

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT เรื่อง การปลูกพืชผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
3. แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้
4. กระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ
5. หนังสืออ่านเพิ่มเติม
6. ประสิทธิภาพของหนังสืออ่านเพิ่มเติม
7. ดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออ่านเพิ่มเติม
8. ความพึงพอใจ
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียน ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิด อย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมอง และพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี

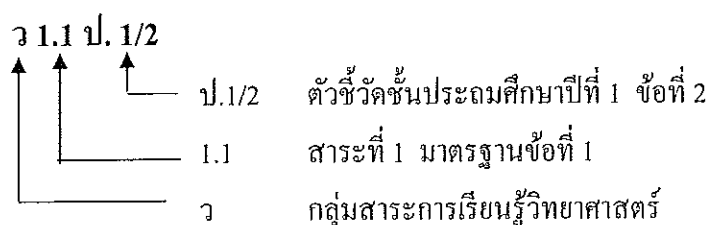
8. ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ ยังเป็นกลไกสำคัญ ในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้ จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษา โดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายใน และการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรมนำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

1. ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)
 2. ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4-6)
- หลักสูตร ได้มีการกำหนดรหัสกำกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อความเข้าใจและให้สื่อสารตรงกัน ดังนี้



ต 2.2 ม.4-6/3

	ม.4-6/3 ตัวชี้วัดชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ข้อที่ 3 2.2 สารที่ 2 มาตรฐานข้อที่ 2 ต กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
--	---

ระดับการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดระดับการศึกษาเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. **ระดับประถมศึกษา** (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6) การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

2. **ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น** (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) เป็นช่วงสุดท้ายของการศึกษภาคบังคับ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเอง ส่งเสริมการพัฒนากุณลักษณะส่วนตัว มีทักษะในการคิดวิจรรณญาณ คิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะ ในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยี เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดีงาม และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อ

3. **ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย** (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6) การศึกษาระดับนี้ เน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน สนองตอบความสามารถ ความถนัด และความสนใจ ของผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ มีทักษะในการใช้วิทยาการและเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาตนและประเทศตามบทบาทของตน สามารถเป็นผู้นำและผู้ให้บริการชุมชน ในด้านต่างๆ

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมได้ตามความพร้อมและจุดเน้น โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสภาพของผู้เรียน ดังนี้

1. ระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี โดยมีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 5 ชั่วโมง
2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมง ต่อภาคเรียนมีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (น.ก.)
3. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียน วันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (น.ก.)

โครงสร้างเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียน ดังนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน									
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น			ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
	ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4	ป. 5	ป. 6	ม. 1	ม. 2	ม. 3	ม. 4 – 6
● กลุ่มสาระการเรียนรู้										
ภาษาไทย	200	200	200	160	160	160	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	240 (6 น.ก.)
คณิตศาสตร์	200	200	200	160	160	160	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	240 (6 น.ก.)
วิทยาศาสตร์	80	80	80	80	80	80	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	240 (6 น.ก.)
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	80	80	80	80	80	80	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	240 (6 น.ก.)
สุขศึกษาและพลศึกษา	80	80	80	80	80	80	80 (2 น.ก.)	80 (2 น.ก.)	80 (2 น.ก.)	120 (3 น.ก.)
ศิลปะ	80	80	80	80	80	80	80 (2 น.ก.)	80 (2 น.ก.)	80 (2 น.ก.)	120 (3 น.ก.)
การทำงานอาชีพและ เทคโนโลยี	40	40	40	80	80	80	80 (2 น.ก.)	80 (2 น.ก.)	80 (2 น.ก.)	120 (3 น.ก.)
ภาษาต่างประเทศ	40	40	40	80	80	80	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	120 (3 น.ก.)	240 (6 น.ก.)

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน									
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น			ระดับมัธยมศึกษา ตอนปลาย
	ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4	ป. 5	ป. 6	ม. 1	ม. 2	ม. 3	ม. 4 – 6
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	800	800	800	800	800	800	840 (21 นก.)	840 (21 นก.)	840 (21 นก.)	1,560 (39 นก.)
● กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	120	120	120	120	120	120	120	120	120	360
● รายวิชา/กิจกรรมที่ สถานศึกษาจัดเพิ่มเติม ตามความพร้อมและจุดเน้น	ปีละไม่เกิน 80 ชั่วโมง						ปีละไม่เกิน 240 ชั่วโมง			ไม่น้อยกว่า 1,560 ชั่วโมง
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	ไม่เกิน 1,000 ชั่วโมง/ปี						ไม่เกิน 1,200 ชั่วโมง/ปี			รวม 3 ปี ไม่น้อยกว่า 3,600 ชั่วโมง

การกำหนดโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐาน และเพิ่มเติม สถานศึกษาสามารถ
ดำเนินการ ดังนี้

ระดับประถมศึกษา สามารถปรับเวลาเรียนพื้นฐานของแต่ละกลุ่มสาระการ
เรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ ต้องมีเวลาเรียนรวมตามที่กำหนดไว้ใน โครงสร้างเวลา
เรียนพื้นฐาน และผู้เรียนต้องมีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนด

ระดับมัธยมศึกษา ต้องจัด โครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐานให้เป็นไปตามที่กำหนด
และสอดคล้องกับเกณฑ์การจบหลักสูตร

สำหรับเวลาเรียนเพิ่มเติม ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ให้จัดเป็น
รายวิชาเพิ่มเติม หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับความพร้อม จุดเน้น
ของสถานศึกษาและเกณฑ์การจบหลักสูตร เฉพาะระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 สถานศึกษา
อาจจัดให้เป็นเวลาสำหรับสาระการเรียนรู้พื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่ม
สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่กำหนดไว้ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 3 ปีละ 120 ชั่วโมง และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 360 ชั่วโมงนั้น เป็นเวลาสำหรับ
ปฏิบัติกิจกรรมแนะแนวกิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ ใน

ส่วนกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ให้สถานศึกษาจัดสรรเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

ระดับประถมศึกษา (ป.1-6)	รวม 6 ปี	จำนวน 60 ชั่วโมง
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3)	รวม 3 ปี	จำนวน 45 ชั่วโมง
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6)	รวม 3 ปี	จำนวน 60 ชั่วโมง

การจัดการศึกษาสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ

การจัดการศึกษาบางประเภทสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เช่น การศึกษาเฉพาะทาง การศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ การศึกษาทางเลือก การศึกษาสำหรับผู้ด้อยโอกาส การศึกษาตามอัธยาศัย สามารถนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานไปปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม กับสภาพและบริบทของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย โดยให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ทั้งนี้ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด

การจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชน

ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามเป้าหมายหลักสูตร ผู้สอนพยายามจัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านสาระที่กำหนดไว้ในหลักสูตร 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่าง ๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมาย

1. หลักการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียน มีความรู้

ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา

ขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมองเน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม

2. กระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย

กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝน พัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

4. บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร ทั้งผู้สอนและผู้เรียนควรมีบทบาท ดังนี้

4.1 บทบาทของผู้สอน

4.1.1 ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล แล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ทำหาความสามารถของผู้เรียน

4.1.2 กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ด้านความรู้และทักษะกระบวนการ ที่เป็นความคิดรวบยอด หลักการ และความสัมพันธ์ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1.3 ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียน ไปสู่เป้าหมาย

4.1.4 จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดูแลช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

4.1.5 จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม นำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

4.1.6 ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาและระดับพัฒนาการของผู้เรียน

4.1.7 วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

4.2 บทบาทของผู้เรียน

4.2.1 กำหนดเป้าหมาย วางแผน และรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

4.2.2 เสาะแสวงหาความรู้ เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อความรู้ ตั้งคำถาม คิดหาคำตอบหรือหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ

4.2.3 ลงมือปฏิบัติจริง สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

4.2.4 มีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู

4.2.5 ประเมินและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะตามมาตรฐานของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ และลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน

การจัดหาสื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาขึ้นเอง หรือปรับปรุงสื่ออย่างมีคุณภาพจากสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวเพื่อนำมาใช้ประกอบในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมและสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสถานศึกษาควรจัดให้มีอย่างพอเพียง เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สถานศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและผู้มีหน้าที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรดำเนินการดังนี้

1. จัดให้มีแหล่งการเรียนรู้ ศูนย์สื่อการเรียนรู้ ระบบสารสนเทศการเรียนรู้ และเครือข่ายการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งในสถานศึกษาและในชุมชน เพื่อการศึกษาค้นคว้า และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ ระหว่างสถานศึกษา ท้องถิ่น ชุมชน สังคมโลก

2. จัดทำและจัดหาสื่อการเรียนรู้สำหรับการศึกษาค้นคว้าของผู้เรียน เสริมความรู้ ให้ผู้สอน รวมทั้งจัดหาสิ่งที่มีอยู่ในห้องเรียนมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้
3. เลือกและใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความเหมาะสม มีความหลากหลาย สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ ธรรมชาติของสาระการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน
4. ประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ที่เลือกใช้อย่างเป็นระบบ
5. ศึกษา ค้นคว้า วิจัย เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน
6. จัดให้มีการกำกับ ติดตาม ประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพเกี่ยวกับสื่อและการใช้สื่อการเรียนรู้เป็นระยะๆ และสม่ำเสมอ

ในการจัดทำ การเลือกใช้ และการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในสถานศึกษาควรคำนึงถึงหลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ เช่น ความสอดคล้องกับหลักสูตร วัตถุประสงค์การเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เนื้อหา มีความถูกต้องและทันสมัย ไม่กระทบความมั่นคงของชาติ ไม่ขัดต่อศีลธรรม มีการใช้ภาษาที่ถูกต้อง รูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่าย และน่าสนใจ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ต้องอยู่บนหลักการพื้นฐานสองประการคือ การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ สะท้อนสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกๆ ระดับ ไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการ ความก้าวหน้าและความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตามศักยภาพ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ มีรายละเอียด ดังนี้

1. การประเมินระดับชั้นเรียน เป็นการวัดและประเมินผลที่อยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนดำเนินการเป็นปกติและสม่ำเสมอ ในการจัดการเรียนการสอน

สอน ใช้เทคนิคการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การซักถาม การสังเกต การตรวจการบ้าน การประเมินโครงการประเมินชิ้นงาน/ ภาระงาน แฟ้มสะสมงาน การใช้แบบทดสอบ ฯลฯ โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินเองหรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อน ผู้ปกครองร่วมประเมิน ในกรณีที่ไม่ว่างตัวชี้วัดให้มีการสอนซ่อมเสริม

การประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการตรวจสอบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการ ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ อันเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือไม่ และมากน้อยเพียงใดมีสิ่งที่จะต้องได้รับการพัฒนาปรับปรุงและส่งเสริมในด้านใด นอกจากนี้ยังเป็นข้อมูลให้ผู้สอนใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนของตนด้วย ทั้งนี้โดยสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

2. การประเมินระดับสถานศึกษา เป็นการประเมินที่สถานศึกษาดำเนินการ เพื่อตัดสิน ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายปี/รายภาค ผลการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้เพื่อให้ได้ข้อมูล เกี่ยวกับการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมาย หรือไม่ ผู้เรียนมี จุดพัฒนาในด้านใด รวมทั้งสามารถนำผลการเรียนของผู้เรียนในสถานศึกษา เปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับชาติ ผลการประเมินระดับสถานศึกษาจะเป็นข้อมูลและสารสนเทศ สำหรับการปรับปรุงนโยบาย หลักสูตร โครงการ หรือวิธีการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนเพื่อ การจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาตามแนวทางการประกันคุณภาพ การศึกษาและการรายงานผลการจัดการศึกษาต่อคณะกรรมการสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองและชุมชน

3. การประเมินระดับเขตพื้นที่การศึกษา เป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนใน ระดับเขตพื้นที่การศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษา ตามภาระ ความรับผิดชอบ สามารถดำเนินการโดยประเมินคุณภาพผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยข้อสอบ มาตรฐานที่จัดทำ และดำเนินการ โดยเขตพื้นที่การศึกษา หรือด้วยความร่วมมือกับหน่วยงาน ต้นสังกัด ในการดำเนินการจัดสอบ นอกจากนี้ยังได้จากการตรวจสอบทบทวนข้อมูลจากการ ประเมินระดับสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา

4. การประเมินระดับชาติ เป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับชาติตาม มาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถานศึกษาต้องจัดให้ผู้เรียน ทุกคนที่เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 เข้าร่วมการประเมิน ผลจากการประเมินใช้เป็นข้อมูลในการเทียบเคียง

คุณภาพการศึกษาในระดับต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา ตลอดจนเป็นข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจในระดับนโยบายของประเทศ

ข้อมูลการประเมินในระดับต่าง ๆ ข้างต้น เป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาในการตรวจสอบทบทวนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ถือเป็นภาระความรับผิดชอบของสถานศึกษาที่จะต้องจัดระบบดูแลช่วยเหลือ ปรับปรุงแก้ไข ส่งเสริมสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพบนพื้นฐานความแตกต่างระหว่างบุคคลที่จำแนกตามสภาพปัญหาและความต้องการ ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนทั่วไป กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ กลุ่มผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหาด้านวินัยและพฤติกรรม กลุ่มผู้เรียนที่ปฏิเสธโรงเรียน กลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม กลุ่มพิการทางร่างกายและสติปัญญา เป็นต้น ข้อมูลจากการประเมินจึงเป็นหัวใจของสถานศึกษาในการดำเนินการช่วยเหลือผู้เรียนได้ทันทั่วถึงที่ ปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาและประสบความสำเร็จในการเรียน

สถานศึกษาในฐานะผู้รับผิดชอบจัดการศึกษา จะต้องจัดทำระเบียบว่าด้วยการวัดและประเมินผลการเรียนของสถานศึกษาให้สอดคล้องและเป็นไปตามหลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติที่เป็นข้อกำหนดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายถือปฏิบัติร่วมกัน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงสามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพและเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะในการทำงาน เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ และการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

1. การดำรงชีวิตและครอบครัว เป็นสาระเกี่ยวกับการทำงานในชีวิตประจำวัน ช่วยเหลือตนเอง ครอบครัวยุ และสังคมได้ในสภาพเศรษฐกิจที่พอเพียง ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เน้นการปฏิบัติจริงจนเกิดความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน เพื่อให้ค้นพบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเอง

2. การออกแบบและเทคโนโลยี เป็นสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถของมนุษย์อย่างสร้างสรรค์ โดยนำความรู้มาใช้กับกระบวนการเทคโนโลยี สร้างสิ่งของ เครื่องใช้ วิธีการ หรือเพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิต

3. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาระเกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ การแก้ปัญหาหรือการสร้างงาน คุณค่าและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4. การอาชีพ เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับทักษะที่จำเป็นต่ออาชีพ เห็นความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสม เห็นคุณค่าของอาชีพสุจริตและเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกรใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีคุณธรรม

สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. เข้าใจวิธีการทำงานเพื่อช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และส่วนรวม ใช้วัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือถูกต้องตรงกับลักษณะงาน มีทักษะกระบวนการทำงาน มีลักษณะนิสัยการทำงานที่กระตือรือร้น ตรงเวลา ประหยัด ปลอดภัย สะอาด รอบคอบ และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

2. เข้าใจประโยชน์ของสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน มีความคิดในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการสร้างของเล่นของใช้อย่างง่าย โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ได้แก่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 2 มิติ ลงมือสร้างและประเมินผล เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างถูกวิธี เลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการนำกลับมาใช้ซ้ำ

3. เข้าใจและมีทักษะการค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอน การนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ และวิธีดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. เข้าใจการทำงานและปรับปรุงการทำงานแต่ละขั้นตอน มีทักษะการจัดการทักษะ การทำงานร่วมกัน ทำงานอย่างเป็นระบบและมีความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะนิสัยการทำงานที่ขยัน อดทน รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ มีมารยาท และมีจิตสำนึกในการใช้น้ำ ไฟฟ้า อย่างประหยัดและคุ้มค่า

2. เข้าใจความหมาย วัฒนาการของเทคโนโลยี และส่วนประกอบของระบบเทคโนโลยี มีความคิดในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการอย่างหลากหลาย นำความรู้และทักษะการสร้างชิ้นงานไปประยุกต์ในการสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามความสนใจอย่างปลอดภัย โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ได้แก่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 3 มิติ หรือแผนที่ความคิด ลงมือสร้างและประเมินผล เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการเทคโนโลยี ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

3. เข้าใจหลักการแก้ปัญหาเบื้องต้น มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูล เก็บรักษา ข้อมูล สร้างภาพกราฟิก สร้างงานเอกสาร นำเสนอข้อมูล และสร้างชิ้นงานอย่างมีจิตสำนึกและรับผิดชอบ

4. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพ รวมทั้งมีความรู้ ความสามารถและคุณธรรม ที่สัมพันธ์กับอาชีพ

แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้

การเรียนรู้มันเกิดขึ้นได้ทุกแห่งในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ อาจเกิดจากการลองผิดลองถูกจากการวางเงื่อนไข ซึ่งอาจเป็นความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เดิมกับสิ่งใหม่ ๆ หรือ การเรียนรู้แบบก็ตาม ถือว่าเป็นการเรียนรู้ทั้งสิ้น หรืออาจเกิดจากความต้องการเป็นแรงผลักดัน เพื่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น และเมื่อเกิดความอยากรู้อยากเห็นแล้วก็จะลงมือกระทำการต่าง ๆ การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งแห่งการปรับตัวให้เข้ากับสังคม สามารถดำรงชีวิตและพัฒนาสังคมให้ดีขึ้น การเรียนรู้ไม่เพียงพอบแต่เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นภายในโรงเรียนเท่านั้น แต่ยังเกิดขึ้นได้ในสภาพแวดล้อมทั่วไป การเรียนรู้ของนักเรียนจะเริ่มจากสภาพแวดล้อมทางบ้าน และขยายกว้างขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเขาได้ก้าวสู่โรงเรียน ซึ่งเป็นแหล่งให้ความรู้อย่างเป็นระบบ รวมทั้งความรู้ในวิชาชีพที่จะนำไป ประกอบอาชีพได้

ความหมายของการเรียนรู้

มีนักศึกษาได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “การเรียนรู้” เอาไว้มากมาย ซึ่งพอสรุปได้ว่า นักศึกษาต่างก็เห็นว่า การเรียนรู้นั้นเป็นกระบวนการหนึ่งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล

Good (อ้างจาก สุรพันธ์ ต้นศรีวงษ์. 2538 : 41) กล่าวว่า การเรียนรู้ คือการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม หรือการเปลี่ยนแปลงในทางตอบสนอง

Hilgard and Bower กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลง ไปจากเดิมอันเป็นผลจากการฝึกฝนและประสบการณ์ แต่มิใช่ผลจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นตาม ธรรมชาติ เช่น สัญชาตญาณ หรือ วุฒิภาวะ หรือจากการเปลี่ยนแปลงชั่วคราวของร่างกาย เช่น ความเมื่อยล้าพิษของยา เป็นต้น

สรุปได้ว่าการเรียนรู้ (Learning) หมายถึง "การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปจากเดิม อันเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์" พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในที่นี้ มิได้หมายถึงเฉพาะพฤติกรรมทางกายเท่านั้น แต่ยังรวมถึงพฤติกรรมทั้งมวลที่มนุษย์แสดงออกมาได้ ซึ่งจะแยกได้เป็น 3 ด้านคือ

1. พฤติกรรมทางสมอง (Cognitive) หรือพุทธิพิสัย เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง (Fact) ความคิดรวบยอด (Concept) และหลักการ (Principle)

2. พฤติกรรมด้านทักษะ (Psychomotor) หรือทักษะพิสัย เป็นพฤติกรรมทางกล้ามเนื้อ แสดงออกทางด้านร่างกาย เช่น การว่ายน้ำ การขับรถ อ่านออกเสียง แสดงท่าทาง

3. พฤติกรรมทางความรู้สึก (Affective) หรือจิตพิสัย เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายใน เช่น การเห็นคุณค่า เจตคติ ความรู้สึกสงสาร เห็นใจเพื่อนมนุษย์ เป็นต้น และความรู้สึกที่เป็นผลจากสิ่งเร้า สิ่งแวดล้อม ครู สื่อ อุปกรณ์การสอน ครอบครัว สังคม กระบวนการจัดการเรียนการสอน แรงจูงใจ และมีการตอบสนองจากนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจใฝ่รู้เข้ามามีส่วนร่วมหลาย ๆ ครั้ง จนมีพัฒนาการเป็นนิสัยหรือพฤติกรรม ในที่สุดแล้วจึงสามารถกล่าวได้ว่าการเรียนรู้เกิดสัมฤทธิ์ผลโดยสมบูรณ์

องค์ประกอบของการเรียนรู้

Gagne (อ้างจาก กมลรัตน์ หล้าสว่าง. 2538 : 132) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ

1. ผู้เรียน (The Learner)
2. สิ่งเร้า (Stimulus) หรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยสิ่งเร้าหมายถึงสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวผู้เรียนหรือสถานการณ์ต่าง ๆ หมายถึงสถานการณ์หลาย ๆ อย่างที่เกิดขึ้นรอบตัวผู้เรียน
3. การตอบสนอง (Response) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับสิ่งเร้าแต่ในขณะนั้น เชียรศรี วิวิธสิริ (2541 : 23-24) กล่าวว่า สิ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการ คือ
 - 3.1 ตัวผู้เรียนต้องมีความพร้อม มีความต้องการที่จะเรียน มีประสบการณ์มาบ้างแล้ว และมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน
 - 3.2 ตัวครูจะต้องมีบุคลิกภาพดี มีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอนเป็นอย่างดี มีวิธีการเทคนิคที่จะถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้เรียนได้หลายวิธี และแต่ละวิธีที่ใช้จะต้องเหมาะสมกับแต่ละเนื้อหาวิชา และต้องรู้จักการใช้สื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่จะสอน เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เข้าใจง่าย
 - 3.3 สิ่งแวดล้อม ต้องมีบรรยากาศในชั้นเรียนดี มีมนุษยสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน มีสถานที่เรียน ตลอดจนอุปกรณ์ เช่น ม้านั่ง โต๊ะเรียนที่อำนวยความสะดวกและเหมาะสม สถานที่เรียนต้องมีบรรยากาศอันดี อยู่ห่างไกลจากสิ่งรบกวน และแหล่งเสื่อมโทรมต่าง ๆ ทางไปมาสะดวก

สอดคล้องกับ ปราณี รามสูต (2528: 79-82) กล่าวว่า องค์ประกอบที่ส่งเสริมการเรียนรู้ นั้นแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ คือ

1. องค์ประกอบที่เกี่ยวกับผู้เรียน ได้แก่ วุฒิภาวะ และความพร้อม ในการเรียนรู้ใด ๆ ถ้าบุคคลถึงวุฒิภาวะและมีความพร้อมจะเรียนรู้ได้ดีกว่ายังไม่ถึงวุฒิภาวะ และไม่มีความพร้อมความสามารถในการเรียนรู้จากเด็กวัยรุ่นจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จากวัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ จะคงที่จากวัยผู้ใหญ่หรือวัยชราจะลดลง ประสบการณ์เดิม ความบกพร่องทางร่างกาย ยังมี ความบกพร่องมากเท่าใด ความสามารถในการรับรู้และเรียนรู้ก็น้อยลงเท่านั้น แรงจูงใจในการเรียน เช่น รากฐานทางทัศนคติต่อครู ต่อวิชาเรียน ความสนใจและความต้องการที่อยากจะรู้ อยากเห็นในส่วนที่เรียน

