



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ก้าวใหม่ทางการประถมศึกษา: New Horizon in Elementary Education



หลักสูตรการศึกษาระดับต้น สาขาวิชาการประถมศึกษา
ภาควิชาหลักสูตรการสอน คณะศึกษาศาสตร์





ก้าวใหม่ทางการประถมศึกษา (New Horizon in Elementary Education)

ผู้เขียน: คณาจารย์ หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณาธิการ: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒน์วงษ์

พิสูจน์อักษรและคอมพิวเตอร์: นายทินธรรม ไทยธรรม

พิมพ์ครั้งแรก: มิถุนายน 2562

ผลิตและจัดพิมพ์: หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

© สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

National Library of Thailand Cataloging in Publication Data

ก้าวใหม่ทางการประถมศึกษา = New horizon in elementary education.-- กรุงเทพฯ :

หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2562. 87 หน้า.

1. การศึกษาขั้นประถม -- หลักสูตร. I. ชื่อเรื่อง.

372.19

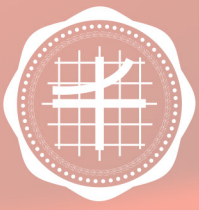
ISBN 978-616-296-194-6ISBN:



คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





คำนิยม

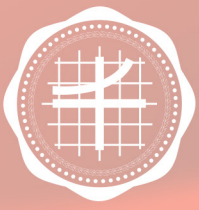
คำนำ

หนังสือก้าวใหม่ทางการประถมศึกษา (New Horizon in Elementary Education) เล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการนวัตกรรมทางการประถมศึกษา หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะพัฒนาหนังสือวิชาการทางด้านการ ประถมศึกษาที่ทันสมัย เพื่อให้ความรู้แก่สังคม โดยเฉพาะครู นักวิจัย และนักวิชาการที่ทำงาน เกี่ยวข้องกับหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา รวมทั้งเป็นการเปิดโอกาส ให้นักวิชาการทางด้านการประถมศึกษาได้มีช่องทางในการเผยแพร่องค์ความรู้และประสบการณ์ ของตนเองอีกด้วย

หนังสือเล่มนี้ประกอบด้วยบทความวิชาการทั้งหมดเกี่ยวกับความ ซึ่งมีความหลากหลาย ในด้านเนื้อหาสาระ แต่บทความทั้งหมดนั้นมุ่งนำเสนอแนวโน้มใหม่ทางการประถมศึกษา และ แต่ละบทความผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านสาขาวิชานั้น ๆ จำนวนสองท่าน ทั้งนี้ เพื่อให้ทุกบทความในหนังสือเล่มนี้เป็นบทความที่มีคุณภาพ และเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน อย่างแท้จริง

หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตร และการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ทุกท่านเป็นอย่างสูง และหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านในการนำไปใช้พัฒนา การจัดการเรียนรู้หรือการวิจัยทางการประถมศึกษาต่อไป

กองบรรณาธิการ



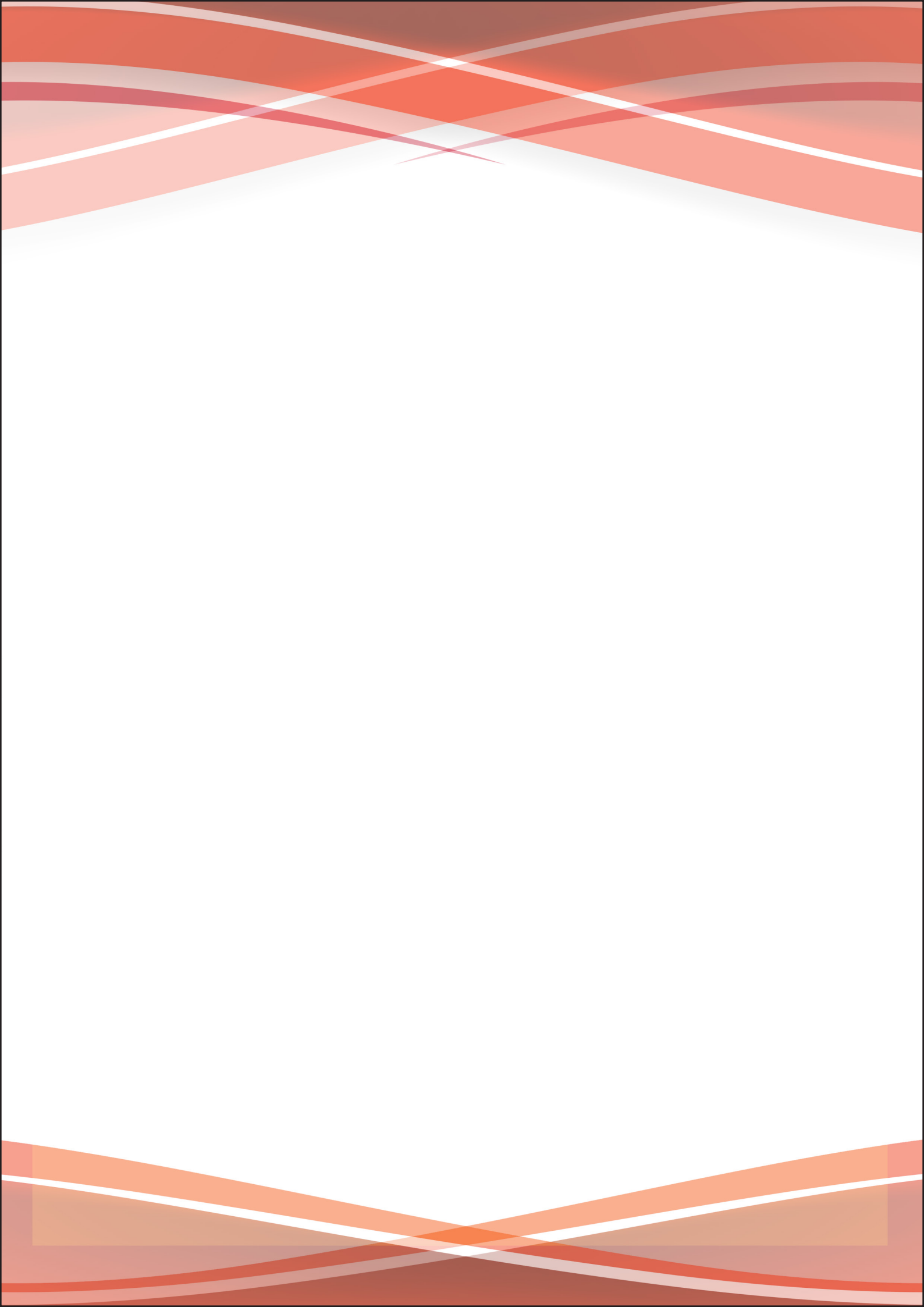
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

1. ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ฉวีวรรณ เศวตมาลย์
3. รองศาสตราจารย์ ชุศรี วงศ์รัตน์
4. รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน พิณสุวรรณ
5. รองศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร
6. รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงศ์ใหญ่
7. รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย ชูชาติ
8. รองศาสตราจารย์ สุขุมมาลย์ เกษมสุข
9. รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล อุดมพิริยะศักดิ์
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ วารี
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนใจ เฉลิมกิจ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รังสี เกษมสุข
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สันติ สุขสัต์ย์
14. อาจารย์ ดร.กฤษฎา นิยมทอง
15. อาจารย์ ดร.กฤษฎา ดาวเรือง
16. อาจารย์ ดร.ฉัตรวรรณ ลัญฉวรรธนะกร
17. อาจารย์ ดร.นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์
18. อาจารย์ ดร.ปิยาภรณ์ พุ่มแก้ว

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
การสอนเพื่อพัฒนาการคิด โดย รองศาสตราจารย์ ดร.ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ	7
การเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย โดย อาจารย์ ดร.รุ่งทิwa แยมรุ่ง	15
การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ โดย อาจารย์ ดร.ดวงใจ สีเขียว	24
การจัดการเรียนรู้ค่านิยมในชั้นเรียนประถมศึกษา โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย สุธาสิโนบล	31
Growth Mindset กับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา หวังภาชิต	47
การรู้หนังสือในยุคดิจิทัล โดย อาจารย์ ดร.สุมาลี เชื้ออชัย	55
การจัดการเรียนรู้การงานอาชีพระดับประถมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดย อาจารย์ ดร.วิลาวัลย์ ด่านสิริสุข	65
กว่าจะเป็นบาไรค์ โดย อาจารย์ ดร.อาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง	71
การออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นสากล โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนวงค์	80





การสอนเพื่อพัฒนาการคิด

Teaching Thinking to Students

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ
Prapansiri Susaorat

บทคัดย่อ

การคิดเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่เป็นไปตามธรรมชาติของมนุษย์ อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ สิ่งเร้า และสภาพแวดล้อมที่แต่ละคนได้รับ ส่งผลให้มนุษย์เกิดความคิดในการปรับตัวในการดำเนินชีวิตให้เข้ากับสถานการณ์ในสังคม สามารถเผชิญและแก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์ผลงานได้ การคิดเป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่องเป็นขั้นตอน ซึ่งทุกคนสามารถฝึกฝน เรียนรู้และพัฒนาได้ซึ่งจะต้องฝึกฝนอยู่เสมอและใช้เวลา เราจึงควรต้องเริ่มต้นและหันมาเอาใจใส่ในการพัฒนาการคิดให้มีคุณภาพอย่างจริงจัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชน ซึ่งจะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต ครุณันว่าเป็นบุคคลที่สำคัญมากที่สุดในการฝึกฝนและพัฒนาการคิดให้กับนักเรียน ครูจึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาการคิด เพื่อที่จะสามารถไปออกแบบและจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาการคิดให้แก่นักเรียนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ตั้งแต่การคิดระดับพื้นฐานไปสู่ระดับกลางจนไปสู่ระดับสูงให้กับนักเรียน นอกจากนี้สถานศึกษาจะต้องส่งเสริมบรรยากาศและสร้างวัฒนธรรมการคิดให้เกิดขึ้นทั้งโรงเรียน เปิดโอกาส ส่งเสริม และสนับสนุน ให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความคิดอย่างหลากหลายและต่อเนื่อง

คำสำคัญ: การคิด การสอนคิด การพัฒนาการคิด

บทนำ

การคิดเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ความเป็นปกติสุขและการดำเนินชีวิตที่ประสบความสำเร็จ เป็นผลมาจากการมีประสิทธิภาพของการคิด ในขณะที่เดียวกัน ความล้มเหลว ความเสียหายและความผิดพลาดที่เกิดขึ้น ก็เป็นผลมาจากการคิดด้วยเช่นเดียวกัน บุคคล สังคม ประเทศชาติจะเจริญก้าวหน้าเป็นปกติสุข หรือมีแต่ความเดือดร้อน วุ่นวาย ล้าหลัง เป็นผลมาจากการคิดทั้งสิ้น การคิดจึงเป็นสิ่งที่แสดงถึงศักยภาพของมนุษย์ ที่ไม่เพียงแต่จะสามารถแก้ปัญหาและพัฒนาตนเองให้ประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิตได้ดีเท่านั้น แต่ยังหมายถึง การคิดถูก คิดดี คิดเป็นประโยชน์ต่อตนเอง สร้างสรรค์สังคมและส่วนรวมให้อยู่เย็นเป็นสุขและมีคุณภาพ ระดับความคิดมีหลายระดับตั้งแต่ระดับไม่รู้คิดไปจนถึงระดับนักปราชญ์ คนทุกคนจึงต้องหันมาฝึกฝนและพัฒนาการคิด ซึ่งต้องเริ่มฝึกฝนตั้งแต่เยาว์วัยไปจนตลอดอายุขัย จะทำให้สามารถพัฒนาความคิดให้เข้มแข็งและพัฒนาไปสู่ระดับสูงสุดได้ เพราะความคิดสามารถพัฒนาได้และไม่ยุ่งยาก เพียงแต่จะต้องฝึกฝนอยู่เสมอ ยิ่งใช้เวลาพัฒนานานมากเพียงใด ความคิดก็จะมีการพัฒนาได้มากยิ่งขึ้นเพียงนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในวัยเด็กควรได้รับการพัฒนาการคิดอย่างต่อเนื่องด้วยกระบวนการจัดการศึกษาเพื่อที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต และครูนั้นว่าเป็นบุคคลสำคัญมากที่สุดในการพัฒนาความคิดให้กับนักเรียน ครูจึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาการคิด เพื่อที่จะสามารถไปจัดกิจกรรมพัฒนาการคิดให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะคิด มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระดับของการคิดในแต่ละทักษะ ซึ่งมีความหลากหลายและมีความแตกต่างกัน เพื่อที่จะสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เทคนิควิธีการอย่างหลากหลาย

ใช้สื่อ เครื่องมือและวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่กระตุ้นและส่งเสริมและพัฒนาการคิดได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ความหมายของการคิด

การคิดเป็นกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งเป็นไปตามธรรมชาติในตัวมนุษย์ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ความคิดเกิดขึ้นได้เนื่องจากมีสิ่งเร้าจากภายในตัวเอง และภายนอกมากระทบอันเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ทำให้มนุษย์ค่อย ๆ ซึมซับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่มากกระทบเหล่านั้น และพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมเหล่านั้น (Piaget, 1964; Hudgins, 1977) รวมทั้งพยายามที่จะแก้ไขปัญหาที่เผชิญอยู่ ซึ่งบรรดาสิ่งแวดล้อมที่มากกระทบ อาจมีสิ่งที่เป็นปัญหามากบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไป การคิดจึงเป็นเครื่องมือสำคัญของมนุษย์ในการเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ เหล่านั้น และดำเนินชีวิตให้ประสบความสำเร็จ การคิดจึงเป็นความสามารถเฉพาะของมนุษย์แต่ละบุคคล ซึ่งมีความแตกต่างกัน (Dewey, 1933; Berger, 1984) ส่งผลให้มีคุณภาพชีวิตที่แตกต่างกัน ความเป็นปกติสุขเป็นผลมาจากการคิดที่มีประสิทธิภาพ ในขณะที่เดียวกันความล้มเหลว ความเสียหายและความผิดพลาดที่เกิดขึ้นก็เป็นผลมาจากการคิดด้วยเช่นเดียวกัน บุคคล สังคม ประเทศชาติจะเจริญก้าวหน้าเป็นปกติสุข หรือมีแต่ความเดือดร้อน วุ่นวาย ล้าหลัง เป็นผลมาจากการคิดทั้งสิ้น การคิดจึงเป็นการแสดงถึงศักยภาพของมนุษย์ ที่ไม่เพียงแต่จะสามารถใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาตนเองให้ประสบความสำเร็จ ดำเนินชีวิตได้ดี แต่ยังช่วยให้มนุษย์สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและแก้ไขปัญหาที่เผชิญอยู่นั้น ตลอดจนสร้างสรรค์เพื่อสร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่มนุษย์และสังคม (Hudgins, 1977) อย่างไรก็ตามมนุษย์มีความสามารถในการคิดต่างกัน (Dewey, 1973) บางคนคิดเป็น บางคนคิดไม่เป็น คนส่วนใหญ่มีความสามารถ และมีศักยภาพในการคิด แต่ไม่ได้แสดงความสามารถที่มีอยู่ เนื่องจากขาดโอกาสในการฝึกฝน

และพัฒนาอย่างเต็มที่ การคิดก็เหมือนกับการเล่นกีฬา เช่น การเล่นดนตรี การใช้คอมพิวเตอร์ ฯลฯ ซึ่งถ้าหากไม่มีการฝึกหัด ไม่มีการฝึกฝนอยู่เป็นประจำจะเล่นไม่เก่ง ไม่มีความชำนาญ ดังนั้นถ้าหากไม่มีการฝึกหัดและพัฒนาแล้วความคิดก็จะหยุดนิ่ง ถ้าหลัง สติปัญญา ไม่เฉลียวฉลาด ไม่สามารถคิดและสร้างสรรค์ผลงานได้ ทั้งนี้ ดิวอี้ (Dewey, 1973) สรุปไว้ว่า สมรรถนะของมนุษย์สามารถคิดได้จากสิ่งที่ยาก ๆ ไม่มีความซับซ้อน ไปจนถึงการคิดขั้นสูงที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากขึ้น ด้วยเหตุดังกล่าว ความคิดจึงสามารถพัฒนาได้ และจะมีการพัฒนาเป็นลำดับขั้นจากง่ายไปยาก เราจึงควรหมั่นฝึกฝนการคิดอยู่เป็นประจำ ข้อดีของการฝึกฝนการคิดก็คือ ฝึกได้ง่าย ๆ ไม่ยุ่งยาก และฝึกได้ตลอดเวลา ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ ไม่จำเป็นต้องใช้สถานที่ ไม่จำเป็นต้องมีคนหลายคนมาร่วมเล่นร่วมคิดเสมอไป สามารถฝึกคิดได้คนเดียว ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งในขณะรอตติด ขณะทำงาน แต่สิ่งสำคัญของการฝึกฝนและการพัฒนาการคิดก็คือต้องมีความมานะพยายามมุ่งมั่น และหาเวลาและโอกาสในการฝึกคิดอยู่เสมอ เพราะการพัฒนาการคิดนั้น ไม่ใช่ฝึกฝนเพียงครั้งเดียวทีละมาก ๆ หนัก ๆ แล้วสามารถเป็นคนคิดเก่งหรือฉลาดคิดได้โดยทันที แต่การคิด เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นได้จากการฝึกฝน ทำบ่อย ๆ มีการสะสมทีละเล็กละน้อยจากประสบการณ์ที่หลากหลายซึ่งต้องใช้เวลานานและเป็นไปตามลำดับขั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การคิดในระดับสูงนั้น อาจต้องใช้เวลาที่นานมาก ไม่ใช่เพียงแค่สัปดาห์ เป็นเดือน เป็นปี แต่อาจจะต้องใช้เวลานานหลาย ๆ ปี จึงจะสามารถพัฒนาให้ไปเป็นนักคิดระดับสูงได้

การสอนให้คิด

การส่งเสริมให้เด็กพัฒนาการคิดนั้นสามารถทำได้หลายแนวทางตั้งแต่ 1) วิธีการออสโมซิส โดยการที่ผู้เรียนซึมซับความรู้ความเข้าใจกับสถานการณ์สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ตลอดจนการซึมซับความรู้ความคิดจากคนรอบข้าง ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้เวลานานและจะใช้ได้ดีกับผู้มีสติปัญญาดีและมีความเฉลียวฉลาด

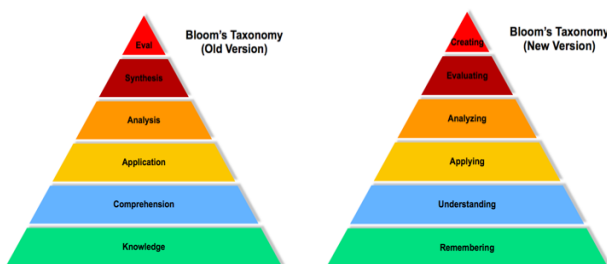
2) การใช้ของเล่น โปรแกรม อุปกรณ์ สื่อการสอน แบบฝึกหัดหรือบทเรียนสำเร็จรูป ซึ่งผลิตขึ้นมาเพื่อจุดประสงค์ในการฝึกฝน พัฒนาทักษะกระบวนการคิดโดยตรง 3) การสอนการคิดโดยตรงโดยผ่านหรือไม่ผ่านเนื้อหาวิชาในหลักสูตร เป็นการสอนที่ต้องอาศัยฝีมือของครู ในการออกแบบกิจกรรมการสอนและการฝึกคิดโดยตรง หรือจัดกิจกรรม การใช้สื่อ อุปกรณ์และการสอดแทรกหรือบูรณาการการสอนการคิดกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตร

การพัฒนาการคิดโดยครูนั้นนับว่าเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ครูจึงเป็นบุคคลที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาการคิดให้กับนักเรียน ทั้งนี้ในการส่งเสริมการคิดของเด็กให้สามารถพัฒนาไปสู่ในระดับสูงได้นั้น ครูจะต้องเริ่มสอนฝึกทักษะการคิดตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นการคิดระดับง่าย ๆ มีขั้นตอนและความซับซ้อนไม่มากนักก่อน เช่น ทักษะต่าง ๆ ที่ใช้อยู่เสมอในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้เนื้อหาวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตร เช่น การอ่าน การฟัง การถาม การตอบ การอธิบาย การสังเกต จดจำ ลองลิ้มชิมรส ตม สัมผัส ระดมสมองแล้วจึงเพิ่มความยากและซับซ้อนให้มากขึ้นเป็นความคิดระดับกลาง คือการจำแนกแยกแยะ การเปรียบเทียบ การสรุปความ การเรียงลำดับ การเชื่อมโยง การประเมิน การวิจารณ์ การลงสรุป เป็นต้น เมื่อนำทักษะเหล่านี้มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เมื่อได้ฝึกฝนอยู่เสมอจนเป็นกระบวนการก็จะกลายเป็นการคิดระดับสูงขึ้นได้ ซึ่งการคิดระดับสูงนั้นเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ตั้งแต่เด็กเล็ก จากการได้รับจากประสบการณ์ตรง และการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมจากประสบการณ์จริงและของจริง ตลอดจนการใช้สื่อที่เป็นรูปธรรมก็จะเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้สมองในการคิด ทั้งนี้ในการสอนให้คิดนั้น ครูควรมีแนวทาง (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2560) ดังนี้

1. สร้างความรู้ความเข้าใจให้กับผู้เรียนในเรื่องที่จะคิด เพราะความรู้เป็นพื้นฐานสำคัญของการคิด การมีความรู้ที่เพียงพอในเรื่องต่าง ๆ ที่ต้องคิด

จะทำให้สามารถคิดได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูจึงต้องจัดเนื้อหา สาระ ให้ความรู้แก่นักเรียน ทั้งทางตรงและผ่านสาระเนื้อหาวิชาตามหลักสูตรต่างๆ อันจะเป็นจุดเริ่มต้นของการคิดที่ถูกต้อง ดังนั้น สาระ เนื้อหาและกิจกรรมที่ครูเลือกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียนในรายวิชา ต่าง ๆ นั้นจะต้องพิถีพิถันและมีการพิจารณาอย่างรอบด้านและเลือกสรรมาใช้ในการสอน เพื่อส่งเสริมให้เกิดการคิดที่เหมาะสม

2.ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระดับของการคิดในแต่ละทักษะ ซึ่งมีความหลากหลาย และมีความแตกต่างกันเพื่อที่จะสามารถจัดการเรียน การสอนการคิดได้อย่างถูกต้อง ซึ่งการคิดมีหลายประเภท อาทิ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิจารณ์ญาณ การคิดแก้ปัญหา เป็นต้น ในแต่ละประเภทก็มีหลายทักษะ หลายระดับ ซึ่งครู จะต้องจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะเหล่านั้น เริ่มจาก ขั้นต่ำให้ไปสู่ระดับสูงสุดตามลำดับ ตามศักยภาพ ของนักเรียนแต่ละคนซึ่งมีความแตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น ลำดับขั้นตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom Taxonomy) ซึ่งมี 6 ระดับ ซึ่งครูควรจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะความคิดเหล่านั้นไปตามระดับขั้น ตั้งแต่ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ไปจนถึงขั้นสูงสุดคือ การประเมินค่า ซึ่งปัจจุบันได้มีการจัดลำดับใหม่ เป็นขั้นจดจำ เข้าใจ การนำไปใช้ วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์ (Marzano, 2001) เป็นต้น



ภาพ Bloom's Taxonomy โดย David L, July 24, 2014 (<https://www.learning-theories.com/blooms-taxonomy-bloom.html>.)

ตัวอย่าง กิจกรรมที่นำไปฝึกทักษะในแต่ละระดับ เช่น

จำ	จำชื่อเหตุการณ์ สถานที่ จำเรื่องราว
เข้าใจ	อธิบายเพิ่ม เล่าต่อ ตีความสรุปสั้น ๆ จากเรื่องที่อ่าน ยกตัวอย่างว่าต่างกันอย่างไร หรือเหมือนกันอย่างไร
คิดวิเคราะห์	ลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง อะไร เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดสิ่งนี้ อะไร คือแรงจูงใจที่ให้คุณคนนั้น แสดง พฤติกรรม อย่างนั้น เราจะมีแผนป้องกันปัญหา อยา่งนั้นได้อย่างไร
คิดสังเคราะห์	ถ้าเหตุการณ์อย่างนี้เกิดขึ้นกับเรา นักเรียนจะอย่างไร
นำไปใช้	การกระทำของบุคคลคนนั้น เหมาะสมหรือไม่ เพราะอะไร
ประเมินค่า	ประโยชน์ โทษ ข้อดี ข้อเสีย ของสิ่งนี้
คิดรวบยอด	เขียนแผนภูมิความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน
คิดวิจารณ์ญาณ	ถ้าเราเป็นคนนั้นเราจะตัดสินใจเลือกทางใด เพราะเหตุใด
คิดจินตนาการ	ถ้าถูกลอตเตอรี่รางวัลที่ 1 จะเอาเงินไปทำอะไร
คิดสร้างสรรค์	จะทำอะไรให้สามารถขายได้ นอกจากนั้นแล้ว สิ่งนี้ทำอะไรได้อีก ทำอย่างไร จึงจะดีกว่านี้ ทางออกในเรื่องนี้ที่เหมาะสม ควรเป็นอย่างไร มีอะไรบ้าง
คิดวิสัยทัศน์	ภายหลังจากเหตุการณ์นี้ (เช่น ถ้ำน้ำท่วม, สู้รบพหุริ, ออกกำลังกาย ทุกวัน ในอีก 1 สัปดาห์ 1 เดือน 1 ปี หรือ 10 ปี) จะเป็นอย่างไร

3. ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค สื่อ เครื่องมือ ของเล่นและวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่กระตุ้น และส่งเสริมให้เด็กได้คิด เพราะเทคนิค กิจกรรม และเครื่องมือเหล่านั้นจะทำให้ให้นักเรียนมีการพัฒนา การคิดมีประสิทธิภาพ ตรงตามจุดมุ่งหมายมากขึ้น เช่น การใช้คำถามกระตุ้นเพื่อให้เกิด และแสวงหาคำตอบ การไม่เฉลยคำตอบ แต่จะชี้แนะหรือบอกใบ้ให้นักเรียน ค้นหาคำตอบเอง กระตุ้นและเสริมแรงให้นักเรียน คิดเป็นระยะ ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นมาก ๆ โดยไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้อง ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ กิจกรรมการคิดแบบต่าง ๆ (ฝึกสังเกต ฝึกบันทึก ฝึกการฟัง ฝึกการปฐจา วิเคราะห์ ฝึกตั้งสมมติฐานหรือ ตั้งคำถาม ฝึกค้นหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ฝึกทำ โครงการงานและวิจัย ฝึกแยกแยะข้อมูล) ใช้เทคนิค หมวกหกใบ (ฝึกทักษะการตัดสินใจ) ใช้แผนผังความคิด (ฝึกทักษะการคิดรวบยอด) การระดมสมอง (ฝึกทักษะ การกระตุ้นความคิด) แบบฝึก เกม กิจกรรมอภิปราย กลุ่ม ใช้แบบฝึกทักษะการคิด ซึ่งครูสามารถออกแบบ การฝึกทักษะการคิดโดยสอดแทรกไปกับสาระ ความรู้ในวิชาที่สอน และให้นักเรียนสะท้อนความคิด ของตนเองออกมาเป็นลำดับ เป็นขั้นตอนทั้งนี้ กิล (Gil, 2016) ได้เสนอแนวทาง 5 ประการ ในการจัดกิจกรรมการสอน เพื่อส่งเสริม ทักษะการคิดให้กับนักเรียน ดังนี้

1) ครูต้องเชื่อ ตระหนักและแจ้งให้นักเรียนรู้ว่า ยังมีความคิดที่ดี มีคำตอบที่ถูกต้องอีกมากมายที่ครู ยังไม่รู้ และคำตอบเหล่านั้นอยู่ที่นักเรียนทุกคน ที่จะต้องช่วยครูในการค้นหาคำตอบเหล่านั้น เพราะครูหลายคนที่เชื่อมั่นในตนเอง และ คิดว่าตนเองเป็นศูนย์กลางของความรู้มักจะ พลาดโอกาสในการได้รับความคิดและคำตอบที่ดี ๆ ที่เกิดจากนักเรียนที่ครูเองคาดไม่ถึง

2) ตั้งคำถามมาก ๆ ถามนักเรียนในทุกสิ่งทุกอย่าง ให้นักเรียนตอบคำถามในมุมมองที่หลากหลายทั้งข้อดี ข้อเสีย ด้านบวก ด้านลบของสิ่งต่าง ๆ ฝึกให้นักเรียน ค้นหาคำตอบ โดยการค้นหาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ก่อนสรุปคำตอบของตัวเองแล้วจึงตอบคำถาม

3) ให้นักเรียนตัดสินใจและเลือกสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จากความคิดของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการเลือกเรื่องที่จะอ่าน การเขียนเรียงความ ทำโครงการ การทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตัวของนักเรียนเอง

4) เลือกรีวิวการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน ที่เน้นทักษะและสมรรถนะของผู้เรียน หลีกเลี่ยงการวัดผล ที่เข้มงวดที่เป็นเพียงแค่การตัดสินใจ และ แจ้ง ผลความรู้ ความจำจากการที่ได้เรียนอะไรไป แต่ควรเป็นการประเมินผลที่นักเรียนสามารถแสดง ให้รู้ว่า เขาสามารถทำอะไรได้จากสิ่งที่ได้เรียน ไปแล้ว

5) ผลักดันให้นักเรียนพยายามทำสิ่งใหม่ ๆ คิดสิ่งใหม่ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะใหม่ ๆ ในชีวิต ที่จะต้องเตรียมตัวเองในการดำเนินชีวิตและ การทำงานในอนาคตข้างหน้า ดังนั้นคำว่าสิ่งใหม่ ที่ครูจะจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดให้กับนักเรียน จึงไม่ใช่แต่เพียงของใหม่ที่ต่างไปจากเดิมเท่านั้น แต่อาจเป็นของใหม่ที่จะเกี่ยวข้องกับโลกอนาคต ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนเองและสังคมด้วย

4. พยายามจัดกิจกรรมและสร้างบรรยากาศ ให้ผู้เรียนได้มีการเรียน และพัฒนาการคิด โดยธรรมชาติในสมองมนุษย์จะมีสารเคมี 2 กลุ่ม คือสารแห่งความสุขและสารแห่งความทุกข์ สารเคมีทั้งสองกลุ่มนี้ จะช่วยทำให้เด็กมีความตั้งใจ สนใจเรียน และกำจัดสิ่งรบกวนสมาธิออกไป ในสมอง มีสารเคมีบางตัวที่ทำให้เรารู้สึกดีและรู้สึกแย่ ซึ่ง จะมีผลต่อความจำ การเรียนรู้ ความสัมพันธ์ และความคิด (<http://www.taurakschool.net>, 1 may 1920) ครูจึง มีหน้าที่จัดบรรยากาศและกิจกรรมที่ส่งเสริม สารแห่งความสุข และสกัดกั้นสารแห่งความทุกข์

สารแห่งความสุข เช่น Endorphin (เป็นสารเคมี ที่ทำให้เกิดความสุข อารมณ์ดี ทำให้สมองเจริญเติบโต และเรียนรู้ได้ดี) Acetylcholine (สารทำหน้าที่เกี่ยวกับ ความจำและกระบวนการเรียนรู้ จำระยะยาว ช่วย ให้สมองเก็บความรู้ที่เราเรียนในเวลากลางวันไปเก็บในสมอง ในเวลาที่เรากำลังหลับ เป็นสารเคมีที่เกี่ยวข้องกับความฝัน ถ้าขาดสารนี้จะทำให้สมาธิลดลง ซึ่ลืม นอนไม่ค่อยหลับ)

Dopamine (สารที่ทำให้อารมณ์ตื่นตัว กระฉับกระเฉง มีสมาธิมากขึ้นไวต่อสิ่งกระตุ้นต่าง ๆ รอบตัว)

Serotonin (สารควบคุมความหิว อารมณ์ ความโกรธ ทำให้รู้สึกอารมณ์ดี และทำหน้าที่ส่งข้อมูล) สารแห่งความสุขเหล่านี้จะทำหน้าที่ควบคุม ความประพฤติ การแสดงออกทางอารมณ์ ทำให้สมองตื่นตัวและมีความสุข ทำให้การอ่านข้อมูล ข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ร่างกายรู้สึกดีมีความสุข ทำให้เพิ่มภูมิคุ้มกันต้านทานสุขภาพแข็งแรง สารแห่งความสุขนี้จะหลั่งมากเมื่อครูจัดกิจกรรมต่าง ๆ และสร้าง ความรู้สึก ดังต่อไปนี้ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2556)

- การออกกำลังกาย ยืนขึ้น ยืดเส้นยืดสาย การเล่นเกม เล่นตลก กายบริหารสักเล็กน้อย ปิดตัว เคลื่อนไหวในขณะที่เรียน

- การร้องเพลง การเล่นเกม ฟังดนตรี โดยเฉพาะ ดนตรีจังหวะสนุกสนานเร้าใจ และเรียนศิลปะ

- การเล่นเป็นกลุ่ม การให้ทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้รู้สึกว่ามีส่วนร่วม

- มีสัมพันธภาพที่ดีต่อเพื่อนและคนอื่น ๆ

- การดูแลจากครูดี รู้สึกมั่นคง ปลอดภัย

- การได้รับการสัมผัสที่อบอุ่น ยิ้มแย้มแจ่มใส ลูบหัว จับมือ โอบไหล่ ตบหลังเบา ๆ ให้กำลังใจ การได้รับคำชมเชย ไม่ถูกดุด่า ตีเตือน

- สิ่งแวดล้อมในห้องเรียนที่ดี

- การมองเห็นคุณค่าของตนเอง การภูมิใจ ในตนเองหรือการให้ทาน การช่วยเหลือผู้อื่น

- การมองตนในแง่ดี การคิดในแง่บวกต่อตนเอง

- อิสระ ไม่ถูกบังคับ

- การได้รับสิ่งที่ชอบ การได้ทำงานหรือเรียนใน วิชาที่ชอบ

- รับประทานอาหารประเภทผักและโปรตีนสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถั่ว ไข่ แอปเปิ้ล นม

สารแห่งความทุกข์ ซึ่งสารเคมีที่เกี่ยวข้อง กับความเครียด จะหลั่งเมื่อสมองได้รับความกดดัน ความเครียดอย่างต่อเนื่อง ยับยั้งการส่งข้อมูลของ แต่ละเซลล์สมอง ยับยั้งการเจริญเติบโตของสมอง และ

โยประสาท สมาธิสั้น ควบคุมไม่ได้ ความสามารถในการเรียนลดลง ตัวอย่างเช่น เด็กที่เคยเรียนดีแต่ยากจน ได้ย้ายไปอยู่ในโรงเรียนที่มีแต่เด็กไร้ราย โคนเพื่อนล้อ ทุกวันว่า ยากจน เด็กจะเครียด ไม่อยากไปโรงเรียน ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ซึ่งเกิดจาก **Serotonin** ลดลง แต่ **Cortisol** จะเพิ่มขึ้น ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นน้อย เด็กจะลึ่มงาย คิดอะไรไม่ออก ยับยั้งเส้นทางความจำ ทุก ๆ ส่วน (<http://www.taurakschool.net>, 1 may 1920)

Adrenaline จะหลั่งออกมาทุกครั้งที่เกิดภาวะเครียด โกรธ ตกใจ ตื่นเต้น อย่างรุนแรง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทางร่างกายเพื่อรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉิน โดยเฉพาะความเครียดเรื้อรัง มีผลโดยตรงในการทำงาน ของร่างกายทุกระบบทำงานหนักมากขึ้น ผลของฮอร์โมน ชนิดนี้กระทบและเป็นผลเสียต่อร่างกายอย่างมาก เมื่อร่างกายมีการหลั่งจะทำให้หลอดเลือดในร่างกาย บีบตัวสาร **Cortisol** เป็นฮอร์โมนที่ร่างกายผลิตออกมา เนื่องจากสภาวะความเครียดต่าง ๆ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจและอารมณ์ ความเครียดต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้น จากรับความกดดัน ความข้องขบใจ ความไม่พอใจ ความโกรธ ความเศร้าหมอง ความเสียใจ ความเครียด จากการเรียน การทำงาน หรือความเครียดจากครอบครัว มีความรู้สึกที่ไม่ดี มีความทุกข์ การมองเห็นคุณค่า ตัวเองต่ำ โดนดุด่าทุกวัน ซึมเศร้า โกรธ เข้มงวดเกินไป วิตกกังวล รวมถึงการอดอาหาร การออกกำลังกาย หนัก ๆ หรือนาน ๆ การพักผ่อนไม่เพียงพอ ฯลฯ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2561)

เมื่อสารเคมีแห่งความทุกข์นี้หลั่ง จะทำให้เกิด การทำลายสองสมองคือเส้นใยประสาทต่าง ๆ และ เซลล์สมอง ทำให้หยุดยั้งการส่งข้อมูลระหว่างเซลล์สมอง ยับยั้งเส้นทางความจำทุก ๆ ส่วน ปิดกั้นการเรียนรู้ ภูมิคุ้มกันต้านทานต่ำ สมาธิสั้น ทำให้ไม่เกิดการเรียนรู้ และ คิดไม่ได้ ดังนั้นครู จะต้องลดความเครียดในห้องเรียน ให้มากที่สุด รวมทั้งต้องระวัง ไม่ให้เด็กรวมทั้งตัวครู หรือผู้ปกครองเองให้เกิดความเครียดเหล่านี้ในขณะที่สอน หรืออยู่กับเด็กด้วยเช่นกัน

สารแห่งความทุกข์นี้จะหลั่งมากเมื่อ

- เกิดความเครียด วิตกกังวล ทุกข์นาน ๆ
- ถูกบังคับให้เรียน/ให้ทำในสิ่งที่ไม่ชอบ ไม่พร้อมที่จะเรียนหรือทำ เข้มงวดเกินไป ฯลฯ
- ทำงาน/เรียนหนัก การบ้านมาก ไม่มีเวลาพักผ่อน/ไม่ได้เล่นหรือออกกำลังกาย
- ถูกดูต่ำ เสียดสี ฯลฯ
- มองคุณค่าตัวเองต่ำ มีปมด้อย
- ไม่ได้รับการยอมรับ เพื่อนกลั่นแกล้ง ทะเลาะเบาะแว้ง ขัดแย้ง
- ถูกทำร้าย
- กลัว โกรธ เกลียดนานๆ
- ไม่ประสบความสำเร็จในการทำงานหรือกิจกรรม
- สมองไม่ถูกใช้หรือกระตุ้นเลย
- ขาดสารอาหาร
- ได้รับสารพิษ เช่น ยาเสพติด เป็นต้น

5. การจัดกิจกรรมกลุ่มหรือการทำงานร่วมกับคนอื่นเป็นกลุ่ม หรืออย่างน้อยเป็นคู่ให้กับผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งในการพัฒนาการคิดคือการเรียนในระบบกลุ่มอย่างน้อยสองคนขึ้นไป ซึ่งการเรียนทำงานแบบกลุ่มจะเป็นเครื่องมือบังคับให้เด็กได้ทำงานร่วมกับคนอื่น และได้แสดงความคิดเห็นออกมาให้ผู้อื่นรู้ ซึ่งนอกจากจะเป็นการฝึกฝนให้เขากล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองไม่ว่าจะผิดหรือถูกก็ตามแล้ว ยังทำให้ตนเองและผู้อื่นได้รู้ความคิดและมองเห็นความคิดของตนเองและคนอื่นว่ามีข้อบกพร่องผิดพลาดอย่างไรมีการข้ามขั้นตอนของกระบวนการคิดไปหรือไม่เพราะความสำคัญของการคิดจะอยู่ที่ขั้นตอนหรือกระบวนการคิด และจากการที่ได้แสดงความคิดเห็นออกมาจะทำให้ผู้อื่นมองเห็น ทำให้ได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากการวิพากษ์วิจารณ์โดยตรงหรือการรับรู้โดยทางอ้อมก็ตาม จากนั้นนอกจากนี้การทำกิจกรรมเป็นกลุ่มจะยังเป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนมีความระมัดระวัง รอบคอบ และรู้จักตรวจสอบความคิดที่ไม่เป็นระบบของตนเอง ตลอดจนจนความคิดของผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้มีการฝึกฝนแก้ไขพัฒนาความคิดได้มากยิ่งขึ้น

6. สร้างวัฒนธรรมการคิดให้เกิดขึ้นทั้งโรงเรียน ครูที่เป็นต้นแบบที่ดีที่จะสร้างนิสัยนักคิดให้กับผู้เรียน รวมทั้งการกระตุ้น ยั่วยุและสร้างความท้าทายที่เหมาะสมให้กับเด็กในการเรียนรู้ อยากรคิด อยากรแสวงหาคำตอบ ซึ่งครูอาจออกแบบกิจกรรมที่สอดแทรกความรู้ ทักษะการคิดไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมเสริมหลักสูตรและกิจกรรมนอกหลักสูตร โดยการกระตุ้นด้วยคำถาม สื่อ กิจกรรม รูปภาพ วิดีทัศน์ แบบฝึกต่าง ๆ กิจกรรมโฮมรูม กิจกรรมหน้าเสาธง การจัดนิทรรศการ การทำโครงการ กิจกรรมนักเรียน ป้ายนิเทศ ฯลฯ เพื่อฝึกฝนทักษะการคิดให้นักเรียนตลอดเวลา ควรทำให้เป็นเรื่องปกติเป็นประจำทุกวัน ง่ายบ้างซับซ้อนบ้าง ตามวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม และระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียนและช่วงเวลาที่เหมาะสม จนกลายเป็นวัฒนธรรมโรงเรียนและเป็นปกตินิสัยที่บุคลากรทุกคนในโรงเรียนจะเป็นคนช่างคิด การสร้างนิสัยนักคิดโดยพัฒนาทักษะนิสัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดได้แก่ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2561)

- 1) ความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากรเห็น
- 2) ฝึกให้มีความกล้าเสี่ยง กล้าคิดแตกต่างไปจากคนอื่น กล้าที่จะสร้างสิ่งใหม่หรือแตกต่างไปจากเดิม
- 3) เผชิญกับปัญหาและความยุ่งยากซับซ้อน ความยุ่งยากซับซ้อนจะทำให้เกิดการพัฒนาความคิดระดับสูงได้ โดยต้องพัฒนาจากง่ายไปหายากให้สอดคล้อง เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน
- 4) กระตุ้นให้เกิดจินตนาการ และคิดสร้างสรรค์ อย่างหลากหลาย โดยการจินตนาการจากภาพจากนิทาน จากประสบการณ์เดิม จากเหตุการณ์สิ่งแวดล้อมรอบตัว และจากความรู้สึกของตนเอง
- 5) ฝึกฝนให้ใจกว้าง โดยการทำงานกลุ่ม การอภิปราย การรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น ยอมรับในเหตุผลและข้อมูลของกลุ่ม หรือของคนอื่นที่ดีกว่า
- 6) สร้างความมั่นใจในตนเอง ความมั่นใจในตนเองจะทำให้เด็กได้มีการพัฒนาการคิดและกล้า

แสดงออกซึ่งความคิด โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เริ่มจากการตั้งคำถามง่าย ๆ และการแสดงออกอย่างง่าย ๆ และค่อย ๆ ยากขึ้น ตามลำดับ และค่อย ๆ ลดการเล่น และการทำงานเป็นกลุ่มลงจนเหลือคนเดียว

7. เปิดโอกาสและส่งเสริม สนับสนุนให้เด็ก ได้แสดงออกซึ่งความคิด ยอมรับและให้ความสนใจ ความคิดของเด็ก และจัดเวทีให้เด็กได้แลกเปลี่ยน ถ่ายทอดและเผยแพร่ความคิดไปสู่คนอื่นทั้งระดับเล็ก และขยายวงกว้างไปสู่สังคมใหญ่ขึ้นตามลำดับ ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและ พัฒนาการคิดให้แก่ผู้เรียน โดยจัดกิจกรรมเพื่อ พัฒนาการคิดโดยตรง หรือการจัดกิจกรรมและเทคนิค วิธีการสอนของครู ตลอดจนการกระตุ้น ส่งเสริม ให้กำลังใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่ง ความคิด จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาความคิดของ ผู้เรียนให้ขงงามและเข้มแข็งยิ่งขึ้น สถานศึกษา จึงต้องหันมาส่งเสริมสนับสนุนครูและนักเรียนได้จัด กิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่ การพัฒนาหลักสูตร การออกแบบเนื้อหาสาระและ การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน ใช้ชุมชนและ ภูมิปัญญาในชุมชนส่งเสริมและเป็นแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนพัฒนาครู ให้มีความรู้ความสามารถ ในการพัฒนาความคิดให้แก่ักเรียนได้อย่างหลากหลาย มีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับระดับชั้น และ ้วยตามความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

บรรณานุกรม

Bloom, Benjamin S. (1979). **Taxonomy of Education Objectives, Handbook I: Cognitive Domain**. New York : David Mc Kay Company.

