



ผลของการใช้เกม ตัวแบบ และสถานการณ์จำลอง ต่อพฤติกรรมจริยธรรม
ของนักเรียนอนุบาล

Effects of Using Games, Modeling and Simulation on Moral
Conduct of Kindergarten Students

สารณี โชติรัตน์
Sarapee Chotirat

Order Key.....28388
Bi.....164253

เลขหมู่ LB1085 764 2542
เลข.....
.....18 ส.ค. 254.....

วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์เพื่อพัฒนาชุมชน
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Master of Education Thesis in Community Development Education

Prince of Songkla University

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการใช้เกม ตัวแบบ และสถานการณ์จำลอง
ต่อพฤติกรรมจริยธรรมของนักเรียนอนุบาล
ผู้เขียน นางสาวสารภี โชติรัตน์
สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์เพื่อพัฒนาชุมชน
ปีการศึกษา 2541

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบพฤติกรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความมีระเบียบวินัย และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ก่อนกับหลังการสอนโดยใช้เกม ตัวแบบ และสถานการณ์จำลอง และ เปรียบเทียบพฤติกรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความมีระเบียบวินัย และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ หลังการสอนโดยใช้เกม ตัวแบบ และสถานการณ์จำลอง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนห้วยขোকถึงวิทยาคาร อำเภอห้วยขોક จังหวัดศรีสะเกษ รวมทั้งสิ้น 60 คน โดยสุ่มอย่างง่าย ออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน คือกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม ใช้ตัวแบบ และใช้สถานการณ์จำลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดพฤติกรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความมีระเบียบวินัย และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น .88, .78 และ .71 ตามลำดับ แผนการสอนโดยใช้เกม แผนการสอนโดยใช้ตัวแบบ และแผนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที และการทดสอบเอฟ

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ใช้ตัวแบบ และใช้สถานการณ์จำลอง มีพฤติกรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความมีระเบียบวินัย และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ใช้ตัวแบบ และใช้สถานการณ์จำลอง มีพฤติกรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความมีระเบียบวินัย และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ หลังการทดลองไม่แตกต่างกัน

Thesis จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในทุกกระดับ ควรใช้วิธีการสอนโดยใช้เกม ใช้ตัวแบบ และใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อเสริมสร้างจริยธรรมให้แก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนเป็นคนดีของสังคมและประเทศชาติต่อไป

Major Program Community Development Education

Academic Year 1998

Abstract

This research was intended to compare the kindergarten students' moral conduct on honesty, discipline, and altruistic before and after using games, modeling and simulation, and to compare the kindergarten students' moral conduct on honesty, discipline, and altruistic after using Games, Modeling and Simulation.

The samples of this study were kindergarten two students in Hanyotkleungvitayaskarn school under Office of Hanyot District Primary Education, Trang Province total sixty by investigated were three groups amount twenty per group; one was using games, two was using modeling and three was using simulation. The research instruments used were an evaluation of moral conduct with reliability level at .88, .78 and .71 honesty, discipline and altruistic games activity plus modeling activity plan and simulation activity plan. The statistical analysis of data was performed by means, standard deviations, t-test and F-test.

The results showed that:

1. The kindergarten students' moral conduct on honesty, discipline, and altruistic was significantly higher at .01 level after using games, modeling and simulation.
2. The kindergarten students' moral conduct on honesty, discipline, and altruistic was not significantly after using games, modeling and simulation.

According to the research finding, the person who manage education every level should be using games, modeling and simulation for promote students' ethical to develop students for a good adult and a kindman for society and the nation.

Thesis Title Effects of Using Games, Modeling and Simulation on Moral Conduct of Kindergarten Students.

Author Miss Sarapee Chotirat

Major Program Community Development Education

Academic Year 1998

Abstract

This research was intended : to compare the kindergarten students' moral conduct on honesty, discipline , and altruistic before and after using games , modeling and simulation and to compare the kindergarten students' moral conduct on honesty, discipline , and altruistic after using Games , Modeling and Simulation

The samples of this study were kindergarten two students in Hoiyotkleungvittayakarn school under Office of Hoiyot District Primary Education , Trang Province total sixty by investigated were three groups amout twenty per group : one was using games, two was using modeling and three was using simulation. The research instruments used were an evaluation of moral conduct with reliability level at .88 , .78 and .71 honesty discipline and altruistic games activity plan modeling activity plan and simulation activity plan. The statistical analysis of data was performed by means, standard deviations , t - test and F - test.

The results showed that :

1. The kindergarten students' moral conduct on honesty , discipline , and altruistic was significantly higher at .01 level after using games , modeling and simulation
2. The kindergarten students' moral conduct on honesty , discipline , and altruistic was not significantly after using games , modeling and simulation

Acording to the research finding , the person who manage education every level should be using games , modeling and simulation for promote students' ethical to develop students for a good adult and a kindman for society and the nation.