2. องค์ประกอบที่เกี่ยวกับบทเรียน เช่น ความยากง่ายของบทเรียนถ้าเป็น บทเรียนที่ง่าย ผลการเรียนรู้ย่อมดีกว่าการมีความหมายของบทเรียน ถ้าผู้เรียนได้เรียนในสิ่งที่มี ความหมายเป็นที่สนใจของเขา ย่อมทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่า ความยาวของบทเรียน บทเรียนสั้น ๆ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีกว่าบทเรียนที่ยาว ตัวรับกวยจากบทเรียนอื่น หรือ จากกิจกรรมอื่น จะขัดขวางการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ ไม่ว่าตัวรับกวนนั้นจะเป็นกิจกรรมก่อน หรือหลังการเรียนรู้

3. องค์ประกอบที่เกี่ยวกับวิธีเรียนวิธีสอน เช่น กิจกรรมในการเรียนการสอน ครูควรเลือกกิจกรรมเพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่ดีที่สุดแก่นักเรียน ตามเนื้อหาวิชาและโอกาส การให้รางวัลและลงโทษ เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน การให้คำแนะนำในการเรียน โดย ครูแนะนำให้ถูกต้องและเหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้ดีขึ้น

4. องค์ประกอบการสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เช่น สภาพแวดล้อมทางจิตวิทยา ได้แก่ บรรยากาศในห้องเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนต่อนักเรียน ระหว่างนักเรียนกับครู สภาพของโต๊ะ เก้าอี้ ทิศทางลม แสงสว่าง ความสะอาด ความเป็นระเบียบ

ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Theories of Learning) เป็นพื้นฐานเพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนการสอนซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้จะเป็นหลักของการสอนและวิธีการสอน ทฤษฎีการเรียนรู้ แบ่งเป็น 4 กลุ่ม คือ

1. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เห็นชัด สามารถวัดได้ สังเกตได้และทดสอบได้ แนวความคิดของกลุ่มนี้ถือว่า สิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมและการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อมีการ

เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง การแสดงพฤติกรรมจะมีความถี่มากขึ้นถ้าหากได้รับการเสริมแรง แต่นักจิตวิทยาบางคนในกลุ่มนี้ไม่เห็นด้วย และได้เสนอความคิดเห็นว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นถ้าหากได้รับการเสริมแรง แต่นักจิตวิทยาบางคนในกลุ่มนี้ไม่เห็นด้วย และได้เสนอความคิดเห็นว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้ามีความใกล้ชิดระหว่างสิ่งเร้า และการตอบสนอง

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2538 : 23) ได้สรุปแนวความคิดของกลุ่มพฤติกรรมนิยมไว้ว่า พฤติกรรมทุกอย่างจะต้องมีสาเหตุ สาเหตุนั้นมาจากวัตถุหรืออินทรีย์ ซึ่งเรียกลักษณะสิ่งเร้า (Stimulus) เมื่อมากระตุ้นอินทรีย์ จะมีพฤติกรรมแสดงออกมาเรียกว่า การตอบสนอง (Response) ซึ่งก็คือ พฤติกรรมจะเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้ามาเร้าอินทรีย์นั่นเอง

กลุ่มพฤติกรรมนิยมสามารถจำแนกทฤษฎีการเรียนรู้หลัก ๆ ได้ 3 ทฤษฎี พรรณี ช. เจนจิต (2538 : 275-351)

1. Classical Conditioning หมายถึง การเรียนรู้ใด ๆ ก็ตาม ซึ่งมีลักษณะการเกิดตามลำดับขั้น ดังนี้

1.1 ผู้เรียนมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่ง โดยไม่สามารถบังคับได้ มีการสะท้อนกลับ (Reflex) ที่เกิดขึ้นโดยไม่มีการเรียนรู้ (Unlearned หรือ Unconditioned) เป็นไปโดยอัตโนมัติ ผู้เรียนไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมได้

1.2 การเรียนรู้เกิดขึ้นเพราะความใกล้ชิด และการฝึกหัด โดยการนำสิ่งเร้าที่มีลักษณะเป็นกลาง คือ ไม่สามารถทำให้เกิดการตอบสนองได้มาเป็น Conditioned Stimulus (CS) โดยนำมาควบคู่กับสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดการตอบสนอง ในช่วงที่ผู้เรียนเกิดการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เคยเป็นกลางนั้นเรียกว่า เกิดการเรียนรู้ ชนิดมี Conditioned

2. Operant Conditioning ทฤษฎีนี้ได้เน้นถึงความสำคัญของการเสริมแรงโดย Skinner มีความคิดเห็นว่าการเสริมแรงจะมีส่วนช่วยให้มนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเป็นไปในลักษณะที่ว่าอัตราการแสดงการกระทำต่าง ๆ มักจะมีการกระทำต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เสมอ ๆ พฤติกรรมใดก็ตามที่ได้เป็นการกระทำต่อสิ่งแวดล้อมในลักษณะที่ว่าเป็นผลของอัตราการตอบสนองซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงได้ เราเรียกลักษณะที่ทำให้อัตราการตอบสนองของผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงนี้ว่า ตัวเสริมแรง แต่ถ้าพฤติกรรมใดก็ตามไม่มีการเปลี่ยนแปลงแล้วหลักการของทฤษฎีนี้ถือว่าพฤติกรรมนั้นไม่ได้รับการเสริมแรง ทฤษฎีของ Skinner นี้อาจนำมาใช้ในการวัดพฤติกรรมหรือปลูกฝังพฤติกรรม หรือ สร้างลักษณะนิสัยใหม่ ๆ ได้ วิธีการวัดพฤติกรรมนี้จำเป็นจะต้องใช้สิ่งเสริมแรง เข้าช่วยในระยะที่

ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่จะต้องการปลุกฝัง นั่นคือถ้าผู้เรียนกระทำพฤติกรรมที่ต้องการจะให้เกิดพฤติกรรมแล้วจะต้องรีบให้รางวัลโดยทันที

3. Social Learning หรือ การเรียนรู้ทางสังคม Bandura มีความเห็นว่า คนเรียนรู้ที่จะสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบ (ซึ่งตัวแบบจะได้รับแรงเสริมหรือไม่) กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมจะประกอบด้วย

3.1 ความใส่ใจ (Attention) จัดได้ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจในการเรียนรู้ โดยการสังเกตหรือเลียนแบบก็จะไม่เกิดขึ้น

3.2 การจดจำ (Retention) เมื่อผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน ผู้เรียนก็จะสามารถจดจำสิ่งต่างๆ เหล่านั้นได้

3.3 การลอกเลียนแบบ (Reproduction) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนแปรสภาพสิ่งที่จำได้ ออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมที่เหมือนหรือใกล้เคียงตัวแบบ

3.4 แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง การเสริมแรง ซึ่งการเสริมแรงอาจจะมาจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยตรง หรือจากการคาดหวังว่าจะได้รับรางวัลเหมือนตัวแบบ (Vicarious) หรือจากการที่ตั้งมาตรฐานด้วยตนเองและได้ให้ข้อเสนอแนะว่า พฤติกรรมทางสังคมหลาย ๆ ชนิด เช่น ความก้าวร้าวอาจจะเรียนรู้ได้โดยการเลียนแบบจากตัวแบบ นอกจากนี้พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับด้านวิชาการก็สามารถเรียนรู้ได้จากการสังเกตและเลียนแบบจากตัวแบบ เช่น ความมานะพยายาม ความเชื่อมั่น ในตัวเองและทักษะทางสติปัญญา

2. ทฤษฎีความรู้ความเข้าใจหรือทฤษฎีปัญญา (Cognitive Theories) พรณีย์ ช. เจนจิต (2538 : 404-406) ได้สรุปแนวคิดของนักจิตวิทยากลุ่มนี้มีความเห็นว่าการศึกษพฤติกรรมควรเน้นความสำคัญของกระบวนการคิด และการรับรู้ของคน ได้ให้ข้อเสนอแนะว่าคนทุกคนที่ธรรมชาติภายในที่ใส่ใจใคร่เรียน เพื่อก่อให้เกิดสภาพที่สมดุล ดังนั้นการที่เด็กได้มีโอกาสเรียนตามความต้องการ และความสนใจของตน จะเป็นสิ่งที่มีความหมายสำหรับเด็กมากกว่าที่ครูหรือผู้อื่นจะบอกให้ ซึ่งก็คือ “การจัดการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ”

แนวความคิดของนักจิตวิทยากลุ่มนี้ได้มาจากหลักการของ Field theory ซึ่ง Lewin เป็นผู้เสนอไว้ ทฤษฎีนี้เน้นเกี่ยวกับการรับรู้ของคนซึ่งจะได้รับอิทธิพลทั้งจากวิธีการที่ตนจัดสิ่งเข้าเพื่อให้เกิดการรับรู้หรือจากประสบการณ์ หรือจากความสนใจของบุคคล Lewin ได้อธิบายเกี่ยวกับการแสดงพฤติกรรมของคนอันเนื่องมาจากการรับรู้ด้วย “Life Space” ซึ่งคนจะแสดงพฤติกรรมตามสิ่งที่ตนรับรู้ภายใน Life Space นั้น ๆ ซึ่งถือว่าเป็น สิ่งแวดล้อมตามที่เรารับรู้

ดังนั้น ในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของคน จำเป็นจะต้องรู้ทุก ๆ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับคน ๆ นั้น ภายในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยเฉพาะ แต่มีหลักการบางอย่างของจิตวิทยากลุ่มนี้ได้รับอิทธิพล จากกลุ่ม Gestal ซึ่งเน้นเกี่ยวกับเรื่องความเข้าใจอย่างแท้จริง Bruner ได้ชี้ให้เห็นว่าในการ จัดการเรียนการสอนนั้น วิธีที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และจำสิ่งที่เรียนไปแล้วได้คือ การใช้ “เค้าโครง” หรือ “โครงสร้าง” เพื่อช่วยให้เด็กมองเห็นภาพรวมของสิ่งที่จะเรียน ทั้งหมด ซึ่งจะทำให้เด็กสามารถเข้าใจหลักการของสิ่งที่เรียน ซึ่งจะสามารถนำไปใช้ในเรื่อง อื่น ๆ ได้อีก นอกจากนั้นยังเป็นช่องทางที่เด็กจะสามารถเรียนสิ่งอื่นที่ยุ่ยากซับซ้อนได้ต่อไป ใน ด้านการจัดการเรียนการสอนนักจิตวิทยากลุ่มนี้ ได้เสนอให้ใช้เทคนิคของ Discovery ซึ่ง หมายถึง การที่让孩子ได้ค้นพบวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจากการที่เด็กทำได้ด้วยตนเอง เช่นนั้น จะช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง และทำให้เด็กคุ้นเคยกับทักษะของการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคของการให้ข้อมูลที่ไมตรงกับความเป็นจริง การเปิดโอกาสให้ เด็กทำผิดพลาดและการคิดผิด เพื่อที่จะได้ทราบความคิดของเด็ก ตลอดจนการใช้เทคนิคการ สอบถาม (Inquiry) เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการตั้งคำถาม ในปัจจุบันการจัดการศึกษาตาม แนวความคิดของกลุ่มนี้ได้ให้ความสนใจกับการจัดการเรียนการสอนในลักษณะ Expository ซึ่งก็คือ การสอนที่ครูให้ทั้งหลักเกณฑ์และผลลัพธ์แต่เป็นไปในลักษณะที่ผู้เรียนเรียนอย่างรู้ ความหมาย โดยที่ถือว่าเป็นการเรียนรู้จะดีขึ้นได้ถ้าในการเรียนรู้สิ่งใหม่นั้นผู้เรียนเคยมีพื้นฐาน เดิมซึ่งสามารถเชื่อมโยงเข้ากับการเรียนรู้ใหม่ได้ ไม่ได้เป็นการเรียน สิ่งใหม่ทั้งหมดโดยไม่ได้ นำความรู้เดิมมาใช้ ซึ่งถ้าเป็นเช่นนั้นการจัดการเรียนการสอนก็จะเป็นไปในลักษณะของการ ท่องจำ

3. ทฤษฎีของกลุ่มมนุษยนิยม (Humanisticism) กลุ่มมนุษยนิยมจะคำนึงถึงความ เป็นคนของคน จะมองธรรมชาติของมนุษย์ในลักษณะที่ว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับความดีที่ติด ตัวมาแต่เกิด มนุษย์เป็นผู้ที่มีอิสระสามารถที่จะนำตนเองและฟังตนเองได้ เป็นผู้ที่มีความคิด สร้างสรรค์ที่จะทำประโยชน์ให้สังคม มีอิสระเสรีภาพที่จะเลือกทำสิ่งต่าง ๆ ที่จะไม่ทำให้ผู้ใดเดือดร้อน ซึ่งรวมทั้งตนเองด้วย มนุษย์เป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบและเป็นผู้สร้างสรรค์ สังคม Maslow (อ้างใน พรรณี ช. เจนจิต 2538 : 438-439) ได้เสนอแนวคิดใหม่ เรียกว่า Third Force Psychology ซึ่งมีความเชื่อพื้นฐานว่า “ถ้าให้อิสระภาพแก่เด็กเด็กจะเลือกสิ่งที่ดีสำหรับ ตนเอง พ่อแม่และครูได้รับการกระตุ้นให้มีความไว้วางใจในตัวเด็กและควรเปิดโอกาสและช่วย ให้เด็กเจริญเติบโตต่อไป ไม่ใช่ใช้วิธีการควบคุมและบงการชีวิตของเด็กทั้งหมดเพื่อให้เป็นไป ตามที่ตนเองต้องการ

สรุปได้ว่า แนวความคิดของกลุ่มมนุษย์นิยมที่เกี่ยวกับการศึกษา คือ นักเรียนควรจะได้รับความช่วยเหลือให้มีความเข้าใจในตนเอง มีจุดยืนเป็นของตนเองอย่างชัดเจนว่า ตนเองมีความต้องการสิ่งใดแน่และมีจุดมุ่งหมายในชีวิตอย่างไร เพราะในปัจจุบันมีสิ่งที่จะต้องตัดสินใจเลือกมากมาย คนที่มีจุดยืนที่แน่นอนเท่านั้นจึงจะสามารถเลือกสิ่งที่มีความหมายและก่อให้เกิดความพึงพอใจให้กับตนเองได้ดีที่สุด นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีความเห็นตรงกันว่า เด็กควรได้รับความช่วยเหลือจากครูในทุกด้าน ไม่ใช่เฉพาะการได้รับความรู้ หรือการมีความเฉลียวฉลาดเพียงอย่างเดียว แต่ควรได้รับความช่วยเหลือให้รู้จักศึกษาและสำรวจเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด เจตคติ และจุดมุ่งหมายความต้องการของตนเอง

4. ทฤษฎีผสมผสาน (Integrated Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Gagne (อ้างใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ 2543 : 86-88) ได้ผสมผสานทฤษฎีพฤติกรรมนิยมกับทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ แล้วสรุปเป็น 8 ขั้นตอนในการเรียนรู้

4.1 การเรียนรู้สัญลักษณ์ (Sign Learning) เป็นการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับต่ำสุด เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างไม่ตั้งใจ เช่น จกการทดลองการหลั่งน้ำลายของสุนัข เมื่อสุนัขได้ยินเสียงกระดิ่ง ตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีเงื่อนไขของ Pavlov การเรียนรู้สัญลักษณ์เป็นสิ่งที่เราสามารถสังเกตเห็นจากชีวิตประจำวันของเรา ได้แก่ การกระพริบตาเมื่อมีของมากระทบตาเรา

4.2 การเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimulus Response Learning) เป็นการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่างๆ ของร่างกายต่อสิ่งเร้า เป็นการเน้นข้อต่อระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองโดยผู้เรียนเป็นผู้กระทำเอง เช่น การทดลองจิกเป็นสีของนกพิราบจากการทดลองของ Skinner

4.3 การเรียนรู้การเชื่อมโยง (Chaining) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองติดต่อกันเป็นการเรียนรู้ในด้านทักษะ เช่น การเขียน การอ่าน การพิมพ์ดีด และการเล่นดนตรี เป็นต้น

4.4 การเชื่อมโยงทางภาษา (Verbal Association) เป็นการเชื่อมโยงความหมายทางภาษาโดยออกมาเป็นคำพูด แล้วจึงใช้ตัวอักษร เช่น การเรียนการใช้ภาษา รวมทั้งการเขียนตัวอักษรด้วย

4.5 การแยกประเภท (Multiple Discrimination Learning) เป็นความสามารถในการแยกสิ่งเร้าและการตอบสนอง ผู้เรียนเห็นความแตกต่างของสิ่งของประเภทเดียวกัน เป็นการจำแนกความแตกต่างด้านทักษะและภาษา สามารถแยกลักษณะของสายเส้นจากหมึกได้

4.6 การเรียนรู้ความคิดรวบยอด (Concept Learning) เป็นความสามารถที่ผู้เรียนมองเห็นลักษณะร่วมของสิ่งต่างๆ เช่น เมื่อนึกถึงวิทยุก็นึกถึงความถี่ของเสียง การใช้ไฟฟ้าและแบตเตอรี่การรับฟังข่าวสารบันเทิงได้

4.7 การเรียนรู้หลักการ (Principle Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการนำความคิดรวบยอดสองความคิดหรือมากกว่านั้นมาสัมพันธ์กัน แล้วสรุปตั้งเป็นกฎเกณฑ์ขึ้น เช่น ไฟฟ้าเป็นสื่อนำความร้อน

4.8 การเรียนรู้การแก้ปัญหา (Problem - Solving) การเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากผู้เรียนนำหลักการที่มีประสบการณ์มาก่อนมาใช้ในการแก้ปัญหา เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมและปัญหา เช่น ไฟฟ้าเป็นสื่อนำความร้อน เราก็นำไฟฟ้ามาใช้หุงต้มได้

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการผสมผสานหลักการเรียนรู้ตามทฤษฎีต่าง ๆ เข้ามาด้วยกัน เพื่อทำให้นักเรียนสามารถเลือกใช้หรือเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและรวดเร็ว ซึ่งทั้งหมดนี้จะต้องมีการผสมผสานหลักทฤษฎีเข้าด้วยกัน การจัดกระบวนการให้เชื่อมโยงถ้อยคำความรู้หรือแยกแยะให้เห็นความแตกต่าง แล้วเอาความรู้พื้นฐานของตนมาร่วมคิด ประกอบก่อนตัดสินใจ ตอบสนอง หรือแก้ปัญหานั้น ๆ

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้มาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข โดยให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้ปฏิบัติจริงได้ทำงานเป็นกลุ่มร่วมกับผู้อื่นและนักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

กระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ

Johnson and Johnson (ทิสนา แจมมณี. 2546 : 64 ; อ้างอิงมาจาก Johnson and Johnson. 1994 : 213 - 240) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือว่าพัฒนาขึ้นโดยอาศัยหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือของจอห์นสัน และจอห์นสัน ซึ่งได้ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนควรร่วมมือกันในการเรียนรู้ มากกว่าการแข่งขัน เพราะการแข่งขันก่อให้เกิด

สภาพการณ์ ของการแพ้-ชนะ ต่างจากการร่วมมือกัน ซึ่งก็ให้เกิดสภาพการณ์ของการชนะ - ชนะอันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา

หลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ประการประกอบด้วย

1. การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักการพึ่งพากัน โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องพึ่งพากัน เพื่อความสำเร็จร่วมกัน
2. การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลและการเรียนรู้ต่าง ๆ
3. การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม โดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน
4. การเรียนรู้ร่วมกันควรกระตือรือร้นที่จะระดมการกลุ่มที่ใช้ในการทำงาน
5. การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงานหรือผลสัมฤทธิ์ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้

หากผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้แบบร่วมมือกัน นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้นแล้ว ยังสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนทางด้านสังคมและอารมณ์มากขึ้นด้วย รวมทั้งมีโอกาสได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตอีกมาก

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ

กระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือมุ่งช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ด้วยตนเอง ด้วยความร่วมมือและความช่วยเหลือจากเพื่อน ๆ รวมทั้งได้พัฒนาทักษะทางสังคมต่าง ๆ เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ รวมทั้งทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิด การแก้ปัญหาและอื่น ๆ

2. การเรียนการสอนของกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ

กระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือมีรูปแบบจะมีวิธีการดำเนินการหลัก ๆ ได้แก่ การจัดกลุ่ม การศึกษาเนื้อหาสาระ การทดสอบ การคิดคะแนน และระบบการให้รางวัลแตกต่างกันออกไป เพื่อสนองวัตถุประสงค์เฉพาะ แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดต่างก็ใช้หลักการเดียวกัน คือ หลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ประการ และมีวัตถุประสงค์มุ่งตรงไปในทิศทางเดียวกัน คือ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่ศึกษาอย่างมากที่สุด โดยอาศัยการร่วมมือกัน ช่วยเหลือกัน และแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน ความแตกต่าง

ของรูปแบบแต่ละรูปแบบจะอยู่ที่เทคนิคในการศึกษาเนื้อหาสาระ และวิธีการเสริมแรงและการให้รางวัลเป็นประการสำคัญ

3. ความหมายของกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ

กรมวิชาการ (2543 ก : 4) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ๆ มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตนและส่วนร่วม

กมลวรรณ โพรธิบัณฑิต (2543 : 13) ได้กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือกัน เรียนรู้เป็นการเรียนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน โดยให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน มาเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ๆ สมาชิกภายในกลุ่มจะต้องมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่มทั้งโดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดเห็น ร่วมกันแก้ปัญหาและทำกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ครูกำหนด คนที่เรียนเก่งจะช่วยคนที่เรียนอ่อนกว่า ทุกคนจะต้องช่วยเหลือให้กลุ่มประสบความสำเร็จได้ตามเป้าหมาย

จันทร์ดา ดันติพงษ์สารักษ์ (2543 : 37) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยแต่ละคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และในความสำเร็จของกลุ่มอย่างแท้จริง ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ ตลอดจนการเป็นกำลังใจซึ่งกันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองเท่านั้น แต่จะต้องรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ความสำเร็จของแต่ละบุคคล หมายถึง ความสำเร็จของกลุ่มด้วย

บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 122) ได้กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หมายถึง วิธีการที่ครูจัดกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 4 คน ให้มีคนเก่ง 1 คน คนอ่อน 1 คน อีก 2 คน มีความสามารถปานกลาง นักเรียนทุกคนช่วยเหลือกันในการเรียน

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2550 : 134) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งเป็นลักษณะการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างที่ชัดเจน มีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการ

ช่วยเหลือพึ่งพาอาศัย ซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตัวและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่า กระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียน การสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้นักเรียนร่วมกันเรียนรู้โดยการทำงาน กลุ่ม ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ร่วมกันตัดสินใจ ช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันในการ แก้ปัญหาและเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเป็นคนเก่ง ดี และมีความสุข สามารถสร้างองค์ ความรู้ได้ด้วยตนเอง

4. คุณลักษณะและประสิทธิภาพของกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีคุณลักษณะและประสิทธิภาพ จันทร ทันติพงสานุรักษ์ (2543 : 37 – 38) ดังนี้

- 4.1 ช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นของนักเรียน
- 4.2 ช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน
- 4.3 ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- 4.4 ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน
- 4.5 ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน
- 4.6 ช่วยให้นักเรียนมีการปรับตัวในสังคมดีขึ้น

5. รูปแบบการเรียนการสอนของกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ (Instructional Models of Cooperative Learning)

ทิสนา เขมมณี (2546 : 65 – 72) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนของ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Instructional Models of Cooperative Learning) ที่นิยมใช้ทั่วไป ในปัจจุบันมี 8 รูปแบบ ดังนี้

1. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบจิ๊กซอร์ (JIG-SAW)

- 1.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มว่า กลุ่มบ้านของเรา
- 1.2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาสาระ คนละ 1 ส่วน และหาคำตอบในประเด็นปัญหาที่ผู้สอนมอบหมายให้
- 1.3 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา แยกย้ายไปพร้อมกับสมาชิกกลุ่มอื่นซึ่ง ได้รับเนื้อหาเดียวกัน ตั้งเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) ขึ้นมา และร่วมกันทำความเข้าใจ

