา จึงต้องมีการวางแผน ติดตาม คัดเลือกและการให้คำแนะนำแก่นักเรียนอย่างถูกต้องตลอดเวลา

7. การสร้างความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่เน้นในเรื่องการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การใช้เหตุผล ความสนใจ และการสร้างความคิดเห็นใหม่ของตนเองเป็นส่วนใหญ่ การให้สิ่งเร้าต่อความสนใจของนักเรียน เช่น รูปภาพ บัตรคำ เสียงเพลง เป็นต้น เป็นสิ่งนำไปในการสร้างความคิดสร้างสรรค์

8. การทำหนังสือหน้าเดียว เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นภายหลังจากนักเรียนได้ผ่านกิจกรรมอื่น ๆ มาแล้ว และเพื่อเป็นการสรุปรวมสาระสำคัญ และข้อคิดที่ได้รับให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

อาโท สุจริตกุล และคณะ (2527: 86-223) ได้เสนอกลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกจริยธรรมด้วยเทคนิคต่าง ๆ 11 ประการคือ

1. การใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการจำลองสถานการณ์หรือสภาพการณ์ขึ้นให้เหมือนหรือใกล้เคียงความจริงหรือเป็นตัวแทนของความจริงแล้วให้ผู้เรียนเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์หรือสภาพการณ์นั้น ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสภาพการณ์จริง
2. กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เป็นการสอนที่มีบรรยากาศของการเรียนรู้ที่มีการเคลื่อนไหวของผู้เรียนและเนื้อหาควบคู่กันไป การจัดกระบวนการเรียนการสอน มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และการปฏิสัมพันธ์เป็นส่วนใหญ่ ส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านจริยธรรมให้น่าสนใจขึ้น
3. การได้วาติธรรมะ เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของบุคคลสองฝ่าย ซึ่งมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน อาศัยการหาเหตุผลและหลักฐานต่าง ๆ มาสนับสนุนหลักการหรือความคิดเห็นของตน โดยใช้วาติศิลป์หรือศิลป์ของการพูดโน้มน้าวใจ เป็นสำคัญ
4. การเล่านิทาน เป็นวิธีการที่ผู้ใหญ่จะแทรกความคิดและค่านิยมอันดีงาม เข้าไปสู่จิตใจเด็ก การฟังเรื่องจากนิทานจะเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงคุณและโทษของการกระทำโดยส่งผ่านตัวละครของเรื่องออกมาสู่เด็ก จะช่วยให้เด็กรู้จักวิเคราะห์วิจารณ์ และเข้าใจประเด็นที่เขาควรจะได้รับและปฏิบัติตามได้อย่างดีที่สุด
5. เกมและการละเล่นเสริมคุณธรรม เป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่สร้างเสริมประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิดความเข้าใจได้สนุกสนาน เพลิดเพลินผ่อนคลายอารมณ์ดี เครียด ได้ปรับตัวเข้ากับหมู่คณะแล้วยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความเจริญทางจิตใจและคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงาม
6. การสร้างและการใช้หุ่น เป็นสื่อการสอน ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนได้แสดงออกตามความสามารถ ผักตัดประดิษฐ์หุ่นขึ้นเอง การทำงานร่วมกัน ผักหน้าที่และความรับผิดชอบ เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้จากการกระทำในการแสดงหุ่นของตน
7. การใช้บทบาทสมมติ เป็นการสอนที่ให้นักเรียนแสดงออกตามบทบาทของตัวละครในเรื่อง จะช่วยทำให้นักเรียนทราบว่าบุคคลนั้นคิดและรู้สึกอย่างไรในสถานการณ์นั้น

ซึ่ง เมื่อนำมาอภิปรายแล้วจะทำให้เกิดความ เข้าใจถึงความรู้สึกและการกระทำของคนนั้น ๆ

8. การใช้เพลงประกอบการสอน เป็นการสอนที่ทำให้เด็ก เกิดความสนุกสนาน กับบทเรียน ผ่อนคลายความ เครียดทางอารมณ์ ตลอดจนได้รับความรู้ โดยเฉพาะ เนื้อหาของ เพลงที่เด็ก เข้าใจได้รวดเร็ว และจดจำ เนื้อหาได้แม่นยำ

9. การใช้กรณีตัวอย่าง เป็นการสอนโดยใช้ เรื่องที่เกิดขึ้นจริงหรือ เรื่อง เล่าสืบต่อ ที่กำหนดขึ้นมาใช้ประกอบการสอนโดยมีประ เด็นปัญหา ทำให้ผู้เรียนคิด ค้น อภิปราย ถกเถียง เพื่อสร้าง เสริมให้มีการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ การให้เหตุผลและมีแนวทางในการแก้ปัญหา

10. เทคนิคการประชุมกลุ่ม เป็นการสอนที่ให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มย่อยมีโอกาส แสดงความคิดเห็นของคนได้อย่างเต็มที่ ผลสรุปของการประชุมย่อย จึง เป็นความคิดเห็นของการประชุม เทคนิคการประชุมกลุ่ม ที่นำมาใช้ เช่น เทคนิควงรอบวง เทคนิคระดมสมองและ เทคนิคเสียงทั้ง 6-6

11. กิจกรรมเรียงความด้วยปากเปล่า เป็นการแต่งหรือเล่า เรียงความโดยใช้ วิธีพูดแทนวิธีการเรียงความ ให้นักเรียนคนแรกพูดนำขึ้นก่อนหนึ่งประโยค นักเรียนคนที่สองก็ ต่อและคนต่อไปจะ เรียงความโดยพูดย่อ ๆ กันไปจนจบ

ธีระพร อูวรรณไพ (2526: 121-124) ได้เสนอว่า แนวการจัดกิจกรรม สร้างเสริมลักษณะนิสัยด้านจริยธรรมของ เด็กปฐมวัย ต้องคำนึงถึงหลัก 3 ประการคือ

1. การกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม หมายถึง การกำหนดพฤติกรรมเฉพาะ อย่างที่ประสงค์จะให้เด็กแสดงได้ หรือคว้นการแสดง เช่น การสารภาพความจริงกับครู เมื่อทำผิด คอบคำถามจากนิทานที่ครูเล่าได้ เป็นต้น

2. ประเภทกิจกรรมและสื่อที่ใช้ ได้แก่ กิจกรรมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.1 การเล่านิทานที่มีคติสอนใจทางจริยธรรม

2.2 การสนทนาจากประสบการณ์ของ เด็กและข่าวประจำวัน

2.3 การร้อง เพลงประกอบท่าทาง

2.4 การเล่นเกมทบาทสมมติ

2.5 การฉายภาพยนตร์ แถบบันทึกภาพหรือให้เด็กดูโทรทัศน์

- 2.6 การ เปิดแถบบันทึก เสียงหรือวิทยุให้ เด็กฟัง
- 2.7 การสอนจริยธรรมจากหนังสือการ์ตูน
- 2.8 การฝึกการทำงานร่วมกัน
- 2.9 การฝึกให้ช่วยเหลือครู เพื่อน และพ่อแม่
- 2.10 การฝึกความร่วมมือในการฟังผู้อื่นพูด
- 2.11 การฝึกให้อาหารสัตว์
- 2.12 การฝึกให้ เด็กดูแลรักษาระเบียม
- 2.13 การทนายปัญหาจริยธรรม

3. การประเมินผล เป็นการประเมินผลโดยยึดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นหลัก

ได้แก่

- 3.1 การสังเกต
- 3.2 การสนทนา
- 3.3 การตรวจผลงาน
- 3.4 การใช้ข้อสอบปากเปล่า
- 3.5 การใช้ข้อทดสอบ

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า กิจกรรมการสอนจริยศึกษา ดังกล่าวมาแล้วมีหลายประเภทหลายรูปแบบ แต่กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนจริยธรรมแก่นักเรียนชั้นอนุบาลหรือเด็กก่อนวัยเรียนที่มุ่งให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ควรประพฤติ สามารถประพฤติตนได้ถูกต้อง และเกิดลักษณะนิสัยที่ดี กิจกรรมที่ส่งเสริมจริยธรรมพอสรุปได้ ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมเล่าเรื่อง เช่น เล่านิทาน เล่าเรื่องจากประสบการณ์ จากข่าว โดยมีสื่อประกอบ เช่น ทุน รูปภาพ มีการสนทนา ชักถาม และสรุปถึงข้อคิดเห็น สาระ และคติสอนใจ

2. กิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง หมายถึง การจำลองสถานการณ์จริงในชีวิต โดยมุ่งกระบวนการและบรรยากาศทั้งหมดของการแสดงในห้องเรียน เพื่อให้เด็กเรียนช่วยกันคิดแก้ปัญหา ตัดสินใจในสถานการณ์นั้น เป็นวิธีการแสวงหาความรู้ การปรับตัวในสังคม และสิ่งแวดล้อมได้อย่างถูกต้อง

3. กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทตามความรู้สึกของแต่ละคน เมื่อนำมาอภิปรายแล้วจะทำให้เกิดความเข้าใจในความรู้สึก และการกระทำของผู้แสดง กิจกรรมที่ใช้ได้ดี ในกรณีที่เรากำลังศึกษา ความรู้สึกนึกคิดของคนในเรื่องต่าง ๆ ทั้งยังช่วยให้ผู้แสดงและผู้รับฟัง มีความสนใจในความรู้ นั้น ๆ มากขึ้น สามารถจดจำข้อมูลต่าง ๆ ได้ดีขึ้นด้วย การนำกิจกรรมแสดงบทบาทสมมติไปใช้ในห้องเรียน ครูมีบทบาท เป็นเพียงผู้กำกับโดยอาจเล่า เรื่องที่ยังไม่จบ แล้วให้นักเรียนแสดงต่อตามความรู้สึกบางครั้งครูอาจใช้กิจกรรมนี้ เพื่อปรับพฤติกรรม เด็กที่เกเรให้ เป็น เด็กดีได้

4. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สมพงษ์ จิตระดับ (2527: 123-127) กล่าวว่าไว้ว่า กิจกรรมนี้มีหลักการสอนกระบวนการกลุ่มที่ เน้นวิธีการ กิจกรรม และประสบการณ์ เป็นสำคัญ ผู้เรียนได้มีโอกาส เข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนทั่วถึงซึ่งกันและกันมากที่สุด ทั้งสามารถค้นพบ คำตอบด้วยตนเอง

5. กิจกรรมการเรียงความปากเปล่า อ่ำไผ่ สุจริตกุล (2527: 182) ได้เสนอ แนวปฏิบัติในการฝึกกิจกรรมนี้ คือ สมาชิกนั่งล้อม เป็นวง แล้วช่วยกันคิดหาคุณธรรมที่ควรปลูกฝังในจิตใจ 1 ข้อ เพื่อใช้เป็นหลักในการผูกเรื่อง โดยตกลงกันก่อนว่าใครจะเป็นผู้เริ่มต้น ใครจะเป็นคนสรุปคนสุดท้าย และจะวนให้จบภายในกี่รอบ (ไม่เกิน 1-2 รอบ) การเล่าจะวนไปทางขวามือ แต่ละคนเล่าคนละ 1-3 ประโยค โดยจะต้องจดจำตัวละครหรือเรื่องราวที่ผู้อื่นเล่าไปแล้ว เพื่อจะได้ต่อเรื่องให้สืบเนื่องและรับช่วงความคิดของผู้อื่น ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมในการเล่าแต่ละครั้งด้วย คุณค่าของกิจกรรมนี้อยู่ที่ความร่วมมือ แสดงความคิดและจิตใจของสมาชิกแต่ละคน ครูมีหน้าที่ในการสรุปหลักธรรม และให้ข้อมูลในการปฏิบัติเพิ่มเติม กิจกรรมนี้สามารถนำไปผสมผสานกับกิจกรรมอื่นได้ เพราะใช้เวลา น้อย และสามารถจัดในชั้นสรุปบทเรียนได้

