

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- ตารางแสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของโปรแกรมการจัดประสบการณ์ตรงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับพฤติกรรมที่ต้องการสอน
- ตารางแสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด

ตารางแสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของโปรแกรมการจัดประสบการณ์ตรง
 พฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับพฤติกรรมที่
 ต้องการสอน

กิจกรรม	IOC
1. สถานการณ์ระบายสี – กิจกรรมระบายสีภาพใต้ทะเล	1.00
2. สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร – กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยเมล็ดพืช	1.00
3. สถานการณ์วาดภาพด้วยฟู่กัน – กิจกรรมวาดภาพดอกไม้ลงบนแก้ว	1.00
4. สถานการณ์ระบายสี – กิจกรรมระบายสีภาพการ์ตูน	1.00
5. สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร – กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุจากไม้	1.00
6. สถานการณ์วาดภาพด้วยฟู่กัน – กิจกรรมวาดภาพกบลงบนแจกัน	1.00
7. สถานการณ์ระบายสี – กิจกรรมระบายสีภาพผลไม้	1.00
8. สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร – กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุลักษณะเป็นเชือก	1.00
9. สถานการณ์วาดภาพด้วยฟู่กัน – กิจกรรมวาดภาพเห็นลงบนถ้วย	1.00
10. สถานการณ์ระบายสี – กิจกรรมระบายสีภาพดอกไม้	1.00
11. สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร – กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุเหลือใช้	1.00
12. สถานการณ์วาดภาพด้วยฟู่กัน – กิจกรรมวาดภาพผีเสื้อลงบนกระบอกน้ำ	1.00
13. สถานการณ์ระบายสี – กิจกรรมระบายสีภาพบ้าน	1.00
14. สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร – กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยกระดาษสี	1.00
15. สถานการณ์วาดภาพด้วยฟู่กัน – กิจกรรมวาดภาพไอศกรีมแท่งลงบนกรอบรูป	1.00
16. สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อขายของ – กิจกรรมซื้อขายของเล่น	1.00
17. สถานการณ์พบอะไรในห้อง – กิจกรรมพบน้ำหวานรสดี	1.00
18. สถานการณ์ประลองความแม่นยำ – กิจกรรมโยนห่วงลงหลัก	1.00
19. สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อขายของ – กิจกรรมซื้อขายขนมปัง	1.00
20. สถานการณ์พบอะไรในห้อง – กิจกรรมพบอาหารน่าทาน	1.00
21. สถานการณ์ประลองความแม่นยำ – กิจกรรมกลิ้งลูกบอลเข้าโกล	1.00
22. สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อขายของ – กิจกรรมซื้อขายอาหารว่าง	1.00

กิจกรรม	IOC
23. สถานการณ์พหุอะไรในห้อง – กิจกรรมพบขนมแสนอร้อย	1.00
24. สถานการณ์ประลองความแม่นยำ – กิจกรรมโยนเบียร์เข้ากระป๋อง	1.00
25. สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อของ – กิจกรรมซื้อขนมขบเคี้ยว	1.00
26. สถานการณ์พหุอะไรในห้อง – กิจกรรมพบผลไม้หลากหลาย	1.00
27. สถานการณ์ประลองความแม่นยำ – กิจกรรมโยนลูกเทนนิสใส่ตะกร้า	1.00
28. สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อของ – กิจกรรมซื้อขนมไทย	1.00
29. สถานการณ์พหุอะไรในห้อง – กิจกรรมพบเซลล์ที่หลากหลาย	1.00
30. สถานการณ์ประลองความแม่นยำ – กิจกรรมปาเป้าตุ๊กตา	1.00

ตารางแสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด

สถานการณ์	IOC
1. สถานการณ์ระบายสี	1.00
2. สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร	1.00
3. สถานการณ์วาดภาพด้วยฟู่กัน	1.00
4. สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อของ	1.00
5. สถานการณ์พหุอะไรในห้อง	1.00
6. สถานการณ์ประลองความแม่นยำ (ปาลูกปิงปองล้มกระป๋อง)	1.00

ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบ โปรแกรมการจัดประสบการณ์ตรงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์
สุจริตและแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

1. รองศาสตราจารย์ พรพิมล วรภูมิพุทธพงศ์
อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. อาจารย์ ดร. สมชาย เตียวกุล
หัวหน้าภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. อาจารย์ พิมพ์มาศ ตาปัญญา
อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
4. รองศาสตราจารย์ พิระพงศ์ บุญศิริ
อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่
5. อาจารย์ ปรีดา ทิมทอง
อาจารย์การศึกษาพิเศษ ระดับ 8 โรงเรียนกาวิละอนุกุล
6. อาจารย์ ยุพิน คำปิ่น
อาจารย์การศึกษาพิเศษ ระดับ 7 โรงเรียนกาวิละอนุกุล

ภาคผนวก ค

โปรแกรมการจัดประสบการณ์ตรงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

โปรแกรมการจัดประสบการณ์ตรงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

โปรแกรมการจัดประสบการณ์ตรงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ประกอบด้วย

1. ปฐมนิเทศ

ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนและผู้วิจัยเกิดความคุ้นเคยกัน

สื่อที่ใช้

เกมเพลงแนะนำตัว

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยสนทนากับนักเรียน
 - แนะนำตนเอง
 - นักเรียนแนะนำตัว โดยใช้เกมเพลงแนะนำตัว
2. ผู้วิจัยถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
 - นักเรียนเคยหยิบของผู้อื่นไปโดยไม่ขออนุญาตเจ้าของก่อนหรือไม่
 - นักเรียนเคยพูดโกหกบ้างหรือไม่
3. นัดพบนักเรียนในครั้งต่อไป

หมายเหตุ

กลุ่มทดลองจำนวน 10 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จัดให้กลุ่มทดลองได้เข้าร่วมโปรแกรมการจัดประสบการณ์ตรงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต เวลา 09.00-09.30 นาฬิกา (5 คน) และ 10.00-10.30 นาฬิกา (5 คน) เพื่อสะดวกในการควบคุมและดูแลได้อย่างทั่วถึงมากยิ่งขึ้น เพราะฉะนั้นจะเริ่มโปรแกรมครั้งที่ 1 การปฐมนิเทศด้วยจำนวนนักเรียน 5 คน

2. สถานการณ์เพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตทั้งหมด 6 สถานการณ์ แบ่งเป็น 3 สถานการณ์สำหรับพัฒนาพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต - การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต และอีก 3 สถานการณ์สำหรับพัฒนาพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต - การไม่พูดโกหก โดยแต่ละสถานการณ์จะแบ่งย่อยเป็น 5 กิจกรรม ดังนี้

สถานการณ์สำหรับพัฒนาพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต - การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต 3 สถานการณ์ คือ

1. สถานการณ์ระบายสี ประกอบด้วย
 - 1.1 กิจกรรมระบายสีภาพใต้ทะเล (ครั้งที่ 2)
 - 1.2 กิจกรรมระบายสีภาพการ์ตูน (ครั้งที่ 5)
 - 1.3 กิจกรรมระบายสีภาพผลไม้ (ครั้งที่ 8)
 - 1.4 กิจกรรมระบายสีภาพดอกไม้ (ครั้งที่ 11)
 - 1.5 กิจกรรมระบายสีภาพบ้าน (ครั้งที่ 14)

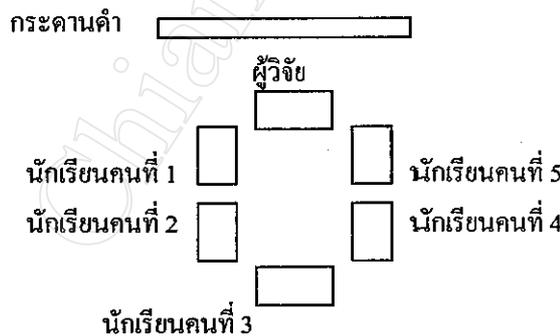
วัตถุประสงค์

เพื่อปลูกฝังจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต คือ เมื่อเด็กต้องการหยิบของผู้อื่นที่มีใช้ของตน เด็กขออนุญาตหรือขอยืมก่อนได้

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดนักเรียนนั่งเป็นกลุ่มหันหน้าเข้าหากันรวมทั้งผู้วิจัย ในลักษณะ



บนกระดานดำ ผู้วิจัยเขียนไว้ว่า ก่อนที่นักเรียนจะหยิบสิ่งของเพื่อนมาใช้ นักเรียนจะต้องพูดว่า “เราขอยืมสิ.....”

2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมระบายสีภาพ... มีวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรมคือ ครูต้องการให้นักเรียนพูดว่า “ขอยืม” ก่อนที่นักเรียนจะหยิบสิ่งของของผู้อื่นมาใช้ หรืออย่างเช่น ครูมีรถยนต์คันเล็ก 1 คัน ถ้านักเรียนอยากเล่นรถยนต์ของครู นักเรียนต้องทำ

อย่างไรก่อน” (ผู้วิจัยพูดว่า ถูกต้อง เมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง ถ้านักเรียนไม่ตอบหรือตอบผิด ผู้วิจัยบอกคำตอบที่ถูกต้อง)

3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ในการทำกิจกรรมนี้ครูจะสมมติให้ นักเรียนเป็นเจ้าของสี่พาสเทลสีคนละ 1 สี จำนวน 5 แท่ง”

4. ผู้วิจัยแจกภาพลายเส้นให้กับนักเรียนคนละ 1 ภาพ และสี่พาสเทลสีคนละ 1 สี จำนวน 5 แท่ง

5. ผู้วิจัยพูดเน้นย้ำถึงความเป็นเจ้าของสี่พาสเทลสีคนละ 1 สี จำนวน 5 แท่ง ของนักเรียนทุกคน โดยถามครั้งละ 1 คน ดังนี้

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนเป็นเจ้าของสี่พาสเทลสีอะไร

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย : จำนวนกี่แท่ง

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย : นักเรียนทุกคน นักเรียนคนที่ 1 เป็นเจ้าของสี่พาสเทลสีอะไร

นักเรียนทุกคน : (ตอบ)

ผู้วิจัย : จำนวนกี่แท่ง

นักเรียนทุกคน : (ตอบ)

6. ผู้วิจัยบอกคิดว่า “กติกากิจกรรมคือ ให้นักเรียนทุกคนระบายสีภาพตามที่ครูบอก และเมื่อใคร ไม่มีสีที่ต้องการใช้ ให้นักเรียนขอยืมสีจากเพื่อน โดยก่อนที่นักเรียนจะหยิบสีของเพื่อนมาใช้ นักเรียนจะต้องพูดว่า “เราขยืมสี...” (ผู้วิจัยชี้ให้นักเรียนดูที่กระดานดำซึ่งเขียนไว้ว่า ก่อนที่นักเรียนจะหยิบสีของเพื่อนมาใช้ นักเรียนจะต้องพูดว่า “เราขยืมสี...”) และหลังจากนักเรียนใช้สีของเพื่อนเสร็จแล้วก็นำไปคืนเพื่อนด้วย เช่น ครูบอกว่า ให้นักเรียนระบายสีภาพปลาควาดด้วยสีชมพู ถ้านักเรียนไม่มีสีชมพู นักเรียนก็ต้องขอยืมสีชมพูจากเพื่อน โดยพูดว่า “เราขยืมสีชมพู” เมื่อเพื่อนตอบตกลงด้วยคำพูดหรือพยักหน้าก็ได้ จากนั้นนักเรียนจึงหยิบสีชมพูของเพื่อนมาใช้และเมื่อนักเรียนใช้สีชมพูของเพื่อนเสร็จแล้วก็นำไปคืน”

7. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “นักเรียนทุกคนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ ผู้วิจัยพูดซ้ำตามข้อ 5 ถ้านักเรียนเข้าใจ เริ่มกิจกรรม

8. เริ่มกิจกรรม

9. ผู้วิจัยออกคำสั่งเช่น

“ให้นักเรียนระบายภาพปลาควาด ด้วยสีชมพู” (สมมติให้นักเรียนคนที่ 1 เป็นเจ้าของสีชมพู)

ผู้วิจัย : นักเรียนที่ไม่มีสิทธิ์ชมพูกมือขึ้น นักเรียนจะต้องขอยืมสิทธิ์ชมพูกจากนักเรียนคนที่ 1 ซึ่งเป็นเจ้าของสิทธิ์ชมพูก

10. ผู้วิจัยพูดกับนักเรียนทุกคน ครั้งละ 1 คน ดังนี้

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 2 นักเรียนอยากได้สิทธิ์ชมพูกของนักเรียนคนที่ 1 มาใช้ ก่อนที่นักเรียนจะหยิบสิทธิ์ชมพูกของนักเรียนคนที่ 1 มาใช้ นักเรียนต้องทำอะไรก่อน

นักเรียนคนที่ 2 : (ตอบถูกต้องว่า “ขอยืมสิทธิ์ชมพูก” หรือถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้องก็บอกคำตอบที่ถูกให้นักเรียนแล้วให้นักเรียนพูดคำตอบที่ถูกต้อง)

ผู้วิจัย : ให้ตัวเสริมแรง (เช่น ขนม) แก่ นักเรียนคนที่ 2 พร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้เพราะนักเรียนพูดว่าขอยืมก่อนที่นักเรียนจะหยิบสิทธิ์ชมพูกของเพื่อนมาใช้

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนให้เพื่อนยืมใช้ไหม

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบตกลง)

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 2 เมื่อเพื่อนตกลงแล้ว นักเรียนหยิบสิทธิ์ของเพื่อนมา 1 แท่งไประบายภาพปลาควาได้

11. ผู้วิจัยออกคำสั่งให้นักเรียนระบายสีภาพต่อไปจนกระทั่งครบ 5 ภาพ

สรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

ให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน โดยผู้วิจัยถามว่า ด้วยคำถามต่อไปนี้

- วันนี้เราทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง
- โดยสมมติว่าตัวเรามีสิทธิ์พาสเทลสีเพียงสีเดียวใช้ไหม
- เมื่อเราไม่มีสิทธิ์พาสเทลสีอื่น แต่เราต้องการใช้สีอื่นซึ่งเป็นของเพื่อน เราจะหยิบของเพื่อนมาใช้เลยได้ไหม

- เพราะฉะนั้น ถ้านักเรียนอยากได้สีของเพื่อนมาใช้ ต้องทำอะไรก่อน

- การที่นักเรียนพูดว่า “ขอยืม” ก่อนที่จะหยิบสิทธิ์ของเพื่อนมาใช้และนำไปคืนเมื่อใช้

เสร็จ นักเรียนก็จะได้รับรางวัลใช้ไหม (คำว่า รางวัล ใช้คำว่า ขนม ,ดาว หรือ คำชม แล้วแต่กิจกรรมนั้นใช้ตัวเสริมแรงอะไร)

- นัดหมายนักเรียนให้มาทำกิจกรรมวันต่อไป

หมายเหตุ

ทั้ง 5 กิจกรรมจะจัดให้กับเด็กโดยใช้คำพูดในลักษณะเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ การให้ตัวเสริมแรงและการใช้สื่ออุปกรณ์ คือ ภาพลายเส้นสำหรับให้เด็กระบายสี และสีพาสเทล ดังนี้

1.1 กิจกรรมระบายสีภาพได้ทะเล

สื่อที่ใช้

1. ภาพใต้ทะเลเป็นภาพลายเส้นสำหรับให้เด็กระบายสี จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 2)
2. สีพาสเทล 5 สี สีละ 5 แท่ง ได้แก่ สีชมพู (ระบายภาพปลา), สีเขียว (ระบายภาพกบ), สีเหลือง (ระบายภาพหอยทาก), สีแดง (ระบายภาพปลา), สีม่วง (ระบายภาพสาหร่าย)
3. กระดาษวาดเขียน

ตัวเสริมแรง ขนม

- 1.2 กิจกรรมระบายสีภาพการ์ตูน

สื่อที่ใช้

1. ภาพการ์ตูนเป็นภาพลายเส้นสำหรับให้เด็กระบายสี จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 5)
2. สีพาสเทล 5 สี สีละ 5 แท่ง ได้แก่ สีเขียว (ระบายภาพต้นสน), สีชมพู (ระบายภาพดอกไม้), สีม่วง (ระบายภาพรถ), สีฟ้า (ระบายก้อนเมฆ), สีแดง (ระบายภาพตัวเลขสิบ)
3. กระดาษผ้าดิบ

ตัวเสริมแรง คาว

- 1.3 กิจกรรมระบายสีภาพผลไม้

สื่อที่ใช้

1. ภาพผลไม้เป็นภาพลายเส้นสำหรับให้เด็กระบายสี จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 8)
2. สีพาสเทล 4 สี และสีเทียน 1 สี สีละ 5 แท่ง ได้แก่ สีเหลือง (ระบายภาพส้ม), สีเทียนสีม่วง (ระบายภาพมะม่วง), สีแดง (ระบายภาพแตงโม), สีส้ม (ระบายภาพกล้วย), สีเขียว (ระบายภาพทุเรียน)
3. ไม้อัด

ตัวเสริมแรง คาว

- 1.4 กิจกรรมระบายสีภาพดอกไม้

สื่อที่ใช้

1. ภาพดอกไม้เป็นภาพลายเส้นสำหรับให้เด็กระบายสี จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 11)
2. สีพาสเทล 5 สี สีละ 5 แท่ง ได้แก่ สีแดง (ระบายภาพดอกกุหลาบ), สีเขียว (ระบายภาพดอกบัว), สีเทา (ระบายภาพดอกมะลิ), สีเหลือง (ระบายดอกกล้วยไม้),

สีชมพู (ระบายภาพคอกชบา)

3. งานกระดาษ

ตัวเสริมแรง คาว

1.5 กิจกรรมระบายสีภาพบ้าน

สื่อที่ใช้

1. ภาพบ้านเป็นภาพลายเส้นสำหรับให้ได้ระบายสี จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 14)
2. สีพาสเทล 5 สี สีละ 5 แท่ง ได้แก่ สีฟ้า (ระบายก้อนเมฆ), สีแดง (ระบายภาพพระอาทิตย์), สีเขียว (ระบายภาพพุ่มไม้), สีเหลือง (ระบายภาพบ้านที่มีปล่องไฟ), สีส้ม (ระบายภาพบ้านหลังเล็ก)

3. กระดาษวาดเขียน

ตัวเสริมแรง คาว

2. สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร ประกอบด้วย

- 2.1 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยเมล็ดพืช (ครั้งที่ 3)
- 2.2 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุจากไม้ (ครั้งที่ 6)
- 2.3 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุลักษณะเป็นเชือก (ครั้งที่ 9)
- 2.4 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุเหลือใช้ (ครั้งที่ 12)
- 2.5 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยกระดาษสี (ครั้งที่ 15)

วัตถุประสงค์

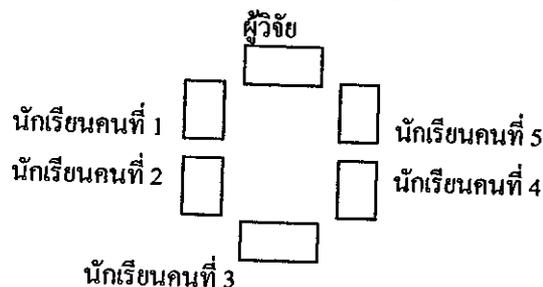
เพื่อปลูกฝังจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต คือ เมื่อเด็กต้องการหยิบของผู้อื่นที่มีใช้ของตน
เด็กขออนุญาตหรือขอยืมก่อนได้

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดนักเรียนนั่งเป็นกลุ่มหันหน้าเข้าหากันรวมทั้งผู้วิจัย ในลักษณะ

กระดานดำ



บนกระดานคำ ผู้วิจัยเขียนไว้ว่า ก่อนที่นักเรียนจะหยิบวัสดุ (เช่น เมล็ดพืช) ของเพื่อนมาใช้ นักเรียนจะต้องพูดว่า “เราขอยืม.....”