เข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างละเอียดและร่วมกันอภิปรายหาคำตอบประเด็นปัญหาที่ผู้สอนมอบหมายให้

1.4 สมาชิกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญกลับไปสู่กลุ่มบ้านของเรา แต่ละคนช่วยสอนเพื่อนในกลุ่มให้เข้าใจในสาระที่ตนได้ศึกษาร่วมกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เช่นนี้ สมาชิกทุกคนก็จะได้เรียนรู้ภาพรวมของสาระทั้งหมด

1.5 ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบ แต่ละคนจะได้คะแนนเป็นรายบุคคล และนำคะแนนของทุกคนในกลุ่มบ้านของเรามารวมกัน (หรือหาค่าเฉลี่ย) เป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดได้รับรางวัล

2. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ เอส.ที.เอ.ดี (STAD)

คำว่า “STAD” เป็นตัวย่อของ Student Teams – Achievement Division กระบวนการดำเนินการมีดังนี้

2.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (Home Group)

2.2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระและศึกษาเนื้อหาสาระนั้นร่วมกัน เนื้อหาสาระอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บคะแนนของตนไว้

2.3 ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำคะแนนของตนไปหาคะแนนพัฒนาการ (Improvement Score) ซึ่งหาได้ดังนี้

คะแนนพื้นฐาน : ได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบย่อยหลาย ๆ ครั้ง ที่ผู้เรียนแต่ละคนทำได้

คะแนนพัฒนาการ ถ้าคะแนนที่ได้คือ

-11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 0

-1 ถึง -10 คะแนนพัฒนาการ = 10

+1 ถึง 10 คะแนนพัฒนาการ = 20

+11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 30

2.4 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา นำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รับรางวัล

3. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ที.เอ.ไอ (TAI)

คำว่า “TAI” มาจาก “Team Assisted Individualization” ซึ่งมี
กระบวนการดังนี้

3.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) กลุ่มละ 4
คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (Home Group)

3.2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระและศึกษาเนื้อหา
สาระนั้นร่วมกัน

3.3 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา จับคู่กันทำแบบฝึกหัด

3.3.1 ถ้าใครทำแบบฝึกหัดได้ 75% ขึ้นไป ให้ได้รับการ
ทดสอบรวบยอดครั้งสุดท้ายได้

3.3.2 ถ้านับทำแบบฝึกหัดได้ไม่ถึง 75% ให้ทำแบบฝึกหัดซ่อม
จนกระทั่งทำได้ แล้วจึงไปรับการทดสอบรวบยอดครั้งสุดท้าย

3.4 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแต่ละคน นำคะแนนทดสอบรวบ
ยอดมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รับรางวัล

4. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ที.จี.ที (TGT)

ตัวย่อ “TGT” มาจาก Team Games Tournament ซึ่งมีกา
ดำเนินการดังนี้

4.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน)
กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (Home Group)

4.2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระและศึกษาเนื้อหา
สาระนั้นร่วมกัน

4.3 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา แยกย้ายกันเป็นตัวแทนกลุ่มไป
แข่งขันกับกลุ่มอื่น โดยจัดกลุ่มแข่งขันตามความสามารถ คือ คนเก่งในกลุ่มบ้านของเราแต่ละ
กลุ่มไปรวมกัน คนอ่อนก็ไปรวมกับคนอ่อนของกลุ่มอื่น กลุ่มใหม่ที่รวมกันนี้เรียกว่า กลุ่ม
แข่งขันกำหนด ให้มีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน

4.4 สมาชิกในกลุ่มแข่งขัน เริ่มแข่งขันกันดังนี้

4.4.1 แข่งขันกันตอบคำถาม 10 คำถาม

4.4.2 สมาชิกคนแรกจับคำถามขึ้นมา 1 คำถาม และอ่านคำถาม
ให้กลุ่มฟัง

4.4.3 ให้สมาชิกอยู่ซ้ายมือของผู้อ่านคำถามคนแรกตอบคำถามก่อน ต่อไปจึงให้คนถัดไปตอบจนครบ

4.4.4 ผู้อ่านคำถามเปิดตอบ แล้วอ่านเฉลยคำตอบที่ถูกให้กลุ่มฟัง

4.4.5 ให้คะแนนคำตอบ ดังนี้

ผู้ตอบถูกเป็นคนแรกได้ 2 คะแนน

ผู้ตอบถูกคนต่อไปได้ 1 คะแนน

ผู้ตอบผิดได้ 0 คะแนน

4.4.6 ต่อไปสมาชิกกลุ่มที่สองจับคำถามที่ 2 และเริ่มเล่นตามขั้นตอน ข – ค ไปเรื่อยๆ จนกระทั่งคำถามหมด

4.4.7 ทุกคนรวมคะแนนของตนเอง

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 1 ได้โบนัส 10 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 2 ได้โบนัส 8 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 3 ได้โบนัส 6 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 4 ได้โบนัส 4 คะแนน

4.5 เมื่อแข่งขันเสร็จแล้ว สมาชิกกลุ่มกลับไปกลุ่มบ้านของเราแล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

5. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ แอล.ที (LT)
 สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 149-150) ได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ไว้ดังนี้

1. ลักษณะเฉพาะ เป็นวิธีที่เหมาะสมกับเนื้อหากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลำดับขั้นตอนแน่นอน ผู้เรียนทำงานร่วมกันภายในกลุ่มโดยแบ่งหน้าที่รับผิดชอบอย่างเด่นชัดเพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานของกลุ่ม

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อฝึกทักษะเฉพาะเรื่อง เช่น การทดลอง การแก้ปัญหา

หรือการสรุปผล

2.2 เพื่อปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในด้านความรับผิดชอบการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. องค์ประกอบสำคัญ

3.1 กลุ่มมีขนาดเล็ก จำนวน 3-5 คน โดยความสามารถและเพศสมาชิกทุกคนแบ่งหน้าที่รับผิดชอบภายในกลุ่มอย่างเด่นชัด เช่น ผู้อ่านโจทย์ ผู้คิด ผู้เขียน บันทึกผู้ตรวจสอบคำตอบ

3.2 ประเด็นที่ศึกษา ผู้สอนเป็นผู้กำหนดประเด็นที่ศึกษา และภาระงานที่ผู้เรียนต้องร่วมกันปฏิบัติ ผลงานสำเร็จเป็นผลงานของกลุ่ม ทุกคนยอมรับ

4. การเตรียมการ

4.1 ประเด็นที่จะศึกษา และใบงาน

4.2 สื่อ อุปกรณ์ สารสนเทศ

4.3 แบบบันทึกผลการทำกิจกรรม

5. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ซึ่งมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-5 คน ครูแนะนำทักษะในการเรียนร่วมกัน แนะนำระเบียบของกลุ่ม บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มแล้วแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ครูทบทวนความรู้พื้นฐานที่จำเป็นแก่นักเรียน สอนเนื้อหาใหม่และแนะนำแหล่งข้อมูล มอบหมายภาระงานให้แก่กลุ่มอธิบายขั้นตอนการทำงาน กำหนดเวลาในการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ครูแจกใบงานกลุ่มละ 1 ชุด แต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่สมาชิกในกลุ่มดังนี้

คนที่ 1 อ่านคำสั่ง ขั้นตอนในการทำงาน หรือโจทย์

คนที่ 2 คิดวิเคราะห์ และเขียนแสดงวิธีหาคำตอบ

คนที่ 3 คิดวิเคราะห์ และเขียนแสดงวิธีหาคำตอบ

คนที่ 4 ตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ

ทุกคนปฏิบัติกิจกรรมตามหน้าที่ แต่ละกลุ่มส่งกระดาษคำตอบเพียง 1 ชุด เป็นผลงานของกลุ่มซึ่งทุกคนในกลุ่มจะได้คะแนนเท่ากัน สมาชิกภายในกลุ่มจะมีการหมุนเวียนเปลี่ยนหน้าที่กัน โจทย์ข้อต่อไป

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบและทดสอบ ครูตรวจผลงานกลุ่ม หรืออาจสุ่มตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน หรือทดสอบย่อยเป็นรายบุคคล ไม่มีการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน ครูประเมินผลพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ถ้าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้มีการทดสอบย่อยให้นำคะแนนของทุกคนมาหาค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม ให้การเสริมแรงแก่กลุ่มที่ได้คะแนนกลุ่มมากที่สุดโดยการให้คำชมเชย ให้รางวัล หรือติตรายชื่อกลุ่มคนเก่งวันนี้ที่บอร์ดหน้าชั้นเรียน และให้กำลังใจกลุ่มที่ยังไม่ประสบความสำเร็จ

6. การประเมินผล

6.1 สังเกตพฤติกรรมการทำงาน

6.2 ตรวจสอบผลงานกลุ่ม

7. ข้อเสนอแนะ การกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่ม ควรมีการหมุนเวียน เพื่อให้ทุกคนมีโอกาสเป็นผู้นำ ผู้ตาม

6. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ จี.ไอ (G.I.)

“G.I.” คือ Group Investigation รูปแบบนี้เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยกัน ไปสืบค้นข้อมูลมาใช้ในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

6.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน)

กลุ่มละ 4 คน

6.2 กลุ่มย่อยศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน โดย

6.2.1 แบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อย่อยๆ แล้วแบ่งกันไปศึกษาหาข้อมูลหรือคำตอบ

6.2.2 ในการเลือกเนื้อหา ควรให้ผู้เรียนอ่อนเป็นผู้เลือกก่อน

6.3 สมาชิกแต่ละคน ไปศึกษาหาข้อมูล/คำตอบมาให้กลุ่ม กลุ่ม

อภิปรายร่วมกัน และสรุปผลการศึกษา

6.4 กลุ่มเสนอผลงานของกลุ่มต่อชั้นเรียน

7. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ซี.ไอ.อาร์.ซี (CIRC)

รูปแบบ CIRC หรือ Cooperative Integrated Reading And Composition เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือที่ใช้ในการสอนอ่านและเขียน โดยเฉพาะรูปแบบนี้ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมการอ่านแบบเรียน การสอนการอ่าน เพื่อความเข้าใจและการบูรณาการภาษากับการเรียน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้ Slavin (1995 : 104 – 110)

7.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถในการอ่าน

นักเรียนในแต่ละกลุ่มจับคู่ 2 คน หรือ 3 คน ทำกิจกรรมการอ่านแบบเรียนร่วมกัน

7.2 ครูจัดทีมใหม่โดยให้แต่ละทีมมีนักเรียนต่างระดับความสามารถอย่างน้อย 2 ระดับ ทีมทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น เขียนรายงาน แต่งเรียงความ ทำแบบฝึกหัด และแบบทดสอบต่าง ๆ และมีการให้ผลงานของแต่ละทีม ทีมใดได้คะแนน 90 % ขึ้นไป จะได้รับประกาศนียบัตรเป็น ซุปเปอร์ทีม หากได้รับคะแนนตั้งแต่ 80 – 89 % ก็จะได้รับรางวัลลงมา

7.3 ครูพบกลุ่มการอ่านประมาณ 20 นาที แจกวัสดุประสงค์ในการอ่าน แนะนำคำศัพท์ใหม่ ๆ ทบทวนศัพท์เก่า ต่อจากนั้นครูจะกำหนดและแนะนำเรื่องที่จะอ่าน แล้วให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ เช่น อ่านเรื่องในใจแล้วจับคู่อ่านออกเสียงให้เพื่อนฟัง และช่วยกันแก้จุดบกพร่องหรือครูอาจจะให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม วิเคราะห์ตัวละครวิเคราะห์ปัญหาหรือทำนายว่าจะเป็นอย่างไต่อไป เป็นต้น

7.4 หลังจากกิจกรรมการอ่าน ครูนำอภิปรายเรื่องที่จะอ่าน โดยครูจะเน้นการฝึกทักษะต่าง ๆ ในการอ่าน เช่น การจับประเด็นปัญหา การทำนาย เป็นต้น

7.5 นักเรียนรับการทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจ นักเรียนจะได้รับคะแนนเป็นทั้งรายบุคคลและทีม

7.6 นักเรียนจะได้รับการสอนและการฝึกทักษะการอ่านสัปดาห์ละ 1 วัน เช่น ทักษะการจับใจความสำคัญ ทักษะการอ้างอิง ทักษะการใช้เหตุผล เป็นต้น

7.7 นักเรียนจะได้รับชุดการเรียนการสอนเขียน ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อการเขียนได้ตามความสนใจ นักเรียนจะช่วยกันวางแผนเขียนเรื่อง และช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง และในที่สุดตีพิมพ์ผลงานออกมา

7.8 นักเรียนจะได้รับการบ้านให้เลือกอ่านหนังสือที่สนใจและเขียนรายงานเรื่องที่จะอ่านเป็นรายบุคคล โดยให้ผู้ปกครองช่วยตรวจสอบพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนที่บ้าน โดยมีแบบฟอร์มให้

8. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบคอมเพล็กซ์ (Complex Instruction)

รูปแบบนี้พัฒนาขึ้นโดย เอลิซาเบธ โคเฮนและคณะ (Elizabeth Cohen) เป็นรูปแบบที่คล้ายคลึงกับรูปแบบ จี.ไอ เพียงแต่จะเน้นการสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่มมากกว่าการทำเป็นรายบุคคล นอกจากนี้งานที่ให้ยังมีลักษณะของการประสานสัมพันธ์

ระหว่างทักษะหลายประเภท และเน้นการให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยการจัดงานให้เหมาะสมกับความสามารถและความถนัดของผู้เรียนแต่ละคน ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องค้นหาความสามารถเฉพาะทางของผู้เรียนที่อ่อน โคอเจน เชื่อว่า หากผู้เรียนได้รับรู้ว่าตนมีความถนัดในด้านใด จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองในด้านอื่น ๆ ด้วยรูปแบบนี้จะไม่มีการใช้กลไกของการให้รางวัล เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ได้ออกแบบให้งานที่แต่ละบุคคลสามารถสนองตอบความสนใจของผู้เรียนและสามารถจับใจผู้เรียนแต่ละคนอยู่แล้ว

6. สาเหตุที่วิธีการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ของกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือได้ผล

จอห์นสัน และจอห์นสัน (สุรศักดิ์ หลาบมาลา, 2542 : 96-99 ; อ้างอิงมาจาก Johnson and Johnson, 1994 : 27) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้การเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ของกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือได้ผลไว้ ดังนี้

1. นักเรียนเก่งที่เข้าใจคำสอนของครู จะเปลี่ยนคำสอนของครูเป็นภาษาพูดของนักเรียนอธิบายให้เพื่อนฟังและทำให้เพื่อนเข้าใจดีขึ้น
2. นักเรียนที่ทำหน้าที่อธิบายบทเรียนให้เพื่อนฟัง จะเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น
3. การสอนจะเป็นการสอนแบบตัวต่อตัว ทำให้นักเรียนได้รับการเอาใจใส่และมีความสนใจมากยิ่งขึ้น
4. นักเรียนทุกคนต่างพยายามช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพราะคะแนนของสมาชิกในกลุ่มทุกคนจะถูกนำไปแปลงเป็นคะแนนของกลุ่มโดยใช้ระบบกลุ่มสัมฤทธิ์
5. นักเรียนทุกคนเข้าใจดีว่า คะแนนของตนมีส่วนช่วยเพิ่มหรือลดคะแนนของกลุ่มดังนั้นทุกคนต้องพยายามเต็มที่ จะคอยอาศัยเพื่อนอย่างเดียวไม่ได้
6. นักเรียนทุกคนมีโอกาสฝึกทักษะทางสังคม มีเพื่อนร่วมกลุ่มและเป็นการเรียนรู้วิธีการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมาก เมื่อเข้าสู่ระบบการทำงานอย่างแท้จริง
7. นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม ในการปฏิบัติงานร่วมกันนั้นก็ต้องมีการทบทวนกระบวนการทำงานของกลุ่ม เพื่อให้มีประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานหรือคะแนนของกลุ่มดีขึ้น
8. นักเรียนเก่งจะมีบทบาททางสังคมในชั้นมากขึ้น เขาจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้เรียนหรือหลบไปท่องหนังสือเฉพาะตน เพราะเขาต้องมีหน้าที่ต่อสังคมด้วย

9. ในการตอบคำถามในห้องเรียน ถ้าหากตอบผิดเพื่อนจะหัวเราะแต่เมื่อทำงานเป็นกลุ่มนักเรียนจะช่วยซึ่งกันและกัน ถ้าหากตอบผิดก็ถือว่าผิดทั้งกลุ่ม คนอื่น ๆ อาจจะทำให้ความช่วยเหลือบ้าง ทำให้นักเรียนในกลุ่มมีความผูกพันกันมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ได้อธิบายไว้ข้างต้นได้ผลดีต่อเมื่อมีการเตรียมสภาพห้องเรียนให้ดี คือ

1. นักเรียนจะต้องเข้าใจว่าการทำงานของตนนั้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของทีมหรือกลุ่ม เช่น ได้รับคำชมเชยหรือประกาศคำชมเชยร่วมกันเป็นทีม (กลุ่ม)

2. ทุกคนต้องเข้าใจดีว่า ผลงานของตนเป็นส่วนหนึ่งของผลงานของกลุ่ม โดยวิธีนี้นักเรียนจะรู้สึกสบายใจที่จะขอความช่วยเหลือหรือถามเพื่อน และช่วยเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งในกรณีที่ต่างคนต่างเรียน ต่างคนต่างสอบ นักเรียนจะรู้สึกระอายที่จะถามเพื่อน และเพื่อน บางคนก็ไม่เต็มใจที่จะอธิบายอย่างแจ่มแจ้ง เพราะคะแนนเป็นของแต่ละคน ไม่เกี่ยวข้องกันและอาจจะแข่งขันกันด้วย

7. ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ ระยะเวลา ศรีศรีรามครัน (2543 : 171 – 173) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือก่อให้เกิดผลประโยชน์แก่ผู้เรียนดังนี้

1. ประสบความสำเร็จทางด้านวิชาการ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และแลกเปลี่ยนความรู้ โดยมุ่งให้ผลการเรียนของกลุ่มมีคะแนนสูงเมื่อมีการวัดผล ทำให้สมาชิกกลุ่มต้องสนใจศึกษาในเรื่องที่ได้รับมอบหมาย และผู้เรียนประสบความสำเร็จทางด้านวิชาการสูงกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ

2. เพิ่มความมั่นใจให้แก่ผู้เรียน การจัดการสอนในลักษณะกลุ่มการเรียนจะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนรู้ถึงคุณค่าและความสำคัญของตนเองในการเป็นสมาชิก รวมทั้งการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มทำให้เพิ่มความมั่นใจในการทำงานและการเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นมีอิสระที่จะคิดและเสนอความคิดเห็นต่อกลุ่ม

3. ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน เนื่องจากธรรมชาติและลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือจะสนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ถกเถียงปัญหาและเสนอความคิดเห็นต่อกลุ่ม อธิบายหรือบอกสิ่งที่รู้ให้แก่เพื่อนร่วมกลุ่มให้เข้าใจ

4. พัฒนาทักษะทางด้านสังคม การเรียนการสอนแบบร่วมมือจะทำให้สมาชิกในกลุ่มได้ปรึกษาหารือกัน พูดคุย เสนอความคิดเห็น ซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรมทางด้าน

สังคมที่ดีต่อกัน มีความเข้าใจกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมทั้งเป็นการฝึกทักษะที่ดีให้แก่ผู้เรียนในด้านการสื่อสาร และก่อให้เกิดความเข้าใจที่ดีต่อกัน

5. เป็นที่ยอมรับของเพื่อนและก่อให้เกิดสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน การเรียนแบบร่วมมือก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนแม้กระทั่งเพื่อนที่เรียนด้อยในชั้นเรียน เมื่อจัดให้เรียนแบบร่วมมือก็จะแสดงความสามารถของตนเองทำให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อนได้และเมื่อมีการเปลี่ยนกลุ่มการเรียนเป็นระยะ ๆ ทำให้เพื่อนทุกคนในชั้นเรียนได้รู้จักคุ้นเคยกันทำให้ทุกคนในชั้นเรียนไม่ว่าผู้ที่เรียนดีหรือเรียนด้อยมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันมากกว่าการเรียนแบบปกติ

สรุปได้ว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลายรูปแบบ ที่ครูผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียน ผู้วิจัยเห็นว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT (Learning Together) จะช่วยทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน การงานอาชีพ และเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หนังสืออ่านเพิ่มเติม

ความหมายและประเภทของหนังสือ

คำว่าหนังสือประกอบการเรียน มาจากคำว่า หนังสือ สำหรับเด็กกับคำว่า ประกอบหนังสือสำหรับเด็ก
จินตนา ไบภาซูยี (2542 : 22) กำหนดความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก คือ หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กใช้ในการฟังอ่าน และเรียนรู้ ด้วยขยเนื้อหาสาระที่มุ่งให้ความรู้หรือความเพลิดเพลินอย่างหนึ่งอย่างใด หรือให้ทั้งความรู้ และความเพลิดเพลินร่วมกันไปในรูปแบบที่เรียกว่า สารบันเทิง โดยใช้วิธีเขียน การจัดทำและรูปเล่ม ที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถในการอ่านของผู้อ่าน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (ม.ป.ป. : 76 – 77) ได้กำหนดหนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติม และหนังสือส่งเสริมการอ่าน โดยให้ความหมายว่า

หนังสืออ่านเพิ่มเติม หมายถึง หนังสือที่มีเนื้อหาสาระอิงหลักสูตรเป็นหนังสือที่ช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปตามจุดประสงค์ของหลักสูตร ช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองตามความเหมาะสมกับวัย และความสามารถในการอ่าน

หนังสือส่งเสริมการอ่าน หมายถึง หนังสือที่นำเนื้อหาบางเรื่องมาขยาย เป็นเรื่องราวที่มีความสนุกสนานมากกว่าหนังสืออ่านเพิ่มเติม มุ่งส่งเสริมให้เกิดทักษะในการ อ่าน ปลูกฝังนิสัยรักการอ่านประเด็นที่นำมาเขียนส่วนใหญ่จะเน้นคุณธรรม หรือเนื้อหาวิชาใด วิชาหนึ่งใน 1 เล่ม ควรจะมีประเด็นเดียว

วินัย รอดจ่าย (2534 : 8) อธิบายว่า หนังสือสำหรับเด็ก คือหนังสือที่เขียนให้ เด็กและเยาวชนอ่านโดยเฉพาะ หรืออาจจะให้ผู้ใหญ่อ่านให้ฟังก็ได้ถ้าเด็กยังเล็ก โดยมุ่งเน้นที่จะให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ใครู้ นำไปสู่นิสัยรักการอ่านต่อไป

โดยสรุปแล้ว หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่จัดทำเพื่อให้เด็กอ่าน อ่านแล้วได้ทั้งความรู้ และความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน

ทางด้านภาพประกอบ หนังสือ สำหรับเด็ก จินตนา ไบกาซูยี (2542 : 12) กล่าวว่า ภาพประกอบเป็นส่วนสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก หนังสือสำหรับเด็กจะต้องมี ภาพประกอบเสมอ บางเล่มมีภาพน้อย บางเล่มมีภาพมาก จนจัดเป็นประเภทหนังสือภาพ (Picture Book) สัดส่วนของภาพกับเนื้อเรื่องขึ้นอยู่กับวัยของเด็กผู้อ่าน เด็กอายุน้อยภาพต้องมี มาก เด็กอายุมากภาพมีน้อยลงได้

พรจันทร์ จันทวิมล (2534 : 36) กล่าวว่าปกติแล้วหนังสือสำหรับเด็กจะต้อง มีภาพประกอบเกือบทุกหน้า ไม่ว่าจะเป็นบันเทิงคดี สารคดี หรือร้อยกรอง ภาพประกอบนั้น จะต้องมีส่วนสวยงาม วาดอย่างประณีตสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง ภาพต้องถูกต้อง ขนาด ภาพเหมาะกับขนาดของรูปเล่ม และน่าสนใจ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (ม.ป.ป. : 77) ให้ ข้อเสนอแนะว่าถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กจะมีภาพทุกหน้า สีและขนาดของภาพจะต้อง เหมาะสมกับวัย และจิตวิทยาของเด็ก