6. กิจกรรมการใช้เพลง เป็นกิจกรรมที่ให้ความบันเทิงกับผู้เรียน ซึ่งสามารถนำมาสอดแทรกในขั้นตอนของกระบวนการสอนได้ เพื่อทำให้บรรยากาศในการเรียนมีชีวิตชีวา ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย ดังที่ อ่ำไผ่ สุจริตกุล และประคอง สุทธสาร (2527: 128-140) ได้กล่าวว่า การสอนเพื่อสอดแทรกจริยธรรมให้แก่ นักเรียน ครูสามารถใช้เพลงประกอบการสอนได้ โดยเลือกหรือแต่งเพลงที่มีเนื้อร้องง่าย ๆ ทำนองคุ้นหู มีคติธรรมสอนใจ เพื่อเข้าใจให้ผู้เรียนเข้มแข็ง คึกคัก กล้าต่อต้านความชั่ว และอาจหาญซึ่งแนวคิดใหม่ในการเลือกหรือ

แต่งเพลงประกอบการสอน ครูอาจใช้หลัก 3 ประการดังนี้ (อำไพ สุจริตกุล 2527: 138-140)

หลักการที่ 1 โจมตีข้อผิดพลาด แสดงความรังเกียจ และประณามคนโกง คนชั่ว คนเห็นแก่ตัว คนทุจริต ผิดศีลธรรม และผิดมโนธรรม ด้วยถ้อยคำที่รุนแรงเฉียบขาด เช่น เพลงอย่าคบคนโกง เพลงสาปคนทำลายป่า เพลงแข่งนักค้ายาเสพติด

หลักการที่ 2 ยกย่องการกระทำหรือบุคคลที่ควรยกย่อง ตัดเตือนการกระทำหรือบุคคลที่ควรตัดเตือน เปรียบเทียบความดีกับความชั่วให้เห็นชัดเจน เพื่อเยาวชนจะได้เลือกปฏิบัติได้เอง ใช้เพลงเดือนสดีเด็กให้รู้จักแยกแยะคนดีจากคนชั่วแล้วเลือกคบหาสมาคมแต่กับคนดี เช่น เพลงมิตร

หลักการที่ 3 เตือนตนให้เห็นพิษภัยร้ายแรงของการทำชั่วจนเกิดความรังเกียจ ที่จะทำชั่วทำบาป ไฉนน้ำเราใจให้กล้าหาญในการทำความดี จนเกิดศรัทธาอย่างแรงกล้าที่จะทำความดี และมีใจในผลแห่งกรรมดี เช่น เพลงอย่าทำความชั่ว

7. กิจกรรมเกมและการละเล่น พูนสุข นุญสวัสดิ์ (2527: 86-89) ได้กล่าวไว้ว่า เกมและการละเล่นเป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่จะสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิดความเข้าใจ และปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความเจริญทางจิตใจ เช่น ฝึกให้ผู้เล่นมีความรับผิดชอบ ฝึกความอดทน ฝึกความซื่อสัตย์ ฝึกความสามัคคีรักหมู่คณะ เป็นต้น เด็กจะได้เรียนรู้คุณธรรมและจริยธรรมต่าง ๆ ไปโดยไม่รู้ตัว

การจัดกิจกรรมการสอนจริยศึกษาให้แก่เด็ก ครูต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. มีความเหมาะสมระหว่างเนื้อหา และกิจกรรม
2. รู้จักผสมผสานกิจกรรมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เด็กเรียนได้มีโอกาสปฏิบัติจริงตามขั้นตอนการสอนกิจกรรม
3. ใช้สื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ นั้นควรเป็นวัสดุในท้องถิ่น และให้เหมาะสมกับนักเรียน
4. ควรมีการติดตามผลอย่างสม่ำเสมอ โดยใช้เทคนิคหลาย ๆ วิธี
5. ควรมีความร่วมมือระหว่างครู ผู้บริหาร และผู้ปกครองในการแก้ปัญหาพฤติกรรมทางจริยธรรมที่เป็นปัญหาของนักเรียน

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

2.1 ความหมายของนิทาน

นิทานและวิธีการเล่านิทาน เป็นกิจกรรมการสอนวิธีหนึ่งที่นักการศึกษาให้ความสนใจศึกษาค้นคว้า และยอมรับว่านิทานมีความสำคัญต่อ เด็ก โดยเฉพาะเด็กวัยก่อนประถมศึกษา ดังจะเห็นได้จากแนวการจัดประสบการณ์ในชั้น เด็กเล็ก พุทธศักราช 2522 แนวการจัดประสบการณ์ในชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 พุทธศักราช 2522 และแผนการจัดประสบการณ์ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 พุทธศักราช 2523 ซึ่งได้กำหนดกิจกรรมการเล่านิทาน เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สำคัญ

ความหมายของนิทานนี้ได้มีผู้รู้หลายท่านให้ความหมายไว้หลายอย่างด้วยกัน เช่น

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526: 124) ได้ให้ความหมายว่า นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่ากันต่อ ๆ มา เป็นเวลานานแล้วแต่ไม่ทราบชัดว่า เริ่มมีมาตั้งแต่เมื่อไร การเล่านิทานก็เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินและให้ความรู้ เพื่อ เป็นคนดีอยู่ในสังคม

ฉวีมา อาษารัฐ (2521: 163) ได้ให้ความหมายว่า นิทาน คือ เรื่องราวที่สืบต่อกันมา ที่มีได้เจาะจงแสดงประวัติความเป็นมาของเรื่อง จุดใหญ่เพื่อความสนุกสนานและความพอใจ ทั้งของผู้เล่าและผู้ฟัง ที่มุ่งจะสนองความต้องการทางด้านจิตใจแก่ผู้ฟัง ในบางครั้งก็สอดแทรกคติสอนใจรวมอยู่ด้วย

กิ่งแก้ว อัทธการ (2519: 12) ได้ให้ความหมายนิทานเชิงคติชนวิทยาว่า นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าสืบต่อกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527: 70) ได้กล่าวว่า นิทานคือ เรื่องราวที่เล่ากันมาแต่โบราณและมีอีกนิทานต่าง ๆ นานา

รัชณี ศรีไพรวรรณ (2516: 37-41) ได้ให้ความหมายของนิทานว่า คือ เรื่องที่เล่าสืบกันมา หรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานบันเทิง และให้ความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต

จากความหมายของนิทาน ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า นิทานคือ เรื่องราวที่ได้แต่งขึ้นหรือเล่าสืบต่อกันมา เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมุ่งสนองความต้องการทางด้านจิตใจ เป็นสำคัญ

2.2 ความเป็นมาของนิทาน

การเล่านิทานมีมานานแต่สมัยดึกดำบรรพ์ เป็นสิ่งที่ชื่นชอบทั้งผู้เล่าและผู้ฟัง ในสมัยแรก ๆ การถ่ายทอดเรื่องราวจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งอาจเริ่มต้นด้วยภาพ เช่น สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ก่อนที่มนุษย์จะมีพัฒนาการทางภาษาดีพอที่จะบอกเล่าเรื่องราวด้วยปาก เขาใช้ภาพแทนการบอกเล่าด้วยภาษาพูด ดังจะเห็นได้จากภาพวาดต่าง ๆ ตามผนังถ้ำ หน้าผา และภูเขา ภาพจะบอกถึงความหวัง และชัยชนะ ความกลัวและความสุข บอกเรื่องราวที่เขาได้กระทำ ตลอดจนสิ่งที่เขาหวังจะให้เกิดขึ้น เมื่อพัฒนาการทางภาษาเจริญขึ้น การสื่อความหมายจึงเปลี่ยนจากรูปภาพมาเป็นภาษาพูด หลังจากมีภาษาเขียนเกิดขึ้น จึงได้มีหุ่นขี้ผึ้งและแท่งเรื่องราวต่าง ๆ ไว้ แรก ๆ เรื่องราวที่เล่าสู่กันฟังคงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับตัวเขา เช่น การล่าสัตว์ การต่อสู้ชัยชนะ ฯลฯ นักเล่าจะจดจำเรื่องราวต่าง ๆ และพยายามเล่าเรื่องให้มีชีวิตชีวน่าสนใจแก่ผู้ฟัง ในสมัยแรก ๆ เรื่องที่เล่าก็คงจะเป็นเรื่องของผู้ใหญ่และเล่าสู่กันฟังในหมู่ของผู้ใหญ่ ยังไม่มีนิทานที่มีเนื้อเรื่องเหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย เด็กจึงได้รับฟังเรื่องราวซึ่งแล้วแต่จะได้ยินได้ฟัง ต่อมาได้มีการแต่งนิทานสำหรับเด็กโดยเฉพาะขึ้น

จรรยาบรรณ (2526: 22) ได้กล่าวว่า "ในปัจจุบัณมีนิทานที่เขียนขึ้นเพื่อเด็กโดยเฉพาะ และเป็นที่ยอมรับว่าเด็กมีความสุขในการได้ฟังนิทาน แต่การเล่านิทานให้เด็กฟังยังไม่ได้กระทำกันเท่าที่ควร และในโรงเรียนอนุบาล ซึ่งเด็กควรจะได้ฟังนิทานเป็นประจำ กลับปรากฏว่ามีกิจกรรมอื่นมาก เกินไปจนครูไม่มีเวลาที่จะเล่านิทานให้เด็กฟัง ซึ่งเป็นการนำเสียเวลาอย่างยิ่ง เพราะนิทานจะช่วยให้ครูสอนวิชาต่าง ๆ ให้แก่เด็กได้อย่างมากมาย เด็กจะได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้นได้อย่างสนใจ และสนุกสนานช่วยให้การเรียนการสอนง่ายขึ้น

หทัย ดันทอง (2525: 455) ได้กล่าวว่า "การเล่านิทานเป็นวิถีพัฒนาเด็กของไทย และเป็นคติชนวิทยาอย่างหนึ่ง มีมาแต่โบราณ ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรม และเป็นวรรณกรรมที่เก่าแก่ที่สุด มีจุดประสงค์ในการเล่า ทรทิพย์ วินโกมินทร์ (2530: 7) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ดั้งเดิมของการเล่านิทานมีดังต่อไปนี้

1. เพื่อเป็นเครื่องบันเทิงใจยามว่าง
2. เหตุผลทางศาสนา ซึ่งมีอิทธิพลเหนือจิตใจมนุษย์ เป็นต้นเหตุให้เกิดนิทานขึ้นมากมาย เช่น เรื่องเกี่ยวกับเทพเจ้า และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตลอดจนเรื่องที่เป็นคติสอนใจ สอนความประพฤติด่าง ๆ

2.3 คุณค่าของนิทาน

การเล่านิทานนอกจาก เป็นการถ่ายทอด เรื่องราวต่าง ๆ ให้แก่เด็กแล้ว ยังสร้าง ความเพลิดเพลิน และช่วยสนองความต้องการของ เด็กด้วย เพราะนิทาน เป็นสิ่งที่เด็ก ๆ หอใจฟัง นอกจากนี้ เนื้อหาของนิทานที่เด็กฟัง ยังช่วยปลูกฝังความดี ความละ เหยียดอ่อนน้อมขึ้นใน จิตใจ และสร้างความคิดริเริ่ม และการเลียนแบบที่ดีให้กับ เด็ก