2. ผู้วิจัยทบทวนการทำกิจกรรมครั้งที่แล้ว โดยถามนักเรียนว่า “เมื่อวานเราทำกิจกรรมอะไร และครูสอนว่าอะไร”

3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วย... มีวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรมคือ ครูต้องการให้นักเรียนพูดว่า “ขอยืม” ก่อนที่นักเรียนจะหยิบสิ่งของของผู้อื่นมาใช้ หรืออย่างเช่น ครูมีรถยนต์คันเล็ก 1 คัน ถ้านักเรียนอยากเล่นรถยนต์ของครู นักเรียนต้องทำอะไรก่อน” (ผู้วิจัยพูดว่า ถูกต้อง เมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง ถ้านักเรียนไม่ตอบหรือตอบผิด ผู้วิจัยบอกคำตอบที่ถูกต้อง)

4. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ในการทำกิจกรรมนี้ครูจะสมมติให้นักเรียนเป็นเจ้าของวัสดุคนละ 1 ชนิด”

5. ผู้วิจัยให้นักเรียนดูอุปกรณ์ที่จะให้นักเรียนใช้ในการประดิษฐ์บัตรอวยพร ประกอบด้วยกระดาษสาที่มีภาพสำหรับทำบัตรอวยพร และวัสดุสำหรับใช้ในการประดิษฐ์บัตรอวยพร (ผู้วิจัยหยิบแสดงให้นักเรียนดู)

6. ผู้วิจัยแจกกระดาษสารูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 9x7 นิ้ว ภายในเป็นภาพลายเส้นกาว และวัสดุที่ใช้ในการทำบัตรอวยพร คนละ 1 ชุด

7. ผู้วิจัยพูดเน้นย้ำถึงความเป็นเจ้าของวัสดุคนละ 1 ชนิด ของนักเรียนทุกคน โดยถามครั้งละ 1 คน ดังนี้

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนเป็นเจ้าของวัสดุอะไร

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย : นักเรียนทุกคน นักเรียนคนที่ 1 เป็นเจ้าของวัสดุอะไร

นักเรียนทุกคน : (ตอบ)

8. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ให้นักเรียนทุกคนประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุทั้ง 5 ชนิดตามตัวอย่าง”

9. ผู้วิจัยแจกตัวอย่างบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ด้วยเมล็ดพืชทั้ง 5 ชนิด 1 ตัวอย่าง จำนวน 5 แผ่น ให้นักเรียนทุกคน คนละ 1 แผ่น

10. ผู้วิจัยบอกวิธีประดิษฐ์บัตรอวยพร โดยพูดว่า “นักเรียนทุกคนฟังครู การประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุ (เช่น เมล็ดพืช) มีวิธีทำดังต่อไปนี้

1. ทากาว ตรงบริเวณที่นักเรียนต้องการติดเมล็ดพืชลงไป

2. นำเมล็ดพืชที่นักเรียนต้องการ วางลงบริเวณที่นักเรียนทาขาวให้ทั่วทั้งหมด”

11. ผู้วิจัยบอกนักศึกษาว่า “กติกากการทำกิจกรรม ก็คือ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนที่ครูบอก เช่น ครูบอกว่าให้นักเรียนทาขาวตรงบริเวณรูปพระอาทิตย์ให้ทั่ว (ผู้วิจัยทาขาวตรงบริเวณรูปพระอาทิตย์ให้นักเรียนดู) จากนั้น นำเมล็ดถั่วแดงวางลงบนบริเวณรูปพระอาทิตย์ที่นักเรียนทาขาว (ผู้วิจัยนำเมล็ดถั่วแดง 2 เมล็ด วางลงบนบริเวณรูปพระอาทิตย์ให้นักเรียนดู) และถ้านักเรียนไม่มีเมล็ดถั่วแดง นักเรียนก็ต้องขอยืมเมล็ดถั่วแดงของนักเรียนคนที่ 1 (สมมติว่านักเรียนคนที่ 1 เป็นเจ้าของเมล็ดถั่วแดง) โดยก่อนที่นักเรียนจะหยิบเมล็ดถั่วแดงของนักเรียนคนที่ 1 มาใช้ นักเรียนจะต้องบอกขอยืมนักเรียนคนที่ 1 โดยพูดว่า “เราขอยืมเมล็ดถั่วแดงนะ” เมื่อนักเรียนคนที่ 1 ตอบตกลงด้วยคำพูดหรือพยักหน้าก็ได้ จากนั้นนักเรียนจึงหยิบเมล็ดถั่วแดงของนักเรียนคนที่ 1 ไปใช้ได้ และเมื่อนักเรียนใช้เสร็จแล้ว ถ้ามีเมล็ดถั่วแดงเหลือ ก็นำไปคืนนักเรียนคนที่ 1 ด้วย” ผู้วิจัยปฏิบัติให้นักเรียนดู ดังนี้ ผู้วิจัยขอยืมเมล็ดถั่วแดงจากนักเรียนคนที่ 1 โดยพูดว่า “ครูขอยืมเมล็ดถั่วแดงนะ” เมื่อนักเรียนคนที่ 1 ตกลง ผู้วิจัยจึงหยิบ 1 กำมือ แล้ววางลงบนบริเวณรูปพระอาทิตย์ให้นักเรียนดู เมล็ดถั่วแดงที่เหลือก็นำไปคืนนักเรียนคนที่ 1

12. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “ทุกคนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ ผู้วิจัยพูดซ้ำตามข้อ 11 ถ้านักเรียนเข้าใจ เริ่มกิจกรรม

13. เริ่มกิจกรรม

14. ผู้วิจัยออกคำสั่ง เช่น

“ให้นักเรียนทาขาวบริเวณรูปพระอาทิตย์ให้ทั่ว และใช้เมล็ดถั่วแดงวางลงบนบริเวณรูปพระอาทิตย์ที่นักเรียนทาขาวนั้น” (สมมติให้นักเรียนคนที่ 1 เป็นเจ้าของเมล็ดถั่วแดง)

ผู้วิจัย : นักเรียนที่ไม่มีเมล็ดถั่วแดงยกมือขึ้น นักเรียนจะต้องขอยืมเมล็ดถั่วแดงจากนักเรียนคนที่ 1 ซึ่งเป็นเจ้าของเมล็ดถั่วแดง

15. ผู้วิจัยพูดกับนักเรียนทุกคน ครั้งละ 1 คน ดังนี้

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 2 นักเรียนอยากได้เมล็ดถั่วแดงของนักเรียนคนที่ 1 มาใช้ ก่อนที่นักเรียนจะหยิบเมล็ดถั่วแดงของนักเรียนคนที่ 1 มาใช้ นักเรียนต้องทำอะไรก่อน

นักเรียนคนที่ 2 : (ตอบถูกต้องว่า “ขอยืมสิชมพู” หรือถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้องก็บอกคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียน แล้วให้นักเรียนพูดคำตอบที่ถูกต้อง)

ผู้วิจัย : ให้ตัวเสริมแรง (เช่น ชม) แก่นักเรียนคนที่ 2 พร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้เพราะนักเรียนพูดว่าขอยืมก่อนที่จะหยิบเมล็ดถั่วแดงของเพื่อนมาใช้

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนให้เพื่อนยืมใช้ใหม่

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบตกลง)

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 2 เมื่อเพื่อนตกลงแล้ว นักเรียนตัดเมล็ดถั่วแดงของเพื่อนมา 1 ซ้อน แล้วทากาวบริเวณรูปพระอาทิตย์ให้ทั่ว และใช้เมล็ดถั่วแดงวางลงบนบริเวณรูปพระอาทิตย์ที่นักเรียนทากาวนั้นได้

16. ผู้วิจัยออกคำสั่งให้นักเรียนทากาวรูปอื่นๆ และใช้วัสดุอื่นๆ ต่อไปจนกระทั่งครบการใช้วัสดุทั้ง 5 ชนิด

สรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

ให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน โดยผู้วิจัยถามนำ ด้วยคำถามต่อไปนี้

- วันนี้เราทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง
- โดยสมมติว่าตัวเรามีวัสดุเพียงชนิดเดียวใช้ใหม่
- เมื่อเราไม่มีวัสดุชนิดอื่น แต่เราต้องการใช้วัสดุชนิดอื่นซึ่งเป็นของเพื่อน เราจะ

หยิบของเพื่อนมาใช้เลยได้ไหม

- เพราะฉะนั้น ถ้านักเรียนอยากได้วัสดุของเพื่อนมาใช้ ต้องทำอะไรก่อน
- การที่นักเรียนพูดว่า “ขอยืม” ก่อนที่จะหยิบวัสดุของเพื่อนมาใช้และนำไปคืนเมื่อ

ใช้เสร็จ นักเรียนก็จะได้รับรางวัลใช้ใหม่ (คำว่า รางวัล ใช้คำว่า ขนม ,ดาว หรือ กำขม แล้วแต่กิจกรรมนั้นใช้ตัวเสริมแรงอะไร)

- นัดหมายนักเรียนให้มาทำกิจกรรมวันต่อไป

หมายเหตุ

ทั้ง 5 กิจกรรมจะจัดให้กับเด็ก โดยใช้คำพูดในลักษณะเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ การให้ตัวเสริมแรงและการใช้สื่ออุปกรณ์ คือ ภาพและวัสดุสำหรับให้เด็กประดิษฐ์บัตรอวยพร ดังนี้

2.1 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยเมล็ดพืช

สื่อที่ใช้

1. ถั่วแดง (ติดรูปพระอาทิตย์), ถั่วเขียว (ติดรูปพุ่มไม้), งาดำ (ติดรูปก้อนหิน), งาขาว (ติดรูปหาดทราย), ข้าวสาร (ติดรูปก้อนเมฆ)
2. กระดาษสาสีฟ้าเข้มพร้อมภาพลายเส้นสำหรับทำบัตรอวยพร (ใบงานครั้งที่ 3)
3. กาว
4. ตัวอย่างบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ด้วยเมล็ดพืชทั้ง 5 ชนิด 1 ตัวอย่าง จำนวน 5 แผ่น

ตัวเสริมแรง ขนม

2.2 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุจากไม้

สื่อที่ใช้

1. ไม้ไผ่คิม (ติครูบตัวบ้าน), กิ่งไม้เล็ก (ติครูบทางเข้าบ้าน), ดอกตะแบก (ติครูบหน้าต่าง), ไม้ขีดไฟ (ติครูบประตู), เปลือกไม้ (ติครูบหลังคาบ้าน)
2. กระดาษเทาขาวพร้อมภาพลายเส้นสำหรับทำบัตรอวยพร (ใบงานครั้งที่ 6)
3. กาว
4. ตัวอย่างบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ด้วยวัสดุจากไม้ทั้ง 5 ชนิด 1 ตัวอย่าง จำนวน 5 แผ่น

ตัวเสริมแรง คำชม

2.3 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุลักษณะเป็นเชือก

สื่อที่ใช้

1. ลวดกำมะหยี่ (ติครูบตัวสิงโต), เชือกป่าน (ติครูบหางสิงโต), ไหมพรม (ติครูบขาสิงโต), ริบบิ้น (ติครูบหน้าสิงโต), เชือกฟาง (ติครูบปลายหางสิงโต)
2. กระดาษสาสีเหลืองพร้อมภาพลายเส้นสำหรับทำบัตรอวยพร (ใบงานครั้งที่ 9)
3. กาว
4. ตัวอย่างบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ด้วยวัสดุลักษณะเป็นเชือกทั้ง 5 ชนิด 1 ตัวอย่าง จำนวน 5 แผ่น

ตัวเสริมแรง คำชม

2.4 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุเหลือใช้

สื่อที่ใช้

1. ฟองน้ำ (ติครูบหมายเลข 1), เม็ดโฟม (ติครูบหมายเลข 2), หลอดกาแฟ (ติครูบหมายเลข 3), เศษผ้า (ติครูบหมายเลข 4), สำลี (ติครูบหมายเลข 5)
2. กระดาษเทาขาวพร้อมภาพลายเส้นสำหรับทำบัตรอวยพร (ใบงานครั้งที่ 12)
3. กาว
4. ตัวอย่างบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ด้วยวัสดุเหลือใช้ทั้ง 5 ชนิด 1 ตัวอย่าง จำนวน 5 แผ่น

ตัวเสริมแรง คำชม

2.5 กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยกระดาษสี

สื่อที่ใช้

1. กระดาษสีฟ้า (ติครูบก้อนเมฆ), กระดาษสีแดง (ติครูบพระอาทิตย์), กระดาษสีส้ม (ติครูบทางเดิน), กระดาษสีเขียว (ติครูบพุ่มไม้), กระดาษสีเหลือง (ติครูบภูเขา)

2. กระดาษสาสี่เหลี่ยมพร้อมภาพถ่ายเส้นสำหรับทำบัตรอวยพร (ใบงานครั้งที่ 15)
3. กาว
4. ตัวอย่างบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ด้วยกระดาษสีทั้ง 5 สี 1 ตัวอย่าง จำนวน 5 แผ่น

ตัวเสริมแรง ขนม

3. สถานการณ์วาดภาพด้วยพู่กัน ประกอบด้วย
 - 3.1 กิจกรรมวาดภาพดอกไม้ลงบนแก้ว (ครั้งที่ 4)
 - 3.2 กิจกรรมวาดภาพกบลงบนแจกัน (ครั้งที่ 7)
 - 3.3 กิจกรรมวาดภาพเห็ดลงบนถ้วย (ครั้งที่ 10)
 - 3.4 กิจกรรมวาดภาพผีเสื้อลงบนกระบอกน้ำ (ครั้งที่ 13)
 - 3.5 กิจกรรมวาดภาพไอศกรีมแท่งลงบนกรอบรูป (ครั้งที่ 16)

วัตถุประสงค์

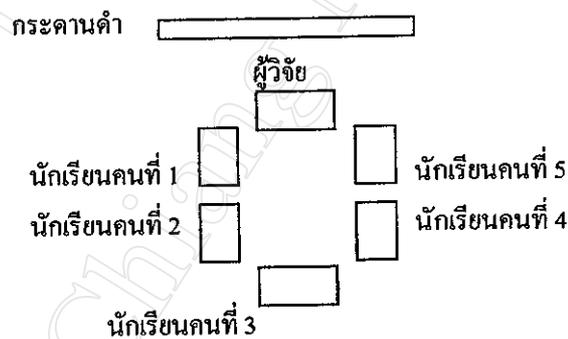
เพื่อปลูกฝังจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต คือ เมื่อเด็กต้องการหยิบของผู้อื่นที่มีไข่ของคน

เด็กขออนุญาตหรือขอยืมก่อนได้

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดนักเรียนนั่งเรียงแถว หันหน้ามาทางผู้วิจัย ในลักษณะ



บนกระดานดำ ผู้วิจัยเขียนไว้ว่า ก่อนที่นักเรียนจะหยิบสิ่งของครูไปใช้ นักเรียนจะต้องพูดว่า “ขอยืม
สิ่ง.....”

2. ผู้วิจัยทบทวนการทำกิจกรรมครั้งที่แล้ว โดยถามนักเรียนว่า “เมื่อวานเราทำกิจกรรม
อะไร และครูสอนว่าอะไร”

3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมวาดภาพ...(เช่น กิจกรรมวาดภาพ
ดอกไม้ลงบนแก้ว) มีวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรมคือ ครูต้องการให้นักเรียนพูดว่า “ขอยืม”
ก่อนที่นักเรียนจะหยิบสิ่งของครูไปใช้ หรืออย่างเช่น ครูมีรถยนต์คันเล็ก 1 คัน ถ้านักเรียนอยากเล่น

รยยนต์ของครู นักเรียนต้องทำอะไรก่อน” (ผู้วิจัยพูดว่า ถูกต้อง เมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง ถ้า นักเรียนไม่ตอบหรือตอบผิด ผู้วิจัยบอกคำตอบที่ถูกต้อง)

4. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม ประกอบด้วย แก้วน้ำ, พู่กัน, สี, ฝ้ายกันเปื้อน, ตัวอย่างภาพดอกไม้ที่จะให้นักเรียนวาดลงบนแก้ว, ตัวอย่างแก้วที่วาดภาพดอกไม้เสร็จแล้ว” (พร้อมกันนั้นผู้วิจัยหยิบอุปกรณ์แต่ละอย่างให้นักเรียนดู)

5. ผู้วิจัยแจกแก้วน้ำ, พู่กัน, ฝ้ายกันเปื้อน, ตัวอย่างภาพที่จะให้นักเรียนวาดลงบนแก้วให้นักเรียนคนละ 1 ชุด

6. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ครูเป็นเจ้าของสีที่นักเรียนจะใช้ในการวาดภาพที่เห็นอยู่ี่ จำนวน 4 สี ประกอบด้วย สีแดง, สีเหลือง, สีเขียว, สีดำ (ปากกาเคมีสีดำ)” (ผู้วิจัยหยิบแต่ละสีแสดงให้นักเรียนดู)

7. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “กติกาการทำกิจกรรมก็คือ ให้นักเรียนทุกคนวาดภาพตามตัวอย่างที่ครูแจกให้ ก็คือ ภาพดอกไม้ 2 ดอก ลงบนแก้วของแต่ละคน เหมือนตัวอย่างแก้วนี้ (ผู้วิจัยหยิบแก้วที่วาดภาพดอกไม้เสร็จแล้วแสดงให้นักเรียนดู) วิธีการวาดภาพก็คือ ให้นักเรียนใช้ปากกาเคมีสีดำเขียนภาพเป็นรูปดอกไม้ก่อน (ผู้วิจัยใช้ปากกาเคมีสีดำเขียนเป็นรูปดอกไม้ให้นักเรียนดู) แล้วจึงใช้สีอื่นระบายลงไปในภาพดอกไม้ เช่น ก้านดอกไม้เป็นสีเขียว นักเรียนก็ใช้พู่กันจุ่มสีเขียวระบายไปที่ก้านดอกไม้” (ผู้วิจัยจับพู่กันจุ่มสีเขียวระบายก้านดอกไม้ให้นักเรียนดู)

8. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “นักเรียนทุกคน นักเรียนไม่มีใครได้เป็นเจ้าของสีเลยใช่ไหม ฉะนั้นเมื่อนักเรียนต้องการใช้สีของครู นักเรียนก็ต้องมาขอยืมสีที่ครู โดยก่อนที่นักเรียนจะหยิบสีของครูไปใช้นักเรียนจะต้องพูดว่าขอยืมก่อน โดยพูดว่า “หนู/ผมขอยืมสี...คะ/ครับ” และหลังจากใช้เสร็จแล้วจึงนำมาคืนครู”

9. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “ทุกคนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ พูดซ้ำตามข้อ 7 และ 8

10. เริ่มกิจกรรม

11. ผู้วิจัยออกคำสั่ง เช่น

“ให้นักเรียนใช้ปากกาเคมีสีดำวาดเป็นภาพดอกไม้ก่อน”

12. ผู้วิจัยพูดกับนักเรียนทุกคน ครั้งละ 1 คน ดังนี้

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนไม่มีปากกาเคมีสีดำ นักเรียนอยากใช้ของครู ก่อนที่นักเรียนจะหยิบปากกาของครูไปใช้ นักเรียนจะต้องทำอะไรก่อน

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบถูกต้องว่า “ขอยืมสีดำคะ/ครับ” หรือถ้านักเรียนตอบไม่ถูกต้องก็บอกคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนแล้วให้นักเรียนพูดคำตอบที่ถูกต้อง)

ผู้วิจัย : ให้ตัวเสริมแรง (เช่น ขนม) แก่นักเรียนคนที่ 1 พร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้เพราะนักเรียนพูดว่าขอยืมก่อนที่จะหยิบปากกาของครูไปใช้

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 หยิบปากกาของครูไปใช้ได้

13. ผู้วิจัยออกคำสั่งต่อไปว่า ให้นักเรียนใช้สีอะไร ระบายรูปอะไร จนครบ 4 สี

สรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

ให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน โดยผู้วิจัยถามนำ ด้วยคำถามต่อไปนี้

- วันนี้เราทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง
- โดยสมมติว่านักเรียนไม่มีสีใช้ใหม่คะ
- เมื่อนักเรียนไม่มีสี แต่นักเรียนต้องการใช้สีของครู นักเรียนจะหยิบสีของครูไป

ใช้เลยได้ใหม่คะ

- เพราะฉะนั้น ถ้านักเรียนอยากใช้สีของครู นักเรียนต้องทำอะไรก่อนคะ
- การที่นักเรียนพูดว่า “ขอยืม” ก่อนที่จะหยิบสีของครูไปใช้และนำมาคืนเมื่อใช้

เสร็จ นักเรียนก็จะได้รับรางวัลใช้ใหม่ (คำว่า รางวัล ใช้คำว่า ขนม ,ดาว หรือ คำชม แล้วแต่กิจกรรมนั้นใช้ตัวเสริมแรงอะไร)

- นัดหมายนักเรียนให้มาทำกิจกรรมวันต่อไป

หมายเหตุ

ทั้ง 5 กิจกรรมจะจัดให้กับเด็ก โดยใช้คำพูดในลักษณะเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ การให้ตัวเสริมแรงและการใช้สื่ออุปกรณ์ คือ ภาพและอุปกรณ์สำหรับให้เด็กระบายสี ดังนี้

3.1 กิจกรรมวาดภาพดอกไม้ลงบนแก้ว

สื่อที่ใช้

1. แก้วน้ำ
2. ปากกาเคมีสีค่า 5 แท่ง
3. สี สำหรับเขียนวัสดุ
4. พู่กัน
5. ผ้ากันเปื้อน
6. ตัวอย่างภาพดอกไม้ที่จะให้นักเรียนวาดลงบนแก้ว จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 4)
7. ตัวอย่างแก้วที่วาดภาพดอกไม้เสร็จแล้ว 1 ตัวอย่าง

ตัวเสริมแรง ขนม

3.2 กิจกรรมวาดภาพกบลงบนแจกัน

สื่อที่ใช้

1. แจกกันเล็ก
2. ปากกาเคมีสีดำ 5 แท่ง
3. สี สำหรับเขียนวัสดุ
4. พู่กัน
5. ฝ้ายกันเปื้อน
6. ตัวอย่างภาพกบที่จะให้นักเรียนวาดลงบนแจกัน จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 7)
7. ตัวอย่างแจกันที่วาดภาพกบเสร็จแล้ว 1 ตัวอย่าง

ตัวเสริมแรง คำชม

3.3 กิจกรรมวาดภาพเห็ดลงบนถ้วย

สื่อที่ใช้

1. ถ้วยเล็ก
2. ปากกาเคมีสีดำ 5 แท่ง
3. สี สำหรับเขียนวัสดุ
4. พู่กัน
5. ฝ้ายกันเปื้อน
6. ตัวอย่างภาพเห็ดที่จะให้นักเรียนวาดลงบนถ้วย จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 10)
7. ตัวอย่างถ้วยที่วาดภาพเห็ดเสร็จแล้ว 1 ตัวอย่าง

ตัวเสริมแรง คำชม

3.4 กิจกรรมวาดภาพผีเสื้อลงบนกระบอกน้ำ

สื่อที่ใช้

1. กระบอกน้ำ
2. ปากกาเคมีสีดำ 5 แท่ง
3. สี สำหรับเขียนวัสดุ
4. พู่กัน
5. ฝ้ายกันเปื้อน
6. ตัวอย่างภาพผีเสื้อที่จะให้นักเรียนวาดลงบนกระบอกน้ำจำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 13)
7. ตัวอย่างกระบอกน้ำที่วาดภาพผีเสื้อเสร็จแล้ว 1 ตัวอย่าง

ตัวเสริมแรง คำชม

3.5 กิจกรรมวาดภาพไอศกรีมแท่งลงบนกรอบรูป

สื่อที่ใช้

1. กรอบรูปทำด้วยกระดาษแข็งเทาขาว
2. ปากกาคemieสีดำ 5 แท่ง
3. สี สำหรับเขียนวัสดุ
4. พู่กัน
5. ผ้ากันเปื้อน
6. ตัวอย่างภาพไอศกรีมแท่งที่จะให้นักเรียนวาดลงบนกรอบรูป จำนวน 5 ชุด (ใบงานครั้งที่ 16)
7. ตัวอย่างกรอบรูปที่วาดภาพไอศกรีมแท่งเสร็จแล้ว 1 ตัวอย่าง

ตัวเสริมแรง ขนม

การให้ตัวเสริมแรง

ให้ทันทีที่เด็กพูดว่า “ขอชิม” ก่อนหยิบของผู้อื่น

1. ตัวเสริมแรงที่เป็นอาหาร คือ ขนม

วิธีการให้ ยื่นขนมให้แก่เด็กเรียนพร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้เพราะนักเรียนพูดว่าขอชิมก่อนที่จะหยิบของของเพื่อนไปใช้

2. ตัวเสริมแรงเบียร์รถกร คือ ดาว (ทำด้วยสติ๊กเกอร์สีแดง)

วิธีการให้ อธิบายการให้เบียร์รถกร ดังนี้

หลังจากทบทวนการทำกิจกรรมครั้งที่แล้ว ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า วันนี้ถ้านักเรียนพูดว่า “ขอชิม” ก่อนหยิบของของเพื่อนไปใช้ นักเรียนจะได้รับดาว 1 ดวง ต่อการพูด 1 ครั้ง ให้นักเรียนนำดาวติดลงไปที่กระดาษสีชมพู (บัตรบันทึก) ที่ครูจะแจกให้ และเมื่อได้ดาวแล้วนักเรียนสามารถนำมาแลกเป็นสิ่งที่นักเรียนชอบตามจำนวนดาวที่ครูติดไว้ในตารางแลกเปลี่ยน (เบียร์รถกร) หลังเลิกทำกิจกรรมนี้