David, L. (2014).**Bloom's Taxonomy**. Retrieved from: <https://www.learning-theories.com/blooms-taxonomy-bloom.html>.

Dewey John.(1973). **How to Think**. New York : D.C. Health and Company.

Christina, Gil. (2016) **5 Ways to Teach Students to Think for Themselves** . Retrieved from:<https://www.gettingsmart.com/2016/10/5-ways-teach-students-to-think-for-themselves/>

Hudgins, Bryce B. (1977). **Learning and Thinking**. Illinois : F.E. Peacock Publishers, Inc.

Marzano ,Robert J. (2001). **Designing a New Taxonomy of Educational Objectives**. California : Corwin Press Inc.

Piaget, Jean. (1962). **The Origins of intelligence in the Children**. New York: W.W.Norton. <http://www.taurakschool.net/index.php?lay=show&ac=article>

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556) **การพัฒนาการคิด**. กรุงเทพฯ, โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วน 9119 เทคนิคพรินติ้ง.

การเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย Significant Mathematics Learning

รุ่งทิwa แยมรุ่ง

Rungtiwa Yamrung

บทคัดย่อ

การเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด โดยมุ่งประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยผู้สอนต้องจัดกิจกรรมให้หลากหลาย สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล จนผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง สร้างองค์ความรู้ได้ ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มากมาย การเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมายมีแนวคิดพื้นฐาน ที่ควรคำนึง ดังนี้ 1) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตัวเอง 2) จัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน 3) คำนึงถึงความแตกต่าง ระหว่างบุคคล 4) ควรจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อผู้เรียนได้มีโอกาสคิด/ปรึกษาหารือกัน เป็นการเรียนรู้ร่วมกัน 5) เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน ว่าสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงหรือประยุกต์ในชีวิตจริงได้

คำสำคัญ: การเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย การเรียนรู้เชิงรุก

บทนำ

การศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรม และเป็นการสร้างภูมิปัญญาให้แก่สังคม การศึกษาคณิตศาสตร์ไม่ได้มีบทบาทสำคัญเพียงแค่ว่าเป็นกุญแจในการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนคิดอย่างมีเหตุผลแต่คณิตศาสตร์ยังมีความสำคัญต่อการศึกษาวิชาต่าง ๆ ในโลกปัจจุบันซึ่งกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เป็นสังคมที่อาศัยเทคโนโลยีขั้นสูงมากมาย คน ๆ หนึ่งต้องมีความสามารถในการคิดเชิงระบบ การคิดวิจารณ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดเชิงเหตุผล การคิดในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้จากวิชาคณิตศาสตร์ วิชาคณิตศาสตร์จึงเป็นวิชาที่มีความสำคัญกับผู้เรียนทุกคน ผู้เรียนสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์และทักษะจากการเรียนคณิตศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นพื้นฐาน การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปนอกจากนี้ วิชาคณิตศาสตร์ยังช่วยพัฒนาศักยภาพของแต่ละคนให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ ช่วยเสริมความมีเหตุผล ความเป็นคนช่างคิด ช่างริเริ่มสร้างสรรค์ มีระบบระเบียบในการคิด มีการวางแผนในการทำงาน มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และมีความสามารถในการแก้ปัญหา คณิตศาสตร์จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาตัววิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (สิริพร ทิพย์คง, 2543; สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2560) แต่ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ผู้เรียนมักมีคำถามว่า “เรียนคณิตศาสตร์ไปทำไม หรือทำไมต้องเรียนคณิตศาสตร์

เรียนแล้วเอาไปทำอะไร” และผู้เรียนมักจะคิดว่า การเรียนรู้คณิตศาสตร์คือ การเรียนเลข ซึ่งแท้จริงแล้วคณิตศาสตร์ไม่ได้เป็นเพียงการคิดคำนวณเกี่ยวกับจำนวนต่าง ๆ เท่านั้น แต่เป็นวิชาที่ว่าด้วยการศึกษาอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับรูปร่าง (Shape) การจัด (Arrangement) ปริมาณ (Volume) และมโนทัศน์ (Concept) ต่าง ๆ นั่นคือคณิตศาสตร์ ครอบคลุมถึงจำนวนและการดำเนินการ การวัด เรขาคณิต พีชคณิต แคลคูลัส การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น คณิตศาสตร์เชิงการจัดและอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกัน (คงขวัญ ทิพย์อักษร, 2559)

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่สำคัญวิชาหนึ่งซึ่งมีความหมายกว้างมาก สามารถสรุปได้ดังนี้

1. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เกี่ยวกับความคิด เราใช้คณิตศาสตร์พิสูจน์อย่างมีเหตุผลว่าสิ่งที่เราคิดนั้นเป็นจริงหรือไม่ ด้วยวิธีคิดเราก็สามารถจะนำคณิตศาสตร์ไปแก้ไขปัญหาทางวิทยาศาสตร์ได้ คณิตศาสตร์ช่วยให้คนเป็นผู้ที่มีเหตุผล เป็นคนใฝ่รู้ตลอดจนพยายามคิดสิ่งที่แปลกและใหม่ คณิตศาสตร์จึงเป็นรากฐานแห่งความเจริญของเทคโนโลยีต่างๆ
2. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีรูปแบบ (Pattern) เราจะเห็นว่าการคิดทางคณิตศาสตร์นั้นจะต้องมีแบบแผน มีรูปแบบ ไม่ว่าจะคิดเรื่องใดก็ตามทุกขั้นตอนจะตอบได้และจำแนกออกมาให้เห็นจริง
3. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีโครงสร้าง เกิดจากธรรมชาติและใช้กฎเกณฑ์ การสังเกตต่าง ๆ สร้างเป็นระบบคณิตศาสตร์ขึ้นมา โดยเริ่มจากอนิยาม นิยาม สัจพจน์ ทฤษฎี ดังนั้นคณิตศาสตร์จึงเป็นวิชาที่มีเหตุผลอยู่ในตัว
4. คณิตศาสตร์เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง เช่นเดียวกับศิลปะอื่น ๆ ความงามของคณิตศาสตร์ก็คือ ความมีระเบียบและความกลมกลืน นักคณิตศาสตร์ได้พยายามแสดงความคิด มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ ที่จะแสดงความคิดใหม่ ๆ และแสดงโครงสร้างใหม่ ๆ ทางคณิตศาสตร์

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ผู้สอนต้องไม่มุ่งเน้นที่เนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ต้องจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ สามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตจริงหรือประยุกต์ในชีวิตจริงได้ซึ่งนับเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง ฟิงค (Fink, 2003) กล่าวว่า การเรียนรู้จะมีความหมายอย่างแท้จริงเมื่อการเรียนรู้

• ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างต่อเนื่องหลังจากเรียนจบแต่ละวิชาหรือจบการศึกษาแล้ว

• สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวางทั้งต่อตนเองและส่วนรวม

• สามารถนำไปใช้ในโลกรจริงของการทำงาน โดยสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติที่จำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือมากกว่าสาขาวิชาชีพ

• ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างดีที่สุด เมื่อการเรียนรู้เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติ ใช้กระบวนการสืบค้น ค้นพบ สืบสวนสอบสวน และตีความ นั่นคือการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้โดยใช้คำของผู้เรียนเอง หรือให้ยกตัวอย่าง หรือใช้ข้อมูลที่สืบค้น

ออซูเบล (Ausubel, David. 1963) เป็นนักจิตวิทยาแนวปัญญานิยม ออซูเบลกล่าวไว้ว่าการเรียนรู้จะมีความหมายแก่ผู้เรียนหากการเรียนรู้สามารถเชื่อมโยงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่รู้มาก่อน หลักการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีนี้คือ มีการนำเสนอความคิดรวบยอดหรือกรอบมโนทัศน์ หรือกรอบแนวคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแก่ผู้เรียนก่อนการสอนเนื้อหาสาระนั้น ๆ วิธีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสาระนั้นอย่างมีความหมาย ออซูเบล แบ่งการเรียนรู้ออกเป็น 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย (Meaningful Reception Learning)

2. การเรียนรู้โดยการรับแบบท่องจำโดยไม่คิดหรือแบบนกแก้วนกขุนทอง (Rote Reception Learning)

3. การเรียนรู้โดยการค้นพบอย่างมีความหมาย (Meaningful Discovery Learning)

4. การเรียนรู้โดยการค้นพบแบบท่องจำโดยไม่คิดหรือแบบนกแก้วนกขุนทอง (Rote Discovery Learning)

ออซูเบล สนใจที่จะหาทฤษฎีและวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ไม่ว่าจะเป็นโดยการเรียนรู้หรือค้นพบ เพราะออซูเบลคิดว่าการเรียนรู้ในโรงเรียนส่วนมากเป็นการท่องจำโดยไม่คิด

การเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย (Meaningful Reception Learning)

ออซูเบล ให้ความหมายว่า เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับมาจากการที่ผู้สอนอธิบายสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ให้ฟังและผู้เรียนรับฟังด้วยความเข้าใจ โดยผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์กับโครงสร้างพุทธิปัญญาที่ได้เก็บไว้ในความทรงจำ และสามารถนำมาใช้ในอนาคต

ออซูเบลกล่าวว่าทฤษฎีของท่านมีวัตถุประสงค์ที่จะอธิบายการเรียนรู้เกี่ยวกับ พุทธิปัญญาเท่านั้น (Cognitive Learning) ไม่รวมการเรียนรู้แบบการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก การเรียนรู้ทักษะการพัฒนากล้ามเนื้อ (Motor Skills Learning) และการเรียนรู้โดยการค้นพบ

ออซูเบล ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ที่มีความหมายขึ้นอยู่กับตัวแปร 3 อย่าง ดังต่อไปนี้

1. สิ่ง que เรียนรู้ (Materials) จะต้องมีมีความหมาย ซึ่งหมายความว่า จะต้องเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งที่เคยเรียนรู้และเก็บไว้ในโครงสร้างพุทธิปัญญา (Cognitive Structure)

2. ผู้เรียนจะต้องมีประสบการณ์ และมีความคิดที่จะเชื่อมโยงหรือจัดกลุ่มสิ่ง que เรียนรู้ใหม่ให้สัมพันธ์กับความรู้หรือสิ่ง que เรียนรู้เก่า

3. ความตั้งใจของผู้เรียนและการที่ผู้เรียนมีความรู้คิดที่จะเชื่อมโยงสิ่ง que เรียนรู้ใหม่ให้มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างพุทธิปัญญา (Cognitive Structure) ที่อยู่ในความทรงจำแล้ว

ออซูเบลได้แบ่งการเรียนรู้ที่มีความหมายเป็น 3 ประเภท คือ

1. Subordinate Learning เป็นการเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย โดยมีวิธีการ 2 ประเภท คือ

1.1 Derivation Subsumption เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ใหม่กับหลักการหรือกฎเกณฑ์ที่เคยเรียนมาแล้ว โดยการได้รับข้อมูลมาเพิ่ม เช่น มีคนบอก แล้วสามารถดูซึมเข้าไปในโครงสร้างทางสติปัญญาที่มีอยู่แล้วอย่างมีความหมายโดยไม่ต้องท่องจำ

1.2 Correlative Subsumption เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายเกิดจากการขยายความหรือปรับโครงสร้างทางสติปัญญาที่มีมาก่อนให้สัมพันธ์กับสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ใหม่

2. Superordinate Learning เป็นการเรียนรู้โดยการอนุมาน โดยการจัดกลุ่มสิ่งที่ยังใหม่เข้ากับโมโนทัศน์ที่กว้างและครอบคลุม โมโนทัศน์ของสิ่งที่ยังใหม่ เช่น สุนัข แมว หมู เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม

3. Combinatorial Learning เป็นการเรียนรู้หลักการ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ เชิงผสม ในวิชาคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ โดยการใช้เหตุผล หรือการสังเกต เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักกับระยะทางในการทำให้เกิดความสมดุล

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากทฤษฎีนี้

ใช้เทคนิคการสอนแบบ Advance Organizer เป็นวิธีการสร้างการเชื่อมช่องว่างระหว่างความรู้ที่ผู้เรียนได้รู้แล้ว (ความรู้เดิม) กับความรู้ใหม่ที่รับที่จำเป็นจะต้องเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้มีความเข้าใจเนื้อหาใหม่ได้ดีและจดจำได้ดีขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

- การจัด เรียบเรียง ข้อมูลข่าวสารที่ต้องการให้เรียนรู้ออกเป็นหมวดหมู่ หรือ
- นำเสนอกรอบ หลักการกว้าง ๆ ก่อนที่จะให้เรียนรู้ในเรื่องใหม่ หรือ
- แบ่งบทเรียนเป็นหัวข้อที่สำคัญ และบอกให้ทราบเกี่ยวกับหัวข้อสำคัญที่เป็นโมโนทัศน์ใหม่ที่จะต้องเรียน

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในยุคใหม่นี้ผู้สอน

ต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกความรู้เป็นผู้สนับสนุน และส่งเสริมการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- ให้ผู้เรียนได้คิด ได้ปฏิบัติ และหาข้อสรุปด้วยตนเองเท่าที่จะสามารถทำได้
- เปลี่ยนจากผู้รับความรู้เป็นผู้สร้างความรู้ (ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง สร้างองค์ความรู้ได้)
- การเรียนรู้เชิงรุก เป็นการเรียนรู้แบบองค์รวมนั่นคือ ต้องใช้ข้อมูล ข่าวสารและแนวคิด ประสพการณ์ การสะท้อนกลับ
- การเรียนรู้เชิงรุก ใช้เวลามากกว่าการสอนแบบบรรยาย
- การเรียนรู้เชิงรุก ต้องใช้การประเมินที่หลากหลาย การประเมินตามสภาพจริง การประเมินเพื่อการพัฒนา (Formative Assessment)
- ต้องจัดกิจกรรมให้หลากหลาย สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย

ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย ควรยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ควรตั้งเป้าว่าผู้เรียนต้องเกิดประโยชน์สูงสุดและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง หลังเรียนจบแล้ว ผู้เรียนต้องมีทัศนคติทางบวกต่อวิชาที่เรียนและต่อผู้สอน การออกแบบการเรียนรู้แต่ละวิชาอาจใช้การออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) โดยนำผลที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ในปีก่อนหน้านั้นมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน ให้บรรลุจุดมุ่งหมายสูงสุดตามผลการเรียนรู้ของหลักสูตร (Learning Outcomes of the Academic Program) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Learning Outcomes of the Course) ออกแบบวิธีการวัดและประเมินผล กำหนดภาระงาน ชิ้นงาน ตลอดจนหลักสูตร แล้วจึงมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จัดทำ

แผนการจัดการเรียนรู้ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ แบบย้อนกลับจะช่วยผู้สอนในการวางแผนให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานได้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เกิดองค์ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ครบถ้วน ภาระงานทุกอย่างผ่านการคิดวิเคราะห์อย่างดี ทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนไม่เสียเวลาทำงานที่ไม่มีความหมายต่อผู้เรียน โดยเริ่มต้นการสอนทุกครั้งควรมีการปฐมนิเทศ เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ กำหนดภาระงาน ชิ้นงาน ของทั้งรายวิชา บอกแผนการเรียนทั้งหลักสูตร เพื่อผู้เรียนจะได้เตรียมตัวและศึกษาล่วงหน้า บอกวิธีการวัดและประเมินผล เกณฑ์การตัดสินผล อาจใช้เทคโนโลยีช่วยในการจัดการเรียนรู้ เช่น Google Classroom เพื่อการส่งงาน มอบหมายงาน ส่งงาน พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น แบ่งปันข้อมูล และเนื้อหาการเรียนรู้ ให้ทำแบบประเมิน เช่น ทำไมจึงต้องเรียนคณิตศาสตร์ (Why Learn Mathematics) หรือทำแบบทดสอบ ก่อนเรียน เพื่อนำผลไปเปรียบเทียบภายหลัง การเรียนการสอนสิ้นสุดลง ซึ่งถือเป็นงานวิจัย ในชั้นเรียนง่าย ๆ ที่จะได้ทราบว่าผู้เรียนมีเจตคติ หรือทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้นจากเดิมหรือไม่ อย่างไร ซึ่งนับเป็นเป้าหมายสูงสุดในการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ อีกทั้งได้รู้ว่าผู้เรียน มีความรู้ในเนื้อหาวิชาสูงขึ้นเพียงใดและเพื่อนำผลที่ได้ ไปปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในปีถัดไป ในระหว่างการเรียนการสอนอาจให้ผู้เรียนเขียนรายงาน ความก้าวหน้าของตนเองเสมอ ๆ เกี่ยวกับความรู้ ทักษะ กระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่ได้รับบรรยายภาค ในชั้นเรียน ประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรายวิชานั้น ๆ และใช้วิธีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง ตลอดเวลาเพื่อจะได้แก้ไขผู้เรียนได้ทันท่วงที หรือ ปรับวิธีการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน เพื่อผู้เรียนจะได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพของตนเอง

ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้เชิงรุก เน้นการมีส่วนร่วม ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติ และ

หาข้อสรุปด้วยตนเอง โดยกำหนดสถานการณ์ที่เสมือนจริง หรือสถานการณ์จริงให้ผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 3Rs: รู้ภาษา (Literacy) รู้คณิต (Numeracy) รู้ ICT (Communication Technology Literacy) และ 4Cs: การคิดวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) การร่วมมือ (Collaboration) การสื่อสาร (Communication) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) มีทักษะในการแสวงหา ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับ มาตรฐานผลการเรียนรู้ที่ระบุในหลักสูตร ใช้เทคโนโลยี ในการเรียนการสอน จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้ สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยใช้วิธีการสอนและสื่อที่หลากหลาย ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา โดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ รวมทั้งปลูกฝัง คุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ไว้ในทุกวิชา นอกจากนี้ต้องส่งเสริม สนับสนุน และ อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรอบรู้ โดยใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning) โดยให้ผู้เรียนได้รู้จัก วิธีการแสวงหาความรู้ จนกระทั่งสามารถนำไปใช้ ในการค้นคว้าหาความรู้ที่มีอยู่รอบตัวและเกิดขึ้น ได้ตลอดเวลา หรือเรียกว่าเป็นการศึกษาตลอดชีวิต ผู้เรียนจึงต้องเรียนรู้ที่จะแสวงหาความรู้ได้ด้วย วิธีการของตนเอง ไม่ใช่เรียนรู้ที่ตัวเนื้อหาแต่อย่างเดียว ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อ ตัวผู้เรียน ผู้สอน และหลักสูตร เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนได้รู้ว่า แนวโน้ม ทฤษฎีข้อความรู้ใหม่ ๆ ในศาสตร์ของตนและศาสตร์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน เป็นอย่างไร นอกจากนี้ควรใช้ชุมชนเป็นแหล่งทรัพยากร และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่า ให้ผู้เรียนได้ก้าวออก จากห้องเรียน ได้พบว่าโลกภายนอกเป็นเวทีที่ยิ่ง ใหญ่ให้เรียนรู้ได้เป็นอย่างดี สภาพจริงที่เห็นจะช่วย ให้เด็กดึงศักยภาพทั้งหมดมาใช้ในการศึกษาและ

เรียนรู้ จึงนับเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง

แนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์อย่างมีความหมาย

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมายเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด โดยมีแนวคิดดังนี้

- มุ่งประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน
- ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ
- ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมให้หลากหลาย สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง สร้างองค์ความรู้ได้
- ผู้เรียนต้องมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้อย่างหลากหลาย

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างมีความหมายมีแนวคิดพื้นฐานที่ควรคำนึงดังนี้

- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตัวเอง
- จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน
- คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ควรจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อผู้เรียนได้มีโอกาสคิด/ปรึกษาหารือกัน
- เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนว่าสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงหรือประยุกต์ในชีวิตจริงได้

การจัดกิจกรรมควรจัดโอกาสให้ผู้เรียนได้ ออกมานำเสนอแนวคิดของผู้เรียนบ่อย ๆ

การให้ผู้เรียนได้ออกมานำเสนอแนวคิดก่อนประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนและทำให้การเรียนรู้มีความหมายต่อผู้เรียน ดังนี้

- ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมแสดงแนวคิดเสริมเพิ่มเติม ซักถามหาข้ออภิปราย/ขัดแย้งด้วยเหตุและผล

- ผู้สอนมีโอกาเสริมความรู้ หรือสรุปประเด็นหลักสำคัญ ทำให้การเรียนรู้ขยายวงกว้างและลึกมากขึ้น
- ผู้เรียนสามารถนำความรู้ หรือกระบวนการคิดไปใช้เป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ
- ผู้เรียนเกิดความภูมิใจและจดจำสาระที่ตนเองนำเสนอได้
- ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเอง ฝึกให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและชอบแสดงความคิดเห็นมากขึ้น

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ อย่างมีความหมาย

1. ขั้นเตรียมความพร้อมเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม
3. ขั้นสรุป
4. ฝึกทักษะ
5. แก้ปัญหาเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

รูปแบบในการจัดการเรียนรู้

1. การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีอิสระในการคิด ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ได้แก่
 - การสาธิต ผู้สอนสอนด้วยตนเอง ใช้ในกรณีที่อุปกรณ์การสอนมีจำกัด หรือเพื่อประหยัดเวลา หรืออาจเกิดอันตรายต่อผู้เรียนได้ถ้าให้ลงมือ
 - การทดลอง ผู้เรียนดำเนินการทดลองตามใบกิจกรรม ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง เช่น การสอนเรื่องปริมาตร
 - ต้องการให้นักเรียนหาปริมาตรของสิ่งของทั่วไป ควรจัดการเรียนการสอนอย่างไร
 - ใช้ความรู้เรื่องยูเรก้า
 - นำไปสู่การหาปริมาตรของปริซึม
 - ให้นักเรียนนำแท่งปริซึมหย่อนลงในถ้วยยูเรกาเพื่อหาปริมาตร แล้ววัดขนาดของปริซึมในการสอนเรื่องปริมาตรของปริซึม
 - ต้องการให้นักเรียนหาปริมาตรของปริซึม ควรจัดการเรียนการสอนอย่างไร

- นำไปสู่การใช้สูตรในการหาปริมาตร

2. การเรียนรู้จากการใช้คำถามประกอบการอธิบายและการใช้เหตุผล เนื่องจากธรรมชาติของคณิตศาสตร์ประกอบด้วย คำอธิบาย บทนิยาม ข้อตกลงเบื้องต้น ทฤษฎีบทต่างๆ ในบางครั้งต้องอาศัยการเรียนรู้ด้วยการบอกให้ทราบและตรวจสอบความเข้าใจด้วยคำถามและแสดงเหตุผล เช่น ใช้สถานการณ์ปัญหา

“ทำได้อย่างไร”

เดือนซื้อผ้าเช็ดตัวขนาดเล็ก 15 ผืน เพื่อเป็นของขวัญปีใหม่ให้เพื่อนสนิท คุณแม่ถามเดือนว่าซื้อมาผืนละเท่าไร เดือนจึงไปดูใบเสร็จรับเงิน ปรากฏว่าตัวเลขข้างหน้าสุดและหลังสุดเลื่อนหายไป เหลือเพียงตัวเลขหน้าจุดทศนิยมสองตัว และหลังจุดทศนิยมหนึ่งตัว คือ 86.2 เดือนจึงบอกคุณแม่ว่า เคยคำนวณแล้วราคาผืนละเกือบ 46 บาท ท่านคิดว่าผ้าเช็ดตัวราคาจริงผืนละเท่าไรและหาคำตอบได้อย่างไร

3. การเรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้า เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่สนใจ จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ โดยอิสระ เช่น

- สื่อสิ่งพิมพ์
- สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ
- การทำโครงงานคณิตศาสตร์
- อื่น ๆ

4. การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้คำถามและให้ผู้เรียนพยายามหาคำตอบ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

- ขั้นสังเกต
- ขั้นอธิบาย
- ขั้นพยากรณ์หรือสร้างข้อความคาดการณ์

- ขั้นทดลอง
- ขั้นนำไปใช้

การแก้ปัญหาข้อบกพร่องทางการเรียนคณิตศาสตร์

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีความเชื่อมโยงของเนื้อหา ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้พื้นฐานของเนื้อหาหนึ่งจนเข้าใจแล้วจึงนำความรู้ไปใช้สำหรับการเรียนรู้ในเนื้อหาที่สูงขึ้นอีกระดับหนึ่ง เนื่องจากธรรมชาติของวิชาคณิตศาสตร์มีลักษณะคล้ายการขึ้นบันไดทีละขั้น ถ้าก้าวขึ้นทีเดียวสองหรือสามขั้นจะรู้สึกว่ายากลำบาก หรือก้าวขึ้นต่อไปไม่ได้ต้องหยุดอยู่ที่เดิม ดังนั้น ผู้เรียนที่มีปัญหาข้อบกพร่องในการเรียนไม่สามารถเรียนรู้เนื้อหาที่สูงขึ้นในระดับต่อไปได้อย่างราบรื่น ถ้าฝืนให้เรียนต่อไปก็มีแต่ความยากลำบากและในที่สุดก็ไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน การสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ทางหนึ่งที่ครูต้องนำไปใช้คือครูจะต้องพยายามทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนทุกเนื้อหาด้วยความเมตตา โดยคำนึงอยู่เสมอว่าคนเรามีความแตกต่างกันทั้งทางร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญา โดยเฉพาะทางด้านสติปัญญา ที่ทำให้การเรียนการสอนคณิตศาสตร์มีปัญหาและข้อบกพร่อง อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ครูที่สอนคณิตศาสตร์มักจะมุ่งหวังกับผู้เรียนอยู่เสมอว่าเมื่อสอนแล้วผู้เรียนต้องรู้ต้องเข้าใจ และมักโทษผู้เรียนที่ไม่เข้าใจคณิตศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ปัจจุบัน ครูต้องทำให้ผู้เรียนรู้สึกประสบความสำเร็จในการเรียน ลดการเสียหน้า ดังนั้น ในการมอบหมายงานหรือภาระงานให้กับผู้เรียน งานนั้นต้องเป็นงานที่ผู้เรียนรู้สึกประสบความสำเร็จและเชื่อมั่นว่าเขาทำได้ ผู้เรียนจึงจะเข้าร่วมในภาระงานนั้นดังที่มาร์ซาโนกล่าวไว้ใน New Taxonomy มาร์ซาโนได้จัดลำดับการเรียนรู้ใหม่คล้ายกับของบลูม โดยให้ชื่อว่า New Taxonomy of Educational Objectives มาร์ซาโนได้อธิบายถึงตัวแปรเกี่ยวกับ

กระบวนการภายในสมอง โดยกล่าวถึงระบบภายในสมอง 3 ระบบ คือ ระบบของตนเอง ระบบการควบคุมการรู้คิดของตนเอง และระบบทางด้านการรู้คิด ซึ่งระบบทั้งสามจะใช้ในการเก็บสะสมความรู้ที่อยู่ในองค์ประกอบที่สี่ของแบบจำลองพฤติกรรม (Mazano, 2001) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ระบบของตนเอง (The Self-System) เป็นตัวตัดสินใจเข้าสู่ภาระงานใหม่ ถ้าภาระงานมีความสำคัญ หรือมีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จสูง หรือมีความรู้สึกทางบวกที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมกับการงาน บุคคลนั้นก็จะเข้าไปพัวพันกับภาระงานนั้น แต่ถ้าภาระงานชิ้นใหม่ถูกประเมินในลักษณะตรงกันข้าม แรงกระตุ้นที่จะเข้าไปพัวพันกับภาระงานนั้นก็จะต่ำ

ระบบการควบคุมการรู้คิดของตนเอง (The Meta-Cognitive System) เป็นการรู้ถึงความคิดของตนเองในการกระทำอะไรอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือเป็นการประเมินการคิดของตนเองและใช้ความรู้นั้นในการควบคุมหรือปรับการกระทำของตนเอง ซึ่งการคิดในลักษณะนี้จะครอบคลุมถึงการวางแผนการควบคุมกำกับการกระทำของตนเอง การตรวจสอบความก้าวหน้าและการประเมินผล บุคคลที่ตระหนักถึงการควบคุมการรู้คิดของตนเองจะสามารถปรับปรุงกระบวนการคิดของตนให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ จึงส่งผลต่อความสามารถทางการคิดของบุคคลนั้นในภาพรวม ถ้าภาระงานใหม่ถูกเลือก ระบบการควบคุมการรู้คิดของตนเองจะถูกนำไปเกี่ยวข้อง คนที่เริ่มต้นภาระงานโดยใช้ระบบการควบคุมการรู้คิดของตนเอง จะตั้งจุดมุ่งหมายที่สัมพันธ์กับภาระงานใหม่ ดังนั้นบุคคลนั้นจึงมีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด ซึ่งระบบการควบคุมการรู้คิดของตนเอง จะมีปฏิสัมพันธ์ต่อเนื่องกับระบบทางด้านการรู้คิด

ระบบการรู้คิด (The Cognitive System) เป็นกระบวนการคิดที่ต้องดำเนินไปเป็นลำดับขั้นตอน ที่จะช่วยให้การคิดนั้นประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของการคิดนั้น ๆ ซึ่งในแต่ละลำดับขั้นตอน

อาจต้องอาศัยทักษะการคิด หรือลักษณะการคิดจำนวนมาก และเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ เช่น

ทำการอ้างอิง เปรียบเทียบ จำแนกประเภท และประมาณ สำหรับความรู้ (Knowledge) จะมีความสัมพันธ์กับภาระงานใหม่ การที่คนเราจะประสบความสำเร็จอย่างสูงขึ้นอยู่กับปริมาณความรู้ที่แต่ละคนมีเกี่ยวกับภาระงานใหม่นั้น โดยความรู้จะประกอบไปด้วยตัวแปร 3 ด้าน คือ ข้อมูล กระบวนการทางสมอง และกระบวนการทางกายภาพ

แบบจำลองพฤติกรรมใน New Taxonomy ของมาร์ซาโน แสดงดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 แบบจำลองพฤติกรรมตามแนวของมาร์ซาโน

ที่มา: Marzano, Robert J. (2001). Designing a New Taxonomy of Educational Objectives. p.11.

บทสรุป

Reys และคณะ (2001; 2004) กล่าวว่า “Elementary students who experience a narrow mathematics curriculum that consists only of rules, facts and procedures and who ‘Learn’ mathematics by memorizing and mimicking are unlikely to understand

the power of mathematics or be interested in it in middle and high school.” ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ควรฝึกให้ผู้เรียนได้คิดและเรียนรู้อย่างมีความหมาย เรียนรู้ด้วยความเข้าใจมากกว่าการท่องจำเนื้อหา ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจธรรมชาติของคณิตศาสตร์ที่เป็นนามธรรม เข้าใจยาก สอนให้นามธรรมเป็นรูปธรรม นั่นคือสอนจากสิ่งที่ยาก ไม่สามารถสัมผัสได้ เป็นการสอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยอาจใช้สื่อที่เป็นของจริง จับต้องได้ หรือกิ่งของจริงคือ รูปภาพ เมื่อผู้เรียนเข้าใจดีแล้ว จึงสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เวลาสอนควรใช้การสื่อสารที่หลากหลาย (เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล) ไม่ควรอธิบายด้วยข้อความเต็ม ๆ ทำห้องเรียนให้สนุก ตื่นเต้น น่าพิศวง ในเบื้องต้นควรเน้นวิธีการคิด การให้เหตุผล มากกว่าเน้นคำตอบ จัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างคณิตศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย อนิยาม นิยาม สัจพจน์ และทฤษฎี ดังนั้นลำดับขั้นตอนในการสอนเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ควรเริ่มจากการให้ผู้เรียนเข้าใจนิยาม หรือความหมายของสิ่งที่จะเรียนก่อนเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน โดยครูต้องพยายามให้ผู้เรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง ดังที่กาลิเลโอ กล่าวว่า “You can not teach everything to everyone, but you can help everyone to understand by themselves”

บรรณานุกรม

- Fink, L. Dee. (2003). **Creating Significant Learning Experiences**. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Lamonica, Claire. (2014). **Handout**. Illinois State University.
- Ausubel, David. (1963). **A Theory of Meaningful Verbal Learning**. Retrieved February 4, 2019, from <http://eman-yusoh.blogspot.com/2012/09/david-p>
- Marzano, Robert J. (2001). **Designing a New Taxonomy of Educational Objectives**. Thousand Oaks, California: Corwin Press.
- Reys, Robert E.; et al. (2001). **Helping Children Learn Mathematics**. Sixth Edition. New York: Wiley & Sons, Inc.
- (2004). **Helping Children Learn Mathematics**. Seventh Edition. New York: Wiley & Sons, Inc.
- คงขวัญ ทิพย์อักษร. (2559). **ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามลีลาของผู้เรียน เรื่อง พื้นที่ผิวและปริมาตร ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- รุ่งทิศา แยมรุ่ง. (2556). **เอกสารประกอบการสอน วิชา ปถ 422 การสอนคณิตศาสตร์ระดับ ประถมศึกษา**. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. เอกสารอัดสำเนา.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.
- สิริพร ทิพย์คง. (2543). **ศิลปะการตั้งคำถามในวิชาคณิตศาสตร์**. วารสารคณิตศาสตร์. ฉบับพิเศษ: 15-19.

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ

Science Learning Management for Developing Creative and Productive Learning

ดวงใจ สีเขียว
Duangjai Seekheio

บทคัดย่อ

การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ ประกอบด้วย คิวคิดวิเคราะห์ (Critical) คิดสร้างสรรค์ (Creative) คิดผลิตภาพ (Productive) และคิดรับผิดชอบ (Responsible) โดยเรียกว่า CCPR Model ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะของผู้เรียน 4 ประการ ดังนี้ (1) การคิดวิเคราะห์ (Critical Mind) (2) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Mind) (3) การมีผลผลิต (Productive Mind) และ (4) การมีความรับผิดชอบ (Responsible Mind) การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนมีการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ บนพื้นฐานความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม คือ รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ ประกอบด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก (Crystal-Based Instructional Model) รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-Based Instructional Model) และรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (Productivity-Based Instructional Model) และการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ ดังนี้ (1) การเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการคิด (Thinking-Based Learning) (2) กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) (3) กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) (4) กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry-Based Learning) (5) กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) (6) กระบวนการเรียนรู้แบบใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) (7) กระบวนการเรียนรู้จากการทำงาน (Work-Based Learning) (8) กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active-Based Learning) และ (9) สะเต็มศึกษา (Science Technology Engineering and Mathematics Education: STEM Education) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนมีการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ ต้องให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการพัฒนาปัญญา ฝึกให้คิดวิเคราะห์วิจารณ์ญาณ สร้างสิ่งใหม่ให้กับตนเองและสังคม ให้เน้นการสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อการมีผลผลิตบนพื้นฐานความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ การศึกษาเชิงสร้างสรรค์ การคิดเชิงผลิตภาพ

อาจารย์ ดร., คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทนำ

ไทยแลนด์ 4.0 คือ นโยบายของรัฐบาลปัจจุบัน ที่ให้ความสำคัญกับพัฒนาประเทศให้มีความทันสมัย มีรายได้มากขึ้น และก้าวพ้นจากกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลาง โดยจะต้องผลิตนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อเป็นฐานในการพัฒนาประเทศ และสามารถติดต่อกับค้าขายกับนานาประเทศได้ด้วย การศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการปฏิรูปการเรียนรู้ให้กับเด็กไทยอย่างเป็นรูปธรรมในหลายด้าน ขณะเดียวกันเด็กไทยในอนาคตต้องคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมของไทยที่ดีงาม ควบคู่กับการเรียนรู้ศาสตร์ใหม่ ๆ ที่มีความทันสมัยด้วยเช่นกัน (ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์, 2559) ซึ่งในอดีตระบบสังคมของประเทศไทย ยุคไทยแลนด์ 1.0 คือ การทำเกษตรกรรม ยุคไทยแลนด์ 2.0 คือ การทำอุตสาหกรรมเบา ยุคไทยแลนด์ 3.0 คือ การทำอุตสาหกรรมหนัก ซึ่งการพัฒนาประเทศไทยทั้ง 3 ยุคที่ผ่านมา ทำให้ประเทศไทยจัดอยู่ในกลุ่มประเทศ “รายได้ปานกลางชั้นสูง” รัฐบาลจึงมีนโยบายไทยแลนด์ 4.0 เพื่อจะขับเคลื่อนประเทศที่จะนำโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” ซึ่งนโยบายไทยแลนด์ 4.0 จะส่งผลให้ประเทศไทยมีนวัตกรรมเป็นของตนเอง

ด้วยเหตุนี้การขับเคลื่อนเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 ภาคการศึกษาจึงเป็นส่วนสำคัญในการเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ สร้างให้ผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนรู้ มีคุณธรรม และสามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้ โดยการศึกษาไทยในยุคไทยแลนด์ 4.0 จะต้องสามารถยกระดับคุณภาพการศึกษา สร้างผู้เรียนที่มีสมรรถนะเป็นที่ต้องการสนับสนุนการคิดนวัตกรรมและการพึ่งตนเองได้บ้างทางเทคโนโลยี (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2559) ซึ่งการจัดการเรียนของครูไทยในยุคไทยแลนด์ 4.0 มุ่งหวังให้ผู้เรียนแต่ละคนไม่อยู่นิ่ง กระตือรือร้น และคิดค้นหาความรู้และคำตอบอยู่ตลอดเวลา (Active Learner) สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นห้องเรียนแห่งความสงสัย อยากเรียน อยากรู้ อยากหาคำตอบ (Community of Inquiry) มุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์ (Creative

Learning) ที่จะนำไปสู่การผลิตนวัตกรรม (Innovation) การสร้างอาชีพและการเรียนรู้ด้วยตนเองและมุ่งหวังให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากความสนใจรายบุคคลและจากการรวมตัวเป็นทีมของผู้เรียน (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2559) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นองค์ความรู้สาขาหนึ่งให้ประสบความสำเร็จตามแนวทางการศึกษา 4.0 ที่เป็นส่วนหนึ่งของไทยแลนด์ 4.0 นั้น จะต้องให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ซึ่งเป็นการคิดพื้นฐานสำคัญ การคิดวิจารณ์ (Critical Thinking) เป็นการพิจารณาไตร่ตรองอย่างมีเหตุผลและมีหลักเกณฑ์ การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นการคิดต่างจากความคิดเดิมเพื่อให้ได้ความคิดใหม่หรือความคิดริเริ่มที่มีประโยชน์ และการคิดเชิงผลิตภาพ (Productive Thinking) เป็นการผลิตหรือสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรมสามารถเป็นนวัตกรรมและต้องมีความคิดรับผิดชอบ (Responsible Thinking) ในผลงานที่ผลิตขึ้น (ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, 2560) บทความนี้นำเสนอเกี่ยวกับการคิดเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ ซึ่งประกอบด้วย คุณลักษณะของผู้เรียนที่มีการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ และแนวทางการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการคิดเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพของผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการวิเคราะห์และแก้ปัญหา มีการคิดใหม่ การคิดสร้างสรรค์ และเกิดผลิตภาพที่จะช่วยสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ

การศึกษาเพื่อสร้างคุณค่าแก่ผู้เรียน สังคม และประเทศควรมุ่งพัฒนาให้เกิดผลิตผลทางการศึกษา เพื่อประดิษฐ์ คิดค้น พัฒนาสิ่งใหม่ พัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ รู้จักสร้างผลผลิตใหม่และมีความรับผิดชอบ (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2559) ซึ่งการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ ประกอบด้วย การคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดผลิตภาพ และคิดรับผิดชอบ

โดยเรียกว่า CCPR Model ได้แก่ Critical, Creative, Productive และ Responsible ซึ่งคุณลักษณะของผู้เรียนมี 4 ประการ ดังนี้

(1) การคิดวิเคราะห์ (Critical Mind) ผู้เรียนต้องมีความคิด รู้จักวิเคราะห์ เพื่อจะได้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ และใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไวต่อความรู้สึกของผู้อื่น รู้จักใช้คำถามที่เหมาะสม แสดงถึงการคิดไตร่ตรอง สืบเสาะหาข้อมูลความรู้ก่อนตัดสินใจเพื่อมุ่งสู่ข้อสรุปที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือ การคิดวิเคราะห์ถือเป็นส่วนหนึ่งของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่ง Beyer (1995) กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นความสามารถในการตัดสินใจต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล

(2) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Mind) เป็นความสามารถในการคิดค้นหาวิธีการใหม่ที่มีคุณค่าเพื่อปรับปรุงพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ด้วยเมื่อวิเคราะห์และวิจารณ์สิ่งใดแล้ว ต้องคิดสิ่งใหม่ให้ตนเองและสังคมด้วย

(3) การมีผลผลิต (Productive Mind) เป็นการนำความคิดสร้างสรรค์ไปพัฒนา หรือสร้างผลผลิตใหม่ เพื่อลดกระแสบริโภคนิยมที่มีการบริโภคตามอย่างผู้อื่นหรือสร้างผลผลิตตามอย่างผู้อื่น และช่วยให้สามารถสร้างสิ่งใหม่ให้กับสังคม