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526: 125) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนิทานว่า การเล่านิทาน มีอิทธิพลและคุณค่าต่อเด็กมาก โดยเฉพาะวัยก่อนประถมศึกษาและประถมศึกษา การที่ผู้ใหญ่ และครูได้ใกล้ชิดกับ เด็กโดยใช้การ เล่านิทานจะ เป็นสิ่งช่วยให้ เข้าใจ เด็กได้ดียิ่งขึ้น

พรทิพย์ วินโกมินทร์ (2530: 8) ได้กล่าวไว้ว่า นิทานช่วย เสริมสร้าง ประสบการณ์ชีวิตให้แก่เด็ก และช่วย เสริมสร้างอุปนิสัยที่ดีให้แก่เด็ก เช่น เด็กบางคนที่มีใจ คับแคบ ตระหนี่เห็นแก่ตัวอาจจะกลับ เป็นคนมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเฟื่อแผ่ เมตตากรุณา มีน้ำใจกว้าง ขวางขัน ซึ่งเด็กวัยก่อน เข้าโรงเรียนควรได้รับการปลูกฝังจริยธรรมและอุปนิสัยที่ดี นิทาน เป็น สื่อสำคัญที่จะช่วยพัฒนาจริยธรรมของ เด็กในวัยนี้ได้ นิทานแทบทุก เรื่องจะสอดแทรกคติธรรม สอนเด็กไว้ เช่น นิทานเรื่อง หนูติดกับสัตว์เลื้อย สอนให้เด็กมีความเมตตา กรุณา ความ เอื้อเฟื้อเฟื่อแผ่ นิทานเรื่องม้า เช็ดหน้าของใครสอนให้เด็กมีความซื่อสัตย์ ซึ่ง เหล่านี้เป็น จริยธรรมที่จะค่อย ๆ ฝังใจเด็ก ทำให้เกิดเจตคติที่ดีช่วยให้มีพฤติกรรมที่พึงปรารถนาของ สังคม (วัชรภรณ์ พิมพ์ใจหงส์ 2528: 12-13)

จากคุณค่าของนิทานดังกล่าวข้างต้น หอจะสรุปได้ว่า นิทาน เป็นสิ่งที่ช่วยปูพื้นฐาน ทางจิตใจของ เด็ก เป็นเครื่องมือถ่ายทอดคุณค่าทางสังคม และจริยธรรมต่าง ๆ ที่ต้องการ ปลูกฝังให้ แก่เด็ก และยังช่วยแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาของ เด็กได้ด้วย

2.4 ประเภทของนิทาน

การแบ่งประเภทของนิทาน มีวิธีกำหนดต่าง ๆ กัน ไม่มีกฎ เกณฑ์ตายตัว แต่ที่นิยม กันมาก คือการแบ่งนิทานออกเป็นประเภท ตามรูปแบบของนิทาน เป็น 5 ประเภท คือ (จิระประภา บุญนิศย์ : 15-19)

1. นิทานปรัมปรา (Fairy Tale) เป็นนิทานที่มีเรื่องค่อนข้างยาว เป็นเรื่องสมมติว่าเกิดขึ้นในที่ไหนสักแห่ง ไม่กำหนดชัดเจนว่าที่ไหน ตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้ที่มีความผิดปกติพิเศษ ประการใดประการหนึ่ง เช่น เป็นผู้มีอำนาจ มีบุญ มีฤทธิ์เดช ทำให้ศัตรูพ่ายแพ้ได้ ถ้าเป็นหญิงมักได้แต่งงานกับชายสูงศักดิ์ เช่น ปลาย่างทอง สโนไวท์ และซินเดอเรลลา

2. นิทานท้องถิ่น (Legend) เป็นนิทานที่มีเรื่องสั้นกว่านิทานปรัมปรา มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ไซคลอป หรือคตินิยม แต่เชื่อว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงหรือมีเค้าความจริง มีบุคคลจริง ๆ มีสถานที่จริงกำหนดแน่นอนกว่านิทานปรัมปรา

3. นิทานเทพนิยาย (Myth) เป็นนิทานที่มีเทพดา นางฟ้า เป็นตัวเอกของเรื่อง เช่น เวชลา - รามสูร ท้าวมหาสงครามค์

4. นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale) เป็นนิทานที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ และมีความคิดและการกระทำต่าง ๆ ตลอดจนพูดจาอย่างคน หรืออาจมีคนเกี่ยวข้องกับอยู่ด้วย ทั้งคนทั้งสัตว์สามารถพูดจาโต้ตอบ และปฏิบัติต่อกันได้ นิทานประเภทนี้อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท

4.1 นิทานเรื่องสัตว์ประเภทคติธรรม (Fable) ได้แก่ นิทานอีสป ชาดกต่าง ๆ

4.2 นิทานเรื่องสัตว์ประเภทเล่าซ้ำหรือเล่าไม่รู้จบ (Cumulative Tale) เช่น เรื่องยายกะตา

5. นิทานตลกขบขัน (Jest) เป็นนิทานเรื่องสั้น ๆ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ต่าง ๆ อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับความโง่ กลโกง การแก้แค้นแก้แค้น การแสดงปฏิภาณไหวพริบ ตลอดจนการเดินทางและการผจญภัยที่ก่อเรื่องผิดปรกติในแง่ขบขันต่าง ๆ

วิลเลียม เรียงวีระ (2525: 68-69) ได้แบ่งประเภทของนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน ได้ 7 ประเภท

1. เรื่องจริงเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเด็ก
2. เทพนิยายต่าง ๆ
3. คำานานที่เล่าสืบต่อกันมา
4. ปัญหาที่เกี่ยวกับศาสนา เช่น ชาดก
5. นิทานที่แต่งเป็นโคลง กลอน

6. นิทานประเภทส่งเสริมจินตนาการ
7. นิทานที่ให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กจะเรียนรู้

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526: 126) ได้เสนอหลักในการเลือกนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เป็นเรื่องที่ย่าย แต่มีความสมบูรณ์ในตัว เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวให้เด็กพอคาดคะเนเรื่องได้บ้าง อาจสอดแทรกเกร็ดที่ชวนให้เด็กสงสัยว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป เพื่อให้เรื่องมีรสชาดตื่นเต้น
2. เป็นเรื่อง que เด็กมีความสนใจอาจจะ เป็น เรื่อง เกี่ยวกับชีวิตของ เด็ก ๆ และสัตว์ต่าง ๆ ก็ได้
3. ควรมีบทสนทนา มาก ๆ เพราะ เด็กส่วนมากไม่สามารถฟัง เรื่อง ที่เป็น ความ เรียง ได้ดี และภาษาที่ใช้ต้อง สละสลวย เหมาะสมกับวัย เด็ก
4. มีการกล่าวซ้ำคำหรือประโยค วลี เพื่อ เด็กจะ จำ ได้ ย่าง และ รวด เร็ว
5. ควร เป็น เรื่อง ที่ เกิด ขึ้น ภายใน ครอบครัว และ เรื่อง ที่ เกี่ยว พ้อง กับ ชีวิต ประจำ วัน ของ เด็ก
6. เนื้อ เรื่อง ถึง จุด สุด ของ ย่าง และ นำ พึง พื่อใจ เมื่อ เล่า จบ เด็ก มีความ สุข มี คติ สอนใจ ด้วย
7. ใน เนื้อ เรื่อง ควรมี ตัวละคร ที่ เด็ก สามารถ สมมติ เป็น ตัว เอง ได้ และ ชื่อ ของ ตัวละคร ควร เป็น ภาษา ไทย เป็น ชื่อ ย่าง ๆ ที่ เด็ก เข้าใจ ความ หมาย ได้
8. เนื้อ เรื่อง ควร สอดแทรก กติธรรม สอน ตัวละคร ให้ มี มารยาท ให้ เป็น เด็ก ดี อบรม เด็ก ให้ รู้ ว่า ทำ ดี ได้ ดี ทำ ชั่ว ได้ ชั่ว

การเลือกนิทานมาเล่าให้เด็กฟัง จะต้องคำนึงถึง วัยของ เด็ก ด้วย วิไล เวียงสระ (2525: 71) ได้กล่าวถึงระดับอายุ และ เรื่อง ที่ เด็ก สนใจ ใน แต่ละ วัย ไว้ ดังนี้

2 ขวบ ชอบฟัง เรื่อง ราว เกี่ยวกับ สิ่ง แวด ล้อม รอบ ตัว เอง เป็น เรื่อง เกี่ยวกับ ตัว เด็ก เอง เกี่ยวกับ ชีวิต ประจำ วัน สั้น ๆ ย่าง ๆ เช่น เรื่อง เกี่ยว ครอบครัว ครอบครัว พ่อแม่ พี่ น้อง สัตว์ เลี้ยง ใน บ้าน

3-4 ขวบ ยังชอบฟัง เรื่องที่ใกล้ตัว หรือ เรื่องที่เป็น เรื่องในชีวิตจริง นิทานที่เหมาะสม สำหรับ เด็กระดับนี้ควรจะต้องอิงความจริงอยู่บ้าง

4-5 ขวบ วัยนี้เป็นวัยที่เด็กอยากรู้อยากเห็น ต้องการที่จะรู้ว่าสิ่งนั้นสิ่งนี้มาจากไหน ทำไมจึง เป็นเช่นนั้น เช่นนี้ ทำไมจึงไม่เป็นอย่างนั้นอย่างนั้น สิ่งนี้มีความ เป็นมาอย่างไร เด็กวัยนี้ เริ่มจะ เข้าใจข้อแตกต่างระหว่างความจริงและเรื่องสมมติ นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยนี้ ควร จะเป็น เรื่องสั้น เข้าใจง่าย มีตัวละครตัวเอกแต่เพียงตัวเดียว และตัวละครร่วมอีก 2-3 ตัว เป็น เรื่องที่ส่งเสริมจินตนาการและอิงความจริงอยู่บ้าง

5-6 ขวบ วัยนี้เด็ก เริ่มสนใจโลกของความเป็นจริง แยกอดีตปัจจุบันได้ รู้จักสิ่งแวดล้อมที่ห่างตัวมากขึ้น เริ่ม เข้าใจว่าตัวเอง เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมไม่ใช่เป็นศูนย์กลาง ของทุกสิ่งทุกอย่าง เช่นแต่ก่อน เนื้อหาของ เรื่องที่เล่าควร เป็นเรื่อง ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ด้วย จะเป็น เรื่องจริงในปัจจุบันหรือ เป็น เรื่องประเภทวีรบุรุษทั้งหลายก็ได้

2.5 จุดประสงค์ของการเล่านิทาน

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526: 124-125) กล่าวถึง การเล่านิทานให้แก่เด็กก่อน ประถมศึกษาว่า ช่วย ส่งเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีให้แก่เด็กหลายประการ คือ

1. เพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก เพราะ เด็กชอบฟังนิทาน
2. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินทั้งผู้เล่าและผู้ฟัง
3. เพื่อช่วยให้เด็กได้คำนึงถึงและสร้างจินตนาการใน เรื่องฝันและ เรื่องจริง
4. เพื่อช่วยให้เด็กได้ผ่อนคลายอารมณ์เครียดจากการเรียน
5. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ของเด็ก รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง
6. เพื่อส่งเสริมในด้านมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม ศิลธรรม และมีเจตคติที่ดี
7. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็ก
8. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้วิชาการต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา
จริยศึกษา ฯลฯ
9. เพื่อให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่านิทาน แสดงความคิดเห็นและสนทนา
10. เพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจอยากอ่านหนังสือ

2.6 วิธีการเล่านิทาน

การเล่านิทานให้ได้ดี ครูผู้เล่าจะต้องมีเทคนิคในการเล่านิทานเพื่อทำให้เด็กสนใจได้ตลอดเวลา ครูผู้เล่าต้องมีศิลปะในการเล่าอย่างยอดเยี่ยมคือ การใช้เสียง น้ำเสียงในการเล่านิทาน และการใช้ท่าทางประกอบการเล่านิทาน ก่อนที่จะเล่านิทานให้เด็กฟังทุกครั้งครูจะต้องเตรียมตัวล่วงหน้า ซึ่งจะทำการเล่านิทานประสบความสำเร็จจากจุดประสงค์ที่วางไว้เสมอ

พรทิพย์ วินโกมินทร์ (2530: 39-40) ได้เสนอขั้นตอนในการเล่านิทานไว้ดังนี้

1. จัดนักเรียนให้นั่ง เรียบร้อยและสบาย เป็นกลุ่ม หรือวงกลม บนเก้าอี้ หรือบนพื้นก็ได้
2. ผู้เล่าควรนั่งบนเก้าอี้เดี่ยว ๆ เพื่อให้ผู้ฟังมองเห็นได้อย่างทั่วถึง และได้ยินเสียงผู้เล่าชัดเจน
3. ผู้เล่าต้องใช้เสียงดังพอที่จะได้ยินทั่วถึงกันด้วยเสียงธรรมชาติของตัวเอง ออกเสียงชัดเจน จังหวะการพูดให้พอเหมาะ ไม่เร็วหรือช้าเกินไป ใช้น้ำเสียงเหมาะกับตัวละคร อาจใช้เสียงตามธรรมชาติมาประกอบการเล่าด้วยก็ได้
4. ขณะเล่า อาจทำท่าทางประกอบด้วยก็ได้ แต่ต้องเป็นท่าทางที่น่าดู ไม่ได้แกล้งทำจนผิดธรรมชาติ
5. ผู้เล่าต้องไม่ออกนอกเรื่องหรือเล่าเรื่องอื่นแทรก จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจไขว้เขว และอย่าสอดแทรกเรื่องของศีลธรรมมากเกินไป จะทำให้เด็กเบื่อ
6. ผู้เล่าต้องทำใจให้สนุกไปตามเนื้อเรื่องด้วย ต้องไม่ฝืนใจเล่า การเล่านิทานจึงจะออกรส
7. พยายามถ่ายทอดเรื่องที่เล่าให้เป็นภาพที่มีชีวิตจิตใจโดยบรรยายบุคลิกลักษณะของตัวละครให้ชัดเจน บรรยายสถานที่ที่เกิดขึ้นให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด และทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกว่า ตนเองได้เข้าไปนั่งอยู่ ณ ที่นั้นด้วย
8. เลือกถ้อยคำหรือสำนวนให้เหมาะกับระดับของผู้ฟัง
9. ขณะเล่านิทาน ทำใจให้สบาย ๆ และมองผู้ฟังอย่างทั่วถึงทุกคน ควรสังเกตพฤติกรรมของผู้ฟังด้วย หากผู้ฟังไม่สนใจ ผู้เล่าควรใช้ไหวพริบแก้ไขวิธีการเล่าให้ตื่นเต้นเร้าใจยิ่งขึ้น

10. ควรคำนึงถึงระยะเวลาในการเล่าให้พอ เหมาะกับความสนใจของผู้ฟังแต่ละวัยด้วย

11. ควรกำหนดเวลาเพื่อไว้สำหรับคำถาม หรือข้อวิจารณ์ของเด็ก ถ้าในระหว่างการเล่านิทาน เด็กขัดจังหวะหรือซักถาม ครูควรบอกให้รอจนเล่าเรื่องจบก่อน

รัชณี ศรีไพรวรรณ (2516: 37-41) ได้เสนอวิธีการเล่านิทานไว้ดังนี้

1. การเริ่มต้น ควรหาวิธีจูงใจเด็กด้วยวิธีที่น่าสนใจ เช่น อาจจะเอ่ยถึงตัวละครที่น่าสนใจในนิทานให้เด็กอยากรู้หรือสนทนาเกี่ยวกับถึง เรื่องนิทาน ท้ายปริศนาให้เด็กสนใจและพร้อมที่จะฟังแล้วจึงเล่า

2. ขณะเล่าให้เด็กนั่งตามสบาย

3. ผู้เล่าต้องรู้สึกสนุกกับเรื่องที่เล่า การเล่าจึงจะออกรส

4. ใช้เสียงดังพอเหมาะให้เด็กได้ยินชัด เจน ออกเสียงให้ชัด เจน พุดไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป มีจังหวะ เป็นไปตามบทบาทของ เรื่องที่เล่า

5. ทำท่าทางประกอบให้เห็นจริงจัง และสนุกสนานตามท้องเรื่อง ถ้ามีภาพประกอบด้วยยิ่งดี เพราะจะทำให้เด็กสนุก และจำเรื่องได้

6. มองเด็กทุกคนขณะที่เล่า อย่าให้สายตาจับอยู่ที่เด็กคนใดคนหนึ่งนานเกินไป

7. ลำดับเรื่องเล่าให้เด็ก เข้าใจง่าย

8. ใช้ภาษาง่าย ๆ ให้เหมาะกับเด็ก

9. แสดงจุดสำคัญของนิทานตามแนวที่ผู้เล่าต้องการ เล่าอย่า เน้นหรือ เสนอจน เด็กหมดสนุก

10. ตอนจบก็สำคัญ เหมือนตอน เริ่มต้นให้ เด็กรู้สึกว่านิทานสนุกและ เสียคายอยากมี โอกาสฟังอีก

ทิพย์สุดา นิลสินธพ (2523: 80-82) ได้เสนอกลวิธีในการเล่านิทานสรุป เป็น ข้อตอนได้ดังนี้

1. ครูจะต้องตกลงกับ เด็กว่า เวลาฟังนิทาน เด็กจะต้องไม่พูด ไม่ลุกขึ้นยืน ฯลฯ เพื่อให้เด็กอยู่ในระ เียบยบขณะฟังนิทาน

2. ครูต้องสำรวจว่าตำแหน่งที่ครูอยู่นั้น จะสามารถทำให้เด็กมองภาพในนิทานหรือหน้าครูได้ทั่วถึงหรือไม่ เพราะการที่เด็กมองไม่เห็นหน้าครูหรือภาพอาจจะทำให้ความสนใจของเด็กลดลงไปได้

3. การเล่านิทาน วิธีการของครูแต่ละคนไม่เหมือนกัน บางคนอาจใช้หุ่นประกอบ บางคนมีความสามารถในการวาดรูป อาจใช้วิธีวาดรูปบนกระดาน สำหรับครูที่ไม่ถนัดในการวาดรูป อาจใช้วิธีวาดรูปบนกระดาน สำหรับครูที่ไม่ถนัดในการวาดรูป ก็อาจใช้หนังสือนิทานประกอบภาพ หรือเล่าปากเปล่าก็ได้ เวลาเล่าต้องพยายามใช้คำพูดที่เป็นของตนเองให้เหมือนเรากำลังคุย พยายามให้เด็กมีอารมณ์ร่วมในการเล่านิทาน แสดงท่าทางประกอบก็จะทำให้นิทานนั้น มีชีวิตชีวาขึ้นมาได้สมความตั้งใจของครู

4. เมื่อเล่านิทานจบลง ครูจะต้องดึงจุดสนใจและจุดสำคัญในนิทานออกมา เพื่อให้ นักเรียนแสดงความคิดแลง เปลี่ยนกัน จะ เป็นการย้ำและ เน้นให้นัก เรียน เข้าใจ และจดจำคุณธรรม หรือสิ่งที่เราต้องการช่วยปลูกฝังจิตใจเด็ก เพื่อให้ฝังลึกในความรู้สึก และทัศนคติของ เด็ก ครู อาจให้นัก เรียนช่วยกันสรุป หรือช่วยกัน เล่าใหม่อีกครั้ง มีกิจกรรมหลายอย่าง ที่ครูอาจจะให้ เด็ก ทำหลังจาก เล่านิทานจบแล้ว เช่น

- 4.1 ตอบคำถามครู เพื่อทบทวน เรื่องหรือสิ่งที่ครูต้องการให้เด็กจำ
- 4.2 ให้เด็กลำดับ เหตุการณ์ใน เรื่องว่าตอนใดมาก่อนมาหลัง
- 4.3 สักขระบายสีโดยดึง เอาภาพใดภาพหนึ่งใน เรื่องตอนที่ น่าสนใจออกมาให้เด็กระบายสี
- 4.4 ให้แสดงละครสั้น ๆ จาก เรื่องที่เล่าโดยใช้คำพูดของนักเรียนคิดขึ้นเอง

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เกม

3.1 ความหมายของ เกม

เกมและการ เล่นกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมการ เรียนการสอนที่สำคัญอย่างหนึ่งในระดับ ก่อนประถมศึกษา ดังที่ปรากฏอยู่ในแนวการจัดประสบการณ์ในชั้น เด็ก เล็ก พุทธศักราช 2522 แนวการจัดประสบการณ์ในชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 พุทธศักราช 2522 และแผนการจัดประสบการณ์ ในชั้นอนุบาล พุทธศักราช 2523 ซึ่งได้กำหนดให้ เกมและการ เล่นกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมการ

เรียนการสอนในแต่ละวันของนักเรียนชั้นอนุบาลในโรงเรียนอนุบาล สังกัดสำนักงานการ
ประถมศึกษาแห่งชาติ

มีผู้รู้หลายท่านได้ให้ความหมายของ เกมไว้หลายความหมายด้วยกัน เช่น

พูนสุข บุญสวัสดิ์ (2527: 86) ได้ให้ความหมายว่า เกมและการละเล่นเป็นทั้ง
กิจกรรมและวิธีการที่จะสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้ เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิดความเข้าใจ
และปรับตัว เข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ ขณะเด็ก ๆ เล่นเกม หรือการละเล่น นอกจากจะได้
ออกกำลังกาย เสริมสร้างพละนามัยให้สมบูรณ์ ยังได้ใช้สติปัญญาฝึกความสังเกต และไหวพริบ
ในการแก้ปัญหาได้สนุกสนานเพลิดเพลิน มั่นคลายอารมณ์ดี เครียดได้ปรับตัว เข้ากับหมู่คณะ
แล้วยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความเจริญทางจิตใจ โดยปลูกฝังให้มีคุณธรรมอันจำเป็นแก่การ
เป็นพล เมืองดีด้วย

พะออบ โปษะกฤษณะ และคณะ (2522: 1) ได้กล่าวว่า "การละเล่นเป็นการ
ส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การเล่นกีฬาต่าง ๆ ทำให้เด็กมีสุขภาพดี
มีน้ำใจ เป็นนักกีฬา ทำใจจิตใจเบิกบาน สามารถเข้ากับเพื่อนฝูงได้ ตลอดจนเสริมสร้าง
สมรรถภาพทางกายและทางอารมณ์ให้มั่นคงยิ่งขึ้น