เมื่อนักเรียนพูดว่า “ขอชิม” ผู้วิจัยยื่นดาวให้แก่เด็กเรียนพร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้เพราะนักเรียนพูดว่าขอชิมก่อนที่จะหยิบของของเพื่อนไปใช้

3. ตัวเสริมแรงทางสังคม คือ คำชม

วิธีการให้ ผู้วิจัยพูดว่า ครูชอบมากที่นักเรียนพูดว่า ขอชิม ก่อนที่จะหยิบของของเพื่อนไปใช้

สถานการณ์สำหรับพัฒนาพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต – การไม่พูดโกหก 3 สถานการณ์ คือ

4. สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อขายของ ประกอบด้วย

- 4.1 กิจกรรมซื้อขายของเล่น (ครั้งที่ 17)
- 4.2 กิจกรรมซื้อขายขนมปัง (ครั้งที่ 20)
- 4.3 กิจกรรมซื้อขายอาหารว่าง (ครั้งที่ 23)
- 4.4 กิจกรรมซื้อขายขนมขบเคี้ยว (ครั้งที่ 26)
- 4.5 กิจกรรมซื้อขายนมไทย (ครั้งที่ 29)

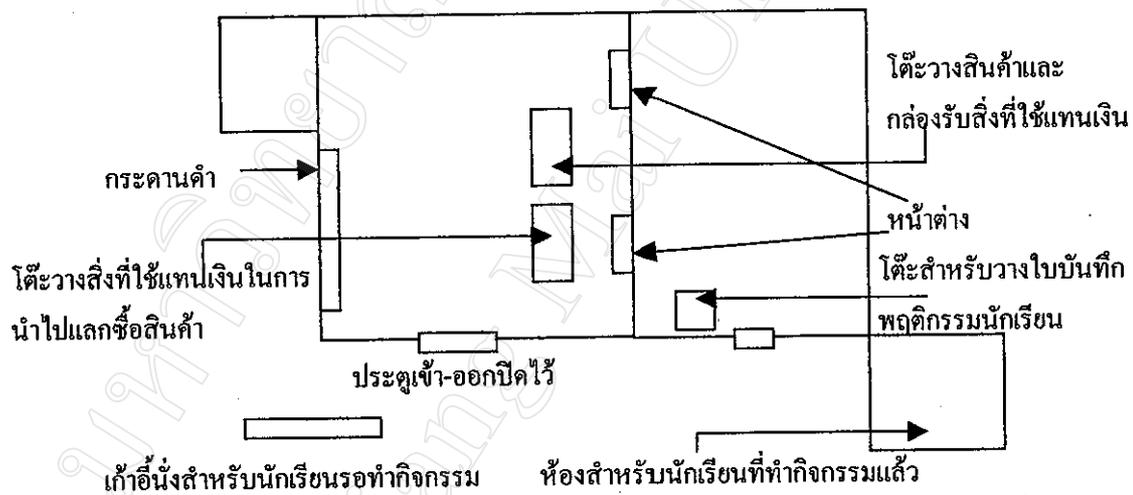
วัตถุประสงค์

เพื่อปลูกฝังจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การไม่พูดโกหก

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดห้องเรียนในลักษณะ



2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติการซื้อขายของ ซึ่งสินค้าที่ครูนำมาขายให้นักเรียนวันนี้มีดังนี้” (ผู้วิจัยหยิบแสดงให้นักเรียนดู เช่น กิจกรรมซื้อขายของเล่น สินค้าที่นำมาขายจะมี ตุ๊กตา, รถยนต์, ลูกบอล, ลูกโป่ง)

3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม คือ ครูต้องการให้นักเรียนเปลี่ยนนิสัยตนเองจากที่เคยพูดโกหกไปเป็นไม่พูดโกหก คือ ไม่ว่านักเรียนจะไปทำอะไรมา เช่น หยิบเหรียญชอคโกแลต (สิ่งที่ใช้แทนเงิน ซึ่งจะต่างกันไปตามแต่ละกิจกรรม) เกินมา 2 อัน หากครูถามว่านักเรียนหยิบเกินมาหรือไม่ นักเรียนก็ต้องพูดว่า นักเรียนหยิบเกินมา 2 อัน เพราะถ้านักเรียนพูดโกหก นักเรียนจะไม่ได้รับรางวัล และครูก็ไม่ชอบ”

4. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “กิจกรรมนี้ครูจะให้นักเรียนเลือกก่อนว่า นักเรียนจะซื้อสินค้า

ชนิดไหน คนละ 1 ชิ้น จากนั้นครูจะให้นักเรียนเข้ามาหยิบเหรียญชอกโกแลต 3 อัน ที่โต๊ะนี้ (ผู้วิจัยชี้ให้นักเรียนดูโต๊ะที่มีเหรียญชอกโกแลตวางอยู่) แล้วเดินไปซื้อสินค้าที่ต้องการ โดยที่นักเรียนจะต้องใส่เหรียญชอกโกแลตลงไปในกล่องที่วางอยู่ด้านหน้าสินค้าก่อน แล้วจึงหยิบสินค้าที่นักเรียนต้องการซื้อมาได้ และห้ามหยิบสินค้าชนิดอื่น เช่น ครูต้องการซื้อตุ๊กตา 1 ตัว ครูก็ต้องเข้าไปหยิบเหรียญชอกโกแลต มา 3 อัน (ผู้วิจัยหยิบเหรียญชอกโกแลต 3 อันให้นักเรียนดู) จากนั้นเมื่อครูหยิบเหรียญชอกโกแลต มา 3 อันแล้ว ครูก็ต้องเอาไปซื้อตุ๊กตา (ผู้วิจัยเดินไปที่โต๊ะวางตุ๊กตา) โดยที่ครูต้องใส่เหรียญชอกโกแลตลงไปในกล่องหน้าตุ๊กตาก่อน (ผู้วิจัยใส่เหรียญชอกโกแลต 3 อันลงไปในกล่อง) จากนั้นครูจึงหยิบตุ๊กตาออกมาได้ (ผู้วิจัยหยิบตุ๊กตา 1 ตัว) แล้วก็เดินออกไปจากห้องเรียน”

5. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “ทุกคนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจพูดซ้ำ ข้อ 4
6. เริ่มกิจกรรม ให้นักเรียนทุกคนออกไปนั่งหน้าห้องทำกิจกรรม
7. ผู้วิจัยพูดคุยกับนักเรียนทุกคนครั้งละ 1 คนว่า

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนต้องการซื้ออะไร

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ เช่น ตอบว่า รดยนต์)

ผู้วิจัย : นักเรียนซื้อรดยนต์ได้ 1 คัน ต้องแลกด้วยเหรียญชอกโกแลต 3 อันนะ

: นักเรียนเข้าไปทำกิจกรรมในห้องได้

8. ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนคนที่ 1 เข้าไปทำกิจกรรมในห้อง จะมีผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมลงใบบันทึกพฤติกรรมอยู่ห้องด้านข้าง แล้วนำใบบันทึกไปวางไว้ที่โต๊ะวางใบบันทึก และเมื่อนักเรียนคนที่ 1 ออกมาจากห้อง ผู้วิจัยไปเอาใบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนคนที่ 1 ออกมา แล้วถามนักเรียนด้วยคำถามต่อไปนี้ (ผู้วิจัยถามนักเรียนทุกคนที่ทำกิจกรรมเสร็จ)

1. นักเรียนหยิบเหรียญชอกโกแลตมากี่อัน
2. นักเรียนใส่เหรียญลงไปในกล่องกี่อัน
3. นักเรียนใส่เหรียญก่อนหยิบรดยนต์ (เปลี่ยนแปลงแล้วแต่นักเรียนซื้ออะไรหรือไม่)
4. นักเรียนหยิบสินค้าอย่างอื่นไปหรือไม่

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนนำรดยนต์คืนครู

: นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนหยิบเหรียญมากี่อันไปซื้อรดยนต์ (เปลี่ยนแปลงตามสิ่งที่นักเรียนซื้อ)

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย คิวว่า นักเรียนพูดตรงกับพฤติกรรมที่ถูกบันทึกหรือไม่

ถ้านักเรียนพูดโกหก

ผู้วิจัย : นักเรียนไม่ได้รับรางวัล เพราะนักเรียนพูดโกหก (เปลี่ยนแปลงแต่ละกิจกรรมว่า ใช้ตัวเสริมอะไร เช่น ถ้าเป็นตัวเสริมแรง คำชม ผู้วิจัยพูดว่า ครูไม่ชอบที่นักเรียนพูดโกหก เป็นต้น) ครูทราบว่านักเรียนหิบบหริยธูมา ... อัน ครูขอคืนได้ไหม

ถ้านักเรียนไม่พูดโกหก

ผู้วิจัย : ให้ตัวเสริมแรง (เช่น ขนม) แก่นักเรียน พร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้ เพราะนักเรียนไม่พูดโกหก

ผู้วิจัยถามนักเรียนคนที่ 1 ไปจนครบ 4 คำถามข้างต้น โดยให้ตัวเสริมแรงเหมือนกันทุก คำถาม เช่น กิจกรรมนี้ ใช้ตัวเสริมแรง คือ ขนม ถ้านักเรียนไม่พูดโกหก ก็ให้ขนมนักเรียนทั้ง 4 คำถาม

9. ผู้วิจัยพานักเรียนคนที่ 1 ออกจากห้องทำกิจกรรม ให้นั่งแยกจากนักเรียนที่ยังไม่ได้ ทำกิจกรรม

10. ผู้วิจัยเรียกนักเรียนคนต่อไปเข้าไปทำกิจกรรม จนครบ 5 คน

สรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

ให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน โดยผู้วิจัยถามนำด้วยคำถามต่อไปนี้

- วันนี้เราทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง

- ไม่ว่านักเรียนจะไปทำอะไรมา เช่น หิบบหริยธูชอกโกแลตเกินมา 2 อัน หากครู

ถามว่านักเรียนหิบบหริยธูมากี่อัน นักเรียนก็ต้องพูดว่าอะไร

- ถ้านักเรียนพูดโกหก นักเรียนจะไม่ได้รับรางวัล และครูก็ไม่ชอบใช้ไหม

- เพราะฉะนั้น นักเรียนต้องไม่พูดโกหก

- นัดหมายนักเรียนให้มาทำกิจกรรมวันต่อไป

หมายเหตุ

ทั้ง 5 กิจกรรม จะจัดให้เด็กโดยใช้คำพูดลักษณะเดียวกันแต่แตกต่างกันที่ การให้ ตัวเสริมแรงและการใช้สื่ออุปกรณ์ คือ สินค้าที่นำมาให้นักเรียนซื้อและสิ่งที่ใช้แทนเงินในการ นำไปแลกซื้อสินค้า

4.1 กิจกรรมซื้อของเล่น

สื่อที่ใช้

1. คุกกี้, รถยนต์, ลูกบอล, ลูกโป่ง จำนวนอย่างละ 3 ชิ้น
2. หริยธูชอกโกแลต 60 อัน

3. กलोंทืบสำหรับให้นักเรียนใส่เหรียญชอคโกแลต เจาะรูเล็กๆ (ให้ใส่เหรียญได้ครั้งละ 1 เหรียญ) ตรงกลาง (แต่เปิดได้ด้านล่าง)

ตัวเสริมแรง ขนม

4.2 กิจกรรมชื่อขนมปัง

สื่อที่ใช้

1. เค้กรสส้ม, บราวนี่, แอแคล, เค้กกล้วยหอม จำนวนอย่างละ 3 ชิ้น
2. ยางลบสีสคไลมีกลิ่นหอม 60 อัน
3. กलोंทืบสำหรับให้นักเรียนใส่ยางลบสีสคไลมีกลิ่นหอม เจาะรูเล็กๆ (ให้ใส่ยางลบได้ครั้งละ 1 อัน) ตรงกลาง (แต่เปิดได้ด้านล่าง)

ตัวเสริมแรง ดาว

4.3 กิจกรรมชื่ออาหารว่าง

สื่อที่ใช้

1. ส้มตำ, ไข่ทอด, หมูปิ้ง, ไข่กรอก จำนวนอย่างละ 3 ชิ้น
2. ไมโลแท่ง 60 อัน
3. กलोंทืบสำหรับให้นักเรียนใส่ไมโลแท่ง เจาะรูเล็กๆ (ให้ใส่ไมโลแท่งได้ครั้งละ 1 อัน) ตรงกลาง (แต่เปิดได้ด้านล่าง)

ตัวเสริมแรง กำขม

4.4 กิจกรรมชื่อขนมขบเคี้ยว

สื่อที่ใช้

1. คอนเน่, ปาปริก้า, ซีโตส, เลย์ จำนวนอย่างละ 3 ชิ้น
2. เหรียญชอคโกแลต 60 อัน
3. กलोंทืบสำหรับให้นักเรียนใส่เหรียญชอคโกแลต เจาะรูเล็กๆ (ให้ใส่เหรียญได้ครั้งละ 1 เหรียญ) ตรงกลาง (แต่เปิดได้ด้านล่าง)

ตัวเสริมแรง ดาว

4.5 กิจกรรมชื่อขนมไทย

สื่อที่ใช้

1. ทองหยิบ, ทองหยอด, เม็ดขนุน, ลูกชุบ จำนวนอย่างละ 3 ชิ้น
2. ยางลบสีสคไลมีกลิ่นหอม 60 อัน
3. กलोंทืบสำหรับให้นักเรียนใส่ยางลบ เจาะรูเล็กๆ (ให้ใส่ยางลบได้ครั้งละ 1 อัน) ตรงกลาง (แต่เปิดได้ด้านล่าง)

ตัวเสริมแรง คำชม

แบบบันทึกพฤติกรรม สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อของ

นักเรียนคนที่.....

พฤติกรรม	ผู้ช่วยวิจัย		ผู้วิจัย	
	มีพฤติกรรม	ไม่มีพฤติกรรม	พูด โกหก	ไม่พูด โกหก
1.1 หยิบเหรียญชอคโกแลต (เปลี่ยนแปลงตามกิจกรรมว่าใช้สิ่งใดในการแลกซื้อของ) ครบ 3 อัน	มี	ไม่มี		
1.2 ใส่เหรียญในกล่องไม่ครบ 3 อัน ใส่ อัน	มี	ไม่มี		
2.1 หยิบเหรียญมากกว่า / น้อยกว่า 3 อัน หยิบ อัน	มี	ไม่มี		
2.2. ใส่เหรียญในกล่อง อัน	มี	ไม่มี		
3. ไม่ใส่เหรียญก่อนหยิบสินค้า	มี	ไม่มี		
4. หยิบของเล่นชนิดอื่นไป	มี	ไม่มี		

การบันทึก ถ้าเด็กมีพฤติกรรมข้อ 1.1 ดูพฤติกรรมข้อ 1.2 , 3 , 4

ถ้าเด็กมีพฤติกรรมข้อ 2.1 ดูพฤติกรรมข้อ 2.2 , 3 , 4

5. สถานการณ์พบอะไรในห้อง ประกอบด้วย

- 5.1 กิจกรรมพบน้ำหวานรสดี (ครั้งที่ 18)
- 5.2 กิจกรรมพบอาหารน่าทาน (ครั้งที่ 21)
- 5.3 กิจกรรมพบขนมแสนอร่อย (ครั้งที่ 24)
- 5.4 กิจกรรมพบผลไม้หลากหลาย (ครั้งที่ 27)
- 5.5 กิจกรรมพบเซเลตี้หลากหลาย (ครั้งที่ 30)

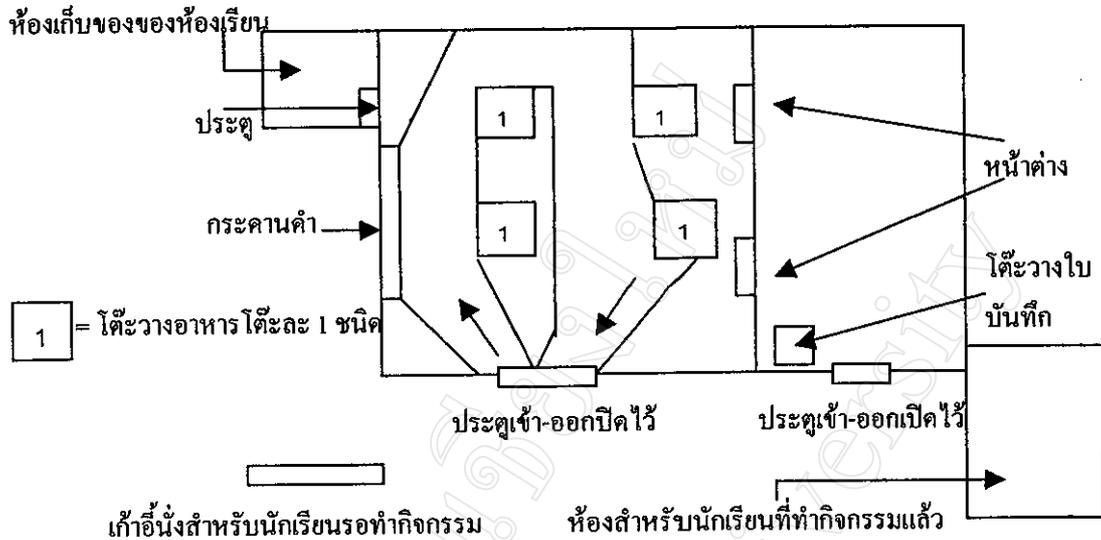
วัตถุประสงค์

เพื่อปลูกฝังจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การไม่พูดโกหก

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดห้องเรียนในลักษณะ



โดยผู้วิจัยวางขนมขาไก่และขนมโคลอนไว้บนโต๊ะตัวละ 1 ชนิด เพื่อใช้อธิบายการทำกิจกรรม

2. ผู้วิจัยทบทวนการทำกิจกรรมครั้งที่แล้ว โดยถามนักเรียนว่า “เมื่อวานเราทำกิจกรรมอะไร และครูสอนว่าอะไร”

3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมชื่อว่ากิจกรรมพบอะไรในห้อง มีวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม คือ ครูต้องการให้นักเรียนเปลี่ยนนิสัยตนเองจากที่เคยพูดโกหกไปเป็นไม่พูดโกหก คือ ไม่ว่านักเรียนจะไปทำอะไรมา เช่น นักเรียนชิมน้ำหวานที่ครูวางไว้บนโต๊ะเมื่อครูถามว่านักเรียนชิมน้ำหวานที่ครูวางไว้บนโต๊ะหรือไม่ นักเรียนก็ต้องพูดว่า นักเรียนชิมน้ำหวานที่ครูวางไว้บนโต๊ะ เพราะถ้านักเรียนพูดโกหก นักเรียนจะไม่ได้รับรางวัล และครูก็ไม่ชอบ”

4. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมวันนี้ ประกอบด้วย

1. บัตรภาพ 1 ชุด สำหรับให้นักเรียนเลือกภาพที่เหมือนกับสิ่งที่นักเรียนเห็นบนโต๊ะ
2. ถุงห้อยคอ สำหรับให้นักเรียนใส่บัตรภาพที่นักเรียนเห็นว่าเป็นภาพเดียวกันกับสิ่งที่นักเรียนเห็นบนโต๊ะ”

5. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ครูจะให้นักเรียนเข้ามาดูของในห้องนี้ ซึ่งครูจะวางไว้บนโต๊ะทั้ง 4 ตัวนี้ โดยนักเรียนจะต้องเดินไปตามเชือกซึ่งครูกั้นเป็นทางเดินไว้ให้ตามที่นักเรียนเห็นอยู่ที่นี่ (ผู้วิจัยไปที่จุดเริ่มต้นของเชือก แล้วเดินไปตามช่องทางเดินเชือกไปที่โต๊ะตัวแรกซึ่งวางขนมขาไก่) เมื่อนักเรียนพบโต๊ะวางของโต๊ะแรก นักเรียนก็ดูว่าของบนโต๊ะนั้นคืออะไร เช่น ของที่ครูพบบนโต๊ะนี้คือ ขนมขาไก่ เขียนว่า ขนมขาไก่ จากนั้นนักเรียนก็ต้องหาบัตรภาพที่เป็นรูปเดียวกันกับ

ของบนโต๊ะ ก็คือ ภาพขนมขาไก่ เมื่อเจอแล้ว นักเรียนก็ดึงบัตรภาพขนมขาไก่ออกมา เอามาใส่ไว้ที่
ถุงห้อยคอของนักเรียน (ผู้วิจัยแสดงให้นักเรียนดู) แล้วก็เดินไปที่โต๊ะตัวต่อไป” (ผู้วิจัยเดินไปโต๊ะ
ต่อไป)

ผู้วิจัย : โต๊ะนี้ นักเรียนพบขนมอะไร

นักเรียน : (ตอบถูก ไม่ตอบ หรือตอบผิด)

ผู้วิจัย : โต๊ะนี้ นักเรียนพบขนมโคลอน นักเรียนต้องทำอะไรต่อ

นักเรียน : (ตอบ)

ผู้วิจัย : นักเรียนต้องหาบัตรภาพที่เป็นรูปขนม โคลอน เมื่อนักเรียนพบแล้ว ทำอย่างไรต่อ

นักเรียน : (ตอบ)

ผู้วิจัย : นักเรียนดึงบัตรภาพขนมโคลอนออกมา เอาบัตรภาพมาใส่ไว้ที่ถุงห้อยคอของ
นักเรียน แล้วนักเรียนก็เดินไปที่โต๊ะตัวต่อไปจนครบทั้ง 4 โต๊ะ จึงออกไปจากห้อง
ได้

6. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “แต่ครูมีกติกาว่า ห้ามนักเรียนแตะต้องของบนโต๊ะนะ”

7. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “เข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ พูดย้ำข้อ 4

8. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า ครูจะให้ให้นักเรียนเข้าไปในห้องครั้งละ 1 คน

9. เริ่มกิจกรรม ผู้วิจัยนำอาหารจากห้องเก็บของไปวางไว้ที่โต๊ะทั้ง 4 ตัว โต๊ะละ 1 ชนิด

และเก็บขนมขาไก่และขนม โคลอนออกมา

10. ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนเข้าไปในห้องครั้งละ 1 คน ทุกคน

เช่น ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนคนที่ 1 เข้าไปทำกิจกรรมในห้อง จะมีผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมลง
ไบบันทึกพฤติกรรมอยู่ในห้องด้านข้าง แล้วนำไปบันทึกไปวางไว้ที่โต๊ะวางไบบันทึก และเมื่อ
นักเรียนคนที่ 1 ออกมาจากห้อง ผู้วิจัยไปเอาไบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนคนที่ 1 ออกมา แล้วถาม
นักเรียนคนที่ 1 4 คำถาม ด้วยคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนแตะต้องจานอาหารหรือไม่
2. นักเรียนกินอาหารหรือไม่
3. นักเรียนแตะต้องภาชนะบรรจุอาหารที่เหลือหรือไม่
4. นักเรียนแตะต้องดอกไม้ตกแต่งอาหารหรือไม่