(4) การมีความรับผิดชอบ (Responsible Mind) ในการสร้างผลผลิตใหม่ ต้องคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อมด้วย ซึ่งคุณลักษณะของผู้เรียนแบบ CCPR Model แสดงได้ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 คุณลักษณะผู้เรียนที่มีการศึกษาเชิง

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ

การจัดการเรียนการสอนต้องมุ่งพัฒนาให้เกิดผลผลิตทางการศึกษาที่สร้างสรรค์ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ กระบวนการเรียนการสอนต้องมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งทักษะการคิดวิเคราะห์ต้องอาศัยการฝึกฝน และได้รับการชี้แนะอย่างเหมาะสม รูปแบบการเรียนการสอนจำเป็นต้องสร้างให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ใฝ่รู้ รู้จักตั้งคำถาม ค้นหาคำตอบและหาข้อสรุป คิดวิเคราะห์ แยกแยะไตร่ตรอง โดยใช้เหตุผลในการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตน์, 2559) กระบวนการเรียนการสอนในปัจจุบันต้องก้าวสู่การสอนเชิงวิจัย คือ การเรียนรู้เชิงปัญหา (Problem-Based Learning) การเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ (Critical-Based Learning) การเรียนรู้ที่มีวิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning) การเรียนรู้เชิงตกผลึกและการเรียนรู้เชิงประยุกต์ (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตน์, 2549) ซึ่งคุณลักษณะของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้อย่างรูปที่ 2



รูปที่ 2 คุณลักษณะผู้เรียนและการสอนเชิงสร้างสรรค์ (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตน์, 2559)

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการคิดเชิงผลิตภาพ

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในแต่ละสาขาหรือแต่ละหัวข้อมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับธรรมชาติของแต่ละเนื้อหาว่ามีความยากง่ายเป็นรูปธรรมมองเห็นชัดเจน หรือเป็นนามธรรม

ซึ่งยากต่อความเข้าใจการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ จึงจำเป็นต้องมีรูปแบบที่หลากหลาย มีกรอบที่เน้นแนวคิดทฤษฎีแตกต่างกันออกไป

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์นั้น ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเนื้อหา ทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และธรรมชาติของวิทยาศาสตร์และมีการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงบันดาลใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสนุกกับกิจกรรมและได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมตามที่ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนคือ แรงบันดาลใจหนึ่งของผู้เรียน และมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และสร้างสรรค์ โดยการออกแบบการเรียนรู้ควรมีการสื่อสารทั้งสองทางคือ ผู้เรียนและผู้สอน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการออกแบบ และประเมินการเรียนรู้ตามความต้องการที่เหมาะสม (ประสาธน์ เนื่องเฉลิม, 2550)

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ช่วยพัฒนาการคิดสร้างสรรค์และผลิตภาพจึงมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้เรียน ซึ่งขอเสนอรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ ประกอบด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-Based Instructional Model) และรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (Productivity-Based Instructional Model) ดังนี้

รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้วิจัยเป็นฐาน

รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้วิจัยเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่สอนเนื้อหาวิชาเรื่องราว กระบวนการต่าง ๆ โดยใช้รูปแบบที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาโดยอาศัยกระบวนการวิจัย ค้นหาความจริง โดยการคิดแบบอนุมานและอุปมาน (Deductive-Inductive Method) และการคิดแบบใคร่ครวญ (Reflective Thinking) ประกอบด้วย (1) การระบุและตีความปัญหา (2) การกำหนดสมมติฐาน (3) การรวบรวมข้อมูล (4) การวิเคราะห์ข้อมูล

(5) การสรุปเพื่อให้ได้คำตอบจากคำถามที่กำหนดไว้ (ไพฑูรย์ สีนลาร์รัตน์ และคณะ, 2552) ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนนี้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ผู้เรียนได้ตั้งปัญหาหรือข้อสงสัยที่สำคัญแล้วเก็บข้อมูลด้วยทักษะกระบวนการและวิธีการทางวิทยาศาสตร์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่คาดการณ์คำตอบของปัญหาหรือข้อสงสัยไว้ ซึ่งการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามของปัญหาหรือข้อสงสัยนั้น มีการสร้างผลผลิตใหม่ โดยผ่านการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และมีความรับผิดชอบ

รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน กำหนดเงื่อนไขให้ผู้เรียนได้ผลิตหรือสร้างผลงานอย่างเป็นรูปธรรม (Productivity-Based Instruction) มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ (ไพฑูรย์ สีนลาร์รัตน์, 2549) ผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนบทบาทให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้เรียนและบริบทที่เปลี่ยนแปลงคือ เปลี่ยนจากผู้ให้ความรู้เป็นผู้เอื้อความรู้ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองและสร้างความรู้ขึ้นใหม่ ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนนี้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลผลิตใหม่ โดยใช้ความรู้ ทักษะกระบวนการ และวิธีการทางวิทยาศาสตร์ และมีความรับผิดชอบจากการพัฒนาผลิตภาพนั้น

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการคิดเชิงผลิตภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างและพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ เพื่อการมีผลผลิตที่มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคมในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

(1) การเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการคิด (Thinking-Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนพัฒนาการคิดระดับสูง โดยฝึกทักษะการคิด การใช้ลักษณะการคิดแบบต่าง ๆ หลากหลาย ผู้เรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติการคิด ผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นการคิดใช้รูปแบบวิธีการเทคนิคต่าง ๆ ในการกระตุ้นผู้เรียน (ทศนา เขมมณี, 2555; บรรจง อมรชิวิน, 2556)

(2) กระบวนการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนได้ผลิตผลงานจากกระบวนการทำโครงการ มีการกำหนดวัตถุประสงค์วางแผนดำเนินงาน นำเสนอผลงาน ผู้เรียนมีโอกาสเลือกวิธีการและมีโอกาสเรียนรู้จากการปฏิบัติ (ไสว พักขาว, 2544; สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2554)

(3) กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากกระบวนการแก้ปัญหา มีการกำหนดปัญหา การแสวงหาข้อมูล การแก้ปัญหาและสร้างความรู้จากกระบวนการคิดระดับสูง (วัชรรา เล่าเรียนดี, 2553; อุษา คงทอง และคณะ, 2553)

(4) กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry-Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนแสวงหาข้อมูลหลักฐานอ้างอิงในการอธิบายอย่างสมเหตุสมผลต่อสถานการณ์ที่น่าสงสัย มีการกำหนดสถานการณ์ที่น่าสงสัย การรวบรวมข้อมูลควบคู่กับการตั้งสมมติฐาน การตรวจสอบสมมติฐานด้วยข้อมูล ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้สร้างข้อสรุปเชิงหลักการเหตุผล (วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2545; สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2554; บรรจง อมรชีวิน, 2556)

(5) กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) เน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเชื่อมั่นในการพัฒนาตนเอง รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ประเมินตนเองได้ ใช้ช่องทางการเรียนรู้หลากหลาย และได้พัฒนาตนเองอย่างอิสระและก้าวหน้าอย่างสร้างสรรค์ (ศศิธร เวียงวะลัย, 2556)

(6) กระบวนการเรียนรู้แบบใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้หลักเกณฑ์ หลักการหรือองค์ความรู้เชิงทฤษฎีจากการวิเคราะห์สถานการณ์ที่ยกมาเป็นกรณีศึกษา มีการระดมความคิด อภิปราย ตัดสินใจอย่างมีหลักเกณฑ์ ในการสร้างข้อสรุปหรือองค์ความรู้ซึ่งสร้างได้หลากหลาย หลักการหรือสาระสำคัญ

จากกรณีศึกษาต้องมีความซับซ้อนเป็นเรื่องจริงหรือคล้ายจริง และมีแนวคิดสำคัญแฝงอยู่ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2554; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2554)

(7) กระบวนการเรียนรู้จากการทำงาน (Work-Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยใช้ความรู้และทักษะปฏิบัติงานจริง อาจกำหนดช่วงเวลาเรียนกับการทำงานสลับกันอย่างต่อเนื่อง จนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ฝังลึก (Tacit Knowledge) ผู้สอน หรือสถาบันต้องสร้างความร่วมมือกับแหล่งงานและเกิดประโยชน์ทั้งสองฝ่าย (ศศิธร เวียงวะลัย, 2556)

(8) กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active-Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติการควบคู่กับการสร้างความรู้ โดยใช้ความคิดในกระบวนการปฏิบัติหรือได้คิดจากการปฏิบัติ ผู้สอนมีบทบาทในการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมในการปฏิบัติด้วยการใช้ความคิดและสร้างความรู้ได้ด้วยตัวผู้เรียนเอง (สุพรรณณี ชาญประเสริฐ, 2557)

(9) สะเต็มศึกษา (Science Technology Engineering and Mathematics Education: STEM Education) เน้นกระบวนการเรียนที่ผู้เรียนใช้ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ วิศวกรรมและเทคโนโลยี โดยการใช้เครื่องมือ เทคนิควิธี หรือกระบวนการทางเทคโนโลยีและทางวิศวกรรมเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม ผลการเรียนรู้ อาจเป็นผลิตภาพที่เป็นรูปธรรมหรือกระบวนการ เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ผ่านกระบวนการที่สร้างสรรค์ และมีการปรับปรุงเพื่อให้ได้ผลิตภาพที่สร้างสรรค์ และมีคุณค่ามากขึ้น (สิรินภา กิจเกื้อกูล, 2558)

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนมีการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ คือ ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดผลิตภาพ และคิดรับผิดชอบ โดยเรียกว่า CCPR Model ได้แก่ Critical, Creative, Productive และ Responsible เป็นการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอน

เพื่อพัฒนาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ ประกอบด้วย รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-Based Instructional Model) และรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (Productivity-Based Instructional Model) และการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ อาทิ การเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการคิด (Thinking-Based Learning) การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry-Based Learning) การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) การเรียนรู้แบบใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) การเรียนรู้จากการทำงาน (Work-Based Learning) การเรียนรู้เชิงรุก (Active-Based Learning) และ สะเต็มศึกษา (Science Technology Engineering and Mathematics Education: STEM Education) โดยการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการพัฒนาปัญญาฝึกให้คิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ สร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อการมีผลผลิตบนพื้นฐานความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และมีสมรรถนะที่ส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และผลิตภาพที่เป็นนวัตกรรม เพื่อจะช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยนวัตกรรมตามนโยบายไทยแลนด์ 4.0

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (2545). **การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์. เกียรติศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2559). **อนาคตใหม่ของการศึกษาไทยในยุค Thailand 4.0**. สืบค้น 1 พฤษภาคม 2560, จาก <http://www.il.mahidol.ac.th/conference2016/thailand4.pdf>

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2554). **80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 4.

กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตปอเรชั่น.

ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. 2560. **ครูและนักเรียนในยุคการศึกษาไทย 4.0 Teachers and Students in Thailand Education 4.0**, 24(1), 14-29.

ทศนา เขมมณี. (2555). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์. (2559). **Education Reform & Entrance 4.0**. สืบค้น 25 มกราคม 2560, จาก <http://www.chiangmainews.co.th/page/archives/540274>

บรรจง อมรชวิน. (2556). **เปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นห้องคิดด้วยการสืบถามเชิงปรัชญา**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.

ประสาธน์ เนืองเฉลิม. 2550. **แนวการเรียนรู้อัจฉริยะในศตวรรษที่ 21**. วารสารพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต, 9(1), 136-144.

ไพฑูริย์ สีนลรัตน์. (2549). **การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

-----.(2559). **ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

-----.(2559). **การศึกษาไทย 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพฑูริย์ สีนลรัตน์ และคณะ. (2552). **สถิติศึกษาทัศน์ เจ็ดมุมมองการศึกษาใหม่และการเรียนการสอนนอกกรอบ 7 ประการ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัชรรา เล่าเรียนดี. (2553). รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการ
การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด.
พิมพ์ครั้งที่ 5. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). เทคนิคและกิจกรรม
การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พ.ศ. 2544. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
พริกหวานกราฟฟิค

ศศิธร เวียงวะลัย. (2556). การจัดการเรียนรู้.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งโอเดียนสโตร์.

สมพร โภมารทัต. (2557). การเรียนรู้เชิงผลิตภาพ.
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย-
สงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี, 25(3), 1-11.

ไสว พักขาว. (2544). หลักการสอนสำหรับการ
การเป็นครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์เอ็มพันธ์.

สิรินภา กิจเกื้อกูล. (2558). สะเต็มศึกษา
(STEM EDUCATION). วารสารศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร. 17(3), 154-160.

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ.(2554). วิธีสอน
ตามแนวปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์ 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.

สุพรรณณี ชาญประเสริฐ. (2557). Active Learning:
การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.
วารสารสสวท. 42(188)(พฤษภาคม-มิถุนายน).

อุษา คงทอง และคณะ. (2553). คู่มือการจัดระบบ
การเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
การเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เทียนวัฒนา
พรินต์ติ้ง.

Angelo, T. A. (1995). Beginning the dialogue:
Thoughts on promoting critical
thinking : Classroom assessment for
critical thinking. Teaching of
Psychology. 22(1), 6-7.

Beyer, B.K.(1995).Critical thinking. Bloomington,
IN: Phi Delta Kappa Educational
Foundation.

การจัดการเรียนรู้ค่านิยมในชั้นเรียนประถมศึกษา

Teaching Values in Elementary Education

กิตติชัย สุธาสิโนบล

บทคัดย่อ

ค่านิยม (Value) คือ สิ่งทีบุคคลหรือสังคมยึดถือเป็นเครื่องช่วยตัดสินใจ และกำหนดการกระทำของตนเอง เป็นตัวกำหนดสำคัญที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมของมนุษย์โดยตรง ในฐานะที่เป็นตัวผลักดันให้พฤติกรรมโน้มเอียงไปในทางใดทางหนึ่ง เนื่องจากพฤติกรรมหรือการปฏิบัติตัวนั้นขึ้นอยู่กับค่านิยมที่แต่ละบุคคลยึดถือมาจากวัฒนธรรม สังคมแวดล้อม และจากประสบการณ์ของบุคคลนั้น ๆ ที่ได้รับการเรียนรู้มาจากอดีต

บทนำ

ค่านิยมเป็นการกำหนดแนวความคิด การให้คุณค่าของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่คำนึงถึงความปลอดภัย หรือสภาพการกระทำใด ๆ ที่บุคคลหรือสังคมนิยมชมชอบ หรือเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าควรแก่การประพฤติปฏิบัติ จึงเลือกที่จะยอมรับยึดถือเป็นแนวประพฤติปฏิบัติ กันอย่างสม่ำเสมอ หรืออย่างน้อยก็ชั่วระยะเวลาหนึ่ง เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของตน หรือของสังคม การจัดการเรียนรู้ค่านิยมจึงเป็นกิจกรรมที่เน้นถึง การตระหนักในคุณค่าที่ตนเองและผู้อื่นซึ่งทำได้ ในลักษณะที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายเกี่ยวกับ ประเด็นปัญหาจริยธรรม การใช้กระบวนการสืบสวน สอบสวน กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการวิเคราะห์หาเหตุผล ของตนเอง สร้างกระบวนการความเข้าใจผู้อื่น และ เชื่อมโยงสู่การยอมรับ เห็นคุณค่าและนำไปสู่การปฏิบัติ

โดยทั่วไปแล้วค่านิยมมักจะส่งผลดีต่อสังคม เพราะเป็นสิ่งที่มีสมาชิกในสังคมให้การยอมรับว่าเป็น ประโยชน์ต่อสังคมอย่างแท้จริง เช่น ความกตัญญู ความขยันหมั่นเพียร ความมีระเบียบวินัย ความสามัคคี เป็นต้น อย่างไรก็ตามค่านิยมบางอย่างก็ไม่ได้ก่อให้เกิดผลดี เช่น การขาดระเบียบวินัย ขาดความสามัคคี วัตถุนิยม เป็นต้น ซึ่งค่านิยมเหล่านี้จะแปรเปลี่ยนไปตาม ความต้องการของแต่ละบุคคลเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลง ของสังคม (ณรงค์ เส็งประชา, 2531; ทศนีย์ ทองสว่าง, 2537)

ในขณะที่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมก็มีส่วน ทำให้เกิดค่านิยมใหม่ ๆ ได้เช่นกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า ค่านิยมเป็นได้ทั้งเหตุและผลของการเปลี่ยนแปลง ของสังคม ดังนั้นค่านิยมจึงมีความสำคัญต่อความเจริญ หรือความเสื่อมของสังคม เพราะหากสังคมที่มีค่านิยม ที่พึงประสงค์จะทำให้สังคมนั้นเจริญก้าวหน้า แต่หากสังคมใดที่มีค่านิยมไม่พึงประสงค์ ย่อมเป็น อุปสรรคต่อการพัฒนาประเทศ

ในขณะที่การพัฒนาประเทศไปสู่ความทันสมัย การเร่งขยายความเจริญทางเศรษฐกิจ และการหลั่งไหล ของวัฒนธรรมตะวันตกอย่างรวดเร็ว ได้ส่งผลกระทบ

ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตทัศนคติและค่านิยม ของคนไทย ทำให้สังคมไทยปัจจุบันกำลังเผชิญกับ ปัญหาความไม่สมดุลทางความคิด ทัศนคติ คุณธรรม และจริยธรรม เนื่องจากความเจริญต่าง ๆ ได้เข้ามา มีบทบาทและมีอิทธิพล ต่อความรู้สึกนึกคิด ของประชากรให้เบี่ยงเบนไปจากค่านิยมดั้งเดิม ที่มีมาตั้งแต่อดีต ซึ่งความรู้สึกนึกคตินั้นส่งผลให้ คุณค่าของค่านิยมบางเรื่องที่เคยดำรงอยู่ลดลง และ กลายเป็นปัญหาสำคัญของสังคม เช่น การยึดวัตถุนิยม และบริโภคนิยม เป็นพฤติกรรมที่ให้ความสำคัญทางวัตถุ จากกระแสทุนนิยม ความเห็นแก่ตัว และการขาดระเบียบวินัย เป็นพฤติกรรมที่นึกถึงประโยชน์ส่วนตนมากกว่าส่วนรวม ยึดถือการเอาตัวรอด ขาดการเสียสละเพื่อส่วนรวม ขาดระเบียบวินัยในตนเอง และขาดจิตสำนึกในการ อยู่ร่วมกันในสังคม การมีเสรีภาพโดยปราศจากขอบเขต การเปิดรับข้อมูลโดยขาดการพิจารณาอย่างรอบคอบ เป็นต้น ดังนั้นหากค่านิยมที่ไม่พึงประสงค์เหล่านี้ ไม่ได้รับการแก้ไขหรือปลูกฝังอย่างถูกวิธีก็จะกลายเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาสังคมและประเทศ ในอนาคตได้

การปลูกฝังและการเสริมสร้างค่านิยมถือเป็นเรื่อง ที่ละเอียดอ่อนและซับซ้อน เพราะเป็นเรื่องที่สัมพันธ์ กับทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิด ความชอบ ความเข้าใจ และการเห็นคุณค่า ซึ่งเกิดขึ้นภายในจิตใจของแต่ละบุคคล และกลายเป็นค่านิยมอันนำไปสู่การเกิดเจตคติและการแสดงออกในทางการปฏิบัติ ฉะนั้นการปลูกฝังและเสริมสร้างค่านิยมจึงจำเป็นต้องมุ่งพัฒนาทางด้านจิตใจ เป็นสำคัญ โดยการส่งเสริมสถาบันทางสังคมขั้นพื้นฐาน ให้ทำหน้าที่ได้อย่างเข้มแข็ง ดังเช่น สถาบันครอบครัว ซึ่งเป็นสถาบันที่เล็กที่สุดในสังคมแต่มีความสำคัญมาก ในการอบรมสั่งสอนและปลูกฝังค่านิยมที่ดีให้ผู้เรียน ที่เป็นเด็กและเยาวชน โดยการสร้างความเข้าใจถึงแก่นแท้ ของวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี เพื่อให้สามารถปรับตัว และมีพฤติกรรมสอดคล้องกับความต้องการของสังคม และพ่อแม่หรือผู้อบรมเลี้ยงดูจะต้องเป็นแบบอย่าง ที่ดีด้วย ส่วนสถาบันการศึกษานับเป็นแหล่งการศึกษา

ที่ทำให้การอบรมสั่งสอนให้ความรู้ ให้คิดเป็น ทำเป็น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่หลักสูตรการจัดกระบวนการเรียน การสอนต้องมุ่งเน้นด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทยมากขึ้น เพื่อเป็นการปลูกฝังทัศนคติและจิตสำนึกที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคม

ความหมายและความเป็นมาของค่านิยม

ค่านิยม ประกอบด้วยคำ 2 คำ ซึ่งได้แก่ คำว่า “ค่า” ซึ่งหมายถึง คุณประโยชน์ในตัวของ สิ่งใดสิ่งหนึ่ง และคำว่า “นิยม” ซึ่งหมายถึง การกำหนด การชมชอบการยอมรับนับถือชื่นชมยินดีเมื่อรวมกันแล้ว เรียกว่า “ค่านิยม” ซึ่งหมายถึง การกำหนดคุณค่า ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554; 2555) คือสิ่งที่บุคคลหรือสังคมยึดถือเป็นเครื่องช่วยตัดสินใจ และกำหนดการกระทำ ของตนเอง และสอดคล้องกับสุนทรีย โคมิน และสนิท สมัครการ (2522) ที่กล่าวว่า ค่านิยม เป็นตัวกำหนดสำคัญที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรม ของมนุษย์โดยตรงในฐานะที่เป็นตัวผลักดัน ให้พฤติกรรมโน้มเอียงในทางใดทางหนึ่ง เนื่องจาก พฤติกรรมหรือการปฏิบัติตัวนั้นขึ้นอยู่กับค่านิยม ที่แต่ละบุคคลยึดถือมาจากวัฒนธรรม สังคมแวดล้อม และประสบการณ์ของบุคคลนั้น ๆ

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า ค่านิยม หมายถึง แนวความคิด ความประพฤตินหรือสภาพ การกระทำใด ๆ ที่บุคคลหรือสังคมนิยมชมชอบหรือ เห็นว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าควรแก่การประพฤติปฏิบัติ จึงยอมรับยึดถือมาเป็นแนวประพฤติปฏิบัติ กันอย่างสม่ำเสมอหรืออย่างน้อยก็ชั่วระยะเวลาหนึ่ง เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของตนหรือสังคม

นอกจากนี้ ในยุคปัจจุบัน รัฐบาลต้องการ สร้างสรรค์ประเทศไทยให้เข้มแข็ง จึงได้กำหนด นโยบายให้เสริมสร้างค่านิยมให้คนไทยได้ มีค่านิยมหลักร่วมกัน 12 ประการ และสนับสนุน ให้โรงเรียนได้นำไปจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ได้แก่

1) มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์

เสียสละ อุดม 3) กตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์ 4) ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียน ทั้งทางตรง และทางอ้อม 5) รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทย 6) มีศีลธรรม รักษาความสัตย์ 7) เข้าใจเรียนรู้การเป็น ประชาธิปไตย 8) มีระเบียบ วินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพผู้ใหญ่ 9) มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ 10) รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 11) มีความเข้มแข็งทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ 12) คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวม มากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง ซึ่งค่านิยม ดังกล่าว จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและ จิตใจ พร้อมทั้งจะพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

ค่านิยมมีลักษณะสำคัญอย่างไร

ค่านิยมเป็นได้ทั้งทางบวกและทางลบ ทำก็ได้ไม่ทำก็ได้ ซึ่งการจะพิจารณาว่าการกระทำสิ่งใด อย่างไรบ้าง ที่จัดเป็นค่านิยม นั้น สามารถพิจารณาตาม เกณฑ์ที่ แรธส์ ฮาร์มิน และไซมอน (Raths, Harmin และ Simon, 1966) ได้กำหนดไว้ซึ่งสรุปได้ ดังนี้

1. การเลือกอย่างเสรี ซึ่งสิ่งที่จะเป็นค่า นิยมได้นั้นผู้ปฏิบัติจะต้องเลือกพิจารณาได้อย่างเสรี หากมีการบังคับให้ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สิ่งนั้นไม่ถือเป็น ค่านิยม เช่น คนญี่ปุ่นโดยเฉพาะทหารยอมสละชีวิต เพื่อจักรพรรดิชาโมไร ทำการฮาราคีรีเพื่อสละชีวิต ตนเองในการรักษาเกียรติและศักดิ์ศรีของตน
2. การเลือกอย่างหลาย ๆ ตัวเลือก ซึ่ง การกระทำใด ๆ ก็ตาม ผู้กระทำมีโอกาสที่จะเลือกทำ หลายสิ่งหลายอย่าง แต่จะเลือกกระทำเพียงสิ่งใด สิ่งหนึ่งในหลาย ๆ ตัวเลือกนั้น
3. การเลือกหลังจากได้พิจารณาผลของ แต่ละตัวเลือก ซึ่งบุคคลใดก็ตามเมื่อต้องการ กระทำสิ่งใดจะต้องใช้สติปัญญาใคร่ครวญในผล ของการกระทำสิ่งนั้นอย่างดีแล้ว จึงตัดสินใจ กระทำสิ่งนั้น
4. การให้คุณค่ายกย่องเทิดทูน เมื่อบุคคลใด ได้ตัดสินใจเลือกกระทำสิ่งใดแล้วก็จะมีคามภาคภูมิใจ

ในสิ่งที่ตนกระทำ แม้บางครั้งอาจจะไม่สบายใจก็ตาม

5. การยื่นหยัดในค่านิยมที่ได้เลือก แล้วอย่างมั่นคง เมื่อบุคคลโดยอมรับในค่านิยมใด ก็จะยืนยันถึงคุณค่าของสิ่งที่ตนได้เลือกนั้นอย่างมั่นคง

6. การกระทำตามค่านิยมที่ได้เลือก เมื่อบุคคลใดได้ยืนยันถึงคุณค่าของสิ่งที่ตนได้เลือก ที่จะกระทำแล้วก็จะปฏิบัติตามสิ่งนั้น

7. การกระทำซ้ำ ๆ เมื่อบุคคลได้ยอมรับและ เลือกกระทำสิ่งใดแล้วจะต้องกระทำสิ่งนั้นอยู่เป็นประจำ จนเกิดเป็นนิสัย และถือเป็นแบบฉบับในการดำรงชีวิต ในช่วงระยะเวลาอันยาวนานหรือช่วงระยะเวลาหนึ่ง

เกณฑ์การพิจารณาว่าการกระทำสิ่งใดเป็นค่านิยมที่แท้จริงทั้ง 7 ประการ ดังกล่าวนี้ “การกระทำซ้ำ” ถือว่าสำคัญที่สุด เพราะหากบุคคล กระทำสิ่งใดเพียงบางครั้งบางคราวแล้วเลิก กระทำ สิ่งที่กระทำนั้นไม่ถือว่าเป็นค่านิยม

ค่านิยมเกิดขึ้นได้อย่างไร

ลักษณะของค่านิยมกับการเกิดค่านิยมนั้น ไม่เหมือนกัน ทั้งนี้เพราะสิ่งที่เรียกว่าเป็นลักษณะของ ค่านิยมนั้น คือ กระบวนการหรือขั้นตอนที่ทำให้ บุคคลเลือกกระทำสิ่งใด ๆ จนเป็นนิสัยที่เรียกว่า “ค่านิยม” ส่วนการเกิดค่านิยมนั้นเป็นมูลเหตุที่ทำให้ บุคคลเลือกที่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง กล่าวคือ ค่านิยม บางอย่างมีเหตุปัจจัยให้เลือกเพียงอย่างเดียวก็ได้ ในขณะที่เดียวกันค่านิยมบางชนิดต้องอาศัยเหตุปัจจัย หลาย ๆ อย่างมาสนับสนุนจึงทำให้ค่านิยมนั้น ๆ เกิดขึ้นได้อย่างถาวร อย่างไรก็ตาม ค่านิยมของคนทุกคนหรือค่านิยมของสังคมใดๆ สามารถเปลี่ยนแปลง ได้ตามความเหมาะสมตามยุคสมัย นอกจากนี้มูลเหตุ ปัจจัยที่ทำให้เกิดค่านิยมใหม่หรือเปลี่ยนแปลงจาก ค่านิยมหนึ่งไปสู่อีกค่านิยมหนึ่งนั้นมีมากมาย ดังนี้

1. ความคิดและประสบการณ์

ความคิดและประสบการณ์ของบุคคล เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลเปลี่ยนจากค่านิยมหนึ่ง

กล่าวคือ คนที่มีประสบการณ์มากย่อมมีโอกาส ได้รู้ได้เห็นสิ่งต่าง ๆ มาก ทำให้เกิดการเปรียบเทียบ เกิดความคิดคำนึงถึงข้อดี ข้อบกพร่องในสิ่งที่ตนได้กระทำ มีสำนึกว่าสิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ เป็นเหตุให้เกิด การตัดสินใจเลือกกระทำในสิ่งที่เห็นว่าเหมาะสมถูกต้อง ยกตัวอย่างเช่น คนที่สูบบุหรี่จนติดเป็นนิสัยมาเป็น เวลายาวนาน จนกระทั่งเกิดความคิดว่าบุหรี่เป็น สิ่งที่ไม่ดีประโยชน์ต่อตนเอง และบุคคลแวดล้อมแต่อย่างไร จึงตัดสินใจเลิกสูบบุหรี่โดยเด็ดขาด อย่างนี้เรียกว่า เป็นการเลิกค่านิยมเก่าแล้วเปลี่ยนไปกระทำ ในสิ่งอื่นแทน (ซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์หรือไม่ก็ได้)

2. การอบรมสั่งสอน

การได้รับการอบรมสั่งสอนจากบิดา มารดา ครู อาจารย์ พระภิกษุสงฆ์ หรือจากบุคคลที่เคารพนับถือ จะ ทำให้บุคคลที่ได้รับการอบรมสั่งสอนนั้นเกิดความสำนึก อันถูกต้องว่าสิ่งใดควรทำสิ่งใดไม่ควรทำ สิ่งใด ที่ไม่เหมาะสมก็เลิกพฤติกรรมนั้นเสีย แล้วเปลี่ยนไป กระทำในสิ่งที่ดีมีประโยชน์มากกว่า เช่น คนที่ชอบ นอนตื่นสายเป็นประจำ เมื่อได้รับการอบรมสั่งสอน จากบิดา มารดา ครูอาจารย์ หรือจากบัณฑิตผู้รอบรู้ ที่เคารพนับถือว่าการนอนตื่นสายเป็นสิ่งไม่ดี ทำให้คน ที่นอนตื่นสายเสียโอกาสที่ควรได้โดยเปล่าประโยชน์ เมื่อบุคคลได้รับการอบรมสั่งสอนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดสำนึกในทางที่ดีจึงเลิกนิสัยการนอนตื่นสาย เปลี่ยนมาเป็นการนอนตื่นแต่เช้าตรู่ อย่างนี้เรียกว่า ทำให้เกิดค่านิยมใหม่ขึ้น เป็นต้น

3. การชักชวนจากบุคคลอื่น

บุคคลอื่น หมายถึง ผู้ที่มีอิทธิพลผู้ใหญ่ ครูอาจารย์ พระภิกษุสงฆ์ หรือบุคคลที่เคารพ ดังได้กล่าวมาแล้ว แต่หมายถึงเพื่อนฝูงที่รู้จักหรือคบหาสมาคมกันโดยทั่วไป บุคคลเหล่านี้ย่อมจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของ ผู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ใกล้ชิดได้ ซึ่งอาจเป็นไปได้ในทางที่ดี มีประโยชน์ หรือเป็นโทษเป็นภัยอันใหญ่หลวงต่อบุคคล ครอบครัว หรือชาติบ้านเมืองได้ ตัวอย่างเช่น เยาวชนที่หลงผิดคิดก่อการร้ายต่อบ้านเมือง สร้างความเดือดร้อนแก่ประชาชนทั่วไปด้วยความหลงผิด

เพราะได้รับการชักชวนจากผู้ที่ไม่หวังดีต่อบ้านเมือง หรือการที่เยาวชนหลงติดสิ่งเสพติดมีนเมาที่เกิดมาจากการชักชวนจากเพื่อนฝูงทั้งสิ้น

4. การศึกษาเล่าเรียน

การศึกษาเล่าเรียนทำให้คนเรามีความรู้และประสบการณ์มากขึ้น มีปัญญามากขึ้น สามารถใช้ความรู้ ความคิด และสติปัญญา เลือกกระทำในสิ่งที่ถูกที่ควร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลง ค่านิยมต่าง ๆ โดยปกติทั่วไปแล้วคนที่มีปัญญามักจะมีพฤติกรรมไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสม กระทำในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและ/หรือผู้อื่น กระทำในสิ่งที่เลวร้ายเว้นแต่ว่าบุคคลผู้นั้นได้รับการปลูกฝังให้เป็นคนเห็นแก่ตัวหรืออยู่ในสภาวะแวดล้อมที่คนส่วนมากเป็นผู้เห็นแก่ตัว เอารัดเอาเปรียบกัน กล่าวโดยสรุปก็คือ การศึกษาเล่าเรียนสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมของคนให้เป็นไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสม ได้มากกว่าคนที่ด้อยการศึกษา นั่นคือคนที่มีการศึกษาสูง จึงมักจะมีค่านิยมที่พึงปรารถนามากกว่าคนที่ด้อยการศึกษาอบรม

5. การปลูกฝังอุดมการณ์

อุดมการณ์เป็นสิ่งที่คนยึดมั่นถือมั่น กล่าวคือ หากบุคคลใดได้รับการปลูกฝังอุดมการณ์ให้มีความศรัทธา เลื่อมใสในสิ่งใดแล้ว ก็จะเทิดทูนบูชาสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ๆ เช่น คนที่รักการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ก็จะไม่ยอมให้ใครมาทำลายระบอบการปกครองเช่นนี้ได้ หรือในกรณี ที่บุคคลกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งได้รับการชักจูงให้ศรัทธา เลื่อมใสลัทธิใดลัทธิหนึ่ง ให้ไปกระทำในสิ่งใด ๆ ก็ตาม เพื่อบูชาสิ่งที่ตนเลื่อมใสศรัทธา แม้หากต้องเสียชีวิต ก็ถือว่าเป็นการบูชาสิ่งที่ตนนับถือหรือแม้แต่การทำลาย ชีวิตของผู้อื่นเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่กลุ่มตนต้องการ ก็ไม่ถือว่าเป็นบาป เป็นต้น อย่างไรก็ตาม อุดมการณ์ ของบุคคลจะเกิดขึ้นได้ย่อมมาจากการชักจูงจากเพื่อน หรือบุคคลที่ตนให้ความเคารพและจากการศึกษาอบรม อย่างเข้มงวด

6. การเห็นตามกัน

การเห็นตามกันมีลักษณะแตกต่างจากการชักชวน หรือจูงใจหรือการปลูกฝังอุดมการณ์ ทั้งนี้เพราะ การเห็นตามกันนั้นเกิดจากการที่บุคคลได้อยู่ร่วมกันเป็น หมู่คณะในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ทำให้เกิดความสนิทสนม กลมเกลียว เมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งมีพฤติกรรมอย่างใด บุคคลที่อยู่ด้วยกันก็มักจะกระทำตามอย่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ป็นผู้นำกลุ่ม สมาชิกของกลุ่ม ให้ความยอมรับนับถือยังมีอิทธิพลต่อสมาชิก ในกลุ่มอย่างมาก

7. การใช้กฎข้อบังคับ

การปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์บางอย่าง บางครั้งการใช้วิธีการอบรมสั่งสอน การให้การศึกษาเล่าเรียน การชักชวน หรือการปลูกฝังอุดมการณ์อาจให้ผล ไม่ทันกาล เข้าทำนองที่ว่า “กว่าถั่วจะสุก งาก็ไหม้” จึงจำเป็นต้องใช้กฎข้อบังคับเข้ามาช่วย ทั้งนี้เพราะ ต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาบางสิ่งบางอย่าง ในเวลาอันจำกัด เช่น ต้องการให้ประชาชนมีค่านิยม ในการรักษาความสะอาด หากใช้วิธีการให้การศึกษา อบรม การชักชวนหรือการปลูกฝังอุดมการณ์ คงต้องใช้ ระยะเวลายาวนานจึงจะช่วยให้ประชาชนในท้องถิ่นนั้น มีนิสัยรักความสะอาดได้ หากต้องการให้เห็นผลทันตา จะต้องนำกฎระเบียบข้อบังคับใช้ควบคู่ไปด้วย ตัวอย่างเรื่อง นี้มีให้เห็นในประเทศเพื่อนบ้านของไทยที่ยึดกฎระเบียบ อย่างเคร่งครัด บ้านเมืองของเขาจึงสะอาดและ มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยอยู่เสมอ

8. ความนิยมตามยุคตามสมัย

การกระทำตามยุคตามสมัยเกิดขึ้นได้กับบุคคล ทุกระดับ เว้นแต่ว่าจะนิยมมากหรือน้อยกว่ากัน อย่างไรก็ตาม ความนิยมตามยุคตามสมัยนี้จะมีช่วงระยะเวลาอันจำกัด ดังนั้นจึงทำให้คนที่เคยนิยมชมชอบต่อการกระทำ สิ่งใดสิ่งหนึ่ง ต้องเปลี่ยนไปนิยมชมชอบต่อการกระทำ อีกสิ่งหนึ่งในเวลาต่อมา เช่น ความนิยมในเรื่อง การไว้ทรงผมแบบต่าง ๆ การแต่งกาย และการฟังเพลง เป็นต้น

9. ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

ความเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึง ความเปลี่ยนแปลงทางด้านการปะทะสังสรรค์ระหว่างบุคคลในสังคม ซึ่งอยู่ในขอบเขตของการติดต่อสื่อสาร และการขนส่ง ส่วนความเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม หมายถึง เป็นความเปลี่ยนแปลงทางด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ เช่น การแต่งกาย การทำมาหาเลี้ยงชีพ การสร้างที่อยู่อาศัย และการใช้ยารักษาโรค เป็นต้น

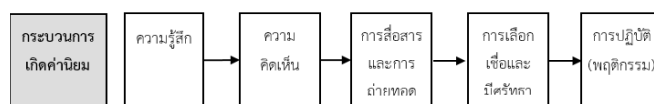
เมื่อสังคมหรือวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไป ทุกคนจำเป็นต้องเปลี่ยนค่านิยมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งนี้ เพราะเราจะต้องปรับตัวให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงนั้น หากเราไม่เปลี่ยนค่านิยมยังคงยึดมั่นในการกระทำแบบเดิม ๆ ก็จะทำให้เป็นคนล้าหลังดำรงชีวิตอย่างยากลำบาก ยกตัวอย่างเช่น ปัจจุบันการเดินทางไปยังที่ต่าง ๆ จำเป็นต้องอาศัยยานพาหนะที่รวดเร็ว เช่น รถยนต์ส่วนตัว รถประจำทาง รถไฟ หรือเครื่องบิน หากเราไม่ยอมเปลี่ยนค่านิยม ยังคงยึดมั่นกับการขี่ช้างขี่ม้าไปในที่ต่าง ๆ ก็จะทำให้เราต้องเสียโอกาสบางสิ่งบางอย่างที่ควรจะได้รับเช่นเดียวกัน หากเราต้องการจะส่งข่าวสารติดต่อกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ณ ที่ใดที่หนึ่ง ถ้าหากเรายังคงใช้นกพิราบหรือม้าเร็วคงไม่ทันกาล จึงจำเป็นต้องเปลี่ยนมาใช้วิธีส่งข่าวสารทางไปรษณีย์ ใช้โทรศัพท์ หรือโทรสาร ในด้านการทำมาหาเลี้ยงชีพก็เช่นเดียวกัน ชาวไร่ ชาวนาหรือชาวสวน ต้องเปลี่ยนวิธีการใช้วัวควายไถนามาเป็นการใช้รถไถนา เลิกวิธีการเกี่ยวข้าวโดยใช้คนเกี่ยวข้าวด้วยมือมาเป็นการใช้รถเกี่ยวข้าวแทน เป็นต้น

นอกจากนี้ในด้านปัจจัยสี่ตั้งแต่อาหาร เครื่องนุ่งห่มที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค เราก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ในปัจจุบันด้วย ตัวอย่างเช่น ในสมัยโบราณคนรับประทาน อาหารดิบ ๆ แล้วพัฒนา มาเป็นการรับประทานอาหารที่ทำให้สุกโดยการเผาหรือต้มจากภาชนะที่ทำได้ ต่อมามีการผลิตหม้อดินสำหรับหุงต้ม ในไม่ช้าก็เปลี่ยนมาเป็นการใช้หม้อโลหะ

ปัจจุบันเกือบทุกครัวเรือนหุงข้าวด้วยหม้อไฟฟ้า มีตู้เย็นสำหรับเก็บรักษาอาหารสดไว้ได้นานวัน ในกรณีที่อากาศร้อน แทนที่จะใช้พัดโบกให้เสียพลังงาน ก็มีพัดลมไฟฟ้าใช้ สำหรับผู้ที่มีฐานะดีก็สามารถติดเครื่องปรับอากาศเพื่อชีวิตที่สุขสบายขึ้นสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นค่านิยมใหม่ที่เกิดจากความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมทั้งสิ้น

กระบวนการเกิดและพัฒนาการของค่านิยม

ค่านิยมเกิดจากการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม ตั้งแต่วัยเด็ก จากสิ่งแวดล้อมในบ้าน ผู้เรียนจะรับเอาค่านิยมจากพ่อแม่และบุคคลใกล้ชิด เมื่อเข้าโรงเรียน จะรับเอาค่านิยมจากสถาบันทางสังคม เช่น กลุ่มเพื่อน วัด โรงเรียน สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ถ้าเป็นค่านิยมที่ผู้เรียนรับรู้ใหม่ซึ่งเป็นค่านิยมที่ต่างจากที่เคยมีมาก่อน และเกิดความพอใจ ผู้เรียนจะทิ้งค่านิยมบางอย่างแล้วไปรับเอาค่านิยมใหม่ที่ตรงกับความต้องการ ความสนใจ ค่านิยมจึงอยู่ภายใต้บรรทัดฐานของสังคมที่ผู้เรียนอยู่และสามารถยึดเป็นมาตรฐานในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมนั้น ๆ ต่อไป กระบวนการเกิดค่านิยมในสังคมสามารถอธิบาย ดังภาพ 1 ดังนี้



แผนภาพ 1 แสดงกระบวนการเกิดค่านิยมในสังคม

จากแผนภาพ 1 ของกระบวนการเกิดและพัฒนาการของค่านิยม สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1. ความรู้สึก มีความรู้สึก สะดุดใจ จากสิ่งที่ตนกระทำอยู่ หรือเคยมีประสบการณ์เกิดการยึดคิดในค่านิยมที่ตนมีอยู่
2. ความคิดเห็น สามารถแบ่งเป็นหลายประเภท ดังนี้
 - 2.1 ความคิดเห็นอย่างมีระดับ ซึ่งมีอยู่ 7 ระดับด้วยกัน คือ ระดับความจำ การแปลความ