หวงทอง ไสยวรรณ (2530: 119) ได้ให้ความหมายของ เกมว่า เกม คือ การ
เล่นที่มีกติกา กฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน เป็นการ เล่นของเด็กที่มีพัฒนาการทางสังคมเพิ่มมากขึ้น
สามารถ เล่น เป็นกลุ่มได้ เกมช่วยเด็กเกิดความสุขสนุกสนาน ฝึกความร่วมมือ ระเบียบวินัย
เคารพกฎเกณฑ์ สามารถนำมาใช้กับกระบวนการเรียนการสอน เด็กปฐมวัยได้ดี เกมแต่ละชนิด
มีความมุ่งหมาย กติกา วิธีเล่น และสิ่งประกอบในการเล่นแตกต่างกัน

จากความหมายของ เกมดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า เกม หมายถึง การเล่นที่มี
กติกา มีกฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน แพ้ชนะกัน เป็น เกมที่ช่วยฝึกให้ความร่วมมือ ช่วยให้เด็กมี
ระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ รู้แพ้รู้ชนะที่จะ เป็นการ เตรียม เด็กให้ปรับตัวในสังคมได้ดี และ
สอดคล้องจริยธรรมที่พึงประสงค์ในการเล่น เกม

3.2 คุณค่าของเกม

เกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาง่าย ๆ เป็นการ เล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานของเด็กแล้ว ยังมีคุณค่าทางด้านจิตใจของเด็กอีกด้วย เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและทำให้เด็กรู้จักปรับตัว เข้ากับเพื่อนได้อย่างดี

พูนสุข นุญย์สวัสดิ์ (2527: 86-89) ได้กล่าวถึงคุณค่าของเกมและการละเล่นว่า เกมและการละเล่นช่วยปลูกฝังให้เด็กมีคุณธรรมได้ ฝึกให้มีความรับผิดชอบ เช่น เกมแคะหุ่น เกมขมุนนาฬิกา เกมโปลิศจับขโมย เกมเสือกินวัว ฝึกให้มีความอดทน เช่น เกมขี่ม้าส่งเมือง เกมเสื่อข้ามห้วย ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ เช่น เกมซ่อนหา ฝึกให้มีความสามัคคี เช่น เกมขายแดงโม เกมตีจับ เป็นต้น

วิทยากรทิมมูทิตา (2527: 206) ได้กล่าวถึง คุณค่าของเกมว่า เกมคือการละเล่น เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมทั้งหลายที่แสดงให้เราเข้าถึงประวัติศาสตร์ของมนุษย์ และสะท้อนให้เห็นแนวคิดและค่านิยม เกม เป็นการ เล่นที่ช่วยให้เด็กสามารถจัดตัวเอง เข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับคนอื่นอย่าง เป็นสุข เพราะกิจกรรมส่วนใหญ่ของชีวิต เด็กก็คือการเล่น

พะอบ ไปชะกฤษณะ และคณะ (2522: 93) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยว่า การละเล่นของเด็กไทย เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านที่มีอยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ และสืบทอดกันมา การละเล่นของเด็กไทยยังช่วยฝึกคุณธรรมและศีลธรรมให้แก่เด็กอีกด้วย เพื่อ เป็นพื้นฐานที่จะช่วยสร้างคุณธรรมและศีลธรรมอันดีของสังคมในภายหน้า เช่น ฝึกความอดทน ความสามัคคีรักหมู่คณะ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ การมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย เป็นสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้ ในขณะที่เขากำลังเล่นกันอย่างสนุกสนานเอง

จากคุณค่าของเกมดังกล่าวข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า เกม เป็นสิ่งที่สามารถปลูกฝังจริยธรรมให้กับ เด็กได้อย่างดี ทำให้เด็กรู้จักการปรับตัวในสังคมได้ และมีคุณค่าทางจิตใจของเด็กด้วย

3.3 ประเภทของเกม

เกมมีหลายประเภทด้วยกัน เกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กก่อนประถมศึกษาชั้น ควรเป็น เกมที่มีวิธีการเล่นง่าย ๆ มีกติกาง่าย ๆ ซึ่งแบ่งได้เป็น 6 ประเภท คือ (กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ 2527: 33-34)

1. เกมเล่นเป็นนิยาย (Story Plays Games) ได้แก่ การเล่นตามเรื่องราวของนิยาย โดยให้เด็กแสดงกริยาหรือท่าทางตามเนื้อเรื่องของนิยาย
2. เกมเลียนแบบ (Mimatics Games) ได้แก่ การเล่นที่ใช้เลียนแบบท่าทางต่าง ๆ ของคนหรือสัตว์
3. เกมเบ็ดเตล็ด (Law Organization Games) ได้แก่ การเล่นที่มุ่งเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหว มีกติกาการเล่นไม่มากและใช้เวลาสั้น
4. เกมนำ (Lead-up Games) ได้แก่ การเล่นที่มุ่งสร้างทักษะให้กับผู้เล่น เพื่อสามารถนำไปใช้ในกีฬาที่ต้องการทักษะประเภทนั้น ๆ
5. เกมประกอบเพลง (Singing Games) ได้แก่ การเล่นที่มีดนตรีประกอบไปด้วย อาจมีการร้องและทำท่าทางตามเนื้อเพลงประกอบไปด้วย
6. เกมใหม่ (New Games) ได้แก่ การเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเป็นหลักสำคัญไม่คำนึงถึงผลการแพ้-ชนะ หรือ เสริมสร้างสมรรถภาพทางกายอย่างใดทั้งสิ้น โดยผู้เล่นต้องการจะผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เท่านั้น

หวงทอง ไสยวรรณ (2530: 116-117) ได้ให้แนวคิดในการเลือกเกมสำหรับเด็กปฐมวัยว่าควรพิจารณาในสิ่งต่อไปนี้ คือ

1. ความมุ่งหมายในการเล่น
 - 1.1 ถ้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกสนาน เกมที่เลือกขึ้นมาต้องสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น เกมนั้นต้องไม่ยากเกินไปและใช้เวลาไม่มาก
 - 1.2 ถ้ามีจุดมุ่งหมาย เพื่อสร้างความเป็นผู้นำ-ผู้ตาม เกมที่เลือกขึ้นมาต้องให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองมากที่สุด
 - 1.3 ถ้ามีจุดมุ่งหมาย เพื่อฝึกทักษะทางกีฬา เกมที่เลือกขึ้นมาต้องให้ผู้เล่นได้เลียนแบบทักษะ ของกีฬาแต่ละประเภทได้ตามที่ต้องการ

2. อายุ ร่างกาย ความสนใจ และความสามารถ การเลือก เกมต้องให้เหมาะสมกับสภาพอายุและร่างกายของเด็ก โดยคำนึงถึงความสนใจ และความสามารถของเด็ก
3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่ที่ใช้ในการเล่น เกม เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณา ก่อนการเลือก เกม โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่น เป็นประเด็นสำคัญ
4. จำนวนคน การเลือก เกมที่ดีต้องเลือก เกมที่สามารถให้ทุกคนได้ เข้าร่วมมากที่สุด โดยอาจจะ เล่นพร้อม ๆ กัน หรือผลัดกัน เล่นก็ได้
5. อุปกรณ์ การเลือก เกมไม่ควร เลือก เกมที่ต้องใช้อุปกรณ์มาก หายาก ราคาแพง หรือ เป็นอันตรายต่อผู้เล่น ควร เลือก เกมที่ใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาได้ง่ายหรือทำขึ้นเองได้
6. กติกาการเล่น เกมที่มีกติกาการเล่นมากหรือต้องการใช้เทคนิคสูงไม่ควร เลือก มาเล่น เพราะจะทำให้ผู้เล่นเกิดความ เบื่อหน่าย และการตัดสินใจในการเล่นควรชี้แจงให้เด็ก เข้าใจ และอาจ เปลี่ยนแปลงได้ตามความ เหมาะสม บาง เกมสามารถให้เด็ก เป็นกรรมการตัดสินใจเองได้

3.4 จุดประสงค์ของการสอน เกม

จรินทร์ ธาณีรัตน์ (2524: 4) ได้กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมหลักอย่างหนึ่งของ กิจกรรมพลศึกษา โดยมีจุดประสงค์ของการสอน เกม ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความ เข้าใจใน เรื่องการเล่นประเภทต่าง ๆ รู้วิธีการ เล่น เข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจาก เกมประเภทนั้น
2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะ เบื้องต้นในการ เคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติ รักและชอบออกกำลังกายด้วยกิจกรรมประเภทต่าง ๆ
4. เพื่อให้เด็กได้เกิดความสุขสนานว่า เรียง แจ่มใส ในหมู่เพื่อน เกิดความรัก สนิทสนมสัมพันธ์ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น
5. เพื่อให้การสอน เกม ช่วยส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็ก ให้รู้จักแพ้ชนะ รู้ภัย

จากจุดประสงค์ในการสอน เกม นั้น จะ เห็นได้ว่า เกม เป็นสิ่งที่เร้าใจ เด็ก ทำให้เด็ก เกิดความสนใจใน เกม มีจุดประสงค์ เพื่อฝึกความร่วมมือ ความมีระเบียบวินัย เคารพกฎ กติกา รู้แพ้รู้ชนะ อัน เป็นการเตรียม เด็กให้ปรับตัวในสังคมได้ดี เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ (พวงทอง ไสยวรรณ 2530: 115)

3.5 วิธีการสอน เกม

ในการสอน เกมนั้นต้องให้เด็กเกิดความรู้ความ เข้าใจ ให้เกิดทักษะ เบื้องต้น และ เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินกับ เกม นั้น ๆ ดังนั้นวิธีการสอนต้องกระทำให้เกิดผลตามจุด ประสงค์ของการสอน

พวงทอง ไสยวรรณ (2530: 118) ได้เสนอ ลำดับขั้นในวิธีการสอน เกมไว้ ดังต่อไปนี้

1. บอกชื่อ เกมให้ผู้เล่นทุกคนรู้
2. จัดผู้เล่นให้อยู่ในรูปแบบของการ เล่น
3. อธิบายถึง วิธีการ เล่น รวมทั้งกฎ กติกาการเล่น
4. สาธิตให้เด็กดู
5. ตอบคำถามในกรณีผู้เล่นไม่ เข้าใจ
6. เริ่ม เล่น เกม

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524: 7-8) ได้เสนอวิธีการสอน เกม ควรดำเนินวิธีการ ดังต่อไปนี้

1. การจัดชั้น เรียน ต้องรู้ว่า เกม นั้น เล่น ได้กี่คน การจัดชั้น เรียนควรจะเป็นแบบใด จึงจะได้ผลดีที่สุด
2. การอธิบายวิธี เล่น ผู้สอนต้องสอนวิธี เล่น เกมด้วยคำพูดที่ชัดเจนชัดคำ กระตือรือร้น ไม่ช้าไม่เร็วเกินไป การยือธิบายต้องให้ทุกคน เห็นหน้าและได้ยินทั่วถึง
3. การสาธิตการเล่น ต้องสาธิตการเล่นให้เด็กทุกคนได้ เห็นได้ เข้าใจ
4. การปฏิบัติ ให้เด็ก เล่น เกมหรือปฏิบัตินั้นตาม เวลาที่สมควร ไม่น้อยหรือนานเกินไป
5. การติดตามผล ผู้สอนติดตามผลจากการ เล่น เกมว่า เด็กได้ปฏิบัติตามจุดประสงค์ ของ เกมหรือไม่