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนได้แตะต้องจานอาหารหรือไม่

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย : ว่า นักเรียนพูดตรงกับพฤติกรรมที่ถูกบันทึกหรือไม่

ถ้านักเรียนพูดโกหก

ผู้วิจัย : นักเรียนไม่ได้รับรางวัล เพราะนักเรียนพูดโกหก (เปลี่ยนแปลงแต่ละกิจกรรมว่าใช้ตัวเสริมอะไร เช่น ถ้าเป็นตัวเสริมแรง คำชม ผู้วิจัยพูดว่า ครูไม่ชอบที่นักเรียนพูดโกหก เป็นต้น) ครูทราบที่นักเรียนจะต้องงานอาหารใช้ใหม่

ถ้านักเรียนไม่พูดโกหก

ผู้วิจัย : ให้ตัวเสริมแรง (เช่น ขนมน) แก่นักเรียน พร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้ เพราะนักเรียนไม่พูดโกหก

ผู้วิจัยถามนักเรียนคนที่ 1 ไปจนครบ 4 คำถามข้างต้น โดยให้ตัวเสริมแรงเหมือนกันทุกคำถาม เช่น กิจกรรมนี้ ใช้ตัวเสริมแรง คือ ขนมน ถ้านักเรียนไม่พูดโกหก ก็ให้ขนมนักเรียนทั้ง 4 คำถาม

11. ผู้วิจัยให้นักเรียนคนที่ 1 นั่งแยกจากนักเรียนที่ยังไม่ได้ทำกิจกรรม
12. ผู้วิจัยเรียกนักเรียนคนต่อไปเข้าไปทำกิจกรรม จนครบ 5 คน

สรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

ให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน โดยผู้วิจัยถามนำด้วยคำถามต่อไปนี้

- วันนี้เราทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง
- ไม่ว่านักเรียนจะไปทำอะไรมา เช่น นักเรียนกินอาหารที่ครูวางไว้บนโต๊ะ เมื่อครูถามว่านักเรียนกินอาหารที่ครูวางไว้บนโต๊ะหรือไม่ นักเรียนก็ต้องพูดว่าอะไร
- ถ้านักเรียนพูดโกหก นักเรียนจะไม่ได้รางวัล และครูก็ไม่ชอบใช้ใหม่
- เพราะฉะนั้น นักเรียนต้องไม่พูดโกหก
- นัดหมายนักเรียนให้มาทำกิจกรรมวันต่อไป

หมายเหตุ

ทั้ง 5 กิจกรรม จะจัดให้เด็กโดยใช้คำพูดลักษณะเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ การให้ตัวเสริมแรงและการใช้สื่ออุปกรณ์ คือ อาหารที่นำมาให้นักเรียนเข้าไปพบในห้อง

5.1 กิจกรรมพบน้ำหวานรสดี

สื่อที่ใช้

1. น้ำอัดลมที่มีสีแดง, สีเขียว, สีส้ม, สีขาว (นม)
2. ขวดน้ำอัดลมบรรจุน้ำอัดลมที่เหลือจากการเทใส่แก้ว
3. แก้วน้ำ 4 ใบ
4. หลอดกาแฟ 8 อัน
5. ตัวอย่างขนม ประกอบด้วย ขนมขาไก่, ขนมโคลอน

6. ดอกไม้ และผลไม้สำหรับใช้ตกแต่งแก้วน้ำ
7. ป้ายบอกชื่อน้ำแต่ละชนิด
8. บัตรภาพ ทำด้วยกระดาษที่มีความหนา 80 แกรม รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 3x5 นิ้ว
9. ห่วงเหล็กสำหรับร้อยบัตรภาพ
10. ถูจมีเชือกสำหรับห้อยคอ
11. เชือก สำหรับกันเป็นทางเดิน

ตัวเสริมแรง ขนม

5.2 กิจกรรมพบอาหารนำทาน

สื่อที่ใช้

1. อาหาร ประกอบด้วย ลูกชิ้นทอด, หมูπίง, ไส้กรอก, แคนหมู
2. กล่องสี่เหลี่ยมใสบรรจุอาหารที่เหลือจากการจัดใส่จาน
3. จานสวยๆ สีสันสะดุดตา 4 ใบ
4. ช้อน-ส้อม 4 คู่
5. ตัวอย่างขนม ประกอบด้วย ขนมขาไก่ ,ขนม โคลอน
6. ผักสีส้มสวยๆ สำหรับใช้ตกแต่งจานอาหาร
7. ป้ายบอกชื่ออาหารแต่ละชนิด
8. บัตรภาพ ทำด้วยกระดาษที่มีความหนา 80 แกรม รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 3x5 นิ้ว
9. ห่วงเหล็กสำหรับร้อยบัตรภาพ
10. ถูจมีเชือกสำหรับห้อยคอ
11. เชือก สำหรับกันเป็นทางเดิน

ตัวเสริมแรง คำชม

5.3 กิจกรรมพบขนมแสนอร่อย

สื่อที่ใช้

1. ขนม ประกอบด้วย ลูกชุบ, ลูกกี้, เยลลี่, พายบลูเบอร์รี่
2. กล่องสี่เหลี่ยมใสสำหรับบรรจุขนมที่เหลือจากการจัดใส่จาน
3. จานสำหรับใส่ขนมสวยๆ 4 ใบ
4. ช้อนกันเล็ก 4 คัน
5. ตัวอย่างขนม ประกอบด้วย ขนมขาไก่ ,ขนม โคลอน

6. ดอกไม้สำหรับใช้ตกแต่งงานขนม
7. ป้ายบอกชื่อขนมแต่ละชนิด
8. บัตรภาพ ทำด้วยกระดาษที่มีความหนา 80 แกรม รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 3x5 นิ้ว
9. ห่วงเหล็กสำหรับร้อยบัตรภาพ
10. ถูมีเชือกสำหรับห้อยคอ
11. เชือก สำหรับกันเป็นทางเดิน

ตัวเสริมแรง คำชม

5.4 กิจกรรมพบผลไม้หลากหลาย

สื่อที่ใช้

1. ผลไม้ ประกอบด้วย สดอเบอร์รี่, มะม่วงคอง, สับปะรด, ชมพู หั่นเป็นชิ้น
2. กล่องสี่สคไลสำหรับบรรจุผลไม้ที่เหลือจากการจัดใส่จาน
3. จานสำหรับใส่ผลไม้สี่สคไล 4 ใบ
4. ส้อมคั้นเล็ก 4 คัน
5. ตัวอย่างขนม ประกอบด้วย ขนมขาไก่, ขนมโคลอน
6. ดอกไม้สำหรับใช้ตกแต่งงานผลไม้
7. ป้ายบอกชื่อผลไม้แต่ละชนิด
8. บัตรภาพ ทำด้วยกระดาษที่มีความหนา 80 แกรม รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 3x5 นิ้ว
9. ห่วงเหล็กสำหรับร้อยบัตรภาพ
10. ถูมีเชือกสำหรับห้อยคอ
11. เชือก สำหรับกันเป็นทางเดิน

ตัวเสริมแรง คำชม

5.5 กิจกรรมพบเมล็ดที่หลากหลาย

สื่อที่ใช้

1. เมล็ด 4 สี ประกอบด้วย สีแดง, สีม่วง, สีเขียว, สีเหลือง
2. กล่องสี่สคไลสำหรับบรรจุเมล็ดที่เหลือจากการจัดใส่ถ้วย
3. ถ้วยใสสำหรับใส่เมล็ด 4 ใบ
4. ช้อนคั้นเล็ก 4 คัน
5. ตัวอย่างขนม ประกอบด้วย ขนมขาไก่, ขนมโคลอน

6. ดอกไม้สำหรับใช้ตกแต่งด้วยเซลล์
7. ป้ายบอกชื่อเซลล์แต่ละรส
8. บัตรภาพ ทำด้วยกระดาษที่มีความหนา 80 แกรม รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 3x5 นิ้ว
9. ห่วงเหล็กสำหรับร้อยบัตรภาพ
10. ถูมีเชือกสำหรับห้อยคอ
11. เชือก สำหรับกันเป็นทางเดิน

ตัวเสริมแรง ขนมห

แบบบันทึกพฤติกรรม สถานการณ์พบอะไรในห้อง

นักเรียนคนที่.....

พฤติกรรม	ผู้ช่วยวิจัย		ผู้วิจัย	
	มี พฤติกรรม	ไม่มี พฤติกรรม	พูด โกหก	ไม่พูด โกหก
1. แตะต้องงานอาหาร (เปลี่ยนแปลงตามภาชนะที่ใส่)	มี	ไม่มี		
2. กินอาหาร	มี	ไม่มี		
3. แตะต้องภาชนะบรรจุอาหารที่เหลือ	มี	ไม่มี		
4. แตะต้องของตกแต่งอาหาร	มี	ไม่มี		

การบันทึก ผู้ช่วยวิจัย : บันทึกโดย วงกลมรอบคำว่า มี / ไม่มี พฤติกรรม

6. สถานการณ์ประลองความแม่นยำ ประกอบด้วย

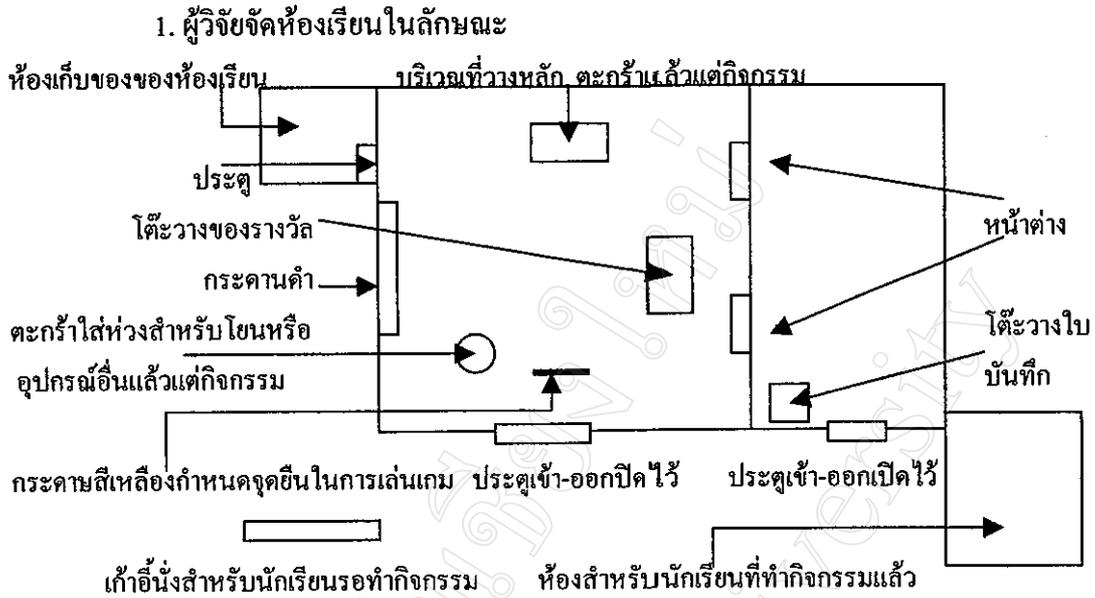
- 6.1 กิจกรรมโยนห่วงลงหลัก (ครั้งที่ 19)
- 6.2 กิจกรรมกลิ้งลูกบอลเข้าโกล (ครั้งที่ 22)
- 6.3 กิจกรรมโยนเบียร์เข้ากระป๋อง (ครั้งที่ 25)
- 6.4 กิจกรรมโดยลูกเทนนิสใส่ตะกร้า (ครั้งที่ 28)
- 6.5 กิจกรรมปาเป้าตุ๊กตา (ครั้งที่ 31)

วัตถุประสงค์

เพื่อปลูกฝังจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การไม่พูดโกหก

วิธีดำเนินการ



2. ผู้วิจัยทบทวนการทำกิจกรรมครั้งที่แล้ว โดยถามนักเรียนว่า “เมื่อวานเราทำกิจกรรมอะไร และครูสอนว่าอะไร”

3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรม... (ในที่นี้ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างกิจกรรม เช่น โยนห่วงลงหลัก) มีวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม คือ ครูต้องการให้นักเรียนเปลี่ยนนิสัยตนเองจากที่เคยพูดโกหกไปเป็นไม่พูดโกหก คือ ไม่ว่านักเรียนจะไปทำอะไรมา เช่น นักเรียนโยนห่วงลงหลักได้ไม่ครบ 3 อัน หากครูถามว่านักเรียนโยนห่วงลงหลักได้ครบ 3 อันหรือไม่ นักเรียนก็ต้องพูดว่า นักเรียนโยนห่วงลงหลักได้ไม่ครบ 3 อันเพราะถ้านักเรียนพูดโกหก นักเรียนจะไม่ได้รับรางวัล และครูก็ไม่ชอบ”

4. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “การทำกิจกรรมนี้ ครูจะให้นักเรียนเข้าไปโยนห่วงลงหลัก และรับรางวัลด้วยตนเองในห้องเรียนเพียงลำพัง เช่น ถ้านักเรียนสามารถโยนห่วงลงหลักได้ 3 อัน นักเรียนจึงหยิบรางวัลที่โต๊ะได้ตั้งที่นักเรียนเห็นบนโต๊ะนี้ (ผู้วิจัยหยิบของรางวัลให้นักเรียนดูว่ามีอะไรบ้าง) แต่ถ้านักเรียนไม่สามารถโยนได้ 3 อัน นักเรียนก็จะหยิบรางวัลไม่ได้ ครูมีเวลาให้นักเรียนคนละ 60 วินาที ให้นักเรียนฟังเสียงนกหวีดหมดเวลา เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดนักเรียนจะต้องหยุดโยนห่วงทันที และคู่มือในหลักว่านักเรียนโยนห่วงได้กี่อัน ถ้าได้ครบ 3 อันจึงหยิบรางวัลที่โต๊ะ แล้วออกมาในห้อง”

5. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “นักเรียนเห็นใช่ไหมไหมว่าห้องเรียนจัดไว้ในลักษณะนี้ คือ

1. มีตะกร้าใส่ห่วง ซึ่งมีห่วง จำนวน 5 อัน (ผู้วิจัยเดินไปที่ตะกร้าใส่ห่วง ยกตะกร้าให้นักเรียนดูว่ามีห่วงจำนวน 5 อัน แล้ววางลงที่เดิม)
2. นักเรียนจะเห็นกระดานสีเหลือง (ผู้วิจัยเดินไปที่กระดานสีเหลือง ชี้ให้

นักเรียนคูที่กระดาษสีเหลือง) เป็นกระดาษกำหนดจุดขึ้นในการโยนห่วงลงหลักของนักเรียน นักเรียนจะต้องยืนบนกระดาษสีเหลืองนี้ขณะนักเรียนโยนห่วง (ผู้วิจัยหยิบห่วงในตะกร้า แล้วเข้าไปยืนบนกระดาษสีเหลืองและทำท่าโยนห่วงไปที่หลักให้นักเรียนคู) กติกาที่สำคัญคือ นักเรียนต้องยืนบนกระดาษสีเหลือง

3. นักเรียนจะต้องโยนห่วงลงหลักให้ได้ 3 อัน จึงไปหยิบของรางวัลที่โต๊ะได้ และนักเรียนหยิบของรางวัลได้ 1 ชิ้นเท่านั้น”

6. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ใครจะมาเป็นผู้สาธิตให้เพื่อนดู” แล้วผู้วิจัยเลือกนักเรียนมา 1 คน และเริ่มอธิบายว่า “สิ่งที่นักเรียนต้องทำ ก็คือ เดินเข้าไปหยิบห่วงในตะกร้า (ผู้วิจัยพานักเรียนเดินเข้าไปหยิบห่วงในตะกร้า) แล้วเดินไปยืนบนกระดาษสีเหลือง (ผู้วิจัยพานักเรียนเดินไปที่กระดาษสีเหลือง บอกให้นักเรียนยืนบนกระดาษสีเหลือง) แล้วก็โยนห่วงลงหลัก (ผู้วิจัยบอกให้นักเรียนโยนห่วงลงหลักได้) นักเรียนโยนไปจนกว่าจะได้ยินเสียงนกหวีดเป่าหมดเวลา (ผู้วิจัยเป่านกหวีด) เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด นักเรียนก็ต้องหยุดโยนทันที และดูว่านักเรียนโยนได้กี่ห่วง ถ้าได้ 3 อัน ให้นักเรียนไปหยิบรางวัลที่โต๊ะได้ และเก็บห่วงทั้งหมดไปใส่ไว้ในตะกร้าเหมือนเดิมให้ครบ 5 อัน แล้วออกไปจากห้อง”

7. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “นักเรียนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ ผู้วิจัยพูดซ้ำข้อ 5

8. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “เรามาทบทวนกติกากันอีกครั้ง”

1. ต้องยืนโยนห่วงบนกระดาษสีเหลือง
2. หยุดโยนเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด
3. โยนห่วงลงหลักได้ 3 อัน นักเรียนจึงจะหยิบรางวัลได้
4. หยิบรางวัลได้ 1 ชิ้นเท่านั้น”

9. เริ่มกิจกรรม

10. ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนเข้าไปในห้องครั้งละ 1 คน ทุกคน เช่น

ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนคนที่ 1 เข้าไปทำกิจกรรมในห้องและกคณาภิคาจับเวลา จะมีผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมลงใบบันทึกพฤติกรรมอยู่ในห้องด้านข้าง แล้วนำไปบันทึกไปวางไว้ที่โต๊ะวางใบบันทึก เมื่อครบ 60 วินาที ผู้วิจัยเป่านกหวีดหมดเวลา เมื่อนักเรียนคนที่ 1 ออกมาจากห้อง ผู้วิจัยไปเอาใบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนคนที่ 1 ที่ห้องด้านข้าง แล้วถามนักเรียนคนที่ 1 4 คำถามด้วยคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนโยนห่วงลงหลักได้ครบ 3 อันหรือไม่
2. นักเรียนยืนบนกระดาษสีเหลืองขณะโยนห่วงหรือไม่

3. นักเรียนหยิบของรางวัลมาหรือไม่ ถ้าหยิบมา นักเรียนหยิบมากี่ชิ้น
4. นักเรียนหยุดโยนเมื่อได้ยินเสียงนกหวีดหรือไม่

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนโยนห่วงลงหลักได้ครบ 3 อันหรือไม่

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย : คุณว่า นักเรียนพูดตรงกับพฤติกรรมที่ถูกระบุหรือไม่

ถ้านักเรียนพูดโกหก

ผู้วิจัย : นักเรียนไม่ได้รับรางวัล เพราะนักเรียนพูดโกหก (เปลี่ยนแปลงแต่ละกิจกรรมว่าใช้ตัวเสริมอะไร เช่น ถ้าเป็นตัวเสริมแรง คำชม ผู้วิจัยพูดว่า ครูไม่ชอบที่นักเรียนพูดโกหก เป็นต้น) ครูทราบว่านักเรียน โยนได้ ... อัน

ถ้านักเรียนไม่พูดโกหก

ผู้วิจัย : ให้ตัวเสริมแรง (เช่น ขนม) แก่นักเรียน พร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้ เพราะนักเรียนไม่พูดโกหก

ผู้วิจัยถามนักเรียนคนที่ 1 ไปจนครบ 4 คำถามข้างต้น โดยให้ตัวเสริมแรงเหมือนกันทุกคำถาม เช่น กิจกรรมนี้ ใช้ตัวเสริมแรง คือ ขนม ถ้านักเรียนไม่พูดโกหก ก็ให้ขนมนักเรียนทั้ง 4 คำถาม

11. ผู้วิจัยให้นักเรียนคนที่ 1 นั่งแยกจากนักเรียนที่ยังไม่ได้ทำกิจกรรม

12. ผู้วิจัยเรียกนักเรียนคนต่อไปเข้าไปทำกิจกรรม จนครบ 5 คน

สรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

ให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน โดยผู้วิจัยถามนำด้วยคำถามต่อไปนี้

- วันนี้เราทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง
- ไม่ว่านักเรียนจะไปทำอะไรมา เช่น นักเรียนโยนห่วงลงหลักได้ไม่ครบ 3 อัน

หากครูถามว่านักเรียน โยนห่วงลงหลักได้ครบ 3 อันหรือไม่ นักเรียนก็ต้องพูดว่าอะไร

- ถ้านักเรียนพูดโกหก นักเรียนจะไม่ได้รับรางวัล และครูก็ไม่ชอบใช้ไหม
- เพราะฉะนั้น นักเรียนต้องไม่พูดโกหก
- นัดหมายนักเรียนให้มาทำกิจกรรมวันต่อไป

หมายเหตุ

ทั้ง 5 กิจกรรม จะจัดให้เด็กโดยใช้คำพูดลักษณะเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ การให้ตัวเสริมแรง, อุปกรณ์ที่ใช้และวิธีการได้รางวัล คือ 1. กิจกรรมโยนห่วงลงหลัก ต้องโยนห่วงให้ลงหลัก 3 อัน 2. กิจกรรมกลิ้งลูกบอลเข้าโกล ต้องกลิ้งลูกบอลเข้าโกลให้ได้ 3 ลูก 3. กิจกรรมโยนเบียร์

เข้ากระป๋อง ต้องโยนเบียร์เข้ากระป๋องให้ได้ 5 อัน 4. กิจกรรมโยนลูกเทนนิสใส่ตะกร้า ต้องโยนลูกเทนนิสใส่ตะกร้าได้ 3 ลูก 5. กิจกรรมปาเป้าตุ๊กตา ต้องปาเป้าตุ๊กตาให้ล้ม 5 ตัว

6.1 กิจกรรมโยนห่วงลงหลัก

สื่อที่ใช้

1. ห่วงพลาสติก 5 อัน
2. หลักไม้ 1 หลัก
3. นกหวีด
4. กระดาษสีเหลือง สำหรับกำหนดจุดยืนในการโยนห่วงลงหลัก
5. ตะกร้า ใส่ห่วงสำหรับ โยนเข้าหลัก
6. ของรางวัล
7. นาฬิกาจับเวลา

ตัวเสริมแรง ขนม

6.2 กิจกรรมกลิ้งลูกบอลเข้าโกล

สื่อที่ใช้

1. ลูกบอลพลาสติกลูกเล็ก 5 ลูก
2. โกล 1 โกล ทำด้วย แก้ว 2 ตัววางห่างกัน 18 นิ้ว
3. นกหวีด
4. กระดาษสีเหลือง สำหรับกำหนดจุดยืน ในการกลิ้งลูกบอลเข้าโกล
5. ตะกร้า ใส่ลูกบอล
6. ของรางวัล
7. นาฬิกาจับเวลา

ตัวเสริมแรง คาว

6.3 กิจกรรมโยนเบียร์เข้ากระป๋อง

สื่อที่ใช้

1. เบียร์ ทำด้วยฝ้าน้ำอัดลม 10 อัน
2. กระป๋องรูปทรงสูงปากแคบ 1 อัน
3. นกหวีด
4. กระดาษสีเหลือง สำหรับกำหนดจุดยืนในการโยนเบียร์เข้ากระป๋อง
5. กล่องใส่เบียร์สำหรับใช้โยน
6. ของรางวัล

7. นาฬิกาจับเวลา

ตัวเสริมแรง คาว

6.4 กิจกรรมโยนลูกเทนนิสใส่ตะกร้า

สื่อที่ใช้

1. ลูกเทนนิส 5 ลูก
2. ตะกร้า 2 ใบ
3. นกหวีด
4. กระดาษสีเหลือง สำหรับกำหนดจุดยืนในการโยนลูกเทนนิสใส่ตะกร้า
5. ขอรางวัด
6. นาฬิกาจับเวลา

ตัวเสริมแรง คาว

6.5 กิจกรรมปาเป้าตุ๊กตา

สื่อที่ใช้

1. ลูกบอลพลาสติกลูกเล็ก 5 ลูก
2. ตุ๊กตา 10 ตัว
3. นกหวีด
4. กระดาษสีเหลือง สำหรับกำหนดจุดยืนในการปาเป้าตุ๊กตา
5. ตะกร้า ใส่ลูกบอล
6. ขอรางวัด
7. นาฬิกาจับเวลา

ตัวเสริมแรง ขนม

แบบบันทึกพฤติกรรม สถานการณ์ประลองความแม่นยำ

นักเรียนคนที่.....