วินัย รอดจ่าย (2534 : 13) กล่าวว่าในงานบันเทิงคดี ภาพประกอบเรื่องเป็นส่วน สำคัญ ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าเรื่องเลยทีเดียว กล่าวกันว่าภาพประกอบที่ดีสามารถช่วยให้ เป้าหมายของเรื่องดำเนินไปได้ดีกว่าตัวเรื่องเองเสียอีก ภาพประกอบเรื่องมิใช่ภาพที่เขียน ขึ้นมาจากเรื่อง แต่เป็นภาพที่ขยายเรื่องราวของเรื่องให้เข้าใจง่ายขึ้น งดงามมากขึ้น เพราะฉะนั้นการทำภาพประกอบเรื่องหนังสือเด็กและเยาวชนประเภทบันเทิงคดี จึงมี ความหมายมากกว่าเรื่องที่เขียนขึ้นเสียด้วยซ้ำ

ดังนั้น หนังสืออ่านเพิ่มเติม จึงหมายถึง หนังสือที่จัดทำให้เด็กอ่าน ซึ่งมี ภาพประกอบ

เพื่อขยายเนื้อหาให้ชัดเจนเป็นรูปธรรม

มีผู้จำแนกประเภทของหนังสืออ่านประกอบภาพในหลายลักษณะ ดังจะได้
เสนอ ต่อไปนี้

พรจันทร์ จันทวิมล (2534 : 28) แบ่งหนังสือสำหรับเด็กเป็น 3 ประเภท
โดยยึดหน้าที่ของหนังสือเป็นหลักได้แก่ บันเทิงคดี สารคดี และร้อยกรอง โดยแบ่ง
รายละเอียดปลีกย่อย ออกไปอีก ดังนี้

หนังสือบันเทิงคดี คือ หนังสือ ที่แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน
แก่เด็ก เขียนได้ทั้งแบบร้อยแก้วและร้อยกรอง แบ่งออกได้ ดังนี้

1. นิทาน
2. นวนิยาย
3. เรื่องสั้น
4. เรื่องแปล
5. การ์ตูน

หนังสือสารคดี คือ หนังสือ ที่ให้ความรู้แก่เด็กแบ่งออกได้ ดังนี้

1. สารคดีทั่วไป
2. สารคดีชีวประวัติ
3. สารคดีท่องเที่ยว

หนังสือร้อยกรอง คือ หนังสือประเภทบันเทิงคดีอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ให้ความ
สนุกสนานเพลิดเพลิน แบ่งออกได้ ดังนี้

1. ร้อยกรองสำหรับเด็ก ยังแบ่งออกได้
 - 1.1 เพลงกล่อมเด็ก
 - 1.2 เพลงปลอบเด็ก
2. ร้อยกรองสำหรับเด็กรุ่นเยาว์ ยังแบ่งออกได้
 - 2.1 เพลงประกอบการเล่นของเด็ก
 - 2.2 ปริศนาคำทาย
 - 2.3 บทกลอนสอนใจวัยรุ่น

จินตนา ไบกาชุยี่ (2542 : 1 – 7) แบ่งประเภทของหนังสือเด็กตามลักษณะการ
ใช้ได้แก่

1. หนังสือเรียน เป็นหนังสือที่จัดทำขึ้นสำหรับให้นักเรียนใช้ควบคู่กับการเรียน มีสาระตรงตามทีระบุไว้ในหลักสูตรอย่างถูกต้อง อาจมีลักษณะเป็นหนังสือเล่มเดียวหรือเป็นชุดก็ได้ ใช้แนวการเขียนประเภทความเรียงที่เสนอเนื้อหาให้ความรู้โดยตรง ด้วยกระบวนการความเชิงอธิบาย บรรยาย และยกตัวอย่างเป็นส่วนใหญ่ หนังสือเรียนอาจเรียกชื่อต่าง ๆ กัน ดังนี้ หนังสือแบบเรียน ตำราเรียน แบบสอนอ่าน หนังสืออ่านประกอบ หนังสือประกอบการเรียน เป็นต้น

2. หนังสืออ่านโดยทั่วไปสำหรับเด็ก หรือหนังสือที่ไม่ใช่หนังสือเรียน เป็นหนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กอ่านทั่ว ๆ ไป นอกเหนือจากหนังสือเรียน มีเนื้อหาที่มุ่งเน้นให้ทั้งความรู้ ความคิดและสาระอันเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน หรือมุ่งหมายให้ความบันเทิงเพลิดเพลิน ที่ประเทืองสติปัญญาหรือคุณธรรมอันดีงามแก่ผู้อ่าน โดยใช้แนวเขียนที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ถ้ามีเนื้อหาให้ความรู้ และสาระประโยชน์โดยตรง จะใช้แนวเขียนแบบสารคดี (Non fiction) จัดเป็นประเภทหนังสือสารคดี แต่ถ้าหากเนื้อหาเน้นความบันเทิงเพลิดเพลิน และจรรโลงจิตใจ จะใช้แนวเขียนแบบบันเทิงคดี (Fiction) จัดเป็นประเภทหนังสือบันเทิงคดี

ในหนังสือบางเล่มอาจจะมีทั้งความรู้ ความคิด และความเพลิดเพลิน ร่วมกันไปด้วยก็ได้ โดยใช้แนวการเขียนอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสองประเภทร่วมกันได้ แต่จะต้องใช้อย่างชำนาญและกลมกลืนกันไป นั่นคือ ผู้เขียนจะต้องมีความชำนาญในด้านวรรณศิลป์อย่างมาก

3. หนังสือที่ออกตามวาระ เป็นหนังสือที่จัดทำตามระยะเวลา อย่างสม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาหลากหลายอยู่ในฉบับเดียวกัน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และการ์ตูนสำหรับเด็ก เนื้อหาส่วนใหญ่มุ่งหมายให้ผู้อ่านในวัยเยาว์ ได้รับทั้งความรู้ ทั่วไป ความรู้เฉพาะด้าน และความบันเทิงที่เหมาะสม ลักษณะการเสนอเนื้อหาอาจเป็นเรื่องสั้น ๆ เขียนเป็นคอลัมน์ จบในฉบับบ้าง หรืออาจจะต่อเนื่องเป็นตอน ๆ ลงในฉบับต่อไปก็ได้

ในปัจจุบัน ระบบการศึกษาของเมืองไทย โดยเฉพาะในหลักสูตรประถมศึกษา กำหนดให้เด็ก “มีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่าน และใช้เวลาว่างในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ สื่อมวลชน และแหล่งความรู้อื่น ๆ”

ดังนั้น หนังสือสำหรับเด็ก จึงกลายเป็นสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งในโรงเรียน กล่าวคือ จัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภท หนังสือเสริมประสบการณ์ ซึ่งหมายถึงเป็นหนังสือที่จัดทำขึ้น โดยคำนึงถึงประโยชน์ในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ความสนุกสนาน

ผลิตเพลิน ความซาบซึ้งในคุณค่าทางภาษา การเสริมทักษะ และนิสัยรักการอ่าน รวมทั้งการ
เพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ตามหลักสูตร

หนังสือเสริมประสบการณ์นี้ แม้มิได้มีการกำหนดให้เป็นหนังสือบังคับใช้
เหมือนเช่นหนังสือเรียน แต่กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายส่งเสริมให้โรงเรียนจัดหาไว้
บริการครูและนักเรียนในโรงเรียน โดยไม่บังคับให้นักเรียนซื้อไว้ประจำตัว

หนังสือเสริมประสบการณ์แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. หนังสืออ่านนอกเวลา คือ หนังสือที่กำหนดให้ใช้ในการเรียนวิชาใด
วิชาหนึ่งตามหลักสูตรนอกเหนือจากหนังสือเรียน สำหรับให้นักเรียนอ่านนอกเวลาเรียน โดย
ถือว่ากิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับหนังสือนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนตามหลักสูตร

2. หนังสืออ่านเพิ่มเติม คือหนังสือที่มีสาระอิงหลักสูตร
สำหรับให้นักเรียน อ่าน เพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ตามความเหมาะสมของวัย
และความสามารถในการอ่านของแต่ละบุคคล หนังสือประเภทนี้เคยเรียกว่า หนังสืออ่าน
ประกอบ

3. หนังสืออุเทศ คือ หนังสือสำหรับใช้ค้นคว้าอ้างอิงเกี่ยวกับ
การเรียนการเรียบเรียงหนังสือประเภทนี้เป็นเชิงวิชาการ

4. หนังสือส่งเสริมการอ่าน คือ หนังสือที่จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์
เน้นไปในทางส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดทักษะในการอ่าน และนิสัยรักการอ่านมากยิ่งขึ้น อาจเป็น
หนังสือสารคดีนวนิยาย นิทาน เป็นต้น ที่มีลักษณะไม่ขัดต่อวัฒนธรรม ประเพณี และ
ศีลธรรมอันดีงาม ให้ความรู้ มีคติ และมีสาระประโยชน์

เมื่อพิจารณาความหมายของหนังสือเสริมประสบการณ์ประเภทหนังสืออ่าน
เพิ่มเติมและหนังสือส่งเสริมการอ่านแล้ว จะเห็นว่ามียุทธศาสตร์ตรงกับหนังสือสำหรับเด็ก
ประเภทสารคดีและประเภทบันเทิงคดี นั่นเอง

สมพร จารุณี (2545 : 5-7) ได้แบ่งหนังสือเด็กออกเป็น 2 ประเภท
ใหญ่ ๆ คือ

1. หนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก เป็นหนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อให้ความ
เพลิดเพลินแก่ผู้อ่านที่พบมีจำหน่ายในท้องตลาดพอที่จัดเป็นประเภทได้ดังนี้ คือ นิทาน เรื่อง
สั้น นวนิยาย เรื่องแปล และการ์ตูน หนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่มีจุดมุ่งหมาย
เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความบันเทิง มักมีเนื้อหาสาระที่เกิดจากจินตนาการของ
ผู้เขียนหรือเป็นเรื่องที่ผู้เขียนสมมติขึ้นจากเค้าโครงและเหตุการณ์ต่าง ๆ มีการกำหนดหน้าที่

และบทบาทตัวละครสถานที่เกิดเหตุ รวมไปถึงพฤติกรรมและความสะท้อนใจในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเหล่านั้น โดยไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริง แต่คำนึงถึงความสมจริงและเหตุผล โดยอาจถ่ายทอดในรูปของนิทาน ชาดก เรื่องสั้น

คำกลอน

2. หนังสือสารคดีสำหรับเด็ก เป็นหนังสือที่เขียนและจัดทำขึ้นเพื่อเสนอเนื้อหาสาระความรู้ต่าง ๆ มักมีเนื้อหาสาระที่เกิดขึ้นจากความเป็นจริง มีแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง สามารถใช้อ้างอิงเป็นความรู้ได้ หนังสือสารคดีสำหรับเด็กมักถ่ายทอดเป็นความเรียงหรือร้อยแก้ว โดยใช้ถ้อยคำสำนวนที่เข้าใจง่ายครอบคลุมเนื้อหาและมีความเพลิดเพลินในการอ่าน สารคดีจะไม่กำหนดตัวละคร บทบาท และความสะท้อนใจ แต่อาจวางความคิดรวมยอดไว้เป็นเป้าหมายสุดท้าย

หนังสือสารคดีสำหรับเด็กจัดแบ่งเป็นประเภทได้ 3 ประเภท คือ

1. สารคดีท่องเที่ยว
2. สารคดีชีวประวัติ
3. สารคดีทั่วไป

โดยสรุปแล้ว หนังสือสำหรับเด็ก แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ ประเภทบันเทิงคดี สารคดี และร้อยกรอง

จิตวิทยาการอ่านของเด็ก

ความสนใจในการอ่านของเด็กในวัยต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ควรรู้ก่อนจะเขียนเรื่องให้เด็กอ่าน สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (ม.ป.ป. : 81-82) ได้จัดแบ่งความสนใจในการอ่านของเด็กตามวัยต่าง ๆ ดังนี้

อายุ 1 – 3 ปี

ชอบอ่านเรื่องสั้น ๆ โคร่งเรื่องนิตเตียว

ตัวละครไม่เกิน 2 – 3 ตัว

โคร่งเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

อายุ 4 – 5 ปี

ชอบเทพนิทาน

ชอบฟังบทเห่กล่อม

ชอบนิยายเกี่ยวกับสัตว์

อายุ 5–8 ปี

สนใจภาพ

ชอบเทพนิยาย

ชอบนิยายพื้นบ้าน

ชอบเรื่องง่าย ๆ อ่านแล้วเข้าใจด้วยตนเอง

อายุ 8–10 ปี

ชอบสารคดี

ชอบนวนิยาย

ชอบเรื่องที่มีเนื้อหาลึกลับ

ชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เครื่องยนต์กลไก

ชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับชีวประวัติของบุคคลสำคัญตอนเป็นเด็ก ๆ

ชอบอ่านเรื่องที่เขียนเป็นภาษาพูด

อายุ 11–16 ปี

ชอบอ่านเรื่องยาว

ชอบอ่านเนื้อหาลึกลับมากกว่ารูปภาพ

ต้องการให้ตนเองเป็นตัวละครในเรื่อง

ชอบอ่านเรื่องที่สมจริงสมจังมากกว่าเรื่องประเภทเทพนิยาย

จากจิตวิทยาเกี่ยวกับการอ่านหนังสือของเด็กนี้ จะเห็นได้ว่าเด็กในวัยต่างกันชอบอ่านหนังสือไม่เหมือนกัน เมื่อผู้เขียนจะเขียนให้เด็กในวัยใดอ่าน จำเป็นต้องทราบความต้องการ จึงจะเขียนได้ถูกต้อง และในการเขียนหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือหนังสือส่งเสริมการอ่านนี้ ควรระบุให้ชัดเจนว่า เขียนให้เด็กในระดับชั้นใดอ่าน โดยแบ่งระดับ ดังนี้

- เด็กเริ่มเรียน
- ชั้น ป. 1–2
- ชั้น ป. 3–4
- ชั้น ป. 5–6

การแบ่งตามระดับชั้นเรียนนี้ จะเป็นประโยชน์ในด้านการใช้ภาษาเขียนเรื่องด้วย เพราะเด็กแต่ละระดับชั้นเรียนรู้คำมากน้อย ยากง่าย ต่างกัน ภาษาที่ใช้จึงต้องใช้คำที่เด็กสามารถอ่านออกเขียนได้ตามระดับชั้นด้วย จะได้สะดวกต่อการอ่านและทำความเข้าใจ

วินัย รอดจ่าย (2534 : 10 – 18) ได้กล่าวถึงความสนใจในการอ่านของเด็กวัยต่าง ๆ พอสรุปเนื้อหาได้ ดังนี้

ความสนใจในการอ่านหนังสือ

1. เด็กอายุ 3-5 ขวบ มักชอบฟังเรื่องเล่าประเภทนิทาน ชอบดูหนังสือนิทานที่มีภาพสวยงาม

2. เด็กอายุ 6-8 ขวบ เป็นวัยทองของการสร้างสรรค์ ความคิดจินตนาการกว้างไกลอย่างไม่มีขอบเขต ชอบอ่านเทพนิยาย ตำนานลึกลับมหัศจรรย์ มีการผจญภัยให้ตื่นเต้นและชวนติดตาม

3. เด็กอายุ 9 – 11 ขวบ ชอบอ่านการ์ตูนช่องที่มีคำบรรยายน้อย ๆ บอกเล่าเรื่องราวด้วยภาพเป็นส่วนใหญ่ เด็กหญิงและเด็กชายในวัยนี้ มีพฤติกรรมที่แตกต่างกันในขณะที่เด็กผู้ชาย

สนใจเรื่องราวของวิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และความเป็นจริง แต่เด็กผู้หญิงสนใจชีวิตในครอบครัว การปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน และอาจจะสนใจเรื่องของความรัก และเพศตรงข้าม

รูปแบบและความยาวของเนื้อหาในหนังสือประเภทบันเทิงคดี

1. เด็กอายุ 3 – 5 ขวบ ชอบหนังสือ ขนาด 17 × 18.50 ซม. จำนวน 12 หน้า พร้อมภาพประกอบ

2. เด็กอายุ 6-8 ขวบ ชอบหนังสือขนาด 14.50 × 21 ซม. ขนาด 16 หน้ายกจำนวน 16 หน้า พร้อมภาพประกอบ

3. เด็กอายุ 9 – 11 ขวบ ชอบหนังสือขนาด 18.50 × 26 ซม. ขนาด 8 หน้ายกจำนวน 24 หน้า พร้อมภาพประกอบ

รูปแบบและความยาวของเนื้อหาในหนังสือประเภทสารคดี

1. เด็กอายุ 3-5 ขวบ ชอบหนังสือขนาด 17 × 18.50 ซม. จำนวน 12 หน้า ภาพประกอบวาดรูปบรรยายสีเหมือนจริงสวยงาม บอกเล่าเรื่องราวโดยละเอียด สามารถเชื่อมโยงเรื่องจากภาพได้ มีตัวอักษรเพียงหน้าละ 1 คำ เฉพาะส่วนที่สำคัญที่สุดเท่านั้น

2. เด็กอายุ 6-8 ขวบ ชอบหนังสือขนาด 14.50 × 21 ซม. จำนวน 16 ถึง 24 หน้า

ภาพประกอบวาดรูปบรรยายสีสวยงาม เน้นความเหมือนจริงตามเรื่องให้มากที่สุด ภาพประกอบยังมีความสำคัญมากอยู่สำหรับเด็กในวัยนี้ อย่างไรก็ตามเรื่องราวก็น่าสนใจไม่ควรมีความยาวหรือรายละเอียดมากนัก

3. เด็กอายุ 9-11 ขวบ ชอบหนังสือขนาด 18.50×26 ซม. หรือที่เรียกว่า 8 หน้ายกแต่ถ้ามีเนื้อหามากก็อาจจะใช้หนังสือขนาด 17×18.50 ซม. ภาพประกอบเรื่องอาจจะวาดจากของจริงหรือจะใช้ภาพที่ถ่ายจากของจริง ความยาวของสารคดีบางเรื่องอาจจะเพิ่มไปถึง 32 หน้าก็ได้

จินตนา ไบกาซูยี (2542 : 20 – 28) กล่าวว่า ผู้จัดทำหนังสือต้องรู้ความต้องการการอ่านของเด็กในแต่ละวัย เพื่อจะได้ผลิตหนังสือได้ตอบสนองตามความต้องการของผู้อ่าน ความสนใจในการอ่านของเด็กมีดังนี้

1. เด็กวัยเริ่มเรียน (2-5 ขวบ)

เด็กวัยนี้ยังอ่านหนังสือไม่ออกดี แต่ดูภาพและฟังเรื่องราวได้ มีความสนใจในตัวเองและเด็กในวัยเดียวกัน ชอบพูดคำคล้องจอง ความสามารถในการอ่านจะเริ่มอ่านเป็นคำ และเริ่มจำคำใหม่ ๆ ชอบดูสี โดยเฉพาะสีสด ๆ ชอบสัตว์ รู้จักภาษาสัตว์โดยเฉพาะสัตว์ที่ตนเองเลี้ยง ชอบดูรูปและฟังเรื่องที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมของตนเอง เช่น เด็กอยู่ใกล้แม่น้ำ ชอบดูภาพเรือ เด็กชอบบทชอบดูภาพวัว เกวียน เป็นต้น เด็กวัยนี้ชอบบทกล่อมเด็ก ดอกสร้อยสุภายิต นิทาน นิทานคำกลอน ปริศนาคำกลอน และเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสัตว์ที่พูดได้ คิดและทำเหมือนมนุษย์ สังคมของสัตว์ การผจญภัยของสัตว์ต่าง ๆ การดำเนินชีวิตของครอบครัว เป็นต้น

2. เด็กวัยประถมศึกษา อาจแบ่งย่อยออกเป็นวัยต่าง ๆ ได้ ดังนี้

2.1 วัย 6-7 ขวบ เด็กวัยนี้อ่านหนังสือได้บ้างแล้ว แต่ยังไม่คล่องแคล่ว เริ่มมีความคิดคำนึงมากขึ้น มีจินตนาการมากขึ้น ชอบเรื่องเวทมนตร์ นางฟ้า นิทาน นิยายต่าง ๆ ที่มีตัวละครดี และตัวละครร้าย อยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับธรรมชาติของคน นก สัตว์ และต้นไม้ สนใจเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รูปแบบแนวการเขียนเนื้อเรื่องที่เหมาะสม ได้แก่ เรื่องประเภทนิทาน นิยายผจญภัย นิทานพื้นบ้านต่าง ๆ เรื่องแต่งใหม่ที่มีตัวละครไม่มาก แต่มีบทเคลื่อนไหวมาก ดำเนินเรื่องรวดเร็ว ไม่มีบทบรรยายมาก นิทานคำกลอนง่าย ๆ นิทานเพลงสั้น ๆ เรื่องเกี่ยวกับการเล่นต่าง ๆ เรื่องเกี่ยวกับประเพณี เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติสิ่งรอบตัวเด็ก เรื่องชีวิตประจำวันที่เขียนสนุก ๆ เรื่องเกี่ยวกับของเล่น เครื่องยนต์กลไก เรื่องอวกาศ เรื่องดนตรี และเครื่องดนตรีง่าย ๆ นอกจากนี้ยังมีเรื่องที่สร้างจากจินตนาการ เช่น นิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องมหัศจรรย์ เรื่องฝันเพื่อง เรื่องการใช้ของวิเศษ เรื่องตื่นเต้นเร้าใจ โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับของวิญญาณ หรือเรื่องผีและเรื่องตลกขำขัน

2.2 วัย 8-9 ขวบ เด็กวัยนี้อ่านหนังสือได้มากขึ้น ชอบอ่านนิทาน นิยาย เช่น นิทานพื้นเมือง นิทานตำนาน และนิทานที่แต่งใหม่ ซึ่งมีเนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างสนุกสนาน เนื้อเรื่องมีความซับซ้อนขึ้นบ้าง มีตัวละครเอกนางเอก ตัวผู้ร้าย และตัวเทวดามาโปรด (ผู้ที่ทำให้เรื่องจบลงได้ดี) นอกจากนี้ยังสนใจเกี่ยวกับชีวิตจริงมากขึ้น ชอบฟังหรืออยากรู้เรื่องราวของเด็กอื่นในวัยเดียวกัน อยากรู้อยากเห็นมากขึ้น ระบายนี้เด็กหญิงและเด็กชายเริ่มอ่านในสิ่งที่ตนเองสนใจ ซึ่งไม่เหมือนกัน เด็กหญิงชอบอ่านเรื่องสนุกเกี่ยวกับนิยาย เทพนิยาย นางฟ้าเทวดา ชอบเรื่องสวย ๆ งาม ๆ ชอบการแต่งตัว การจัดบ้านและตกแต่งสิ่งต่าง ๆ เรื่องเกี่ยวกับตุ๊กตา เรื่องฝันเพื่องั่งหลาย ส่วนเด็กผู้ชายเริ่มชอบเรื่องผจญภัย เรื่องโลดโผน ตื่นเต้น ลึกลับ นิยายวิทยาศาสตร์ การเดินทางไปอวกาศ เครื่องยนต์กลไก เช่น รถยนต์ เครื่องบิน