วิทยากร ทิมมูทิตา (2527: 203-204) ได้เสนอ เทคนิควิธีการใช้ เกมประกอบการ สอนจริยศึกษา ดังต่อไปนี้

1. ชี้แนะ ครูสนทนาเพื่อนำเด็กเข้าสู่เกมที่เล่น และจัดแถว เป็นรูปตามที่จะเล่น เช่น รูปวงกลม หน้ากระดาน แถวคอนลิก เป็นต้น
2. ชี้อธิบายและสาธิต เป็นชั้นอธิบายวิธีการเล่น กติกา หรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของเกม ครูควรใช้คำอธิบายที่สั้นและกระชับได้ใจความ ถ้าเป็นไปได้ครูควรสาธิตให้เด็กดูก่อน อาจจะให้ครู เป็นผู้สาธิตเอง หรือเรียกเด็กบางคนออกมาช่วยสาธิต แล้วครูซักถามเพื่อแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจ
3. ชี้นปฏิบัติ ให้เด็กทดลองเล่น โดยไม่ต้องบอกว่าเป็นการทดสอบ และให้เด็กเล่นเกมชิ้นซ้ำอีก 2-3 ครั้ง แล้วแต่ความเหมาะสม
4. ชี้นสรุป เมื่อเห็นว่าเด็กเล่นในระยะเวลาที่กำหนดไว้ และใช้เวลาเหมาะสมดีแล้ว ก็ถึงขั้นยุติการเล่น ในขั้นนี้จะต้องมีการสรุปผลของการเล่น หลังจาเล่นเสร็จแล้ว เช่น ใคร หรือฝ่ายไหนเป็นฝ่ายแพ้ ทำไมจึงแพ้และฝ่ายชนะ ชนะเพราะอะไร ให้นักเรียนทุกคนมีส่วนอภิปรายสรุปผล ครูควรจะสอดแทรกจริยธรรม ในการอภิปรายสรุปผลว่า ได้ข้อคิดหรือแนวคิด และคติสอนใจ อะไรจากการเล่นเกม

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้

4.1 ความคงทนในการเรียนรู้

ความคงทนในการเรียน (Retention) คือ การคงทนไว้ซึ่งผลของการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียนได้ หลังจากการที่ได้ทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง (Adam 1967: 9) ความจำเป็นพฤติกรรมภายในซึ่งเกิดขึ้นภายในจิต เช่นเดียวกับความรู้สึก การรับรู้ ความชอบ การจินตนาการของมนุษย์ การที่จะจดจำสิ่งที่เรียนมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ กาเย่ (Gagne 1970: 70-71) อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำ ดังนี้

1. ชี้นสร้างการเข้าใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถ เข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า
2. ชี้นเรียนรู้ ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
3. ชี้นเก็บไว้ในความจำ คือ การนำเอาสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความจำเป็นช่วงเวลาหนึ่ง

4. ขั้นการรื้อฟื้น คือ การนำเอาสิ่งที่เรียนแล้ว และเก็บเอาไว้ที่นั่นออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้

ชัยพร วิชชาวุธ (2520: 3-20) กล่าวว่า ลำดับขั้นของการจำแบ่งเป็น 3 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1	ขั้นที่ 2	ขั้นที่ 3
การเสนอสิ่งเร้า	กิจกรรมแทรก	การทดสอบ

ขั้นการเสนอสิ่งเร้า การเสนอสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนจำได้นั้น ถ้าเป็นสิ่งยาก ๆ จะต้อง ให้ผู้เรียนเรียนรู้อันเข้าใจเสียก่อน

ขั้นกิจกรรมแทรก ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นที่สอดแทรกระหว่างขั้นการเสนอสิ่งเร้า และการทดสอบ

ขั้นการทดสอบ จะบ่งชี้ว่าผู้เรียนจำ สิ่งที่เรียนได้มากน้อยเพียงใด วิธีการทดสอบ ความจำมี 3 วิธี คือ การจำได้ การระลึก และการเรียนรู้ซ้ำ

1. การจำได้ (Recognition) การจำได้ของคนเรานั้น เกิดขึ้นเพราะ

1.1 การรับรู้ครั้งที่ 2 เหมือนกับการรับรู้ครั้งแรก ซึ่งยังคงอยู่ในความทรงจำแบบนี้ถือว่าเป็นการจำถูก (Hit)

1.2 เหตุการณ์ที่พบ เป็นเหตุการณ์ใหม่ แต่เนื่องจากการรับรู้คล้ายกับการรับรู้ที่มีอยู่ในความจำมาก จนรู้สึกว่าจะเคยประสบมาแล้ว การจำแบบนี้เรียกว่า การจำผิด (False recognition) เช่น การหักคนผิด

1.3 เหตุการณ์เคยเกิดขึ้นแล้ว แต่เราจำไม่ได้ นี้ก็ว่าเพิ่งจะเคยพบ แบบนี้เรียกว่า การจำพลาด (Miss recognition)

1.4 เหตุการณ์เป็นเหตุการณ์ใหม่ และเราบอกได้ว่าไม่เคยพบมาก่อน แบบนี้เรียกว่า การปฏิเสธอย่างถูกต้อง (Correct recognition)

4.2 การเรียนรู้และความจำ

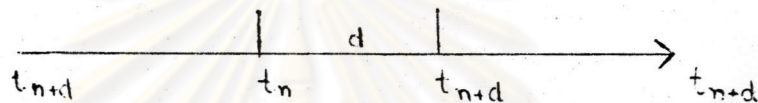
ชัยพร วิชาวุธ (2520: 37) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้และการจำไม่อาจแยกออกจากกันได้ในการเรียนรู้ นั่น ถ้าจะทดสอบว่าผู้เรียนได้เกิดการ เรียนรู้หรือยัง หากเราให้

t_n = การเสนอสิ่งเร้า เมื่อเวลา = n

t_{n+d} = การทดสอบ เมื่อ เวลา

d = ระยะเวลาระหว่างการเสนอสิ่งเร้าและการทดสอบ

ลำดับขั้นของเหตุการณ์ เราสามารถเขียนกราฟได้ดังนี้



ระยะ d อาจจะยาวเท่าใดก็ได้ แต่ $d=0$ ย่อมเป็นไปได้ ดังนั้นการทดสอบ t_{n+d} จะเป็นการทดสอบผลการเกิดจาก t_n (การเรียนรู้) และการคงอยู่ของผลการเรียนรู้ที่ t_{n+d}

การทดสอบผลการเรียนรู้ (Retention) จึงมีความจำรวมอยู่ด้วยทุกครั้ง กล่าวโดยสรุปเราจะทราบว่า ผู้รับการทดลองมีผลการเรียนรู้เท่าใด ก็ทำได้โดยให้ผู้เรียนได้รับสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งที่ t_n แล้วปล่อยเวลาให้ผ่านไปโดยอาจมีกิจกรรมแทรกในช่วงเวลา d แล้วก็ทดสอบที่ t_{n+d} แต่การศึกษาความจำแตกต่างจากการศึกษาการเรียนรู้ที่จุดมุ่งหมายของการศึกษาในการศึกษาความจำเราต้องการทราบว่า ระยะ d และกิจกรรมแทรกในช่วงเวลา d มีผลต่อผลที่เกิดจาก t_n อย่างไร หากผลของ t_n เป็นการเรียนรู้การทดสอบความจำ ก็คือการทดสอบว่า ผลของการเรียนรู้อยู่คงอยู่หรือไม่

ในการเรียนเนื้อหาวิชาหนึ่ง ๆ นั้น เมื่อเวลาล่วงเลยไป ความจำก็จะค่อย ๆ หายไปจนบางครั้งพบข้อความตอนนี้ก็อาจจะจำไม่ได้เลย ฉะนั้นถ้าอ่านทวนซ้ำบ่อย ๆ ความจำอาจจะยังคงมีอยู่ และช่วยประหยัดเวลาในการจด เอbbinghaus (Ebbing Haus 1850-1909) ได้ทำการทดลองเรื่องความจำและการลืม เขาพบว่า ความจำจะหายไปอย่างรวดเร็วในระยะ 20 นาทีแรก จนถึง 9 ชั่วโมงแรกเมื่อเวลาผ่านไป 20 นาทีความจำเหลือน้อยกว่าร้อยละ 60 เหลือน้อยกว่าร้อยละ 50 เมื่อเวลาผ่านไป 1 ชั่วโมง เหลือน้อยกว่าร้อยละ

40 เมื่อเวลาผ่านไป 9 ชั่วโมง ถ้าไม่มีการทบทวนเลยในระยะเวลา นั้น ความจำจะเหลืออยู่เพียงร้อยละ 20 เมื่อเวลาผ่านไป 31 วัน

ระบบความจำของคน แยกเป็น 3 ระบบคือ

1. ระบบความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory memory)
2. ระบบความจำระยะสั้น (Short-term-memory)
3. ระบบความจำระยะยาว (long-term-memory)

ความจำระยะยาวเป็นความจำที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง เป็นความหมายเข้าใจในสิ่งที่คนรู้สึก เป็นการตีความ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจ และความเชื่อของแต่ละคน สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ สรุปได้เป็น 2 ประการ ประการแรก ได้แก่ ลักษณะของความต่อเนื่อง หรือความสัมพันธ์ของประสบการณ์ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ประการที่ 2 ได้แก่ การทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วอยู่เสมอ ชัยพร วิชชาวุธ (2520: 118) กล่าวว่า การศึกษาทบทวนสิ่งที่จำได้คืออยู่แล้วซ้ำอีกจะช่วยให้ความจำถาวรมากยิ่งขึ้น และถ้าได้ทบทวนอยู่เสมอแล้ว ช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะมีฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำประมาณ 14 วัน หลังจากที่ได้ผ่านการเรียนรู้ไปแล้วกันอย่างใกล้ชิดจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ดังนั้น นักจิตวิทยาที่สนใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ จึงได้พยายามทดลองลักษณะการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำได้มาก และค้นคว้าวิธีเรียนที่ทำให้ลืมสิ่งที่เรียนน้อย ผลของการทดลองพอจะสรุปได้ว่า ถ้าต้องการจะจำสิ่งที่เรียนได้ดี ต้องอาศัยหลักดังต่อไปนี้ (สุชา จันทน์เอม 2522: 167-168)

1. พยายามทำให้สิ่งที่เรียนมีความหมายต่อผู้เรียน เพราะคนจะลืมสิ่งที่มีความหมาย และมีความสำคัญได้ยาก
2. เรียนให้เกิดขั้นที่จะได้หมด เมื่อนึกคิดสิ่งนี้ในเวลาต่อไป จะยังจำได้มาก
3. แยกแยะสิ่งที่เรียน เพื่อให้เห็นว่าแต่ละตอนมีความหมายอย่างไร ถ้าเรียนไปโดยไม่ได้พิจารณาหาเหตุผลของแต่ละตอนจะทำให้ลืมได้ง่าย
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ไม่ได้เพียงแต่รับฟังเฉย ๆ แต่ติดตามไปด้วย
5. เมื่อเรียนบทเรียนใหม่ หรืออ่านหนังสือจบไปแล้วตอนหนึ่งพัก เสียครู่หนึ่งแล้วจึง

เริ่มเรียนตอนต่อไป เพื่อทำให้ความคิดไม่ปะปนกัน

6. หมั่นทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้ว บ่อย ๆ จะทำให้จำได้แม่นยำยิ่งขึ้น

ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน ครูควรรักษากระบวนการเรียนรู้และ
ทฤษฎีการจำเพื่อนำมาประยุกต์ให้เหมาะสม อบรม สนิทบาล (ม.ป.ป.: 142) ได้เสนอ
วิธีปฏิบัติสำหรับครูดังนี้

1. ครูจัดบทเรียนที่มีความหมายต่อเด็ก ให้เด็กได้ทราบจุดประสงค์ของการ
เรียน
2. ครูจัดประสบการณ์ตรงให้เด็กได้มากที่สุดควรใช้อุปกรณ์การสอนและให้เด็กมี
ส่วนร่วมในการเรียนการสอน
3. ครูควรจัดการเรียนการสอนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ
4. ครูควรจัดเนื้อหาในการสอนให้เป็นตอน ๆ ให้พอเหมาะอย่าให้มากเกินไป
5. ควรให้เด็กมีเวลาพักผ่อน หลังจากการเรียนเรื่องหนึ่ง ๆ แล้ว
6. ควรให้มีการทบทวน และฝึกอยู่เสมอ และควรให้กระทำให้มากพอ
7. การสอนของครู ควรให้นักเรียนได้เข้าใจอย่างแจ่มแจ้งจริง ๆ
8. จัดกระบวนการสอนให้เป็นหมวดหมู่ มีระเบียบมีความต่อเนื่อง
9. ตารางสอนควรพิจารณาให้รอบคอบว่าควรจัดอย่างไร เวลาใด
10. ครูควรแนะนำวิธีการเรียนที่ได้ผลดีให้แก่เด็ก

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม

5.1.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในประเทศไทย

ฉกาจ ช่วยโต (2521: 18-21) ได้ประมวลผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับการฝึกอบรม
และพัฒนาจริยธรรมในประเทศไทยที่ผ่านมา และพบว่างานวิจัยส่วนใหญ่เป็นการสำรวจความ
คิดเห็นของครูและนักเรียนเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรค และวิธีสอนศีลธรรมในโรงเรียน ผลของการ
สำรวจความคิดเห็นมีลักษณะสอดคล้องกัน คือ หลักสูตรวิชาศีลธรรมซ้ำซาก ค่อนข้างยาก และ

ไม่ทันสมัย ผู้เรียนที่สนใจจริง ๆ ค่อนข้างน้อย เวลาสอนศีลธรรมตามหลักสูตรน้อยเกินไป สภาพการสอนทั่ว ๆ ไป เป็นการบรรยาย การจัดอุปกรณ์ กิจกรรมการสอนมีน้อย ซึ่งการวิจัยเหล่านี้มิได้เป็นการวิจัยถึงผลการฝึกอบรม จริยธรรมโดยตรงว่าทำให้เกิดพัฒนาในตัวผู้เรียนมากนักน้อยเพียงใด

ในปี 2522 ทิวรรณ กิตติวิบูลย์ (2522: 124) ได้ศึกษาพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กก่อนวัยเรียน อายุ 4-6 ปี จำนวน 83 คน พบว่า เด็กไทยก่อนวัยเรียนบางคนมีระดับจริยธรรมต่ำ บางคนมีระดับจริยธรรมสูง คือ เด็กที่มารดาอบรมเลี้ยงดูแบบรักมาก และมีการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผลมาก จะมีคะแนนเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่าเด็กที่มีลักษณะตรงกันข้าม และการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผลมีความสัมพันธ์ทางบวกกับเหตุผลเชิงจริยธรรมของเด็ก

ในปีเดียวกัน ทิพย์สุดา นิลสินธพ (2522: 46-48) ได้สร้างแบบทดสอบความพร้อมทางด้านจริยธรรมของเด็กก่อนวัยเรียนนำไปทดสอบเด็กในกรุงเทพฯ จำนวน 120 คน ผลการวิจัยพบว่า หญิงและชายมีความพร้อมทางจริยธรรมไม่แตกต่างกัน แต่ความพร้อมทางจริยธรรมจะมีเพิ่มตามอายุ

ต่อมาในปี 2528 สมจิตร เอื้ออรุณ (2528: 77-78) ได้ทดสอบสอนนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน โดยการสอนนิสสัยทางสังคม โดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย และใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย พบว่า หลังจากการสอนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นิสสัยทางสังคมของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย

5.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในต่างประเทศ

โกรีเลย์ (Gloley 1968 อ้างถึงใน ดวงเดือน พันธุมนาวิน 2522: 46) ได้ทดลองเกี่ยวกับหลักการตัดสินใจที่สูงกว่าหลักที่เด็ก เคยใช้ เพื่อให้เด็กยอมรับหลักการตัดสินใจใหม่ โดยทดลองกับเด็กชั้นประถมปีที่ 1 ซึ่งเดิมใช้หลักการตัดสินใจตามปริมาณความเสียหายทางวัตถุมาเป็นการใช้หลักตัดสินใจตามความตั้งใจที่จะกระทำผิดแทน พบว่า วิธีการดังกล่าวนี้ใช้ได้ผล คือ เด็กมีแบบการตัดสินใจที่สูงกว่าเดิม และยังพบว่า การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวคงทนอยู่ไปอีกนานหลังจากการฝึกผ่านไปแล้ว

ต่อมาในปี 1973 Schleifer และ Dougle (1973: 62-68) ได้ทดลองกับ เด็กอายุ 3-6 ปี โดยมุ่งฝึกการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของเด็กจากการตัดสินใจ โดยพิจารณาจากความเสียหายของวัตถุ ขึ้นสู่ระดับการพิจารณาความตั้งใจของผู้กระทำ โดยแบ่งกลุ่มที่ 1 ใช้เพื่อนเป็นตัวแบบ กลุ่มที่ 2 ใช้หลักการเสริมแรง กลุ่มที่ 3 กลุ่มควบคุม เขาพบว่า กลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มให้ผลไม่แตกต่างกัน และกลุ่มทดลองทั้งสองจะให้ผล เปลี่ยนแปลงการตัดสินใจของเด็กให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม แสดงให้เห็นว่า การฝึกฝนให้ใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม โดยใช้ตัวแบบนั้นใช้ได้ผลกับเด็กเล็ก ๆ ด้วยเช่นกัน สามารถนำไปใช้ได้ทั้งสองวิธี

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

5.2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานในประเทศไทย

เฉลิม มากนวล (2517: 160-161) ได้ศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบนิทานชาดกเฉพาะ เรื่อง สัตว์กับนิทานอีสป ในด้านประวัติความเป็นมา โครงเรื่อง และแนวคิด ลักษณะสภาวะมิต คุณค่า และกลวิธีในการเล่านิทาน ผลการวิจัยพบว่า โครงเรื่องและแนวคิดนิทานชาดกและนิทานอีสป มีโครงเรื่องคล้ายคลึงกัน แต่รายละเอียดแตกต่างกัน ตัวละครในนิทานอีสป เป็นสัตว์ที่มีจริงในโลกส่วนตัวละครในนิทานชาดกได้เพิ่มสัตว์จินตนาการ อุปนิสัยของตัวละครคล้ายคลึงกัน ในด้านคุณค่าพบว่านิทานทั้งสองแบบมีคุณค่าโดยตรงต่อการสอนจริยธรรม การศึกษา จิตวิทยา และสังคมวิทยา

ในปี 2521 สุขสมร ประพัฒน์ทอง (2521: 68-73) ได้ทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมปีที่ 1-4 อายุ 7-10 ปี ในจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 80 คน โดยการเล่านิทานที่มีเนื้อเรื่องกระตุ้นแรงจูงใจไม่สัมฤทธิ์ 10 เรื่อง เป็นเวลา 3 วัน แล้ววัดพฤติกรรมไม่สัมฤทธิ์ของเด็ก โดยให้เล่นเกมที่ยาก 3 ชั้นพบว่า เด็กที่ได้ฟังนิทานตัวแบบที่มีความเพียรพยายาม ฝ่าอุปสรรคบรรลุผลสำเร็จ จะมีพฤติกรรมไม่สัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ได้รับนิทานไม่มีคุณค่าและยังพบว่า เด็กที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองเร็ว จะมีพฤติกรรมไม่สัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองช้า

ในปีต่อมาสุนทรีย มัทธม (2522: 49-81) ได้วิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็ก ที่ชนะการประกวดและได้รับรางวัลประเภทหนังสือทั่วไปที่ไม่ใช่แบบเรียนโดยถือเฉพาะหนังสือที่เข้าประกวดในงานสัปดาห์หนังสือ มี 2515-2519 โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ และจากเอกสารต่าง ๆ ผลวิจัยพบว่า หนังสือประเภทวรรณคดี 4 เล่ม เมื่อพิจารณาแล้วจะมีคุณค่าด้านให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม และโบราณคดี การเสนอเรื่อง เป็นไปตามขั้นตอนที่เด็กควรรู้ และมีภาพประกอบน่าสนใจ ส่วนหนังสือบันเทิงคดีมี 13 เล่ม จะมีคุณค่าในด้านให้ความบันเทิงแก่เด็กเหมือนทำให้เด็กได้ท่องเที่ยวไปตามที่ต่าง ๆ การเสนอเรื่องเป็นนิทานเล่าเรื่องง่าย ฉาก และตัวละคร เป็นสิ่งที่เด็กเคยพบเสมอ จะมีผลต่อจิตใจของเด็กเป็นส่วนใหญ่ คือ กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกรักคิดในด้านต่าง ๆ เช่น คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งค่านิยมต่าง ๆ

ในปีต่อมา วิจิตรา สุภากร (2523: 88-89) ได้วิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็ก เฉพาะที่พิมพ์เป็นภาษาไทยในด้านคุณธรรม ระหว่างปี 2520-2522 เพื่อที่จะทราบว่า คุณธรรมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับประเภทหนังสือหรือไม่ การวิเคราะห์ใช้หนังสือ 103 เล่ม แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ นิทานชาวบ้าน 30 เล่ม วรรณกรรมปัจจุบัน 40 เล่ม วรรณกรรมประเภทร้อยกรอง 25 เล่ม ผลการวิเคราะห์คุณธรรมด้านมารยาท นิสสัยส่วนบุคคล ความเมตตากรุณา ปรากฏว่า หนังสือประเภทนิทานชาวบ้าน และวรรณกรรมประเภทร้อยกรองมีคุณธรรมด้านมารยาทและนิสสัยส่วนบุคคลมากที่สุด คุณธรรมที่ปรากฏน้อยที่สุดในหนังสือทั้งสามคือ คุณธรรมประเภทความละเอียด และเกรงกลัวต่อการกระทำชั่ว คุณธรรมที่จงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการวิจัยยังพบว่า คุณธรรมแต่ละประเภทยังขึ้นอยู่กับประเภทของหนังสืออย่างมีนัยสำคัญ

ในปีเดียวกัน อรทัย จันทวิชานวงษ์ (2523: 49-52) ได้ศึกษารูปแบบของหนังสือนิทานที่ส่งผลต่อการรับผิดชอบของเด็ก และผลของการฟังนิทานที่มีต่อความรับผิดชอบ จากเด็กที่ได้รับการอบรม เลี้ยงดูแบบฝึกให้ฟังตนเอง และเด็กที่ได้รับการอบรม เลี้ยงดูแบบยับยั้งการฟังตนเอง กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 160 คน โดยวิธีเล่านิทาน 3 รูปแบบ คือนิทานปรัมปรา นิทานเรื่องสัตว์ และนิทานเรื่องท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของนิทานส่งผลต่อความรับผิดชอบของกลุ่มตัวอย่างไม่แตกต่างกัน และไม่พบความแตกต่างสำหรับความรับผิดชอบของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการอบรม เลี้ยงดูต่างกัน