พฤติกรรม	ผู้ช่วยวิจัย		ผู้วิจัย	
	มี พฤติกรรม	ไม่มี พฤติกรรม	พูด โกหก	ไม่พูด โกหก
1.1 โยนได้ครบ 3 อัน (แล้วแต่กิจกรรมว่าต้องการให้นักเรียนเล่นได้เท่าไร)	มี	ไม่มี		
1.2 หยิบของรางวัลเกิน 1 ชิ้น หยิบ ชิ้น				
2.1 โยนได้ ไม่ครบ 3 อัน โยนได้.....อัน	มี	ไม่มี		
2.2 หยิบของรางวัล หยิบ..... ชิ้น	มี	ไม่มี		
3. ไม่ยื่นบนกระดาษสีเหลืองขณะโยนห่วง	มี	ไม่มี		
4. ไม่หยุดโยนเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด	มี	ไม่มี		

การบันทึก ถ้าเด็กมีพฤติกรรมข้อ 1.1 ดูพฤติกรรมข้อ 1.2 , 3 , 4

ถ้าเด็กมีพฤติกรรมข้อ 2.1 ดูพฤติกรรมข้อ 2.2 , 3 , 4

การให้ตัวเสริมแรง

ให้ทันทีที่เด็กมีพฤติกรรมไม่พูดโกหก

1. ตัวเสริมแรงที่เป็นอาหาร คือ ขนม

วิธีการให้ ยื่นขนมให้แก่เด็กนักเรียนพร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้เพราะนักเรียนไม่พูดโกหก

2. ตัวเสริมแรงเบียร์รถรถ คือ ดาว (ทำด้วยสติ๊กเกอร์สีแดง)

วิธีการให้ อธิบายการให้เบียร์รถรถ ดังนี้

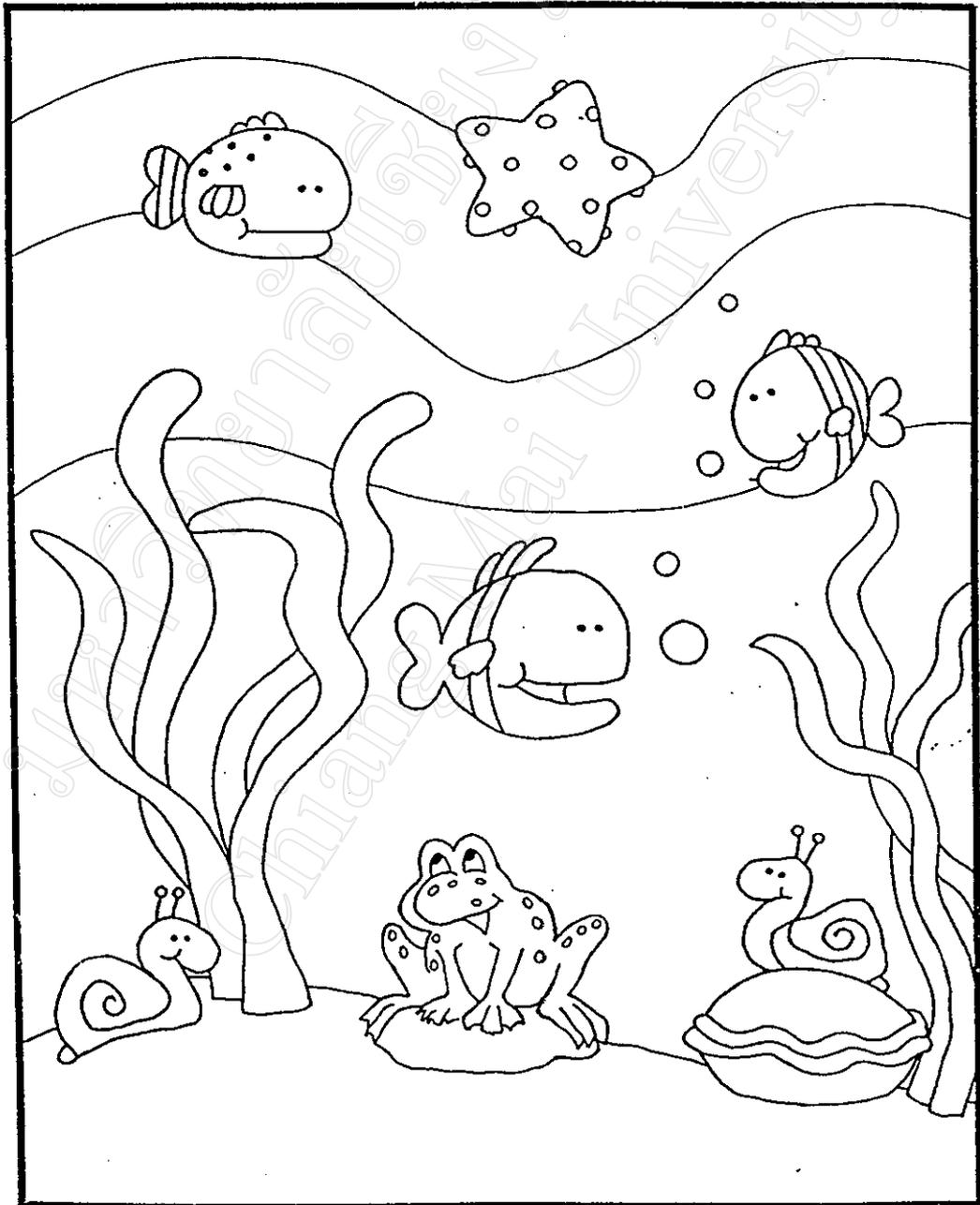
หลังจากทบทวนการทำกิจกรรมครั้งที่แล้ว ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า วันนี้ถ้านักเรียนไม่พูดโกหก นักเรียนจะได้รับดาว 1 ดวง ต่อการไม่พูดโกหก 1 ครั้ง ให้นักเรียนนำดาวติดลงไปที่กระดาษสีชมพู (บัตรบันทึก) ที่ครูจะแจกให้ และเมื่อได้ดาวแล้วนักเรียนสามารถนำมาแลกเปลี่ยนเป็นสิ่งที่นักเรียนชอบตามจำนวนดาวที่ครูคิดไว้ในตารางแลกเปลี่ยน (เบียร์รถรถ) หลังเลิกทำกิจกรรมนี้

เมื่อนักเรียนไม่พูดโกหก ผู้วิจัยยื่นดาวให้แก่เด็กนักเรียนพร้อมกับพูดว่า นี่เป็นรางวัลที่นักเรียนได้เพราะนักเรียนไม่พูดโกหก

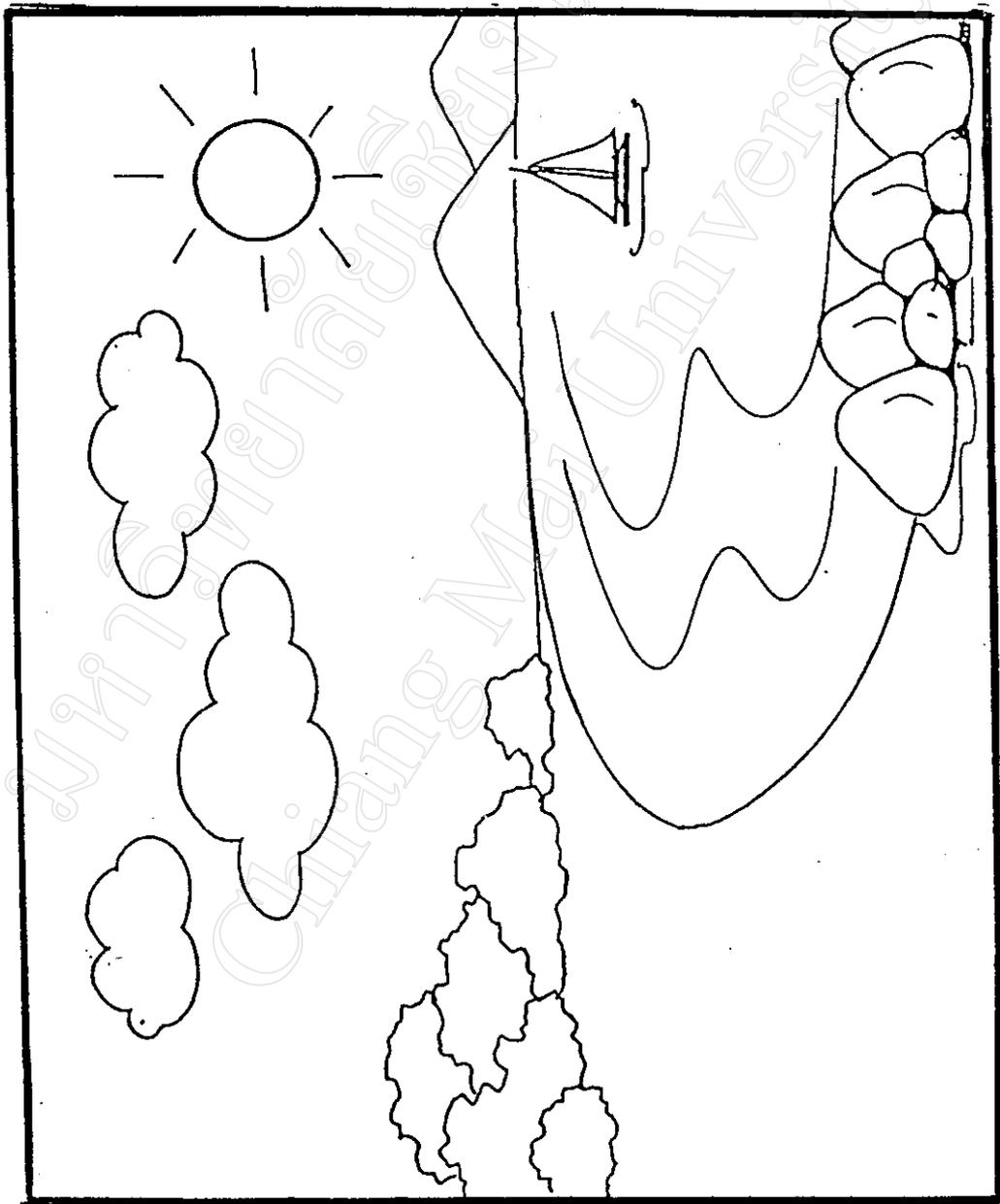
3. ตัวเสริมแรงทางสังคม คือ คำชม

วิธีการให้ ผู้วิจัยพูดว่า ครูชอบมากที่นักเรียนไม่พูดโกหก

ใบงานครั้งที่ 2 สถานการณ์ระบายสี
กิจกรรมระบายสีภาพใต้ทะเล



ใบงานครั้งที่ 3 สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร
กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยเมล็ดพืช



ใบงานครั้งที่ 4 สถานการณ์วาดภาพด้วยพู่กัน

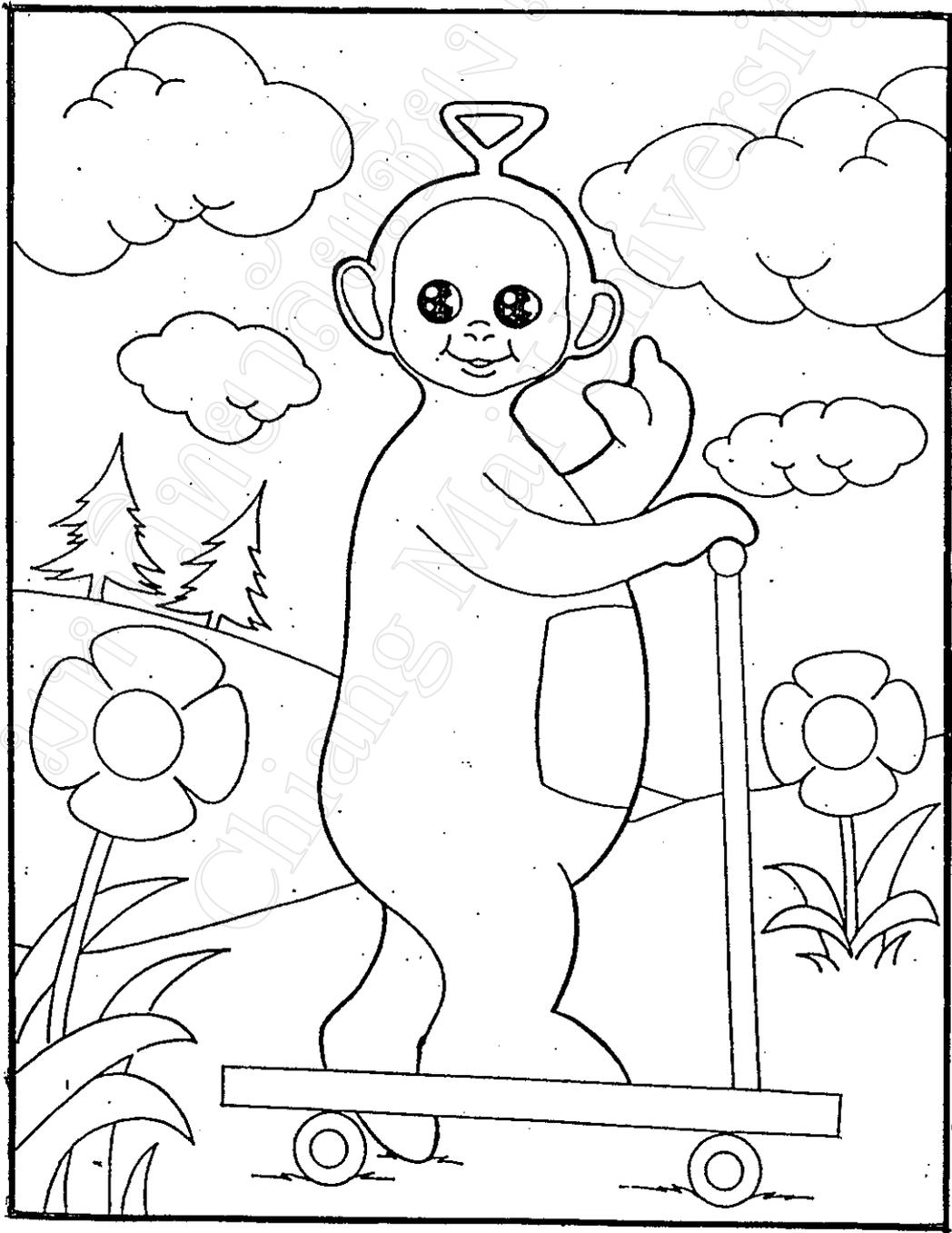
กิจกรรมวาดภาพดอกไม้ลงบนแก้ว

ตัวอย่างภาพดอกไม้ที่จะให้นักเรียนวาดลงบนแก้ว

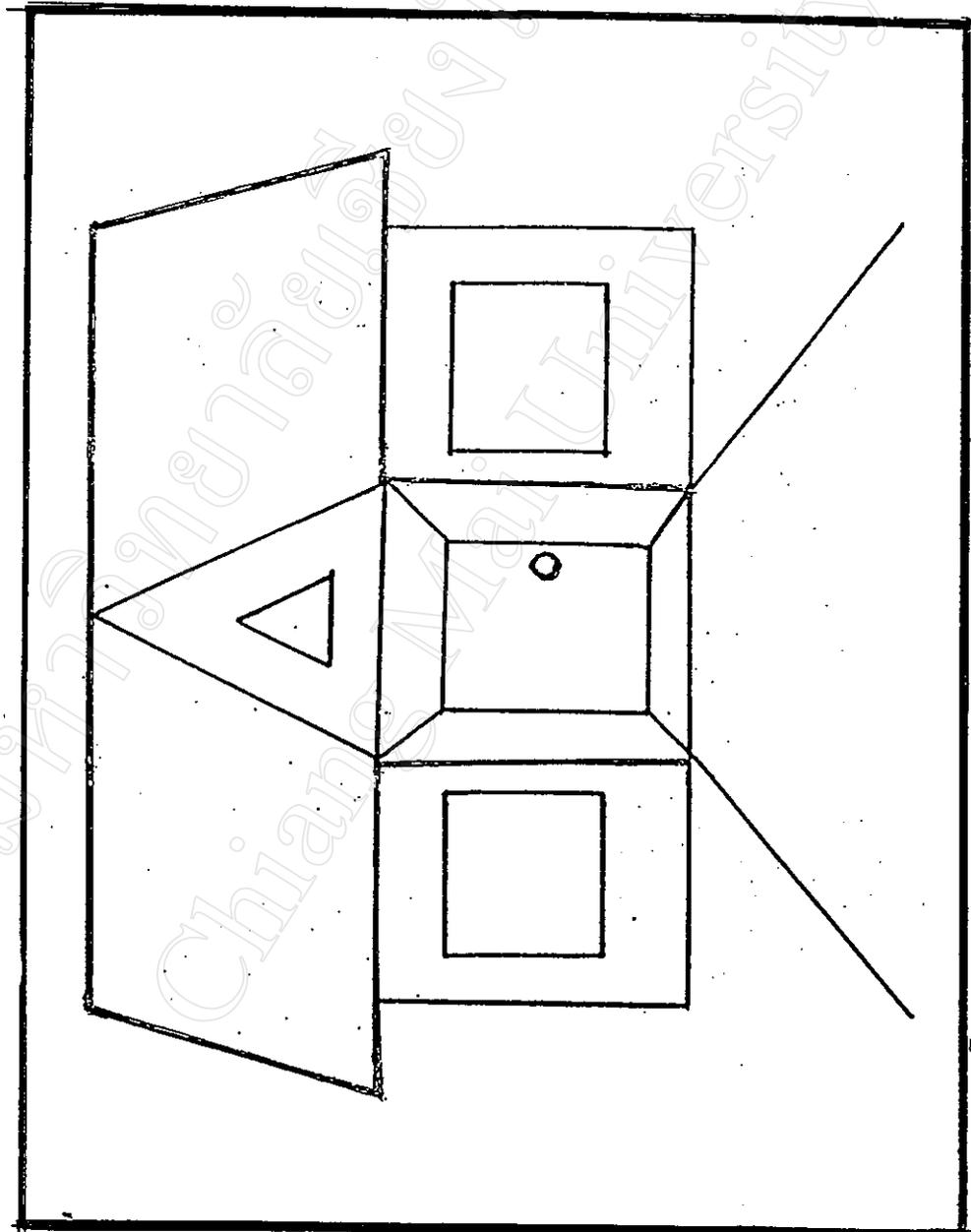


มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ใบงานครั้งที่ 5 สถานการณ์ระบายสี
กิจกรรมระบายสีภาพการ์ตูน



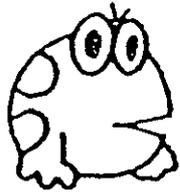
ใบงานครั้งที่ 6 สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร
กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุจากไม้



ใบงานครั้งที่ 7 สถานการณ์วาดภาพด้วยพู่กัน

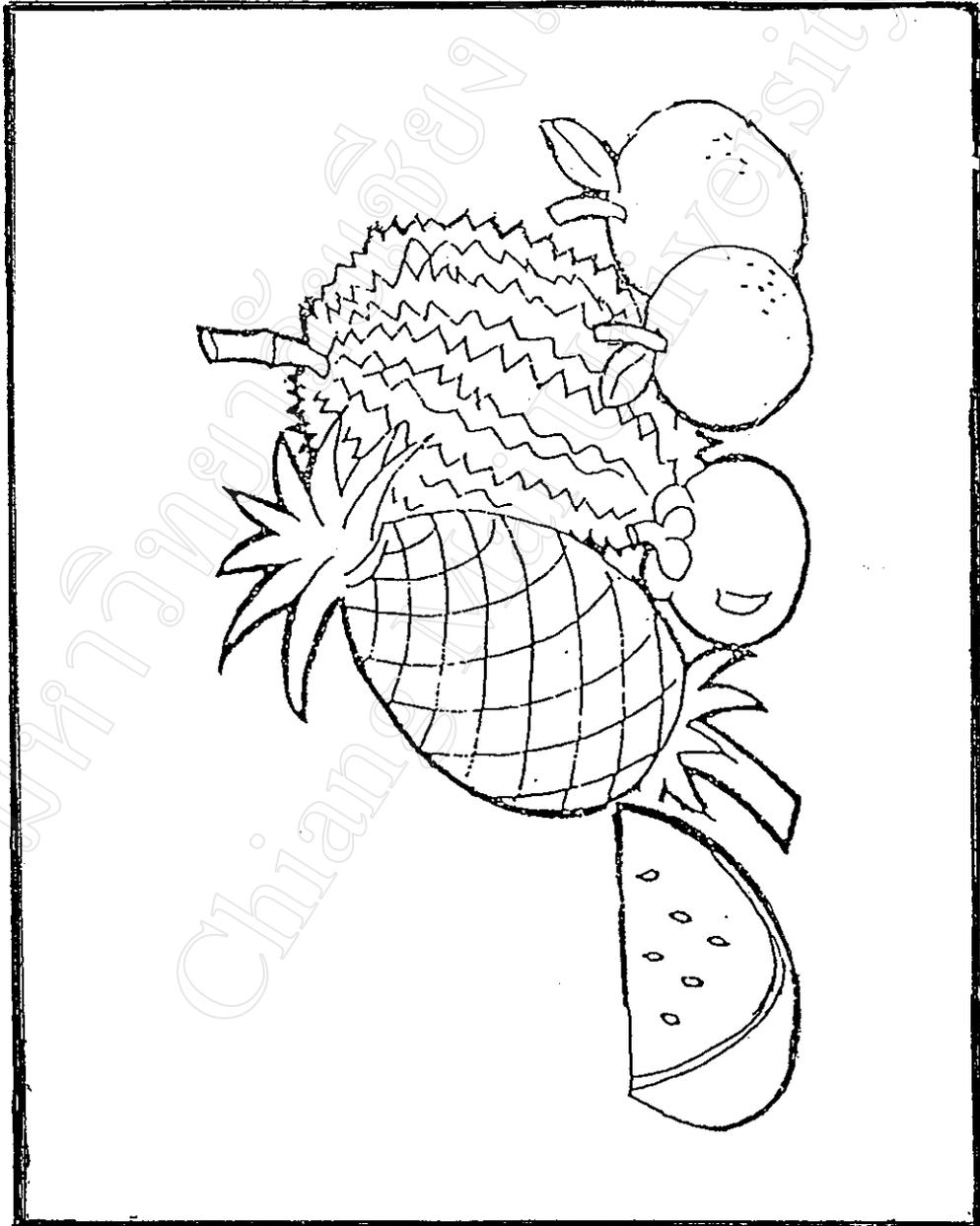
กิจกรรมวาดภาพกบลงบนแจกัน

ตัวอย่างภาพกบที่จะให้นักเรียนวาดลงบนแจกัน



มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ใบงานครั้งที่ 8 สถานการณ์ระบายสี
กิจกรรมระบายสีภาพผลไม้