ข้อพึงระวังการเขียนเรื่องให้เด็กในวัยนี้ คือ ผู้อ่านมักจะเปรียบเทียบตัวเองกับ ตัวละครที่แต่งขึ้น ผู้เขียนต้องระมัดระวังในการเขียนบุคลิกและอุปนิสัยของตัวละครให้ดี ต้องเข้าใจจิตใจของเด็ก มีเหตุผลในการเขียน มีรายละเอียดเท่าที่จำเป็น แม้ไม่มากแต่ให้ถูกต้อง ถ้ามีข้อผิดพลาดให้ผู้อ่านจับได้ จะหยุดอ่านและหมดความเชื่อถือทันที ในระยะนี้จึงควรสร้างตัวละครให้มีลักษณะโน้มน้าวใจเด็ก ให้เกิดเจตคติที่ดี มีความเมตตากรุณา กล้าหาญ ฝ่าฟันอุปสรรค และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ด้วยความอดทน มานะบากบั่น ไม่ย่อท้อ กล้าผจญภัยเพื่อปราบศัตรู เอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ได้ การกระทำแบบพระเอกซึ่งมีคุณธรรม มีความเป็นวีรบุรุษ เป็นสิ่งที่ควรเน้นมากเพราะเมื่อเด็กอ่านแล้ว เด็กอยากเก่ง อยากเป็นดังเช่นพระเอก นางเอกบ้าง จึงต้องระมัดระวังในการสร้างวีรบุรุษวีรสตรีในเรื่องให้ดี

2.3 วัย 10-11 ขวบ เด็กวัยนี้อ่านหนังสือคล่องมีความสนใจในการอ่านอย่างแท้จริง เด็กหญิงและเด็กชายแยกกันอ่านหนังสือตามความสนใจของตน คล้ายเด็กวัย 8-9 ขวบ แต่เนื้อเรื่องมีรายละเอียดและซับซ้อนมากกว่า เด็กหญิงชอบเรื่องกระจุกกระจิม เรื่องตลกขบขัน นิทาน นิยายเรื่องชีวิตในครอบครัว ส่วนเด็กชายชอบเรื่องกีฬา เรื่องผจญภัย เรื่องเครื่องยนต์กลไกต่าง ๆ เรื่องส่งเสริมความเป็นวีรบุรุษ หรือพระเอก ชอบเรื่องจริงที่เกี่ยวกับชีวิตจริงมากขึ้น เรื่องทำนองนิยายวิทยาศาสตร์ อวกาศ เรื่องด้านธรรมชาติศึกษา เรื่องเกี่ยวกับงานอดิเรก เช่น ทำของเล่น ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์ เป็นต้น เด็กวัยนี้มีความคิดเริ่มรุนแรง เริ่มบูชาวีรบุรุษและวีรสตรีมากขึ้น เรื่องชีวประวัติบุคคล ที่เน้นชีวิตในวัยเด็ก เรื่องการท่องเที่ยวไปตามประเทศต่าง ๆ ในเชิงผจญภัย

วรรณคดีไทยประเภทร้อยกรองที่ถอดเป็นร้อยแก้วสำหรับอ่านง่าย ๆ เพื่อให้เด็กอ่านและเข้าใจเรื่องได้ทั้งหมด มีความเหมาะสมดีกว่าจะนำฉบับเต็มมาตัดตอนให้อ่านเป็น ตอน ๆ หนังสือประเภทร้อยกรองที่ถอดเป็นร้อยแก้ว แล้วนำมาย่อเรื่องเขียนทำเป็นการ์ตูนเรื่องได้ บางตอนอาจยกบทร้อยกรองที่ไพเราะมาประกอบ จะทำให้เด็กซาบซึ้งในคำประพันธ์นอกเหนือจากได้รับความสนุกสนานด้วยนิทานชาดก หรือนิทานคติธรรม ตำนานที่มาแห่งคำคม คำสอนใจ หรือคติธรรมตามความเชื่อถือในท้องถิ่น สามารถนำมาสร้างเป็นเรื่องได้ เรื่องทำนองนี้ในท้องถิ่นไทยมีมากมาย สามารถนำมาตัดแปลงสร้างเป็นเรื่องและวาดภาพประกอบได้ทั้งสิ้น

3. เด็กวัยมัธยมศึกษาตอนต้น หรือวัยก่อนวัยรุ่น (12-14 ขวบ)

วัยนี้เป็นวัยที่เริ่มอย่างเข้าสู่ความเป็นวัยรุ่นอย่างจริงจัง เห็นได้อย่างชัดเจนเมื่อเด็กอยู่ในชั้น ม.1 และ ม.2 ซึ่งเป็นช่วงระยะเชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กและวัยรุ่น มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งในด้านร่างกาย โดยเฉพาะอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับรูปร่าง ขนาด และเสียงรวมทั้งอารมณ์ จิตใจและอุปนิสัยใจคอตลอดจนความชอบและความถนัดต่าง ๆ ความเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นเห็นได้ อย่างชัดเจนในวัยนี้เด็กวัยนี้เริ่มแสดงความเป็นตัวเองมากขึ้น เชื้อพียงเพื่อนและครูมากกว่าพ่อแม่

เริ่มเลือกและสนใจเฉพาะสิ่งที่ตนพอใจ ชอบเข้ากลุ่มเพื่อนที่มีความพอใจในสิ่งเดียวกัน มีความสังเกตเพิ่มขึ้น ชอบทดลองด้วยตนเองเพื่อหาคำตอบให้กับความอยากรู้อยากเห็น บางครั้งกล้าทำแต่บางครั้งก็ไม่กล้าทำ ในทำนอง “กลัว ๆ กล้า ๆ”

ในด้านความสนใจนั้น ในระยะนี้ทั้งสองเพศเริ่มแสดงความแตกต่างในสิ่งที่ชอบไม่เหมือนกัน เด็กหญิงจะเข้ากลุ่มเพศเดียวกันที่มีอุปนิสัยและความชอบเหมือนกัน ในขณะที่เด็กชายจะเลือกเพื่อนชายที่ชอบกิจกรรมเหมือนกัน เช่น บางกลุ่มชอบเล่นกีฬาดนตรี หรืออ่านหนังสือหรือ บางกลุ่มสนใจในการเรียนเป็น “เด็กเรียน” ในขณะที่บางกลุ่มชอบเที่ยวกลายเป็น “เด็กเที่ยว” ไป

กลุ่มเด็กชายมีความสนใจกีฬาที่เล่นเป็นทีม มีกติกากฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล บางกลุ่มชอบประดิษฐ์ค้นคว้าเครื่องมือวิทยาศาสตร์ ทำของเล่นจากไฟฟ้า ต่อวิทยุ ส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการค้นคว้า ทดลอง กีฬา หรือ งานอดิเรกที่ตนชอบ เรื่องกำลังภายใน การ์ตูน การผจญภัย ชีวิตประวัติ เพศศึกษา ชอบดูภาพยนตร์ตื่นเต้น ผจญภัย ตลก ชื่นชอบเพลงของนักร้องคนโปรด ชอบฟังเพลงทาง

วิทยุและเทป ชอบเดินตามจังหวะเพลง ส่วนรายการโทรทัศน์ชอบรายการเพลง คอนเสิร์ต ละครวัยรุ่น เรื่องตลก กีฬาประเภทที่ชอบ เกมโชว์ทำขบปัญหา เป็นต้น

กลุ่มเด็กหญิงมีความจริงจังในการเรียนมากกว่าเด็กชาย ชอบดูกีฬามากกว่า เป็นผู้เล่น สนใจสิ่งประดิษฐ์ และการฝีมือ สนใจแต่งกายตามกลุ่มนิยม ชอบอ่านหนังสือนิยาย รักหวานแหววโรแมนติก นิยายชีวิตเกี่ยวกับครอบครัว เกี่ยวกับมิตรภาพเพื่อนรัก คอลัมน์ข่าว ชั้น เรื่องสั้น ๆ จากหนังสือพิมพ์ นิติสาร วารสารของเด็กและวัยรุ่น ชอบเก็บสะสมภาพ เกี่ยวกับสิ่งสวยงาม ภาพดารานักร้องและนักกีฬาที่ชื่นชอบ ชอบฟังดนตรี ดุภาพยนตร์เบา ๆ ที่สนุกสนานและตลก รายการทีวีที่ชอบ คือ คอนเสิร์ตเพลง เกมโชว์ หนังสืว และละครชีวิตที่เบาสมองแนวกระจุกกระจิม หรือเรื่องราวในครอบครัว และรายการสัมภาษณ์บุคคล หรือดาราที่ชื่นชอบ

ลักษณะของหนังสืออ่านประกอบภาพที่ดี

จินตนา ไบกาซูยี (2542 : 10-19) อธิบายลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก ทางด้านเนื้อหา ภาพประกอบ สำนวนภาษา ขนาดตัวอักษร และการจัดรูปเล่ม มีรายละเอียด ดังนี้

ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก

1. เนื้อหาไม่วัดดูประสงศ์และแก่นเรื่องย่ออย่างชัดเจน วัตถุประสงค์ของหนังสือระดับเด็กเล็ก ควรมีความคิดรวบยอดเพียงเรื่องเดียว ไม่ควรมีหลายเรื่อง เพราะจะทำให้ผู้อ่านสับสนได้ง่าย โดยเฉพาะหนังสือภาพสำหรับผู้อ่านวัยก่อนเรียนจนถึงชั้นประถมศึกษา ตั้งแต่อายุ 3-11 ขวบ ซึ่งยังมีความสนใจ ความสามารถ และความอดทนในการอ่านน้อย จึงต้องการเรื่องที่ชัดเจน ไม่สับสนยุ่งยากหรือไม่ควรเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาเน้นหลายอย่างซับซ้อนอยู่ในเรื่องเดียว โดยไปคลี่คลายเอาในตอนจบดังเรื่องของผู้ใหญ่ สิ่งเหล่านี้ไม่ควรอยู่ในหนังสือภาพ หรือการใช้เนื้อหาที่เน้นจุดประสงค์ของผู้ใหญ่ในลักษณะแอบแฝง โดยใช้วิธีเขียนเป็นนิทาน หรือให้ตัวละครเป็นเด็ก เช่นนี้ไม่เรียกว่าหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนไม่ควรทำอย่างนี้ เด็กอยู่ในวัยบริสุทธิ์ ควรให้สิ่งที่เหมาะสมกับสภาพของเด็ก จะดีกว่าไปให้รู้เรื่องของผู้ใหญ่ หนังสือสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นและวัยรุ่นซึ่งเป็นเด็กโตแล้ว อาจจะมีหลายความคิดรวบยอด หรือเนื้อหามีจุดเน้นหลายอย่าง แต่จุดเน้นเหล่านั้นต้องเกี่ยวเนื่องมีเหตุผลสืบเนื่องกันไป หรือ ความคิดรวบยอดที่อยู่ในแนวเดียวกัน ไม่ขัดแย้งกัน

2. เนื้อหาต้องมีความยากง่ายเหมาะกับระดับชั้น วัย ความสนใจ และภูมิหลังของนักเรียน มีเนื้อหาสนุกสนาน ไม่มีบทบรรยายมาก มีเรื่องราวที่แสดงความเคลื่อนไหว

ของเรื่องหรือของตัวละคร มีการดำเนินเรื่องของตัวละคร ใช้ตัวละครที่เหมาะสม ไม่ควรมีตัวละครมาก มีบทสนทนาดำเนินเรื่องในสัดส่วนที่เหมาะสม ไม่ยาวเป็นหน้า ๆ แม้เด็กเริ่มเรียนจะชอบบทสนทนามากกว่าการบรรยายก็ตาม สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญมากในเรื่องของการเขียนหนังสือภาพและหนังสือการ์ตูน

การเขียนการ์ตูนนั้น มีเทคนิคอยู่ที่การทำให้เนื้อเรื่องออกมาเป็นภาพ หรือ ให้ภาพดำเนินเรื่องแทนเนื้อเรื่องจริง ๆ ดังนั้นการบรรยายเรื่องที่น่ารายละเอียด หรือ เน้นเนื้อเรื่องมากเกินไป ไม่ถือเป็นลักษณะเรื่องที่ดีของการเขียนหนังสือภาพสำหรับเด็กเล็ก อีกประการหนึ่ง ถ้ามีบทบรรยายมาก ๆ ผู้อ่านจะเบื่อหน่าย ละทิ้งการอ่านกลางคันได้

3. รูปแบบการเขียนเนื้อหา มีหลายแบบด้วยกัน ได้แก่ นิทาน นิทานพื้นเมือง นิยาย(ร่วมสมัย) เรื่องสั้น สารคดี บทความ บทละคร จดหมาย บันทึกเรื่อง ความเรียง เป็นต้น รวมทั้งกวีนิพนธ์ และบทร้อยกรองทุกรูปแบบที่มีเรื่อง (story) หรือโครงเรื่อง (plot) อยู่ด้วย รูปแบบการเขียนนี้ เมื่อเลือกใช้แบบใดจะต้องใช้อย่างถูกต้อง ไม่ปะปนจนสับสนควรจะให้กลมกลืนกันไปมีหลักการเลือกรูปแบบการเสนอเรื่องอยู่ว่า ให้ผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กอ่านเข้าใจง่ายและรู้เรื่องเร็วที่สุด หนังสืออ่านสำหรับเด็กนั้นมีจุดประสงค์ให้เด็กอ่านเอง ไม่ต้องการให้มีผู้ใหญ่มาอธิบายอีกครั้งหนึ่ง จึงไม่ควรมีการดำเนินเรื่อง หรือใช้กลวิธีการเขียนที่ซับซ้อนจนผู้อ่านสับสน จับอะไรไม่ได้ พุดง่าย ๆ ว่าเด็กอ่านไม่รู้เรื่อง

4. หนังสือสำหรับเด็กมีรูปภาพเป็นส่วนประกอบสำคัญ โดยเฉพาะเด็กวัยก่อนเรียน (อายุ 2-5 ขวบ) ควรเป็นหนังสือภาพซึ่งมีตัวหนังสือประกอบเล็กน้อย เด็กวัยเรียนในระดับประถมศึกษา (อายุ 6-11 ขวบ) ควรเป็นหนังสือภาพประกอบเรื่องราวในอัตราส่วนที่เหมาะสมและเด็กก่อนวัยรุ่น (อายุ 12-14 ขวบ) ควรเป็นหนังสือที่มีรูปภาพประกอบบ้าง แต่ไม่จำเป็นต้องมีภาพทุกหน้า (รายละเอียดเกี่ยวกับประเภทของภาพวาดสำหรับใช้กับหนังสือชนิดใด จะกล่าวถึงในตอนหลัง) แต่อย่างไรก็ตาม หนังสือภาพสำหรับเด็ก รวมทั้งการ์ตูน จะเน้นภาพมากกว่าเนื้อเรื่องที่เขียนเป็นตัวอักษร ดังนั้น ประเภทของภาพจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ควรคิดให้มาก ภาพการ์ตูนคือ ภาพลายเส้น แต่ภาพลายเส้นมีหลายชนิด เช่น ลายเส้นที่สมจริงซึ่งเก็บรายละเอียดทุกอย่างไว้ หรือลายเส้นหยาบ ๆ ที่แสดงเพียงเค้าโครงกรอบนอก อาจเหมือนจริง หรือตลก หรือล้อเลียน หรือลายเส้นเชิงวิจิตรแบบไทย หรือลายเส้นที่แสดงเพียงสัญลักษณ์ สิ่งเหล่านี้ผู้จัดทำหนังสือสำหรับเด็กควรคำนึงให้มาก และเลือกหาผู้วาดให้เหมาะสม

ปัจจุบันนี้ การวาดภาพสำหรับเด็กได้เริ่มต้นตัวในเมืองไทยแล้ว สถาบันหลายแห่งเริ่มให้ความสนใจ เปิดการเรียนการสอนการเขียนภาพสำหรับเด็กขึ้น การเขียนภาพสำหรับเด็กก็คงจะดีขึ้นเป็นลำดับ อีกทั้งปัญหาการขาดแคลนนักวาดภาพหนังสือสำหรับเด็กคงจะหมดไปในไม่ช้า บางครั้งหนังสือสำหรับเด็กอาจจะใช้ภาพถ่ายได้ แต่จะต้องเป็นภาพที่ชัดเจนไม่เลือน ภาพถ่ายสีจะดีกว่า ภาพถ่ายขาวดำ ควรใช้สไลด์ดีกว่าภาพที่อัดออกเป็นรูปแล้ว โดยเฉพาะหนังสือที่จัดพิมพ์เป็นจำนวนมาก

เรื่องสีของภาพเป็นเรื่องสำคัญ ความแตกต่างระหว่างภาพสีกับภาพขาวดำ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง โดยเฉพาะวัยของเด็ก เด็กเล็ก ๆ ชอบสีสดใสมากกว่าภาพขาวดำ แต่เด็กก่อนวัยรุ่นและวัยรุ่นชอบทั้งสองอย่าง ขึ้นอยู่กับประเภทของเนื้อหา เรื่อง และลักษณะการใช้หนังสือนั้น ๆ แต่มีข้อระมัดระวังอย่างหนึ่งคือ ภาพนั้นจะต้องชัดเจน ไม่มีคมัวเลือน หรือมีรายละเอียดมาก หรือภาพมีลักษณะยุ่งเหยิง หรือมีเนื้อหาในภาพมากเกินไป เด็กจะดูไม่รู้เรื่อง หรือใช้ลักษณะภาพของผู้ใหญ่ เด็กจะรับไม่ได้

5. ส่วนวนภาษาที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก ใช้ภาษาง่าย ๆ (ไม่ต้องแปล) ถูกต้องเหมาะสม สั้นกระชับใจความ สละสลวยเป็นภาษาที่ดี ใช้ประโยคสั้น ๆ ไม่ซับซ้อน เด็กเล็กใช้คำและประโยคซ้ำ ๆ กันให้มาก เพื่อส่งเสริมความจำโดยให้ผู้อ่านได้เห็นบ่อย ๆ ได้ฟังบ่อย ๆ จะจดจำได้เอง ในจิตวิทยาการอ่านของเด็กนั้น เด็กเข้าใจเรื่องราวจากคำที่อ่าน ถ้าเข้าใจคำ จะเข้าใจประโยค และเข้าใจเรื่องได้ หนังสือสำหรับเด็กจึงควรใช้คำที่เด็กในวัยนั้นได้เรียนรู้ และเข้าใจความหมายแล้ว ในระยะนี้กรมวิชาการ ได้จัดทำประมวลคำพื้นฐาน ซึ่งกำหนดไว้ในหนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษา ผู้เขียนหนังสือสำหรับเด็กจึงควรใช้คำในประมวลคำพื้นฐานนี้ ซึ่งมีตั้งแต่ชั้น ป.1 - ป.6 มาใช้เป็นแนวในงานเขียนของตน

6. ลักษณะการเขียนประโยคและการใช้ขนาดตัวอักษร หนังสือภาพสำหรับเด็กวัย 2-6 ขวบ (วัยอนุบาลและ ป.1) ควรเขียนแยกเป็นคำ ๆ ใช้ตัวอักษรโตขนาดประมาณ 24 - 30 พอยท์ (ประมาณ $\frac{1}{2}$ ซม.) ใช้ตัวพิมพ์ธรรมดาหรือตัวเขียนที่ชัดเจนถูกต้อง และใช้แบบเดียวตลอดทั้งเล่ม ไม่ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ลวดลาย ในหน้าหนึ่ง ๆ ไม่ควรมีตัวหนังสือมากหรือมีหลายย่อหน้า หนังสือสำหรับเด็กวัย 8-9 ขวบ (ชั้น ป.2 - ป.4) เขียนประโยคสั้น ๆ เว้นวรรคห่างพอสมควร ย่อหน้าหนึ่งประมาณ 3-5 บรรทัด จำนวนย่อหน้าลดหลั่นตามความสั้นยาวของเนื้อหา แต่หน้าหนึ่งไม่ควรมีหลายย่อหน้า หนังสือสำหรับเด็กวัย 10-11 ขวบ (ชั้น ป.5 - ป.6) ใช้ประโยคยาวขึ้น ใช้วลีขยายประโยค และประโยคซับซ้อนเขียนเรื่องได้ยาวขึ้น และมีหลายย่อหน้าได้ในหน้าหนึ่งหน้า โดยมีภาพประกอบไม่มากนัก

7. รูปเล่มหนังสือสำหรับเด็ก ควรมีขนาดกระทัดรัด ไม่ใหญ่หรือกว้างหรือยาว หรือเล็กมาก เพราะเด็กจะถือหนังสืออ่านไม่สะดวก เนื่องจากกล้ามเนื้อที่นิ้วมือไม่แข็งแรงพอจะรับของเล็กหรือใหญ่มากเกินไป จำนวนหน้าของหนังสือสำหรับเด็ก มีดังนี้

เด็กวัย 2-5 ขวบ จำนวนหน้าประมาณ 8-16 หน้า

เด็กวัย 6-11 ขวบ จำนวนหน้าประมาณ 16-32 หน้า

ขนาดรูปเล่มหนังสือเกี่ยวข้องกับราคาพิมพ์มาก ถ้าใช้รูปเล่มที่ไม่ได้มาตรฐานกับการตัดกระดาษของโรงพิมพ์ จะเสียค่าใช้จ่ายมาก รูปเล่มที่นิยมกัน คือ

ขนาด 8 หน้ายก (18.5 × 26 ซม.) แนวนอนหรือแนวตั้ง

ขนาด 16 หน้ายกเล็ก (13 × 18.5 ซม.) แนวนอนหรือแนวตั้ง

ขนาด 16 หน้ายกใหญ่ (14.8 × 21 ซม.) แนวนอนหรือแนวตั้ง

นอกจากนี้ ขนาดรูปเล่มยังมีความสัมพันธ์กับการจัดหน้า (Layout) ของหนังสืออีกด้วย โดยเฉพาะหนังสือภาพ หรือหนังสือภาพประกอบเรื่องสำหรับเด็กประถมต้น ซึ่งมีรูปภาพเป็นส่วนใหญ่ และขนาดของรูปยังใหญ่อีกด้วย จึงควรใช้รูปเล่มซึ่งมีขนาดหน้ากระดาษใหญ่พอสมควร ที่จะบรรจุหรือจัดหน้าได้สวยงาม รูปเล่มขนาดเล็ก เช่น ขนาดการ์ตูนเล่มละ 1 บาท ขององค์การค้ำของคุรุสภา จัดหน้าได้ลำบาก จึงต้องใช้ภาพเต็มหน้าทุกหน้าไป

การเย็บรูปเล่มควรแข็งแรงทนทานต่อการหยิบใช้ของเด็ก ปกหนังสือควรเป็นปกแข็ง แต่ค่าใช้จ่ายในการพิมพ์สูงมาก อาจะหลีกเลี่ยงโดยใช้กระดาษหนา 210 – 260 แกรมก็ได้ ปกหนังสือต้องทำให้เด่นสะดุดตา เพื่อเรียกความสนใจ

หนังสืออ่านประกอบภาพ จัดเป็นหนังสือสำหรับเด็กประเภทสารคดี ซึ่ง (วินัย รอดจ่าย, 2534 : 17-19) ได้เสนอลักษณะหนังสือประเภทสารคดีที่ดี ดังต่อไปนี้

ลักษณะหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนประเภทสารคดี

หนังสือสารคดีมีหลักในการพิจารณาง่าย ๆ อยู่ว่า จะต้องเป็นหนังสือที่ให้เนื้อหาวิชา และความรู้แก่ผู้อ่าน โดยไม่ได้เน้นรสชาติในการอ่าน หรือความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยเฉพาะ ดังนั้น หนังสือสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชนจึงมีลักษณะเฉพาะของตนที่แตกต่างออกไป เช่น

1. เป็นงานเขียนที่มุ่งแสดงข้อมูล เนื้อหาสาระ ความรู้แก่ผู้อ่านโดยตรง ทำให้รูปแบบของการเขียนเป็นไปในลักษณะวิชาการ มีข้อบทย มีการลำดับขั้นของเนื้อหา เพื่อความเข้าใจที่ง่ายและถูกต้อง ไม่มีตัวละครเคลื่อนไหว หากมีแต่การบรรยายถึงขั้นตอนการ

ทำงาน และวิวัฒนาการของเรื่องราวอย่างละเอียด สารคดีไม่มีจุดสะเทือนใจ แต่ก็มีแก่นของเรื่อง หรือความคิดรวบยอดว่าจะบอกเล่าอะไรให้แก่คนอ่าน ประการสำคัญที่สุด จะต้องมีส่วนแห่งข้อมูล ที่มาของเนื้อหาสาระและเรื่องราวที่สามารถตรวจสอบ พิสูจน์ได้ ถ้าเป็นงานที่คัดลอกมาจากหนังสือฉบับอื่นก็ต้องมีบรรณานุกรมบอกไว้ท้ายเล่ม