การประยุกต์ใช้ การตีความ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล

2.2 เป็นความคิดเห็นแบบวิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งแยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็นส่วนตัวที่มีอคติ แยกเอาการเลือกที่รักมักที่ชัง และพฤติกรรมที่ทำตาม ๆ กันมาก เป็นต้น

2.3 เป็นความคิดตามหลักตรรกวิทยา ความคิดแบบสร้างสรรค์ ความคิดจากทักษะด้านความรู้ ความเข้าใจ เช่น การใช้ภาษา การคำนวณ และการวิจัย เป็นต้น ส่วนที่เป็นขั้นตอนความคิดเห็นนี้จะปรากฏออกมา เนื่องจากที่เขาเกิดการรู้สึกสะอึดใจซึ่งจะเกิดความรู้สึก และเป็นความคิดเห็นประเภทใดประเภทหนึ่ง หรือบูรณาการกันได้

3. การติดต่อสื่อสารและการถ่ายทอด การติดต่อสื่อสารกันหรือการถ่ายทอดกันสามารถทำได้โดยคำพูดโดยทางอื่น เช่น การส่งข่าวโดยถ้อยคำที่เขียน การฟัง การวาดรูป การถามคำถาม การให้ข้อมูลย้อนกลับ การแก้ปัญหาข้อขัดแย้ง

4. การเลือกตามเชื่อและเกิดศรัทธา เป็นการพิจารณาเพื่อหาข้อสรุปจากทางเลือกต่าง ๆ การพิจารณาสิ่งที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ทั้งที่ชอบและไม่ชอบเลือก การกำหนดเป้าหมาย การรวบรวมข้อมูล การแก้ปัญหา การวางแผนและการเลือกอย่างอิสระ จากตัวอย่างเรื่องเดียวกัน การสนับสนุนกัน การนิยมชมชอบร่วมกัน จะทำให้ตนเลือกเชื่อและเกิดศรัทธา ในการฟังตนเองว่าเป็นสิ่งที่ดีและยึดมั่นไว้ใจ

5. การปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่ทำตามซ้ำกับที่เคยทำมา หรือจากที่เลือกใหม่ เมื่อมาถึงขั้นตอนนี้จะเกิดความเชื่อมั่น และมีศรัทธาในพฤติกรรม ก็จะพยายามถ่ายทอดความเชื่อมั่นนี้มาเป็นการพยายามที่จะประพฤติปฏิบัติด้วยตนเองบ้าง ซึ่งก็จะเป็นพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ของบุคคลนั้น

ดังนั้น การพัฒนาค่านิยม จึงจำเป็นต้องพัฒนาระดับการพัฒนา ค่านิยม จัดเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมในลักษณะจิตพิสัย (Affective Domain) ที่เป็นพฤติกรรมทางด้านจิตใจที่คำนึงถึงเรื่องราว

ที่เกี่ยวกับค่านิยมความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจ และคุณธรรม พฤติกรรมของผู้เรียนจะไม่เกิดขึ้นทันที การจัดการเรียนการสอนจึงต้องใช้วิธีปลูกฝัง และสอดแทรกค่านิยมที่พึงประสงค์ คราธโฮวล์ และคนอื่น ๆ (Krathwol et al, 1973) ได้เสนอขั้นการพัฒนาคุณลักษณะด้านจิตพิสัยออกเป็น 5 ขั้น ได้แก่

1. **ขั้นการรับรู้หรือการยอมรับ** เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไร แล้วจะแสดงออกในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้นในขั้นนี้ ครูผู้สอนต้องมีสิ่งเร้า เรื่องราว สถานการณ์ที่เตรียมไว้ล่วงหน้า เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ ใส่ใจ รับรู้

2. **ขั้นการตอบสนอง** เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว ในขั้นนี้ครูผู้สอนต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนสนองตอบต่อสิ่งเร้า เพื่อพัฒนาความสนใจให้เกิดขึ้นจากขั้นการรับรู้เพื่อพัฒนาต่ออย่างมีทิศทาง

3. **ขั้นการเห็นคุณค่า** เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้แสดงออกให้เห็นถึงการให้คุณค่าหรือไม่ให้คุณค่าต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นขั้นต่อเนื่องจากที่ผู้เรียนได้ตอบสนองต่อสิ่งเร้าในลักษณะพึงพอใจ ไม่พึงพอใจ ในขั้นการตอบสนองถือได้ว่าเป็นขั้นการเกิดค่านิยมที่นำมาซึ่งการเลือกปฏิบัติในสิ่งที่ยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่งจนกลายเป็นความเชื่อ

4. **ขั้นการจัดระบบหรือรวบรวมจัดระเบียบค่านิยม** เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นการรวบรวมค่านิยมใหม่ที่เกิดขึ้น จากแนวคิดและการจัดระบบค่านิยมที่จะยึดถือต่อไป หากไม่สามารถยอมรับค่านิยมใหม่ก็จะยึดถือค่านิยมเก่าต่อไป แต่ถ้ายอมรับค่านิยมใหม่ก็จะยกเลิกค่านิยมเก่าที่ยึดถือ

5. **ขั้นการพัฒนาเป็นลักษณะนิสัย** เป็นการสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยมที่ยึดถือ การนำค่านิยมที่ยึดถือมาปฏิบัติอย่างต่อเนื่องแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว

ดังนั้น พฤติกรรมทางด้านจิตใจที่คำนึงถึงเรื่องราวที่เกี่ยวกับค่านิยมความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจ และคุณธรรม พฤติกรรมของผู้เรียน และการจัดระดับการพัฒนา ค่านิยม สามารถสรุปได้ดังแผนภาพ 2 Affective Domain of Learning และแผนภาพ 3 รูปแบบการพัฒนาทางด้านความรู้สึกตามลำดับดังนี้

Affective Domain of Learning

(Kraithwohl, Bloom, Masia, 1973)



แผนภาพ 2 Affective Domain of Learning
ที่มา: <https://brocansky.com/2012/08/the-other-learning-domain-developing-emotional-intelligence-in-a-digital-age.html>

5.0 BY A VALUE COMPLEX	5.2 CHARACTERIZATION		
	5.1 GENERALIZED SET		
4.0 ORGANIZATION	4.2 ORGANIZATION OF A VALUE SYSTEM		
	4.1 CONCEPTUALIZATION OF A VALUE		
3.0 VALUING	3.3 COMMITMENT		
	3.2 PREFERENCE FOR A VALUE		
	3.1 ACCEPTANCE OF A VALUE		
2.0 RESPONDING	2.3 SATISFACTION IN RESPONSE		
	2.2 WILLINGNESS TO RESPOND		
	2.1 ACQUIESCENCE IN RESPONDING		
1.0 RECEIVING	1.3 CONTROLLED OR SELECTED ATTENTION		
	1.2 WILLINGNESS TO RECEIVE		
	1.1 AWARENESS		

ภาพ 3 รูปแบบการพัฒนาทางด้านความรู้สึกตามแนวคิดของ คราธโฮล์และคนอื่น ๆ (Kraithwol, et al, 1973)

หน้าที่ของค่านิยม

ค่านิยมซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลได้เลือก และพร้อมที่จะประพฤติปฏิบัติตามคุณค่าที่ตนและกลุ่มคนยอมรับนับถือ มีหน้าที่เป็นมาตรฐานในการชี้แนะพฤติกรรมที่เป็นการชักจูง (Lead) ให้แสดงจุดยืนในเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับสังคมออกมาให้เห็นชัดเจน เป็นตัวช่วยกำหนดให้นิยมอุดมการณ์ทางการเมืองบางอุดมการณ์มากกว่าอุดมการณ์อื่น เป็นบรรทัดฐานที่ช่วยนำการกระทำให้ประพฤติและแสดงตัวต่อผู้อื่นตามที่ประพฤติปฏิบัติเป็นปกติในชีวิตประจำวัน เป็นบรรทัดฐานที่ใช้ในการประเมินตัดสิน ชื่นชมยกย่อง และตำหนิติเตียนตนเอง และการกระทำของผู้อื่น เป็นจุดกลางของการศึกษา กระบวนการเปรียบเทียบโดยการใช้ค่านิยมเป็นบรรทัดฐานว่าเรามีค่านิยมจริยธรรมและค่านิยมอื่นเท่ากับผู้อื่นมากน้อยเพียงใด เป็นบรรทัดฐานที่ใช้ในการชักชวนหรือสร้างประสิทธิผลต่อผู้อื่น และเป็นบรรทัดฐานที่ใช้สำหรับกระบวนการให้เหตุผลต่อความนึกคิด และการทำงานของตน นอกจากนี้หน้าที่ของค่านิยมยังถือเป็นระบบที่ใช้เป็นเกณฑ์การตัดสินใจและแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็นที่รวมของหลักการและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มาที่ช่วยให้ตนสามารถตัดสินใจเลือกระหว่างทางเลือกต่าง ๆ และเป็นการช่วยแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยค่านิยมใช้เป็นแรงจูงใจ เป็นตัวบ่งชี้ความต้องการของมนุษย์เป็นวิถีทางหรือเป็นเครื่องมือที่จะช่วยนำไปสู่เป้าหมายปลายทางที่ปรารถนา ในค่านิยมจุดมุ่งหมายปลายทาง

เครื่องบ่งชี้ค่านิยม (value indicators)

แรธส ฮาร์มิน และไซมอน (Raths, Harmin และ Simon, 1966) เสนอเครื่องบ่งชี้ค่านิยมให้ครูใช้พิจารณาบางสิ่งบางอย่างที่ผู้เรียนเลือกหรือแสดงออกเป็นค่านิยมหรือมีโอกาสจะพัฒนาเป็นค่านิยมได้ หรือเมื่อครูได้พบผู้เรียนคนใดแสดงพฤติกรรมที่เข้าข่ายเป็นเครื่องบ่งชี้ค่านิยมครูก็สามารถจะนำกระบวนการกระจ่างค่านิยม 8 ขั้นตอน มาช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบว่ามันนั้น ๆ

เป็นค่านิยมสำหรับเขาหรือไม่

1. เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ (Goals or Purposes) ซึ่งเป็นเครื่องมือนำทางชีวิตของผู้เรียนได้ในระดับหนึ่ง และอาจมีศักยภาพที่จะพัฒนาเป็นค่านิยมได้ ถ้าผู้เรียนยืนยันคำตอบที่ได้รับก็แสดงว่าจะพัฒนาเป็นค่านิยมได้

2. ปณิธาน (Aspirations) หมายถึง การตั้งความปรารถนาที่จะบรรลุถึงบางสิ่งบางอย่างในระยะยาว

3. เจตคติ (Attitudes) หมายถึง การที่บุคคลมีทัศนคติในทางสนับสนุนหรือต่อต้านบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งเจตคติเป็นการรวมเอาความเชื่อหลาย ๆ อย่างเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งเข้าไว้ด้วยกัน แต่ค่านิยมของคนมีไม่มากเท่ากับสิ่งที่เขาได้เรียนรู้ความเชื่อเกี่ยวกับแบบแผนความประพฤติเป็นที่ต้องการ คนเราอาจจะมีค่านิยมนับจำนวนสิบ ส่วนเจตคติจะมีมากเท่า ๆ กับที่เขาได้เกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ คนเรามีเจตคตินับจำนวนหลักพันหลักหมื่น ค่านิยมเป็นศูนย์รวมของบุคลิกภาพและระบบสติปัญญาของบุคคลมากกว่าเจตคติ และยังเป็นตัวกำหนดเจตคติ เช่นเดียวกับเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมด้วย เจตคติจะปรากฏอยู่ก่อนที่จะกลายเป็นค่านิยม เจตคติทำให้เห็นถึงค่านิยม เจตคตินี้เป็นส่วนหนึ่งของค่านิยม เป็นเครื่องมือนำทางให้บุคคลมีค่านิยม การเปลี่ยนแปลงเจตคตินี้จึงเท่ากับเป็นเครื่องมือให้ได้ค่านิยมในอนาคต ค่านิยมทำให้รู้จักการปรับตัว การใช้ค่านิยมเพื่อปกป้องการกระทำของตนเอง ทำให้บุคคลมีความรู้ความสามารถที่จะกระทำการใด ๆ ได้ด้วยตนเอง

4. ความสนใจ (Interests) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นชั่วคราวช่วยยาม ในสิ่งที่สนใจกับบางสิ่งบางอย่าง หรืออาจสนใจอย่างเป็นเรื่องที่เขาจริงจังได้ จึงต้องมีการตรวจสอบสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเพียงไร ถ้าสนใจจริงจังก็มีโอกาสพัฒนาเป็นค่านิยม ความสนใจอาจเกี่ยวข้องกับเรื่องของความต้องการที่แสดงถึงความคิด สติปัญญาเป็นตัวชี้้นำการกระทำใช้ในการประเมินตนเอง และผู้อื่น และใช้เปรียบเทียบตัวความสนใจของเรากับของผู้อื่น

ความสนใจมีบทบาทในการทำให้บุคคลได้ปรับตัวเองปกป้องตนเองแสดงถึงความรู้ และความสำนึกในความสามารถของตน แต่มีโน้มน้าเรื่องความสนใจก็ยิ่งแคบกว่าค่านิยม ความสนใจไม่สามารถจัดพวกเข้าไว้เป็นแบบแบบความประพฤติได้ ความสนใจไม่ใช่มาตรฐานความประพฤติหรือเป็นคุณลักษณะที่ควรจะต้องทำความสนใจมีความหมายคล้ายกับเจตคติมากกว่าค่านิยมเพราะแสดงถึงเจตคติของความชอบหรือไม่ชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

5. อารมณ์ความรู้สึก (Feelings) มีได้หลายอย่าง เช่น เสียใจ ตื่นเต้น เป็นต้น ครูจึงต้องหาทางช่วยให้ผู้เรียนมีความตระหนักมากขึ้นว่า อารมณ์ความรู้สึกนั้น ๆ สะท้อนค่านิยมของผู้เรียนหรือไม่

6. ความเชื่อ (Beliefs and Convictions) ค่านิยมเป็นความเชื่อที่คนแสดงออกมาในลักษณะของการชอบสิ่งหนึ่งมากกว่าอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยการคิดพิจารณาด้วยปัญญามาเป็นองค์ประกอบ คนที่ยึดถือในค่านิยมอย่างใดอย่างหนึ่งจะยึดเต็มรูป ไม่ยึดเฉพาะบางส่วน ความเชื่อจะเกี่ยวข้องกับอะไรที่ปรากฏอยู่หรืออะไรที่คนเราเชื่อว่ามีอยู่ ความคิดหรือความเชื่อที่ต้องอาศัยสติ ปัญญาสามารถทดสอบให้เห็นชัดได้ด้วยความรู้ แต่ความคิดเกี่ยวกับความเป็นจริงที่ไม่สามารถทดสอบได้ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และไม่สามารถรับรองว่าเป็นความจริงได้ นั่นคือความเชื่อ ผู้เรียนอาจพูดถึงความเชื่อบางอย่างของเขา ความเชื่อนี้อาจจะเป็นหรือไม่เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงค่านิยมของผู้เรียน เช่น เชื่อว่าการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์เป็นสิ่งดี ครูต้องถามว่าช่วยคนอื่นบ่อยแค่ไหน และผู้เรียนจะต้องสามารถเปิดเผยความเชื่อนี้ให้ผู้อื่นทราบ ถ้าผู้เรียนปฏิบัติเช่นนี้ก็จะพัฒนาเป็นค่านิยมได้

7. กิจกรรม (Activities) ผู้เรียนอาจทำกิจกรรมบางอย่างให้ครูเห็นบ่อย ๆ แต่ครูก็ยังไม่สามารถสรุปได้ว่าผู้เรียนมีค่านิยมสิ่งนั้น เพราะบางครั้งครูอาจพบว่ากิจกรรมที่ผู้เรียนทำบ่อย ๆ อาจไม่ใช่กิจกรรมที่ผู้เรียนชอบแต่ผู้เรียนทำด้วยเหตุผลอื่น เช่น ทำเพราะเพื่อน เพราะฉะนั้น ครูต้องตรวจสอบด้วยกระบวนการ

กระจ่างค่านิยม จึงจะสามารถบอกว่สิ่งนั้นคือค่านิยมของผู้เรียน

8. ความกังวลและปัญหา (Worries, Problems, Obstacles) ผู้เรียนอาจมีความกังวลบางอย่างที่เป็นสิ่งที่สะท้อนค่านิยมของเขาได้ เช่น กังวลว่าเรียนเก่งสู้เพื่อนไม่ได้ อาจสะท้อนถึงค่านิยมในการประสบความสำเร็จทางการศึกษา สิ่งทีกังวลก็ต้อค้นหาคำความจริงว่สิ่งนั้นเป็นค่านิยมหรือไม่

สิ่งบ่งชี้ค่านิยมดังที่กล่าวมา ถ้สิ่งนั้น ๆ ได้ผ่านขั้นตอนหรือเกณฑ์ 8 ข้อ ของกระบวนการกระจ่างค่านิยม ก็จะทำให้ทราบค่านิยมที่แท้จริงได้ เครื่องบ่งชี้ที่แสดงให้เห็นจะช่วยพัฒนาผู้เรียนจนเป็นค่านิยมได้ กระบวนการทางความคิดของบุคคลที่เป็นตัวกำหนดตัดสินใจให้ปฏิบัติ จำเป็นต้องมีมาตรการส่วนตัวที่เป็นมาตรฐานพอสมควร ซึ่งมาตรการเหล่านี้จะหาได้จากการสำรวจค่านิยมของตนเอง โดยที่ค่านิยมจะเป็นการให้คุณค่าของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่บุคคลใช้เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจหรือยึดถือโดยได้พิจารณาไตร่ตรองว่เป็นสิ่งที่ดีเหมาะสมและแสดงออกในด้านการพัฒนา การบังคับตนเองหรือควบคุมพฤติกรรมของตนเองให้แสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ด้วยการมีเหตุผลในการประพฤติปฏิบัติตนให้เป็นไปตามความต้องการของสังคมที่เห็นว่าดีงามและเหมาะสม ซึ่งเป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคมนั้น

การวัดค่านิยม

มีคุณลักษณะอื่น ๆ หลายอย่างทีคล้ายค่านิยมแต่ไม่ใช่ค่านิยมที่แท้จริง เครื่องบ่งชี้ค่านิยม (Value Indicators) อันได้แก่ เป้าหมาย (Goals) แรงบันดาลใจ (aspirations) ทศนคติ (Attitudes) ความสนใจ (Interests) ความรู้สึก (Feelings) ความเชื่อ (Beliefs) กิจกรรมต่าง ๆ (Activities) และความกังวลใจ (Worries) บ่อยครั้งทีค่านิยมมีรากฐานมาจากสิ่งที่เป็นเครื่องบ่งชี้ค่านิยมเหล่านี้

แรธส์ และคนอื่น ๆ (Rathset, et al,1966) ได้เสนอกระบวนการตรวจสอบค่านิยมที่แท้จริงของบุคคล โดยใช้เกณฑ์ตรวจสอบคุณลักษณะ 7 ประการ คือ

1. ต้องเป็นค่านิยมทีบุคคลนั้นเลือกอย่างอิสระเสรี ไม่มีใครบังคับบให้เลือก

2. ต้องเป็นค่านิยมทีบุคคลนั้นเลือกจากตัวหลายตัว ไม่ยอมรับจากสิ่งที่มีอยู่เพียงสิ่งเดียว

3. ต้องเป็นค่านิยมทีบุคคลนั้นเลือกหลังจากได้พิจารณาถึงผลงานตามมาภายหลัง กล่าวคือ ผู้เลือกจะต้องใช้วิจารณญาณวิเคราะห์หาผลดี ผลเสียของตัวเลือกหลาย ๆ ตัวเสียก่อน แล้วจึงเลือกเอามาเพียงสิ่งเดียวโดยมีเหตุผลที่ตนพึงพอใจ

4. ต้องเป็นค่านิยมทีบุคคลนั้นถนอมและเทิดทูน มีความภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนเลือก

5. ต้องเป็นค่านิยมทีบุคคลนั้นยอมรับอย่างเปิดเผย ยินดีที่จะยอมรับ และบอกกล่าวสนับสนุนสิ่งนั้น

6. ต้องเป็นค่านิยมทีบุคคลนั้นยึดถือปฏิบัติไม่ใช่ว่าเพียงแต่พูดหรือยอมรับเพียงอย่างเดียว

7. ต้องเป็นค่านิยมทีบุคคลนั้นปฏิบัติซ้ำบ่อย ๆ ไม่ใช่ปฏิบัติเพียงครั้งคราว

จากกระบวนการตรวจสอบค่านิยมดังกล่าว ถ้ค่านิยมของบุคคลไม่มีขั้นตอน ทั้ง 7 นี้ เราจะถือว่าสิ่งนั้นยังไม่ได้บ่งบอกถึงค่านิยมของบุคคลนั้นได้

หลักในการการพัฒนาค่านิยม

การพัฒนาค่านิยม เป็นการเสริมสร้างค่านิยมที่พึงประสงค์ให้เกิดแก่บุคคลจากภายในจิตใจของบุคคลนั้น ๆ โดยไม่ใช้การบังคับหรือการวางเงื่อนไขจากภายนอก ซึ่งหลักในการพัฒนาค่านิยม มีอยู่ 4 ขั้นตอนด้วยกัน คือ

1. การกระจ่างค่านิยม (Value Clarification) คือ การกระทำค่านิยมให้กระจ่าง โดยทำความเข้าใจว่การกระทำของตนเองหรือของคนอื่นทีแสดงออกมานั้นเป็นค่านิยมที่แท้จริงหรือไม่ ซึ่งต้องอาศัยเกณฑ์ในการพิจารณาค่านิยมเข้าช่วยในการพิจารณา

2. การให้เหตุผลทางจริยธรรม (Moral Reasoning) คือ การพิจารณาเหตุผลของการกระทำหรือค่านิยมทีแสดงออกมานั้นว่าสมเหตุสมผลหรือไม่ เหมาะสมหรือไม่ โดยใช้หลักจริยธรรมสากลมาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจ

3. การปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อนำไปสู่ค่านิยมที่ต้องการซึ่งต้องใช้หลักจิตวิทยาในเรื่องของการลงโทษ การให้รางวัลมาช่วย

4. การเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรงและการสังเกตพฤติกรรมผู้อื่น ซึ่งสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเราจะเป็นต้นแบบที่สำคัญให้เกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ครู และผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนจึงถือเป็นสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคมและผู้เรียนก็จะเป็นกลุ่มเป้าหมายที่สำคัญในการพัฒนาค่านิยมด้วย

ตัวอย่างการพัฒนาค่านิยมในสถานศึกษา

การพัฒนาค่านิยมโดยใช้กระบวนการการกระจ่างค่านิยม (Value Clarification) ถือเป็นกระบวนการในการพัฒนาค่านิยม ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นอยู่กับตัวผู้เรียนเลือกสรรด้วยตัวเขาเอง เห็นคุณค่าของสิ่งนั้นแล้วแสดงออกมาเป็นพฤติกรรม โดยเชื่อว่าเมื่อผู้เรียนทุกคนมีเกณฑ์มาตรฐานเพื่อทำความเข้าใจในค่านิยมของตนเอง ก็สามารถทำความเข้าใจในค่านิยมของผู้อื่นได้เช่นกัน และส่งผลต่อการพัฒนาค่านิยมในสังคมด้วย

ขั้นตอนของกระบวนการการกระจ่างค่านิยม กระบวนการกระจ่างค่านิยมเป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนเข้าใจว่า เมื่อผู้เรียนเกิดความกระจ่างในค่านิยมอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว จะส่งผลต่อพฤติกรรมที่สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้เรียนเกิดความกระจ่างนั้น เนื้อหาและกิจกรรมจะเป็นสื่อให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับกระบวนการกระจ่างค่านิยม ซึ่งกระบวนการกระจ่างค่านิยมมีขั้นตอนการกระจ่างค่านิยมประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นทำความเข้าใจ ในขั้นนี้จะเน้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจต่อสิ่งที่เขากำลังศึกษา ซึ่งอาจมาในรูปแบบของวัสดุสารหรือสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ

ให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสาระและความคิด ที่ปรากฏอยู่ในสื่อนั้นด้วยการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น บอกชื่อเรื่อง หัวข้อ หรือประเด็นของปัญหา ระบุรายละเอียดหรือสาระในสื่อ นั้น เช่น ตอบคำถามได้ว่า ใครทำอะไรที่ไหน เมื่อไร เป็นต้น แปลความหมายของสาระในสื่อ ด้วยการแสดงความคิดเห็น ตั้งข้อสังเกต ตีความหมาย คาดคะเน หรือสรุป เป็นต้น อธิบายความหมายของคำหรือข้อความที่ปรากฏอยู่ในสื่อ นั้น และทำความเข้าใจความต่าง ๆ ให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยการใช้ภาษาของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นแสดงความสัมพันธ์ ในขั้นนี้จะเน้นความเข้าใจและการตีความข้อมูล ความรู้ในลักษณะของมโนคติ (Concept) โดยให้ผู้เรียนพยายามสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างความรู้และความคิดที่ผู้เรียนจากขั้นที่ 1 และจากเรื่องที่เขาศึกษาด้วยการแสดงพฤติกรรม ดังเช่น พิจารณาประเด็นสำคัญของเรื่อง โดยบอกมโนคติที่ได้จากเรื่องนั้น พิจารณาข้อมูลความรู้ที่ผู้เรียนเห็นว่าสัมพันธ์กับเรื่องที่ศึกษา สรุป ทบทวน ความเข้าใจที่ได้จากขั้นที่ 1 โดยให้สัมพันธ์กับเรื่องที่ศึกษา กำหนดความหมายของคำหรือข้อความที่ปรากฏในเรื่อง ขึ้นใหม่ ทำความกระจ่างในความหมายของข้อความที่เขียนขึ้นใหม่ และวิเคราะห์และวิจารณ์คำหรือข้อความที่เขียนขึ้นใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นกำหนดคุณค่า ในขั้นนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้แสดงค่านิยมหรือความรู้สึกที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นสภาพการณ์ ปัญหาหรือวัตถุสิ่งของ ที่สามารถประเมินคุณค่าได้จากมโนคติที่ได้ศึกษาจากเรื่องนั้น หรือประเมินสิ่งที่เขาได้กระทำในขั้นที่ 2 ด้วยการแสดงพฤติกรรม ดังเช่น แสดงความชอบหรือพึงพอใจ ด้วยการจัดอันดับคุณภาพหรือใช้ถ้อยคำที่แสดงลักษณะการประเมิน เช่น ดี ดีกว่า ดีที่สุด เลว เลวกว่า เลวที่สุด ถูกต้อง ไม่ถูกต้อง เหมาะสม ไม่เหมาะสม เป็นต้น พิจารณาผลที่จะเกิดขึ้นจากสิ่งนั้น จากการตัดสินใจนั้นหรือจากการกระทำนั้น กำหนดเกณฑ์ประเมินที่จะจัดอันดับคุณภาพหรือตัดสินใจในสิ่งต่าง ๆ ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรหรือไม่ควรทำอะไร ทำอย่างไร เป็นต้น และแสดงอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว เช่น กังวลใจ เกลียด กลัว สนุกสนาน มีความสุข

มีความรัก ตื่นเต้น เป็นต้น

ขั้นที่ 4 ขั้นแสดงออก ในขั้นนี้มุ่งให้ผู้เรียนแสดง ความเข้าใจ ความคิดและมโนคติต่อเรื่องที่ศึกษา นำความเข้าใจ ความคิดและมโนคติจากที่ได้ศึกษามาเชื่อมโยงให้สัมพันธ์กันและกัน ตัดสินใจใช้เกณฑ์การพิจารณา การคาดคะเนผล การแสดงความพึงพอใจ และการแสดงความรู้สึกออกมามีให้ผู้อื่นทราบ และกำหนดค่านิยม อย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วพิจารณาว่า ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ ความคิด การกระทำ และการแลกเปลี่ยนความรู้สึกต่อกันมาใช้อย่างไร โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาต่าง ๆ เช่น การยึดมั่นในตัวเอง การคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม และลักษณะของความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ

นอกจากนี้ แรธส์ และคนอื่น ๆ (Raths , et al, อ้างถึงใน ปรีชา วิหคโต, 2534) ได้นำเสนอวิธีการ กระจำนาค่านิยม ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาด่านิยม มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกทางเลือกต่าง ๆ โดยเสรี
2. ช่วยให้ผู้เรียนค้นพบและไตร่ตรอง ทางเลือกต่าง ๆ เมื่อถึงคราวต้องเลือก
3. ช่วยให้ผู้เรียนได้พิจารณาผลกรรม ของทางเลือกแต่ละทางโดยรอบคอบ
4. สนับสนุนให้ผู้เรียนได้ตระหนักว่า ตัวเองชอบและเห็นคุณค่าในสิ่งใด
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เปิดเผยทางเลือก ของตนให้คนอื่น ๆ ได้ทราบ
6. สนับสนุนให้ผู้เรียนได้กระทำสอดคล้อง กับทางเลือกที่เลือกแล้ว
7. ช่วยให้ผู้เรียนได้กระทำสอดคล้องกับ ทางเลือกที่เลือกแล้วจนกลายเป็นแบบแผนในการดำเนินชีวิต

ดังนั้น การทำความกระจ่างในค่านิยม เป็นกระบวนการที่ให้คุณค่าได้ตรวจสอบสิ่งที่เขาเห็น คุณค่า จนเกิดความกระจ่างในสิ่งที่เขาเห็นคุณค่านั้น โดยถือว่าการที่เราจะเห็นคุณค่าของสิ่งหนึ่งขึ้น อยู่กับตัวของบุคคลนั้น เลือกสรรด้วยตัวของเขาเอง เห็นคุณค่าของนั้นแล้วแสดงออกมาเป็นพฤติกรรม

จะเห็นได้ว่าใน ชีวิตประจำวัน คนเราต้องเลือกกระทำ ต่อสถานการณ์แต่ละอย่างที่เขาประสบอยู่ตลอดเวลา การกระทำเหล่านั้นตัวของเขาอาจเห็นว่าดี ถูกต้องเหมาะสม แต่ในสายตาของผู้อื่นกลับเห็นตรงกันข้าม ความขัดแย้ง ในการมองคุณค่าของสิ่งต่างๆ และการกระทำต่าง ๆ จึงเกิดขึ้น การปรับปรุงและพัฒนาพฤติกรรม ของคนเราด้วยกระบวนการทำความกระจ่างในค่านิยม จึงอาศัยแนวคิดข้างต้นนี้เป็นแนวทาง เพื่อให้บุคคลได้ตรวจสอบและทบทวนดูว่า สิ่งที่เขาได้ทำลงไปหรือตัดสินใจว่า จะทำนั้น เป็นสิ่งที่มีคุณค่าจริง ๆ หรือไม่ เป็นสิ่งที่ตั้งตามถูกต้อง และเหมาะสมอย่างแท้จริงหรือไม่ โดยตรวจสอบการกระทำนั้น ตามแนวทางต่อไปนี้

1. การกระทำนั้นตนตัดสินใจเลือกกระทำตัว ของตัวเอง โดยอย่างใดอย่างหนึ่งต่อเหตุการณ์นั้น ใช่หรือไม่
 2. ตนมีโอกาสหรือมีทางเลือกหลายอย่างที่จะเลือก ประพฤติปฏิบัติ อย่างใดอย่างหนึ่งต่อเหตุการณ์ ใช่หรือไม่
 3. ก่อนที่จะตัดสินใจเลือกกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ลงไปตนเองได้พิจารณาอย่างถี่ถ้วนถี่ ถึงผลดีผลเสียที่จะเกิดขึ้น จากการกระทำแบบต่าง ๆ ต่อเหตุการณ์นั้นแล้ว ใช่หรือไม่
 4. เมื่อตัดสินใจเลือกจะกระทำอย่างนั้นแล้ว ตนเองมีความชื่นชมยินดี มีความสุข พอใจ และยอมรับในการกระทำของตนนั้นใช่หรือไม่
 5. หากมีผู้รู้เห็นในการกระทำนั้นของตนเอง ก็ยินดี กล้าและพร้อมที่จะเปิดเผยให้ผู้อื่นทราบ และถ้ามีโอกาสให้สามารถกระทำเช่นนั้นอีก ก็ยังคงยึดมั่น ยืนกรานที่จะทำเช่นนั้น ใช่หรือไม่
 6. ตนเองได้เคยแสดงออกในสิ่งที่ตนตัดสินใจ เลือกจะทำ ใช่หรือไม่
 7. การแสดงออกซึ่งการกระทำนั้นตนเองได้ ทำบ่อย ๆ อยู่เสมอ ๆ เป็นนิสัย เป็นกิจวัตรประจำวัน หรือจนเป็นลักษณะเฉพาะของตนเอง ใช่หรือไม่
- เมื่อบุคคลตรวจสอบการกระทำของตนเอง แล้ว ตอบคำถามข้างต้นทั้ง 7 ข้อว่า ใช่ทุกข้อก็แสดงว่าบุคคล นั้นเห็นคุณค่าของการกระทำนั้นเป็นค่านิยมที่มีอยู่ในตัว ถ้าบุคคลใช้คำถามทุก ๆ ข้อนี้ เป็นแนวทาง ในการตรวจสอบและประเมินพฤติกรรมของตน

และของผู้อื่น ก็จะทำให้เข้าใจตัวเองและผู้อื่นได้ชัดเจน และกระจ่างขึ้น

แนวทางการใช้กระบวนการการกระจ่างค่านิยม แรธส์ ฮาร์มิน และไซมอน (Raths, Harmin และ Simon, 1966) กล่าวว่า การกระจ่างค่านิยม ตั้งอยู่บนแนวคิดพื้นฐาน 3 ข้อ คือ

1. อยู่บนพื้นฐานของประชาธิปไตย ที่มีทรศนะว่า บุคคลสามารถเรียนรู้ที่จะตัดสินใจ ด้วยตนเองได้

2. อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อมุขยนิยมว่า มุขยมีความเป็นได้ที่จะรู้จักคิดอย่างรอบคอบ และเฉลียวฉลาด และค่านิยมที่เหมาะสมที่สุด ของบุคคลจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้ใช้สติปัญญา ของเขาอย่างเสรีและคิดคำนึงในการพิจารณา ความสัมพันธ์ของเขากับผู้อื่นกับโลกที่เปลี่ยนไป ตลอดเวลา

3. อยู่บนพื้นฐานของความคิดที่ว่า ค่านิยม เป็นเรื่องส่วนตัวของบุคคล หากค่านิยมเป็นสิ่งที่จริง ค่านิยมไม่อาจจะเป็นเรื่องส่วนตัวได้ จนกว่า เขาจะยอมรับมันโดยเสรีและค่านิยมคงจะไม่มีนัย สำคัญสำหรับบุคคลมาก หากค่านิยมไม่มีผลใด ๆ ต่อชีวิตของผู้ที่ยึดถือ

ลักษณะของบุคคลที่มีความสับสนในเรื่อง ค่านิยม (Raths, Harmin, และ Simon, 1966) กล่าวไว้ว่า มีลักษณะเฉยเมย จับจด มีความไม่แน่ใจมาก มีความไม่คงเส้นคงวาเปลี่ยนแปลงได้ง่าย คล้อยตามจนเกินกว่าเหตุ มีความเห็นขัดแย้ง กับคนอื่นเกินกว่าเหตุ และเป็นนักแสดงบทบาท ซึ่งลักษณะดังกล่าว ผู้สอนสามารถสังเกตเห็นได้ แต่ก็มีข้อว่าเมื่อผู้เรียนแสดงลักษณะนั้น ๆ มา ผู้เรียน จะสับสนในค่านิยมนั้น ๆ แต่อาจจะด้วยสาเหตุอื่น ดั้งนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องช่วยเหลือผู้เรียนให้ผู้เรียนได้ กระจ่างในค่านิยม และผู้เรียนจะได้ทราบค่านิยมที่แท้จริง และดำเนินชีวิตให้ตรงกับค่านิยมที่แท้จริงได้

เป้าหมายของกิจกรรมการกระจ่างค่านิยม นาทยา ปิลันธนานนท์ (2528) ได้เสนอไว้ดังนี้

1. เป้าหมายต่อตนเอง เพื่อให้บุคคล ประสบความสำเร็จ ความพอใจในคุณภาพชีวิตตน เมื่อบุคคลมองเห็นชีวิตเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับตัวเอง เขาก็จะเห็นคุณค่าของชีวิต มีความยินดีต่อสิ่งที่เขาคิด เชื่อ และกระทำ บุคคลเกิดความเข้าใจในมโนคติ เกี่ยวกับตนเองดีขึ้น เมื่อชีวิตมีความหมายก็จะเห็นคุณค่า ของตัวเอง ของผู้อื่น และของโลก

2. เป้าหมายต่อผู้อื่นและสังคม เพื่อให้บุคคล เป็นสมาชิกที่มีคุณภาพของสังคมที่ตนมีส่วนร่วม คือการมีสัมพันธภาพอันดีต่อครอบครัว ต่อเพื่อนร่วมงาน ต่อกลุ่มสังคม และสังคมวงกว้าง เพราะการทำ ความกระจ่างในค่านิยมจะเกี่ยวโยงถึงการประพฤติ ปฏิบัติตน ในลักษณะที่ส่งคุณค่าต่อสังคม การส่งเสริม ค่านิยมเกี่ยวกับชีวิตและเสรีภาพอันครอบคลุมไปถึง ค่านิยมในเรื่องอิสรภาพ ความยุติธรรมและความเสมอภาค

คุณค่าของกระบวนการการกระจ่างค่านิยม นาทยา ปิลันธนานนท์ (2528) ได้ประมวลคุณค่า ของกระบวนการการกระจ่างค่านิยม ไว้ดังนี้

1. การสื่อสาร การกระจ่างค่านิยมส่งเสริม ให้ผู้เรียนสามารถสื่อความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก และค่านิยมให้ผู้อื่นเข้าใจได้ เพราะกิจกรรม ในการกระจ่างค่านิยม จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การตรวจสอบและการแสดงออกถึงสิ่งเหล่านี้ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก และค่านิยมต่างๆ ต่อกัน ในลักษณะ ของการสืบสวนสอบสวน (Inquiry) ด้วย ขณะเดียวกัน ก็เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับ ความคิดและความเชื่อที่แตกต่างไปจากตน ซึ่งใน ลักษณะเช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนได้แสวงหาแนวทาง ที่จะตัดสินใจเลือกความคิด ความรู้สึก หรือความ เชื่อสำหรับตนเอง กระบวนการการกระจ่างค่านิยม จึงส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร ซึ่งเป็น ทักษะหนึ่งที่สำคัญในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคม อย่างมีความสุข

2. ความเห็นอกเห็นใจ การกระจ่างค่านิยม

ช่วยพัฒนาจิตใจของผู้เรียนให้มีความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยเฉพาะการทำความเข้าใจและยอมรับในสิ่งที่ผู้อื่นแตกต่างไปจากตน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความคิด ความรู้สึก ความเชื่อ และค่านิยมต่าง ๆ อันจะทำให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาทางเลือกสำหรับตนเอง ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะกระบวนการการกระจำจ่าค่านิยมทำให้ผู้เรียนได้พิจารณาตัดสินใจในสิ่งที่เขาชอบหรือเห็นด้วยจากเหตุผลต่าง ๆ แล้ว ตัดสินใจให้ผู้เรียนได้เข้าใจในสิ่งที่ผู้อื่นเผชิญกับปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง และถ้าตนเองจะต้องเผชิญกับปัญหาเหล่านั้นบ้าง จะมีความรู้สึกอย่างไร

3. การแก้ปัญหา การกระจำจ่าค่านิยมช่วยให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาที่เขาประสบอยู่ การให้ผู้เรียนฝึกแก้ปัญหาาร่วมกัน จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าเมื่อไรก็ตามที่มีการแก้ปัญหาาร่วมกัน นั้นแสดงว่าคุณค่าเหล่านั้นเต็มใจที่จะเผชิญหรือเสี่ยงต่อภัยหรือสิ่งอันไม่พึงประสงค์ที่จะเกิดขึ้นจากการแก้ ปัญหาด้วยวิธีนั้นในกิจกรรมของการกระจำจ่าค่านิยม การให้ผู้เรียนฝึกแก้ไขปัญหานั้นในสถานศึกษาในเวลาที่กำหนด เพื่อให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาที่ใกล้เคียงกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของคนเราที่บางครั้งสภาพการณ์ต่าง ๆ และเวลามักเป็นข้อจำกัดที่ทำให้เราแสวงหาทางเลือกไปในแนวทางใดแนวทางหนึ่ง นอกจากนั้น ในกระบวนการแก้ปัญหาายังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการค้นหาคำรู้จากแหล่งต่าง ๆ ด้วยการตรวจสอบและประเมินความรู้ที่จะนำมาใช้ประกอบการตัดสินใจแก้ปัญหาด้วย

4. การเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย การกระจำจ่าค่านิยมช่วยพัฒนาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ในฐานะที่เป็นสมาชิกของกลุ่มสังคม ส่งเสริมความเป็นตัวของตัวเองให้กับผู้เรียน ในการแสดงความคิดเห็นและพิจารณาตัดสินใจ เพราะในแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ ความคิดและการกระทำ การกระจำจ่าค่านิยมจะฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้เหตุผลสนับสนุนหรือชี้แจงในสิ่งที่เขาเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ซึ่งในลักษณะดังกล่าวนี้ เป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนรู้จักใช้เหตุผลเพื่อแสดงความเชื่อมั่นต่อสิ่งที่เขาเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย

5. การตัดสินใจ การกระจำจ่าค่านิยมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการตัดสินใจ เมื่อบุคคลต้องเผชิญกับการเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่งในหลาย ๆ อย่างนั้น แสดงว่าเขากำลังเผชิญกับการตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง และสิ่งที่ต้องตัดสินใจย่อมสะท้อนให้เห็นความคิด ความเชื่อ และค่านิยม กระบวนการของการตัดสินใจในบางครั้งบุคคลต้องประสบกับปัญหา ความขัดแย้ง จนทำให้เขาไม่สามารถที่จะเลือกแนวทางที่เขาพอใจอย่างแท้จริงได้ ในกรณีเช่นนี้บุคคลก็จะต้องพิจารณาผลที่จะเกิดขึ้นจากการเลือกแต่ละอย่าง แล้วเลือกแนวทางที่เขาคิดว่าให้ผลที่เขาพอใจที่สุดสำหรับเหตุการณ์หรือปัญหานั้น ซึ่งการประเมินทางเลือกต่าง ๆ อาจใช้ตนเองเป็นหลักหรือมองจากผู้อื่นหรือสังคม เป็นแนวทางในการจัดอันดับความสำคัญหรือความพอใจของตนในการเลือก