ในงานครั้งที่ 9 สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร
กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุลักษณะเป็นเชือก



ใบงานครั้งที่ 10 สถานการณ์วาดภาพด้วยพู่กัน

กิจกรรมวาดภาพเห็ดลงบนถ้วย

ตัวอย่างภาพเห็ดที่จะให้นักเรียนวาดลงบนถ้วย

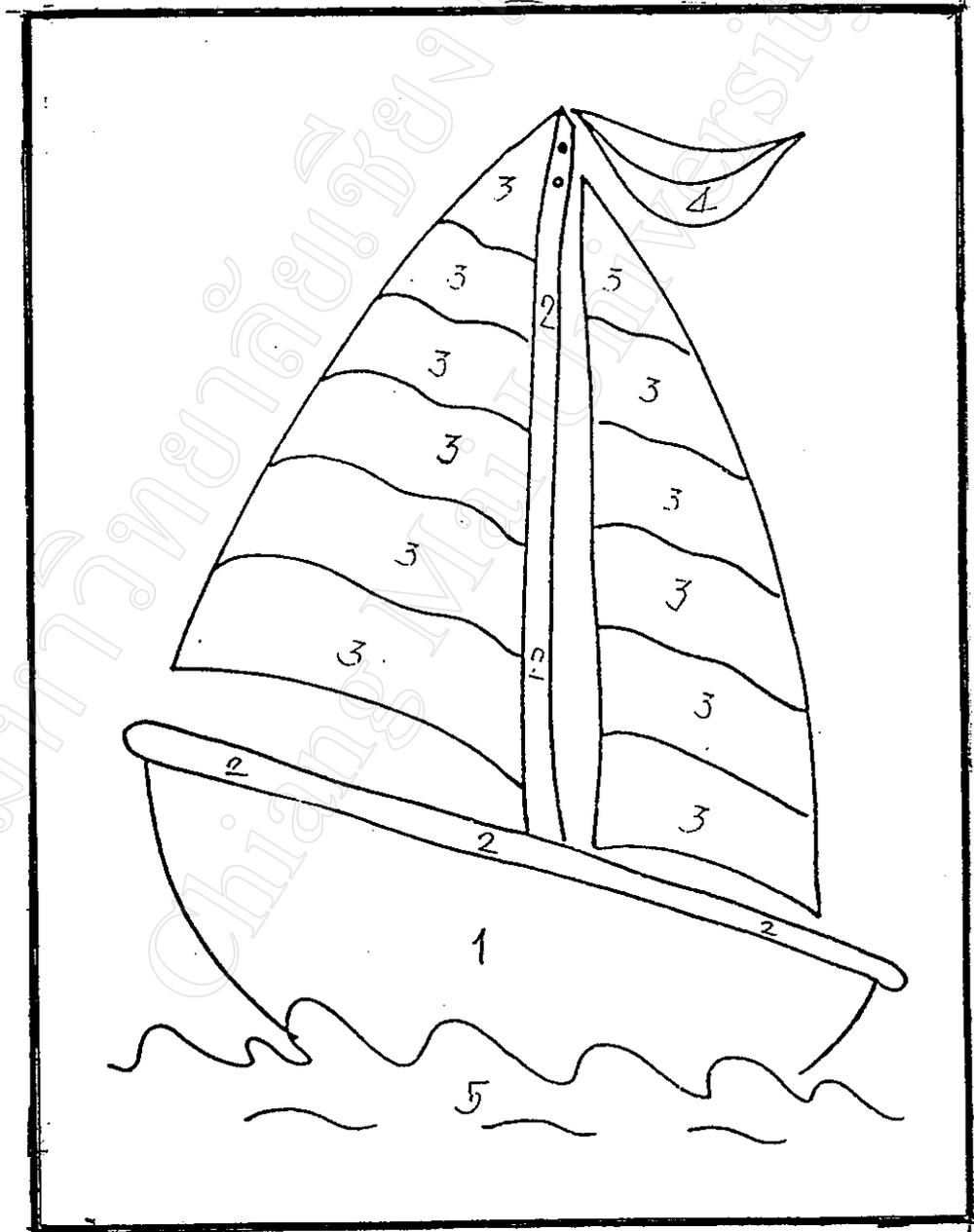


มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ใบงานครั้งที่ 11 สถานการณ์ระบายสี
กิจกรรมระบายสีภาพดอกไม้

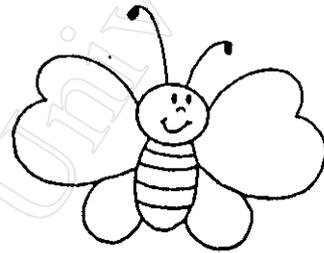
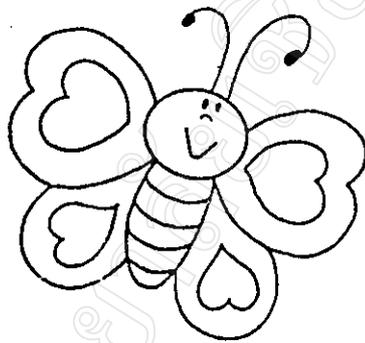


ใบงานครั้งที่ 12 สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร
กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุเหลือใช้



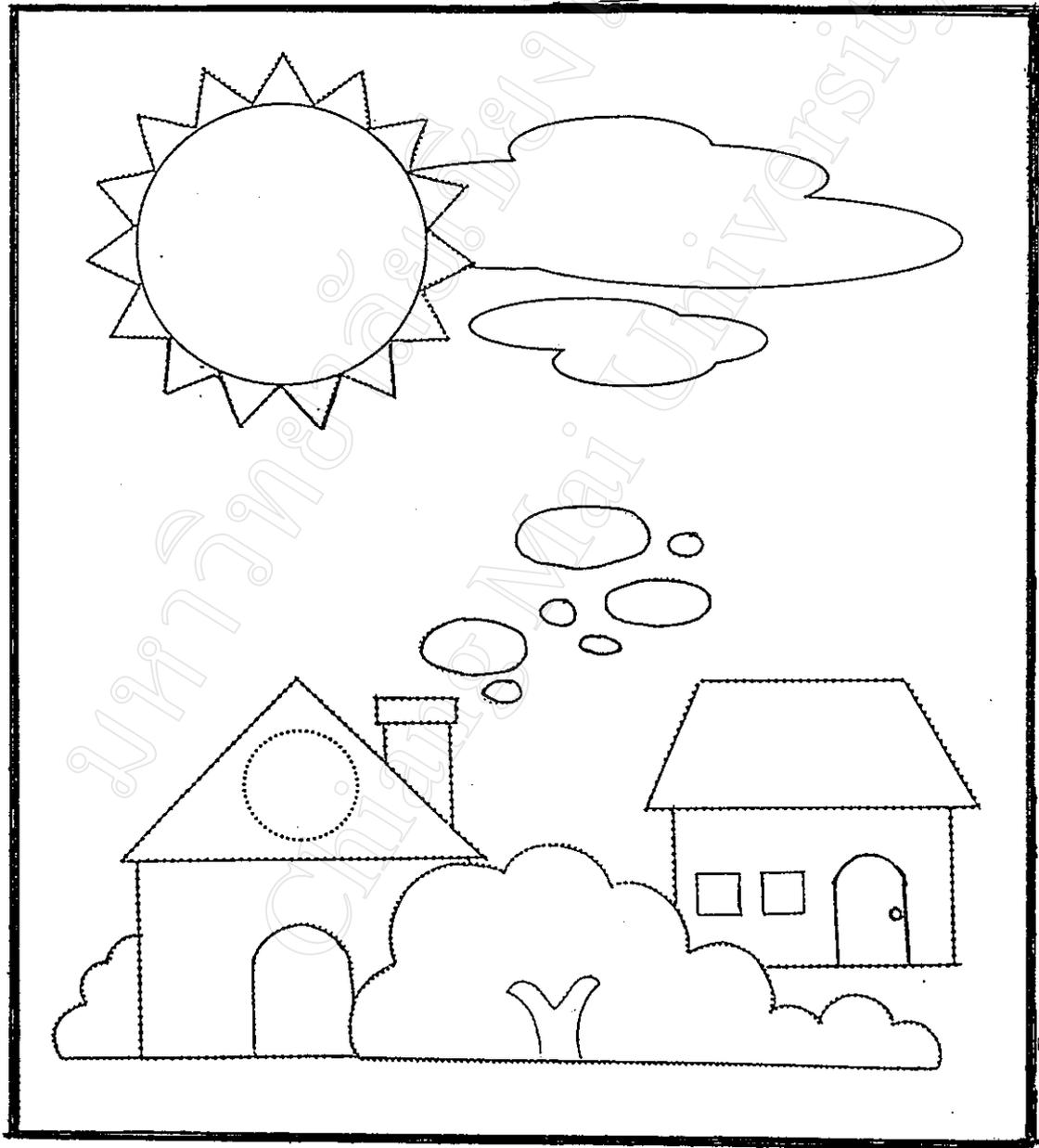
ใบงานครั้งที่ 13 สถานการณ์วาดภาพด้วยพู่กัน
กิจกรรมวาดภาพผีเสื้อลงบนกระบอกน้ำ

ตัวอย่างภาพผีเสื้อที่จะให้นักเรียน วาดลงบนกระบอกน้ำ

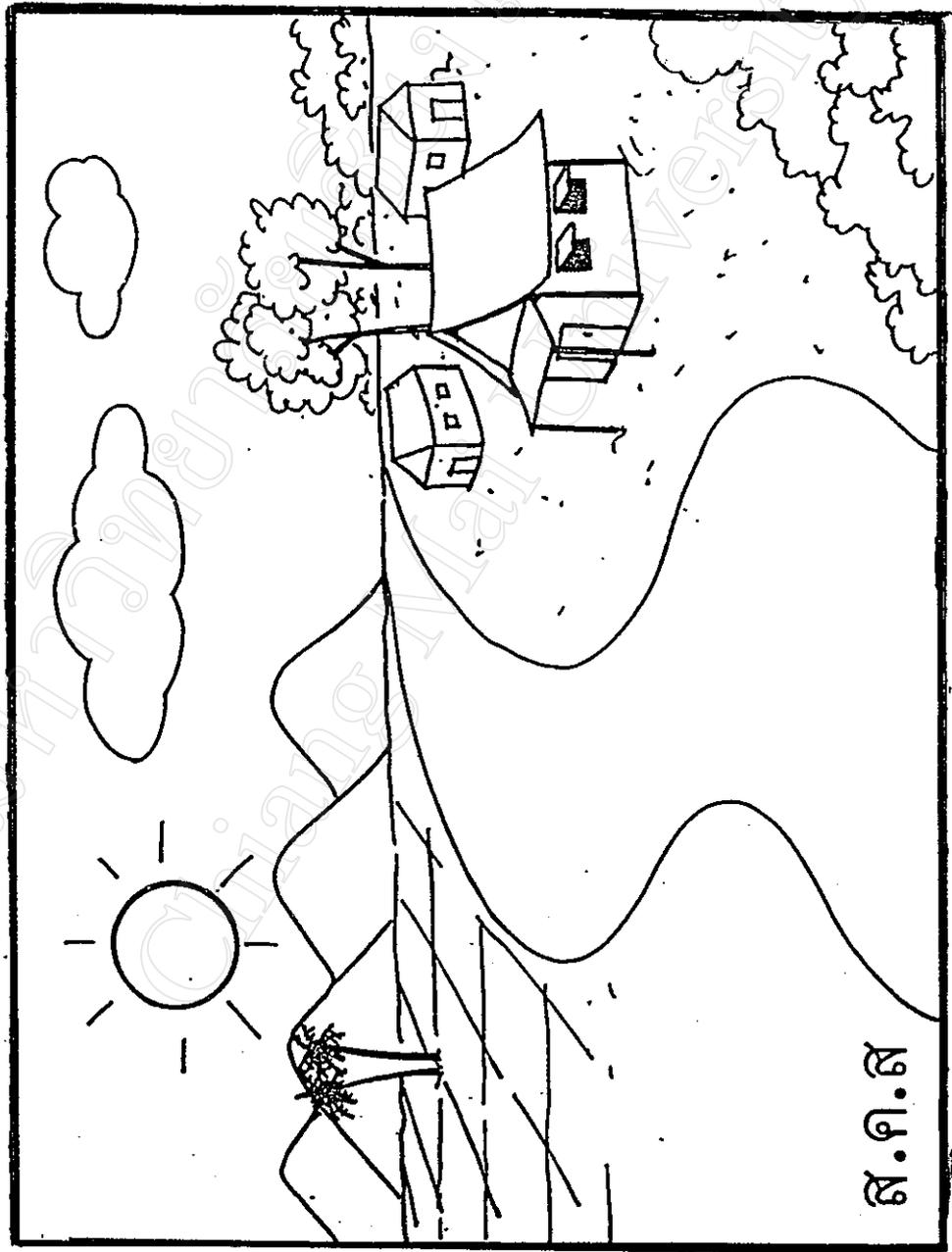


มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ใบงานครั้งที่ 14 สถานการณ์ระบายสี
กิจกรรมระบายสีภาพบ้าน

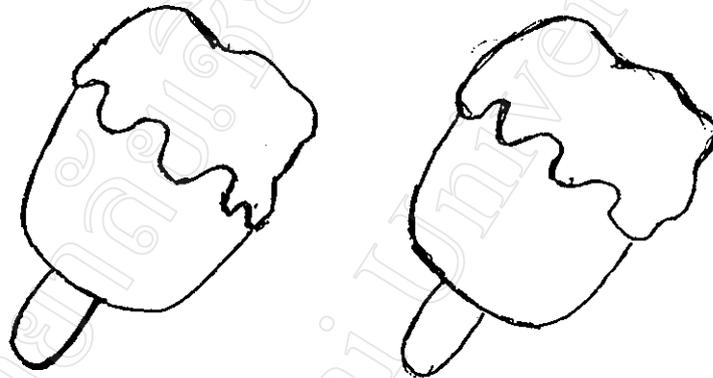


ใบงานครั้งที่ 15 สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร
กิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยกระดาษสี



ใบงานครั้งที่ 16 สถานการณ์วาดภาพด้วยพู่กัน
กิจกรรมวาดภาพไอศกรีมแท่งลงบนกรอบรูป

ตัวอย่างภาพไอศกรีมแท่งที่จะให้นักเรียนวาดลงบนกรอบรูป



ภาคผนวก ง

แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ทั้งหมด 6 สถานการณ์ แบ่งเป็น 3 สถานการณ์สำหรับสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต – การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต และอีก 3 สถานการณ์สำหรับสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต – การไม่พูดโกหก ดังนี้

สถานการณ์สำหรับสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต – การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต 3 สถานการณ์ คือ

1. สถานการณ์ระบายสี

วัตถุประสงค์

เพื่อสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

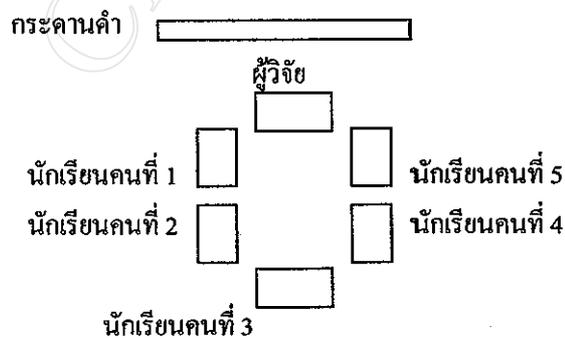
- การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต คือ เมื่อเด็กต้องการหยิบของผู้อื่นที่มีใช้ของตนเอง เด็กขออนุญาตหรือขยี้มก่อนหรือไม่

สื่อที่ใช้

1. ภาพต้นมะพร้าวเป็นภาพลายเส้นสำหรับให้เด็กระบายสี จำนวน 5 ชุด (ใบงานแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 1)
2. สีพาสเทล 5 สี สีละ 5 แท่ง ได้แก่ สีฟ้า (ระบายภาพก้อนเมฆ), สีเขียว (ระบายภาพใบมะพร้าว), สีเหลือง (ระบายภาพลูกมะพร้าว), สีแดง (ระบายภาพพระอาทิตย์), สีน้ำตาล (ระบายภาพลำต้นมะพร้าว)
3. แป้นพลาสติกใสสีขาว

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดนักเรียนนั่งเป็นกลุ่มหันหน้าเข้าหากันรวมทั้งผู้วิจัย ในลักษณะ



2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมระบายสีภาพต้นมะพร้าว มีกติกาการทำกิจกรรมนี้ก็คือ ให้นักเรียนทุกคนระบายสีภาพตามที่ครูบอก เช่น ครูบอกว่า ให้นักเรียน

ระบายสีภาพก่อนเมฆด้วยสีฟ้า นักเรียนก็ใช้สีฟ้าระบายภาพก่อนเมฆ โดยครูจะสมมติให้นักเรียนเป็นเจ้าของสีพาสเทลสีคนละ 1 สี จำนวน 5 แท่ง”

3. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “นักเรียนทุกคนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ ผู้วิจัยพูดซ้ำตามข้อ 2

4. ผู้วิจัยแจกภาพต้นมะพร้าวเป็นภาพลายเส้นให้กับนักเรียนคนละ 1 ภาพ และสีพาสเทลสีคนละ 1 สี จำนวน 5 แท่ง

5. ผู้วิจัยพูดเน้นย้ำถึงความเป็นเจ้าของสีพาสเทลสีคนละ 1 สี จำนวน 5 แท่ง ของนักเรียนทุกคน โดยถามครั้งละ 1 คน ดังนี้
เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนเป็นเจ้าของสีพาสเทลสีอะไร

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย : จำนวนกี่แท่ง

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย : นักเรียนทุกคน นักเรียนคนที่ 1 เป็นเจ้าของสีพาสเทลสีอะไร

นักเรียนทุกคน : (ตอบ)

ผู้วิจัย : จำนวนกี่แท่ง

นักเรียนทุกคน : (ตอบ)

6. เริ่มกิจกรรม

7. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนระบายสีภาพก่อนเมฆ ด้วยสีฟ้า”

8. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่นนักเรียนขอยืมหรือไม่

9. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนระบายสีภาพใบมะพร้าว ด้วยสีเขียว”

10. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่นนักเรียนขอยืมหรือไม่

11. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนระบายสีภาพลูกมะพร้าว ด้วยสีเหลือง”

12. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่นนักเรียนขอยืมหรือไม่

13. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนระบายสีภาพพระอาทิตย์ ด้วยสีแดง”

14. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่นนักเรียนขอยืมหรือไม่

15. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนระบายสีภาพลำต้นมะพร้าว ด้วยสีน้ำตาล”

16. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่น นักเรียนขอยืมหรือไม่

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 1 สถานการณ์ระบายสี

ชื่อ.....นามสกุล.....