2. ภาษาที่ใช้ในงานสารคดี เป็นภาษาเฉพาะมีรูปแบบและลีลาในตัวเอง ไม่สามารถ เลือกร้อยอย่างมีอิสระเหมือนงานบันเทิงคดีได้ ส่วนใหญ่นิยมทำกันในลักษณะดังนี้

- 2.1 เป็นบทบรรยายที่ถ่ายทอดให้เห็นภาพชัดเจนและถูกต้อง
- 2.2 สำนวนโวหารเรียบง่าย ไม่เล่นคำและความอย่างไม่มีเหตุผล
- 2.3 ไม่มีบทสนทนา
- 2.4 มีคำบรรยายภาพและเหตุการณ์อย่างละเอียด
- 2.5 บอกเล่าเนื้อหา สาระและใจความด้วยความรวดเร็ว ไม่เยิ่นเย้อ
- 2.6 มีบทสรุปชัดเจน

3. ภาพประกอบ เรื่องของงานประเภทสารคดี จัดเป็นหัวใจสำคัญที่สุด เพราะการบรรยายด้วยตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ไม่ช่วยให้เกิดความเข้าใจได้ชัดเจนแจ่มแจ้งมากนัก การมีภาพของสิ่งที่กล่าวถึงมาประกอบเอาไว้ด้วย จะทำให้เข้าใจได้ถูกต้องรวดเร็ว

นอกจากนั้น ภาพประกอบหนังสือสารคดียังเปรียบเสมือนหลักฐานอ้างอิงที่สำคัญมากอย่างหนึ่งเพิ่มความรู้ลึกซึ้งจริงสมจริงให้แก่เรื่องอย่างดียิ่งเยี่ยม โดยเฉพาะภาพถ่าย ดังนั้น ภาพจึงเป็นส่วนสำคัญยิ่งของงานประเภทสารคดี

ลักษณะภาพประกอบเรื่องประเภทสารคดีที่ดี

1. เป็นภาพถ่ายเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่ต้องการบอกเล่าในเรื่อง
2. เป็นภาพถ่ายหรือภาพคัดลอก เรื่องราวหรือสิ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องที่กล่าวถึง
3. เป็นภาพถ่ายของแหล่งข้อมูลหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์
4. มีคำบรรยายภาพได้ภาพชัดเจน
5. ถ้าจำเป็นต้องใช้ภาพเขียน ควรเขียนขึ้นจากข้อมูลที่ได้รับการค้นคว้ามาแล้ว

เป็นอย่างดี

6. ภาพประกอบสารคดีทุกภาพจะต้องสามารถตรวจสอบความถูกต้องได้
7. มีขนาดใหญ่ชัดเจน น่าสนใจและเพิ่มความรู้ในการอ่านสารคดีมากขึ้น

รูปแบบและความยาวของหนังสือประเภทสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชน

เช่นเดียวกับหนังสือประเภทบันเทิงคดี การแบ่งรูปแบบและความยาวของหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนประเภทสารคดีนั้น เรื่อยถือพฤติกรรมทางจิตวิทยาทางการอ่านของเด็กเป็นส่วนสำคัญ โดยถือเอาความพหุเหมาะกับความต้องการในการรับรู้ของเด็กแต่ละวัยเป็นเกณฑ์

เราสามารถแบ่งรูปแบบและความยาวของหนังสือประเภทสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชนตามเกณฑ์อายุได้ ดังนี้

1. เด็กอายุ 3-5 ขวบ นิยมใช้หนังสือขนาด 17 ซม. คูณ 18.50 ซม. จำนวน 12 หน้า ภาพประกอบวาดรูปบรรยายสีเหมือนจริงสวยงามบอกเล่าเรื่องราวโดยละเอียด เด็กสามารถเชื่อมโยงเรื่องจากภาพได้ มีตัวอักษรเพียงหน้าละ 1 คำ เฉพาะส่วนที่สำคัญที่สุดเท่านั้น ไม่รวมภาพปกและปกหลัง
2. เด็กอายุ 6-8 ขวบ นิยมใช้หนังสือขนาด 14.50 ซม. คูณ 21 ซม. จำนวน 16 ถึง 24 หน้า ภาพประกอบวาดรูปบรรยายสีสวยงาม เน้นความเหมือนจริงตามเรื่องให้มากที่สุด ภาพประกอบยังมีความสำคัญมากอยู่สำหรับเด็กในวัยนี้ การเชื่อมโยงความต่อเนื่องของภาพให้ประสานกลมกลืนกันตลอดทั้งเล่ม ช่วยให้เรื่องซึ่งเริ่มยาวขึ้น ซับซ้อนขึ้นง่ายแก่การทำความเข้าใจอย่างไรก็ตามเรื่องราวก็ยังไม่ควรมีความยาวหรือรายละเอียดมากนัก จำนวนหน้ากระดาษดังกล่าว ไม่รวมปกหน้าและปกหลัง
3. เด็กอายุ 9-11 ขวบ นิยมใช้หนังสือขนาด 18.50 ซม. คูณ 26 ซม. หรือที่เรียกว่า 8 หน้ายก หรือถ้าเรื่องราวมีเนื้อหามากก็อาจจะใช้หนังสือ ขนาด 17 ซม. คูณ 18.50 ซม. ก็ได้ ภาพประกอบเรื่องอาจจะวาดจากของจริง โดยนำมาจัดวางให้เหมาะสมเพิ่มความสำคัญและเด่นชัดให้มากกว่าเดิม หรือจะใช้ภาพถ่ายจากของจริงมาประกอบตามเรื่องดังกล่าวถึงก็ได้ ภาพประกอบทั้งสองอย่างนี้ให้ความรู้ลึกที่ไม่แตกต่างกันมากนัก เพราะยึดถือความเหมือนจริงเป็นหลักสำคัญ การดูภาพถ่ายทำให้ชวนติดตาม สดชื่น สบายตา แต่การดูภาพถ่ายก็ให้ความจริงจัง แม่นยำและมั่นใจในสิ่งที่ได้รับรู้

ความยาวของสารคดีบางเรื่องอาจจะเพิ่มไปถึง 32 หน้าก็ได้ ถ้าเนื้อหาเรื่องราวของสารคดีมีมากกว่านี้ แต่ก็ไม่ควรมากเกินไปกว่านี้ดีที่สุด

เนื้อหาสาระของหนังสือประเภทสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชน

จุดมุ่งหมายของงานสารคดี เป็นสิ่งบังคับอันสำคัญให้หนังสือสารคดีมีรูปแบบ ตลอดจนเนื้อหาสาระที่เฉพาะเจาะจงอยู่ในตัวเอง เราไม่สามารถแสดงออกในงาน

เขียนประเภทสารคดีอย่างมีอิสรภาพได้มากนัก ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเนื้อหาวิชาการ หรือรูปแบบคำประพันธ์ ส่วนนวนิโฆวห การต้องยืคถึอแต่ในเรืงวิชาความรู้ที่จะให้แก่เด็ก ทำให้เราต้องค้ำนึงถึงควมสมจริง ถูกต้องสมเหตุสมผล และสามารถถ่ยทอดเนื้อหาวิชาความรู้ที่ต้อการแสดงลือ ไปถึงเด็กให้มากที่สุด

เนื้อหาสาระที่นำมาใช้ในหนังสือสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชนพอลำดับได้ดังนี้

1. เนื้อหาทางวิชาการ เป็นสิ่งที่หยิบนำมาใช้ในการทำหนังสือสารคดีมากที่สุด นั้นอาจจะมีสาเหตุมาจากความสอดคล้องของเนื้อหาวิชาที่ต้อการส่งเสริมแก่เด็ก การเลือกสาระเรืงราวที่ยังไม่แจ่มชัดจากบทเรียนในชั้นเรียนมาขยายออกเป็นสารคดี จึงเป็นสิ่งที่เราจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจวิชาการนั้นแจ่มแจ่มงมมากยิ่งขึ้น เนื้อหาทางวิชาการในชั้นเรียนจึงเป็นเรืงราวที่หยิบนำมาใช้ในงานสารคดีมากที่สุด

2. เนื้อหาสาระเสริมบทเรียนนอกจากเรืงราวที่กล่าวถึงในบทเรียนโดยตรงแล้ว ส่วนที่ส่งเสริมการเรียนในบทเรียนหรือส่วนที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ยังเป็นสิ่งที่หยิบนำมาเป็นเนื้อหาสาระในการเขียนสารคดีสำหรับเด็กด้วย เนื้อเรืงที่เกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมไทย เป็นเรืงราวที่นำมาใช้ประกอบและส่งเสริมบทเรียนมากที่สุด

3. ชีวิตในท้องถิ่น เป็นเรืงราวอีกอย่างหนึ่งที่นิยมนำมาใช้ในการเขียนสารคดีสำหรับเด็ก โดยมุ่งหวังให้เด็กเกิดความรักและเข้าใจในถิ่นที่อยู่ของตนเอง พร้อมทั้งจะพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

4. ความรู้ทั่วไป เรืงราวที่เห็นว่าเป็นความรู้และมีความเหมาะสมสำหรับเด็ก เช่น เรืงราวของชีวิตสัตว์ พืช หรืออื่น ๆ เป็นส่วนหนึ่งที่หยิบมาเขียนสารคดีได้อย่างดี

5. สถานที่สำคัญ เป็นสารคดีเชิงท่องเที่ยวที่ต้อการแสดงให้เด็ก ๆ รู้จักสิ่งดี ที่มีอยู่ในประเทศชาติบ้านเมือง อาจจะแสดงออกมาในรูปของบันเทิงคติกลาย ๆ ก็ได้ โดยเขียนในแบบมีตัวละครดำเนินเรืงหากแต่ภาพประกอบใช้ภาพที่เป็นภาพของจริง

หนังสือสารคดีสำหรับเด็กในวัยต่าง ๆ ยังขาดแคลนอยู่มาก นั้นอาจเป็นเพราะการเขียนและการจัดทำเป็นไปได้อย่างกว้างงานบันเทิงคติ ซึ่งไม่ต้องค้ำนึงถึงข้อมูลและหลักเกณฑ์ความถูกต้องเท่าใดนัก

งานเขียนสารคดีถึงจะค่อนข้างยากในการจัดทำและเขียน แต่ก็มีคุณค่ามาก เพราะสามารถใช้ได้กับคนทั่วไป ทั้งยังสามารถทรงคุณค่าทางด้านสาระ เรืงราวและเนื้อหาอย่างดีตลอดไป

พรจันทร์ จันทวิมล (2534 : 36) เสนอลักษณะหนังสือเด็กที่ดีใน 3 ด้านดังต่อไปนี้

ลักษณะหนังสือเด็กที่ดี คือ หนังสือที่เด็กอ่านแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน มีเนื้อหาสาระตรงกับใจที่เด็กอยากอ่าน มีรูปเล่มสีสันสวยสะอาดตา ชวนให้หยิบขึ้นมาดูมาอ่าน โดยไม่ต้องบังคับ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือที่ให้ความรู้หรือบันเทิงคดีก็ตาม ลักษณะที่ดีแบ่งออกได้ 3 ประการ คือ

1. ด้านเทคนิคการพิมพ์และการจัดรูปเล่ม

การจัดพิมพ์ภาพและตัวอักษรนั้น ต้องชัดเจน ปกติต้องสวยงาม ดึงดูดความสนใจเด็ก ขนาดรูปเล่มเหมาะสมกับความต้องการของเด็ก คุณภาพของกระดาษต้องดี ขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับวัยของเด็ก การจัดหน้าหนังสือดูโปร่งตา ภาพกับตัวอักษรไม่ทับกัน และชื่อเรื่องดึงดูดความสนใจของเด็ก

2. ด้านเนื้อหา เนื้อหาน่าสนใจ มีความสนุกสนาน ความยากง่ายเหมาะสมกับวัย เนื้อหาต้องถูกต้อง การดำเนินเรื่องควรเร้าใจชวนให้ติดตาม เนื้อหาของเรื่องในแง่ของความสั้นยาวจะต้องเหมาะสมกับวัยของเด็กเป็นอย่างมาก ไม่ยาวเกินไปหรือสั้นเกินไปในเด็กแต่ละวัย ประโยชน์และแง่คิดหลังจากการอ่านหนังสือเล่มนี้แล้ว เด็กจะได้รับประโยชน์จากการอ่านไปแล้ว อย่างไรก็ตามและสำนวนภาษาจะต้องเหมาะสมกับวัยของเด็กเป็นอย่างยิ่ง

3. ด้านภาพประกอบ ปกติแล้วหนังสือสำหรับเด็กจะมีภาพประกอบเกือบทุกหน้า ไม่ว่าจะเป็นบันเทิงคดี สารคดี หรือร้อยกรอง ภาพประกอบนั้นจะต้องมีสีสันสวยงามวาดอย่างประณีตสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง ภาพต้องถูกต้องขนาดภาพเหมาะสมกับขนาดของรูปเล่ม และน่าสนใจ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (ม.ป.ป. : 82-87) เสนอลักษณะของหนังสือเด็กที่ดีทางด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ชื่อเรื่อง

1.1 ต้องตั้งชื่อให้สะอาดตา สะดุดใจ เร้าความสนใจมีความหมายในตัวเอง เช่น ขั้วักษ์ใหญ่ใจดี คาบวิเศษ สองเกลอผจญภัย เป็นต้น

1.2 อย่าออกชื่อซ้ำัดเกินไป เช่น โทษของการลักขโมย ประโยชน์ของป่าไม้

1.3 อย่าตั้งชื่อเรื่องโดยใช้คำสองแง่สองง่าม

2. ตัวละคร

- 2.1 ต้องให้สมจริงสมจัง สมวัยของเด็ก
- 2.2 เด็กชอบตัวละครที่เป็นสัตว์พูดได้
- 2.3 สิ่งที่ไม่มีชีวิตไม่ควรแต่งให้พูดได้
- 2.4 ต้องปูพื้นตัวละครให้ผู้อ่านรู้จักก่อนดำเนินเรื่อง
- 2.5 ถ้าจะเขียนตัวละครให้เป็นสัตว์ต้องศึกษาอุปนิสัยธรรมชาติของสัตว์

นั้น ๆ ด้วย อย่าเขียนผิดธรรมชาติของมัน

- 2.6 ตัวละครต้องมีชีวิตชีวา
- 2.7 ถ้าตัวละครมีการสนทนากัน อย่าแต่งให้คำสนทนานั้นยาวเกินไป
- 2.7 ชื่อของตัวละครอย่าให้มีอักษรเดียวกันมากจะทำให้ผู้อ่านสับสน

ระหว่างตัวดีกับตัวร้าย และอย่าตั้งชื่อด้วยศัพท์ยาก ๆ

3. ฉาก

- 3.1 ฉากควรเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง
- 3.2 ควรมีการบรรยายฉากบ้างเพื่อให้อ่านเข้าใจ
- 3.3 ถ้าเป็นการเชื่อมต่อฉากต้องให้ความต่อเนื่องกันอย่างมีศิลปะ
- 3.4 ควรบรรยายให้เห็นภาพพจน์ชัดเจนในบางเรื่องที่ต้องการให้ผู้อ่านรู้

4. เนื้อเรื่อง

- 3.5 เนื้อเรื่องมีเป้าหมายแน่นอน
- 3.6 เนื้อหาอิงหลักสูตรและถูกต้องตามหลักจิตวิทยา
- 3.7 เนื้อเรื่องไม่เป็นพิษเป็นภัยแก่เด็ก
- 3.8 เนื้อเรื่องต้องกะทัดรัด ไม่เยิ่นเย้อ การดำเนินเรื่องฉับไว และเป็นไป

ตามลำดับขั้นตอนของเหตุการณ์

- 3.9 มีแก่นของเรื่องชัดเจนเพียงแก่นเดียวใน 1 เรื่อง
- 3.10 โครงเรื่องไม่ซับซ้อน
- 3.11 มีเหตุผล โดยเฉพาะนิทานต้องให้สมเหตุสมผล
- 3.12 แทรกคุณธรรม
- 3.13 อย่าสอนให้มั่งงาย ขี้ฉลาด คดโกง โกหก
- 3.14 เนื้อเรื่องควรสอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน
- 3.15 ควรเป็นความคิดสร้างสรรค์ของผู้แต่งเองอย่าลอกเลียนแบบใคร
- 3.16 ถ้าเป็นเหตุผลต่อเนื่องกันต้องเป็นแต่ละเหตุแต่ละผลไม่ปะปนกัน

3.17 ต้องมีจุดเริ่มต้นอย่าให้ชัดขีด

3.18 ต้องแต่งให้สนองความต้องการของเด็ก เช่น เด็กเล็ก ๆ จะชอบเรื่องทำนองให้สิ่งเล็กชนะสิ่งใหญ่ (โดยขณะอ่านจะสมมุติว่าสิ่งเล็กเป็นตนเอง)

5. ภาษาที่ใช้

ภาษาที่ใช้ในการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก มีทั้งภาษาร้อยแก้วและภาษาร้อยกรอง ซึ่งจะแยกให้เห็นเป็นแนวทางว่า เทคนิคการใช้ภาษาในการเขียนเรื่องสำหรับเด็กนั้นควรเป็นในลักษณะใด

5.1 ภาษาที่ใช้ในการเขียนร้อยแก้ว

5.1.1 ใช้ภาษาง่าย ๆ สุภาพ สะดวกแก่การเข้าใจ

5.1.2 ระดับความยากง่ายของภาษาต้องให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นเรียนของเด็ก

5.1.3 ตัวสะกด การันต์ ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษาไทย

5.1.4 ใช้ประโยคถูกต้องชัดเจนตามหลักเกณฑ์ของภาษาไทย

5.1.5 ใช้คำพูดชัดเจน ไม่ควรใช้ภาษาถิ่น หรือภาษาต่างประเทศ

5.1.6 ใช้ภาษาให้สื่ออารมณ์บ้าง

5.1.7 การเขียนลักษณะสารคดีต้องเขียนให้สนุกอย่าเขียนให้เหมือน

เรียงความ

5.1.8 ถ้าเป็นคำถาม คำตอบ ต้องให้ถามตอบกันอย่างสมเหตุผล สมวัย

5.1.9 ควรหลีกเลี่ยงตัวเลขที่แสดงราคาลิ่งของ เพราะอาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

5.1.10 ประโยค ควรเขียนให้สั้นๆ เน้นความสนใจ ไม่เยิ่นเย้อ

5.1.11 ควรใช้ประโยคง่ายๆ เป็นธรรมชาติ และความเป็นประโยคที่ประธานเป็นผู้กระทำกริยา โดยตรงแล้วตามด้วยกรรม เช่น ประโยค “นกจิกแมลง” อย่าใช้คำว่า “แมลงถูกนกจิก” เป็นต้น

5.1.12 ไม่ควรใช้คำว่า “กล่าวว่ บอกว่ พูคว่” ในบทเจรจา

5.1.13 อย่าใช้คำสแลง

5.1.14 ไม่ควรใช้คำที่แสดงความไม่แน่นอน เช่น “ดูเหมือน อาจจะ คล้ายๆ” เพราะจะทำให้ผู้อ่านเกิดความฉงน สงสัย ไม่แน่ใจ

5.1.15 จำนวนคำในแต่ละประโยคไม่ควรมากเกินไป

5.2 ภาษาที่ใช้ในการเขียนร้อยกรอง

5.2.1 ใช้คำง่าย

5.2.2 ความหมายเด่น

5.2.3 เล่นเสียงหลากหลาย

5.2.4 ฝากข้อคิด

5.2.5 จูงใจเพลิน

1 ใช้คำง่าย คำพยางค์เดียวหรือสองพยางค์ คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ ที่มีความถี่ในการใช้สูง ล้วนเป็นคำที่มีควรมานำมาใช้แต่งบทร้อยกรองสำหรับเด็ก เพราะจะช่วยทำให้เด็กเข้าใจความหมายได้ทันที

2) ความหมายเด่น หมายถึง ทั้งความหมายของคำและความหมายของเนื้อความของบทร้อยกรองแต่ละบท ควรใช้คำที่มีความหมายเด่นเข้าใจได้ทันที ควรเรียงลำดับเป็นเนื้อความที่เข้าใจง่ายไม่สับสน

3) เล่นเสียงหลากหลาย หมายถึง การใช้คำที่มีเสียงวรรณยุกต์ต่างๆ หลากเสียงสลับกันและมีจังหวะในการออกเสียงด้วย เพื่อให้บทร้อยกรองมีเสียงไพเราะมีจังหวะชวนสนุกสนาน

4) ฝากข้อคิด บทร้อยกรองบางบทอาจฝากข้อคิดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มีคุณค่าทางใจแก่เด็กได้ เช่น ข้อคิดในเรื่องความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ หรือความมีน้ำใจต่อกัน เป็นต้น

5) จูงใจเพลินพิศ คือ การทำให้เด็กเกิดความบันเทิงรื่นเริงใจ หรือเพลิดเพลินด้วยการอ่านบทร้อยกรองนั่นเอง ถ้าใช้วิธีการทั้ง 4 ข้างต้นไปแล้ว ข้อนี้ก็จะเป็นผลพลอยได้

6. ลักษณะของภาพประกอบ

เนื่องจากหนังสือสำหรับเด็กนั้นเป็นหนังสือที่มีภาพประกอบมากกว่าหนังสือธรรมดา ภาพประกอบจึงเป็นสิ่งสำคัญที่เร้าความสนใจให้เด็กติดตามอ่านเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะภาพหน้าปกจะดึงดูดความสนใจให้เด็กหยิบอ่านและติดตามเนื้อหาภายในเล่มเป็นอย่างดี ดังนั้น ผู้เขียนควรจะทราบว่าเด็กชอบภาพชนิดใด เมื่อเขียนหนังสือจะได้วาดภาพประกอบได้ถูกใจเด็ก ส่วนใหญ่เด็กจะชอบภาพในลักษณะ ดังนี้

6.1 ภาพที่มีลักษณะง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

6.2 ภาพที่แสดงการกระทำและการผจญภัย

6.3 ชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ

6.4 ชอบภาพใหญ่มากกว่าภาพเล็ก

6.5 ชอบภาพประกอบมาก มากกว่าภาพประกอบน้อย

6.6 ภาพที่ตรงกับคำบรรยาย

โดยสรุปแล้วลักษณะของหนังสือเด็กที่ดีจะต้องพิจารณาทางด้านเนื้อหาที่มี วัตถุประสงค์ชัดเจน และมีความยากง่าย เหมาะสมกับวัย คำนึงถึงภาพประกอบ ที่ช่วยขยาย เนื้อหาให้แจ่มแจ้ง คำนึงถึงภาษาที่เด็กเข้าใจง่าย ขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับวัยของเด็ก มี รูปเล่ม ที่คำนึงถึงการถืออ่าน ได้สะดวกแข็งแรงทนทานและมีปกหนังสือที่ออกแบบให้สะดุดตาผู้อ่าน

7. ขั้นตอนในการจัดทำหนังสืออ่านประกอบภาพ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (ม.ป.ป. : 87-89) ได้ ลำดับขั้นตอนในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก จัดแบ่งเป็นขั้นตอนก่อนเขียน ดำเนินการเขียน และหลังเขียนจบแล้วมีรายละเอียด ดังนี้

ก่อนเขียน เมื่อตัดสินใจแล้วว่า จะเขียนเรื่องอะไร ผู้เขียนจะต้องเตรียมการ ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรและเอกสารหลักสูตรเกี่ยวกับเรื่องที่จะเขียนให้เข้าใจ ต้องเห็นว่าหลักสูตรกำหนดให้นักเรียนเรียนเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงไร แล้วดูวัตถุประสงค์ว่า เมื่อเรียนแล้วต้องการให้เด็กเกิดพฤติกรรมใด จะ ได้วางแก่นของเรื่องและเค้าโครงเรื่องให้ได้ ถูกต้องไม่หลงทาง