6. ความเชื่อมั่นในตนเอง กระบวนการตัดสินใจทำให้บุคคลมีความเชื่อหรือค่านิยมต่าง ๆ เกณฑ์การพิจารณาตัดสินใจที่จะเชื่อหรือเห็นคุณค่าในเรื่องใด ๆ นั้น อาจเป็นอิทธิพลมาจากผู้ที่มีอำนาจหรือมีอิทธิพลเหนือเรา รวมทั้งจากการพิจารณาด้วยเหตุผล และถ้ามีข้อมูล หรือเหตุผลใหม่ที่ดีกว่าก็อาจมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความเชื่อหรือค่านิยมที่มีอยู่เดิมได้ หรือทำให้เชื่อมั่นในสิ่งนั้นมากยิ่งขึ้น การกระจำจ่าค่านิยมจึงช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงความเชื่อมั่น ในสิ่งที่เขาได้พิจารณาตัดสินใจด้วยเหตุผลหรือข้อความรู้ และแสดงให้ผู้อื่นได้เห็นและเข้าใจต่อสิ่งที่ตนได้ยึดมั่นนั้น ขณะเดียวกันผู้เรียนก็ได้เรียนรู้ความคล้ายคลึงหรือความแตกต่างของการยึดมั่นในสิ่งต่าง ๆ ของผู้อื่นด้วย

การปลูกฝังค่านิยมประชาธิปไตยในชั้นเรียนประถมศึกษา
วิถีประชาธิปไตย เป็นการนำเอาหลักการประชาธิปไตยมาใช้ในชีวิตประจำวัน จนเป็นนิสัยในชีวิตจากการปลูกฝังค่านิยมประชาธิปไตยในชั้นประถมศึกษา จึงต้องออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมที่มีลักษณะการมีวิถีชีวิตประชาธิปไตย ที่เน้นกิจกรรม 3 ลักษณะ คือ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554)

1. กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีคารวะธรรม
ซึ่งได้แก่ เคารพเทิดทูนและแสดงความจงรักภักดี ต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ เคารพซึ่งกันและกันทางกาย การแสดงความเคารพแก่บุคคลซึ่งอาวุโสกว่า เคารพกันทางวาจาให้เหมาะสมกับกาลเทศะ พุดจาสุภาพ ไม่ก้าวร้าว ส่อเสียด เคารพสิทธิของผู้อื่น การไม่ล่วงละเมิดสิทธิของผู้อื่น ทั้งทางกายหรือวาจา และเคารพในกฎระเบียบของสังคม เช่น วัฒนธรรม ประเพณี กฎเกณฑ์ของสังคม และกฎหมายของประเทศ

2. กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีสามัคคีธรรม
ซึ่งได้แก่ การรู้จักประสานประโยชน์ โดยถือประโยชน์ ของส่วนรวม หรือประโยชน์ของชาติเป็นที่ตั้ง ร่วมมือกัน ในการทำงาน หรือทำกิจกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดร่วมกัน โดยมีบุคคลผู้ร่วมงานตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปในการทำงานร่วมกัน เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก รับผิดชอบต่อหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายจากส่วนรวมและหน้าที่ต่อสังคม และความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของคนในกลุ่ม ในหน่วยงานและสังคม

3. กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีปัญญาธรรม
ซึ่งได้แก่ การไม่ถือตนเป็นใหญ่ การรู้จักรับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น การรู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เน้นการใช้ ปัญญา ใช้เหตุผลและความถูกต้อง ในการตัดสินใจ ปัญหา ทั้งปวง ไม่ใช่ใช้เสียงข้างมาก ในการตัดสินใจปัญหาเสมอไป เมื่อมีปัญหาใดเกิดขึ้น หรือเมื่อมีเรื่องที่จะต้องตัดสินใจ ทุกคนต้องร่วมกันคิดและร่วมกัน ตัดสินใจโดยใช้เหตุผล พร้อมทั้งในกรณีที่มีปัญหาโต้แย้งในหมู่คณะ ต้องพยายาม อภิปราย จนกระทั่งสามารถชักจูงให้ทุกคนเห็นคล้อยตาม เมื่อเกิดกรณีที่แตกต่างกันก็มีเหตุผลที่ดีด้วยกัน และไม่อาจ ชักจูงให้กลุ่มหันไปทางใดทางหนึ่งเท่านั้น จึงจะใช้ วิธีการออกเสียง

บทสรุป

การพัฒนา ค่านิยม สำหรับ ผู้เรียน ใน ระดับชั้น ประถมศึกษานั้น มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะถือเป็นการวางรากฐาน สำหรับการเสริมสร้าง ความเป็นคนดีให้เกิดขึ้นในสังคมไทย

ซึ่งจะส่งผลในการเป็นพลโลกที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนา ค่านิยม สามารถ สอดแทรกไว้ ในทุก ๆ ชั้นของกิจกรรม การเรียนการสอน การแสดงบทบาทสมมติ การอภิปรายหรือสนทนาเกี่ยวกับปัญหาจริยธรรม การใช้กรณีศึกษา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการวิเคราะห์หาเหตุผลของตนเอง มีความเข้าใจผู้อื่น โดยเชื่อมโยงสู่การพัฒนา ค่านิยม ในการยอมรับ เห็นคุณค่า และนำไปสู่การปฏิบัติได้ เพื่อให้ ผู้เรียน มี คุณ ลักษณะ ที่ พึง ประสงค์ เป็นมาตรฐานที่ชาติต้องการ

ดังนั้น การสร้างสรรค์ความเข้มแข็งดังกล่าว การสร้าง ค่านิยม จึงเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งมาตรฐาน การศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 ในรูปของผลลัพธ์ ที่พึงประสงค์ ได้กำหนด ค่านิยมร่วม ที่เป็นลักษณะนิสัย และคุณธรรมพื้นฐานที่เป็นความดีงาม เป็นความเพียร อันบริสุทธิ์ ความพอเพียง วิถีประชาธิปไตย ความเสมอภาค นอกจากนี้รัฐบาลยังกำหนด ค่านิยมหลัก จำนวน 12 ประการได้แก่ 1) มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน 3) กตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์ 4) ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียน ทั้งทางตรงและทางอ้อม 5) รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทย 6) มีศีลธรรม รักษา ความสัตย์ 7) เข้าใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตย 8) มีระเบียบ วินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพ ผู้ใหญ่ 9) มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ 10) รู้จักดำรงตนอยู่ โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 11) มีความเข้มแข็ง ทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ 12) คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่า ผลประโยชน์ของตนเอง ถ้าผู้สอนและผู้เกี่ยวข้อง ร่วมมือกันอย่างจริงจัง ในการพัฒนา ค่านิยม ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง จะช่วยส่งเสริม ให้ผู้เรียนที่เป็นเด็ก ๆ และเยาวชนมีพฤติกรรม ที่ถูกต้อง จิตใจที่ดีงาม และมีปัญญาที่เฉียบแหลม สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมและประเทศชาติ ได้อย่างมีความสุข

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กิตติชัย สุธาสิโนบล. (2561). **เอกสารประกอบการสอน ค่านิยมสำหรับนักเรียน ประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จรรยา สุวรรณทัต. (2538). **การพัฒนา ค่านิยม อุดมคติ และจริยธรรมของวัยรุ่น**. ในเอกสาร การสอนชุดวิชาพัฒนาการวัยรุ่น และการอบรม. หน่วยที่ 6. นนทบุรี: สาขาวิชา อนุรักษ์ สิ่งประชา. (2539). **พื้นฐานวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

ทัศนีย์ ทองสว่าง. (2537). **สังคมไทย**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

ปรีชา วิหคโต. (2534). **แนวการศึกษาบุคลิกภาพ**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. พิมพ์ครั้งที่ 2**. กรุงเทพฯ: บริษัทนานมีบุ๊คส์ - พับลิเคชันส์ จำกัด.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2559). **การ จัด ประสพการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษา**. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช.

นาคยา ปิรันธนานนท์. (2528) “**บทบาทของทฤษฎี การระจางค่านิยมกับการศึกษา**,” วารสารศาสตร์. 11(4): 34-42. เมษายน- มิถุนายน, 2528.

สิริวรรณ ศรีพหล. (2550). **การสอนเพื่อพัฒนา คุณธรรม จริยธรรม ใน ประมวลสาระชุดวิชา วิทยาการการจัดการเรียนรู้**. หน่วยที่ 13

นนทบุรี: บัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สุนทร โคมิน และสนธิ สมักรการ. (2522). **ค่านิยมและ ระบบค่านิยมไทย**. สำนักวิจัย , สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). **แนวทางการพัฒนาและประเมินค่านิยมหลัก ของคนไทย 12 ประการ**. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). **การเสริมสร้างวิถีประชาธิปไตยผ่านกิจกรรม ค่าย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). **มาตรฐานการศึกษาชาติ พ.ศ. 2561 ในรูปแบบของผลลัพธ์ที่พึงประสงค์**. แหล่งที่มา: <https://drive.google.com/file/d/17UAgWbleyf6nXVfiokUlean0RMhQd580/view> วันที่สืบค้น 28 ธันวาคม 2561.

อำไพ สุจริตกุล. (2533). **คุณธรรมครูไทย**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Krathwohl, D.R., Bloom, B.S., & Masia, B.B. (1973). **Taxonomy of Education Objectives, the Classification of Education Goals: Handbook II: Affective domain**. New York: David McKay Co., Inc.

Raths, L. E., Harmin, M., and Simon S.B. (1966). **Values and Teaching**. Charles E. Merrill Publishing Co., Inc.

Growth Mindset กับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข

Growth Mindset in Learning English Language

ลัดดา หวังภษิต

Ladda Wangphasit

บทคัดย่อ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายและความคาดหวังที่สำคัญคือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารพื้นฐานด้วยภาษาอังกฤษให้ผู้เรียน โดยการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ภาษา ปลุกฝังทัศนคติที่ดีและความพร้อมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุขในอนาคต โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้วัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ ของเจ้าของภาษา เรียนรู้ถึงการอยู่ร่วมกัน เพื่อสร้างความเป็นหนึ่งเดียวของพลโลกทักษะทางปัญญา และส่งเสริมทักษะการคิด โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการฝึกฝนและพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้ตระหนักถึงการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารในสถานการณ์บริบทต่าง ๆ เพื่อเป็นไปอย่างถูกต้องและมีความหมาย อีกทั้งสร้างนิสัยรักการเรียนรู้และสามารถใช้ภาษาอังกฤษ ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในอนาคต การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา เป็นการสร้างความตระหนักในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกันในฐานะประชากรโลก เพื่อให้เกิดสันติสุขโดยมุ่งผู้เรียนมี Growth Mindset ที่เชื่อว่าตนมีความพร้อมทั้งในด้านทักษะภาษาและมีทัศนคติที่ดี ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อจะเป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและเรียนรู้ที่จะแสวงหาความรู้และความสุขให้แก่ตนเองโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือ ในบทความนี้นำเสนอเกี่ยวกับ Growth Mindset กับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุขของผู้เรียน เพื่อสร้างให้ผู้เรียนมีพื้นฐานที่ดีในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในอนาคต

คำสำคัญ: การเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข Growth mindset

ความสุขในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสร้างได้

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่รัก การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในอนาคต หากผู้เรียนได้เรียนรู้ ภาษาอังกฤษที่เกิดจากการรับรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Language Acquisition) ผ่านการจัดประสบการณ์ ที่หลากหลายจะทำให้ผู้เรียนสร้างแรงจูงใจในตนเอง (Self-Motivated) ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ภาษาในการดำเนินชีวิต ใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการค้นพบ และเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนในระดับศึกษามีความแตกต่างกัน หากการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตอบสนอง ต่อความแตกต่างของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียน เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างเต็มตามศักยภาพของ ตนเอง โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ในวัย 8 – 11 ปี ซึ่งเป็นผู้เรียนในระดับประถมศึกษา หากได้รับการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและ รักการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านประสบการณ์ และการจัดเตรียมความพร้อมที่ดีจะทำให้ ผู้เรียนมุ่งที่จะพัฒนาตนเองและเชื่อว่าตนเอง เป็นผู้ที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษ จนสามารถสื่อสารได้อย่างมั่นใจและมีความสุข

ความสุขส่งผลต่อแรงจูงใจภายในของผู้ เรียนทุกระดับชั้นในด้านการแสวงหาความรู้และ พัฒนาตนเองกล่าวคือ ผู้ที่มีความสุขในการเรียนรู้ โดยใช้แบบสำรวจ ร่วมกับแบบสังเกต ผู้ เรียนถึงลักษณะที่สำคัญของผู้ที่มีความสุข ในการเรียนรู้คือมีความสัมพันธ์ที่ดีกับสิ่งแวดล้อม สังคม และบุคคลที่อยู่รอบข้างมีสุขภาพกายและ จิตดี พร้อมให้ความร่วมมือในการทำสิ่งต่าง ๆ กับสังคม ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นสามารถวางแผน ทำสิ่งต่าง ๆ ที่ตั้งไว้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ด้วยความมั่นใจ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข เป็นสิ่งสร้างเสริมให้ผู้เรียนได้โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ

2 ประการคือ (UNESCO, 2008; Helliwell et al, 2010)

1. ด้านผู้เรียน กล่าวคือผู้เรียนแต่ละคนต้องได้รับ การยอมรับในศักยภาพและความสามารถของตน ในด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความคิด มีความสนใจในสิ่งต่าง ๆ ที่อาจต่างไป จากคนอื่น ๆ ซึ่งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจะต้องให้การสนับสนุน ที่สำคัญที่สุด คือการได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความ ถนัดและความสนใจ โดยมีผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำ อย่างไม่รัดกุมในความหลากหลายของผู้เรียน ผู้สอนจะต้อง ออกแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เปิดโอกาส ให้ผู้เรียน เรียนรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (Learn to Know) เรียนให้เข้าใจและทำได้ รู้เคล็ดลับของการเรียน ภาษาอังกฤษจนทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จ (Learn to Do) และเรียนจนเข้าใจนำไปปฏิบัติ เป็นผู้ใช้ภาษาอังกฤษที่ดี (Learn to Be) โดยสามารถ นำภาษาอังกฤษมาใช้ในการสื่อสารในชีวิตจริง

2. ด้านความสัมพันธ์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุข ในการเรียนรู้ ผู้ปกครองครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้อง ต้องทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้น ในห้องเรียนและภายนอกห้องเรียน เนื่องจากการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษมิได้เกิดภายในห้องเรียนเท่านั้น หากแต่ครู และผู้เกี่ยวข้อง ควรเสริมสร้างให้เกิดบรรยากาศ ที่เอื้อต่อการเรียนและฝึกฝน ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ และความสุข จะเห็นได้ว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต้องทำงาน ร่วมกัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี และเป็นกำลัง ในการพัฒนาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อให้พัฒนา ได้ตามความสามารถความถนัด และความสนใจของผู้เรียน มีการสื่อสารระหว่างครูในโรงเรียนสู่ครอบครัวเพื่อติดตาม ความก้าวหน้า และแก้ไขปัญหาของผู้เรียนด้วยความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อผู้เรียนโดยทั่วถึง ผู้สอนควรมี ความเข้าใจทฤษฎีพัฒนาการตามวัยของผู้เรียน ในระดับประถมศึกษาเข้าใจธรรมชาติการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่เน้นความแตกต่าง ของผู้เรียน การนำภาษาไปใช้ในชีวิตจริงอย่างมั่นใจ มากกว่าการเน้นถูกผิด การใช้คำถามที่เสริมพลัง (Empowerment Questions) เพื่อผู้เรียนสนใจ

แสดงความคิดเห็น และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายใน เข้าถึงความรู้สึกละเอียดอ่อนในการเรียนรู้ภาษา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างจินตนาการทางภาษา ของผู้เรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจนสามารถ นำภาษาไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน โดยต้องมีการสื่อสาร กับผู้ปกครองเพื่อขอความร่วมมือในการพัฒนาผู้เรียน ให้มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นตามเป้าหมายของผู้เรียน แต่ละบุคคล

3. ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ควรมี ความหลากหลาย กล่าวคือควรมี ภาษา บทเรียน และหัวข้อ ที่สำคัญเกี่ยวกับชีวิต และอยู่ในความสนใจของผู้เรียน โดยเริ่มตั้งแต่เนื้อหาที่ใกล้ตัวผู้เรียนที่สุด ครอบคลุม โรงเรียนและสังคมของผู้เรียน จากนั้นควรเป็นสิ่งที่ผู้เรียน สนใจ เช่น ข่าวและเหตุการณ์สำคัญ กีฬา แฟชั่น เพลง ศิลปินที่ผู้เรียนชื่นชอบ การสอนที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการคิด การแก้ปัญหา โดยใช้กระบวนการคิดและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้พบกับเจ้าของภาษาที่หลากหลาย โดยผู้สอน เชิญวิทยากรที่เป็นเจ้าของภาษามาให้ความรู้ หรือให้ผู้เรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ ที่เป็นภาษาต่างประเทศ เช่น การ์ตูน เพลง คลิป วิดีโอ ภาพยนตร์ ข่าวต่างประเทศ เพื่อผู้เรียน มีโอกาสใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารอย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน ตลอดจนใช้ทักษะในการแก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อน เพื่อเป็นการพัฒนาการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนเป็นการ สร้างความมั่นใจแก่ผู้เรียนในการแสดงความคิดเห็น ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาทักษะภาษาในการสื่อสาร โดยผู้สอนให้การเสริมแรงทางบวกในด้านการสื่อสาร อย่างถูกต้อง ผู้สอนจะเป็นตัวแบบที่ถูกต้องในการสื่อสาร โดยให้คำแนะนำ และกระตุ้นให้ผู้เรียนสื่อสาร อย่างไม่รู้ตัวตามการเรียนการสอนไม่ควรให้ความสำคัญ ต่อความถูกต้องทางภาษามากไปกว่าความสามารถ ในการสื่อสาร อีกทั้งการพัฒนาทุกทักษะมีส่วนสำคัญ ในการพัฒนาด้านภาษาของผู้เรียน ควรจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษที่ประสานทั้งทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน เช่น

การสอนในหัวข้อภาวะโลกร้อน ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ ทักษะการพูดเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาโลกร้อน และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ตลอดจน ได้เขียนถึงผลกระทบจากภาวะโลกร้อนและ ได้แลกเปลี่ยนกันอ่านกับเพื่อน สถานศึกษาควร ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครอง ผู้เกี่ยวข้อง และ บุคคลในท้องถิ่นทราบถึงการเรียนการสอนและ ให้ความร่วมมือในการพัฒนา อีกทั้งเป็นวิทยากร ในการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งในด้านเนื้อหาและด้านภาษา โดยผู้สอนควรมีความมั่นใจในตัวผู้เรียนและตนเอง ว่าจะประสบความสำเร็จในการพัฒนาทั้งทางด้านเนื้อหา และทักษะภาษาของในการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนอง ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุความมุ่งหมายตามศักยภาพของตน

4. ด้านสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ การจัดสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข ต้องอาศัยการสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียน โดยคำนึงถึง จิตวิทยาพัฒนาการของผู้เรียน และความเหมาะสม ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นอิสระ ในการแสดงออก รู้สึกมีส่วนร่วมโดยสามารถกำหนด ข้อตกลงร่วมกับเพื่อนและครูในชั้นเรียน มีการจัดชั้นเรียน ที่สะดวกในการเคลื่อนย้าย เนื่องจากชั้นเรียนภาษาอังกฤษ จำเป็นต้องมีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายและมีพื้นที่ ให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวและทำกิจกรรม โดยสิ่งสำคัญ ที่ต้องคำนึงถึงในการจัดสภาพแวดล้อมคือ ห้องเรียน ต้องมีความปลอดภัย ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินในการ เรียนรู้ และดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจศึกษาและหาความรู้ เช่น มุมหนังสือ มุมกิจกรรมภาษาอังกฤษ มุมเทศกาลที่สำคัญ ของประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ ตลอดจนข้อมูลต่าง ๆ ทางด้านภาษาอังกฤษที่ทันสมัย ควรมีเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่ไร้พรมแดนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเปิดประตูโลกกว้าง ที่มีได้จำกัดในชั้นเรียน นอกเหนือจากการที่ให้ผู้เรียน ได้ไปศึกษาในสถานที่จริง เช่น สวนสาธารณะ พิพิธภัณฑ์ ร้านขายเครื่องเขียน ร้านขายดอกไม้ ตามหัวข้อ ที่ได้ศึกษา เนื่องจากจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้อังกฤษ คือ ให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ระหว่างกันในฐานะสถานการณ์และบริบทที่หลากหลาย การสร้างความสุขในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษา เพื่อให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการศึกษาสร้างความบันเทิง แสวงหาความรู้ และเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและศึกษาในระดับขั้นที่สูงขึ้น การสร้างความสุขต้องเริ่มจากการให้ผู้สอนผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องเชื่อว่า Growth Mindset ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสามารถพัฒนาได้หากได้รับการฝึกฝนเรียนรู้ แสวงหา และสร้างแนวทางในการพัฒนาตนเองโดยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันโดยเชื่อว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างจนนำมาซึ่งความหลากหลาย หากผู้เกี่ยวข้องสามารถรู้และเข้าใจ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ตอบสนองความหลากหลาย ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนก็จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้จะเห็นได้ว่าความสุขในการเรียนรู้เป็นสิ่งที่สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้หากคำนึงถึงองค์ประกอบในด้านผู้เรียนการเข้าใจความหลากหลายของผู้เรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความมุ่งมั่นในการเรียนรู้และพัฒนาภาษาอังกฤษของตน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและครอบครัวที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ด้านการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวทางและกระบวนการที่เหมาะสม อีกทั้งด้านการสร้างสิ่งแวดล้อมทั้งในห้องเรียนและสภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียนที่เชื่อมโยงกับการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตจริงของผู้เรียน

Growth Mindset คืออะไรมีความสำคัญอย่างไร

บทบาทที่สำคัญของครูและผู้ปกครองในการสร้างให้ผู้เรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุขคือจะต้องปลูกฝัง Growth Mindset ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมั่นว่าภาษาอังกฤษสามารถพัฒนาและเรียนรู้ได้หากตนเองมีความตั้งใจ กระตือรือร้น และพร้อมที่จะเผชิญปัญหาต่าง ๆ รวมทั้งสร้างโอกาสในการเรียนรู้ ฝึกฝนภาษาอังกฤษของตนเองโดยไม่ท้อถอย จากงานวิจัยของศาสตราจารย์ คาร์อล ดเว็ค (Carol S. Dweck) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาศักยภาพมนุษย์

จากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ได้ค้นพบว่า สติปัญญาความสามารถเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้ และเชื่อว่าหากผู้เรียนตั้งเป้าหมายให้กับตนเองจะสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองให้ดีขึ้นกว่าเดิมได้ ครูและผู้ปกครองจะต้องเป็นตัวอย่างที่ดีในการมี Growth Mindset และสอนให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองด้านภาษาอังกฤษอย่างสม่ำเสมอ ให้ความสำคัญกับการจัดกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมภาษาอังกฤษที่หลากหลาย พร้อมทั้งให้คำชี้แนะเพื่อปรับปรุงตนเองจนนำมาซึ่งความสุขในการเรียนรู้และพร้อมที่จะพัฒนาตนเองต่อไป การสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายและความคาดหวังที่สำคัญ คือ

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารพื้นฐานด้วยภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ภาษามีทัศนคติที่ดีและมี Growth Mindset ที่พร้อมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุขในอนาคต
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้วัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ เรียนรู้ถึงการอยู่ร่วมกันเพื่อสร้างความเป็นหนึ่งเดียวของพลโลก
3. เพื่อพัฒนาทักษะทางปัญญา และส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการฝึกฝนและพัฒนาผู้เรียน
4. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ บริบทต่าง ๆ รวมทั้งการแสดงพฤติกรรม การใช้น้ำเสียงสีหน้า ภาษาท่าทาง เพื่อให้การสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นไปอย่างถูกต้องและมีความหมาย
5. เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้มีนิสัยรักการเรียนรู้และสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในอนาคตการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาเป็นการสร้างความตระหนักในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกันในฐานะประชากรโลกเพื่อให้เกิดสันติสุขโดยมุ่งผู้เรียนมี Growth Mindset ที่เชื่อว่าตนมีความพร้อมทั้งในด้านทักษะภาษาและมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

เพื่อจะเป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและเรียนรู้ที่จะแสวงหาความรู้และความสุขให้แก่ตนเอง โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระดับประถมศึกษามีความแตกต่างจากผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาเนื่องจากมีข้อจำกัดในด้านพัฒนาการด้านร่างกาย ประสบการณ์ และความพร้อมในการเรียนรู้เป็นอย่างมากโดยลักษณะสำคัญของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา คือ

1. ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาจะเรียนรู้ภาษาโดยกระบวนการรับรู้และพัฒนาทักษะภาษาที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยพบว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีหากสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่สนใจมีความสุขและสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยเฉพาะทักษะการฟังและการพูด เนื่องจากผู้เรียนจะรู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนานและกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นมากกว่าผู้เรียนในวัยอื่น

2. ความเข้าใจของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา มิได้เกิดจากการอธิบายกฎเกณฑ์หลักภาษา และการทำแบบฝึกหัดเท่านั้น หากเกิดจากการที่ผู้เรียนได้เห็น ได้รับฟัง ได้เรียนรู้ด้วยตนเองและยิ่งไปกว่านั้นคือ การที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างมีความหมาย เนื่องจากผู้เรียนในระดับประถมศึกษา มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และแสวงหาคำตอบที่ท้าทายจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวและมีความมั่นใจในการนำเสนอประสบการณ์ของตนเอง เช่น การเล่าประสบการณ์ให้เพื่อนฟังในประเด็นต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ

3. ผู้เรียนในระดับประถมศึกษา มีความต้องการเอาใจใส่เป็นรายบุคคล ดังนั้นการให้การยอมรับให้กำลังใจ ข้อเสนอแนะต่าง ๆ และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนในอนาคต อีกทั้งผู้เรียนในระดับประถมศึกษาจะมีช่วงความสนใจจำกัด ดังนั้นแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นควรมีความสนุกสนานท้าทาย และไม่ควรนานจนเกินไป เนื่องจากผู้เรียน

อาจเบื่อหน่ายจนขาดการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่จัดขึ้น

อย่างไรก็ดีผู้สอนควรให้ความสำคัญ ต่อการสร้างผู้เรียนในระดับประถมศึกษาให้มี Growth Mindset ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยความมุ่งมั่นโดยปลูกฝังให้ผู้เรียนเชื่อว่า “ผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของตนเองได้” โดยเฉพาะระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในอนาคต โดยผู้สอนต้องจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยคำนึงถึงวิธีการในการพัฒนาผู้เรียนโดยแนวทางดังต่อไปนี้

1. เพื่อสร้างบันไดสู่ความสำเร็จของผู้เรียนผู้สอนต้องมีวิธีการและขั้นตอนที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถวางแผนที่จะรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างชาญฉลาด กระบวนการทำงาน กิจกรรม และการเรียนรู้ควรแบ่งเป็นขั้นตอนย่อย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประสบความสำเร็จในขั้นตอนย่อย ๆ ก่อนจะประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหมายไว้

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ท้าทายให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน โดยเพิ่มความยากและความซับซ้อนขึ้นทีละน้อยเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหาแลวางแผนการแก้ไขเพื่อพัฒนา Growth Mindset ของผู้เรียน “ถึงแม้จะยากแต่เราจะพยายาม เราจะเตรียมความพร้อมที่รับมือกับปัญหาอย่างไร”

3. สอนให้ผู้เรียนสามารถวิจารณ์และให้คำแนะนำผลงานของผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์และสำคัญที่สุดคือการฝึกให้ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อน รู้จักแสดงความยินดีกับความสำเร็จของผู้เรียน จากนั้นนำข้อคิดข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์มาเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง

4. ส่งเสริมกระบวนการกลุ่มในการเรียนรู้ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น สิ่งสำคัญที่สุดเพื่อฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น เนื่องจากจุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษคือเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น

5. ให้ความสำคัญต่อกระบวนการทำงานมากกว่าผลงานโดยผู้สอนอาจให้ผู้เรียนสะท้อนกระบวนการทำงาน วิธีการ และสิ่งที่ผู้เรียนต้องการแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้น

จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ที่ภาษาอังกฤษที่สร้างให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้จำเป็นอย่างที่จะปลูกฝังให้ผู้เรียนมุ่งพัฒนาตนเองและพร้อมที่จะหาความรู้จากสื่อภาษาอังกฤษที่มากมายและหลากหลายในโลกที่เต็มไปด้วยข่าวสารข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษ โดยผู้เรียนในระดับประถมศึกษาจะสร้างให้ตนเองต้องเรียนรู้พัฒนาตนเองอย่างไม่ย่อท้อดังภาพ



ภาพประกอบ ความเชื่อของผู้เรียนที่มี Growth Mindset

Growth Mindset กับการสร้างความสุขในระดับประถมศึกษา

จะเห็นได้ว่า Growth Mindset และการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดความสุขคือการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรัก และการยอมรับจากพ่อแม่ การชี้แนะจากครูอย่างกัลยาณมิตร การกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองตามความถนัดและความสนใจอย่างเต็มตามศักยภาพโดยไม่คิดว่าตนเองมีข้อจำกัดในด้านสติปัญญาและความสามารถที่มีมาแต่แรกเกิด แต่เชื่อว่าตนเองสามารถพัฒนาตนเองได้ ผู้เรียนได้ค้นพบตนเอง รักและเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ ทั้งการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง แบ่งปันความรู้และความรักให้แก่เพื่อน เพื่อสร้างสรรค์สังคมที่มีความสุข การพัฒนา Growth Mindset เพื่อสร้างการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข

เป็นการเรียนรู้ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ที่มีความรู้สึกนึกคิด มีสิทธิที่จะเป็นตัวของตัวเอง โดยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความคิด ความสามารถเฉพาะที่ต่างจากคนอื่น ๆ ปราศจากการเปรียบเทียบกับผู้อื่น มีสิทธิได้รับการปฏิบัติอย่างให้เกียรติจากผู้สอนอย่างเท่าเทียม สำคัญที่สุด คือ การได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัด ตามศักยภาพ และความสนใจของตน โดยผู้เรียนสามารถระบุได้ว่าตนมีความต้องการที่จะพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านใด เนื้อหาอะไร มีจุดเด่น และสิ่งที่ต้องการพัฒนาเพิ่มเติมในด้านใด โดยผู้สอนมีหน้าที่โค้ช (Coach) และให้คำแนะนำในการตัดสินใจเลือกการเรียนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับตน

2. ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อผู้เรียนทุกคนโดยทั่วถึง ผู้สอนควรมีความเข้าใจทฤษฎีพัฒนาการตามธรรมชาติ และวัยของผู้เรียน ธรรมชาติการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่เน้นความแตกต่างของผู้เรียน การนำภาษาไปใช้ในชีวิตจริงอย่างมั่นใจมากกว่าการเน้นถูกผิด การใช้คำถามของผู้สอนในการโค้ชให้ผู้เรียนสนใจ แสดงความคิดเห็น และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายใน เข้าถึงความรู้สึกละเอียดอ่อน ในการเรียนรู้ภาษา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างจินตนาการทางภาษาของผู้เรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจนบรรลุเป้าหมาย โดยผู้สอนวางตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีอารมณ์มั่นคง สดชื่นแจ่มใส มีสำนึกที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ปัญหา และเรียนรู้วิธีในการอยู่ร่วมกับผู้เรียนอย่างมีความสุข

3. ผู้เรียนเรียนรู้โดยการสร้างให้เกิดความภูมิใจในตัวเอง (Self-Esteem) เรียนรู้โดยเน้นกระบวนการมากกว่าผลของงาน รู้จักการปรับตัวได้ทุกที่ทุกเวลา ผู้เรียนรู้จักตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของชีวิตและความเป็นมนุษย์ของตน รับผิดชอบต่อชีวิต ยอมรับทั้งจุดดี จุดด้อย และคิดหาวิธีปรับปรุง แก้ไข เข้าใจธรรมชาติของความเปลี่ยนแปลง และรู้วิธีปรับตนให้สามารถอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นได้โดยไม่เสียสุขภาพจิต รู้จักรักและให้เกียรติผู้อื่น

มีเหตุผล พร้อมทั้งจะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนตามความถนัด และรูปแบบการเรียนรู้ (Learning Style) เช่น ผู้เรียนที่เรียนรู้จากการดู (Visual Learner) จากการฟัง (Auditory Learner) จากการเคลื่อนไหวร่างกาย การปฏิบัติ (Kinesthetic/Tactile Learner) จนค้นพบความสามารถของตน เพื่อพัฒนาต่อยอดโดยผู้สอนให้กำลังใจจนสำเร็จ ได้รับรู้วิทยาการแขนงต่าง ๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ ผู้เรียนมีโอกาสเรียนเพื่อรู้อย่างลึกซึ้งในด้านเนื้อหาเรียนให้เข้าใจและทำได้ รู้วิธีการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จ และเรียนจนรู้จักและเข้าใจวิถีคิดและพร้อมที่จะเป็น (Learn to Be) สามารถนำความรู้ประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ และกลมกลืน เพื่อความสุขของตนเองและสังคม

5. บทเรียนสนุก แปลกใหม่ ทำทนายให้ค้นหา การโค้ชเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเองสามารถพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายไปสู่ความรู้ใหม่เกิดความอยากรู้อยากเห็นอยากทดลอง เพื่อให้ทราบเหตุผลที่แท้จริง อยากรู้ศึกษาให้ลึกซึ้งเพิ่มเติม เกิดความตื่นเต้นและภาคภูมิใจในข้อค้นพบใหม่ และสามารถถ่ายทอดแนวคิดเหล่านี้ให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วยความภูมิใจ รักการเรียน มีระบบในการเรียนและเห็นประโยชน์ของการเรียน ซึ่งไม่ได้จำกัดเพียงในห้องเรียน แต่สัมพันธ์กับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม รวมทั้งความเป็นไปในชีวิต และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับชีวิตในแต่ละท้องถิ่น

6. การโค้ชเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาอังกฤษที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยสิ่งที่เรียนรู้ไม่จำกัดเฉพาะในบทเรียน แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์และมีความหมายต่อตนเอง เช่น การฟังข่าวเพื่อพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การเขียนจดหมายภาษาอังกฤษ และการส่งข้อความ (Message) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียน การอ่านนิตยสารภาษาอังกฤษ อ่านการ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน โดยมีจุดยืนที่แน่นอนและส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเอง รู้วิธีดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า

และสามารถให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำผู้อื่น ให้ได้รับข้อมูลและความรู้ จนนำมาซึ่งความเข้าใจ ซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับต้นที่ต้องการพัฒนาตนเองทางด้านภาษาทำให้ผู้เรียนเกิด Growth Mindset เนื่องจากสามารถบรรลุเป้าหมายย่อย ๆ ในแต่ละขั้นตอนและนำมาซึ่งผลสำเร็จในการทำงาน จะเห็นได้ว่าในการโค้ชเพื่อเสริมสร้าง Growth Mindset ในการเรียนรู้ ผู้โค้ชจะต้องพัฒนาผู้เรียนทั้งมิติในการเสริมความรู้ภาษาอังกฤษ และมิติในการเสริมสร้าง Growth Mindset ทั้งนี้เพื่อสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษา การรู้จัก การสร้างแรงจูงใจและแรงบันดาลใจ ในการพัฒนาและเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับตารางการสังเคราะห์แนวทางในการสอนภาษาอังกฤษของบรูซ จอยส์ และ เบอร์เวอร์ลี ชาววี (Joyce & Shower,2008) ที่พบว่า การโค้ชส่งผลต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและการสร้าง Growth Mindset มากกว่าวิธีการสอนอื่น ๆ ดังตารางประกอบ 2

แนวทางการสอน	ผลการพัฒนาเพิ่มขึ้นหลังจากการเรียนรู้	แนวทางกรนำไปใช้ใน ชีวิตจริง
การสอนโดยการนำเสนอทฤษฎี และเนื้อหา	ร้อยละ 5	ต่ำมาก
การสาธิตและจำลองแบบ	ร้อยละ 10	ต่ำ
การฝึกหัดในสถานการณ์ที่จัดขึ้น	ร้อยละ 35	ปานกลาง
การฝึกฝนอย่างมีโครงสร้างและให้ข้อมูลย้อนกลับ	ร้อยละ 70	สูง
การโค้ชเพื่อการเรียนรู้	ร้อยละ 90	สูงมาก

จะเห็นได้ว่าการโค้ชสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและสร้าง Growth Mindset ของผู้เรียนอีกทั้งผู้เรียนสามารถนำทักษะและแนวทางในการโค้ชไปใช้ในชีวิตจริงให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายนั่นก็คือการพัฒนาตนเองตามศักยภาพอันจะนำมาซึ่งความสุขในการเรียนรู้ (O'Neil & Hopkins,2002) อย่างไรก็ตามการโค้ชเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สำคัญคือ

ปัจจัยด้านผู้เรียน อาทิ ความพร้อมและความสามารถในการปรับตัว ความภูมิใจในตนเอง และปัจจัยด้านผู้สอน ทั้งคุณลักษณะของผู้สอน ความรักและเมตตาต่อผู้เรียน ตลอดจนการจัดการเรียนรู้ จากปัจจัยดังกล่าวมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และมีความเชื่อมั่นในคุณค่าของตนเองในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จากความมุ่งหวังดังกล่าว อะลัน บราวน์ ลิซ บราวน์ และ จิล เจมสัน (Brown, Brown & Jameson, 2012) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างครูในฐานะผู้โค้ช (Coach) และนักเรียนในฐานะผู้ถูกโค้ช (Coachee) ว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษถือเป็นกุญแจสำคัญ ครูในฐานะผู้โค้ชต้องมีความมั่นคง (Firm) ทางวิชาการ ความรู้ด้านเนื้อหา การใช้ภาษา ตลอดจนบุคลิกภาพ ทัศนคติ รวมทั้งให้ความเป็นมิตร (Friendly) กับผู้เรียนทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างให้เกิดความไว้วางใจ (Trust) ทั้งการรับฟังข้อมูล การสะท้อนปัญหาและกำหนดแนวทางร่วมกันในการพัฒนา จนผู้เรียนมีความไว้วางใจเสมือนผู้โค้ชเป็นส่วนหนึ่งในการรับรู้ความคิดของผู้เรียน สร้างการยอมรับ การให้การเคารพ (Respect) และสร้างความเชื่อมั่นให้ผู้เรียนในทุกด้าน จะเห็นได้ว่าการโค้ชเพื่อเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ ทั้งครูในฐานะผู้โค้ช (Coach) และนักเรียนในฐานะผู้ถูกโค้ช (Coachee) ต้องสร้างทักษะเพื่อพัฒนาบทบาทของตนและบทบาทให้เชื่อมั่นในการสร้าง Growth Mindset ให้แก่ผู้เรียนจนนำมาซึ่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข

การสร้างความสุขในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการศึกษา สร้างความบันเทิง แสวงหาความรู้ และเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและศึกษาในระดับขั้นที่สูงขึ้น การสร้างความสุขต้องเริ่มจากการให้ผู้สอน ผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องเชื่อว่า Growth Mindset ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสามารถพัฒนาได้หากได้รับการฝึกฝนเรียนรู้ แสวงหา และสร้างแนวทาง

ในการพัฒนาตนโดยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน โดยเชื่อว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน นำมาซึ่งความหลากหลาย เสริมสร้างให้ผู้เรียนสร้างความมุ่งมั่น ในการเรียนรู้และพัฒนาภาษาอังกฤษของตน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และครอบครัวที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ด้านการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวทางและกระบวนการที่เหมาะสม อีกทั้งด้านการสร้างสิ่งแวดล้อมทั้งในห้องเรียน และสภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียนที่เชื่อมโยงกับการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตจริงของผู้เรียน

บรรณานุกรม

- Brown, A., Brown, L. & Jameson, J. (2012). **The Role of Coaching in Vocational Education and Training.** Oxford University Press.
- Dweck, C.S. (2006). **The New Psychology of Success: How We Can Learn to Fulfill our Potential.** Penquin Random House LLC USA.
- Easterlin, R. (2010). **Cross National Happiness as an Answer to the Easterlin.** UNESCO California: Paradox 2013 University of Southern California.
- Layard, R. (2006). **Learning with Happiness: Penguin.** London: Cambridge U. Press
- O'Neil, D.A. & Hopkins, M.M. (2002). **The teacher as coach approach.** Journal of Management Education, 402-414.
- Pinter, A. (2012) **Teaching Young Language Learners.** Oxford University Press.
- Yule, G. (2014). **The Study of Language.** 5th Edition. Cambridge University Press.

การรู้หนังสือในยุคดิจิทัล Literacy in Digital Age

สุมาลี เชื้อชัย
Sumalee Chuachai

บทคัดย่อ

ความรู้ถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิต ซึ่งการที่คนเราจะเกิดการเรียนรู้ได้นั้น จำเป็นต้องมีความสามารถในการรับและสื่อสารข้อมูล นั่นคือ ความสามารถในการอ่านออกและการเขียนได้ รวมถึงการคำนวณได้ ทักษะดังกล่าวนี้รวมเรียกว่า การรู้หนังสือ หรือ Literacy ซึ่งคำว่า การรู้หนังสือ มักถูกนำไปใช้รวมกับคำอื่น ๆ ทำให้มีความหมายที่ครอบคลุมมากกว่าแค่การอ่านออกเขียนได้ อย่างไรก็ตาม คำว่า การรู้หนังสือ ก็ถูกปรับเปลี่ยนการให้คำนิยามตามพัฒนาการของวิทยาการและเทคโนโลยี ทำให้รูปแบบการส่งเสริมการรู้หนังสือตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไป จนในยุคปัจจุบันที่เรียกว่า ยุคดิจิทัล การรู้หนังสือ ถูกให้คำนิยามใหม่ที่สอดคล้องกับการสื่อสารรูปแบบใหม่ ยุคที่เครื่องมือดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสื่อสาร การเปลี่ยนการสื่อสารจากการพบหน้าหรือสนทนา กลายเป็นการสื่อสารด้วยข้อความผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นแนวทางในการส่งเสริมการรู้หนังสือ จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้พัฒนาทักษะให้เท่าทันต่อการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน

คำสำคัญ: การรู้หนังสือ ยุคดิจิทัล การจัดการเรียนการสอน

บทนำ

“การรู้หนังสือ” หรือ Literacy ถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพราะภาษาไม่ใช่เพียงแค่เครื่องมือที่ช่วยให้สามารถแสดงความคิดเห็นได้เท่านั้น แต่ยังช่วยให้สามารถมองเห็นโลกได้กว้างขึ้น (Williams, 2015) ดังนั้นผู้ที่รู้หนังสือจึงถือว่าเป็นผู้ที่มีความสามารถในการคิดและตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองได้ ดังเช่น คำกล่าวของนายโคฟี อันนัน อดีตเลขาธิการองค์การสหประชาชาติได้กล่าวไว้ว่า “การรู้หนังสือ คือ กุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงชีวิตและเป็นเครื่องมือที่บุคคลจะใช้ในการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองรวมถึงการเสริมสร้างพลังให้แก่การพัฒนาที่ยั่งยืน” (เฉลิมลาภ ทองอาจ, 2556) นอกจากนี้ การรู้หนังสือยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการวัดการศึกษาของประชากรอีกด้วย (Roser & Ortiz-Ospina, 2018) ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่รู้หนังสือเพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองต่อไป

คำว่า “Literacy” มาจากคำว่า “Litteratus” ซึ่งหมายถึง การเรียน (Learned) (Ford, 1993 อ้างถึงใน Vaccorino, Comrie, Murray, Sligo, & Tilley, 2013) ในอดีตการรู้หนังสือหรือการสอนอ่านเขียนจะถูกจำกัดอยู่ในบางกลุ่มเท่านั้น เนื่องจากอุปกรณ์หรือสื่อสำหรับการเรียนรู้ค่อนข้างมีราคาสูง ต่อมาเมื่อเข้าสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม กระดาษสามารถผลิตได้ในราคาถูกลง ทำให้การสอนอ่านเขียนเริ่มมีการขยายวงกว้างมากขึ้น (Laqueur, 1976 อ้างถึงใน Vaccorino et al, 2013) โดยในช่วงตอนต้นของศตวรรษที่ 20 การรู้หนังสือมักจะถูกนิยามว่าเป็น “ความสามารถในการอ่านเขียนขั้นพื้นฐาน” จนกระทั่งในตอนกลางของศตวรรษที่ 20 ช่วง ค.ศ. 1960 การรู้หนังสือถูกนิยามให้เป็นชุดของทักษะ ได้แก่ การอ่าน การเขียน และการคำนวณ แต่ความพยายามในการส่งเสริมการรู้หนังสือตามการให้คำนิยามดังกล่าวไม่ประสบความสำเร็จ จึงได้มีการนิยามการรู้หนังสือในมุมมองของบุคคลที่รู้หนังสือ

(A Functionally Literate Person) ว่าเป็นบุคคลที่มีความเข้าใจข้อความต่าง ๆ ที่พบในชีวิตประจำวัน ทั้งอ่านเข้าใจ เขียนสื่อสารได้อย่างเข้าใจ และคำนวณได้ (สร้อยสน สกลรักษ์ และฉัตรวรรณ ลัญฉวรรณะกร, 2558; Vaccorino et al, 2013) ซึ่งการนิยามความหมายของการรู้หนังสือในลักษณะดังกล่าว ทำให้การส่งเสริมการรู้หนังสือเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมและมีแนวทางที่ชัดเจนมากขึ้น สำหรับในประเทศไทย ราชบัณฑิตยสถาน (2533 อ้างถึงใน สร้อยสน สกลรักษ์, 2558) ได้ให้ความหมายของการรู้หนังสือว่า “เป็นความสามารถของบุคคลในการอ่านออก เขียนได้ คำนวณได้ ในระดับที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง มาตรฐานการรู้หนังสือของประชากรแต่ละกลุ่มที่แตกต่างกัน” จากการให้การนิยามของการรู้หนังสือรูปแบบของการส่งเสริมการรู้หนังสือ จึงมุ่งเน้นที่จะให้ผู้เรียนมีทักษะและความสามารถในการอ่านและการเขียน รวมถึงการคำนวณ (Vaccorino et al, 2013) ซึ่งมีไม่เพียงแต่เป็นรูปแบบหรือวิธีการสอนเท่านั้น แต่ยังสามารถปฏิบัติได้ในหลักสูตรอีกด้วย

การรู้หนังสือในบริบทอื่น ๆ

ในช่วงต้นนั้น การให้คำนิยามของการรู้หนังสือจะจำกัดที่ความสามารถด้านภาษาและการคำนวณ แต่ในระยะเวลาต่อมา คำว่า Literacy ได้ถูกนำรวมกับคำหรือบริบทอื่น ๆ และได้ถูกตีความว่าเป็นความสามารถพื้นฐานในทักษะต่างๆ หรือแสดงถึงการอ่านเขียนในทักษะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) การรู้หนังสือในการทำงาน (Workplace Literacy) คือ ทักษะของพนักงาน ในการเพิ่มความสามารถในการทำงาน ประกอบด้วยความสามารถในการทำงานเป็นทีม การวางแผน และการควบคุมคุณภาพของงาน ความสามารถในการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของตนเอง การรู้หนังสือในสถานที่ทำงานจะประกอบด้วย การอ่านเขียนร้อยแก้ว เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ การอ่านเขียนเอกสาร เช่น ตาราง กราฟ ฯลฯ และการอ่านเขียนตัวเลขเชิงปริมาณ เช่น การคำนวณ

การแก้โจทย์ปัญหา ฯลฯ เป็นต้น (Mikulecky, Loyd, Kirkley and Oelker, 1996 อ้างถึงใน Vaccorino et al, 2013)

2) การรอบรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy) คือ ทักษะทางการรับรู้ที่เป็นตัวกำหนดแรงจูงใจและความสามารถของปัจเจกบุคคลในการที่จะเข้าถึง เข้าใจ และการใช้ข้อมูลในวิธีการต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมและบำรุงรักษาสุขภาพของตนเองให้ดีอยู่เสมอ (สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข, 2541 อ้างถึงใน อรรถวรรณ นามมนตรี, 2561)

3) การรอบรู้ทางการเงิน (Financial Literacy) หมายถึง ความรู้และความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการเงิน ความเสี่ยงทางการเงิน รวมถึงทักษะ แรงจูงใจ และความเชื่อมั่นที่จะใช้ความรู้และความเข้าใจเหล่านี้ มาช่วยในการตัดสินใจที่มีประสิทธิผลในหลากหลายบริบททางการเงิน เพื่อปรับปรุงความอยู่ดีมีสุขทางการเงินของปัจเจกและสังคม และช่วยให้สามารถมีส่วนร่วมในชีวิตทางเศรษฐกิจ (สถณี อาชวานันทกุล, 2556) ประกอบด้วยทัศนคติทางการเงิน พฤติกรรมทางการเงิน และความรู้ทางการเงิน (วิศกรณ คีรีวรรณ, 2558)

4) การรู้สังคม (Social Literacy) หมายถึง วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่ายเยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายสังคม เพื่อรวบรวมความรู้ การเจรจา ข้าม วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูล (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2558)

5) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual Literacy) หมายถึง การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ แปลความหมาย สิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็นและความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นในการทำงาน และการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็นสิ่งจำเป็น

สำหรับการเรียนรู้ และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่ (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2558)

6) การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความสามารถในการตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศ กำหนดขอบเขต วิเคราะห์และประเมินสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถใช้และสื่อสารสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลายได้ (Eisenberg, 2004; The American Library Association, 1989 อ้างถึงใน Watt, 2008)

7) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสื่อสารสารสนเทศในรูปแบบและลักษณะที่หลากหลาย (Abreu, 2007) โดยส่วนใหญ่ มุ่งเน้นที่สารสนเทศที่เป็นสื่อสารมวลชน

8) การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและใช้ข้อมูลในรูปแบบมัลติมีเดียจากแหล่งข้อมูลที่มีความกว้างขวางที่ถูกนำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์หรือเครื่องมือดิจิทัล รวมถึงสามารถเข้าใจปัญหาและสามารถค้นหาข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาจากอินเทอร์เน็ต (Gilste, 1997)

เห็นได้ว่า การรู้หนังสือ เมื่อนำมารวมกับคำอื่นหรืออยู่ในบริบทอื่น จะไม่ปรากฏความหมายเดิมคือ การอ่านออกเขียนได้ แต่จะถูกตีความไปยังทักษะหรือสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับบริบทนั้น ๆ องค์กรใดที่หากเปรียบเทียบ การอ่าน เป็นการรับข้อมูลและการเขียนและคำนวณได้ เป็นการนำเสนอและการใช้ข้อมูล จะพบว่า การนำคำว่า Literacy ไปใช้ในบริบทอื่น ๆ มีส่วนประกอบ 2 ประการเช่นกัน คือ 1) การรับความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ กัน เช่น การเข้าถึงสื่อ ในบริบทของการรู้เท่าทันสื่อ เป็นต้น และ 2) การนำเสนอหรือการสื่อสารหรือการแสดงออก เช่น การใช้สารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลายในบริบทของการรู้สารสนเทศ เป็นต้น ซึ่งการรับข้อมูลและการสื่อสารข้อมูลจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามบริบทนั้น ๆ ดังนั้น การนำคำว่า Literacy ไปรวมกับคำอื่น จะพบว่า มีพื้นฐาน

ของการอ่านออกเขียนได้ปรากฏอยู่ นอกจากนี้การเข้าถึงข้อมูลหรือการรับรู้ความรู้ ก็ต้องอาศัยทักษะการอ่านได้ ซึ่งมีใช่แค่การอ่านออก แต่รวมถึง การวิเคราะห์และการตีความข้อมูล และทักษะการเขียน ซึ่งเป็นการสื่อสารในรูปแบบหนึ่ง

แนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการรู้หนังสือในอดีต

การสอนอ่านเขียนในยุคก่อนการปฏิรูปการศึกษา

จากการให้คำนิยามของการรู้หนังสือในช่วงกลางของศตวรรษ 20 ที่ว่า การรู้หนังสือ คือ เป็นชุดของทักษะ ได้แก่ การอ่าน การเขียน และการคำนวณ ทำให้การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการรู้หนังสือในอดีตของประเทศไทยมุ่งเน้นที่การพัฒนาทักษะทางภาษาและการคำนวณของผู้เรียน ดังจะเห็นได้จากหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ได้กำหนดวัตถุประสงค์ข้อแรกของหลักสูตรว่า “ผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ คงสภาพอ่านออกเขียนได้ และคิดคำนวณได้” (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2537) แสดงให้เห็นว่าหลักสูตรฉบับนี้ต้องการเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาการรู้หนังสือ หรือ การอ่านออกเขียนได้ และคำนวณได้ เพื่อนำใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป โดยได้จัดหลักสูตรอยู่ในรูปแบบของมวลประสบการณ์ 5 กลุ่ม กำหนดให้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ อยู่ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ และจัดให้มีโครงสร้างเวลาเรียน ป.1-2 ร้อยละ 50 ของเวลาเรียนทั้งหมด ป.3-4 ร้อยละ 35 ของเวลาเรียนทั้งหมด (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2537) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลักสูตรต้องการให้ครูได้ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการพัฒนาการรู้หนังสือแก่ผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนจะเป็นการสอนอ่านเขียนด้วยวิธีการสอนแบบอ่านเป็นคำ เป็นประโยคสั้น ๆ จากนั้นจึงสอนอ่านและเขียนแบบแจกลูกสะกดคำ โดยใช้เฉพาะคำที่มีความหมายเท่านั้น แล้วจึงสอนอ่านจับใจความสำคัญจากบทอ่านที่เป็นเนื้อเรื่อง

ซึ่งเป็นวิธีการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 แต่ได้มีการเพิ่มเติม คือ การสอนอ่านคำจากภาพ การอ่านคำซ้ำ ๆ จนจำรูปได้ การอ่านเป็นประโยคสั้น ๆ โดยเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ จากคำจนเป็นประโยค (สร้อยสน สกลรักษ์ และคณะ, 2560)

การสอนอ่านเขียนในยุคหลังการปฏิรูปการศึกษา

ในปี พ.ศ. 2544 ได้มีการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ได้มีการปรับให้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ แยกออกจากกัน กลายเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ซึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้ถูกกำหนดให้ประกอบด้วย 5 สาระ ได้แก่ 1) การอ่าน 2) การเขียน 3) การฟัง การพูด การดู 4) หลักการใช้ภาษา และ 5) วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งกำหนดให้มาตรฐานการเรียนรู้ในสาระการอ่านและการเขียน สอดคล้องและบูรณาการกับสาระหลักการใช้ภาษา โดยหลักสูตรได้ระบุการจัดการเรียนการสอน การอ่านการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำก่อน จากนั้นจึงอ่านเป็นประโยคและข้อความ และต่อมาได้มีการปรับปรุงหลักสูตรเป็น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้ยังคงเป็น 5 สาระเช่นเดิม แต่เพิ่มเติมในส่วนของตัวชี้วัด สำหรับรูปแบบและแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ในหลักสูตรฉบับนี้มีการแนะนำวิธีการสอนที่ผู้เรียนอ่านเป็นคำตามครู และอ่านจากภาพ อ่านแจกลูกสะกดคำ และการจัดกิจกรรมการสอนอ่าน โดยใช้การเดาจากบริบทและการใช้เพลง (สร้อยสน สกลรักษ์ และคณะ, 2560)

การส่งเสริมการรู้หนังสือตามหลักสูตรที่ผ่านมา เน้นการอ่านออกเขียนได้ในระดับพื้นฐาน แต่เมื่อพิจารณาถึงความหมายของ การรู้หนังสือ มีความหมายกว้างกว่านั้น คือ การที่สามารถอ่านหรือแปลความจากสิ่งที่อ่าน อธิบาย วิเคราะห์ วิวิจารณ์และประเมินค่าสิ่งที่อ่านได้ หรือ สามารถเขียนสื่อความในรูปแบบวัตถุประสงค์ต่าง ๆ เขียนสรุปสาระสำคัญ เขียนอธิบาย เขียนโน้มน้าว

เขียนโต้แย้ง ดังนั้น การพัฒนาการรู้หนังสือ จึงไม่เพียงแต่
การส่งเสริมให้เข้าใจในความหมายคำเท่านั้น
แต่ต้องสอนให้ครอบคลุมทั้งการสอนระบบเสียง
การสอนระบบโครงสร้างหรือการสัมพันธ์ประโยค
การสอนระบบความหมาย และการสอนระบบการ
ใช้ภาษาไทยในสังคม โดยนำทฤษฎี หลักการหรือ
แนวคิดที่หลากหลายมาใช้ (เฉลิมลาภ ทองอาจ, 2553)
ผู้ที่ทำหน้าที่ในการส่งเสริมการรู้หนังสือจึงจำเป็น
ที่จะต้องทำความเข้าใจถึงการรู้หนังสือในความหมาย
ที่กว้างกว่าแค่ การอ่านออกเขียนได้ เพื่อสามารถ
ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริม
ให้ผู้เรียนเป็นผู้รู้หนังสือได้อย่างแท้จริง อย่างไรก็ตาม
เมื่อมีการพัฒนาการวิทยาการและเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น
เครื่องมือดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน
มากยิ่งขึ้น การรู้หนังสือจึงได้มีการปรับเปลี่ยน
ความหมายเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

การส่งเสริมการรู้หนังสือในยุคดิจิทัล ความหมายใหม่ของการรู้หนังสือ

เมื่อวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่าง
ต่อเนื่อง จนกระทั่งเข้าสู่ยุคที่เรียกว่า ยุคดิจิทัล (Digital
Age) ซึ่งเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงของการสื่อสาร
อย่างชัดเจน โดยเปลี่ยนรูปแบบของการสื่อสารแบบ
พบกัน (Face to Face) โทรศัพท์แบบมีสาย และ
ไปรษณีย์ ให้กลายเป็นการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์
โทรศัพท์แบบไร้สาย การส่งข้อความ (Text Messaging)
การโต้ตอบแบบทันที (Instant Messaging) เว็บบอร์ด
สังคมออนไลน์ การแชร์รูปภาพหรือวิดีโอ การเล่นเกม
แบบผู้เล่นหลายคนพร้อมกัน และอื่น ๆ อีกมากมาย
(Baym, 2015) ดังนั้นการสื่อสารไม่ใช่เพียงสนทนา
หรือการอ่านจากตัวหนังสือ รูปภาพ สัญลักษณ์ต่าง ๆ
ที่อยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์อีกต่อไป แต่เป็นการสื่อสาร
ผ่านเครื่องมือดิจิทัล ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ไม่ได้พบ
เพียงแค่ในหนังสือ แต่ปรากฏอยู่บนหน้าจอของโทรศัพท์
มือถือ เว็บไซต์ E-Book และสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น
(Heitin, 2016) จากการศึกษาของ Flewitt, Messer,

ที่เมืองลอนดอน ประเทศอังกฤษ ผู้ปกครองส่วนใหญ่
จะใช้การสื่อสารกับลูกด้วยการส่งข้อความมากกว่า
การพูดคุย ทำให้ความหมายของการรู้หนังสือในยุคดิจิทัล
ครอบคลุมถึง การฟัง การอ่าน การดู การพูด การเขียน
และการสร้างภาษาพูด การพิมพ์ ภาพและข้อความดิจิทัล
(Visual and Digital Text) การใช้และการดัดแปลงภาษา
สำหรับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันในแต่ละบริบท
(Ewing, 2016) โดยองค์การศึกษาวิทยาสาตร์
และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO)
ได้มีการปรับคำนิยามของการรู้หนังสือว่า เป็นความสามารถ
ในการจำแนก การทำความเข้าใจ การตีความ
การสร้างสรรค์ การสื่อสาร การคำนวณ และการใช้งาน
พิมพ์และการเขียนในบริบทที่หลากหลาย” ซึ่ง National
Assessment of Adult Literacy (NAAL) ได้ขยาย
ความเพิ่มเติมว่า การรู้หนังสือเป็นการใช้การพิมพ์
และการเขียนสารสนเทศในการเข้าสู่สังคม นำไปสู่
ความสำเร็จตามเป้าหมาย และพัฒนาความรู้และ
ศักยภาพ (Literacy Advance of Houston, 2018)
ดังนั้น การรู้หนังสือ จึงมิใช่เพียงแค่การอ่านออก เขียนได้
และคำนวณได้อีกต่อไป แต่หมายรวมถึงพฤติกรรมและ
รูปแบบของการแสดงออกของบุคคลในการสื่อสารด้วย

จะเห็นว่า การสื่อสารในยุคดิจิทัลได้มีการ
ปรับเปลี่ยนไป การอ่านถูกขยายขอบเขต
จากเพียงแค่การอ่านสิ่งพิมพ์ไปสู่การอ่านและ
ตีความสารสนเทศหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในลักษณะของ
การสื่อสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล โดยเฉพาะ
อย่างยิ่งในสังคมออนไลน์ที่การสื่อสารไม่ใช่
เพียงแค่ตัวอักษร แต่จะประกอบด้วย สติกเกอร์
อีโมชัน หรือเครื่องหมายต่าง ๆ ที่แสดงอารมณ์ของ
ผู้ส่งสารแทนการเขียนอธิบายความรู้สึก หรือ
สัญลักษณ์ที่เป็นเครื่องหมายนำทางในเว็บไซต์ต่าง ๆ
เพื่อให้ผู้สืบค้นข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้ สำหรับการ
เขียน ไม่ได้จำกัดแค่การเขียนตัวอักษรเท่านั้น
แต่รวมถึงการพิมพ์ข้อความต่าง ๆ ผ่านเครื่องมือ
ดิจิทัล เพื่อโต้ตอบหรือสนทนา อีกทั้งการสื่อสาร

ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เกือบจะกลายเป็นการสื่อสารหลักแทนการสื่อสารด้วยวาจา คำหรือข้อความที่ใช้ในการเขียนหรือการพิมพ์จึงมักจะมีลักษณะเป็นกันเองเพื่อให้มีใกล้เคียงกับการสื่อสารด้วยวาจา การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ทำให้แนวทางการส่งเสริมการรู้หนังสือในยุคดิจิทัล จำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนไปด้วย

แนวทางการส่งเสริมการรู้หนังสือในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

เมื่อความหมายของการอ่านการเขียนขยายออกไป การส่งเสริมการรู้หนังสือจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน โดยจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้และเกิดทักษะที่จำเป็นในการเข้าถึง การทำความเข้าใจและการประเมินสารสนเทศ การสร้างความหมาย ความคิด และอารมณ์ การนำเสนอมุมมองและความคิดเห็นของผู้ส่งสาร การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการมีส่วนร่วม กับกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งในโรงเรียนและในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมความมั่นใจและสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ทักษะภาษาของผู้เรียน (Ewing, 2016) โดยมีแนวทางในการส่งเสริมการรู้หนังสือในยุคดิจิทัล ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อ่านหนังสือหลากหลายรูปแบบ โดยผู้เรียนเป็นผู้เลือกด้วยตนเอง เนื่องจากการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้เลือกอ่านจากแหล่งข้อมูลรูปแบบ หรือเนื้อหาที่ผู้เรียนถนัดและสนใจ จะทำให้ผู้เรียนมีความเพลิดเพลินและความชื่นชอบในการอ่าน (Ewing, 2016) อีกทั้งทำให้มีแนวโน้มที่จะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการอ่านและเห็นว่าการอ่านคือจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ (Lynch, 2017) ในระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.1- ป.3) ครูจึงควรจัดเตรียมหนังสือหรือบทอ่านที่มีหลากหลายประเภท แล้วเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกอ่านตามความสนใจ หรือให้ผู้เรียนได้เสนอรูปแบบของหนังสือ หรือบทอ่านที่ผู้เรียนมีความสนใจ สำหรับในระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4- ป.6) ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกอ่านจากรูปแบบอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น

การอ่านนิทานจากสื่อออนไลน์ผ่านแท็บเล็ต การอ่านบทความจากเว็บไซต์ด้วยสมาร์ตโฟน (Smart Phone) เป็นต้น เนื่องจากผู้เรียนระดับนี้ ส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้ แต่อย่างไรก็ดีต้องมีการกำหนดเวลาในการอ่านจากเครื่องมือดังกล่าวให้เหมาะสม เพื่อไม่ให้ส่งผลเสียต่อสายตาของผู้เรียน

2. ฝึกการวิเคราะห์สิ่งที่อ่าน โดยเฉพาะข้อมูลข้อความ หรือเนื้อหาที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ต ในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-ป.6) ได้เลือกอ่านบทอ่านจากอินเทอร์เน็ต ตามความสนใจของผู้เรียน แต่ความสามารถในการไตร่ตรองของผู้เรียนอาจจะยังไม่เพียงพอในการวิเคราะห์ความเหมาะสมของเนื้อหาที่อ่าน อาจทำให้สิ่งที่ผู้เรียนเลือกอ่านมีเนื้อหาที่ไม่เป็นความจริง หรือมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง หรือเรื่องเพศมากเกินไป เพราะข้อมูลที่นำเสนอในอินเทอร์เน็ต ไม่ได้ผ่านการกลั่นกรองหรือคัดเลือกรายละเอียดข้อมูล จึงจำเป็นต้องฝึกให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับรู้ ครูต้องมีกระบวนการให้การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จะกลั่นกรองสิ่งที่อ่านด้วยตนเอง เพื่อคัดเลือกเนื้อหาที่มีความน่าเชื่อถือก่อนจะนำไปใช้งานต่อไป เช่น หากเป็นบทความที่เกี่ยวข้องกับวิชาการ ควรแนะนำให้ผู้เรียนได้สังเกตถึงความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูล และความทันสมัยของข้อมูลดังกล่าว หากเป็นวรรณกรรมออนไลน์ ผู้สอนต้องแนะนำความเหมาะสมของเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้เรียน พร้อมทั้งการร่วมกันวิเคราะห์ถึงประเภทของเนื้อหาที่ผู้เรียนควรหลีกเลี่ยง หรือยกตัวอย่างวรรณกรรมออนไลน์ที่มีเนื้อหาที่มีการสอดแทรกคุณธรรม หรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อันจะเป็นแบบอย่างที่ดีสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา หากผู้เรียนสามารถคัดเลือกสิ่งที่อ่านที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมได้ด้วยตนเอง จะเป็นการป้องกัน ไม่ให้ผู้เรียนตกเป็นเหยื่อของการสื่อสารที่มีเจตนาร้ายหรือไม่เหมาะสมได้

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจถึงรูปแบบการเขียนอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ เนื่องจากการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการสื่อสาร

ผ่านข้อความ ผู้สื่อสารไม่มีโอกาสได้พบหน้ากัน และเป็นการสื่อสารที่ต้องการความรวดเร็ว ผู้สื่อสารจึงมักจะมีการเลี่ยงการสะกดตามภาษาไทยมาตรฐาน ได้แก่ 1) การแปรด้านการสะกดคำ เป็นการเปลี่ยนการสะกดคำเพื่อให้ง่าย สะดวก และรวดเร็วในการพิมพ์ เช่น คำว่า อยู่ ถูกพิมพ์เป็น อยู่ คำว่า ไม่รู้ ถูกพิมพ์เป็น ไม่รู้ คำว่า ใจ ถูกพิมพ์เป็น จัย คำว่า หรือไม่ มักจะถูกพิมพ์เป็น มัย การแปรด้านการสะกดคำตามเสียงในภาษาพูด เช่น คำว่า จริง ถูกพิมพ์เป็นคำว่า จิง คำว่า เสรีจ ถูกพิมพ์เป็นคำว่า เส็ด เป็นต้น และ 2) การพิมพ์แบบพิเศษ เช่น การเขียนเสียงยาว ในภาษาพูด คำว่า กรืด ถูกพิมพ์เป็น กรี๊ดดดดด คำว่า กินด้วย ถูกพิมพ์เป็น กินด้วยยยยย 3) การใช้สัญรูป (Emotion) แสดงหน้าตาหรือท่าทางของผู้สนทนา เช่น หน้าใสมาก ^^ น่าสงสารมาก T_T 4) การสร้างคำใหม่เพื่อแสดงอารมณ์ในการสนทนา เช่น การหัวเราะ จะพิมพ์ ออิ หุหุ เหอ ๆ การร้องไห้ จะพิมพ์ คำว่า แง ๆ จือ ๆ คำอุทาน จะพิมพ์คำว่า แอริยยย บรีะ เป็นต้น และ 5) การใช้คำศัพท์ในความหมายที่เปลี่ยนไปจากเดิม เช่น คำว่า กาก หมายถึง การดูถูกเหยียดหยาม คำว่า เทพ หมายถึง การมีฝีมือระดับสูง คำว่า ฟิน หมายถึง ความสุขโดยสมบูรณ์ เป็นต้น (กานต์รวี ชมเชย, 2556) เมื่อผู้เรียนได้อ่านคำเหล่านี้ โดยเฉพาะผู้เรียนในวัยที่เริ่มเรียนภาษา หรือผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้การใช้ภาษาและการสะกดคำที่ถูกต้อง มิฉะนั้นจะส่งผลกระทบต่อ การเขียนในรูปแบบต่าง ๆ ได้ ดังนั้นผู้สอนจึงควรสอนเรื่องของระดับภาษา พร้อมกับแนะนำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการเขียนในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม อีกทั้งผู้สอนต้องสังเกตพฤติกรรมการเขียนของผู้เรียน เมื่อพบความผิดพลาดในการสะกดคำ การใช้คำที่ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์หรือรูปแบบการเขียน ควรทำความเข้าใจและแก้ไขทันที และแนะนำให้ผู้เรียนได้อ่านงานเขียนที่ให้ภาษาที่ถูกต้องเพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างของการใช้ภาษาที่ตรงตาม (กานต์รวี ชมเชย, 2556)

4. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอการใช้ภาษาของตนอย่างสร้างสรรค์และเป็นอิสระ (Ewing, 2016) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนไม่เพียงแต่ต้องฝึกฝนการวิเคราะห์ข้อความ ประเมินข้อความ การหาข้อโต้แย้งเท่านั้น แต่ยังจำเป็นต้องฝึกฝนการสร้างลีลาหรือสำนวนการเขียนของตนเองอย่างเชื่อมั่นและสร้างสรรค์อีกด้วย อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการคิดไตร่ตรองก่อนการสื่อสาร การให้นักเรียนได้สื่อสารผ่านการเขียนแทนการพิมพ์และให้เวลากับผู้เรียนในการไตร่ตรองการเขียนอย่างเพียงพอ ทำให้ช่วยลดความเคยชินในการสื่อสารอย่างฉับพลันจากการสื่อสารออนไลน์ (กานต์รวี ชมเชย, 2556) และส่งเสริมให้สามารถเขียนได้อย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น ซึ่งการใช้ภาษาของผู้เรียนนั้น ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาการสื่อสาร หลากหลายรูปแบบ ไม่จำกัดเพียงการเขียนในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นงานเขียนประเภทต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ รวมถึงการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น การสอนเขียนจดหมายในระดับประถมศึกษา นอกจากเป็นการเขียนตามรูปแบบมาตรฐานแล้ว ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นความแตกต่างของการเขียนจดหมายในสองรูปแบบ และสามารถเลือกใช้สำนวน หรือรูปแบบได้อย่างเหมาะสม เป็นต้น

5. ส่งเสริมเรื่องการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา ไม่ว่าจะผู้เรียนจะสื่อสารผ่านตัวอักษรหรือรูปภาพ หากเป็นการนำข้อมูลมาจากแหล่งอื่น จำเป็นที่จะต้องมีการอ้างอิงเสมอ การปลูกฝังสิ่งเหล่านี้ควรเริ่มตั้งแต่เริ่มต้น การสอนอ่านเขียน จะเป็นการสร้างนิสัยให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการไม่ละเมิดสิทธิทางปัญญาของผู้อื่นได้ เช่น การสอนเขียนเรียงความในระดับประถมศึกษา เมื่อผู้เรียนมีการนำข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือ วารสาร เว็บไซต์ มาใช้ประกอบการเขียน ครูควรจะอธิบายถึงการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลไว้ท้ายของเรียงความ เป็นต้น นอกจากนี้ควรมีการเพิ่มเติมการฝึกเขียนสังเคราะห์ข้อมูล เช่น การให้ผู้เรียนบทร่านสั้น ๆ จาก 2-3 บทอ่าน จากนั้นให้สรุปบทร่านเหล่านั้น ให้เป็นสำนวนภาษา

ของผู้เรียน พร้อมกับมีการอ้างอิงทั้งในเนื้อหาและ
ท้ายเนื้อหา เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคย
เกี่ยวกับการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล อีกทั้งผู้สอน
ควรยกตัวอย่างเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สามารถส่งผลเสีย
ต่อผู้เรียนหากมีการละเมิดสิทธิทางปัญญาของผู้อื่นด้วย

การนำเครื่องมือหรือเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ ในการส่งเสริมการรู้หนังสือ

คงปฏิเสธไม่ได้ว่า เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญ
ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การสอนโดยใช้เกมออนไลน์
การใช้แอปพลิเคชันเพื่อฝึกฝนเพิ่มเติม เป็นต้น
ซึ่งการส่งเสริมการรู้หนังสือ ก็มีการนำเทคโนโลยี
มาใช้ในเช่นเดียวกันดังเช่น ผลจากการวิจัยของ Flewitt
et al. (2015) พบว่า รูปแบบการใช้แอปพลิเคชัน
ในการส่งเสริมการรู้หนังสือแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ
แอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับการฝึกอ่านเขียน
แอปพลิเคชันนี้เป็นลักษณะการผสมผสานระหว่าง
การศึกษากับความบันเทิง (Edutainment) เช่น
แอปพลิเคชันฝึกออกเสียงตามคำศัพท์ หรือเกมสำหรับ
การฝึกสะกดคำ เป็นต้น และแอปพลิเคชันทั่วไปเปิดโอกาส
ให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น
การให้ผู้เรียนได้สร้างเรื่องราวของตนเอง
โดยการเลือกรูปภาพ จัดลำดับรูปภาพ และบรรยาย
รูปภาพเปล่านั้นด้วยการอัดเสียงหรือการเขียน
บรรยายภาพ (Kucirkova et al, 2013 อ้างถึงใน Flewitt
et al., 2015) อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีเข้าไปใช้
ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมการรู้หนังสือ
คงมิใช่แค่เพียงการเลือกสื่อและซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม
ในการจัดการเรียนการสอนเท่านั้น แต่ต้องมีการ
พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นและการจัดการเรียนการสอน
ที่สนับสนุนการนำเอาเทคโนโลยีเหล่านั้น
มาสู่ห้องเรียนด้วย (Flewitt et al., 2015)

บทสรุป

การรู้หนังสือ ได้มีการเปลี่ยนแปลงการให้คำนิยาม
ตามการพัฒนาและความก้าวหน้าทางวิทยาการ
และเทคโนโลยี ทำให้การส่งเสริมการรู้หนังสือ
ไม่ใช่เพียงแค่การให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเขียนได้
เพื่อไปสู่การเรียนรู้อีกต่อไป แต่ควรส่งเสริมให้ผู้เรียน
เกิดความเข้าใจ พร้อมทั้งจะสามารถอ่านจากแหล่งข้อมูล
ทั้งที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ สามารถวิเคราะห์
ความน่าเชื่อถือของสิ่งที่ได้อ่าน พร้อมกับสังเคราะห์
ไปสู่การสื่อสารที่สร้างสรรค์และตระหนักถึงความสำคัญ
ของการไม่ละเมิดสิทธิทางปัญญาได้ ทั้งในการสื่อสาร
ทางการเขียนหรือการพิมพ์ผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ
ผู้สอนจึงต้องรู้เท่าทัน และปรับเปลี่ยนเป้าประสงค์ของ
การส่งเสริมการรู้หนังสือ ให้ขยายขอบเขตที่กว้างขึ้น
อีกทั้งจำเป็นต้องก้าวให้ทันกับวิทยาการและเทคโนโลยี
สมัยใหม่ เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจอันลึกซึ้ง
มีความเชี่ยวชาญและชำนาญในการนำเครื่องมือดิจิทัลมา
ประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการรู้หนังสือ
ได้อย่างเหมาะสม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2537). **หลักสูตร
ประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง
พ.ศ.2533)**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
กานต์รวี ชมเชย. (2556). **รายงานการวิจัย เรื่อง
ภาษาไทยเน็ต ภาษาเฉพาะกลุ่มของคนไทย
รุ่นใหม่ในการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต**.
กรุงเทพฯ: สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
เฉลิมลาภ ทองอาจ. (2553). **Literacy: ทฤษฎีพื้นฐาน
สู่การเรียนการสอน**. เข้าถึงจาก <https://thailanguageinstruction.wordpress.com/2013/07/07/literacyEAB5>
----- (2556). **การรู้หนังสือ (literacy): เริ่มต้นที่
การอ่าน**. เข้าถึงจาก : <https://thailanguageinstruction.wordpress.com/2014/10/26/%E0%BE0EADB>

- วิศกรณ์ คีรีวรรณ. (2558). **การวัดระดับทางการเงินกับการมีส่วนร่วมในตลาดทุน**. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยเพื่อตลาดทุน.
- สร้อยสน สกลรักษ์ และฉัตรวรรณ ลัญฉวรรธนะกร. (2558). **การรู้หนังสือ (Literacy)**. ในคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, เอกสารประกอบการพัฒนาบุคลากรแกนนำ โดยใช้กระบวนการสร้างระบบการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง (น. 63-70). กรุงเทพฯ
- สร้อยสน สกลรักษ์และคณะ. (2560). **การศึกษารูปแบบ วิธีสอน และวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนอ่าน-เขียนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาในสมัยราชกาลที่ 9**. วารสารวิธีวิทยาการวิจัย, 30(3), 303-327.
- สถณี อาชวานันทกุล.(2556). **ความรู้เรื่องการเงิน (Financial Literacy) : หลักสากลและวิธีวัด**. สืบค้นจาก <https://thai-publica.org/2013/06/financial-literacy-1/>
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2558). **การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)**. สืบค้นจากจาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632>
- อรรวรรณ นามมนตรี. (2561). **บทความปริทัศน์: ความรอบรู้ด้านสุขภาพ**. วารสารทันตภิบาล, 29(1), 122-128.
- Baym, N. K. (2015). **Personal Connections in the Digital Age**. USA: John Wiley&Sons.
- De Abreu, B. (2007). **Teaching Media Litreacy : A Hot-To-Do-It Manual and CD-ROM**. New York: Neal-Schuman.
- Eisenberg, M. (2004). **Informaiton Lieracy: Essential Skill for the Information Age**. USA: Greenwood Publishing Group.
- Ewing, R. (2016). **Teaching Literacy More than Teaching Simple Reading Skills: It can't be Done in Five Easy Steps**. Retrieved from <https://www.aare.edu.au/blog/?p=1532>
- Flewitt, R., Messer, D., & Kucirkova, N. (2015). **New Directions for Early Literacy in a Digital Age: The iPad**. *Journal of Early Childhood Literacy*, 15(3), 289-310.
- Gilste, P. (1997). **Digital literacy**. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Heitin, L. (2016). **How Should Reading Be Taught in a Digital Era?** Retrieved from <https://www.edweek.org/ew/articles/2016/11/09/how-should-reading-be-taught-in-digital-era.html>
- Literacy Advance of Houston. (2018). **Defining Lieracy**. Retrieved from http://www.literacyadvance.org/About_Us/Defining_Literacy/
- Lynch, M. (2017). **How to Teach Reading in the Digital Era**. Retrieved from: <https://www.theedadvocate.org/teach-reading-digital-era/>
- Roser, M., & Ortiz-Ospina, E. (2018). **Literacy**. Retrieved from: <https://ourworldindata.org/literacy>
- Vaccorino, F., Comrie, M., Murray, N., Sligo, F., & Tilley, E. (2013). **Daring to Define Literacy in the 21st Century**. In C. L. Ling (Ed), *New Literacy: Reconstructing Language and Education* (p. 1-20). UK: Cambridge Scholars.
- Watt, M. (2008). **Information Literacy: One Key to Education**. San Francisco: Jossey-Bass.

Williams, M. (2015). **The Seven Big Language Learning Issues Facing the UK.**

Retrieved from: <https://www.theguardian.com/education/2015/apr/14/seven-language-learning-uk-multilinguism>

การจัดการเรียนรู้การงานอาชีพระดับประถมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

Occupations Learning Management in Elementary Education for Life Skills Development

วิลาวัลย์ ด่านสิริสุข
Wilawan Dansirisuk

บทคัดย่อ

ทักษะชีวิตเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์สามารถปรับตัวและใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข เป็นทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นในการดำรงชีวิตของผู้เรียนทุกวัย แต่ปลูกฝังได้ดีในระดับประถมศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดทักษะชีวิตไว้ในวิสัยทัศน์และจุดหมาย โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความเป็นมนุษย์ที่มีความสมดุล เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และได้กำหนดไว้ในสมรรถนะหลักของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตในการดำเนินชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะชีวิตให้เกิดแก่ผู้เรียนควรพัฒนาควบคู่ไปกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ บทความนี้มุ่งนำเสนอความสำคัญของทักษะชีวิต แนวทางการจัดการเรียนรู้ การงานอาชีพระดับประถมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะ กระบวนการทำงานของตนเองตามความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง จากการปฏิบัติกิจกรรมการงานอาชีพ ใช้กระบวนการทำงานกลุ่ม โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำแนะนำชี้แนะ ก่อให้เกิดการคิดเป็นทำเป็น รู้จักคุณค่าของผลงานของตนเอง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนร การงานอาชีพ ทักษะชีวิต

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้มีการปฏิรูปการศึกษา โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความสามารถทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียน ซึ่งทักษะชีวิตเป็นจุดเน้น ด้านความสามารถ และทักษะที่ผู้เรียนระดับประถมศึกษา จำเป็นต้องได้รับการพัฒนา และส่งเสริมทักษะชีวิต อย่างรอบด้านเป็นภูมิคุ้มกันพื้นฐานที่จะช่วยให้ผู้เรียน สามารถเผชิญกับปัญหาและความท้าทาย ในการดำรงชีวิต ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวัฒนธรรมและ สังคมตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียนเป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นคนดีมีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีขีดความสามารถ ในการแข่งขันในระดับสากลและอยู่ได้อย่างมีความสุข ในสังคม หลักสูตรฯ ได้กำหนดสมรรถนะสำคัญที่จำเป็น สำหรับผู้เรียนไว้ 5 สมรรถนะ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (สำนักทดสอบ ทางการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน, 2557)

การงานอาชีพเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ ที่จะพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การจัดการเรียนรู้ควรมุ่งเน้นการส่งเสริมความรู้ ทักษะประสบการณ์ชีวิตให้แก่ผู้เรียน มีรูปแบบของ การจัดกิจกรรมที่หลากหลายที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองจนค้นพบ องค์ความรู้ (Learning by Doing) เน้นการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยมีจุดประสงค์ คือ ต้องการให้ผู้เรียน มีทักษะชีวิต ด้านตระหนักรู้และเห็นคุณค่าตนเอง และผู้อื่น ด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ ด้านการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ซึ่งองค์ประกอบ เหล่านี้เป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญในการดำเนินชีวิต ของเด็กและเยาวชน ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดองค์ความรู้

ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะของกลุ่มสาระการงานอาชีพ ไว้ว่า ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ ทักษะ และเจตคติ ในการทำงาน การจัดการ การดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ซึ่งจะเห็นได้ว่าคุณลักษณะ ของกลุ่มการงานอาชีพสามารถตอบจุดประสงค์ และทำให้เกิดทักษะชีวิตได้

ความหมายและความสำคัญของทักษะชีวิต

ทักษะชีวิต หมายถึง ความสามารถของบุคคล ในการปรับตัว และมีพฤติกรรมไปในทิศทางที่ถูกต้องใน การเผชิญกับสิ่งที่ท้าทายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจกล่าวได้ว่า ทักษะชีวิต เป็นความสามารถเชิงจิตสังเคราะห์ ซึ่งเป็นความสามารถ ที่มีความสำคัญต่อการสร้างเสริมสุขภาพกายและจิต เพื่อการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันได้อย่างปกติ เมื่อเกิดปัญหา ทางด้านพฤติกรรม ความเครียดและแรงกดดันที่เกิดขึ้น ในชีวิต จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความสามารถ เชิงจิตสังคมนั้นจะนำไปสู่การส่งเสริมสุขภาพ ความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น รวมถึงการช่วยส่งเสริม ให้บุคคลมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ต่อสังคม (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2550) และทักษะชีวิต ในความหมายของสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้คำจำกัดความของคำว่า “ทักษะชีวิต” ไว้ว่า ทักษะชีวิต หมายถึง ความสามารถ ของบุคคลที่จะจัดการกับปัญหาต่าง ๆ รอบตัว ในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต (สำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน, 2553) ดังที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ทักษะชีวิต หมายถึง ความสามารถในการดำรงชีวิตในสังคม ได้อย่างมีความสุขสามารถปรับตัวและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ทักษะชีวิตมีความสำคัญในฐานะที่เป็นเครื่องมือ ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อให้เกิดการพัฒนา ตนเองโดยใช้การคิด การปรับตัว การตัดสินใจ การจัดการกับอารมณ์ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ

บุคคลที่มีทักษะชีวิตจะเป็นคนที่มีเหตุผล รู้จักเลือก การดำรงชีวิตที่เหมาะสม (ปิยาภรณ์ พุ่มแก้ว, 2555) โรงเรียนและครูจึงมีความสำคัญต่อการเตรียมพลเมืองไทย ให้มีทักษะชีวิต เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดทักษะเป็นสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนทุกคน พึงได้รับการพัฒนา ทั้งด้านความรู้ ด้านการใช้ทักษะชีวิต ซึ่งด้านการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถ ในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น การป้องกันตนเอง ในภาวะคับขัน และจัดการกับชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวัฒนธรรมและสังคม ซึ่งผู้เรียน จะประสบผลสำเร็จในชีวิตได้ดี จะต้องมีความรู้ชีวิตที่ดี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

องค์ประกอบของทักษะชีวิต

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2541) ได้ กำหนด องค์ประกอบของทักษะชีวิตไว้ 12 ทักษะ ดังนี้

1. ทักษะความคิดวิเคราะห์วิจารณ์
2. ทักษะความคิดสร้างสรรค์
3. ทักษะความตระหนักรู้ในตน
4. ทักษะความเห็นใจผู้อื่น
5. ทักษะความภูมิใจในตนเอง
6. ทักษะความรับผิดชอบต่อสังคม
7. ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ
8. ทักษะการสื่อสาร
9. ทักษะการตัดสินใจ
10. ทักษะการแก้ไขปัญหา
11. ทักษะการจัดการกับอารมณ์
12. ทักษะในการจัดการกับความเครียด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ได้กำหนดองค์ประกอบ ทักษะชีวิตที่สำคัญ ที่จะสร้างและพัฒนาเป็นภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่เด็กและเยาวชนในสภาพสังคมปัจจุบัน และเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตไว้ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น หมายถึง การรู้ความถนัด ความสามารถ รู้จุดเด่น จุดด้อยของตนเอง เข้าใจความแตกต่างของแต่ละบุคคล รู้จักตนเอง ยอมรับ เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเอง และผู้อื่น มีเป้าหมายในชีวิต และมีความรับผิดชอบ ต่อสังคม

2. การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การแยกแยะข้อมูลข่าวสารปัญหา และสถานการณ์รอบตัว วิพากษ์วิจารณ์และประเมิน สถานการณ์รอบตัวด้วยหลักเหตุผลและข้อมูลที่ถูกต้อง ระบุปัญหา สาเหตุของปัญหา หาหนทางเลือกและตัดสินใจในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ อย่างสร้างสรรค์

3. การจัดการกับอารมณ์และความเครียด หมายถึง ความเข้าใจและรู้เท่าทันภาวะอารมณ์ ของบุคคลรู้สาเหตุของความเครียด รู้วิธีการควบคุมอารมณ์ และความเครียด รู้วิธีผ่อนคลาย หลีกเลี่ยง และปรับเปลี่ยน พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดอารมณ์ไม่พึงประสงค์ไปในทางที่ดี

4. การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น หมายถึง การเข้าใจมุมมอง อารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น ใช้ภาษาพูด และภาษากาย เพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตนเอง รับรู้ความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของผู้อื่น วางตัว ได้ถูกต้อง เหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ใช้การสื่อสาร ที่สร้างสัมพันธภาพที่ดี สร้างความร่วมมือและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

แม้คเวล (รณภัท กตตน์วงกร, 2557 อ้างอิงใน Maxwell, 1981) ได้แบ่งองค์ประกอบ ของทักษะชีวิตไว้ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ทักษะด้านความรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ การประเมินตนเอง ค้นหาข้อดี และข้อเสียของตนเอง
2. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ ได้แก่ ทักษะการแสดงออก

ทางอารมณ์ของตนเอง ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเข้าใจอารมณ์ของบุคคลอื่น ทักษะการแสดงออกอย่างเหมาะสม และทักษะการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ทักษะการแก้ปัญหา ได้แก่ ทักษะการค้นหาข้อมูล ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการคิดหาทางเลือกที่เหมาะสม ทักษะการวางแผน

จากที่กล่าวมาผู้เขียนจึงสรุปองค์ประกอบของทักษะชีวิต ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

- 1) ด้านตระหนักรู้และเห็นคุณค่าตนเองและผู้อื่น
- 2) ด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียด
- และ 4) ด้านการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตมีลักษณะ ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ให้ครอบคลุมของการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน คือ ผู้เรียนต้องมีทั้งความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนนำความรู้ ทักษะ/กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม จากสาระภายในกลุ่มมาบูรณาการกันได้ หรือนำสาระกลุ่มวิชาอื่นมาบูรณาการกับสาระของกระบวนการงานอาชีพเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานตามกระบวนการเรียนรู้ เช่น กระบวนการทำงาน กระบวนการคิด กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จนเกิดทักษะในการทำงาน และได้ชิ้นงานหรือผลงาน รวมทั้งการสร้างและพัฒนางานด้วยวิธีการใหม่ ๆ

3. จัดการเรียนรู้ได้ทั้งภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียน มีรูปแบบที่หลากหลาย เน้นการปฏิบัติในสถานการณ์จริง โดยจัดสถานที่ในการฝึกปฏิบัติงานให้เหมาะสม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพความพร้อมของสถานศึกษา ผู้เรียนและดุลยพินิจของผู้สอน โดยคำนึงถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจและเทคโนโลยี เปิดโอกาสให้ผู้เรียน

สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อผู้อื่นในระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม

4. จัดการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดงานที่มีความหมายกับผู้เรียนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ ความสำคัญ ตระหนักรู้และเห็นคุณค่า ย่อมเกิดความภูมิใจในการปฏิบัติงานหรือผลงานที่สำเร็จ

5. จัดการเรียนรู้โดยต้องคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจและความพร้อมของผู้เรียน ครูต้องสำรวจความพร้อมของผู้เรียนทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และประสบการณ์เดิม เพื่อนำมาวางแผนและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

6. จัดการเรียนรู้โดยกำหนดเป็นงาน (Task) แต่ละงานต้องเป็นไปตามโครงสร้างของกลุ่มการงานอาชีพ คือ ความหมายของงาน ความสำคัญและประโยชน์ของงาน มีทฤษฎีสนับสนุนหลักการของงาน วิธีการและขั้นตอนการทำงาน กระบวนการทำงาน การสร้างพัฒนาผลิตภัณฑ์หรืองานใหม่ ๆ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมในการทำงาน การกำหนดงานจะทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการวางแผนในการทำงาน คิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาในการทำงานอย่างสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้การงานอาชีพเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ การงานอาชีพ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพมาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียง และมีความสุข

สาระสำคัญของกลุ่มสาระการงานอาชีพ ประกอบด้วย สาระการดำรงชีวิตและครอบครัว เป็นสาระเกี่ยวกับการทำงานในชีวิตประจำวัน ช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และสังคมได้ในสภาพเศรษฐกิจที่พอเพียง ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เน้นการปฏิบัติจริง

จนเกิดความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน เพื่อให้ค้นพบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเอง และสาระการอาชีพ เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับทักษะที่จำเป็นต่ออาชีพ เห็นความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ดีต่ออาชีพ เห็นคุณค่าของอาชีพสุจริต และเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

การจัดการเรียนการสอนการงานอาชีพ ในโรงเรียนประถมศึกษา จะมีการจัดเป็นรายวิชา งานบ้าน งานประดิษฐ์ งานเกษตร และงานช่าง ซึ่งรายวิชาเหล่านี้จะอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะใช้แนวคิด การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงตามความสนใจ และความถนัดทำให้เกิดองค์ความรู้ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะและทักษะชีวิตไปพร้อม ๆ กัน

ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้การงานอาชีพ ในระดับประถมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต วิชางานเกษตร เรื่องผักสวนครัว ให้ผู้เรียนได้ดูแลและสัมผัสผักสวนครัวของจริง โดยพาผู้เรียน ไปยังแปลงปลูกผักสวนครัวว่ามีผักชนิดใดบ้าง ผู้เรียนจะได้เห็นว่าผักที่เรากินนั้นมีที่มาอย่างไร มิใช่ การ ดู ผ่าน รูป ภาพ ใน ห้อง เรียน มีกิจกรรมพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเกษตรกรผู้ปลูกผักถึงวิธีการปลูกผักแต่ละชนิด ในขั้นตอนต่อมาให้นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันวางแผนและดำเนินการปลูกผักสวนครัวที่สมาชิกในกลุ่มสนใจ ร่วมกันปลูก ดูแล รดน้ำ ทั้งในและนอกเวลาเรียน จนเกิดผลผลิตของผักสวนครัว นักเรียนสามารถเก็บมารับประทาน และอาจต่อยอดโดยนำไปปรุงอาหารในรายวิชางานบ้าน จากกิจกรรมนักเรียนจะเกิดองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะ และทักษะชีวิตในด้านตระหนักรู้และเห็นคุณค่าตนเอง และผู้อื่น ด้านการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียด และด้านการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

บทสรุป

สำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ทักษะชีวิต เป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต ในสังคมปัจจุบัน ครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญ ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตให้กับผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้การงานอาชีพ ครูผู้สอนต้องวางแผน ออกแบบและจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ และศักยภาพของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านสถานการณ์จริง ใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ เพื่อให้เกิดทักษะชีวิต อันเป็นส่วนสำคัญ ในการดำรงชีวิตของผู้เรียนในอนาคต

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2541). **คู่มือ ส่งเสริมสุขภาพจิตนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สำหรับครู**. กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข.
- แผนงานสร้างเสริมสุขภาพจิต. (2555). **6 คำถาม สร้างชีวิต: ประสบการณ์สำหรับครูทุกกลุ่ม สาระการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: จุฬาลาย มอร์นิง. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2550). **เอกสาร การสอนชุดทักษะชีวิต หน่วยที่ 1-7**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปิยาภรณ์ พุ่มแก้ว. (2555). **การพัฒนาหลักสูตร ทักษะชีวิตโดยใช้การคิดเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. ปริญญา นิพนธ์ กศ.ด. (การวิจัย และพัฒนาหลักสูตร). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . รมณภัทร กตตน์วงกร. (2557). **การศึกษา ผลการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางจาก**

(โคมลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ.

ปริญญาโท กศ.ม. (บริหารการศึกษา).

กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำนักทดสอบทางการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการ

การศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). **คู่มือประเมิน**

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนระดับ

การศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลาง

การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง

ประเทศไทย.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงาน

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553).

แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา

ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ:

ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง ประเทศไทย.

กว่าจะเป็นบาโร้ค

Journey to the Baroque

อาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง

Arethit Posrithong

บทคัดย่อ

คำว่า บาโร้ค (Baroque) มาจากคำว่า บาร์อ็อกโก (Barroco) ในภาษาโปรตุเกส มีความหมายว่า “ไข่มุกที่มีสัณฐานบิดเบี้ยว” คำนี้เป็นคำที่นักประวัติศาสตร์ทางศิลปะในช่วงปี ค.ศ. 1860 ใช้เรียกช่วงระยะเวลาของรูปแบบศิลปะยุโรปในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 เพื่อเป็นการแบ่งแยกช่วงระยะเวลาในทางประวัติศาสตร์ของศิลปะ ในช่วงระยะเวลาที่อยู่ระหว่างยุคเรอเนสซองส์ (Renaissance) กับยุคสมัยใหม่ (Modern) ศิลปะในยุคบาโร้ค ถือกำเนิดขึ้นในประเทศอิตาลี ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 16 ต่อมาจึงค่อย ๆ แพร่หลายเข้าไปในประเทศฝรั่งเศสและมีพัฒนาการสูงสุด จนประเทศฝรั่งเศสกลายเป็นศูนย์กลางของศิลปะในยุคบาโร้ค ภายใต้พระบรมราชูปถัมภ์ของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ซึ่งทรงมีพระราชประสงค์ที่จะให้ฝรั่งเศสเป็นศูนย์กลางของศิลปวัฒนธรรมของยุโรป จนถึงได้ว่าศิลปะในยุคบาโร้คนั้นเป็นเอกลักษณ์ของฝรั่งเศส และเป็นแบบฉบับที่มีอิทธิพลแพร่หลายไปสู่ประเทศอื่น ๆ จนเรียกกันทั่วไปว่า “French Baroque Arts” โดยในทางด้านดนตรี ได้มีผู้นำคำนี้มาใช้เรียกสมัยของดนตรีที่เกิดขึ้นในยุโรป โดยเริ่มตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 และมาสิ้นสุดลงราวกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งเป็นเวลารวม 150 ปี เนื่องจากยุคบาโร้คเป็นยุคสมัยที่ยาวนาน รูปแบบของเพลงจึงมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา แต่อย่างไรก็ตามรูปแบบของเพลงที่สามารถกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะเด่นที่สุด ของดนตรีในยุคบาโร้ค ก็คืองานบทประพันธ์ของ เจ.เอส.บาค และ ยอร์ช ฟรีเดริก เฮนเดล คีตกวีเอกของโลก

คำสำคัญ: ดนตรี บาโร้ค

บทนำ

**“ต้นไม้สูงใหญ่ ที่ยืนตระหง่านด้านพายุฝน
อยู่มาเป็นระยะเวลาหลายร้อยปี ล้วนเกิดจากเมล็ด
พืชเพียงเม็ดเล็ก ๆ เท่านั้น”** จากคำกล่าวข้างต้น
ถือเป็นสัจธรรมแห่งความจริงของทุกสรรพสิ่ง
ที่อยู่บนโลก เพราะไม่ว่าอะไรก็ตามล้วนจะต้องมี
จุดเริ่มต้นเสมอ แตกต่างกันไปเพียงแค่ว่าสิ่งใดจะเริ่มต้น
ก่อนหรือหลังกันเท่านั้น ซึ่งถ้าหากเปรียบเทียบคำกล่าว
ข้างต้นกับดนตรี แล้วมาตั้งคำถามต่อไปอีกว่า **“ดนตรี
ที่เป็นอยู่ในทุกวันนี้ ที่นักดนตรีเล่นดนตรีแบบบ๊าคส์
ผู้ฟังเดินรำกันแบบไรวัลธรมนั้น เกิดจากอะไร”**

โดยความเห็นส่วนตัวจะขอตอบไปว่า **“เกิดจาก
กิเลสและความเห็นแก่ได้ของมนุษย์ที่เห็นแก่ตัว”**
เหตุที่จะต้องตอบเช่นนี้ก็เพราะสิ่งที่เกิดขึ้นกับ
ดนตรีในทุกวันนี้ ไม่ใช่จุดเริ่มต้นที่แท้จริงอันบริสุทธิ์
ของดนตรี แต่เป็นพัฒนาการของดนตรีที่มนุษย์
เป็นผู้กำหนด จากความเห็นแก่ได้ของนายทุน
ที่มองว่าดนตรีเป็นเครื่องมือในการทำมาหากิน
และสร้างผลกำไรได้อย่างมากมาย โดยไม่สนใจ
ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับลูกหลานของตนเอง
แต่กลับพยายามที่จะมอมเมาสิ่งเหล่านี้ และ
ใส่ลงไปในสมองของพวกเขาจนให้มากที่สุด เพราะฉะนั้น
หมายถึงเงินทองที่จะไหลเข้ามายังกระเป๋าของนายทุน
อย่างมหาศาล ส่วนจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของดนตรีนั้น
เกิดจากการสร้างสรรค์และพัฒนาลักษณะของดนตรี
ให้เป็นไปตามความต้องการของมนุษย์อย่างไร้กรอบ
และเงื่อนไขเชิงธุรกิจ โดยสอดแทรกความคิด พฤติกรรม
และวัตถุประสงค์ส่วนตัวลงไปดนตรีซึ่งสะท้อนออกมา
ในลักษณะของบทเพลงต่าง ๆ ดังนั้น เพลงทุกเพลง
จึงมีความหมายในด้านวัฒนธรรมและมีคุณค่า
ในทางศิลปะ เพราะเป็นบทเพลงที่ไม่มีเรื่อง
ของธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้
ถือเป็นรากฐานที่สำคัญของดนตรีอย่างแท้จริง

นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันทั่วทุกแห่งในโลก
ล้วนมีงานศิลปะที่เรียกกันว่า “ศิลปะบริสุทธิ์” (Pure
Arts) กระจายอยู่ทั่วทุกมุมโลก ซึ่งดนตรีก็คืองานศิลปะ

อย่างหนึ่ง เช่นเดียวกับภาพวาดต่าง ๆ โดยในแถบยุโรป
ได้มีการแบ่งยุคสมัยของงานศิลปะออกเป็นยุคต่าง ๆ
ตามลักษณะที่สำคัญของงานศิลปะและช่วงเวลาที่เกิดขึ้น
แต่ยุคสมัยที่งานศิลปะมีความเจริญรุ่งเรือง เบ่งบาน
มีการประดับตกแต่งผลงานศิลปะอย่างที่เรียกว่า
เต็มพื้นที่มากที่สุดก็คือ ช่วงสมัยบาโรค ซึ่งอยู่ระหว่าง
ปี ค.ศ. 1600-1750 โดยคำว่า “บาโรค” (Baroque)
มาจากคำว่า “บาร็อกโค” (Barroco) ในภาษาโปรตุเกส
ซึ่งมีความหมายว่า “ไข่มุกที่มีสัดส่วนบิดเบี้ยว” หรือ
อาจกล่าวได้ว่า ในสมัยบาโรค ถือเป็นช่วงเวลาที่ยานศิลปะ
แขนงต่าง ๆ มีความเจริญงอกงามและเติบโตอย่างเต็มที่
แต่กว่าจะมาเป็นบาโรคได้นั้น จะต้องผ่านเรื่องราวและ
เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นบทความนี้
จึงอยากที่จะนำเสนอถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคสมัยต่าง ๆ
ว่ากว่าจะมาเป็นบาโรคได้นั้น มีเหตุการณ์อะไรบ้าง
ที่สำคัญและมีเกร็ดความรู้อะไรที่พอจะนำไปใช้เป็นฐาน
ในการศึกษาเรียนรู้ศาสตร์ทางดนตรีตะวันตก
ต่อไปได้ ซึ่งถ้าหากจะกล่าวถึงความเป็นมาก็คงจะ
ต้องมองไปในยุคสมัยต่าง ๆ โดยผู้เขียนจะขอเริ่มต้น
ตั้งแต่สมัยกรีก เพราะถือเป็นยุคสมัยที่เริ่มมีการบันทึกงาน
ด้านศิลปะและดนตรีไว้บ้างแล้ว

ดนตรีในอารยธรรมกรีก

ดนตรีถือกำเนิดมาจากภาษาพูด โดยเกิดการเลียนแบบ
เสียงต่าง ๆ ในธรรมชาติ จนวิวัฒนาการมาเป็นดนตรีขับร้อง
หรือดนตรีที่ใช้น้ำเสียงของมนุษย์ เช่นเดียวกับดนตรี
ของชาติต่าง ๆ ในซีกโลกตะวันออก อารยธรรมโบราณ
ของซีกโลกตะวันตก เกิดก่อนคริสต์ศักราช 3,000 ปี
ส่วนของตะวันตกอารยธรรมโบราณมีความเจริญ
จากยุโรปตะวันออกไปสู่ยุโรปตะวันตก เกิดเมื่อหนึ่งพันปี
ก่อนคริสต์ศักราช ความเจริญของอารยธรรมโบราณ
ในยุโรปตะวันออกที่มีความเจริญสูงสุด
อยู่ที่อารยธรรมกรีก ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นในยุคแรก ๆ
ของดนตรีตะวันตก

กรีก เป็นชนชาติที่ยกย่องดนตรีว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์
โดยมีการนำเอาดนตรีมาใช้ในการชำระล้างบาปและ

มลทินทางจิตใจ รวมถึงใช้รักษาบำบัดโรคภัยไข้เจ็บ ดังผู้ที่เข้ามาปากกาท่าคุณทองจิ้น บ้านแจ้ง เขียนไว้ในเรื่อง แกะสะเก็ดคลาสสิกชาวกรุง ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2522 อ้างใน ไชแสง ศุขะวัฒนะ ว่าหมอชาวกรีกโบราณท่านหนึ่งชื่อว่า แอสคลีปิอุส (Asclepius) ได้ใช้ดนตรีบรรเลงให้ผู้ป่วยฟัง หลังจากการผ่าตัดแล้ว ปรากฏว่าช่วยทุเลาอาการเจ็บปวดได้เป็นอย่างดี ส่วนนักปราชญ์ชาวกรีกอีกท่านที่ชื่อว่า พิธากอรัส (Pythagoras) เป็นท่านแรกที่กล่าวว่า “ดนตรีมีส่วนช่วยให้วิญญาณของผู้ฟังมีความสะอาดหมดจดมากขึ้น หากใช้ดนตรีร่วมกับอาหารให้มนุษย์เสพเข้าไปพร้อมกันแล้ว จะทำให้สุขภาพดียิ่งขึ้น”

ชาวกรีกตลอดจนชาวยุโรปทั้งหลาย ยกย่องวิชาดนตรีเป็นศิลปะชั้นสูง ควรค่าแก่การศึกษา ทั้งยังให้เกียรติและให้อภิสิทธิ์แก่นักดนตรี แม้นักร้องประจำโบสถ์ (Choir) ก็ได้รับการยกย่องและมีอภิสิทธิ์ โดยไม่ต้องสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยที่มีชื่อ เป็นต้น สำหรับนักปรัชญาที่สำคัญของกรีกที่มีความคิดเห็นเกี่ยวข้องกับดนตรี มีหลายท่าน ยกตัวอย่างเช่น พิธากอรัส (Pythagoras) เป็นผู้วางทฤษฎีเกณฑ์เรื่องเสียง โดยการทดลองเกี่ยวกับการสั่นสะเทือนของเสียงจากความสั้น - ยาวของสายที่ขึงไว้ โดยได้ค้นพบวิธีที่จะสร้างระยะขั้นคู่เสียงต่าง ๆ รวมทั้งระยะขั้นคู่ 8 ซึ่งเป็นหลักที่สำคัญของบันไดเสียงของดนตรีตะวันตกในเวลาต่อมา อริสโตเติล (Aristotle) ผู้ที่อธิบายและให้ความหมายเกี่ยวกับดนตรีว่า “ดนตรีมีอำนาจเหนือจิตใจมนุษย์ เขากล่าวว่าดนตรีเลียนแบบอารมณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ได้ ฉะนั้นเมื่อมนุษย์ได้ยินเสียงดนตรีซึ่งเลียนแบบอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่ง ก็จะมีความรู้สึกคล้ายตามไปด้วย” หรือแม้แต่เพลโต (Plato) ได้กล่าวว่า “การเรียนดนตรีอย่างเดียวทำให้อ่อนแอและเป็นคนมีปัญหา การเรียนกีฬาอย่างเดียวทำให้เป็นคนที่มีอารมณ์ก้าวร้าวและไม่ฉลาด” ยิ่งกว่านั้น เพลโต (Plato) ยังได้กำหนดไว้ว่าดนตรีที่เหมาะสมสำหรับการศึกษาไม่ควรมีลีลาที่ทำให้อารมณ์อ่อนไหว ควรใช้ทำนองที่มีลีลาแบบดอเรียน (Dorian) และฟรีเจียน (Phrygian) เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีนักคิดรุ่นใหม่ที่ได้พัฒนาทฤษฎีดนตรีของกรีก จนเป็นระบบที่สลับซับซ้อน

ซึ่งรู้จักกันในนามของโหมด (Mode) และมีทฤษฎีระบบเสียงที่เรียกว่า “เตตราคอร์ด” (Tetra chord) 3 ชนิด คือ Diatonic, Chromatic, และ Enharmonic โดยเสียงที่อยู่ภายในคู่ 4 เพอร์เฟค จะถูกเรียกว่า Shade เป็นต้น



รูปที่ 1 เตตราคอร์ด (Tetra chord)
ที่มา : อาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง

สาระสำคัญสำหรับดนตรีในสมัยกรีกก็คือ เรื่องของดนตรีกับพิธีกรรมที่จะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด โดยจังหวะของดนตรีมักจะพบได้ในพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งรูปแบบของดนตรีจะไม่แน่นอน โดยขึ้นอยู่กับท่วงทำนองเพลงและจังหวะ ส่วนลักษณะของท่วงทำนองมีลักษณะแบบสั้น ๆ เช่นเดียวกับการขับร้อง ส่วนการประสานเสียงจะเป็นแบบแนวเดียว (Monophonic Music) กล่าวคือ เน้นเฉพาะแนวทำนองหลัก โดยไม่มีแนวประสานเสียง ทำให้โครงสร้างของทำนองมีความสลับซับซ้อน ระยะคู่เสียงที่ใช้จะห่างกันเล็กน้อย ซึ่งเป็นลักษณะที่เรียกว่า “ไมโครโทน” (Microtones) เป็นต้น

ทั้งนี้ หลังจากที่นักปรัชญาคนสำคัญหลาย ๆ ท่านได้วางรากฐานทางดนตรีของกรีกไว้ดีแล้ว ยุคต่อมาจึงเป็นช่วงที่จะต้องมีการพัฒนาคุณลักษณะทางดนตรีให้มีความแน่นอนและชัดเจนมากขึ้น ซึ่งก็เป็นช่วงที่อารยธรรมกรีกได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรโรมันในช่วง 146 ปี ก่อนคริสตกาลไปแล้ว ดนตรีในอาณาจักรโรมัน

อาณาจักรโรมันได้มีการรับเอาวัฒนธรรมการดนตรีของกรีกไปเกือบทั้งหมด โดยมีได้มีการพัฒนารูปแบบของดนตรีมากขึ้น โดยยังคงใช้รูปแบบการร้องเสียงเดียว (Monophony) หรือที่เรียกว่า เพลงของ (Plain Song) หรือแซนท (Chant) โดยส่วนมากดนตรีแต่ละแห่งจะคำนึงถึงผลของการปฏิบัติมากกว่า

ที่จะยึดติดกับรูปแบบที่ตายตัวของบทเพลงนั้น ๆ หรือถ้าสรุปแบบง่าย ๆ ก็คือ อาณาจักรโรมันเอาความรู้จากกรีกไปเผยแพร่และปรับปรุงดัดแปลงให้เข้ากับสภาพความเป็นจริงที่เป็นอยู่ในขณะนั้น เพื่อใช้ปลุกใจประชาชนให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจะเป็นผลดีต่อการปกครองอาณาจักรโรมันที่มีความยิ่งใหญ่ ส่วนลักษณะสำคัญของศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของโรมัน สามารถที่จะสรุปได้กว้าง ๆ 4 ประการ ดังนี้

1. ศิลปะโรมันส่วนมากจะเน้นวัตถุประสงค์ในด้านการใช้งานแก่สาธารณะ
2. อาจารย์โรมันจะเน้นในเรื่องของความสูงส่งงาม ความมีอำนาจน่าเกรงขาม สถาปัตยกรรมโรมันเน้นความสูงและใหญ่โต ทั้งนี้ เนื่องจากต้องการแสดงพลังอำนาจอันยิ่งใหญ่ของจักรพรรดิผู้ปกครองอาณาจักร
3. การออกแบบภายในอาคารนิยมทำอย่างหรูหรา ชาวโรมันให้ความสำคัญกับเนื้อที่ภายในอาคารมาก โดยเฉพาะเรื่องความใหญ่โตและการประดับตกแต่ง
4. ระบบประตูโค้ง และ หลังคาโค้ง ถือเป็นเอกลักษณ์สำคัญของโรมันในการก่อสร้าง ช่วยให้อาคารดูไม่ทึบตัน ประหยัด สวยงาม ใช้ประโยชน์ในพื้นที่ได้เต็มที่ เพราะระบบนี้ใช้เสาน้อยกว่าระบบคานวางพาดเสาดังอาคารกรีก และยังสามารถสร้างซ้อนหลาย ๆ ชั้น ดังเช่น สะพานส่งน้ำ หรือ โคลิเซียม เป็นต้น

ดนตรีในยุคกลาง

ยุคกลาง คือ ช่วงระยะเวลาจากคริสต์ศตวรรษที่ 5 จนถึงปลายศตวรรษที่ 14 (ค.ศ.450-1450) ยุคสมัยนี้มีความเจริญรุ่งเรืองสูงสุดเมื่อประมาณศตวรรษที่ 12-13 ศาสนามีอำนาจสูงมาก ทั้งด้านปัญญาและพลังอำนาจ ทำให้ผู้คนในปกครองสามารถรวมกันได้ หลังจากนั้น ก็เริ่มเสื่อมลงแล้วติดตามด้วยสงครามร้อยปีระหว่างอังกฤษและฝรั่งเศส หลังจากสงครามก็มีการแตกแยกเกิดขึ้น โดยสมัยยุคกลางเริ่มมีหลักฐานเกี่ยวกับเพลงคลุห์สส์

(Secular Music) ซึ่งเป็นเพลงขับร้องเพื่อความรื่นเริง ซึ่งได้รับความนิยมและแพร่หลายมากในประเทศต่าง ๆ ทางยุโรปตะวันตก ในประเทศต่าง ๆ ทางยุโรปตะวันตก นอกเหนือไปจากเพลงโบสถ์ (Church Music) ซึ่งเพลงทั้งสองประเภทนี้ มีลักษณะต่างกันคือ เพลงโบสถ์มีลักษณะเป็นเพลงร้องเสียงเดียวมักไม่มีดนตรีประกอบ ไม่มีอัตราจังหวะ ร้องเป็นภาษาละติน มีช่วงเสียงของทำนองจำกัดบันทึกเป็นภาษาตัวโน้ตที่เรียกว่า “นูเมติก โนเตชั่น” (Neumatic Notation) ส่วนเพลงคลุห์สส์หรือเพลงที่ชาวบ้านร้องเล่นกันนอกวัด มีลักษณะเป็นเพลงร้องเสียงเดียว มักจะมีดนตรีเล่นประกอบเป็นเพลงที่มีอัตราจังหวะปกติและมักเป็นอัตราจังหวะ 3/4 มีจังหวะสม่ำเสมอเป็นรูปแบบซ้ำทวนทำนองเป็นตอน ๆ มีตอนที่เล่นซ้ำ ซึ่งลักษณะที่กล่าวนี้ เป็นลักษณะของเพลงในสมัยกลางตอนต้น

สำหรับระยะตอนปลายของยุคกลางคือ ช่วงราว ค.ศ. 1100-1400 ลักษณะของดนตรีเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปมาก ซึ่งมีหลายอย่างที่น่าสนใจ โดยช่วงเวลาประมาณ 300 ปี ระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 12-14 ดนตรีในวัดมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากตอนต้นของสมัยกลางกล่าว คือ ในราวคริสต์ศตวรรษที่ 9 เป็นต้นมา เพลงแซนท์ (Chant) ซึ่งรู้จักกันในนามของ “เกรเกอเลียน แซนท์” (Gregorian Chant) ได้รับการพัฒนามาเป็นการขับร้องแบบสอดประสานหรือ โพลีโฟนี (Polyphony) จนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 13 ลักษณะของเพลงที่สำคัญในสมัยนี้ คือ ออร์แกนนูม (Organum) คือ การร้องในลักษณะของการร้องประสานเสียงสองแนว โดยใช้ระยะขึ้นคู่เสียงคู่สี่เป็นหลักและเคลื่อนที่ไปในทิศทางเดียวกัน ระยะต่อมากการเคลื่อนที่ของทำนองเริ่มไม่จำกัดทิศทางและทำที่สุด มีออร์แกนนูม (Organum) แบบเสียงที่สอง (เสียงต่ำ) ร้องโน้ตยาว ๆ เพียง 1 ตัว ในขณะที่เสียงหนึ่ง (เสียงสูง) ร้องโน้ต 5-10 ตัว เนื่องจากออร์แกนนูม (Organum) เป็นเพลงที่พัฒนามาจากดนตรีในวัดหรือเพลงโบสถ์ จึงเป็นเพลงที่ไม่มีอัตราจังหวะในระยะแรก ๆ ต่อมาจึงเริ่มมีลักษณะของอัตราจังหวะเพิ่มขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่าในช่วงเวลานี้ สิ่งสำคัญที่เกิดขึ้นคือ

การร้องเพลงแบบสองประสานทำนองได้เริ่มขึ้นแล้วอย่างชัดเจน ในสมัยกลางนี้ลักษณะทางดนตรีสามารถแบ่งย่อย ๆ ได้ 2 สมัย คือ สมัยศิลปะเก่า (Ars Antiqua) และ สมัยศิลปะใหม่ (Ars Nova)

1. สมัยศิลปะเก่า (Ars Antiqua) ดนตรีในช่วงกลางศตวรรษที่ 12 ถึงปลายศตวรรษที่ 13 หรือบางที่รู้จักกันในอีกชื่อหนึ่งว่า Ars Antiqua (The old Art) ซึ่งเป็นชื่อที่นักดนตรีในยุคศตวรรษที่ 14 ตั้งชื่อย้อนหลังให้ลักษณะของดนตรีในสมัยศิลปะเก่านี้ มีลักษณะเป็นการสอดประสานซึ่งเรียกว่า “ออร์แกนุุม” (Organum) ผู้นำ คือ กลุ่มนอเตอร์ดาม (Notre Dame) นอกจากนี้ยังเกิดรูปแบบการประพันธ์ในลักษณะใหม่ขึ้นเรียกว่า “โมเต็ต” (Motet) คือ การนำทำนองจากเพลงแซนท์มาเป็นแนวเสียงต่ำหรือแนวเบส และเพิ่มเสียง 2 เสียงเข้าไปโดยเสียงที่เพิ่มจะมีลักษณะจังหวะการเคลื่อนที่ของตัวโน้ตเร็วกว่าเสียงต่ำ บางครั้งใช้เครื่องดนตรีเล่นแทนคนร้อง และมีเพลงอีกลักษณะหนึ่งเกิดขึ้นคือ คอนดุกตัส (Conductus) คือ เพลงในลักษณะเดียวกับโมเต็ต แต่แนวเสียงต่ำแต่ต่างขึ้นใหม่ มีได้นำมาจากทำนองของเพลงแซนท์แบบโมเต็ต ส่วนเนื้อหาของเพลงมีที่แตกต่าง ๆ กันออกไป ทั้งที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและเรื่องนอกวัด เช่น เรื่องการเมือง การเสียดสีสังคม เป็นต้น ลักษณะเด่นของสมัยนี้อีกอย่างหนึ่งก็คือ เริ่มมีการแต่งเพลงสองแนวจนถึงสี่แนว ในบางครั้งเพลงเริ่มมีอัตราจังหวะปกติและมักเป็น 3/4, 6/8 หรือ 9/8 ปรากฏให้เห็นบ้างแล้ว ผู้ประพันธ์เพลงที่ควรรู้จักคือ เลโอนิน และเพโรตินซึ่งเป็นนักประพันธ์เพลงเกี่ยวกับศาสนาคนสำคัญ

นอกจากนี้ ยังมีกลุ่มนักร้องที่เล่นเพลงพื้นบ้านหลายกลุ่ม ซึ่งมักจะร้องแบบแนวเสียงเดียว ได้แก่ กลุ่มที่เรียกตัวเองว่า “ทรูบาดัวร์” (Troubadours) อยู่ในแคว้นโปรวันซ์ (Provence) ทางตอนใต้ของฝรั่งเศส ตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 11 จนถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 13 กลุ่มนี้ส่วนมากเป็นชนชั้นผู้ดีผู้มีอันจะกิน และ “ทรูแวร์” (Trouveres) อยู่ทางตอนเหนือของฝรั่งเศส กลุ่มนี้เจริญขึ้นหลังจากกลุ่มทรูบอดัวร์เล็กน้อย ส่วนในประเทศเยอรมันมีพวกมินเนซิงเกอร์

(Minnesingers) เป็นผู้เผยแพร่เพลงขับร้องที่พรรณนาถึงความกล้าหาญของเหล่าอัศวินหรือร่าพันถึงความรักที่หวานซึ้ง

2. สมัยศิลปะใหม่ (Ars Nova) Ars Nova แปลว่า The New Art เป็นชื่อที่ศิลปินในศตวรรษที่ 14 ตั้งขึ้นเพื่อเรียกดนตรีของพวกเขา ซึ่งแตกต่างจากดนตรีในศตวรรษก่อนหลาย ๆ อย่างเช่น นิยมใช้จังหวะคู่ (Duple time) 2/4 มากกว่าอัตรา 3 จังหวะ 3/4 แบบเดิม และใช้กระสวนจังหวะใหม่ ๆ แทน เริ่มมีการประพันธ์เพลงในรูปแบบใหม่ เช่น มาดริกาล (Madrigal) เป็นโพลีโฟนี (Polyphony) เพลงที่มีรูปแบบการซ้ำทวนของทำนองหนึ่งและจบลงอีกทำนองหนึ่ง เช่น AAB หรือ AAAB ประกอบด้วยแนวเสียง 2-3 แนว มีกำเนิดในประเทศอิตาลี เพลงโมเต็ตมีการเปลี่ยนรูปแบบ โดยแนวเสียงต่ำที่นำมาจากแซนท์มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะของจังหวะ โดยเปลี่ยนเป็นโน้ตจังหวะที่มีอัตราสั้นและยาวสลับกันไป ทำให้เพลงมีความน่าสนใจในการดำเนินแนวเสียงต่ำมากขึ้น

ดนตรีในยุคของการฟื้นฟูศิลปวิทยาการ

ยุคของการฟื้นฟูศิลปวิทยาการหรือที่เรียกกันว่ายุคสมัย “Renaissance” ซึ่งแปลว่า “การเกิดใหม่” (Re-birth) เริ่มตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 15 จนถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 16 เป็นช่วงเวลาที่ยุโรป หันความสนใจจากกิจการฝ่ายศาสนา ที่ได้ปฏิบัติมาอย่างเคร่งครัดตลอดสมัยกลาง มาสู่ยุคสมัยของการฟื้นฟูศิลปวิทยา ซึ่งมีแนวความคิดและวัฒนธรรมตามแบบกรีก และแบบโรมันโบราณ โดยสมัยแห่งการฟื้นฟูศิลปวิทยานี้ ได้เริ่มขึ้นครั้งแรกตามหัวเมืองทางภาคเหนือของแหลมอิตาลี โดยได้เริ่มขึ้นที่เมืองฟลอเรนซ์ แล้วจึงแพร่ขยายไปยังเวนิซ ปิส่า เจนัว จนทั่วแคว้นทัสคานีและลอมบาร์ดี จากนั้นจึงแพร่ไปทั่วแหลมอิตาลีแล้วขยายตัวเข้าไปในฝรั่งเศส เยอรมนี เบลเยียม เนเธอร์แลนด์ และอังกฤษ ตามลำดับ (ไชแสง ศุขะวัฒนะ, 2529)

จากเอกสารประกอบการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ตะวันตกของปัญญา รุ่งเรือง ได้กล่าวว่า ยุคสมัย Renaissance เป็นช่วงเวลาที่ผู้คนมักจะตั้งข้อสังเกต ข้อสงสัย

และมีคำถามในแง่มุมมองต่าง ๆ มากมาย หรือพูดง่าย ๆ ว่าเป็นยุคที่ผู้คนรู้จักใช้ความคิดกันมากขึ้น ส่งผลก่อให้เกิดเป็นลัทธิตัวใครตัวมัน (Individualism) ดังนั้น ศิลปกรรมต่าง ๆ รวมทั้งดนตรีจึงมีความหลากหลายมากกว่าแต่ก่อนเป็นอย่างมาก โดยลักษณะของดนตรีในสมัยนี้ ยังคงมีรูปแบบคล้ายกับในสมัยกลาง คือยังคงรับใช้ศาสนาและได้มีการปรับปรุงพัฒนารูปแบบให้ดียิ่งขึ้น ส่วนดนตรีของฆราวาสก็ได้มีการพัฒนาขึ้นจนเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวาง ส่วนรูปแบบของดนตรีมีลักษณะเป็นแบบการสอดประสานทำนอง มีทั้งดนตรีบรรเลงและเพลงร้องหลากหลายรูปแบบ

นอกจากนี้ ยังได้มีการปฏิวัติทางดนตรีเกิดขึ้นในเยอรมัน ซึ่งเป็นเรื่องของความขัดแย้ง ทางศาสนากับพวกโรมันแคทอลิก จึงมีการแต่งเพลงขึ้นมาใหม่ โดยใช้กฎเกณฑ์ใหม่ ด้วยเพลงที่เกิดขึ้นมาใหม่เป็นเพลงสวดที่เรียกว่า “โคราล” (Chorale) ซึ่งเป็นเพลงที่นำมาจากเพลงสวดที่เรียกว่า “แซนท” (Chant) นำมาใส่อัตราจังหวะเข้าไป และยังเป็นเพลงที่นำมาจากเพลงคลุทส์โดยใส่เนื้อหาเป็นเรื่องราวทางศาสนา และเป็นเพลงที่แต่งขึ้นใหม่ เพลงในสมัยนี้เริ่มมีอัตราจังหวะที่แน่นอน เพลงคลุทส์มีการพัฒนาทั้งผู้ร้องและการบรรเลง กล่าวได้ว่าดนตรีในศตวรรษนี้มีรูปแบบใหม่ ๆ เกิดขึ้น และมีหลักการต่าง ๆ ที่เป็นแบบแผนมากขึ้น (ไชแสง ศุขะวัฒน์, 2529)

จากที่กล่าวมาอาจสรุปได้ว่าในสมัย “Renaissance” ประชาชนเริ่มที่จะเห็นความสำคัญของดนตรีเพิ่มมากขึ้น โดยถือว่าดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต นอกจากดนตรีศาสนาที่สืบเนื่องมาจากสมัยกลาง (Middle Ages) แล้ว ยังมีดนตรีของคลุทส์ (Secular Music) ที่ใช้เพื่อการพักผ่อนในยามว่าง เพราะฉะนั้นในสมัยนี้ ดนตรีของคลุทส์ (Secular Music) และดนตรีศาสนา (Sacred Music) จึงมีความสำคัญเท่าเทียมกัน

ดนตรีในยุคบาโรค

คำว่า “บาโรค” (Baroque) มากจากคำว่า “บาร็อกโก” (Barroco) ในภาษาโปรตุเกส ซึ่งมีความหมายว่า “ไข่มุกที่มีสัญญาณบิดเบี้ยว” โดยคำนี้เป็นคำที่นักประวัติศาสตร์ทางศิลปะในช่วงปี ค.ศ.1860 ใช้เรียกช่วงระยะเวลาของรูปแบบศิลปะยุโรปในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 เพื่อเป็นการแบ่งแยกช่วงระยะเวลาในทางประวัติศาสตร์ของศิลปะ ในช่วงระยะเวลาที่อยู่ระหว่างยุคเรอเนสซองส์ (Renaissance) กับยุคสมัยใหม่ (Modern) โดยคำว่า “บาโรค” (Baroque) แต่เดิมจะจำกัดเฉพาะการเรียกงานศิลปะ ประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม เท่านั้น ซึ่งในเวลาต่อมาในทางสถาปัตยกรรม ก็ยังมีการแบ่งแยกออกเป็นศิลปะในยุคบาโรค และศิลปะในยุคโรคโคโค (Rococo) เพื่อจำแนกความแตกต่างในรายละเอียดเกี่ยวกับการตกแต่งในทางสถาปัตยกรรมในฝรั่งเศสยุคคริสต์ศตวรรษที่ 17 และ 18 ออกจากกัน



รูปที่ 2 ศิลปะในยุคบาโรค

ที่มา : <http://www.vam.ac.uk/page/b/baroque>.

ศิลปะในยุคบาโรคนั้น แรกเริ่มถือกำเนิดขึ้นในประเทศอิตาลีในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 16 ต่อมาจึงค่อย ๆ แพร่หลายเข้าไปในประเทศฝรั่งเศส และมีพัฒนาการจนประเทศฝรั่งเศสกลายเป็นศูนย์กลางของศิลปะในยุคบาโรค ภายใต้พระบรมราชูปถัมภ์ของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ซึ่งทรงมีพระราชประสงค์จะให้ฝรั่งเศสเป็นศูนย์กลางของศิลปวัฒนธรรมของยุโรป

ทั้งปวง จนถือได้ว่าศิลปะในยุคบาโรกนั้น เป็นเอกลักษณ์ของฝรั่งเศส และถือเป็นแบบฉบับที่มีอิทธิพลแพร่หลายไปสู่ประเทศอื่น ๆ จนเรียกกันทั่วไปว่า “French Baroque Arts”

สำหรับทางด้านดนตรีได้มีผู้นำคำนี้มาใช้เรียกสมัยของดนตรีที่เกิดขึ้นในยุโรป โดยเริ่มตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 และมาสิ้นสุดลงในราวกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งเป็นเวลาร่วม 150 ปี สมัยบาโรกเป็นสมัยที่ยาวนานรูปแบบของเพลงจึงมีการเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา อย่างไรก็ตามรูปแบบของเพลงที่สามารถกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะเด่นที่สุดของดนตรีในยุคบาโรก ซึ่งได้ปรากฏในงานบทประพันธ์ของ เจ.เอส.บาค และ ยอร์ช ฟรีดริค เฮนเดล ซึ่งทั้งสองได้แต่งขึ้นในช่วงเวลาครึ่งแรกของศตวรรษที่ 18 ในตอนต้นของสมัยบาโรก โดยคีตกวีส่วนมากได้เลิกนิยมสไตล์รูปแบบโพลีโฟนี (Polyphony) ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ แต่หันมาสนใจลักษณะการประพันธ์ในสไตล์โมโนโฟนี (Monophony) มากขึ้นซึ่งในบทเพลงจะมีแนวขั้วร้องดำเนินทำนองเพียงแนวเดียว และมีแนวสำคัญที่เรียกในภาษาอิตาเลียนว่า “เบสโซ คอนตินิวโอ” (Basso Continuo) คอยทำหน้าที่ให้เสียงคลอประกอบ ส่งผลทำให้เกิดเป็นกลุ่มเสียงที่เรียกว่าคอร์ดขึ้นมา อย่างไรก็ตามคีตกวีรุ่นต่อมาก็มิได้เลิกสไตล์โพลีโฟนี (Polyphony) ไปเสียเลยทีเดียว หากยังคงมีการปรากฏให้พบในดนตรีประเภทใช้เครื่องคีย์บอร์ดในแบบแผนของฟิวก์ (Fugue) ออร์แกนโคราล (Organchorale) ตลอดจนทอคคาตา (Toccata) ซึ่งประพันธ์ขึ้นโดยใช้เทคนิคเคาน์เตอร์พอยท์ (Counterpoint) เป็นต้น

ลักษณะที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของดนตรีในสมัยบาโรกก็คือ การทำให้เกิด “ความตัดกัน” (Contrasting) ดังเช่นในด้านความเร็ว – ความช้า, ความดัง – ความค่อย หรือการบรรเลงเดี่ยว – การบรรเลงร่วมกัน เป็นต้น วิธีการเหล่านี้พบในงานประเภทตรีโอโซนาตา (Trio Sonata) คอนแชร์โต กรอสโซ (Concerto Grosso) ซิมโฟเนีย (Symphonia) และคันตาตา (Cantata) ยุคสมัยนี้

คีตกวีหลายท่านมิได้เขียนบทบรรเลงส่วนใหญ่ของเขาขึ้นมาอย่างครบบริบูรณ์ ทั้งนี้ก็เพราะเขาต้องการให้ผู้บรรเลงมีโอกาสแสดงความสามารถในการเล่น โดยอาศัยจิตปฏิภาณหรือที่เรียกว่า “การด้นสด” (Improvisation) และ “การใช้โน้ตประดับ” (Ornamentation) ในแนวทางของตนเอง

นอกจากนี้ การบันทึกตัวโน้ตในยุคสมัยนี้ยังได้รับการพัฒนามาจนเป็นลักษณะการบันทึกตัวโน้ตที่ใช้ในปัจจุบันคือการใช้บรรทัด 5 เส้น การใช้กุญแจซอล (G Clef) กุญแจฟา (F Clef) กุญแจอัลโต และ กุญแจเทเนอร์ (C Clef) มีการใช้สัญลักษณ์ตัวโน้ตและตัวหยุดแทนความยาวของจังหวะและตำแหน่งของตัวโน้ตบรรทัด 5 เส้น แทนระดับเสียงและยังมีตัวเลขบอกลักษณะอัตราจังหวะ มีเส้นกันห้องและสัญลักษณ์อื่น ๆ เพื่อใช้บันทึกลักษณะของเสียงดนตรีด้วย (ณรุทธ์ สุทธิจิตต์, 2535)

ลักษณะทั่วไปของดนตรีในสมัยบาโรกสามารถที่จะสรุปได้ดังนี้

1. บทเพลงจะมีลักษณะที่เรียกว่า “อารมณ์เดียวตลอดทั้งเพลง” (Unity of Mood)
2. ใช้จังหวะเดียวกันตลอดทั้งเพลง (Unity of Rhythm)
3. ลักษณะของท่วงทำนองเพลง จะให้ความรู้สึกที่เชื่อมโยงติดต่อกัน (Continuity of Feeling) และนิยมใช้เบสเป็นทั้งทำนองและแนวประสาน เรียกว่า Basso Continuo และมีวิธีการบันทึกที่เรียกว่า Figured Bass
4. เริ่มมีการประสานเสียงแบบ Homophony ซึ่งเป็นการประสานเสียงแบบอิงคอร์ด และหลายแนวหนุนแนวเดียวให้เด่น
5. นิยมใช้บันไดเสียงเมเจอร์ (Major) และไมเนอร์ (Minor) แทนโหมด (Mode)
6. เคาน์เตอร์พอยท์ (Counterpoint) ยังคงเป็นลักษณะเด่นของดนตรีในสมัยนี้
7. เทคนิคของการ Improvisation ได้รับความนิยมสูงสุด

8. มีคีตลักษณ์ (Form) ใหม่ ๆ เกิดขึ้นหลายแบบ โดยเฉพาะ ฟิวส์ (Fugue)

9. มีการจำแนกหมวดหมู่ของคีตนิพนธ์ และบัญญัติศัพท์ไว้เรียกชัดเจน

10. อุปรากร (Opera) ได้กำเนิดและพัฒนาขึ้นในสมัยนี้

11. ลักษณะของวงดนตรีจะบรรเลงร่วมกันเป็นวงดนตรีขนาดใหญ่ โดยนิยมใช้กลุ่มเครื่องสายตระกูลไวโอลินเป็นแกนหลักของวง

บทสรุป

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดในข้างต้น แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการทางด้านดนตรีตะวันตก ที่กว่าจะมาเป็นดนตรีในยุคบาโรค นั้น จะต้องมีการผ่านร้อนผ่านหนาวมาหลายยุคหลายสมัย ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคแต่ละสมัย ก็ล้วนแสดงให้เห็นถึงรากเหง้าทางด้านวัฒนธรรมของดนตรีตะวันตกได้อย่างชัดเจน อันส่งผลทำให้เกิดเป็นระเบียบแบบแผนของดนตรีที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งบทความนี้ผู้เขียนต้องการที่จะนำเสนอในเรื่องราวของวิวัฒนาการดนตรีตะวันตก ตั้งแต่ยุคอารยธรรมกรีกไปจนถึงยุคสมัยของบาโรค เหตุก็เพราะว่ายุคบาโรคถือเป็นยุคสมัยที่วัฒนธรรมดนตรีตะวันตกมีความเจริญรุ่งเรือง มีแบบแผนและมีความชัดเจนมากที่สุด

นอกจากนี้ ผู้เขียนยังต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของที่มาและจุดเริ่มต้นของดนตรีตะวันตกที่แท้จริงว่าดนตรีเกิดจากสิ่งใด เพื่อสิ่งใด และจะนำดนตรีไปใช้กันอย่างไร ซึ่งถ้าหากเรามองย้อนกลับมาดูดนตรีตะวันตกในปัจจุบันนี้ เราก็จะเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงได้อย่างชัดเจน ว่าดนตรีตะวันตกที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนั้นเกิดขึ้นเพื่อสิ่งใดและอะไรที่ทำให้เป็นเช่นนั้น ทั้งนี้ยิ่งหากเรามองในแง่ดีว่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับดนตรีในทุกวันนี้คือวิวัฒนาการของดนตรี ก็คงจะไม่ต่างอะไรกับสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นไปตามธรรมชาติ ที่ต้องมีการเกิดและดับ

เป็นของธรรมดา แต่สิ่งหนึ่งที่สำคัญไปกว่าสิ่งอื่นใด ๆ ก็คือ คนรุ่นหลัง ๆ จะยังคงตระหนักถึงรากเหง้าของวัฒนธรรมดนตรีของตนเองอยู่หรือไม่ ซึ่งผู้เขียนคิดว่าสิ่งนี้น่าจะเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับการเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตในปัจจุบัน เพราะอย่างน้อย เราก็ยังพอที่จะมีรากแก้วที่แข็งแรงคอยยึดเหนี่ยวไว้ ไม่ให้ล้มลงไปตามกระแสสังคมที่มีแต่จะกลืนกลายกันไปทุกที

อย่างไรก็ตาม หากเราจะลองมองย้อนกลับมาดูวัฒนธรรมดนตรีไทยของเราบ้างว่า “กว่าจะเป็นดนตรีไทย” นั้น มีประวัติความเป็นมาอย่างไร ใครคือคนสำคัญ และมีเหตุการณ์อะไรบ้างที่สำคัญในแต่ละยุคแต่ละสมัย ก็คงจะเป็นการดีไม่น้อยที่จะคอยช่วยเพิ่มรากแก้วให้แตกแขนงออกไปยังที่ต่าง ๆ ในสังคมไทยให้มากที่สุด ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อระบบการศึกษาของไทยและหน่วยงานต่าง ๆ ของไทยที่มีความรับผิดชอบทั้งทางตรงและทางอ้อม จะต้องได้รับการแก้ไขและปรับปรุงอย่างเร่งด่วน โดยจะต้องมีการทำงานเชิงรุกมากยิ่งขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่พึ่งครูบาอาจารย์ในสถานศึกษาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะต้องทำสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมไทยควบคู่ไปด้วย มิฉะนั้นแล้วสิ่งที่ครูบาอาจารย์ ท่านได้คอยสั่งสอนให้เด็กได้เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมไทยจะไม่เกิดประโยชน์ และจากที่กล่าวมาทั้งหมดในบทความนี้ เป็นเพียงข้อคิดเห็นส่วนบุคคลของผู้เขียนที่เพียงต้องการนำเสนอในแง่มุมของวัฒนธรรมดนตรีตะวันตกที่มีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน เช่นเดียวกับวัฒนธรรมดนตรีของไทย โดยต้องการที่จะเปรียบเทียบและสอดแทรกให้เยาวชนไทยรุ่นใหม่เกิดความตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยของเรา เพราะหากปล่อยไว้นานวัน คุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยก็อาจจะถูกกลืนหายไป ในสังคมสมัยใหม่อย่างน่าเสียดาย

บรรณานุกรม

- ไชแสง สุขะวัฒน์. (2525). **ดนตรีปริทรรศน์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- . (2525). **สังคตินิยมว่าด้วยเครื่องดนตรีของวงดุริยางค์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- . (2529). **สังคตินิยมว่าด้วย ดนตรีตะวันตก**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2538). **สังคตินิยม**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญา รุ่งเรือง. (2550). **เอกสารประกอบการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ตะวันตก**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พิชัย วาสนาสง. (2546). **เพลงเพลินใจ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพ.
- Milo Wold. (1990). **An Outline History of Western Music**. Dallas: Wm.C.Brown Publishers.

การออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นสากล Universal Design for Learning

กนกพร วิบูลพัฒนาวงศ์

Kanokporn Vibulpatanavong

บทคัดย่อ

การออกแบบอาคาร ผลิตภัณฑ์ หรือบริการ ควรคำนึงถึงความหลากหลายของผู้คนในสังคมและพยายามออกแบบให้ทุกคนสามารถเข้าถึงอาคาร ผลิตภัณฑ์ และบริการได้ในบริบททางการศึกษาก็เช่นกัน ผู้สอนควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เป็นสากล โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาстиที่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ บทความนี้อธิบายหลักการ และแนวคิดการจัดการศึกษาที่เป็นสากล (Universal Design for Learning) ซึ่งประกอบด้วยหลักการ 3 หลักการ ได้แก่ (1) นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีหลากหลาย (2) ให้โอกาสผู้เรียนในการปฏิบัติและแสดงออกอย่างหลากหลาย และ (3) ใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนสนใจ และมีส่วนร่วม นอกจากนี้บทความนี้ยังอธิบายถึงกระบวนการในออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เป็นสากลอีกด้วย

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ที่เป็นสากล การจัดการศึกษาสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ การปรับแผนการจัดการเรียนรู้

บทนำ

การออกแบบที่เป็นสากล (Universal Design) เป็นคำศัพท์ที่ถูกตั้งขึ้นโดยนายโรนัลด์ เมซ (Ronald Mace) ผู้อำนวยการสถาบันเพื่อการออกแบบที่เป็นสากล (The Center for Universal Design) ณ มหาวิทยาลัยแห่งรัฐนอร์ทคาโรไลนา (North Carolina State University) (Jiménez, Graf, & Rose, 2007) โรนัลด์ เมซ ได้ให้คำจำกัดความการออกแบบที่เป็นสากลว่า “คือการออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ทุกคนสามารถใช้ได้มากที่สุดโดยไม่จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือออกแบบเป็นพิเศษ” (The Center for Universal Design, 2008) การออกแบบที่เป็นสากลนั้นเน้นการออกแบบให้เอื้อกับความต้องการที่หลากหลาย ตั้งแต่แรกเริ่มแทนที่จะมาปรับปรุงแก้ไขทีหลัง และเน้นการออกแบบผลิตภัณฑ์ บริการ และสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ทุกคนทั้งคนทั่วไปและคนที่มีความต้องการพิเศษสามารถเข้าถึงได้ แทนที่จะเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ บริการ และสิ่งแวดล้อมสำหรับคนเฉพาะกลุ่มที่มีความต้องการพิเศษ ที่สำคัญการออกแบบที่เป็นสากลนั้นไม่ได้เป็นแนวคิดที่เป็นอุดมคติที่เป็นไม่ได้ เพราะเน้นความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ (Petrie, Darzentas, Walsh, Swallow, Sandoval, Lewis, 2016)

Mcquire, Scot, และ Shaw (2006) ได้ยกตัวอย่างการออกแบบที่เป็นสากลไว้ เช่น ตัวอักษรบรรยายได้ภาพยนตร์หรือวิดีโอ และทางลาดในการเข้าสู่อาคาร การออกแบบโดยคำนึงความต้องการที่หลากหลายของผู้คนไม่ได้มีประโยชน์ต่อคนที่มีความต้องการพิเศษเท่านั้น แต่มีประโยชน์ต่อคนทุกคน เช่น ตัวอักษรบรรยายได้ภาพยนตร์หรือวิดีโอ นั้น อาจมีประโยชน์หลักในการช่วยให้บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ แต่ตัวอักษรบรรยายได้ภาพยนตร์หรือวิดีโอยังสามารถนำมาใช้ในสถานที่ที่มีเสียงดัง เช่น ในรถไฟ ในสนามบิน หรือในสถานออกกำลังกาย นอกจากนี้ยังสามารถนำมาใช้สำหรับผู้ที่พูดภาษาอื่นอีกด้วย เช่น คำบรรยายไทยสำหรับภาพยนตร์ต่างชาติ ทางลาดที่อาจมีประโยชน์หลักในการช่วยให้

บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกายเข้าถึงอาคารได้ แต่ทางลาดยังมีประโยชน์กับพ่อหรือแม่ที่ต้องเข็นรถเข็นเด็ก นักเดินทางที่ต้องลากกระเป๋าเดินทาง หรือคนที่ต้องขนของจำนวนมากเข้าอาคาร ในขณะที่การออกแบบเพื่อคนส่วนใหญ่เท่านั้นอาจทำให้คนส่วนหนึ่งถูกแยกขาดจากสังคม เพราะไม่สามารถเข้าถึงอาคาร ผลิตภัณฑ์ หรือบริการได้ การออกแบบด้วยความตระหนักถึงความต้องการที่หลากหลายจะทำให้สังคมของเราน่าอยู่ขึ้นสำหรับคนทุกคน

ในด้านการศึกษาก็เช่นกัน การออกแบบการจัดการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงความต้องการทางการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นสากลที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายมี 3 รูปแบบหลัก ได้แก่ (1) Universal Instructional Design (UID) (Higbee & Goff, 2008) (2) Universal Design of Instruction (UDI) (Burgstahler, 2007) (3) Universal Design for Learning (UDL) (Center for Applied Special Technology, 2011) ทั้งสามรูปแบบนั้นมีพื้นฐานจากแนวคิดการออกแบบที่เป็นสากลและเน้นการกำจัดอุปสรรคในการเข้าถึงโอกาสทางการเรียนรู้ของผู้เรียน อย่างไรก็ตามบทความนี้จะนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นสากลในรูปแบบ UDL เนื่องจากถึงแม้ทั้งสามรูปแบบจะใช้ได้กับการศึกษาทุกระดับ แต่รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นสากลแบบ UID และ UDI นั้นมักใช้บ่อยในระดับอุดมศึกษามากกว่า (Rao, Ok, & Bryant, 2014)

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นสากลในรูปแบบ UDL เป็นแนวคิดที่กำลังแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน และเป็นแนวคิดที่เป็นประโยชน์ต่อครู โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา เนื่องจากการศึกษาในระดับประถมศึกษาเป็นช่วงเวลาที่นักเรียนกำลังศึกษาความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็น พื้นฐานที่เข้มแข็งนี้เองที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จทางการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต อีกทั้งการออกแบบ

การจัดการเรียนรู้ที่เป็นสากลในรูปแบบ UDL มีแนวทางในการปฏิบัติที่ชัดเจนและเจาะจง เหมาะแก่การนำไปประยุกต์ใช้ดังที่จะกล่าวต่อไป ในบทความนี้

หลักการและแนวทางในการออกแบบการเรียนรู้ ที่เป็นสากล (UDL)

การออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นสากล (UDL) หมายถึง กรอบแนวคิดที่เป็นที่ยอมรับในเชิงวิทยาศาสตร์ สำหรับเป็นแนวทางการปฏิบัติทางการศึกษา คือ (ก) ให้ความยืดหยุ่นในการนำเสนอข้อมูล การที่นักเรียน แสดงออกถึงความรู้และทักษะ และการที่นักเรียน มีส่วนร่วม (ข) ลดอุปสรรคในการเรียนรู้ ให้การสนับสนุน ช่วยเหลือที่เหมาะสม ทำหายและรักษาความคาดหวัง ให้สูงสำหรับนักเรียนทุกคน รวมทั้งเด็กพิการและ เด็กที่พูดภาษาอื่น (US Department of Education, 2008) พระราชบัญญัติโอกาสทางการศึกษาระดับ อุดมศึกษาของประเทศสหรัฐอเมริกา (US Department of Education, 2008) ระบุว่านักศึกษาครู ที่กำลังจะไปเป็นครูในระดับก่อนอุดมศึกษา ได้แก่ ระดับปฐมวัยถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย ต้องมีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการออกแบบการเรียนรู้ ที่เป็นสากล

ศูนย์เพื่อเทคโนโลยีพิเศษประยุกต์ (Center for Applied Special Technology - CAST) ซึ่งก่อตั้ง โดย David Rose และ Ann Meyer เป็นองค์กรที่เริ่มต้น ใช้คำว่ากรอบการเรียนรู้ที่เป็นสากล (Universal Design for Learning) (Rose, Gravel, และ Gordon, 2014) Rose, Gravel, และ Gordon (2014) อธิบายว่า การออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นสากลพัฒนามาจาก แนวคิดทางด้านประสาทวิทยาศาสตร์ คนในโลก มีความแตกต่างหลากหลาย ไม่ว่าจะทางด้านเชื้อชาติ วัฒนธรรม ภาษา หรือเศรษฐกิจสถานะ นอกจากนี้ ยังมีคนที่มีความต้องการพิเศษและไม่มีความต้องการพิเศษ แต่จากการศึกษาสมองของมนุษย์พบว่าความแตกต่าง

ของมนุษย์นั้นซับซ้อนเกินกว่าเราจะจัดประเภท ดังที่กล่าวมาได้ สมองของคนทุกคนมีความแตกต่างกันเหมือนลายนิ้วมือ ที่สำคัญสมองของคนคนเดียวก็ยังสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าไม่เหมือนเดิม ถ้าสิ่งแวดล้อม และเวลาเปลี่ยนไป การออกแบบการเรียนรู้จึงควรคำนึงถึงความแตกต่างมากกว่าเพิกเฉยความต่างต่างนั้น และควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้หลากหลายยืดหยุ่น พยายามระบุและกำจัดอุปสรรคในการเรียนรู้ รวมทั้งให้ทางเลือกกับนักเรียนทุกคนที่จะประสบความสำเร็จ เช่นเดียวกับการออกแบบอาคาร ผลิตภัณฑ์ และบริการ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ต้องให้โอกาสที่เท่าเทียมกับ ผู้เรียน ทุกคน ที่จะเข้าถึง และมีส่วนร่วม ในการจัดการเรียนรู้

ศูนย์เพื่อเทคโนโลยีพิเศษประยุกต์ (Center for Applied Special Technology, 2011) ได้พัฒนาหลักการและแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยหลักการ 3 หลักการและแนวทาง 9 แนวทาง ดังนี้

หลักการที่ 1 นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีหลากหลาย (Principle I: Provide Multiple Means of Representation) ผู้เรียนทุกคนมีกระบวนการในการทำความเข้าใจและรับรู้ข้อมูลที่แตกต่างกัน เช่น ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางได้ยิน ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผู้เรียนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม และภาษา อาจมีกระบวนการในการเข้าถึงข้อมูลที่แตกต่าง นอกจากนี้นักเรียนบางคนอาจเข้าถึงข้อมูลที่เป็นภาพหรือเสียงได้ดีกว่าข้อมูลที่เป็นตัวอักษร การนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลายจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างโอกาสที่เท่าเทียมสำหรับผู้เรียนทุกคน ในการเข้าถึงข้อมูล หลักการนี้ ประกอบด้วย 3 แนวทาง คือ

แนวทางที่ 1 ให้ทางเลือกในการเข้าถึงและรับรู้ข้อมูล (Guideline 1: Provide Options for Perception) การให้ทางเลือกกับผู้เรียนในการรับรู้ข้อมูลไม่เพียงแต่จะลดอุปสรรคในการเข้าถึงข้อมูลให้

กับผู้เรียนแต่ยังทำให้ผู้เรียนเข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้นอีกด้วย ผู้สอนควรให้ข้อมูลในรูปแบบที่ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ เช่น ตัวอักษรที่ปรับให้ใหญ่หรือเล็กได้ หรือเสียงที่ปรับให้ดังหรือเบาได้ ซึ่งการใช้เทคโนโลยีอาจมีส่วนช่วยในการทำให้ผู้สอนและผู้เรียนปรับเปลี่ยนข้อมูลได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ผู้สอนควรนำเสนอข้อมูลเดียวกันด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น ในการนำเสนอข้อมูลที่เป็นเสียง ผู้สอนควรพิจารณาการนำเสนอข้อมูลวิธีอื่นร่วมด้วย เช่น ภาษามือ ภาพ ตัวอักษรบรรยาย สื่อสัมผัส การสาธิตหรือการปฏิบัติ เช่นเดียวกันในการนำเสนอข้อมูลที่เป็นภาพ ผู้สอนควรพิจารณานำเสนอข้อมูลด้วยวิธีอื่นประกอบ เช่นกัน เช่น เสียงบรรยาย สื่อสัมผัส หรือการปฏิบัติ เป็นต้น

แนวทางที่ 2 ให้ทางเลือกในการเข้าถึงภาษา และสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ (Guideline 2: Provide Options for Language, Mathematical Expression, and Symbol) ผู้เรียนรับรู้คำศัพท์และสัญลักษณ์ต่างกัน คำศัพท์คำเดียวกันอาจช่วยให้ผู้เรียนบางคนเข้าใจ แต่อาจทำให้ผู้เรียนบางคนสับสน ในขณะเดียวกัน สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เช่น เครื่องหมายเท่ากับ หรือ แผนภาพ เช่น กราฟ อาจทำให้บางคนเข้าใจง่ายและเร็วขึ้น แต่อาจทำให้บางคนต้องอาศัยเวลาตีความ ถ้าผู้สอนนำเสนอข้อมูลโดยใช้วิธีเดียวอาจนำมาสู่ความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงข้อมูลได้ ผู้สอนจึงควรพยายามใช้คำศัพท์ ภาพ และสัญลักษณ์ประกอบกันเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามลักษณะการเรียนรู้ของตนเอง ที่สำคัญผู้สอนควรทำให้แน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจคำศัพท์ ภาพ และสัญลักษณ์ที่ใช้ เช่น การอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนเรียน ที่สำคัญผู้สอนควรอธิบายโครงสร้างของวลีหรือประโยคที่เป็นภาษาและสัญลักษณ์ให้ผู้เรียนเข้าใจด้วย เพราะผู้เรียนบางคนอาจเข้าใจความหมายของคำศัพท์ และสัญลักษณ์ แต่เมื่อนำคำศัพท์และสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาร้อยเป็นวลีและประโยค ผู้เรียนบางคนอาจจะไม่เข้าใจ

แนวทางที่ 3 ให้ทางเลือกในการเข้าใจข้อมูล (Guideline 3: Provide Options for Comprehension) นอกจากผู้เรียนจะเข้าถึงข้อมูลแล้ว ผู้เรียนยังต้องเข้าใจข้อมูลมากพอที่จะนำไปใช้

ในการตัดสินใจในอนาคตหรือนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้ ผู้สอนจึงควรช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจข้อมูลโดยการ ก) ให้ข้อมูลพื้นฐานหรือเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เช่น การสอนข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นก่อนเรียน หรือ ใช้การเปรียบเทียบเพื่อเชื่อมโยงสิ่งที่ผู้เรียนคุ้นเคย ไปยังสิ่งใหม่ ข) เน้นใจความสำคัญ ไม่ว่าจะโดยการพูด การขีดเส้น การใช้ผังภาพเพื่อจัดลำดับความสำคัญ ค) ช่วยให้ผู้เรียนจัดการกับข้อมูลหรือขั้นตอนการทำงาน ได้สำเร็จ เช่น กำจัดข้อมูลที่ไม่จำเป็น แบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนย่อย ๆ แล้วนำเสนอตามลำดับ ใช้ผังภาพ ช่วยการจัดการข้อมูล ง) ช่วยให้ผู้เรียนนำสิ่งที่เรียนไปใช้กับสถานการณ์ใหม่ เช่น การนำทฤษฎีวิทยาศาสตร์ ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

หลักการที่ 2 ให้โอกาสผู้เรียนในการปฏิบัติ และแสดงออกอย่างหลากหลาย (Principle II: Provide Multiple Means of Action and Expression) ผู้เรียนแต่ละคนมีวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดแตกต่างกันไป ในการแสดงถึงสิ่งที่ตนรู้ เช่น ผู้เรียนที่มีความลำบากทางการเคลื่อนไหว ผู้เรียนที่มีปัญหาภาษา หรือ ผู้เรียนที่มีปัญหาในการวางแผนและการจัดการ ย่อมมีความถนัดในการแสดงออกถึงความรู้ที่ตนมีแตกต่างกัน นอกจากนี้นักเรียนบางคนยังถนัดที่จะแสดงออกผ่านการเขียน ในขณะที่บางคนถนัดที่จะแสดงออกผ่านการพูด ผู้สอนจึงจำเป็นต้องให้โอกาสที่หลากหลายกับผู้เรียนที่จะแสดงออกถึงสิ่งที่ตนรู้

แนวทางที่ 4 ให้ทางเลือกทางกายภาพ (Guideline 4: Provide Options for Physical Action) การเขียนลงในสมุดอาจเป็นอุปสรรคสำหรับผู้เรียนบางกลุ่ม เช่น ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น ผู้สอนควรให้ทางเลือกอื่นกับผู้เรียนในการแสดงออกแทนการใช้ร่างกาย เช่น การใช้เทคโนโลยีอำนวยความสะดวก (Assistive Technology) เช่น การใช้คอมพิวเตอร์พิมพ์ แทนการเขียน การใช้สวิตช์พิเศษแทนเมาส์ นอกจากนี้ ผู้สอนต้องทำให้แน่ใจว่าผู้เรียนใช้เทคโนโลยีอำนวยความสะดวกได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย เช่น

การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับคีย์บอร์ด หรือสวิตช์ ในบางกรณีผู้เรียนอาจต้องการเวลาในการใช้ เทคโนโลยีอำนวยความสะดวกอีกด้วย

แนวทางที่ 5 ให้ทางเลือกทางการสื่อสารและการแสดงออก (Guideline 5: Provide Options for Expression and Communication) ไม่มีการสื่อสาร และการแสดงออกวิธีเดียววิธีใดวิธีหนึ่งที่เหมาะกับ ผู้เรียนทุกคน เช่น ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการอ่านเขียน อาจสื่อสารและแสดงออกได้ดีกว่าทางการพูด ผู้เรียนที่มีปัญหาทางการพูด อาจสื่อสารได้ดีกว่าทางการเขียน หรือการใช้รูปภาพ ผู้สอนจึงควรให้ทางเลือกกับ ผู้เรียนในการสื่อสารและการแสดงออก เช่น หาก ผู้สอนต้องการให้ผู้มีความสามารถในการประพันธ์ การประพันธ์อาจไม่จำเป็นต้องใช้การเขียนเสมอไป ผู้เรียนอาจจะใช้การบอกเล่า การแสดง การทำวิดีโอ ในการประพันธ์ได้ ผู้สอนควรจัดหาอุปกรณ์ช่วยที่จำเป็น ให้ผู้เรียนด้วย เช่น การใช้โปรแกรมแก้ตัวสะกด โปรแกรม ช่วยวาดภาพ หรือโปรแกรมในการบันทึกโน้ตดนตรี

แนวทางที่ 6 ให้ทางเลือกในด้าน Executive Function (Guideline 6: Provide Options for Executive Functions) Executive function คือ ความสามารถที่จะตั้งวัตถุประสงค์ วางแผน กำหนด วิธีการในการทำงาน การติดตามความก้าวหน้าในการทำงาน และการปรับเปลี่ยนวิธีการให้งานสำเร็จ ความสามารถ ดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึง สิ่งที่ตนรู้ได้ประสบความสำเร็จ เช่น สามารถทำสิ่งประดิษฐ์ ได้จนเสร็จเพื่อนำเสนอหน้าชั้น หรือเขียนรายงานได้จนเสร็จ เพื่อส่งครู ผู้สอนจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความสามารถ ดังกล่าวของผู้เรียน และพยายามพัฒนาความสามารถ ดังกล่าวด้วย โดยการช่วยเหลือให้ผู้เรียนตั้งวัตถุประสงค์ ให้เหมาะสม เช่น ตั้งวัตถุประสงค์ร่วมกันและเขียน บนกระดาน ช่วยเหลือให้ผู้เรียนวางแผนและกำหนด วิธีการในการทำงาน เช่น แนะนำให้ผู้เรียนคิดวางแผน ก่อนค่อยเริ่มทำงาน ช่วยเหลือให้ผู้เรียนประเมิน ความก้าวหน้าของตนเอง เช่น กำหนดให้ผู้เรียน ประเมินตนเองเป็นระยะและให้เกณฑ์กับผู้เรียน

ในการประเมินตนเอง

หลักการที่ 3 ใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนสนใจและมีส่วนร่วม (Principle III: Provide Multiple Means of Engagement) ผู้เรียนสนใจ และอยากมีส่วนร่วมในสิ่งที่แตกต่างกันไป โดยมีปัจจัย หลายอย่างที่น่าไปสู่ความแตกต่างนั้น ไม่ว่าจะเป็น ปัจจัยภายนอก เช่น วัฒนธรรม หรือประสบการณ์ หรือ ปัจจัยภายใน เช่น การทำงานของสมอง ผู้เรียนบางคน ชอบความแปลกใหม่ ในขณะที่ผู้เรียนรู้สึกกังวล ในสถานการณ์ใหม่ ผู้เรียนบางคนชอบทำงานคนเดียว ในขณะที่ผู้เรียนบางคนชอบทำงานเป็นกลุ่ม ผู้สอนจึงควรใช้วิธีการที่หลากหลายในการทำให้ ผู้เรียนสนใจและอยากมีส่วนร่วม

แนวทางที่ 7 ให้ทางเลือกเพื่อสร้างความสนใจ (Guideline 7: Provide Options for Recruiting Interest) การทำให้ผู้เรียนเข้าถึงและจัดการกับข้อมูล ที่ตนเองไม่สนใจนั้นเป็นเรื่องยาก ผู้สอนจึงควรให้ ความสำคัญกับการทำให้ผู้เรียนสนใจและมีส่วนร่วม แต่ผู้เรียนแต่ละคนมีความสนใจต่างกัน และผู้เรียน คนเดียวกันอาจมีความสนใจแตกต่างกันไปตามเวลา ผู้สอนจึงควรคำนึงถึงความสนใจที่หลากหลายและ อาจเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา ผู้สอนควรให้ทางเลือก กับผู้เรียนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น ให้เลือกกระดุม ความยากง่ายของงานที่เหมาะสมกับตนเอง ให้เลือกรางวัล ที่ควรจะได้รับ ให้ผู้เรียนช่วยในการออกแบบการเรียน การสอน ผู้สอนควรพยายามทำให้เนื้อหาหรือกิจกรรม มีความเกี่ยวข้องหรือมีประโยชน์กับชีวิตผู้เรียน เช่น เนื้อหา เหมาะสมกับอายุ เพศ วัฒนธรรม และช่วยให้ผู้เรียน รู้ว่าสิ่งที่เรียนไปนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนั้นผู้สอนยังควรพยายามลดอุปสรรคกับความ สนใจ เช่น ลดสิ่งรบกวนในท้องที่ไม่เหมาะสม และผู้สอนควรพยายามลดความกังวลของผู้เรียน เช่น สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรกับผู้เรียน

แนวทางที่ 8 ให้ทางเลือกเพื่อให้เกิดความพยายาม (Guideline 8: Provide Options for Sustaining Effort and Persistence) การเรียนรู้

ให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยความพยายามอย่างต่อเนื่อง หากผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน ผู้เรียนจะสามารถควบคุมสมาธิและมีความพยายามมากกว่า เวลาที่ผู้เรียนไม่มีแรงจูงใจ ผู้สอนควรเน้นความสำคัญของการตั้งวัตถุประสงค์และการบรรลุวัตถุประสงค์ เช่น คอยเตือนผู้เรียนว่าวัตถุประสงค์ของงานคืออะไร และผลที่ได้จากการทำงานสำเร็จ คืออะไร ผู้สอนควรปรับเปลี่ยนความยากง่ายของงานเพื่อทำให้นักเรียนอย่างเหมาะสม และจัดหาอุปกรณ์ที่จำเป็นในการช่วยให้ผู้เรียนทำงานได้อย่างสิ้นไหล ผู้สอนยังควรให้ข้อเสนอแนะเป็นระยะ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มที่และควรสนับสนุนให้ผู้เรียนคอยสนับสนุนและช่วยเหลือกันและกัน

แนวทางที่ 9 ให้ทางเลือกเพื่อพัฒนาความสามารถในการควบคุมตนเอง (Provide Options for Self-Regulation) ความสามารถในการควบคุมตนเองเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะเรียนรู้อย่างประสบความสำเร็จ ผู้สอนจึงควรออกแบบการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองได้ และพัฒนาความสามารถในการควบคุมตนเองของผู้เรียน ผู้สอนควรพัฒนาความเชื่อและความคาดหวังที่เหมาะสมเพื่อสร้างแรงจูงใจ เช่น ช่วยให้ผู้เรียนตั้งวัตถุประสงค์ที่เหมาะสมกับตัวเองและสร้างความเชื่อให้กับผู้เรียนว่าผู้เรียนสามารถประสบความสำเร็จได้ ผู้สอนควรช่วยให้ผู้เรียนจัดการกับอารมณ์ของตนเอง เช่น ความหงุดหงิดหรือความเครียด นอกจากนี้ผู้สอนควรช่วยให้ผู้เรียนประเมินอารมณ์และแรงจูงใจของตนเอง เช่น การมีแบบบันทึกให้ผู้เรียนประเมินพฤติกรรมตนเอง

การคำนึงถึงหลักเกณฑ์และแนวทางที่กล่าวมาในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ จะช่วยให้ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนที่เป็นสากลมากขึ้น อันทำให้ผู้เรียนมีโอกาสที่เท่าเทียมกันมากขึ้นที่จะเข้าถึงเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้และประสบการณ์ทางการเรียน

กระบวนการในการออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นสากล

เครือข่ายการปฏิบัติและวิจัยการออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นสากล (The Universal Design for

Learning Implementation and Research Network, 2011) ได้กล่าวถึงกระบวนการในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นสากลไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละบทเรียนให้ชัดเจน เช่น ผู้เรียนจะต้องทำอะไรได้บ้าง แนวคิดหลักที่ผู้เรียนควรเข้าใจคืออะไร ผู้สอนจะสื่อสารวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบได้อย่างไร

ขั้นที่ 2 คาดการณ์ถึงความต้องการของผู้เรียนก่อนล่วงหน้า โดยศึกษาพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน ความต้องการพิเศษของผู้เรียนในการเข้าถึงและการมีส่วนร่วม ภาษาและวัฒนธรรมของผู้เรียน และอุปสรรคของผู้เรียนในการเข้าถึงเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 วางแผนการวัดและประเมิน โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน และการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

ขั้นที่ 4 วางแผนการจัดประสบการณ์ในการเรียนรู้ จัดลำดับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในห้องเรียน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ วางแผนว่าสื่อและอุปกรณ์รวมทั้งวิธีการสอนจะช่วยลดอุปสรรคทางการเรียนรู้อย่างไรบ้าง ผู้สอนควรมีความคาดหวังว่าผู้เรียนทุกคนจะเรียนรู้และพัฒนาให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

ขั้นที่ 5 วางแผนในการตรวจสอบหรือคิดใคร่ครวญ กำหนดหัวข้อที่จะตรวจสอบหรือคิดใคร่ครวญ เช่น ผู้เรียนได้แนวคิดหลักจากการเรียนรู้หรือไม่ วิธีการสอนใดหรืออุปกรณ์ใดตอบสนองความหลากหลายของผู้เรียนได้ดี ควรเพิ่มเติมวิธีการหรืออุปกรณ์ใดในครั้งต่อไป

การใช้ขั้นตอนทั้งห้าขั้นตอนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงหลักการและแนวทาง ดังที่กล่าว จะช่วยให้ผู้สอนสามารถพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างทางการเรียนรู้ของผู้เรียนได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บทสรุป

การออกแบบอาคาร ผลิตภัณฑ์ และบริการ โดยคำนึงถึงความต้องการที่หลากหลายของผู้คน ตั้งแต่แรกทำให้ลดปัญหาในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง ในภายหลัง เนื่องจากการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในภายหลัง อาจจะประสบความสำเร็จหรือไม่สำเร็จก็ได้ เช่น หากอาคาร ไม่ได้สร้างทางลาดไว้ตั้งแต่แรกเริ่ม และต้องการสร้าง ทางลาดขึ้นมาในภายหลัง อาคารอาจจะไม่มีพื้นที่มาก ในการสร้างทางลาดที่มีขนาดเหมาะสม การออกแบบ การจัดการเรียนรู้ก็เช่นกัน เมื่อผู้สอนพบว่า แผนจัดการเรียนรู้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการ ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนบางคนได้ บางครั้ง ผู้สอนอาจต้องปรับแผนการจัดการเรียนรู้ ค่อนข้างมากในระยะเวลาที่จำกัด การคำนึงถึงหลักการ และแนวทางในการออกแบบที่เป็นสากลตั้งแต่แรกเริ่ม อาจช่วยลดปัญหาในการปรับแผนการจัดการเรียนรู้ ในภายหลัง อันนำไปสู่ความเท่าเทียมกันในการเข้าถึง เนื้อหาและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกคน ไม่ว่าจะผู้เรียนจะมีความต้องการพิเศษหรือไม่ก็ตาม

บรรณานุกรม

Burgstahler, S. (2008). **Equal access: Universal design of instruction**. Seattle: DO-IT, University of Washington. Retrieved from: <https://www.washington.edu/doit/equal-access-universal-design-instruction>

Center for Applied Special Technology. (2011). **Universal Design for Learning (UDL) Guidelines: Full-Text Representation (Version 2.0)**. Retrieved from: [https://nau.edu/uploadedFiles/Academic/SBS/IHD/Research/Lanterman,%20UDL_Guidelines_Version_2.0_\(Final\).pdf](https://nau.edu/uploadedFiles/Academic/SBS/IHD/Research/Lanterman,%20UDL_Guidelines_Version_2.0_(Final).pdf)

Higbee, J. L., & Goff, E. (2008). **Pedagogy and Student Services for Institutional Transformation: Implementing Universal Design in Higher Education**. Minnesota: Center for Research on Developmental Education and Urban Literacy.

Jimenez, T., Graf, V., & Rose, E. (2007). **Gaining access to general education: The promise of Universal Design for Learning**. *Issues in Teacher Education*, 16(2), 41-54.

McGuire, J. M., Scott, S. S., & Shaw, S. F. (2006). **Universal design and its applications in educational environments**. *Remedial & Special Education*, 27(3), 166-175.

Petrie, H., Darzentas, J., Walsh, T., Swallow, D., Sandoval, L., Lewis, A. & Power, C. (2016). **Universal Design 2016: Learning from the Past, Designing for the Future**. Amsterdam: IOS Press.

Rao, K., Ok, M. W., Bryant, B. R. (2014). **A review of research on universal design educational models**. *Remedial and Special Education*, 35(3). 153-166.

Rose, D. H., Gravel, J. W., & Gordon, D. (2014). **Universal design for learning**. In L. Florian (Ed.) *SAGE handbook of special education*, 2nd Ed (pp. 475-491). London: SAGE.

The Center for Universal Design (2018). **Universal Design Principles**. Retrieved from: https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/about_ud.htm

The Universal Design for Learning Implementation and Research Network (2011). **UDL Instructional Planning Process**. Retrieved from: <https://udl-irn.org/wp-content/uploads/2018/01/Instructional-Process.pdf>

U.S. Department of Education (2012). **Higher Education Opportunity Act – 2008**. Retrieved from <http://www2.ed.gov/policy/highered/leg/hea08/index.html>