พฤติกรรม	ขอยืม	ไม่ขอยืม
1. หยิบสีพาสเทลส์ของเพื่อนครั้งที่ 1		
2. หยิบสีพาสเทลส์ของเพื่อนครั้งที่ 2		
3. หยิบสีพาสเทลส์ของเพื่อนครั้งที่ 3		
4. หยิบสีพาสเทลส์ของเพื่อนครั้งที่ 4		
รวม		

การบันทึก ถ้าเด็กขอยืม ได้ 1 คะแนน
ถ้าเด็กไม่ขอยืม ได้ 0 คะแนน

2. สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร

วัตถุประสงค์

เพื่อสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

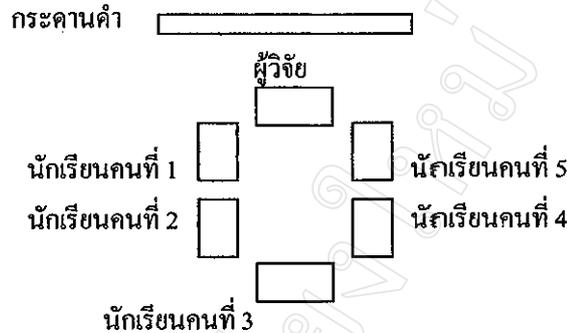
- การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต คือ เมื่อเด็กต้องการหยิบของผู้อื่นที่มีใช้ของตน เด็กขออนุญาตหรือขอยืมก่อนหรือไม่

สื่อที่ใช้

1. ถ้วยแดง (ติดรูปก้นฝิ่ง), ไหมพรม (ติดรูปขาฝิ่ง), เม็ดโฟม (ติดรูปหัวฝิ่ง), ดอกตะแบก (ติดรูปตัวฝิ่ง), ข้าวสาร(ติดรูปปีกฝิ่ง)
2. กระดาษสาสีแดงพร้อมภาพถ่ายเส้นสำหรับทำบัตรอวยพร (ใบงานแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 2)
3. กาว
4. ตัวอย่างบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ด้วยวัสดุทั้ง 5 ชนิด 1 ตัวอย่าง จำนวน 5 แผ่น

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดนักเรียนนั่งเป็นกลุ่มหันหน้าเข้าหากันรวมทั้งผู้วิจัย ในลักษณะ



2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมประดิษฐ์บัตรอวยพร โดยในการทำกิจกรรมนี้ครูจะสมมติให้นักเรียนเป็นเจ้าของวัสดุคนละ 1 ชนิด”

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนดูอุปกรณ์ที่จะให้นักเรียนใช้ในการประดิษฐ์บัตรอวยพร ประกอบด้วย กระดาษสาที่มีภาพสำหรับทำบัตรอวยพร และวัสดุในการประดิษฐ์บัตรอวยพร (ผู้วิจัยหยิบแสดงให้นักเรียนดู)

4. ผู้วิจัยแจกกระดาษสารูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 9x7 นิ้ว ภายในเป็นภาพลายเส้น ทากาว และวัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์บัตรอวยพร คนละ 1 ชุด

5. ผู้วิจัยพูดเน้นย้ำถึงความเป็นเจ้าของวัสดุคนละ 1 ชนิด ของนักเรียนทุกคน โดยถาม ครั้งละ 1 คน ดังนี้

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนเป็นเจ้าของวัสดุอะไร

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัย : นักเรียนทุกคน นักเรียนคนที่ 1 เป็นเจ้าของวัสดุอะไร

นักเรียนทุกคน : (ตอบ)

6. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ให้นักเรียนทุกคนประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุทั้ง 5 ชนิด ตามตัวอย่าง”

7. ผู้วิจัยแจกตัวอย่างบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ด้วยวัสดุทั้ง 5 ชนิด 1 ตัวอย่าง จำนวน 5 แผ่น ให้นักเรียนทุกคน คนละ 1 แผ่น

8. ผู้วิจัยบอกวิธีประดิษฐ์บัตรอวยพร โดยพูดว่า “นักเรียนทุกคนฟังครู การประดิษฐ์บัตรอวยพรด้วยวัสดุ (เช่น เมล็ดพืช) มีวิธีทำดังต่อไปนี้

1. ทากาว ตรงบริเวณที่นักเรียนต้องการติดเมล็ดพืชลงไป
2. นำเมล็ดพืชที่นักเรียนต้องการ วางลงบริเวณที่นักเรียนทากาวให้ทั่วทั้งหมด”

9. ผู้วิจัยบอกกติกาว่า “กติกาการทำกิจกรรม ก็คือ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนที่ครูบอก เช่น ครูบอกว่าให้นักเรียนทากาวตรงบริเวณรูปกันผึ้งให้ทั่ว (ผู้วิจัยทากาวตรงบริเวณรูปกันผึ้งให้นักเรียนดู) จากนั้น นำเมสส์ถั่วแดงวางลงบนบริเวณรูปกันผึ้งที่นักเรียนทากาว” (ผู้วิจัยนำเมสส์ถั่วแดง 2 เมสส์ วางลงบนบริเวณรูปกันผึ้งให้นักเรียนดู)

10. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “ทุกคนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ ผู้วิจัยพูดซ้ำตามข้อ 9 ถ้านักเรียนเข้าใจ เริ่มกิจกรรม

11. เริ่มกิจกรรม

12. ผู้วิจัยออกคำสั่ง

13. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนทากาวบริเวณรูปกันผึ้งให้ทั่ว และใช้เมสส์ถั่วแดงวางลงบนบริเวณรูปกันผึ้งที่นักเรียนทากาวนั้น”

14. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่น นักเรียนขอยืมหรือไม่

15. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนทากาวบริเวณรูปขาผึ้งให้ทั่ว และใช้ไหมพรมวางลงบนบริเวณรูปขาผึ้งที่นักเรียนทากาวนั้น”

16. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่น นักเรียนขอยืมหรือไม่

17. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนทากาวบริเวณรูปหัวผึ้งให้ทั่ว และใช้เม็คโปมวางลงบนบริเวณรูปหัวผึ้งที่นักเรียนทากาวนั้น”

18. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่น นักเรียนขอยืมหรือไม่

19. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนทากาวบริเวณรูปตัวผึ้งให้ทั่ว และใช้ดอกตะแบกวางลงบนบริเวณรูปตัวผึ้งที่นักเรียนทากาวนั้น”

20. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่น นักเรียนขอยืมหรือไม่

21. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนทากาวบริเวณรูปปีกผึ้งให้ทั่ว และใช้ข้าวสารวางลงบนบริเวณรูปปีกผึ้งที่นักเรียนทากาวนั้น”

22. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบของผู้อื่น นักเรียนขอยืมหรือไม่

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 2 สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร

ชื่อ.....นามสกุล.....

พฤติกรรม	ขอยืม	ไม่ขอยืม
1. หยิบวัสดุของเพื่อนครั้งที่ 1		
2. หยิบวัสดุของเพื่อนครั้งที่ 2		
3. หยิบวัสดุของเพื่อนครั้งที่ 3		
4. หยิบวัสดุของเพื่อนครั้งที่ 4		
รวม		

การบันทึก ถ้าเด็กขอยืม ได้ 1 คะแนน
ถ้าเด็กไม่ขอยืม ได้ 0 คะแนน

3. สถานการณ์วาดภาพด้วยฟู่กัน

วัตถุประสงค์

เพื่อสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การหยิบของผู้อื่นต้องขออนุญาต คือ เมื่อเด็กต้องการหยิบของผู้อื่นที่มีใช้ของตน

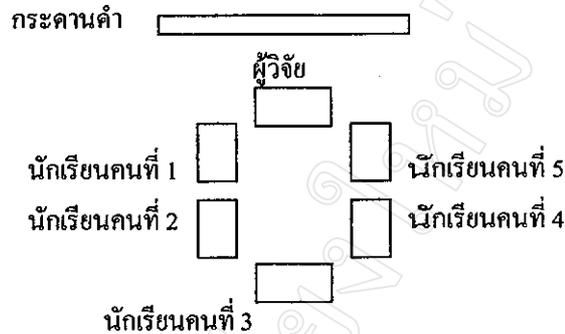
เด็กขออนุญาตหรือขอยืมก่อนหรือไม่

สื่อที่ใช้

1. กระปุก
2. สี สำหรับเขียนวัสดุ
3. ปากกาเคมีสีดำ 5 แท่ง
4. ฟู่กัน
5. ภาพขนาดเล็กสำหรับแบ่งสีให้นักเรียน 15 อัน
6. ผ้ากันเปื้อน
7. ตัวอย่างภาพไอศกรีมที่จะให้นักเรียนวาดลงบนกระปุก จำนวน 5 ชุด
(ใบงานแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 3)
8. ตัวอย่างกระปุกที่วาดภาพไอศกรีมเสร็จแล้ว

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดนักเรียนนั่งเป็นกลุ่มหันหน้าเข้าหากันรวมทั้งผู้วิจัย ในลักษณะ



2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมวาดภาพไอศกรีมลงบนกระปุก”
3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม ประกอบด้วย แก้วน้ำ, พู่กัน, สี, ผ้ากันเปื้อน, ตัวอย่างภาพไอศกรีมที่จะให้นักเรียนวาดลงบนกระปุก, ตัวอย่างกระปุกที่วาดภาพไอศกรีมเสร็จแล้ว” (พร้อมกันนั้นผู้วิจัยหยิบอุปกรณ์แต่ละอย่างให้นักเรียนดู)
4. ผู้วิจัยแจกแก้วน้ำ, พู่กัน, ผ้ากันเปื้อน, ตัวอย่างภาพที่จะให้นักเรียนวาดลงบนกระปุกให้นักเรียนคนละ 1 ชุด
5. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “กติกการทำกิจกรรมก็คือ ให้นักเรียนทุกคนวาดภาพตามตัวอย่างที่ครูแจกให้ ก็คือ ภาพไอศกรีม 2 ภาพ ลงบนกระปุกของแต่ละคน เหมือนตัวอย่างนี้ (ผู้วิจัยหยิบกระปุกที่วาดภาพไอศกรีมเสร็จแล้วแสดงให้นักเรียนดู) วิธีการวาดภาพก็คือ ให้นักเรียนใช้ปากกาเคมีสีดำเขียนภาพเป็นรูปไอศกรีมก่อน (ผู้วิจัยใช้ปากกาเคมีสีดำเขียนเป็นรูปไอศกรีมให้นักเรียนดู) แล้วจึงใช้สีอื่นระบายลงไปในภาพไอศกรีม เช่น ก่อนไอศกรีมเป็นสีเขียว นักเรียนก็ใช้พู่กันจุ่มสีเขียวระบายไปที่ก้อนไอศกรีม” (ผู้วิจัยจับพู่กันจุ่มสีเขียวระบายก่อนไอศกรีมให้นักเรียนดู)
6. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “ทุกคนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ พูดย้ำตามข้อ 5
7. เริ่มกิจกรรม
8. ผู้วิจัยออกคำสั่ง “ให้นักเรียนใช้ปากกาเคมีสีดำวาดเป็นภาพไอศกรีมก่อน”
9. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบปากกาเคมีของผู้วิจัยไปนักเรียนขอยืมหรือไม่
10. ผู้วิจัยพูดว่า “ต่อไปนักเรียนจะต้องใช้สีแดงระบายลูกเชอร์รี่บนไอศกรีม”
11. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบสีของผู้วิจัยไปนักเรียนขอยืมหรือไม่
12. ผู้วิจัยพูดว่า “ต่อไปนักเรียนจะต้องใช้สีเขียวระบายก่อนไอศกรีม”

13. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบสืของผู้วิจัยไปนักเรียนขอยืมหรือไม่

14. ผู้วิจัยพูดว่า “ต่อไปนักเรียนจะต้องใช้สืเหลืองระบายโคนไอศกรีม”

15. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักเรียนว่า ก่อนจะหยิบสืของผู้วิจัยไปนักเรียนขอยืมหรือไม่

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 3 สถานการณ์วาดภาพด้วยฟูกัน

ชื่อ.....นามสกุล.....

พฤติกรรม	ขอยืม	ไม่ขอยืม
1. หยิบปากกาเคมีของผู้วิจัย (ครั้งที่ 1)		
2. หยิบสืของผู้วิจัยครั้งที่ 2		
3. หยิบสืของผู้วิจัยครั้งที่ 3		
4. หยิบสืของผู้วิจัยครั้งที่ 4		
รวม		

การบันทึก ถ้าเด็กขอยืม ได้ 1 คะแนน

ถ้าเด็กไม่ขอยืม ได้ 0 คะแนน

สถานการณ์สำหรับสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต – การไม่พูดโกหก 3 สถานการณ์ คือ

4. สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อของ

วัตถุประสงค์

เพื่อสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

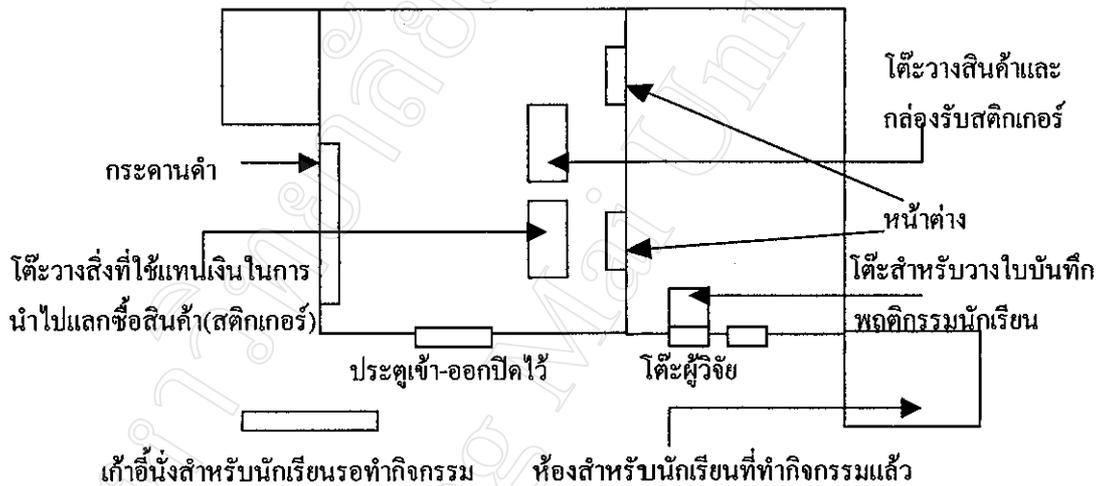
- การไม่พูดโกหก

สื่อที่ใช้

1. ตุ๊กตา, ไม้กรอก, เอแคล, คอนเน่ จำนวนอย่างละ 3 ชิ้น
2. สติกเกอร์ภาพสัตว์สวยๆ สีสัน สะท้อนแสง 64 อัน

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดห้องเรียนในลักษณะ



2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติการซื้อของ ซึ่งสินค้าที่ครูนำมาขายให้นักเรียนวันนี้มีดังนี้ ตุ๊กตา, ไม้กรอก, เอแคล, คอนเน่ จำนวนอย่างละ 3 ชิ้น” (ผู้วิจัยหยิบแสดงให้นักเรียนดู)

3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “กิจกรรมนี้ครูจะให้ให้นักเรียนเลือกก่อนว่า นักเรียนจะซื้อสินค้าชนิดไหน คนละ 1 ชิ้น จากนั้นครูจะให้ให้นักเรียนเข้ามาหยิบสติกเกอร์ 3 อัน ที่โต๊ะนี้ (ผู้วิจัยชี้ให้นักเรียนดูโต๊ะที่มีสติกเกอร์วางอยู่) แล้วเดินไปซื้อสินค้าที่ต้องการ โดยที่นักเรียนจะต้องใส่สติกเกอร์ลงไปในกลุ่มที่วางอยู่ด้านหน้าสินค้าก่อน แล้วจึงหยิบสินค้าที่นักเรียนต้องการซื้อมาได้ และห้ามหยิบสินค้าชนิดอื่น เช่น ครูต้องการซื้อตุ๊กตา 1 ตัว ครูก็ต้องเข้าไปหยิบสติกเกอร์มา 3 อัน (ผู้วิจัยหยิบสติกเกอร์ 3 อันให้นักเรียนดู) จากนั้นเมื่อครูหยิบสติกเกอร์มา 3 อันแล้ว ครูก็ต้องเอาไปซื้อตุ๊กตา (ผู้วิจัยเดินไปที่โต๊ะวางตุ๊กตา) โดยที่ครูต้องใส่สติกเกอร์ลงไปในกลุ่มหน้าตุ๊กตา

(ผู้วิจัยใส่สติ๊กเกอร์ 3 อันลงไปในกลุ่ม) จากนั้นครูจึงหยิบตุ๊กตาออกมาได้ (ผู้วิจัยหยิบตุ๊กตา 1 ตัว) แล้วก็เดินออกไปจากห้องเรียน”

4. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “ทุกคนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจพูดซ้ำ ข้อ 3
5. เริ่มกิจกรรม ให้นักเรียนทุกคนออกไปนั่งหน้าห้องทำกิจกรรม
6. ผู้วิจัยพูดกับนักเรียนทุกคนครั้งละ 1 คนว่า

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนต้องการซื้ออะไร

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ เช่น ตอบว่า ตุ๊กตา)

ผู้วิจัย : นักเรียนซื้อตุ๊กตาได้ 1 ตัว ต้องแลกด้วยสติ๊กเกอร์ 3 อันนะ

: นักเรียนเข้าไปทำกิจกรรมในห้องได้

7. ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนคนที่ 1 เข้าไปทำกิจกรรมในห้อง จะมีผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมลงใบบันทึกพฤติกรรมอยู่ห้องด้านข้าง แล้วนำไปบันทึกไปวางไว้ที่โต๊ะวางใบบันทึก และเมื่อนักเรียนคนที่ 1 ออกมาจากห้อง ผู้วิจัยไปเอาใบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนคนที่ 1 ออกมาแล้วถามนักเรียนด้วยคำถามต่อไปนี้ (ผู้วิจัยถามนักเรียนทุกคนที่ทำกิจกรรมเสร็จ)

1. นักเรียนหยิบสติ๊กเกอร์มากี่อัน
2. นักเรียนใส่สติ๊กเกอร์ไปในกล่องกี่อัน
3. นักเรียนใส่สติ๊กเกอร์ก่อนหยิบตุ๊กตา (เปลี่ยนแปลงแล้วแต่นักเรียนซื้ออะไร) หรือไม่
4. นักเรียนหยิบสินค้าอย่างอื่นไปหรือไม่

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนนำรถยนต์คันนี้

: นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนหยิบสติ๊กเกอร์กี่อันไปซื้อตุ๊กตา (เปลี่ยนแปลงตามสิ่งที่นักเรียนซื้อ)

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ถ้านักเรียนไม่พูดโกหก

ผู้วิจัย : ดีมาก

ถ้านักเรียนพูดโกหก

ผู้วิจัย : ไม่ใช่ละ นักเรียนหยิบมา...อัน

ผู้วิจัยสังเกตและบันทึกว่านักเรียนพูดโกหกหรือไม่ เสร็จแล้วให้นักเรียนกลับชั้นเรียนของตนได้

8. ผู้วิจัยให้นักเรียนคนต่อไปเข้าทำกิจกรรมจนครบทุกคน (ผู้วิจัยพูดซ้ำตามข้อ 6 เช่นเดียวกับนักเรียนคนที่ 1)

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 4 สถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติการซื้อของ

นักเรียนคนที่.....

พฤติกรรม	ผู้ช่วยวิจัย		ผู้วิจัย	
	มีพฤติกรรม	ไม่มีพฤติกรรม	พูด โกหก	ไม่พูด โกหก
1.1 หยิบสตिकเกอร์ ครบ 3 อัน	มี	ไม่มี		
1.2 ใส่สตिकเกอร์ในกล่องไม่ครบ 3 อัน ใส่..... อัน	มี	ไม่มี		
2.1 หยิบสตिकเกอร์มากกว่า / น้อยกว่า 3 อัน หยิบ อัน	มี	ไม่มี		
2.2. ใส่สติกเกอร์ในกล่อง อัน	มี	ไม่มี		
3. ไม่ใส่สติกเกอร์ก่อนหยิบสินค้า	มี	ไม่มี		
4. หยิบสินค้าชนิดอื่นไป	มี	ไม่มี		
รวม				

การบันทึก ถ้าเด็กมีพฤติกรรมข้อ 1.1 ดูพฤติกรรมข้อ 1.2 , 3 , 4
ถ้าเด็กมีพฤติกรรมข้อ 2.1 ดูพฤติกรรมข้อ 2.2 , 3 , 4
เด็กไม่พูดโกหก ให้ 1 คะแนน
เด็กพูดโกหก ให้ 0 คะแนน

5. สถานการณ์พบอะไรในห้อง

วัตถุประสงค์

เพื่อสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การไม่พูดโกหก

สื่อที่ใช้

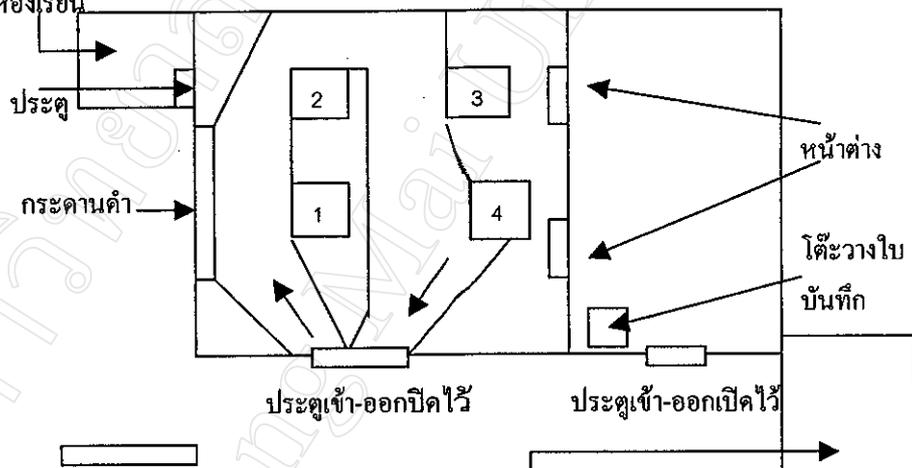
1. น้ำผลไม้ที่มีสีม่วง, ลูกชิ้นทอด, พาย, ส้ม
2. แก้วน้ำ, จาน

3. กล่องใส่น้ำผลไม้ที่เหลื่อและภาชนะบรรจุอาหารที่เหลื่อจากการจัดใส่จาน
4. ขนมห่าไก่และขนม โคลอน
5. ดอกไม้สำหรับใช้ตกแต่งแก้วน้ำผลไม้และจานอาหาร
6. ป้ายบอกชื่ออาหารแต่ละชนิด
7. บัตรภาพ ทำด้วยกระดาษที่มีความหนา 80 แกรม รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 3x5 นิ้ว
8. ห่วงเหล็กสำหรับร้อยบัตรภาพ
9. ถูมีเชือกสำหรับห้อยคอ
10. เชือก สำหรับกันเป็นทางเดิน

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดห้องเรียนในลักษณะ

ห้องเก็บของของห้องเรียน



เก้าอี้ที่นั่งสำหรับนักเรียนรอทำกิจกรรม

1 = โต๊ะวางน้ำผลไม้

2 = โต๊ะวางลูกชิ้นทอด

ห้องสำหรับนักเรียนที่ทำกิจกรรมแล้ว

3 = โต๊ะวางพาย

4 = โต๊ะวางส้ม

โดยผู้วิจัยวางขนมห่าไก่และขนม โคลอน ไว้บน โต๊ะตัวละ 1 ชนิด เพื่อใช้อธิบายการทำกิจกรรม

2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมชื่อว่ากิจกรรมพบอะไรในห้อง”
3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมวันนี้ ประกอบด้วย
 1. บัตรภาพ 1 ชุด สำหรับให้นักเรียนเลือกภาพที่เหมือนกับสิ่งที่นักเรียนเห็นบนโต๊ะ
 2. ถูห้อยคอ สำหรับให้นักเรียนใส่บัตรภาพที่นักเรียนเห็นว่าเป็นภาพเดียวกันกับสิ่งที่นักเรียนเห็นบนโต๊ะ”

4. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ครูจะให้ให้นักเรียนเข้ามาดูของในห้องนี้ ซึ่งครูจะวางไว้บนโต๊ะทั้ง 4 ตัวนี้ โดยนักเรียนจะต้องเดินไปตามเชือกซึ่งครูกั้นเป็นทางเดินไว้ให้ตามที่นักเรียนเห็นอยู่นี้ (ผู้วิจัยไปที่จุดเริ่มต้นของเชือก แล้วเดินไปตามช่องทางเดินเชือกไปที่โต๊ะตัวแรกซึ่งวางขนมขาไก่) เมื่อนักเรียนพบโต๊ะวางของโต๊ะแรก นักเรียนก็ดูว่าของบนโต๊ะนั้นคืออะไร เช่น ของที่ครูพบบนโต๊ะนี้คือ ขนมขาไก่ เขียนว่า ขนมขาไก่ จากนั้นนักเรียนก็ต้องหาบัตรภาพที่เป็นรูปเดียวกันกับของบนโต๊ะ ก็คือ ภาพขนมขาไก่ เมื่อเจอแล้ว นักเรียนก็ดึงบัตรภาพขนมขาไก่ออกมา เอามาใส่ไว้ที่ถุงห้อยคอของนักเรียน (ผู้วิจัยแสดงให้นักเรียนดู) แล้วก็เดินไปที่โต๊ะตัวต่อไป” (ผู้วิจัยเดินไปโต๊ะต่อไป)

ผู้วิจัย : โต๊ะนี้นักเรียนพบขนมอะไร

นักเรียน : (ตอบถูก ไม่ตอบ หรือตอบผิด)

ผู้วิจัย : โต๊ะนี้นักเรียนพบขนมโคลอน นักเรียนต้องทำอะไรต่อ

นักเรียน : (ตอบ)

ผู้วิจัย : นักเรียนต้องหาบัตรภาพที่เป็นรูปขนม โคลอน เมื่อนักเรียนพบแล้ว ทำอย่างไรต่อ

นักเรียน : (ตอบ)

ผู้วิจัย : นักเรียนดึงบัตรภาพขนมโคลอนออกมา เอาบัตรภาพมาใส่ไว้ที่ถุงห้อยคอของนักเรียน แล้วนักเรียนก็เดินไปที่โต๊ะตัวต่อไปจนครบทั้ง 4 โต๊ะ จึงออกไปจากห้องได้

5. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “แต่ครูก็ดึกคิดว่า ห้ามนักเรียนแตะต้องของบนโต๊ะนะ”

6. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “เข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจ พูดย้ำข้อ 4

7. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ครูจะให้ให้นักเรียนเข้าไปในห้องครั้งละ 1 คน”

8. เริ่มกิจกรรม ผู้วิจัยนำอาหารจากห้องเก็บของไปวางไว้ที่โต๊ะทั้ง 4 ตัว โต๊ะละ 1 ชนิด และเก็บขนมขาไก่และขนมโคลอนออกมา

9. ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนเข้าไปในห้องครั้งละ 1 คน ทุกคน

เช่น ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนคนที่ 1 เข้าไปทำกิจกรรมในห้อง จะมีผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมลงไบบันทึกพฤติกรรมอยู่ในห้องด้านข้าง แล้วนำไบบันทึกไปวางไว้ที่โต๊ะวางไบบันทึก และเมื่อนักเรียนคนที่ 1 ออกมาจากห้อง ผู้วิจัยไปเอาไบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนคนที่ 1 ออกมา แล้วถามนักเรียนคนที่ 1 4 คำถาม ด้วยคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนแตะต้องแก้วน้ำหรือจานอาหารหรือไม่
2. นักเรียนกินอาหารหรือไม่
3. นักเรียนแตะต้องกล่องน้ำผลไม้และภาชนะบรรจุอาหารที่เหลือหรือไม่

4. นักเรียนแต่ละต้องคอกไม้ตกแต่งอาหารหรือไม่

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1-นักเรียนได้แต่ละต้องงานอาหารหรือไม่

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัยสังเกตและบันทึกว่านักเรียนพูดโกหกหรือไม่ ทั้ง 4 คำถาม เสร็จแล้วให้นักเรียนกลับชั้นเรียน
ของตนได้

10. ผู้วิจัยให้นักเรียนคนต่อไปเข้าทำกิจกรรมจนครบทุกคน

แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 5 สถานการณ์พบอะไรในห้อง

นักเรียนคนที่.....