2. หาเอกสารค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เพื่อศึกษาในรายละเอียด จะได้สอดแทรกเข้าไปในเรื่องได้อย่างเหมาะสม

3. เตรียมเครื่องเขียนไว้ให้พร้อม

4. กำหนดลักษณะการเขียนว่าจะเขียนเรื่องทำนองใด เช่น

4.1 นิทานคติสอนใจ

4.2 นิทานเกี่ยวกับสัตว์ ธรรมชาติของสัตว์

4.3 นิยายเกี่ยวกับสัตว์ แต่ให้สัตว์มีพฤติกรรมเหมือนคน

4.4 เรื่องจากประสบการณ์ชีวิตประจำวัน

4.5 นิยายเพื่อฝัน เช่น เรื่องสัตว์ประหลาด มนุษย์ต่างดาว

4.6 นิยายทางวิทยาศาสตร์ เช่น เรื่องเกี่ยวกับดวงดาวจักรวาล มิติ

แห่งกาลเวลา

4.7 นิทานหรือนิยายที่ผูกเรื่องจากเนื้อหาในบทเรียน

5. กำหนดแก่นของเรื่อง แก่นของเรื่อง หมายถึง

แนวคิดหรือสาระสำคัญของเรื่อง เมื่อผู้เขียนตัดสินใจแล้วว่า จะเขียนเรื่องประเภทใด และศึกษาแล้วว่าเรื่องนั้น ๆ หลักสูตรกำหนดให้เรียนแล้ว มุ่งให้เกิดพฤติกรรมใดเป็นสำคัญ เช่น มีความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง มีคุณธรรม

สิ่งที่หลักสูตรต้องการเหล่านี้ คือ แนวคิดหรือแก่นของเรื่องซึ่งแก่นของเรื่องนี้ในหนังสือเล่มหนึ่งหรือเรื่องหนึ่ง ควรมีแนวคิดเดียวหรือแก่นเดียวและเป็นแนวคิดที่ชัดเจนง่าย ๆ ไม่เกินกำลังปัญญาของผู้อ่านในแต่ละระดับ ควรกำหนดแก่นของเรื่องลงไปให้ชัดเจนว่าเรื่องที่เขียนนั้นมีอะไรเป็นแก่นของเรื่อง และในเรื่องหนึ่งควรมีเพียงแก่นเดียว

6. กำหนดเค้าโครงเรื่องเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เขียนจะต้องกำหนดเพื่อเป็นแนวทางในการเขียนเรื่อง โครงเรื่องนี้จะต้องเป็นเค้าโครงเรื่องที่คุณเขียนกำหนดขึ้นเองไม่ควรลอกเลียนแบบใคร แก่นของเรื่องอาจเหมือนกันได้ แต่โครงเรื่องจะต้องเป็นความคิดของผู้เขียนเอง และควรเป็นความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์

การวางโครงเรื่องสำหรับหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือหนังสือส่งเสริมการอ่านนั้นผู้เขียนจะได้แนวทางจากจุดประสงค์การเรียนรู้ ในหลักสูตรของแต่ละเรื่องนั่นเอง และในการวางโครงเรื่องนี้ ควรมี 3 ตอนใหญ่ ๆ คือ

ตอนเริ่มต้น หรือบทนำเรื่อง จะเป็นการปูพื้นให้ผู้อ่านรู้เรื่องอาจจะเป็นการบรรยายฉาก หรือแนะนำตัวละคร แล้วเริ่มเรื่องราวต่อไป

ตอนกลางเรื่อง จะเป็นตอนที่เริ่มเรื่องราว ควรตื่นเต้นเร้าความสนใจชวนให้ติดตามไปตามลำดับของเนื้อเรื่อง

ตอนจบของเรื่อง จะเป็นการสรุปแก่นของเรื่อง ขมวดท้ายด้วยข้อคิดคติธรรมเด็กเล็ก ๆ ชอบเรื่องที่จบลงด้วยความหวัง ความสุข ไม่ควรจบเรื่องด้วยความทุกข์ จะเป็นการทำร้ายจิตใจของเด็ก

การกำหนดเค้าโครงเรื่องตั้งแต่ตอนเริ่มต้น ตอนกลางเรื่องและตอนจบของเรื่องอย่างย่อ ๆ จะทำให้ไม่สับสน และสามารถกำหนดได้อย่างคร่าว ๆ ว่าเรื่องที่จะเขียนนั้นมีความยาวประมาณกี่หน้า

ดำเนินการเขียน เมื่อเตรียมพร้อมจากขั้นตอนนี้ทุกขั้นตอนนี้ตามข้อ 1 แล้ว ก็ลงมือเขียนไปตามเค้าโครงเรื่องที่เราวางไว้ไปตามลำดับ และในขณะที่เขียนขอเสนอแนะแนวปฏิบัติ ดังนี้

1. ทำใจให้มีสมาธิ จดจ่ออยู่กับเรื่องที่เขียน
2. พยายามปรับอารมณ์ของตนให้อยู่ในตัวละครที่สร้างขึ้น โดยสมมุติตนเองเป็นตัวละครที่กำลังเขียนตัวละครจะได้มีชีวิตชีวา
3. ทำอารมณ์ของตนให้อยู่ในวัยของเด็กที่ตนจะเขียนให้อ่าน เพื่อจะได้ใกล้ชิดกับผู้อ่าน ความรู้สึกนึกคิด หรือบทสนทนาจะได้เหมาะกับวัยของผู้อ่าน
4. ถ้าเมื่อใครรู้สึกว่าไม่มีสมาธิ คิดไม่ออก ควรหยุดพัก แล้วค่อยเริ่มเขียนใหม่ เมื่อมีอารมณ์พร้อมที่จะเขียน
5. ตัวละครที่เขียนควรมีการพัฒนาทั้งคำพูดและการกระทำ คือ พยายามสร้างตัวละครให้มีบุคลิกและความรู้สึกนึกคิดให้เหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบัน
6. ควรจบเรื่องด้วยสิ่งที่ประทับใจ เช่น ขมวดท้ายด้วยข้อคิด คุณธรรม และจบลงด้วยความหวัง ความสุข เพราะโลกของเด็ก ๆ ควรมีแต่ความร่าเริงแจ่มใส อย่าจบด้วยคำว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า.....” ควรจบลงด้วยการให้เด็กได้ความคิดจากเรื่องที่เราอ่านด้วยตนเองเด็กจะประทับใจกว่า

หลังเขียนจบแล้ว เมื่อเขียนเรื่องจบแล้ว ผู้เขียนควรได้ปฏิบัติ ดังนี้

1. อ่านทบทวนอีกครั้ง ลองอ่านทบทวนเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบแล้วทดสอบเรื่องที่เราเขียนว่าสนใจหรือไม่ด้วยการตอบคำถาม 3 ประการคือ
 - 1.1 เด็กติดตามเรื่องได้หรือไม่
 - 1.2 ให้ความบันเทิงแก่เด็กหรือไม่
 - 1.3 สื่อความหมายให้กับเด็กหรือไม่
 ถ้าเรื่องที่เขียนตอบคำถามทั้ง 3 ประการนี้ได้เป็นอย่างดีแสดงว่าเรื่องที่เขียนใช้ได้ แต่ถ้าตอบคำถามได้ไม่ดี ลองทบทวนหาจุดบกพร่องแล้วแก้ไข
2. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเนื้อหา เมื่อเขียนเสร็จแล้วและคิดว่าใช้ได้ ควรให้ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่ม่ประสบการณ์ตรวจความถูกต้องของเนื้อหา และวิจารณ์อีกครั้งว่าเรื่องที่แต่งมีสิ่งใดที่ต้องปรับปรุงแก้ไขบ้าง
3. ปรับปรุงแก้ไข นำต้นฉบับที่ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจแล้วมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

4. จัดทำต้นฉบับ เมื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องเรียบร้อยแล้ว

ก็จัดทำต้นฉบับจริง เข้ารูปเล่ม วาดภาพประกอบ อาจทำเองทั้งหมดถ้ามีความสามารถด้านศิลปะด้วย หรือให้ผู้ที่มีความสามารถด้านศิลปะช่วยในการวาดและการทำต้นฉบับ

จินตนา ไบกาชุยี (2542 : 48-53) อธิบายขั้นตอนในการจัดทำหนังสือเด็ก 3 ชั้น มีรายละเอียดในการดำเนินการแต่ละขั้น ดังนี้

1. ขั้นแรก

1.1 เขียนประเภทของหนังสือให้ชัดเจนว่า จะเขียนรูปแบบใด นิทาน นิยายร่วมสมัย เรื่องสั้น สารคดี เป็นต้น โดยเน้นความบันเทิงหรือสาระความรู้ หรือ คติสอนใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง กำหนดให้แน่นอนและบันทึกไว้

1.2 เขียนแก่นเรื่อง (Theme) อย่างชัดเจนเพียงเรื่องเดียวสำหรับหนังสือแนวบันเทิงคดี และเขียนวัตถุประสงค์ หรือแนวคิดหลักของเรื่องของหนังสือสารคดี

1.3 เขียนโครงสร้างเนื้อหาสำหรับหนังสือแนวสารคดี หรือหนังสือแนววิชาการ

1.4 เขียนโครงเรื่อง (Plot) อย่างคร่าว ๆ สำหรับหนังสือบันเทิงคดี โดยมีเหตุการณ์ที่น่าสนใจในตอนต้นเรื่อง ตอนกลางของเรื่อง และตอนปลายของเรื่อง ทั้งนี้ เหตุการณ์ต่าง ๆ จะต้องกำหนดจุดที่เร้าใจที่สุด หรือเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่องซึ่งจะคลี่คลายปัญหาทุกอย่าง อันจะนำไปสู่ตอนจบเรื่อง พึงระวังว่าจะต้องเป็นเรื่องของเด็กอย่างแท้จริง ไม่ใช่ตัดแปลงเรื่องของผู้ใหญ่มาแล้วใส่ตัวละครเด็กเข้าไป ทบทวนโครงเรื่องให้แม่นยำในใจ

1.5 เขียนโครงเรื่องย่อ ๆ ลงในกระดาษ อ่านทบทวนดูโครงเรื่องให้ถูกใจผู้เขียน

1.6 กำหนดวิธีการเขียนบทนำเรื่องหรือการขึ้นต้นเรื่อง การดำเนินเรื่อง ตอนกลางและตอนปลายของเรื่อง ซึ่งนำไปสู่ตอนจบอย่างละเอียด โดยดูว่าสนองความพอใจผู้เขียนหรือไม่

1.7 สร้างตัวละครและอุปนิสัยให้ชัดเจน โดยเฉพาะตัวละคร ตัวเอก เช่น กำหนดอายุ รูปร่าง นิสัยใจคอ เป็นต้น

1.8 สร้างรายละเอียดของฉาก ซึ่งได้แก่ บ้าน สถานที่ ถนนหนทาง บริเวณที่เรื่องราวเกิดขึ้น กำหนดยุคสมัย ระยะเวลา และฤดูกาลให้ถูกต้อง รวมทั้งเสื้อผ้าที่ตัว

ละครแต่งให้ถูกต้องตามยุคสมัยด้วยเพราะเรื่องสำหรับเด็กส่วนใหญ่ใช้ภาพแสดงรายละเอียดข้อปลีกย่อยเหล่านี้

1.9 ทบทวนดูว่าโครงเรื่องสนุก เป็นที่น่าสนใจ (ผู้เขียน) หรือไม่ แล้วนำไปเล่าให้เด็ก 2-3 คนฟัง เพื่อดูว่าเด็กสนุกในการฟังหรือไม่

1.10 ตรวจสอบดูว่าแก่นเรื่องที่แทรก หรือทรรชนะ หรือ คุณธรรมตามที่กำหนดไว้ยังคงอยู่ใน โครงเรื่องอย่างชัดเจน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจหรือไม่ มีลักษณะแอบแฝงอยู่ในเรื่องอย่างแนบเนียนหรือแยกออกเป็นคำสอนอย่างชัดเจนต่างหาก จนดูเป็นคำสอนในตอนจบหรือไม่ ปรับปรุงแก้ไขจนพอใจ

1.11 ตรวจสอบดูว่าโครงเรื่องมีการเคลื่อนไหวดีหรือไม่ ตัวละครสำคัญเป็นผู้ดำเนินเรื่องอย่างราบรื่นหรือไม่ เหตุการณ์ต่าง ๆ สอดคล้องรับกันดี มีเหตุผลดีหรือไม่

1.12 กำหนดความยาวของเรื่อง จะใช้ประมาณกี่หน้า

2. ชั้นที่สอง

2.1 ลงมือเขียนเรื่องอย่างละเอียดตามที่กำหนดไว้ในขั้นแรกแล้วตั้งชื่อเรื่อง

2.2 ทบทวนดูว่าชื่อเรื่องเหมาะกับเรื่องหรือไม่ เนื้อเรื่องน่าเชื่อถือหรือไม่ เรื่องค่อย ๆ ดำเนินไปอย่างเหมาะสมหรือไม่ ตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง ตอนกลางเรื่อง ตอนจบเรื่อง ทั้งหมดมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันหรือไม่ แก่นเรื่องที่เน้นมีอยู่ตลอดเรื่องสม่ำเสมอหรือไม่ ดูว่าเรื่องมีการขึ้นต้นอย่างเฉียบขาด ดึงความสนใจ ได้หรือไม่ ปัญหาของตัวละครสำคัญได้รับการแก้ไขอย่างมีเหตุผลและสนุกเร้าความสนใจของผู้อ่านหรือไม่ เรื่องมีความเคลื่อนไหวและความตื่นเต้นเหมาะสมกับสถานการณ์หรือไม่ อุปนิสัยและความประพฤติของตัวละครเป็นธรรมชาติเหมือนคนธรรมดาหรือไม่ ภาษา สำนวน และคำพูดโต้ตอบเป็นภาษาที่ใช้จริงของเด็กหรือไม่ น่าสนใจหรือไม่เนื้อเรื่องดำเนินไป เพราะคำพูดหรือเหตุการณ์รายละเอียดที่แทรกอยู่ในเรื่องมีมากเกินไปจนความต้องการหรือไม่ และเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหรือไม่ เรื่องเหล่านี้จะต้องทบทวนให้ดี และปรับปรุงแก้ไขให้เรื่องมีลักษณะที่ดี

2.3 เขียนเรื่องด้วยลายมืออ่านง่าย เก็บเอาไว้สักระยะหนึ่งแล้วนำมาอ่านใหม่ จนกว่าจะพอใจโดยไม่ปรับปรุงแก้ไขอีกแล้ว จากนั้นนำไปให้เพื่อนที่สนิทอ่านเพื่อฟังความคิดเห็น ต่อจากนั้นนำไปให้เด็กอ่าน 2-3 คน เพื่อดูว่าอ่านเข้าใจเรื่องโดยตลอด มีคำยากที่ไม่เข้าใจ ชอบเรื่องหรือไม่ และสามารถสรุปเรื่องในตอนจบได้หรือไม่จากนั้นปรับปรุงจนพอใจ

3. ขั้นที่สาม

3.1 อ่านบททวนเรื่องโดยตลอดอีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจดูสำนวนภาษาที่ใช้ และความกลมกลื่นของเรื่อง

3.2 ลงมือเขียน (หรือพิมพ์ใส่กระดาษ) ด้วยลายมือที่ชัดเจน

3.3 ถ้าจัดทำต้นฉบับเรื่องที่เป็นหนังสือการ์ตูน จะต้องจัดทำเป็นบทสคริปต์ละคร(Script) มีคำพูดโต้ตอบและคำบรรยายเรื่อง นำมาลองจัดภาพคร่าว ๆ ดูให้เหมาะสมกับคำบรรยายเรื่องและคำพูดสนทนา

3.4 ถ้าจัดทำต้นฉบับเรื่องที่เป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน หรือหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษาซึ่งมีรูปภาพประกอบทุกหน้า ควรจัดทำต้นฉบับในลักษณะ “ดัมมี่” ซึ่งเป็นรูปเล่มจำลอง (คล้ายเล่มที่จัดพิมพ์จริง) กำหนดเนื้อเรื่องลงในแต่ละหน้าพร้อมเลขหน้า ถ้าเป็นไปได้ กำหนดรายละเอียดภาพลงไปด้วย อาจเป็นภาพหาย ๆ หรือเว้นที่ไว้สำหรับใส่ภาพ จะช่วยให้เรื่องกับภาพในแต่ละหน้า มีความกลมกลื่นและอ่านราบรื่นได้โดยตลอด และยังช่วยให้ผู้วาดสามารถจัดภาพประกอบลงในหน้า (Layout) ได้สวยงามและเหมาะสมกับเรื่องด้วย

อย่างไรก็ตาม การจัดทำต้นฉบับ ในลักษณะดัมมี่ก็ไม่จำเป็นนัก อาจจัดพิมพ์เรื่องลงในกระดาษพิมพ์ ยาวติดต่อกันไปจนจบเรื่องก็ได้ แต่ควรกำหนดเลขหน้า (ไว้ในบริเวณด้านซ้ายมือ) ของเนื้อเรื่องที่จะบรรจุลงในแต่ละหน้าไว้ด้วย แต่ถ้าเป็นเรื่องที่มีเนื้อเรื่องมาก โดยเฉพาะนวนิยายสำหรับเด็กโต อาจเขียนหรือพิมพ์ต้นฉบับไปตลอดจนจบเรื่อง โดยไม่ต้องคำนึงถึงข้อความในแต่ละหน้าก็ได้ เพราะการจัดหน้าและจัดภาพประกอบนวนิยายเป็นเรื่องของบรรณาธิการโดยตรง

3.5 เมื่อจัดทำต้นฉบับเรียบร้อยแล้ว อ่านบททวนต้นฉบับอีกครั้งหนึ่งเป็นครั้งสุดท้าย เพื่อตรวจดูความเรียบร้อยของทุกอย่างในต้นฉบับ โดยเฉพาะตัวสะกดและวรรคตอน

3.6 จัดส่งต้นฉบับไปยังบรรณาธิการ เพื่อจัดทำรูปภาพประกอบ หรือถ้าวาดภาพได้เอง เริ่มลงมือวาดภาพประกอบ หรือจัดหาภาพประกอบตามเรื่อง การวาดภาพประกอบให้วาดลงในกระดาษต่างหาก ไม่วาดภาพลงในต้นฉบับเรื่องหรือในดัมมี่

ก่อนลงมือเขียนหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนต้องวางแผน เพื่อจะได้จัดเตรียม

ข้อมูล ให้พร้อม แล้วจึงลงมือเขียนโดยกำหนดรายละเอียดของแก่นเรื่อง (Theme) โครงเรื่อง (Plot) ก่อนลงมือเขียนและขั้นตอนสุดท้ายได้แก่การอ่านทบทวน เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อยของเนื้อหา ตัวสะกดและวรรคตอนต่างๆ ให้ถูกต้อง

ประสิทธิภาพของหนังสืออ่านเพิ่มเติม

เผชิญ กิจระการ (2544 : 44 – 51) ได้กล่าวถึงวิธีการหาประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างขึ้น 2 วิธี ดังนี้

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach)

กระบวนการนี้เป็นการหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักของความรู้ และเหตุผลในการตัดสินคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญ (panel of Expert) เป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content Validity) และความเหมาะสมในด้านการนำไปใช้ (Usability) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำมาหาค่าประสิทธิภาพต่อไป

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach)

วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของสื่อ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน แผนการสอน แบบฝึกหัดหัด เป็นต้น ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ตัว เช่น $E_1/E_2 = 80/80$, $E_1/E_2 = 85/85$, $E_1/E_2 = 90/90$ เป็นต้น

เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) มีความหมายแตกต่างกันหลายลักษณะ ในที่นี้จะยกตัวอย่าง $E_1/E_2 = 80/80$ ดังนี้

2.1 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนการหาค่า E_1 และ E_2 ใช้สูตรดังนี้

$$\text{สูตร 1 } E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N} \times 100}{A}$$

เมื่อ	E_1	แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	ΣX	แทน คะแนนรวมของแบบฝึกหัด หรือของแบบทดสอบย่อย ทุกชุดของผู้เรียนทั้งหมด
	A	แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชุดรวมกัน
	N	แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$\text{สูตร 2 } E_2 = \frac{\frac{\Sigma X}{N} \times 100}{B}$$

เมื่อ	E_2	แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	ΣX	แทน คะแนนรวมของทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด
	B	แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2.2 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้น ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่น มีนักเรียน 40 คน ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด คือ 32 แต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน ถึงร้อยละ 80 (E_1) ส่วน 80 ตัวหลัง (E_2) คือ ผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด (40 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2.3 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้เทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนการเรียน (Pre-test)

ตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) สามารถอธิบายให้ชัดเจนได้ ดังนี้ สมมติว่านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 10 แสดงว่าแตกต่างจากคะแนนเต็ม (ร้อยละ 100) เท่ากับ 90 ถ้านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-

test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85 แสดงว่ามีความแตกต่างของการสอบ 2 ครั้งนี้ (ก่อนเรียน กับหลังเรียน) เท่ากับ $85 - 10 = 75$ ดังนั้น ค่าของ $E_2 = (75/90) \times 100 = 83.33\%$ ถือว่า สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ($E_2 = 80$)

2.4 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียน ทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึงนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียน ทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่า สื่อไม่มีประสิทธิภาพและ ชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน จะนิยมตั้งเป็นตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของ วิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่าย ก็อาจเกณฑ์ไว้ 90/90 เป็นต้น นอกจากนี้ยังตั้งเกณฑ์เป็นค่า ความคลาดเคลื่อนไว้เท่ากับร้อยละ 2.5 นั่นคือ ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ที่ 90/90 เมื่อคำนวณแล้วค่าที่ ถือว่าใช้ได้ คือ 87.50/87.50 หรือ 87.50/90 เป็นต้น

ดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออ่านเพิ่มเติม

ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) หมายถึง ตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้า ในการเรียนของผู้เรียน โดยเทียบคะแนนเพิ่มขึ้นจากคะแนนการทดสอบก่อนเรียน กับคะแนน ที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุดกับคะแนนที่ได้จากการ ทดสอบก่อนเรียน เมื่อมีการประเมินสื่อการสอนที่ผลิตขึ้นมา เรามักจะหาประสิทธิผลทางด้ว้น การสอนและการวัดผลประเมินผลทางสื่อ นั้น ตามปกติแล้วจะเป็นการประเมินความแตกต่าง ของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือ ความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และ คะแนนการทดสอบหลังเรียน หรือเป็นการทดสอบเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่าง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในทางปฏิบัติส่วนมากจะเน้นที่ผลความแตกต่างที่แท้จริง มากกว่าผลของความแตกต่างทางสถิติ แต่ในบางกรณีการเปรียบเทียบเพียง 2 ลักษณะ ก็ อาจจะยังไม่เป็นที่เพียงพอ เช่น ในกรณีของการทดลองใช้สื่อการเรียนการสอนครั้งหนึ่ง ปรากฏว่า กลุ่มที่ 1 การทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 18% การทดสอบหลังเรียน ได้คะแนน 67% และกลุ่มที่ 2 การทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 18% การทดสอบหลังเรียนได้คะแนน 74% ซึ่งเมื่อผลการวิเคราะห์ทางสถิติ ปรากฏว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้ง 2 กลุ่ม แต่เมื่อเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบหลังเรียนระหว่างกลุ่มทั้งสอง ปรากฏว่าไม่มีความแตกต่างกัน ซึ่งไม่สามารถระบุได้ว่าเกิดขึ้นเพราะสิ่งทดลอง (treatment) นั้นหรือไม่ เนื่องจากการทดสอบทั้งสองกรณีมีคะแนนพื้นฐาน (คะแนนทดสอบก่อนเรียน) แตกต่างกันซึ่งจะส่งผลถึงคะแนนการทดสอบหลังเรียนที่จะเพิ่มขึ้นได้สูงสุด แล้วแต่กรณี