ในปีต่อมา นุหยา เรืองรอง (2526: 66) ได้ทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 80 คน โดยการสอนกิจกรรมเล่านิทานและกิจกรรมบทบาทสมมติ แล้วทดสอบความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเล่านิทานและกิจกรรมบทบาทสมมติ พบว่า ไม่มีความแตกต่างของคะแนนความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรมของกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมเล่านิทานและกิจกรรมบทบาทสมมติ ซึ่งแสดงว่ากิจกรรมการเล่านิทานและกิจกรรมบทบาทสมมติให้ผลในการสอนความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรมไม่แตกต่างกัน

5.2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานในต่างประเทศ

เมคเดลแลนด์ (Mecdelland 1961: 70-79) ได้รวบรวมวรรณกรรมท้องถิ่น และนิทานท้องถิ่นประเภทต่าง ๆ เกือบทั่วโลก ตั้งแต่ ปีค.ศ. 1920 ถึง 1955 โดยรวบรวมเป็น 2 ช่วง คือ ระหว่างปี 1920 ถึง 1929 รวบรวมได้จาก 23 ประเทศ ปี 1946 ถึง 1955 รวบรวมจาก 40 ประเทศ ได้นิทานกว่า 1,300 เรื่อง ทำการลุ่มนิทาน โดยไม่ได้อ่านเรื่องมาก่อนเลย แล้วแปล เป็นภาษาอังกฤษพิมพ์ให้ เป็นรูปแบบเดียวกัน ชื่อบุคคล และสถานที่ถูก เปลี่ยน เพื่อไม่ให้ทราบว่าเป็นของ ประเทศใด แล้วนำนิทานที่ลุ่มมาได้มา ให้คะแนนแรงจูงใจให้ลุ่มฤทธิ์ ผลสรุปว่าประเทศที่มีคะแนนแรงจูงใจให้ลุ่มฤทธิ์สูง เป็นประเทศที่มีความเจริญทางเศรษฐกิจสูง แสดงว่า นิทาน เป็น เครื่องกระตุ้นแรงจูงใจให้ลุ่มฤทธิ์ของบุคคลได้เป็นอย่างดี

ดิกสัน จอห์นสัน และซอลซ์ (Dixon, Johnson and Salts 1977: 367-379) ได้ศึกษาวิจัยกับเด็กอนุบาลอายุ 3-4.5 ปี ที่โรงเรียนในเมืองคิทรอยด์ เด็กในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 146 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มแรก เล่านิทานให้ฟังแล้วให้เด็กแสดงบทบาทประกอบตามเรื่อง กลุ่มที่ 2 เล่านิทานให้ฟังพร้อมกับพาไปดูของจริงนอกสถานที่ เช่น ไปซื้อของไปสวนสัตว์ กลุ่มที่ 3 สนทนากับเด็ก เกี่ยวกับ เรื่องนิทานที่เล่าให้ฟัง กลุ่มที่ 4 เป็นกลุ่มควบคุม ผลการทดลองปรากฏว่า ถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครใน เรื่องไปด้วยจะพัฒนาจิตลักษณะต่าง ๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่า เมื่อเด็กฟังนิทานแล้ว เด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตัวชอบ หรือตัวละครที่ได้รับความสำเร็จจากพฤติกรรมนั้น ๆ นอกจากนี้ยังพบว่า เนื้อหานิทาน ถ้าเป็น เรื่องใกล้ความจริง เช่น เทพนิยาย จะให้ผลดีต่อจิตลักษณะของเด็กดีกว่านิทานที่มีเนื้อหาไกลชีวิต เด็กจริง ๆ

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมในประเทศไทย

ผะอม โปษะกฤษณะ และคณะ (2522: 93-94) ได้ศึกษารูปแบบ วิธีการเล่นและคุณค่าของการละเล่นของเด็กภาคกลางทั้งกลางแจ้ง และในร่ม ทั้งมีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบที่มีเล่นกันในอดีตและปัจจุบัน พบว่า การละเล่นของเด็กภาคกลาง มีคุณค่าทั้งทางด้านวัฒนธรรม ด้านภาษา โดยเฉพาะด้านสังคมนั้นการละเล่นช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพของเด็กทั้งกายและจิตใจ สึกให้มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ มีความสามัคคีในหมู่คณะ

ในปีต่อมา พรรณี สุวัตถิ (2528: 137) ได้ทดลองสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 54 คน โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ แล้วทดสอบโน้ตค้นเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ผลการทดลอง ปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือมีโน้ตค้นทางจริยธรรมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนของกระทรวงศึกษาธิการ

5.4 งานวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้

ในปี ค.ศ. 1973 คอเรียและมิเชล (Corey and Micheal 1973 อ้างถึงใน หนนค์ แสงเดช 2525: 46) วิจัยเกี่ยวกับความคงทนของการเรียนรู้ระหว่างการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองกับการสอนตามปกติจิตวิทยาเบื้องต้นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 36 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลอง เรียนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง กลุ่มควบคุมเรียนโดยใช้วิธีฟังคำบรรยายผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองเรียนรู้ดีกว่ากลุ่มควบคุม หลังการเรียน 1 เดือน ทำการทดสอบทั้งสองกลุ่ม กลุ่มทดลองเรียนรู้ได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม มีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม คล้ายกับรายงานผลการวิจัยของแบตตี้ (Batty 1973: 2520-2526) ได้ศึกษาทเรียนโปรแกรม เรื่องการจัดหมู่ และการทำดรชนี้มีมาทดลองกับนักศึกษา College of Librarianship แห่ง Wale เพื่อต้องการทราบว่ หลักสูตรทางบรรณารักษศาสตร์จะปรับปรุง โดยใ้บทเรียนโปรแกรมเพียงใด สอดคล้องกับผลการวิจัยของโสภณ วงศ์เพ็ญ (โสภณ วงศ์เพ็ญ 2520: 70) ได้ศึกษา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ในวิชาเทคโนโลยีทางการสอน ของนิสิตปริญญาตรีทางการศึกษา

โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนปกติ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของพงษ์ประเสริฐ
 หกสุวรรณ (พงษ์ประเสริฐ หกสุวรรณ 2521: 30-31) ได้ทำการศึกษาผลการเรียนรู้
 และความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองในวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษา
 ปีที่ 5 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ จรูญ สุขพัฒน์ (จรูญ สุขพัฒน์ 2522: 35) ได้ทำการ
 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้เรื่องสิ่งมีชีวิตและสิ่ง
 แวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนปกติ แต่
 ชัดแย้งกับผลของการวิจัยของ สัญญา วันงาม (สัญญา วันงาม 2521: 39-40) ได้ศึกษา
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองในด้าน
 การตอบสนองแบบ เปิดเผยกับการตอบสนองอย่างปิดบัง ในวิชาวิทยาศาสตร์พบว่า ความ
 คงทนในการเรียนรู้ระหว่างทั้ง 2 กลุ่มแตกต่างกัน ชัดแย้งกับผลการวิจัยของสิบศักดิ์ สาธร
 (สิบศักดิ์ สาธร 2521: 45) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนใน
 การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างกลุ่มที่มีความรับผิดชอบ
 ต่างกัน โดยการเรียนจากชุดการเรียนด้วยตนเอง และจากการสอนปกติ ผลปรากฏว่า ผล
 สัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากการสอนปกติสูง
 กว่ากลุ่มที่เรียนจากชุดการเรียนด้วยตนเอง และขัดแย้งกับผลการวิจัยของ อมฤต แก้วกัญญาติ
 (อมฤต แก้วกัญญาติ 2523: 86) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทน
 ในการเรียนรู้โดยใช้หนังสือแบบ เรียนโปรแกรมกับ เครื่องสอนอย่างง่ายในวิชาวิทยาศาสตร์
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การเรียนด้วยเครื่องสอนอย่างง่ายมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 และความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่าการเรียนด้วยหนังสือแบบ เรียนโปรแกรม

ในปี พ.ศ. 2525 พยงค์ แสงเดช (พยงค์ แสงเดช 2525: 67-68) ได้ศึกษา
 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ กลุ่ม
 สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องแรงดันและผลของความร้อน โดย
 ใช้วิธีสอนแบบแก้ปัญหาและแบบศูนย์การเรียน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนวัดใหม่ช่องลม และ
 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 128 คน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ
 ความคงทนของกลุ่มที่เรียนแบบแก้ปัญหาสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยศูนย์การเรียน

หลังจากนั้นในปี 2526 นาวิณ จันทร์อัป (นาวิณ จันทร์อัป 2526: 52-55) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียนโปรแกรม เส้นตรงชนิด เลือกคำตอบที่มีการอธิบาย เหตุผลตัว เลือกที่ถูกต้องและไม่มีการอธิบาย เหตุผลตัว เลือกที่ถูกต้อง แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนโดยบทเรียนโปรแกรม เส้นตรงชนิด เลือกคำตอบที่ไม่มีการอธิบาย เหตุผลตัว เลือกที่ถูกต้อง กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรม เส้นตรงชนิด เลือกคำตอบที่มีการอธิบาย เหตุผลที่ถูกต้อง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรม เส้นตรงชนิด เลือกคำตอบที่มีการอธิบาย เหตุผลตัว เลือกที่ถูกต้องและไม่มีการอธิบาย เหตุผลตัว เลือกที่ถูกต้อง ไม่มีความแตกต่างกัน ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรม เส้นตรงชนิด เลือกคำตอบที่มีการอธิบาย เหตุผลตัว เลือกที่ถูกต้องและไม่มีการอธิบาย เหตุผลตัว เลือกที่ถูกต้องก็มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนเรียน

ต่อมาในปี พ.ศ. 2528 ทศนีย์ สุวรรณพงษ์ (ทศนีย์ สุวรรณพงษ์ 2528: 53-56) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนของการเรียนรู้ระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วย เกมจำลองสถานการณ์กับที่เรียนตามแผนการสอน โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองเรียนด้วย เกมจำลองสถานการณ์ และกลุ่มควบคุมเรียนตามแผนการสอน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วย เกมจำลองสถานการณ์ และนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน นักเรียนที่เรียนด้วย เกมจำลองสถานการณ์มีความคงทนของการเรียนรู้ดีกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอน

จาก เอกสารและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า นิทานและเกม นั้น เป็นทั้งเทคนิคและสื่อที่สำคัญต่อการพัฒนาจริยธรรมของเด็ก ช่วยในการปูพื้นฐานทางจิตใจให้แก่เด็ก พร้อมทั้งช่วยแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาของเด็กได้ โดยเฉพาะเด็กปฐมวัย เพราะเด็กในวัยนี้ถ้าได้รับการปลูกฝังและพัฒนาจริยธรรมแล้ว จะเป็นพื้นฐานในการพัฒนาจริยธรรมของเด็กในวัยต่อไป เพื่อให้เด็กมีความเจริญงอกงามทั้งด้านร่างกาย และจิตใจ สามารถดำเนินชีวิตที่สมบูรณ์ในสังคม แต่การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในระดับก่อนประถมศึกษา ยังมีค่อนข้างน้อย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในระดับประถมศึกษาและสูงกว่าขึ้นไป ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะศึกษาผลของนิทานและ เกมต่อการพัฒนาจริยธรรมของเด็กในระดับก่อนประถมศึกษา