พฤติกรรม	ผู้ช่วยวิจัย		ผู้วิจัย	
	มีพฤติกรรม	ไม่มีพฤติกรรม	พูดโกหก	ไม่พูดโกหก
1. แต่ละต้องแก้ว/งานอาหาร	มี	ไม่มี		
2. กินอาหารในแก้ว/งาน	มี	ไม่มี		
3. แต่ละต้องกล่องน้ำผลไม้ภาชนะบรรจุอาหารที่เหลือ	มี	ไม่มี		
4. แต่ละต้องคอกไม้ตกแต่งแก้ว/งานอาหาร	มี	ไม่มี		
รวม				

การบันทึก เด็กไม่พูดโกหก ให้ 1 คะแนน

เด็กพูดโกหก ให้ 0 คะแนน

6. สถานการณ์ประลองความแม่นยำ (ปาลูกปิงปองล้มกระป๋อง)

วัตถุประสงค์

เพื่อสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

- การไม่พูดโกหก

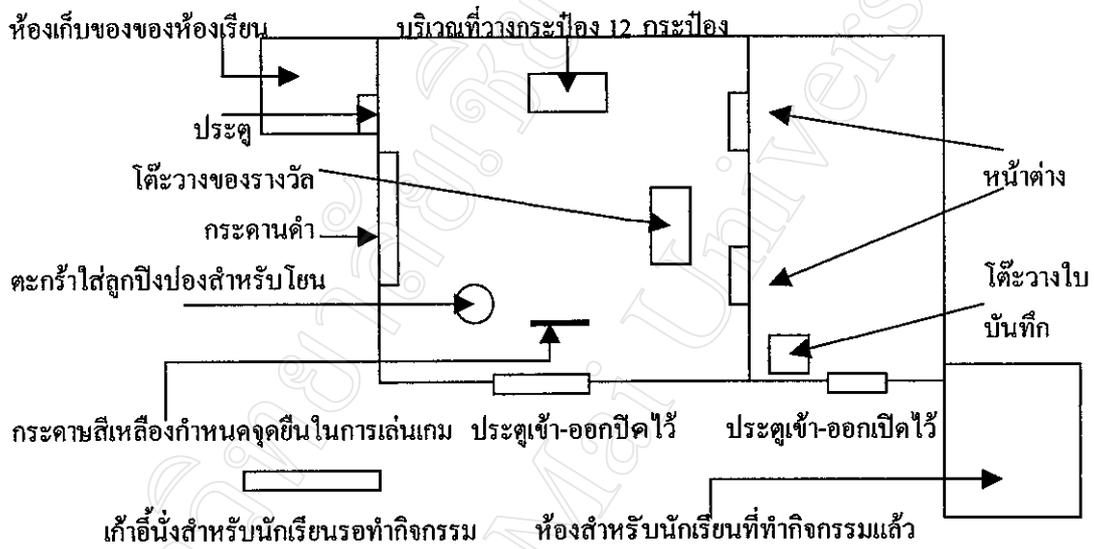
สื่อที่ใช้

1. ลูกปิงปอง 5 ลูก
2. กระป๋อง 12 กระป๋อง

3. นกหวีด
4. กระดาษสีเหลือง สำหรับกำหนดจุดยืน ในการปาลูกปิงปอง
5. ตะกร้า ใ้ลูกปิงปองสำหรับปา
6. ของรางวัล
7. นาฬิกาจับเวลา

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดห้องเรียนในลักษณะ



2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “วันนี้เราจะทำกิจกรรมปาลูกปิงปองล้อมกระป๋อง”

3. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “การทำกิจกรรมนี้ ครูจะให้นักเรียนเข้าไปปาลูกปิงปองและรับรางวัลด้วยตนเองในห้องเรียนเพียงลำพัง คือ ถ้านักเรียนสามารถปาลูกปิงปองล้อมกระป๋องได้หมด นักเรียนจึงหยิบรางวัลที่โต๊ะได้ตั้งที่นักเรียนเห็นบนโต๊ะนี้ (ผู้วิจัยหยิบของรางวัลให้นักเรียนดูว่ามีอะไรบ้าง) แต่ถ้านักเรียนไม่สามารถปาลูกปิงปองล้อมกระป๋องได้หมด นักเรียนก็จะหยิบรางวัลไม่ได้ ครูมีเวลาให้นักเรียนคนละ 60 วินาที ให้นักเรียนฟังเสียงนกหวีดหมดเวลา เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดนักเรียนจะต้องหยุดปาทันที และคว่ำกระป๋องล้อมหมดใหม่ ถ้าล้อมหมดจึงหยิบรางวัลที่โต๊ะแล้วออกมานอกห้อง”

4. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “นักเรียนเห็นใช่ไหมว่าห้องเรียนจัดไว้ในลักษณะนี้ คือ

1. มีตะกร้าใ้ลูกปิงปอง จำนวน 5 ลูก (ผู้วิจัยเดินไปที่ตะกร้าใ้ลูกปิงปอง ยกตะกร้าให้นักเรียนดูว่ามีลูกปิงปองจำนวน 5 ลูก แล้ววางลงที่เดิม)
2. นักเรียนจะเห็นกระดาษสีเหลือง (ผู้วิจัยเดินไปที่กระดาษสีเหลือง ชี้ให้นักเรียนดูที่กระดาษสีเหลือง) เป็นกระดาษกำหนดจุดยืนในการปาลูกปิงปอง

ล้มกระป๋องของนักเรียน นักเรียนจะต้องยืนบนกระดาษสี่เหลี่ยมนี้ขณะนักเรียนปากระป๋อง (ผู้วิจัยหยิบลูกปิงปองในตะกร้า แล้วเข้าไปยืนบนกระดาษสี่เหลี่ยมและทำท่าปาลูกปิงปองไปที่กระป๋องให้นักเรียนดู) กติกาที่สำคัญคือ นักเรียนต้องยืนบนกระดาษสี่เหลี่ยม

3. นักเรียนจะต้องปาลูกปิงปองล้มกระป๋องได้หมด จึงไปหยิบของรางวัลที่โต๊ะได้ และนักเรียนหยิบของรางวัลได้ 1 ชิ้น เท่านั้น”

5. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ใครจะมาเป็นผู้สาธิตให้เพื่อนดู” แล้วผู้วิจัยเลือกนักเรียนมา 1 คน และเริ่มอธิบายว่า “สิ่งที่นักเรียนต้องทำ ก็คือ เดินเข้าไปหยิบลูกปิงปองในตะกร้า (ผู้วิจัยพานักเรียนเดินเข้าไปหยิบลูกปิงปองในตะกร้า) แล้วเดินไปยืนบนกระดาษสี่เหลี่ยม (ผู้วิจัยพานักเรียนเดินไปที่กระดาษสี่เหลี่ยม บอกให้นักเรียนยืนบนกระดาษสี่เหลี่ยม) แล้วก็ปาลูกปิงปองไปที่กระป๋อง (ผู้วิจัยบอกให้นักเรียนปาลูกปิงปองไปที่กระป๋องได้) นักเรียนปาไปจนกว่าจะได้ยินเสียงนกหวีดเป่าหมดเวลา (ผู้วิจัยเป่านกหวีด) เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด นักเรียนก็ต้องหยุดปาทันที และดูว่ากระป๋องล้มหมดไหม ถ้าล้มหมด ให้นักเรียนไปหยิบรางวัลที่โต๊ะได้ และเก็บลูกปิงปองทั้งหมดไปใส่ไว้ในตะกร้าเหมือนเดิมให้ครบ 5 ลูก แล้วออกไปจากห้อง”

6. ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “นักเรียนเข้าใจไหม” ถ้านักเรียนไม่เข้าใจผู้วิจัยพูดซ้ำข้อ 5

7. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “เรามาทบทวนกติกากันอีกครั้ง”

1. ต้องยืน โยนห่วงบนกระดาษสี่เหลี่ยม
2. หยุด โยนเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด
3. โยนห่วงลงหลักได้ 3 อัน นักเรียนจึงจะหยิบรางวัลได้
4. หยิบรางวัลได้ 1 ชิ้นเท่านั้น”

8. เริ่มกิจกรรม

9. ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนเข้าไปในห้องครั้งละ 1 คน ทุกคน เช่น

ผู้วิจัยปล่อยนักเรียนคนที่ 1 เข้าไปทำกิจกรรมในห้องและกคณาพิกษาจับเวลา จะมีผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรมลงไบบันทึกพฤติกรรมอยู่ในห้องด้านข้าง แล้วนำไบบันทึกไปวางไว้ที่โต๊ะวางไบบันทึกเมื่อครบ 60 วินาที ผู้วิจัยเป่านกหวีดหมดเวลา เมื่อนักเรียนคนที่ 1 ออกมาจากห้อง ผู้วิจัยไปเอาไบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนคนที่ 1 ที่ห้องด้านข้าง แล้วถามนักเรียนคนที่ 1 4 คำถามด้วยคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนปาลูกปิงปองกระป๋องล้มหมดไหม
2. นักเรียนยืนบนกระดาษสี่เหลี่ยมขณะปาลูกปิงปองไปที่กระป๋องหรือไม่
3. นักเรียนหยิบของรางวัลมาหรือไม่ ถ้าหยิบมา นักเรียนหยิบมากี่ชิ้น

4. นักเรียนหยุดโยนเมื่อได้ยินเสียงนกหวีดหรือไม่

เช่น

ผู้วิจัย : นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนปาลูกปิงปองกระป๋องล้มหมดใหม่

นักเรียนคนที่ 1 : (ตอบ)

ผู้วิจัยสังเกตและบันทึกว่านักเรียนพูดโกหกหรือไม่ เสร็จแล้วให้นักเรียนกลับชั้นเรียนของตนได้

10. ผู้วิจัยให้นักเรียนคนต่อไปเข้าทำกิจกรรมจนครบทุกคน

แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 6 สถานการณ์ประลองความแม่นยำ (ปาลูกปิงปองล้มกระป๋อง)

พฤติกรรม	นักเรียนคนที่.....			
	ผู้ช่วยวิจัย		ผู้วิจัย	
	มี พฤติกรรม	ไม่มี พฤติกรรม	พูด โกหก	ไม่พูด โกหก
1.1 ปากระป๋องล้มหมด	มี	ไม่มี		
1.2 หยิบของรางวัลเกิน 1 ชิ้น หยิบ ชิ้น	มี	ไม่มี		
2.1 กระป๋องล้มไม่หมด	มี	ไม่มี		
2.2 หยิบของรางวัล หยิบ..... ชิ้น	มี	ไม่มี		
3. ไม่ยืนบนกระดาษสีเหลืองขณะปาลูกปิงปองล้มกระป๋อง	มี	ไม่มี		
4. ไม่หยุดปาเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด	มี	ไม่มี		
รวม				

การบันทึก ถ้าเด็กมีพฤติกรรมข้อ 1.1 ดูพฤติกรรมข้อ 1.2 , 3 , 4

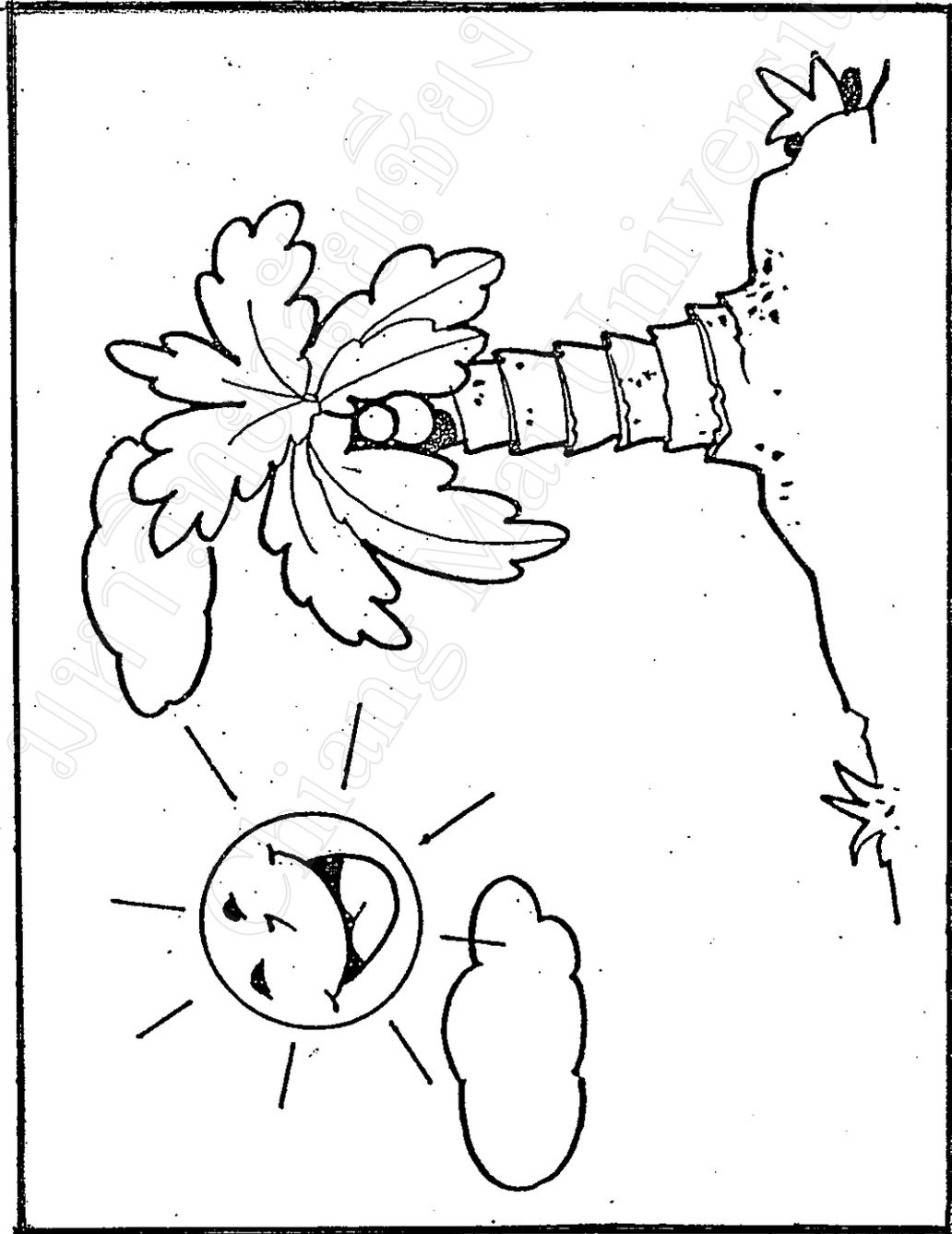
ถ้าเด็กมีพฤติกรรมข้อ 2.1 ดูพฤติกรรมข้อ 2.2 , 3 , 4

เด็กไม่พูดโกหก ให้ 1 คะแนน

เด็กพูดโกหก ให้ 0 คะแนน

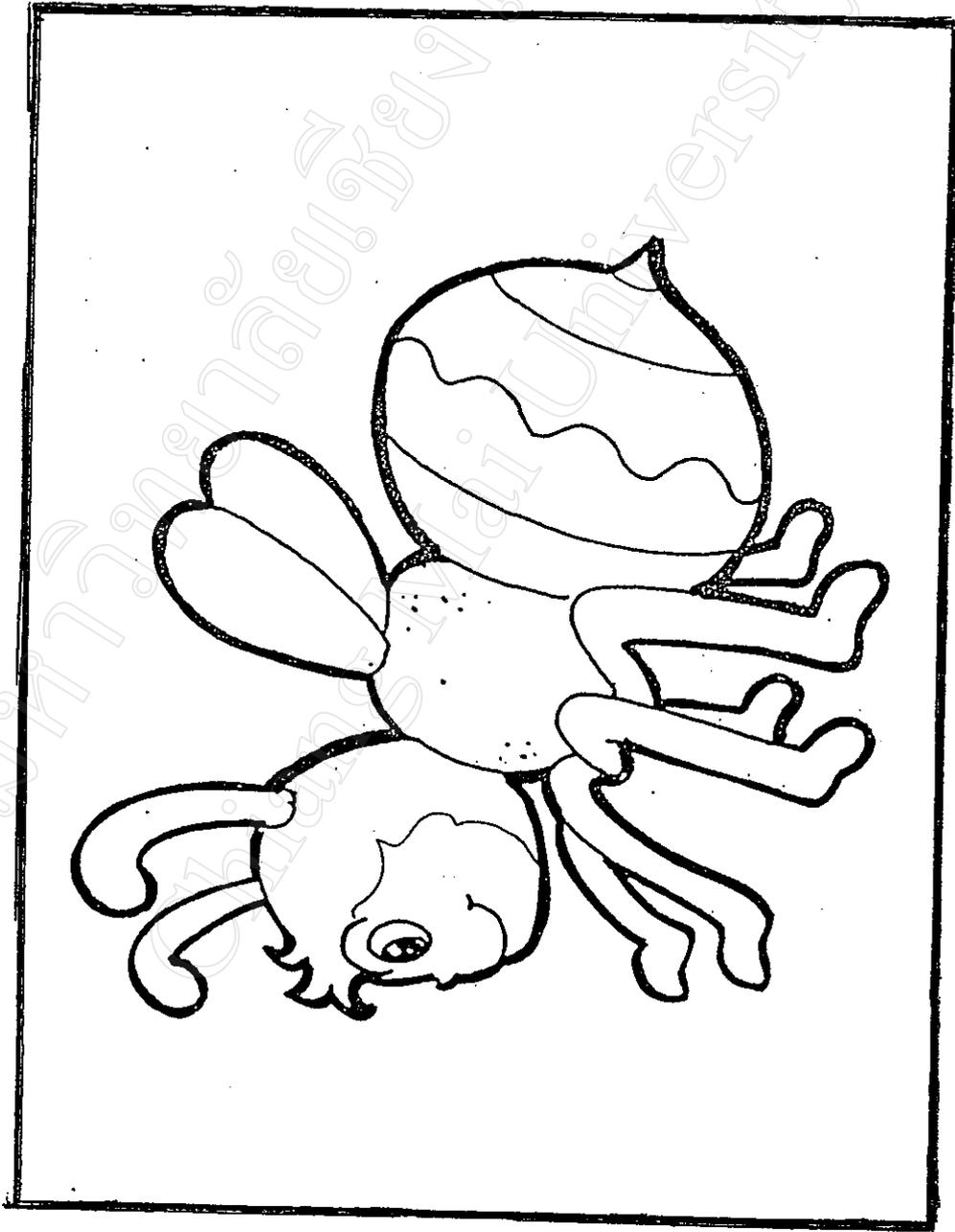
ใบงานแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 1

สถานการณ์ระบายสี



ใบงานแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 2

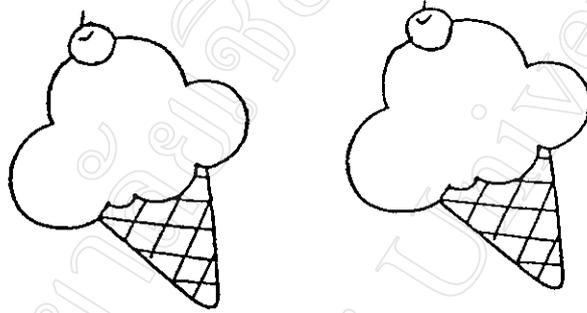
สถานการณ์ประดิษฐ์บัตรอวยพร



ใบงานแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนครั้งที่ 3

สถานการณ์วาดภาพด้วยพู่กัน

ตัวอย่างภาพไอศกรีมที่จะให้นักเรียนวาดลงบนกระปุก



มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวปวีณา ทิมทอง
วัน เดือน ปี เกิด	3 กุมภาพันธ์ 2519
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดโนนทัยพาศ เชียงใหม่ ปีการศึกษา 2536 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2540