ฮอฟแลนด์ (เผชิญ กิจระการ. 2544 : 1 ; อ้างอิงมาจาก Hovland. 1949 : 99) ได้เสนอ “ดัชนีประสิทธิผล” (Effectiveness Index) ซึ่งคำนวณได้จากการหาความแตกต่างของการทดสอบก่อนการทดลอง และการทดสอบหลังการทดลองด้วยคะแนนสูงสุดที่สามารถทำเพิ่มขึ้นได้ ฮอฟแลนด์เสนอว่า ความสัมพันธ์ของการทดลองจะสามารถกระทำได้อย่างถูกต้องแน่นอน ต้องคำนึงถึงความแตกต่างของคะแนนพื้นฐาน และคะแนนที่สามารถทำได้สูงสุด ดัชนีประสิทธิผลจะเป็นตัวชี้ถึงขอบเขตและประสิทธิภาพสูงสุดของสื่อ

เวบบ์ (เผชิญ กิจระการ. 2544 : 1 ; อ้างอิงมาจาก Webb. 1963 : 79) ได้เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนโดยใช้วิธีการ 3 แบบซึ่งเพิ่มเติมจาก “ดัชนีประสิทธิผล” ฮอฟแลนด์ โดยเวบบ์ให้ความสนใจค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนซึ่งเรียกว่าวิธีการ Conventional โดยจะคำนวณจากการนำค่าคะแนนร้อยละของกลุ่มทดลอง ผลที่ได้จะแสดงถึงร้อยละที่เพิ่มขึ้นหรือลดลง เปรียบเทียบกับคะแนนของกลุ่มทดลอง ดัชนีประสิทธิผลมีรูปแบบในการหาค่า ดังนี้

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน}) \times (\text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

จำนวนเศษของ E.I. จะเป็นเศษที่ได้จากการวัดระหว่างการทดสอบก่อนเรียน และการทดสอบหลังเรียน ซึ่งคะแนนทั้งสองชนิดนี้จะแสดงถึงค่าร้อยละของคะแนนรวมสูงสุดที่ทำได้ (100%) ตัวหารของดัชนีคือ ความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนสูงสุดที่นักเรียนจะสามารถทำได้

ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อประเมินผลสื่อ โดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียน ซึ่งเป็นตัววัดว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับใด รวมถึงการวัดความเชื่อ เจตคติและความตั้งใจของผู้เรียน นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาแปลงให้เป็นร้อยละ หากคะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ จากนั้นนำนักเรียนเข้ารับการทดลอง เสร็จแล้วทำการทดสอบ

หลังเรียน นำคะแนนที่ได้มาหาค่าดัชนีประสิทธิผล โดยนำคะแนนก่อนเรียนไปลบออกจากคะแนนหลังเรียนได้เท่าใดที่ได้มาหาค่าดัชนีประสิทธิผล โดยนำคะแนนก่อนเรียนไปลบออกจากคะแนนหลังเรียนได้เท่าใดมาหารด้วยค่าที่ได้จากค่าทดสอบก่อนเรียนสูงสุดที่ผู้เรียนจะสามารถทำได้ ลบด้วยคะแนนทดสอบก่อนเรียนโดยทำให้อยู่ในรูปร้อยละ การคำนวณหาค่าดัชนีประสิทธิผล พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง -1.00 ถึง 1.00 หากค่าทดสอบก่อนเรียนเป็น 0 และการทดสอบหลังเรียนปรากฏว่านักเรียนไม่มีการเปลี่ยนแปลงคือได้คะแนน 0 เท่าเดิม

$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{100 - P_1} = \frac{0\% - 0\%}{100\% - 0\%} = \frac{0\%}{100\%} \times 100 = 0.00$$

แต่ถ้าคะแนนทดสอบก่อนเรียน (P_1) = 0 และคะแนนทดสอบหลังเรียน นักเรียนทำได้สูงสุด คือ เต็ม (P_2) = 100 ค่า E.I. จะเท่ากับ 1.00

$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{100 - P_1} = \frac{100\% - 0\%}{100\% - 0\%} = \frac{100\%}{100\%} = 1.00$$

ความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

บุญมั่น ชนาสุภวัฒน์ (2537 : 158) กล่าวว่า ความพึงพอใจในงานหมายถึง เจตคติทางบวกของบุคคลที่มีต่องานหรือกิจกรรมที่เขาทำ ซึ่งเป็นผลให้บุคคลเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะทำงานมีขวัญและกำลังใจในการทำงาน สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงาน ซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

สลใจ วิมูลย์กิจ (2544 : 42) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพของอารมณ์บุคคลที่มีต่อองค์ประกอบของงานและสภาพแวดล้อมในการทำงานที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของบุคคลนั้น ๆ

แอปเปิ้ลไวย์ท์ (สุภสิริ โสมาเกตุ. 2544 : 49 ; อ้างอิงมาจาก Applewhite. 1965 : 6) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีความหมาย

กว้างรวมไปถึงความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้วย การมีความสุขที่ทำงานร่วมกับคนอื่นที่เข้าได้มีทัศนคติที่ดีต่องานด้วย

ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ ในทางบวกและเป็นความรู้สึกที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อเวลาหรือสถานการณ์เปลี่ยนไป ดังนั้นความพึงพอใจในการเรียนรู้จึงหมายถึง ความรู้สึกพอใจที่มีต่อการได้ร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนจนบรรลุผลหรือเป้าหมายในการเรียนรู้

ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งที่ได้รับประสบการณ์ และแสดงออกหรือมีพฤติกรรมตอบสนองในลักษณะแตกต่างกันไป ความพึงพอใจต่อสิ่งต่าง ๆ นั้นจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ การสร้างแรงจูงใจหรือการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจกับผู้ปฏิบัติงานจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้งานหรือสิ่งที่ทำนั้นประสบความสำเร็จ การศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจเป็นการศึกษาตามทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ มีดังต่อไปนี้

สก็อต (สุภศิริ โสภมาเกตุ, 2544 : 49 ; อ้างอิงมาจาก Scott, 1970 : 124)

เสนอแนวคิดในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานที่จะให้ผลเชิงปฏิบัติมีลักษณะดังนี้

1. งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัว งานจะมีความหมายต่อผู้ทำ
2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้ โดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมที่มีประสิทธิภาพ

3. เพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงาน ต้องมีลักษณะดังนี้

- 3.1 คนทำงานมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย
- 3.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง
- 3.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้

เมื่อนำแนวคิดของสก็อต มาประยุกต์ให้กับกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน มีแนวทาง ดังนี้

1. ศึกษาความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน และระดับความสามารถหรือพัฒนาการตามวัยของผู้เรียน

2. วางแผนการสอนอย่างเป็นกระบวนการและประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ

3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมและกำหนดเป้าหมายในการทำงาน สะท้อนผลงานและการทำงานร่วมกันได้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2540 : 139-144) กล่าวถึงทฤษฎีการจูงใจของนักการศึกษาต่าง ๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีการจูงใจ ERG ของแอลเดอร์เฟอร์ (Alderfer) กล่าวว่า ความต้องการของมนุษย์แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

1.1 ความต้องการเพื่อดำรงชีวิต (Existence Needs) หรือ E เป็นความต้องการทางร่างกายและปัจจัยที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต

1.2 ความต้องการด้านความสัมพันธ์ (Relatedness Needs) หรือ R เป็นความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ เช่น สมาชิกในครอบครัว เพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงานและคนที่ต้องการจะมีความสัมพันธ์ด้วย

1.3 ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth Needs) หรือ G เป็นความต้องการที่จะพัฒนาตนเองตามศักยภาพสูงสุด

2. ทฤษฎีการจูงใจของ แมคคลีแลนด์ (McClelland) เชื่อว่า ความต้องการเป็นการเรียนรู้จากการมีประสบการณ์ และมีอิทธิพลต่อการรับรู้สถานการณ์ และมีอิทธิพลต่อการรับรู้สถานการณ์และแรงจูงใจสู่เป้าหมาย โดยแบ่งความต้องการออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.1 ความต้องการสัมฤทธิ์ผล (Needs for Achievement) เป็นพฤติกรรมที่จะกระทำการใด ๆ ให้เป็นผลสำเร็จ เป็นแรงขับที่นำไปสู่ความเป็นเลิศ

2.2 ความต้องการสัมพันธ์ (Needs for Affiliation) เป็นความปรารถนาที่จะสร้างมิตรภาพและมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น

2.3 ความต้องการอำนาจ (Needs for Power) เป็นความต้องการควบคุมผู้อื่นมีอิทธิพลต่อผู้อื่น และต้องการควบคุมผู้อื่น

เผชิญ กิจระการ (ศุภศิริ โสมาเกต. 2544 : 51 – 52 ; อ้างอิงมาจาก Kidrakarnn. 1989 : 7) ได้กล่าวถึงแนวความคิดของ แฮทฟิลด์ และฮิวแมน (Hayfield and Human) ที่ได้ทำการพัฒนาแนวความคิดของนักศึกษิต่างๆ มาเป็นเครื่องมือวัดความพึงพอใจว่ามีองค์ประกอบ 5 ประการดังนี้

ตัวแปรที่ 1 องค์ประกอบเกี่ยวกับงานที่ทำในปัจจุบัน แบ่งเป็น

1. ความตื้นตัน นำเบื่อ
2. ความสนุกสนาน ความไม่สนุกสนาน
3. ความโล่ง ความสลับ
4. ความท้าทาย ไม่กล้า
5. มีความพอใจ ไม่พอใจ

ตัวแปรที่ 2 องค์ประกอบทางด้านค่าจ้าง ประกอบด้วย

1. ถือว่าเป็นรางวัล ไม่เป็นรางวัล
2. มาก น้อย
3. ยุติธรรม ไม่ยุติธรรม
4. เป็นทางบวก เป็นทางลบ

ตัวแปรที่ 3 องค์ประกอบทางด้านการเลื่อนตำแหน่ง

1. ยุติธรรม ไม่ยุติธรรม
2. เชื่อถือได้ เชื่อถือไม่ได้
3. เป็นเชิงบวก เป็นเชิงลบ
4. เป็นเหตุผล ไม่เป็นเหตุผล

ตัวแปรที่ 4 องค์ประกอบทางด้านสุนิเทศ ผู้บังคับบัญชา

1. อยู่ใกล้ อยู่ไกล
2. ยุติธรรมแบบจริงใจ ยุติธรรมแบบไม่จริงใจ
3. เป็นมิตร ค่อนข้างไม่เป็นมิตร
4. เหมาะสมทางคุณสมบัติ ไม่เหมาะสมทางคุณสมบัติ

ตัวแปรที่ 5 องค์ประกอบทางด้านเพื่อนร่วมงาน

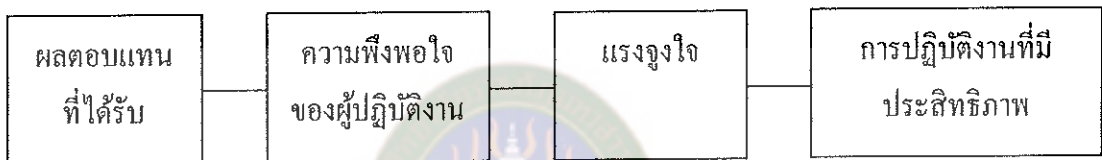
1. เป็นระเบียบเรียบร้อย ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย
2. จงรักภักดีต่อสถานที่ทำงาน ไม่จงรักภักดีต่อสถานที่ทำงาน
3. สนุกสนานร่าเริง ดูไม่มีชีวิตชีวา
4. ดูน่าสนใจเอาจริงเอาจัง ดูเหนื่อยหน่าย

ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนซึ่งในสภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษา จึงต้องคำนึงถึง

ความพึงพอใจในการเรียนรู้ การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้หรือการปฏิบัติงานมีแนวคิดพื้นฐานที่ต่างกัน 2 ลักษณะคือ

1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน

สมยศ นาวิการ (2541 : 155) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจว่า เป็นการตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ไม่ได้รับการตอบสนอง ทศนะตามแนวคิดดังกล่าวสามารถแสดงด้วยภาพประกอบดังนี้



จากแนวคิดดังกล่าว ครูผู้สอนที่ต้องการให้กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางบรรลุผลสำเร็จ จึงต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศและสถานการณ์รวมทั้งสื่ออุปกรณ์การเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียน เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เรียนให้มีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมจนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2. ผลการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจ

ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและผลการปฏิบัติงานจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลการปฏิบัติที่ดีจะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสม ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนอง ความพึงพอใจ ผลการปฏิบัติงานย่อมได้รับการตอบสนองในรูปของรางวัลหรือผลตอบแทนซึ่งแบ่งออกเป็นผลตอบแทนภายใน และผลตอบแทนภายนอก โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ปริมาณของผลตอบแทนที่ผู้ปฏิบัติงานได้รับนั่นคือ ความพึงพอใจในงานของผู้ปฏิบัติงานจะถูกกำหนด โดยความแตกต่างระหว่างผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจริงและการรับรู้เรื่องเกี่ยวกับความยุติธรรมผลตอบแทนที่รับรู้แล้ว ความพึงพอใจย่อมเกิดขึ้น

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว เมื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผลตอบแทนภายในหรือรางวัลภายในเป็นผลด้านความรู้สึกของผู้เรียนที่เกิดแก่ตัวผู้เรียนเอง เช่น ความรู้สึกต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้นสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่าง ๆ และสามารถดำเนินงานภายใต้ความยุ่งยากทั้งหลายได้สำเร็จ ทำให้เกิดความภูมิใจความมั่นใจ ตลอดจน

ได้รับบริการยกย่องจากบุคคลอื่น ส่วนผลตอบแทนภายนอกเป็นรางวัลที่ผู้อื่น จัดหาให้มากกว่าที่ตนเองให้ตนเอง เช่น การได้รับคำยกย่องชมเชยจากครูผู้สอน พ่อแม่ ผู้ปกครองหรือแม้แต่การได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่น่าพอใจ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนรู้จะส่งผลให้ผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างมีคุณภาพนั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากขึ้นเพียงใด นั่นคือ สิ่งที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ศิริัญญา มาติ (2540 : 54-55) สร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่อง “โรคเอดส์” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โรคเอดส์หลังการอ่านหนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่อง “โรคเอดส์” ของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง ซึ่งได้อ่านหนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่อง “โรคเอดส์” สูงกว่ากลุ่มควบคุมซึ่งไม่ได้อ่านหนังสืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อมรรัตน์ เจริญหอม (2541 : 101) พัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่อง วันสำคัญของไทย กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออ่านเพิ่มเติมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ธีระวุฒิ สุวรรณภูฏ (2541 : 43) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง สิ่งเสพติด โดยการสอนด้วยหนังสือ การดูกับการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง สิ่งเสพติด ที่เรียนโดยการสอนด้วยหนังสือการดูสูงกว่าที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปราณี มงขรรณ (2542 : 90) สร้างสื่อแบบเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรม เรื่อง

“จังหวัดสิงห์บุรีของเรา” กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าแบบเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรม เรื่อง “จังหวัดสิงห์บุรีของเรา” กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) คือ มีประสิทธิภาพ 87.62/85.10

วันชมพู ยิ้มรุ่งเรือง (2544 : 107) สร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่อง การอนุรักษ์ป่าชายเลน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แล้วนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสือโดยใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 พบว่า หนังสืออ่านเพิ่มเติมที่สร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพ 85.88/87.75 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้

วัชรภรณ์ กองมณี (2546 : 89 - 98) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติโดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแผนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหินกอง สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอสุวรรณภูมิ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 19 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการสอนที่เน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่าแผนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.47/80.92 นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนที่เน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติอยู่ในระดับมาก

ชิษณุชา พระสว่าง (2547 : 94 - 101) ได้วิจัยการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์แบบร่วมมือ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพ สึกษาดัชนีประสิทธิผล ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ และประเมินการทำงานกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุนทรารีวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน ผลการวิจัย พบว่า

กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 98.02/81.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ .75 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์ เท่ากับ .36 และการทำงานกลุ่มของนักเรียนอยู่ในระดับดี

นิตยา เตโช (2547 : 94 – 102) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความคงทนและเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างวิธีการสอบแบบกลุ่ม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองฮีเจริญวิทย์ จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 66 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 จำนวน 33 คน ที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบกลุ่มจิกซอว์ และกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 จำนวน 33 คน ที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบหวนทบทวน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาไทยไม่แตกต่างกัน

ลัดดาวัลย์ คงพลปาน (2547 : 94 - 104) ได้วิจัยการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือ สาระการเรียนรู้ที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ความมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคมให้มีประสิทธิภาพ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 44 คน โรงเรียนโคกกล่ามพิทยาคม อำเภอจตุรพักตรพิมาน จังหวัดร้อยเอ็ด เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนจากการเรียนแบบร่วมมือ ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือมีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.30/91.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง

วนิษา นิตธรรม (2547 : 107 - 112) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเรื่อง อาหารและสารอาหาร กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง อาหารและสารอาหาร กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพ ศึกษาค้นคว้า ประสิทธิภาพ ศึกษาค้นคว้าการทำงานกลุ่มของนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 วิทยาลัยนาฏศิลป์นครราชสีมา อำเภอเมือง นครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียน ผลการศึกษา พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง อาหารและสารอาหาร กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.93/78.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6575 และนักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

เส็งเยี่ยม วงศ์ชาติ (2547 : 69 - 76) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง สารเคมี โดยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองสำโรงวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แผนการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือ ได้แผนการสอนที่มีประสิทธิภาพ 92.48/82.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยรวมระดับมากที่สุด

ประภัสสร สวงนกลีน (2548 : 87 - 91) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง ร่างกายของเรา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกอกวิทยาคม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการศึกษา พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบ

ร่วมมือ มีประสิทธิภาพ 85.70/82.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7278 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 72.78 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

สุธรรมมา ภูจอมดาว (2549 : 89 - 96) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมมือ เรื่อง สภาพแวดล้อมรอบตัวเรา กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคางบงพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3 จำนวน 40 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 เครื่องมือในการศึกษา คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมมือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมมือ มีประสิทธิภาพ 84.33/80.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม อยู่ในระดับดีมาก

2. งานวิจัยต่างประเทศ

เฮนเซ (Hanze, 2007 : 29-41) ได้ศึกษาเปรียบเทียบวิธีการสอนในวิชาฟิสิกส์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 137 คน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกับรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิม ผลการทดลองแม้จะไม่แตกต่างในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทั้งสองรูปแบบ แต่ผลการศึกษาที่แสดงให้เห็นความแตกต่างของประสบการณ์การเรียนรู้ที่จำเป็น 3 ประการ คือ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ และความสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดจากทฤษฎี การเรียนรู้ด้วยตนเองพร้อมทั้งปริมาณการกระตุ้นตามธรรมชาติ จาก การวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่า ความจำเป็นพื้นฐานนั้นมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดจากวิธีการสอนที่เป็นปฏิริยาจากการเรียนรู้และการกระตุ้นตามธรรมชาติของเนื้อหาการเรียนรู้ ความรู้สึกที่นักเรียนมีเมื่อตระหนักถึงความสามารถ ที่ได้จากการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เพิ่มมากขึ้น มีความสัมพันธ์กับการเรียนในวิชานี้ได้ดีขึ้น วิธีการสอนแบบร่วมมือ พบว่า เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนนอกจากนั้นนักเรียนที่มีแนวคิดด้านวิชาการต่ำ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำได้ประโยชน์จากวิธีการสอนแบบร่วมมือ มากกว่าการสอนแบบเดิม คือครู

สอนโดยตรง จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้พวกเขา มีความสามารถเกี่ยวกับฟิสิกส์มากยิ่งขึ้น

ชาบาน (Shaaban, 2006 : 377-403) ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจ การพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์และแรงกระตุ้นเพื่อการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ 2 จำนวน 45 คน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือ (จิกซอว์) การศึกษาในครั้งนี้และการออกแบบการทดลองในกลุ่มควบคุม เพื่อทำการทดสอบหลังเรียนในการเก็บข้อมูล ผลการศึกษาไม่พบว่า มีความแตกต่างกันที่เห็นชัดเจนระหว่างตัวแปรที่ควบคุมและกลุ่มทดลองในการอ่านเพื่อความเข้าใจและการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ แต่ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่ามีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดในเชิงสถิติในกลุ่มทดลองด้านแรงกระตุ้นด้านการอ่าน และมีผลต่อค่านิยมรักการอ่านและพัฒนาแนวคิดของการอ่านที่เป็นตัวของตนเอง นัยสำคัญด้านวิธีการสอนของการศึกษาในครั้งนี้เป็นการแสดงความคิดเห็นเพื่อนำไปสู่การวิจัยเพิ่มเติมต่อไป

ดอยมัส (Doymus, 2008 : 47-57) ได้ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเกี่ยวกับเรื่องสารเคมี ภาควิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์เบื้องต้นของมหาวิทยาลัย Ataturk ระหว่างปีการศึกษา 2005-2006 ในหนึ่งชั้นเรียนจากสองชั้นเรียนที่เข้าร่วมการวิจัยโดยการแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ กับกลุ่มทดลอง คือกลุ่มที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยนักเรียนที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือได้แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มย่อย มีการจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็น “กลุ่มบ้าน” “กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ” ซึ่งในแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 4 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือแบบทดสอบหลังการเรียน เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสารเคมี ซึ่งนำไปใช้กับนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม คือกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลองจากข้อมูลที่ได้ชี้ให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนรู้แบบร่วมมือ (จิกซอว์) ประสบผลสำเร็จในการทำข้อสอบได้ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้รูปแบบจิกซอว์

ริสเซอร์ (Risser, 2001 : 1669-A) ได้ทำการศึกษาเพื่อระบุและอธิบายกลยุทธ์ทางสังคมและกลยุทธ์ทางการเรียนรู้ที่นักเรียนเพศชายวิทยาลัยชุมชนใช้ลดการเรียนรู้มากที่สุดจากประสบการณ์การทำงานแบบร่วมมือ สภาพ 3 สภาพ ที่มีอิทธิพลกลยุทธ์ ได้แก่ สถานการณ์ของประสบการณ์ในการทำงาน ครูผู้ฝึกสอนงานเป็นลูกจ้างที่ได้รับค่าจ้างสำหรับงานที่พวกเขากระทำผลงานที่ผลิตได้มีความสำคัญประการแรก การฝึกอบรมมีความสำคัญเป็นอันดับรองและครูฝึกงานประจำสถานที่ทำงานมีความรอบรู้และทักษะสูง ผลจากการสัมภาษณ์นักศึกษาเพศชายเชิงลึก พบว่าความสัมพันธ์แบบเปิดเผยและเคารพซึ่งกันและกันระหว่างนักศึกษา กับ

ครูผู้ฝึกสอนต้องมียุ่ก่อน ครูผู้ฝึกสอนจะแบ่งปันความชำนาญและความรู้ของตนอย่างเต็มที่กับนักศึกษา และนักศึกษามีความรับผิดชอบเบื้องต้นต่อการสร้างและการบำรุงรักษาความสัมพันธ์อันนี้ไว้ ความพยายามที่ครูผู้ฝึกสอนตั้งใจในการฝึกสอนสะท้อนให้เห็นการรับรู้ของตนเกี่ยวกับความกระตือรือร้น ของนักศึกษาที่ทำให้ได้ค้เยี่ยมและตั้งใจที่จะทำงานหนัก นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อการเรียนการสอนของตนในระหว่างประสบการณ์ในการทำงาน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำงานมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการสอนและเหมาะสมกับสภาพของท้องถิ่น ซึ่งผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานในการทำงาน ที่มีประสิทธิภาพ เป็นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีให้มีความสำเร็จตามจุดประสงค์ของการจัดการศึกษาตามที่ต้องการได้ ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะเป็นครูผู้สอน จึงสนใจที่จะพัฒนาหนังสืออ่านประกอบ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสว่าง ให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY