

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ฝึกทักษะการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญด้วย
นิทานพื้นบ้านล้านนา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินงานวิจัยโดยแยกตามหัวข้อดังนี้

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การสอนในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544
 2. การอ่าน
 3. นิทานพื้นบ้านล้านนา
 4. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 6. กรอบแนวคิดในการวิจัย
- ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การสอนในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีลักษณะเป็นหลักสูตรมาตรฐาน
(Standard – Based Curriculum) และมีลักษณะเป็นหลักสูตรสมรรถฐาน (Competency – Based
Curriculum) กล่าวคือหลักสูตรจะมีสาระการเรียนรู้ (Strand) เป็นกลุ่มเนื้อหาและทักษะที่ต้องสอน
แต่ละสาระการเรียนรู้จะมีมาตรฐานการเรียนรู้ (Standard) เป็นตัวกำหนดคุณภาพของการจัด
การศึกษา แต่ละมาตรฐานการเรียนรู้จะมีมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นมาตรฐานการเรียนรู้จึงเป็น
ข้อกำหนดคุณลักษณะ และความสามารถของผู้เรียนที่ครูจะจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ
และความสามารถดังกล่าว (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ, 2544 ข:17)

1.1 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระที่เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย

สาระที่ 1 : การอ่าน

สาระที่ 2 : การเขียน

สาระที่ 3 : การฟัง การดู และการพูด

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

สาระที่ 5 : วรรณคดีและวรรณกรรม

1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยเกี่ยวกับการอ่าน ช่วงชั้นที่ 1

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 : ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิดไปใช้ในการตัดสินใจ แก้ปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

1.1.1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็วเข้าใจ ความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

1.1.2 สามารถเข้าใจใจความสำคัญ และรายละเอียดของเรื่อง หาคำสำคัญหรือ ใช้แผนภาพโครงเรื่อง หรือแผนภาพความคิด เป็นเครื่องมือการพัฒนาความเข้าใจการอ่าน รู้จัก ใช้คำถามเกี่ยวกับเนื้อหา และแสดงความรู้ ความคิด ทัศนคติ เหตุการณ์ เรื่องราวจากเรื่องที่อ่าน และกำหนดแนวทางการปฏิบัติ

1.1.3 สามารถอ่านในใจและอ่านออกเสียงบทร้อยแก้ว และร้อยกรองได้ รวดเร็วถูกต้องตามลักษณะคำประพันธ์ และอักขรวิธี และจำบทร้อยกรองที่ไพเราะ เลือกอ่าน หนังสือที่เป็นประโยชน์ทั้งความรู้ และความบันเทิง มีมารยาทการอ่าน และมีนิสัยรักการอ่าน

2. การอ่าน

2.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นพฤติกรรมการรับสารที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการฟัง ปัจจุบันมีผู้รู้ นักวิชาการและนักเขียนนำเสนอความรู้ ข้อมูล ข่าวสารและงานสร้างสรรค์ ตีพิมพ์ในหนังสือและ สิ่งพิมพ์อื่น ๆ มากมาย นอกจากนี้แล้วข่าวสารสำคัญ ๆ หลังจากนำเสนอด้วยการพูด หรืออ่านให้ ฟังผ่านสื่อต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะตีพิมพ์รักษาไว้เป็นหลักฐานแก่ผู้อ่านในชั้นหลัง ๆ ความสามารถในการอ่านจึงสำคัญและจำเป็นยิ่งต่อการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมปัจจุบัน จะเห็น ได้ว่า องค์การระดับนานาชาติ เช่น องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ

(UNESCO) จะใช้ความสามารถในการรู้หนังสือของประชากรประเทศต่าง ๆ เป็นดัชนีวัดระดับการพัฒนาของประเทศนั้น ๆ ดังนั้น จึงมีผู้ให้คำจำกัดความหรือความหมายของการอ่านไว้ต่างกัน ดังนี้

จินตนา ไบกาซูบี(2534:57) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านว่า การอ่านเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตในปัจจุบัน มีความสำคัญในการเรียนการศึกษาค้นคว้าเพื่อประกอบอาชีพในอนาคต เป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในกิจกรรมการเรียนและนับว่าเป็นเครื่องมือที่จะแสวงหาความรู้ได้ดีที่สุด

กาญจนา ศรีภัทราวิทย์ (2533:14) ได้ให้ความหมายของการอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการโต้ตอบระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน ซึ่งผู้อ่านต้องอาศัยทักษะหลายประการในการถอดความหมายจากสัญลักษณ์ ต้องอาศัยความรู้ความสามารถ และประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเพื่อเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดเจตนาารมณ์

บันลือ พฤกษะวัน (2538:9-10) ได้ชี้แจงความหมายของการอ่านไว้หลายความหมาย ดังนี้

1. การอ่านเป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด โดยการผสมเสียง เพื่อใช้ในการออกเสียงและโดยมุ่งให้สะกดตัวผสมคำอ่านเป็นคำๆ เพื่อให้ผู้อ่านออกและอ่านแตกฉานเท่านั้น
2. การอ่านเป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำหรือเป็นประโยค ทำให้เข้าใจความหมาย เรียกว่า อ่านได้
3. การอ่านเป็นการสื่อความหมายที่จะถ่ายทอดโยงความคิด ความรู้จากผู้เขียนถึงผู้อ่าน เรียกว่า อ่านเป็น
4. การอ่านเป็นการพัฒนาความคิด โดยผู้อ่านต้องใช้ความสามารถหลายๆ ด้าน เช่น การสังเกต การจำรูปคำ ใช้เหตุผลและประสบการณ์เดิมในการแปลความหรือถอดความ และนำผลของสิ่งที่ได้จากการอ่านมาเป็นแนวคิด แนวปฏิบัติได้ เรียกว่า อ่านเป็น

ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ (2538:4) สรุปความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านมิใช่แต่เพียงการออกเสียงตามตัวอักษรอย่างเดียวน การอ่านเป็นกระบวนการถ่ายทอดความหมายจากตัวอักษรออกมาเป็นความคิด และจากความคิดที่ได้จากการอ่านผสมผสานกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ เป็นเครื่องช่วยพิจารณาการตัดสินใจนำแนวคิดที่ได้จากการอ่านไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ทวีลักษณ์ บุญญาญจน (2547:4) ได้สรุปนิยามของการอ่านไว้ดังนี้

1. การอ่าน คือแหล่งทรัพยากรสำหรับการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของมนุษย์ในยุคโลกาภิวัตน์
2. การอ่าน คือการก่อให้เกิดความสุขใจ ความจรรโลงใจและจิตใจที่ดีงาม

3. การอ่านเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเกี่ยวข้องกับภาษาศาสตร์ ซึ่งมี 4 ประการ คือ การฟัง การพูด การเขียนและการอ่าน

4. การอ่านเป็นการช่วยส่งเสริมตนเองให้สัมพันธ์กับเด็ก การอ่านหนังสือต้องเป็นการปรับปรุง ช่วยให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ โดยอาศัยหนังสือที่ได้พบเห็น การอ่านยังเป็นการส่งเสริมอารมณ์ของคนแต่ละคนให้สัมพันธ์กับโลก เป็นการปรับปรุงตนเองให้เข้ากับผู้อื่นได้

กานต์มณี ศักดิ์เจริญ (2546:89-90) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านจะได้ผลดี ต้องประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

1. ความรู้และประสบการณ์ของผู้อ่าน ผู้ที่มีความรู้มากก็ย่อมอ่านหนังสือได้เข้าใจกว่า ผู้ที่มีความรู้น้อย นอกจากนี้ประสบการณ์ของผู้อ่านก็จะมีส่วนที่ทำให้เข้าใจเรื่องที่อ่านได้รวดเร็ว

2. ความรู้ทางด้านภาษา ผู้อ่านจะอ่านเรื่องเข้าใจและได้รับประโยชน์จากนั้นก็ควรจะเข้าใจในเรื่องคำที่ใช้ในหนังสือที่อ่าน

3. วิธีการเขียนของผู้แต่ง ผู้อ่านควรรู้จักแบบการเขียนของผู้แต่ง ซึ่งแตกต่างกันตามบุคคลและแต่ละบุคคล รูปแบบการเขียนของแต่ละคนย่อมไม่เหมือนกัน ถ้าหากรู้จักชีวประวัติผู้แต่งด้วย ก็จะทำให้เข้าใจเรื่องที่อ่านได้ง่าย

4. นิสัรกรการอ่าน เป็นส่วนประกอบที่สำคัญจะทำให้การอ่านประสบความสำเร็จ ถ้ามีนิสัรกรการอ่าน ก็จะอ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ ไม่ต้องรอให้ความจำเป็นมาบังคับ เช่น อ่านหนังสือเมื่อใกล้สอบ อ่านหนังสือทบทวนสิ่ง นิสัรกรการอ่านจะต้องใช้เวลาปลูกฝังและฝึกหัด ถ้าหัดตั้งแต่ยังอายุน้อย จะได้ผลดีกว่าหัดตอนอายุมาก และยังต้องได้รับการส่งเสริมให้อ่านอยู่เสมอ

5. รู้จักสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ สิ่งพิมพ์มีหลายประเภท ได้แก่ หนังสือ เอกสาร จุลสาร สารสาร นิตยสาร แผ่นปลิว เป็นต้น แต่ละประเภทก็แตกต่างกันออกไป การรู้จักสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทจะทำให้อ่านได้ไวยิ่งขึ้น

สนิท ตั้งทวี (2536:3) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการสำคัญในการแสวงหาความรู้ของมนุษย์อย่างหนึ่งซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. ผู้อ่าน การอ่านจะเกิดขึ้นไม่ได้ ถ้าไม่มีผู้อ่าน

2. ตัวอักษร ถ้าผู้อ่านมองเห็นตัวอักษร แล้วอ่านได้แต่ไม่เข้าใจความหมายของตัวอักษร ก็จะไม่ถือว่าเป็นการอ่าน

3. ความหมาย ถ้าผู้อ่านมองเห็นตัวอักษรชัดเจนสามารถเข้าใจความหมายของตัวอักษรก็จะถือว่าเป็นการอ่าน แต่ยังไม่สมบูรณ์ เพราะมีเพียงทักษะทางด้านความเข้าใจศัพท์

4. เลือกความหมาย ถ้าผู้อ่านมองเห็นตัวอักษร เข้าใจความหมายของตัวอักษร และสามารถเลือกความหมายที่ดีที่สุด ในหลายๆความหมายของคำที่ถูกล้อมรอบด้วยบริบทได้อย่างถูกต้อง โดยอาศัยการพิจารณาด้วยเหตุผลเช่นนี้ จะถือว่าเป็นการอ่านที่สมบูรณ์ เพราะมีทักษะทางด้านความเข้าใจ เมื่อเสียงและความคิดเชิงวิจารณ์เพิ่มขึ้น

5. การนำไปใช้ การอ่านที่จะมีความสมบูรณ์ที่สุดได้ก็ต่อเมื่อ ผู้อ่านมีกระบวนการที่ต่อเนื่องคือ ผู้อ่านมองเห็นตัวอักษร เข้าใจความหมายของตัวอักษร สามารถเลือกหาความหมายที่ดีที่สุดหรือถูกต้องที่สุด และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของผู้อ่าน จนกระทั่งเกิดประโยชน์แก่ตนเอง ต่อสังคมต่อไป การอ่านเช่นนี้ถือว่าเป็นการอ่านที่สมบูรณ์ที่สุด หรืออาจจะเรียกว่าอ่านเป็น เพราะมีความคิดเชิงสร้างสรรค์เพิ่มเติม

จากความหมายของการอ่านที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการแปลความหมายจากตัวอักษร สัญลักษณ์คำ กลุ่มคำหรือวลี และประโยค ออกมาเป็นความคิดอย่างมีเหตุผลโดยอาศัยความสามารถในการแปลความ การตีความ การจับใจความสำคัญ และการสรุปความ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างมีจุดหมาย

2.2 ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านเป็นรากฐานสำคัญของการศึกษา ผู้ที่อ่านได้เร็วและเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ตลอด จัดได้ว่าเป็นผู้มีความสามารถในการอ่านสูง ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านพอสรุปได้ดังนี้

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทพรพรชัย (2531 :136) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะการอ่านมีความสำคัญมาก เป็นทักษะที่ใช้แสวงหาความรู้ทุกด้าน ผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านย่อมศึกษาหาความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปใช้ป็นเครื่องมือในการศึกษาในสาขาวิชาอื่นๆได้อย่างดี

สนิท คีรีทวี (2555:3) การอ่านมีส่วนช่วยสร้างความสำเร็จในการดำเนินชีวิต ผู้ใดมีความสามารถพิเศษในการอ่านจะมีความเจริญและก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เพราะได้ติดตามความเคลื่อนไหวทางวิชาการอยู่เสมอ

สุรินทร์ นันเศรษฐวิทย์ (2544:6) สรุปใจความของการอ่านไว้ว่า ผู้อ่านสามารถฝึกความคิด สร้างจินตนาการได้ในขณะที่อ่าน รู้สึกมีความสุข เกิดความคิดเห็นได้ด้วยตนเอง

ดวงใจ ไทยอนุญ (2550:125) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับชีวิตในปัจจุบัน และถือว่าเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน ไม่ว่าในด้านการดำเนินชีวิต หรือเพื่อการศึกษา การอ่านเป็นการส่งเสริมและพัฒนาสติปัญญา ความคิด และเพิ่มพูนประสบการณ์

จากแนวคิดของการอ่านพอสรุปได้ดังนี้คือ ทำให้มองเห็นว่าการอ่านมีความสำคัญมาก นอกจากจะเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้วิชาต่างๆ แล้ว ยังเป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพ เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม รวมถึงการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชาติ

2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

จุดมุ่งหมายของการอ่านย่อมมีความแตกต่างกันไปแต่ละคน ซึ่งจะมีจุดมุ่งหมายของการอ่านในด้านต่าง ๆ ดังนี้

ไพเราะ วุฒิเจริญกุล (2540:28) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการอ่านก็คือ อ่านเพื่อให้เกิดความรู้ความคิด อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน และอ่านเพื่อติดตามข่าวสารเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งจุดหมายทั้ง 3 อย่างนี้จะบรรลุผลเมื่อผู้อ่านมีความเข้าใจในการอ่าน ดังนั้นสิ่งที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ก็คือ ต้องอ่านจับใจความสำคัญให้ได้

ปราณี อยู่คง (2546:21) ได้แบ่งจุดมุ่งหมายของการอ่านออกเป็น 6 ประการ ดังนี้

1. อ่านเพื่อจับใจความคร่าว ๆ
2. อ่านเพื่อจับใจความสำคัญ
3. อ่านเพื่อสำรวจรายละเอียดและใจความสำคัญโดยทั่วไป
4. อ่านเพื่อความเข้าใจอย่างถ่องแท้
5. อ่านเพื่อใช้วิจารณ์ตามข้อ ความที่อ่าน
6. อ่านเพื่อวิเคราะห์ข้อความหรือแนวคิดในเรื่องที่อ่าน

จากจุดมุ่งหมายของการอ่านข้างต้นพอสรุปได้ว่า การอ่านมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เข้าใจจุดประสงค์ และตีความของเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ทำให้เกิดความเพลิดเพลินในการอ่านและได้สาระ รวมทั้งได้ประโยชน์จากการอ่านนั้นด้วย การอ่านเป็นการสื่อความหมายด้วยตัวหนังสือ และการแสวงหาความรู้ความเข้าใจ การอ่านจึงเป็นกระบวนการอันซับซ้อน ไม่ว่าจะอ่านเล่นหรืออ่านจริง การอ่านเป็นประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพตลอดจนการดำรงชีวิตให้อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

2.4 ประเภทของการอ่าน

วรณี โสมประยูร(2537:127)ได้แบ่งประเภทการอ่านเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนออกเป็น 2 ประเภท คือ

ประเภทที่ 1 การอ่านออกเสียง แบ่งเป็น 3 แบบ ได้แก่

- 1.1 การอ่านร้อยแก้ว
- 1.2 การอ่านร้อยกรอง
- 1.3 การอ่านทำนองเสนาะ

ประเภทที่ 2 การอ่านในใจ

2.1 การอ่านค้นคว้าหาความรู้ เช่น อ่านตำรา

2.2 การอ่านแบบจับใจความสำคัญ หรือหาสาระสำคัญของเรื่อง เช่น การอ่าน

บทความ

2.3 การอ่านแบบหารายละเอียดทุกตอน เช่น การอ่านประวัติศาสตร์ การอ่าน

ลำดับเหตุการณ์

2.4 การอ่านแบบหารายละเอียดทุกคำเพื่อการปฏิบัติ เช่น การอ่านวิธีประกอบ

อาหาร

2.5 การอ่านแบบวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อหาเหตุผล เช่น อ่านข่าวเหตุการณ์สำคัญ

2.6 การอ่านแบบไตร่ตรองโดยใช้วิจารณญาณเพื่อหาข้อเท็จจริง ข้อดี ข้อเสีย

สำหรับเลือกแนวทางปฏิบัติ เช่น อ่านโฆษณา การอ่านแบบคร่าว ๆ เพื่อสังเกตและจดจำ เช่น อ่านชื่อสถานที่ต่าง ๆ เมื่อนั่งรถผ่าน

ดวงใจ ไทยอนุญ (2550:126-127) ได้แบ่งเป็นประเภทของการอ่านออกเป็น 3 ประเภท คือ

ประเภทที่ 1 การอ่านในชีวิตประจำวัน การอ่านในลักษณะนี้เป็นการอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน อ่านเพื่อให้รับรู้เท่านั้น ไม่จำเป็นต้องรู้รายละเอียดลึกซึ้ง ผู้อ่านอาจเลือกอ่านเพียงหัวข้อที่สนใจเท่านั้น เป็นการอ่านซ้ำ ๆ ไม่เร่งรีบ

ประเภทที่ 2 การอ่านเพื่อการศึกษา การอ่านในลักษณะนี้ต้องอ่านด้วยความตั้งใจ อ่านเพื่อต้องการรู้ข้อเท็จจริง อ่านเพื่อจับประเด็นสำคัญ หรือความคิดหลัก โดยใช้ความคิดพิจารณาเนื้อหาอย่างละเอียดซึ่งต้องใช้ความจดทนพอสมควร

ประเภทที่ 3 การอ่านด้วยความวิเคราะห์ การอ่านในลักษณะนี้เป็นการอ่านอย่างละเอียดด้วยความรอบคอบ โดยผู้อ่านจะต้องเข้าใจเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี อ่านแล้วสามารถแยกแยะได้ว่ามีที่มาของเรื่องนั้น เป็นมาอย่างไร มโนทัศน์ของผู้เขียนและเรื่องนั้นคืออะไร โดยอาศัยการพิจารณาหาเหตุผล ประกอบ และรู้จักการเปรียบเทียบ

มัทธนา พันธุ์ประสิทธิ์ (2543:25) ได้กล่าวถึง รูปแบบของการอ่านและวิธีคิดหรือพฤติกรรมการคิดของผู้อ่าน ไว้ได้ดังนี้

1. การอ่านเก็บความรู้ เป็นกิจกรรมที่สำคัญในการเรียน วิธีเก็บความรู้เป็นวิธีธรรมชาติ เมื่อเราอ่านสิ่งที่เขียนเรียบเรียงไประยะหนึ่ง การรับความรู้นั้นอาจจะสมบูรณ์ หรือไม่สมบูรณ์ก็ได้ และการเรียงลำดับข้อมูล เราก็อ่านในลักษณะที่เราเข้าใจง่ายต่อการจำ เราอาจบอกผู้อื่นได้ว่า เราได้รับความรู้อะไรบ้าง และเรียงลำดับให้ผู้อื่นฟัง หรือชวนให้ผู้อื่นได้มีความรู้ตาม

การอ่านเก็บความรู้ นั้น ผู้อ่านอาจเลือกเก็บเฉพาะข้อความรู้ที่ตนต้องการ เพื่อใช้ประโยชน์บางอย่างก็ได้

2. การอ่านเอาเรื่อง เป็นการอ่านที่ผู้เขียนนำเสนอไว้ในบทอ่าน ในระหว่างอ่าน ผู้อ่านต้องติดตามเรื่องราวให้ได้ต่อเนื่องกันไป จึงจะสามารถอ่านได้รู้เรื่องโดยตลอด การอ่านเอาเรื่องจะได้ผลสมบูรณ์ ผู้อ่านจะต้องเข้าใจ รู้เรื่อง และควรจำเรื่องให้ได้ด้วย ซึ่งต้องอาศัยความสามารถเฉพาะตัว และความพยายาม ถ้าหากเราอ่านด้วยความตั้งใจ มีสมาธิ ไม่อ่านโดยเร่งรีบ ก็มักจะรู้เรื่องและเข้าใจเรื่องได้ดี

3. การอ่านวิเคราะห์ คำว่า วิเคราะห์ หมายถึง แยกแยะออกเป็นส่วน ๆ เพื่อทำความเข้าใจ และแลเห็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่าง ๆ การอ่านวิเคราะห์ต้องใช้ความคิดในการอ่านเอาเรื่องเป็นสำคัญก่อน ต้องรู้จักแยกแยะประโยค แล้วพิจารณาว่าส่วนต่างๆ มีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร โดยต้องพยายามตั้งคำถามให้ได้ว่า เรื่องราว เป็นอย่างไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน จะต้องใช้ความคิดพิจารณาจนมีทักษะจนชำนาญ จะทำให้ดียิ่งขึ้น

4. การอ่านตีความ เมื่ออ่านวิเคราะห์แล้ว ผู้อ่านต้องพิจารณาอีกเรื่องหนึ่งว่า สารที่สำคัญที่สุดซึ่งผู้เขียนตั้งใจจะบอกแก่ผู้อ่านนั้นคืออะไร สารนั้นอาจเป็น ความตั้งใจ หรือเจตนา แนะนำสั่งสอน เตือนสติ โดยอาจใช้กลวิธีต่างๆกันไป เช่น อาจใช้ถ้อยคำที่ขบขัน หรืออาจบอกไปตรงๆ ในการอ่านชนิดนี้ นอกจากจะตีความทั้งเรื่องแล้วในแต่ละช่วงก็ต้องตีความหมาย โดยเฉพาะเมื่อผู้เขียนแฝงจุดสำคัญที่จะต้องตีความ

จากประเภทของการอ่านที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการอ่านแต่ละประเภทได้ให้ความสำคัญ และสามารถหาข้อเท็จจริงในเรื่องที่อ่านได้ หรือสามารถแยกแยะ เรียบเรียงเนื้อหาจากเรื่องที่อ่านได้ โดยอาศัยการพิจารณาหาเหตุผลประกอบ และรู้จักการเปรียบเทียบ

2.5 องค์ประกอบในการอ่าน

องค์ประกอบในการอ่านเป็นสิ่งที่แสดงถึงลักษณะของการอ่านที่สมบูรณ์ ถ้าผู้อ่านมีองค์ประกอบในการอ่านครบถ้วน ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้เป็นอย่างดี

จรรยา โสมประยูร (2537:122-123) กล่าวถึงองค์ประกอบในการอ่าน ซึ่งแบ่งออกเป็น

6 ด้าน คือ

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย อันได้แก่ สายตา ปาก และหู
2. องค์ประกอบทางด้านจิตใจ อันได้แก่ ความต้องการ ความสนใจ และความศรัทธา
3. องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา อันได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ ความสามารถในการนำประสบการณ์เดิมไปใช้ ความสามารถในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง และความสามารถในการเรียน

4. องค์ประกอบทางด้านประสบการณ์พื้นฐาน
5. องค์ประกอบทางด้านบุคลิกภาพ อารมณ์ แรงจูงใจ และบุคลิกภาพ
6. องค์ประกอบทางด้านสิ่งแวดล้อม

วลัยภรณ์ อาทิตย์เที่ยง (2539:235-236) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการอ่านอยู่ 3 ลักษณะดังนี้

1. ลักษณะของวัสดุการอ่านจะต้องไม่ปิดกั้นหรือเป็นกำแพงขวางความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียนนั่นคือ ใช้ภาษาให้เหมาะสมกับผู้อ่าน ไม่ใช่คำศัพท์ที่แปลกประหลาด คำศัพท์ที่เด็กไม่เคยรู้จัก หรือเป็นคำศัพท์ที่ยาวเกินความสามารถของเด็ก สำหรับหลักภาษาก็ควรใช้แต่สิ่งที่เด็กคุ้นเคยแล้วประโยคไม่ควรยาวเกินไปและไม่สลับซับซ้อน

2. ลักษณะของผู้อ่าน ความสามารถในการเข้าใจและตีความสิ่งที่อ่านจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่สำคัญคือ

- 2.1 ระดับสติปัญญา เด็กแต่ละคนจะสิ่งที่เป็นนามธรรม บางคนไม่สามารถมีความสามารถในการอ่านแตกต่างกันไปตามระดับสติปัญญาของตน เช่น เด็กบางคนไม่สามารถจดจำรายละเอียดของเนื้อเรื่องได้ บางคนไม่สามารถสรุปเรื่องที่อ่านได้ บางคนไม่เข้าใจแยกแยะความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริงกับความคิดเห็นได้ หรือถ้าทำได้ก็ต้องใช้เวลาอย่างมาก ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ ครูควรตรวจสอบเพื่อช่วยเด็กในการพัฒนาสมรรถภาพในการอ่านและจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับระดับสติปัญญาของเด็ก

- 2.2 ความรู้ในด้านคำศัพท์ และโครงสร้างของภาษาซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อความเข้าใจ การสร้างความคิดรวบยอด และการสร้างจินตนาการเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

- 2.3 ภูมิหลังในเรื่องความรู้และประสบการณ์ จะช่วยในการผสมผสานความคิดเดิมให้เข้ากับความรู้ใหม่ จดจำงาน การแปลความ ตีความ ขยายความและการประเมินค่าของสิ่งที่อ่าน

- 2.4 ร่างกายเด็กที่มีสุขภาพทางกายดีจะมีความสามารถในการเรียน การอ่านได้ดีกว่าเด็กที่มีสุขภาพไม่ดี ซึ่งต้องขาดเรียนบ่อยๆ ทำให้การเรียนอ่านล่าช้าออกไป นอกจากนั้นสิ่งที่ครูจะต้องคำนึงถึงก็คือ สายตาและการได้ยิน เด็กที่มีสายตาผิดปกติ จะรู้สึกไม่อยากอ่านหนังสือและไม่รู้สึกเพลิดเพลินหรือพอใจกับสิ่งที่อ่าน ส่วนเด็กที่มีความผิดปกติทางการได้ยิน จะฟังคำอธิบายของครูไม่ได้ดีเท่าที่ควรเพราะจับใจความไม่ค่อยได้ และไม่เข้าใจความหมายของคำที่ครูให้อ่านซึ่งจะให้เกิดปัญหาในการอ่านต่อไป

- 2.5 อารมณ์ เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการอ่านมาก เพราะการอ่านที่ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้อ่านจำเป็นต้องมีสมาธิในการอ่าน ถ้าเด็กมีความกังวลใจ หรือมี

ความกลัว เด็กจะมีความรู้สึกลดลงอย่างรุนแรง ซึ่งจะขัดขวางสมาธิในการอ่านเป็นอย่างมากจนเป็นผลให้ประสบผลสำเร็จในการอ่านน้อยกว่าเด็ก ที่มีอารมณ์ดี หรือสุขภาพจิตดี

3. สภาพแวดล้อมเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่อบอุ่น สมาชิกในครอบครัวให้ความสำคัญกับการอ่าน มีการส่งเสริมการอ่าน เด็กก็จะรู้คุณค่าของการอ่านและอ่านได้ดี เพราะได้พบเห็นและมีกิจกรรมการอ่านเป็นประจำ นอกจากนี้ โรงเรียนยังมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการอ่านของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ อันจะทำให้พัฒนาการทางด้านการอ่านดีเป็นไปตามลำดับและต่อเนื่อง

2.6 จิตวิทยาในการอ่าน

จิตวิทยาการอ่านเป็นสิ่งช่วยให้ผู้อ่าน และผู้สอนอ่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านยิ่งขึ้น การให้การศึกษาเกี่ยวกับการอ่าน จะเกิดผลที่ดีก็ต่อเมื่อผู้อ่านมีความพร้อมที่จะอ่าน ประทีน มหาจันทร์ (2530:118-120) ได้กล่าวถึงความพร้อมไว้ ดังนี้

1. ความพร้อมทางกาย

- 1.1 ความสามารถทางการเห็นที่สมบูรณ์
- 1.2 ความสามารถทางการฟังที่สมบูรณ์
- 1.3 พลังงานและความกระปรี้กระเปร่าของร่างกาย
- 1.4 สุขภาพที่สมบูรณ์ของร่างกายโดยทั่ว ๆ ไป
- 1.5 การประสานงานที่สมบูรณ์ของกล้ามเนื้อ
- 1.6 ความถนัดของการใช้แขนและมือ
- 1.7 ความสมบูรณ์ของอวัยวะปาก ฟัน และเพดาน
- 1.8 ความสมบูรณ์ของอวัยวะที่เปล่งเสียง

2. ความพร้อมทางสมอง

- 2.1 แสดงให้เห็นความสามารถที่จะเรียนรู้
- 2.2 แสดงให้เห็นความสามารถที่จะปฏิบัติตามคำแนะนำได้
- 2.3 แสดงให้เห็นความสามารถในการจดจำได้
- 2.4 แสดงให้เห็นความสามารถที่จะใช้เหตุผล
- 2.5 แสดงความสนใจในหนังสือและการเรียนอ่าน
- 2.6 แสดงให้เห็นช่วงของความตั้งใจที่นานพอสมควร
- 2.7 แสดงให้เห็นความสนใจและความอยากรู้อยากเห็น

3. ความพร้อมด้านสังคม

- 3.1 เข้ากับผู้อื่นได้ดี
- 3.2 ปรับตัวในการทำกิจกรรมกลุ่มได้

- 3.3 สนองตอบอย่างดีต่อการควบคุมโดยกลุ่ม
- 3.4 ให้ความร่วมมืออย่างดีในการทำโครงการของกลุ่ม
- 3.5 แสดงความคิดเห็นต่อกลุ่มได้
- 3.6 รับความเห็นของกลุ่มได้
- 3.7 ปฏิบัติตามระเบียบของกลุ่มได้
- 3.8 ทำกิจวัตรของกลุ่มได้
4. ความพร้อมทางอารมณ์
 - 4.1 การควบคุมอารมณ์ได้อย่างดี
 - 4.2 ความสมบูรณ์ทางประสาท
 - 4.3 ความเป็นอิสระในตนเองพึ่งพาผู้อื่นตลอดเวลา
 - 4.4 ความสามารถในการทำงานด้วยความเชื่อมั่น
 - 4.5 มีความร่าเริงแจ่มใสอยู่เสมอ
 - 4.6 ไม่มีความหวั่นไหวเมื่อเผชิญปัญหาหนัก
 - 4.7 มีความมั่นใจในตนเอง
 - 4.8 ไม่มีความวิตกกังวลจนเกินเหตุ
5. ความพร้อมทางภาษาและคำพูด
 - 5.1 การพูดได้ชัดเจน
 - 5.2 มีพื้นฐานทางภาษาไทย
 - 5.3 รู้คำศัพท์พอเพียงในการเรียนอ่าน
 - 5.4 สามารถแสดงความคิดเห็นได้ด้วยวาจา
 - 5.5 ปฏิบัติตามคำสั่งด้วยวาจาได้ถูกต้อง
 - 5.6 สามารถแนะนำด้วยวาจาได้
 - 5.7 สามารถเล่าประสบการณ์ของตนด้วยวาจาได้
 - 5.8 สามารถสื่อสารกับคนอื่นได้รู้เรื่อง
 - 5.9 ท่องคำโคลง คำกลอนได้
 - 5.10 ร้องเพลงสำหรับเด็ก เพลงทั่ว ๆ ไปพอได้
6. ความพร้อมทางภาษาและคำพูด
 - 6.1 ประสบการณ์ในการไปชมสถานที่ต่าง ๆ
 - 6.2 ประสบการณ์ในการชมรายการโทรทัศน์
 - 6.3 ประสบการณ์ในการฟังรายการวิทยุ

- 6.4 ประสบการณ์ในการดูหนังสือภาพ หนังสือการ์ตูน
- 6.5 ประสบการณ์ในการฟังปาฐกถา การได้วาที การอภิปราย
- 6.6 ประสบการณ์ในการฟังผู้อื่นอ่านให้ฟัง
- 6.7 ประสบการณ์ในการฟังผู้อื่นเล่าเรื่องให้ฟัง
- 6.8 ประสบการณ์ในการทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การแสดงละคร การประดิษฐ์

สิ่งของการวาด

- 6.9 ประสบการณ์ในการเลี้ยงสัตว์ ทำงานบ้าน ทำสวนดอกไม้ ทำสวนครัว
- เล่นกีฬา

- 6.10 ประสบการณ์ในการพบปะกับบุคคลต่างวัฒนธรรม ต่างวัย และต่างอาชีพ
- 6.11 ประสบการณ์ในการชมภาพยนตร์
- 6.12 ประสบการณ์ในการขายของ
- 6.13 ประสบการณ์ในการเรียนชั้นอนุบาล

2.7 ประสิทธิภาพของการอ่าน

กัลยา ขวนมาลัย (2539:20-21) กล่าวถึงการอ่านที่มีประสิทธิภาพอันทำให้เกิดผล ดังนี้

1. อ่านแล้วได้เรื่องราว จับสาระสำคัญต่าง ๆ ได้ค่อนข้างถูกต้องจับใจ สามารถแยกแยะได้ว่าข้อความตอนใดเป็นใจความสำคัญ ข้อความตอนใดเป็นใจความรอง
2. อ่านแล้วสามารถแปลความ ตีความ ขยายความ สรุปความ และตีบทได้ สามารถวิเคราะห์ความหมาย เข้าใจอารมณ์ ความประสงค์ เจตนาและทัศนคติของผู้แต่งได้ และเมื่อมีความจำเป็นที่จะต้องอ่าน ก็สามารถอ่านอย่างจับใจโดยสอดคล้องกับอารมณ์และน้ำเสียงให้สอดคล้องกับความหมายตามเนื้อเรื่อง
3. อ่านแล้วใช้วิจารณญาณแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งที่อ่านได้อย่างมีเหตุผล สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น และยังบอกละเอียดลงไปได้ด้ว่ามีความคิดเห็นคล้ายตามหรือขัดแย้งในประเด็นใด หรือเมื่อคิดเห็นเพิ่มเติมอย่างไร ทั้งนี้ โดยใช้ปัญญา เหตุผล และหลักวิชาเป็นเครื่องตัดสิน
4. อ่านแล้วได้บรรณรส สามารถแสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดต่อศิลปการประพันธ์ สามารถวิเคราะห์กลวิธีการประพันธ์ วิเคราะห์แนวเขียนในงานเขียนแต่ละชิ้นได้ หรืออาจนำมาเกี่ยวข้องกับงานเขียนชิ้นอื่น ๆ ของผู้เขียนเดียวกันก็ได้
5. อ่านแล้วประเมินค่าสิ่งที่ตนอ่านได้อย่างเที่ยงธรรม อาจนำไปเปรียบเทียบกับหนังสือเล่มนั้นๆ ได้อย่างน่าสนใจอีกด้วย

6. อ่านแล้วเกิดจินตนาการและเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เนื่องจากด้อยคำเป็นสื่อของความคิด เมื่อนำด้อยคำที่เลือกสรรดีแล้วมาเรียงในตำแหน่งที่ถูกต้องทางภาษา ทำให้ผู้อ่านได้รับความคิดที่กว้างไกลเป็นจินตนาการหรือจินตภาพ (Image) ซึ่งเรามีได้สัมผัสด้วยตา แต่เป็นการเห็นด้วยใจและความรู้สึก บางครั้งทำให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ ที่แปลกกลายเป็นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้อ่านในที่สุด ประสิทธิภาพของการอ่านเป็นสิ่งที่แสดงถึงความสำเร็จของผู้อ่าน คืออ่านแล้วสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องได้ สามารถแยกข้อเท็จจริงออกจากข้อคิดเห็นได้ เข้าใจเจตนาของผู้เขียนอีกทั้งอ่านแล้วเกิดแนวคิดใหม่ ๆ ในทางสร้างสรรค์ได้

ละออ เพชรรัตน์ (2547:36) ได้กล่าวถึง ประสิทธิภาพในการอ่านว่า การอ่านหนังสือให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้เรียนต้องรู้ก่อนว่า อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้การอ่านขาดประสิทธิภาพ และพยายามแก้ไขตามสาเหตุเหล่านั้น ซึ่งรายละเอียดที่สำคัญของประสิทธิภาพในการอ่านมีดังต่อไปนี้

1. ไม่อ่านทีละคำ การอ่านทีละคำทำให้อ่านหนังสือได้ช้า เพราะมุ่งหาความหมายของคำทีละคำ สามารถแก้ไขได้โดยตั้งใจไว้ว่า เมื่ออ่านหนังสือทุกครั้งจะจับใจความสำคัญของประโยคด้วยการใช้สายตาเพียงครั้งเดียว และได้ความหมายทันที

2. ไม่อ่านออกเสียง การอ่านหนังสือออกเสียงไปทีละตัว ไปทีละประโยคติดมาจากนิสัยการอ่านสมัยชั้นประถม การอ่านออกเสียงไม่ว่าจะมีเสียงด้นคนเดียวหรือมีเสียงในคอ การอ่านแบบนี้อ่านได้ช้าทั้งสิ้นเพราะมุ่งแต่ออกเสียงตามตัวหนังสือที่ปรากฏ การอ่านได้เร็วสามารถแก้ไขได้โดยพยายามทำให้การมองเห็นรูปทรง และการประสมพยัญชนะของตัวหนังสือ สามารถผ่านขั้นตอนการรับรู้ของเราไปสู่สมองได้โดยโดยไม่ต้องเสียเวลาจินตนาการว่า มันมีเสียงอะไรการแก้ไขให้ใช้นิ้วปิดปากในขณะที่อ่านตลอดเวลาจะทำให้อ่านได้ดีขึ้น และเมื่อปฏิบัติเช่นนี้จนติดเป็นนิสัยแล้วจะพบว่าทำให้อ่านได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

3. ไม่มีคลังวลีหรือวลีศัพท์เฉพาะ การหยุดและกังวลเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนจะทำให้จังหวะในการอ่านและแนวคิดในการอ่านประโยคนั้นหายไป ดังนั้นแม้ว่าจะไม่รู้ศัพท์บางคำก็สามารถหาความหมายของศัพท์นั้นได้ โดยดูจากข้อความในประโยค ถ้าใช้ความคิดติดตามตลอดเรื่อง

4. ไม่ใช่วิธีเดียวกันตลอดในการอ่านทุกประเภท ผู้เรียนควรใช้วิธีการอ่านที่แตกต่างกันในแต่ละเรื่องที่อ่าน เช่น อ่านเรื่องเบาสมองก็อ่านเร็วได้ ถ้าอ่านตำราวิชาการต้องใช้ความคิดพิจารณาเนื้อเรื่องก็ใช้เวลาอ่านนานขึ้นนั่นคือผู้อ่านต้องรู้จักประสงค์ของเรื่องที่จะอ่านด้วย จึงจะได้ประโยชน์ที่แท้จริง

5. ไม่ใช่วิธีซื้อความตามไปด้วยในขณะอ่าน จะทำให้อ่านได้ช้าลง การใช้สายตากวาดไปตามบรรทัดจะเร็วกว่าการใช้วิธีเพราะสายตาเคลื่อนที่เร็วกว่านิ้ว วิธีแก่นิสัยนี้อาจทำได้โดยใช้มือจับหนังสือหรือประสานมือกันไว้ในขณะอ่านหนังสือ

6. ไม่อ่านซ้ำไปซ้ำมา การอ่านเนื้อเรื่องที่ไม່เข้าใจ เป็นการชี้ให้เห็นว่านักศึกษาไม่มั่นใจที่จะดึงเอาความสำคัญของเนื้อความนั้นออกมาได้ด้วยความสามารถของตนเอง เหตุนี้จึงทำให้อ่านช้าลงเพราะคอยคิดแต่จะกลับไปอ่านใหม่ แทนที่จะอ่านไปทั้งหน้าเพื่อหาแนวคิดใหม่ จงพยายามอ่านครั้งเดียวอย่างตั้งใจความคิดทั้งหลายจะค่อย ๆ มาเอง ไม่ต้องกังวลว่าตนเองอ่านไม่รู้เรื่อง

7. มีสมาธิในการอ่าน การปล่อยให้ความตั้งใจและความคงที่ของอารมณ์ล่องลอยไปกับความคิดที่สอดแทรกเข้ามาขณะอ่าน จะทำให้ไม่ได้รับความรู้อะไรจากการอ่านเลย นักศึกษาจะต้องพัฒนาความสามารถ โดยฝึกจิตใจให้แน่วแน่มุ่งความสนใจอยู่ที่หนังสือเพียงอย่างเดียว

ดังนั้น การอ่านที่มีประสิทธิภาพ จะต้องอ่านแล้วจับใจความได้ สรุปสาระสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และสามารถจินตนาการเพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ เป็นต้น แต่ปัญหาที่สำคัญในการอ่านของผู้เรียนคือ อ่านแล้วจับใจความสำคัญไม่ได้ ไม่สามารถสรุปประเด็นได้ ไม่สามารถแยกความรู้ ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นไม่สามารถแยกใจความสำคัญกับใจความรองได้ จึงทำให้การอ่านนั้นไม่มีประสิทธิภาพ และส่งผลให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการอ่านลดน้อยลง

2.8 ความเข้าใจในการอ่าน

ความเข้าใจในการอ่าน นับเป็นหัวใจสำคัญของการอ่าน เพราะมุ่งหมายหลักของการอ่าน คือมุ่งให้เกิดความเข้าใจเป็นสำคัญ ความหมายของความเข้าใจในการอ่าน ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้

ศุภวรรณ เล็กวไล (2539:19) ได้ให้ความหมายความเข้าใจในการอ่านว่า คือความสามารถในการจับใจความสำคัญ และรายละเอียดของเรื่องด้วย ผู้ที่มีความเข้าใจในการอ่านจะสามารถขบใจความ หรือบอกโครงร่างของสิ่งที่อ่านได้ มองเห็นความสัมพันธ์ในลักษณะต่างๆ ได้ เช่น การเปรียบเทียบ การขัดแย้ง การลำดับเหตุการณ์ สามารถที่จะอ่านแล้วทราบน้ำเสียง อารมณ์ หรือเจตนาในการสื่อความหมายของผู้เขียน และประเมินสิ่งที่อ่านได้ สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผล

จูไรต์นั เพิ่มสุข (2538:16) ได้ให้ความหมายของความเข้าใจในการอ่านว่าเป็นความสามารถในการเข้าใจในข้อความที่อ่านได้ตรงกับความต้องการของผู้เขียน สามารถแปลความ ตีความขยายความและสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง

กล่าวโดยสรุป ความเข้าใจในการอ่าน เป็นกระบวนการที่ซับซ้อน เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาษากับความคิดของผู้อ่านและผู้เขียน ซึ่งผู้อ่านต้องใช้ความรู้ความสามารถหลาย ๆ ด้านในการตีความหมายเพื่อให้ได้ตรงตามเจตนาหรือจุดประสงค์ของผู้เขียน

2.9 ระดับความเข้าใจในการอ่าน

ระดับความเข้าใจในการอ่าน ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการอ่าน เพราะในการอ่านของแต่ละบุคคลย่อมแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การอ่าน และความสามารถของการอ่านถึงแม้จะอ่านได้รวดเร็ว ถ้าผู้อ่านไม่เข้าใจในสิ่งที่ตนอ่านก็ถือว่าเป็นการอ่านที่ไม่สมบูรณ์

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2549:28-30) ได้แบ่งระดับความเข้าใจโดยจัดระดับ 4 ระดับ ดังนี้

1. การอ่านตามตัวอักษร หมายถึง การอ่านที่ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาสาระของเรื่องที่ผู้เขียนกล่าวออกมาโดยตรง
2. การอ่านตีความ หมายถึง การที่ผู้อ่านสามารถแสวงหาความหมายที่แอบแฝงอยู่ในข้อความหรือเนื้อเรื่องที่ปรากฏ ซึ่งผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้โดยตรง เพื่อประเมินค่าสิ่งที่ผู้เขียนโดยใช้ความรู้และประสบการณ์ รวมทั้งสามารถในการอ่านตัวตัวอักษร
3. การอ่านโดยใช้วิจารณญาณ หมายถึง การอ่านที่ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถในการพิจารณาตัดสิน เพื่อประเมินค่าสิ่งที่ผู้เขียนเขียน โดยใช้ความรู้และประสบการณ์รวมทั้งความสามารถในการอ่านตามระดับที่ 1 และระดับที่ 2
4. การอ่านขั้นนำไปใช้ หมายถึง การอ่านที่ผู้อ่านสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้จากการอ่านไปใช้จริงกับสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้

พันธุ์ทิพา หลาบเลือน (2535:47) ได้กล่าวไว้ว่าการอ่านมี 4 ระดับดังนี้คือ

1. อ่านเรื่อง อ่านได้รวดเร็วจับใจ จับสาระสำคัญได้ถูกต้องและครบถ้วน สามารถแยกแยะว่าข้อความใดเป็นข้อความสำคัญ ข้อความใดเป็นข้อความรอง
2. อ่านแล้วแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่ตนอ่านได้
3. อ่านแล้วได้รสชาติจากเรื่องที่อ่าน มีความรู้สึกนึกคิดคล้อยตาม
4. ประเมินค่าสิ่งที่ตนอ่านได้อย่างเที่ยงธรรม

สมบัติ จำปาเงินและสำเนียง มณีกาญจน์ (2550:35) ได้จัดอันดับความเข้าใจในการอ่านเป็น 3 ระดับ

1. การอ่านเอาเรื่อง (Literal Reading) การอ่านระดับนี้บ่งชี้ชัดแล้วว่าอ่านหนังสือออกอ่านได้ อ่านแล้วรู้เรื่องราวอ่านอะไร เป็นอย่างไร เกี่ยวข้องกับใคร ผู้อ่านจะใช้ความสามารถด้านความจำเป็นส่วนใหญ่

2. การอ่านชั้นแปลความ ตีความ ขยายความ (Interpretative Reading) ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถนอกเหนือไปจากการอ่านเอาเรื่อง คือ ต้องจำเรื่อง ต้องแปลความ ต้องขยายความ เป็นระดับความเข้าใจที่สูงไปกว่าระดับอ่านเอาเรื่อง

3. การอ่านชั้นวิจารณ์ (Critical Reading) การอ่านระดับนี้ต้องใช้ความสามารถของสติปัญญาขั้นสูงสุด โดยอาศัยการอ่านระดับอ่านเอาเรื่อง การแปลความ

บันลือ พดกษะวัน (2538:3-4) กล่าวถึงระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ดังนี้

1. ความเข้าใจในข้อเท็จจริงจากเรื่องราวที่อ่าน เป็นความเข้าใจในท้องเรื่องโดยผู้อ่านสามารถตอบคำถาม ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ผู้อ่านก็ตรวจสอบข้อคำถามด้วยคำถามจากประโยคนั้นโดยตรง

2. ความเข้าใจในเหตุผลของเรื่องที่อ่าน โดยผู้อ่านจะต้องใช้การตีความ แปลความ จากเหตุผลของท้องเรื่อง

3. ความเข้าใจที่จะวิเคราะห์ วิวิจารณ์ และประเมินเรื่องราวที่อ่าน โดยผู้อ่านจะต้องใช้ความเป็นพหุสูตในการตรวจประเมิน

หรรษา นิลวิเชียร (ม.ป.ป:89-90) กล่าวว่าองค์ประกอบความเข้าใจในการอ่านมี 5 ประการ คือ

1. การพัฒนาคำศัพท์ (Vocabulary development) เป็นความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของเด็กเกี่ยวกับผู้คน สถานที่ หนังสือ เป็นต้น

2. ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Literal comprehension) เป็นความสามารถในการรู้จัก และระลึกข้อมูลที่แสดงไว้อย่างชัดเจน เช่น การอ่านเพื่อหาแนวคิดสำคัญ การจำเนื้อหาในรายละเอียดได้ การจัดลำดับเรื่องราว และการหาคำตอบจากคำถามที่กำหนดไว้

3. ความเข้าใจระดับตีความ (Inferential comprehension) เป็นความสามารถในการเดาหรือการตั้งสมมติฐาน ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อมูล ประสบการณ์ส่วนตัว หรือการหยั่งรู้ เช่น การหาเหตุผล การทำนายข้อความส่วนท้ายของเรื่อง และการแสดงความคิดเห็น

4. การประเมิน (Evaluation) เป็นการอ่านที่ต้องอาศัยการคิดอย่างมีวิจารณญาณซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้อ่าน จะเน้นความถูกต้อง การยอมรับ คุณค่า หรือความเป็นไปได้ของสิ่งที่เกิดขึ้น รวมทั้งการตัดสินใจระหว่างความจริง ความฝัน ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น

5. ความซาบซึ้ง (Appreciation) เป็นความรู้สึกและสุนทรียภาพต่อข้อเขียน นักเรียนสามารถบอกความรู้สึกต่าง ๆ อันเกิดจากการอ่านงานเขียนได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านมีหลายระดับระดับแรกเป็นการอ่านเพื่อความเข้าใจ เพื่อให้รู้เรื่องราวที่อ่าน เข้าใจตามตัวหนังสือ ระดับที่สองเป็นการตีความจากเรื่องที่อ่าน ผู้อ่านต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ และระดับสุดท้ายเป็นการอ่านที่ผู้อ่านสามารถประเมินคุณค่า ตัดสิน เรื่องราวที่อ่านได้อย่างมีเหตุผล

2.10 กระบวนการอ่าน

การอ่านเป็นกระบวนการซึ่งผู้อ่านสร้างความหมายหรือพัฒนา การตีความระหว่างการอ่าน ผู้อ่านจะต้องรู้หัวข้อเรื่อง รู้จุดประสงค์การอ่าน มีความรู้ทางภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาที่ใช้ในหนังสือที่อ่าน จะใช้ประสบการณ์เดิมที่เป็นประสบการณ์พื้นฐานทำความเข้าใจกับเรื่องที่อ่าน

วาสนา ไตรวัฒนาหงษ์ (2543:15-16) กล่าวถึง กระบวนการอ่านว่าเป็นการใช้ความรู้เดิม เจตคติ ความสนใจ ความคาดหวัง ทักษะของผู้อ่านและสารที่ผู้เขียนส่งมาในการตีความ ให้ความหมายที่ผู้เขียนตั้งใจสื่อความหมายอย่างแท้จริง ความเข้าใจในการอ่านจึงเกิดในรูปของกระบวนการ 5 กระบวนการคือ

1. กระบวนการทำความเข้าใจระดับหน่วยความคิด เป็นกระบวนการทำความเข้าใจลำดับแรกที่ผู้อ่านจะอ่านเฉพาะคำสำคัญโดยไม่คำนึงถึงความหมายของคำ แต่จะทำความเข้าใจจากบริบทและประโยคเป็นตัวกำหนดความหมายของข้อความทั้งหมด
2. กระบวนการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างข้อความ เป็นกระบวนการความเข้าใจในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างวลี ประโยค และประโยคต่าง ๆ ผู้อ่านจะต้องมีความสามารถเข้าใจคำสรรพนามที่อ้างถึงในประโยคต่าง ๆ และสามารถตีความเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ผู้เขียนได้อธิบายไว้
3. กระบวนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องโดยรวม เป็นกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจในเรื่องรูปแบบโครงสร้างของข้อความเข้าใจความหลักในข้อที่เรียบเรียงอย่างมีหลักเกณฑ์ สามารถย่อเรื่องราวที่อ่านได้
4. กระบวนการทำความเข้าใจการขยายความคิด เป็นกระบวนการความเข้าใจที่ผู้อ่านอนุมานความหมาย สร้างจินตนาการ มีความรู้ตอบสนองเรื่องที่อ่านในทางที่ดี มีการวิเคราะห์สังเคราะห์ ประเมินเรื่องที่อ่าน มีการบูรณาการความรู้เดิมกับเรื่องที่อ่านโดยผู้เขียนไม่ได้เขียนบ่งไว้ในข้อเขียน
5. กระบวนการทำความเข้าใจ การควบคุมและกำกับวิธีการเรียนของตนเป็นกระบวนการความเข้าใจที่ผู้อ่านมีสติสัมปชัญญะ เกิดความตระหนักในความรู้ความเข้าใจที่ตนเองได้รับจากการอ่านว่า ความเข้าใจที่เกิดขึ้นนั้นตนเองได้บรรลุถึงจุดประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ กระบวนการนี้จึงเป็นกระบวนการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เพื่อควบคุมความเข้าใจของผู้อ่าน

กล่าวได้ว่ากระบวนการทั้ง 5 คือ กระบวนการที่ผู้อ่านนำมาใช้ในการอ่านให้เข้าใจบทอ่านเมื่อเริ่มอ่าน ผู้อ่านจะอ่านโดยการจับกลุ่มคำที่มีความหมายเป็นกลุ่ม ๆ แล้วก็จะเลือกจำข้อมูลที่มีความสำคัญในแต่ละประโยค ผู้อ่านจะทำการอนุมานความจากประโยคชนิดต่าง ๆ โดยใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์ในเรื่องของคำเชื่อม คำสรรพนาม เลือกลงใจความสำคัญ เชื่อมโยงบูรณาการความรู้เดิมและความรู้ใหม่เข้าด้วยกัน อนุมานความของผู้เขียนที่ไม่ได้เขียนเอาไว้และเมื่อการอ่านลึ้มเหลวไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ ผู้อ่านสามารถปรับเปลี่ยนยุทธวิธีในการอ่าน นำกระบวนการความเข้าใจดังกล่าวมาใช้ในการทำความเข้าใจได้ กระบวนการทั้ง 5 นี้จะเกิดพร้อมกันในสมอง ขณะที่ทำการอ่านแต่ละกระบวนการจะมีผลซึ่งกันและกัน

ประทีน มหาจันทร์ (2530:25) ได้กล่าวถึงกระบวนการอ่านว่าประกอบด้วยกระบวนการ

2 กระบวนการ ได้แก่

1. กระบวนการทางกาย เมื่อร่างกายตอบสนองต่อสัญลักษณ์ที่สายตามองเห็น ประกอบด้วยทักษะแห่งการเคลื่อนไหวด้านต่าง ๆ มีการเคลื่อนไหวของสายตา เล็ง ส่งผ่านข้อมูลที่ได้รับไปยังสมอง

2. กระบวนการทางสมองจะได้รับความหมายต่าง ๆ ของสัญลักษณ์ที่ได้รับ การรับรู้และแปลความหมายในขณะที่สายตากวาดไปอย่างมีจังหวะ ความเห็นบรรทัด ตามตัวอักษรสัมผัสต่าง ๆ จะรับรู้และสมองก็จะแปลความหมายทันที

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2534:529-532) การอ่านมีกระบวนการที่สลับซับซ้อน แต่สามารถศึกษาได้อย่างมีระบบและมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การรู้จักคำ กระบวนการอ่านเกิดขึ้นเมื่อผู้อ่านรับรู้ความหมายของถ้อยคำภาษาที่เขียนด้วยตัวอักษรได้เข้าตรงกัน ตามปกติเราไม่ได้อ่านคำ ๆ เดียว แต่อ่านเป็นวลี ประโยค หรือเรื่องราว ดังนั้นเมื่ออ่านข้อความที่ยาวขึ้นหากรู้จักคำมากเท่าใดก็จะเข้าใจเรื่องราวมากยิ่งขึ้นเท่านั้น ถึงแม้จะมีความรู้คำที่ไม่รู้จักมาก่อนคำที่รู้จักก็อาจจะช่วยให้เข้าใจความหมายของคำใหม่ได้

ขั้นที่ 2 การเข้าใจความของสาร สาร คือ ความหมายที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อในการอ่าน แต่ละคนจะเข้าใจความหมายไม่ตรงกัน คำเดียวอาจมีความหมายเดียวหรือหลายนัยสำหรับคนอื่น การเข้าใจสารของแต่ละคนขึ้นอยู่กับการศึกษา ซึ่งแตกต่างหรือคล้ายกันแล้วแต่ความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับคำ ประโยคหรือข้อความนั้น ๆ บริบทช่วยให้เข้าใจสารได้ตรงกันหรือใกล้เคียงกันกับเจตนาของผู้เขียนได้

ขั้นที่ 3 การมีปฏิกิริยาต่อสาร ตามปกติเมื่อเราอ่านสิ่งใด เราขอมคิดตามหรือคัดค้าน แยกแยะข้อมูลและเปรียบเทียบความคิดต่าง ๆ ว่าส่วนใดเหมาะสมหรือตรงกับความหมายที่แท้จริง

ของเรื่องที่อ่าน ดังนั้นปฏิภิกิริยาที่มีต่อสารจึงมีทั้งด้านอารมณ์และความคิด ผู้ที่อ่านเป็นผู้ที่จะพิจารณาสารนั้นได้ ใช้ประสบการณ์การอ่านและประสบการณ์ชีวิตร่วมกับความรู้ความเข้าใจที่สะสมมาแต่เดิม ถ้าผู้อ่านขาดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องนั้นก็ไมอาจเข้าใจได้ เมื่อไม่เข้าใจก็ตัดสินใจไม่ได้ว่าตอนไหนสำคัญ ตอนใดเป็นความจริง ตอนใดเป็นความคิด จึงไม่สามารถสรุปความคิดและแก้ปัญหาใด ๆ ได้

ขั้นที่ 4 การรวบรวมความคิด เมื่อผู้อ่านผ่านกระบวนการความคิดขั้นที่ 3 แล้วจะถึงขั้นที่ 4 เป็นขั้นที่ตัดสินใจว่าอ่านแล้วเข้าใจเพียงใด เพราะความเข้าใจจะวัดได้โดยที่ผู้อ่านสามารถสรุปรวบรวมความรู้ความคิดจากสิ่งที่อ่านมาผสมผสานกับความรู้เดิม ผู้อ่านจะเปรียบเทียบสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่แล้วเลือกเก็บเฉพาะสิ่งที่รับไม่ได้ ความรู้ความคิดที่ประสานกันขึ้นนี้จะทำให้เกิดความเข้าใจใหม่ ๆ ขึ้น ทำให้ความรู้ความคิดเดิมได้รับการเปลี่ยนแปลงแก้ไขหรือเพิ่มพูนขึ้น ผู้อ่านจะเริ่มสนใจอะไรใหม่ ๆ หรือมีทัศนคติใหม่เกิดขึ้น

กล่าวโดยสรุป กระบวนการอ่านเป็นกระบวนการที่อาศัยกลไกการเรียนรู้ เริ่มจากการสัมผัส โดยใช้สายตา การรับภาพ การเข้าใจความหมายโดยใช้ความจิตกับประสบการณ์เดิมมาช่วยแปลความ ถ้ายองความ และประมวลความในระดับต่างๆ เพื่อความเข้าใจในการอ่าน

มอลินี จุฑะรพ (2539:56-57) ได้กล่าวถึง กระบวนการเรียนรู้ตามแนวความคิดของ Bloom ว่ามี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ความรู้ (Knowledge) หลังจากที่ถูกจัดได้เรียนรู้ไปแล้วจะเกิดเป็นความรู้ติดตัวผู้เรียน โดยวัดได้จากการจำได้หรือท่องจำได้ เป็นต้น
2. ความเข้าใจ (Comprehension) ต่อจากขั้นที่ 1 บุคคลจะแปลความหมายหรืออธิบายสิ่งที่ได้เรียนรูมาแล้วในขั้นที่ 1 เกิดเป็นความเข้าใจขึ้น
3. การนำไปใช้ (Application) เมื่อบุคคลได้เรียนรู้มีความรู้ความเข้าใจแล้วจะสามารถนำความรู้และความเข้าใจไปใช้ได้ เช่น เรียนรู้การหาพื้นที่ของรูปสี่เหลี่ยม ใช้สูตรด้านกว้างคูณด้านยาว ผู้เรียนสามารถอธิบายได้ ต่อจากนั้นผู้เรียนสามารถนำไปคำนวณหาพื้นที่ของห้องเรียนได้ เป็นต้น
4. การวิเคราะห์ (Analysis) เมื่อบุคคลได้เรียนรู้ถึงขั้นที่ 3 แล้ว บุคคลจะมีความสามารถในการวิเคราะห์ถึงที่มาของสูตร การคำนวณหาพื้นที่สี่เหลี่ยมว่ามาจากผลรวมของพื้นที่ของหน่วยย่อย ๆ เป็นต้น
5. การสังเคราะห์ (Synthesis) เมื่อบุคคลได้เรียนรู้ถึงขั้นที่ 4 แล้วบุคคลจะมีความสามารถในการสังเคราะห์หรือสร้างสูตรขึ้นมาใหม่ เช่น การนำผลรวมของพื้นที่ของหน่วย

ย่อย ๆ มารวมกันจะได้เป็นพื้นที่ของสี่เหลี่ยมใหญ่ จึงได้สูตรว่า พื้นที่สี่เหลี่ยมเป็นผลคูณของ ด้านกว้างและด้านยาว เป็นต้น

6. การประเมินผล (Evaluation) เมื่อนักกลได้เรียนรู้ถึงขั้นที่ 5 แล้ว นักกลจะมีความสามารถในการตัดสินใจหรือตีค่า หรือประเมินค่าของสิ่งที่พบเห็นว่าถูกต้องและดีงามหรือไม่ เป็นต้น

เกณฑ์ในการวัดผลการอ่านโดยใช้หลักของ Bloom

1. วัดความจำ อธิบายข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง บอกคำจำกัดความ
2. วัดความเข้าใจ เข้าใจความคิดถ้อยคำ ประโยค สามารถเล่าเรื่อง สรุปเรื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง
3. วัดการนำไปใช้ การนำประสบการณ์ที่ได้จากการอ่านไปแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ หรือใช้ในชีวิตรประจำวัน
4. วัดการวิเคราะห์ แยกแยะรายละเอียดปลีกย่อย ลักษณะนิสัยของตัวละคร บอกความเกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องขององค์ประกอบภายในเรื่อง
5. วัดการสังเคราะห์ นำสิ่งที่เรียนรู้มาเทียบเคียงกับเหตุการณ์ คติ ตำราวรรณคดีจนสถานการณ์ปัจจุบัน
6. วัดการประเมินค่า พิจารณาคุณค่า ตัดสิน ข้อเท็จจริง ตลอดจนการคาดคะเนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

2.11 องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน

องค์ประกอบในการอ่านเป็นสิ่งที่แสดงถึงลักษณะของการอ่านที่สมบูรณ์ ถ้าผู้อ่านมีองค์ประกอบในการอ่านครบถ้วน ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้เป็นอย่างดี ดังนั้นจึงมีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่านไว้ ดังนี้

จรรยา บุญมี ประเสริฐ (2537:25) กล่าวว่า องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของความเข้าใจในการอ่านมีอยู่ 9 ประการ คือ

1. ความรู้ในเรื่องศัพท์
2. ความมีเหตุผลในการอ่าน
3. ความสามารถในการค้นหาข้อความที่ผู้เขียนแสดงสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง
4. ความสามารถในการแสดงความมุ่งหมายของผู้เขียน
5. ความสามารถที่จะหาความมุ่งหมายของคำ
6. ความสามารถในการรวบรวมเนื้อความย่อย ๆ ที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง
7. ความสามารถในการติดตามวิธีดำเนินเรื่องก่อนและหลัง

8. ความรู้เรื่องวิธีการเขียนต่าง ๆ
9. ความสามารถในการหาใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

ไพเราะ วุฒิเจริญกุล (2540:35) กล่าวว่า องค์ประกอบที่ทำให้นักเรียนจะสามารถจับใจความหรือเข้าใจความหมายของเรื่องราวนั้น จะต้องประกอบด้วยความสามารถพื้นฐานหลายประการ เช่น ความรู้ในเรื่องศัพท์ การเข้าใจประโยค ความสามารถในการหาใจ ความสนใจ เป็นพิเศษที่จะสร้างให้มีขึ้นในตัวเด็ก

วรณี โสมประยูร (2537:122-123) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการอ่าน ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ด้าน คือ

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย อันได้แก่ สายตา ปาก และหู
2. องค์ประกอบทางด้านจิตใจ อันได้แก่ ความต้องการ ความสนใจ และความศรัทธา
3. องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา อันได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ ความสามารถในการนำประสบการณ์เดิมไปใช้ ความสามารถในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง และความสามารถในการเรียน

4. องค์ประกอบทางด้านประสบการณ์พื้นฐาน
5. องค์ประกอบทางด้านวุฒิภาวะ อารมณ์ แรงจูงใจ และบุคลิกภาพ
6. องค์ประกอบทางด้านสิ่งแวดล้อม

2.12 การสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ

ประทีน มหาจันทร์ (2530:47) กล่าวว่าถึงทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเปียเจต์ (Piaget) ว่าเด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาเป็น 4 ขั้น ดังนี้

ระยะ Sensorimotor period (ตั้งแต่เกิดถึง 2 ขวบ) ระยะนี้เป็นระยะที่เด็กจดจำสิ่งของต่าง ๆ โดยการจับต้อง

ระยะ Preoperational thought period (ตั้งแต่ 2-4 ขวบ) ระยะนี้เป็นระยะที่การจำแนกขึ้นอยู่กับด้านใดด้านหนึ่งเพียงด้านเดียว

ระยะ Intuitive period (ตั้งแต่ 4-7 ขวบ) เป็นระยะที่ความคิดเป็นไปโดยการหาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ

ระยะ Concrete operation period (ตั้งแต่ 7-11 ขวบ) ระยะนี้เป็นระยะที่การคิดอย่างมีเหตุผลเกิดขึ้น

ระยะ Formal operation period (ตั้งแต่ 11-15 ขวบ) ระยะนี้เป็นระยะที่การคิดอย่างนามธรรมและการสร้างความคิดรวบยอดเกิดขึ้นอย่างมั่นคง

จากทฤษฎีของเปียเจต์ เกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก สามารถนำมาเป็นหลักในการสอนอ่านได้เป็นอย่างดี โดยในระยะแรก ๆ ของการพัฒนาการ เด็กจะคิดได้โดยอาศัยรูปธรรมเป็นอันมาก เช่น ในการทำความเข้าใจความหมายของคำ เป็นต้น ต่อมาเมื่อเด็กพัฒนาการขึ้น การสอนอ่านจึงเป็นไปในลักษณะของนามธรรม การทำความเข้าใจความหมายของคำ ใช้วิธีอธิบายให้เด็กเข้าใจและให้เด็กคิดด้วยตนเอง เมื่อเด็กรู้วิธีทำความเข้าใจความหมายของคำในการอ่านแล้ว ครูจึงสอนให้เด็กอ่านอย่างอนุমানและการอ่านเพื่อประเมินต่อไป ดังนั้นในการสอนอ่านโดยอาศัยหลักพัฒนาการทางสติปัญญาของเปียเจต์ อาจจำแนกลำดับการสอนเป็น 3 ขั้นตอน คือ การอ่านเพื่อทำความเข้าใจความหมายของคำโดยวิธีรูปธรรมและนามธรรม การอ่านอย่างอนุमान และการอ่านเพื่อประเมิน

สมนึก พวงกลิ่น (2530:18) ได้กล่าวถึงเรื่องการอ่านที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความรู้และระดับสติปัญญา สติปัญญานั้นประกอบด้วยระบบปฏิบัติการซึ่งประกอบด้วยลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ ปฏิบัติการด้านความรู้ความจำ ความคิดอย่างจำแนก คิดอย่างรวม และกลวิธีประเมิน กิลฟอร์ด ได้ให้คำแนะนำว่าเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ที่ดี ความจำที่ดี ความคิดที่ดี จะต้องประกอบกันเป็นหน่วยหรือเป็นระบบที่ใหญ่พอสมควร แนวคิดดังกล่าวของกิลฟอร์ด สามารถนำมาใช้เป็นหลักในการสอนอ่านได้ เช่น สอนอ่านเป็นคำการอ่านอย่างวิพากษ์วิจารณ์ การสอนอ่านอย่างอนุमान เป็นต้น

สรุปได้ว่า การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญนั้น ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจเนื้อหาสำคัญของข้อความหรือเนื้อเรื่องที่อ่าน เพื่อเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์และรายละเอียดของเนื้อหานั้น ๆ และเข้าใจจุดหมายสำคัญของเนื้อเรื่องนั้น ๆ ให้

2.13 การทดสอบความเข้าใจในการอ่าน

บันลือ ขฤกษ์งาม (2538:21) ได้กล่าวถึงวิธีทดสอบความเข้าใจในการอ่าน โดยพิจารณาว่าหลังจากอ่านแล้วผู้อ่านมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้เพียงใด

1. มีความเข้าใจเนื้อเรื่องเป็นส่วนรวมได้ถูกต้อง
2. สามารถจับความคิดสำคัญของผู้เขียนได้
3. สามารถบอกได้ว่าข้อความใดเป็นใจความสำคัญมาก ตอนไหนเป็นเพียงส่วนประกอบ ตอนไหนเป็นรายละเอียดปลีกย่อย
4. สามารถตอบคำถามท้ายบทได้
5. สามารถสรุป และจัดลำดับเรื่องราวที่อ่านได้
6. สามารถวิจารณ์ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราวที่อ่านได้
7. สามารถประเมินผลการอ่านของตนเองได้

เมื่อได้ทดสอบความเข้าใจในการอ่านหนังสือได้ตามประเด็นที่กล่าวมาแล้ว ก็แสดงว่าผู้อ่านสามารถอ่านเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผลในการอ่านได้เป็นอย่างดี การทดสอบความเข้าใจในการอ่านยังช่วยให้ผู้สอนจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับผู้เรียนได้อีกด้วย

เอกฉัท จารุเมธีชน (2537:41-42) กล่าวถึงวิธีทดสอบความเข้าใจในการอ่านไว้ว่าผู้ที่อ่านหนังสือแล้วเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ดี จะมีความสามารถ ดังต่อไปนี้

1. สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องเป็นส่วนรวมได้ถูกต้อง
2. สามารถจับใจความสำคัญ หรือความคิดสำคัญของผู้เขียนได้
3. สามารถแยกออกได้ว่า ตอนไหนเป็นประเด็นสำคัญมาก ตอนไหนเป็นประเด็นสำคัญรองลงมา หรือตอนไหนเป็นรายละเอียดปลีกย่อย
4. สามารถตอบคำถามหรือปัญหาข้อสอบได้ หนังสือบางเล่มจัดทำข้อทดสอบความเข้าใจ
5. สามารถสรุปและจัดเรื่องราวได้ด้วยตนเอง
6. สามารถปฏิบัติตามได้ เมื่ออ่านคำแนะนำเรื่องการทำเครื่องปั้นจำลองเสร็จแล้ว สามารถปฏิบัติตามได้ถูกต้องเช่นนี้ แสดงว่าผู้อ่าน อ่านคำแนะนำนั้นเข้าใจ
7. สามารถประเมินผลการอ่านของตนเองว่าดีหรือไม่เพียงพอ สามารถพิจารณาติชมได้ด้วย

อัมพร พุขศิริ (2540:22) ได้กล่าวถึงวิธีทดสอบความเข้าใจในการอ่านว่า การที่จะทราบว่าผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านมากน้อยเพียงใดนั้นเราสามารถประเมินผลได้ต่อไปนี้

1. ตอบคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงและรายละเอียดต่าง ๆ จากเรื่องที่อ่านได้
2. เข้าใจคำชี้แจง สามารถปฏิบัติตามคำชี้แจงหรือคำแนะนำที่เขียนอธิบายได้ถูกต้อง
3. จดจำและสามารถบรรยายสิ่งที่อ่านเป็นคำพูดของตนเองได้
4. ลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง
5. แยกได้ว่ารายละเอียดตอนไหนสำคัญ ตอนไหนไม่สำคัญ
6. บอกได้ว่าตัวอย่างหรือคำอธิบายประกอบต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาความสำคัญตอนไหน อย่างไร
7. บอกได้ว่าประโยคไหนเป็นประโยคแสดงเนื้อหาความสำคัญหรือใจความสำคัญของเรื่องราวที่อ่าน
8. บอกได้ว่าเนื้อหาของสิ่งที่อ่านมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทความอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างไร

9. แสดงข้อสรุปของบทความที่อ่านได้อย่างถูกต้อง
 10. บอกได้ว่าในการเขียนบทความที่อ่านนั้น ผู้เขียนยึดแนวอะไรในการจัดเรียบเรียง เช่น เวลา สถานที่ หรือสาเหตุและผล
 11. บอกได้ว่าอะไร คือความพยายามที่ซ่อนเร้นที่ไม่ได้แสดงไว้ในบทความ
 12. บอกได้ว่าเรื่องที่อ่านมีแนวการดำเนินเรื่องหรืออารมณ์อย่างไร
 14. บอกได้ว่าคอนไหนดผู้เขียนใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบกับอย่างไร มีความหมายอย่างไร
- บันลือ พุกกะวัน (2538:9-10) ได้เสนอแนวทางว่า ครูควรตรวจสอบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนได้หลายทาง ดังนี้

1. ให้ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง
 - 1.1 ตอบคำถามจากข้อเท็จจริงของท้องเรื่อง
 - 1.2 ตอบคำถามโดยการวิเคราะห์หาเหตุผลของเรื่อง
 - 1.3 ตอบคำถามจากการสรุปเรื่อง หรือวิจารณ์ ไตร่ตรอง
 2. เล่าเรื่องและสรุปเรื่องที่อ่านได้อย่างดี
 3. ประเมินและเลือกแบบตัวละคร ให้เหตุผลประกอบการเลือกหรือไม่เลือก
 4. แสดงนิทานประกอบ แสดงทำใบประกอบ ประโยค วลีหรือคำศัพท์ได้
 5. หาความสัมพันธ์ของคำ เช่น กระต่าย กระโดด, เต่า-กลาน เป็นต้น
 6. หาคำตรงข้ามเชิงความหมาย เช่น หิ-อิม, ยิม-บึง เป็นต้น
 7. อธิบายคำคม พงศพจน์ แล้วแต่งนิทานประกอบ
 8. ต่อนิทานที่เล่าไม่จบอย่างมีความต่อเนื่องและสมเหตุสมผล
 9. สรุปตั้งชื่อเรื่องได้ครอบคลุมเนื้อเรื่อง พร้อมอธิบาย
 10. ปฏิบัติตามขั้นตอน เช่น การประกอบอาหาร ประดิษฐ์ หรือดำเนินการทดลองทางวิทยาศาสตร์
 11. นำความเข้าใจจากเรื่องที่อ่านมาใช้ในการพยากรณ์เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สังคม เศรษฐกิจ
 12. วิจารณ์ ให้ข้อคิดและเสนอแนะแก้ไข เชิงยอมรับไม่ยอมรับ ได้แย้งเหตุผลของตน
- จากที่กล่าวมา พอสรุปได้ว่า การประเมินผลความเข้าใจในการอ่าน สามารถประเมินได้จากความเข้าใจ สามารถตอบคำถาม แปลความ ตีความ วิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจารณ์ สรุปสาระสำคัญได้อย่างครอบคลุมและมีประสิทธิภาพจากเรื่องที่อ่านได้

2.14 ทฤษฎีการฝึกทักษะการอ่านและการสอนทักษะการอ่าน

ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญและใช้มากในชีวิตประจำวัน เพราะเป็นทักษะที่นักเรียนใช้แสวงหาสรรพวิทยาการต่างๆ เพื่อความบันเทิงและการพักผ่อนหย่อนใจ ผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านและมีทักษะในการอ่าน มีอัตราเร็วในการอ่านสูง ขอบมแสวงหาความรู้และศึกษาเล่าเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการพูดและการเขียนได้เป็นอย่างดี ในต่างประเทศจึงได้มีการส่งเสริมทักษะการอ่านเป็นอย่างมากทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

สุรนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2544:60) ได้ให้ความหมายของทฤษฎีการอ่านว่า หมายถึงข้อสรุปเกี่ยวกับการอ่านเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบการอ่าน มีนักการศึกษาหลายคนท่านได้กล่าวไว้ดังนี้

ทฤษฎีของทราบาสโซ (Trabasso) ได้กล่าวไว้ว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านรับสารและการเปรียบเทียบโดยอาศัยประสบการณ์เดิม ระดับการอ่านของผู้อ่านจะไม่คงที่จนกว่าสารที่ได้รับรู้จะได้รับการเปรียบเทียบ



ภาพที่ 2.1 แผนภูมิขั้นตอนการอ่านตามทฤษฎีของ Trabasso

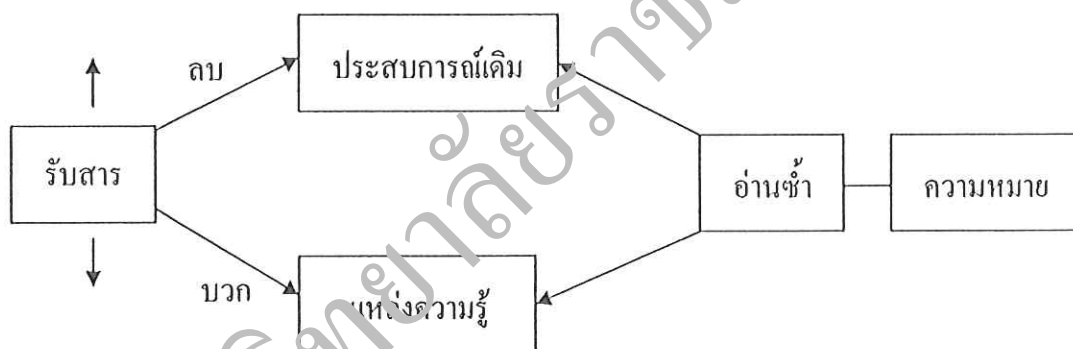
ที่มา : สุรนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ 2544:58

ปราณี อยู่คง (2546:34) ได้รวบรวมทฤษฎีการจัดลำดับข้อความและวิเคราะห์เชื่อมโยงข้อความ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่มีผลต่อการอ่านไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีเน้นการจัดลำดับข้อความ ทฤษฎีนี้เน้นว่าเป็นกระบวนการที่เกี่ยวกับหลักจิตวิทยา 2 คือ การรับรู้ข่าวสาร และเมื่อรับรู้ข่าวสารแล้วนำไปเปรียบเทียบกับประสบการณ์เดิมของจริง หรือภาพ ถ้าไม่ตรงข้อความดังกล่าวก็จะอ่านข้อความซ้ำ ถ้าข่าวสารที่อ่านให้ความรู้สึกในทางลบ จะต้องใช้เวลารับรู้มากกว่าข่าวสารที่ให้ความรู้สึกในทางบวก จากนั้นสมองก็จะบันทึกความเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่างของคำ และความหมายของประโยคได้

2. ทฤษฎีการวิเคราะห์เชื่อมโยงข้อความ ทฤษฎีนี้เน้นว่า ผู้อ่านมีวิธีการที่จะดึงข้อความที่มีความหมายคล้ายกันมาเกี่ยวข้องกัน หรือจัดข้อความที่ไม่ต้องการออก ข้อความที่ได้รับปรับปรุงแก้ไขแล้วจะมีความสัมพันธ์กันทางบวก ความสัมพันธ์ คือ ความเกี่ยวข้องของข้อความในแต่ละประโยค

ทฤษฎีของ เซส และ คลากส์ (Chase and Clark) เน้นถึงความสัมพันธ์ของใจความที่อ่านกับประสบการณ์เดิม มีขั้นตอนของการอ่านดังนี้



ภาพที่ 2.2 แผนภูมิการอ่านตามทฤษฎีของ Chase and Clark

ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ 2544:59

บันลือ พุทฺธะวัน (2538 :16-17) ได้กล่าวเกี่ยวกับการเรียนและการอ่านของเด็กไว้ 3 ทาง คือ

1. เด็กเรียนโดยอาศัยตาสังเกตภาพที่สัมพันธ์กับคำ ภาพที่แสดงอาการเคลื่อนไหว สัมพันธ์กับประโยค การเรียนด้วยวิธีนี้อาศัยภาพเป็นเครื่องช่วยอ่าน ซึ่งเด็กจะสามารถอ่านเรื่องราวโดยอาศัยสถานการณ์ของภาพเป็นเครื่องบอกความเป็นไปของเรื่อง
2. เด็กเรียนอ่านโดยใช้เสียงพาไป ใช้หูวิเคราะห์เสียงแล้วผสมเสียง อ่านแบบนี้อาศัยหูวิเคราะห์เสียงผสมเสียงอ่านคำ แล้วอ่านออกเสียงตามไป
3. เด็กเรียนโดยอาศัยการจำรูปคำ เด็กจะระลึกถึงประสบการณ์เดิมเป็นเครื่องช่วยแปลความหมายและแปลความหมายของประโยค โดยเข้าใจรูปของประโยค เด็กสนใจอ่านเรื่องราวมากกว่าการอ่านเป็นคำ จึงต้องจำรูปคำในลักษณะการใช้ประโยคซึ่งสามารถทำความเข้าใจความหมายได้เด่นชัด เป็นการเรียนอ่านทางสมอง

ทฤษฎีของรูเมธาร์ท (Rumelhart) ได้กล่าวถึงการอ่านไว้ว่า เป็นกระบวนการทำงานที่มีความซับซ้อนแต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์กัน ถ้าขาดอย่างใดอย่างหนึ่งจะทำให้การอ่านไม่สมบูรณ์

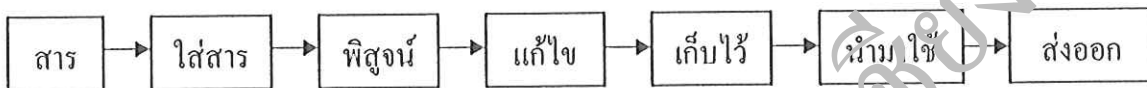


ภาพที่ 2.3 แผนภูมิการอ่านตามทฤษฎีของ Rumelhart

ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ 2544:60

ทฤษฎีของ อาร์ เอ็ม ดาเวส(R.M.Dawes) ได้กล่าวว่า เรื่องราวหรือข้อความที่เกี่ยวข้องกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ผู้อ่านสามารถอ่านได้เข้าใจและสามารถดึงความหมายให้มาเกี่ยวข้องกันได้ดีถ้ามีความสัมพันธ์เป็นบวก ส่วนประโยคหรือข้อความเรื่องราวที่ผู้อ่านอ่านแล้วไม่สามารถแยกได้ว่าอะไรเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ถือว่ามีความสัมพันธ์ในเชิงลบ

ทฤษฎีของเฟรเดอริเคน (Frederiken) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการที่คล้ายกับเครื่องคิดเลข เมื่อใส่สารเข้าไปแล้วจำเป็นต้องได้รับการพิสูจน์จากผู้อ่านว่าถูกต้องหรือไม่ โดยใช้ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมาตัดสิน แล้วจะเก็บส่วนสำคัญไว้ในสมอง ส่วนที่ไม่จำเป็นจะทิ้งไป จะนำส่วนสำคัญที่เก็บไว้มาใช้เมื่อถึงเวลาจำเป็น



ภาพที่ 2.4 แผนภูมิการอ่านตามทฤษฎีของ Frederiken

ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ 2544:๘2

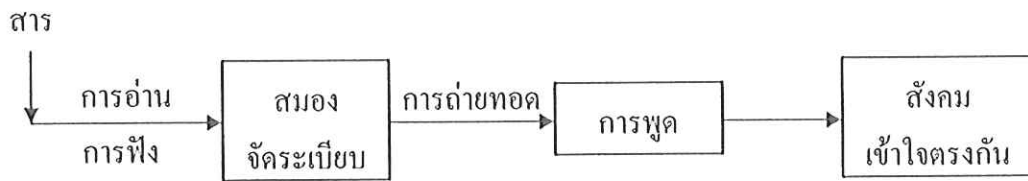
2.15 รูปแบบการอ่าน

รูปแบบการอ่าน หมายถึง ข้อความที่อธิบายให้เข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการอ่านเพื่อจับใจความ ซึ่งมีหลายรูปแบบดังนี้

1. รูปแบบการอ่านที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร ประกอบด้วย

- 1.1 ช่องทางในการส่งสาร
- 1.2 ความจำกัดของช่องทางในการส่งสาร
- 1.3 เสี่ยงรบกวน
- 1.4 การอ่านซ้ำ

2. รูปแบบการอ่านเน้นความหมาย กูดแมน (Goodman) ได้อธิบายว่า ผู้อ่านรับสารแล้วจะแปลความจึงจะส่งต่อไปยังสมองจะตัดสินใจว่ามีความหมายอย่างไร ผู้อ่านอาจต้องใช้ความรู้เดิมเข้ามาช่วยตัดสินใจ การอ่านนี้จึงเป็นกระบวนการ บน - ล่าง บน หมายถึง สมอง ล่าง หมายถึง สาร



ภาพที่ 2.5 แผนภูมิแสดงรูปแบบการอ่านที่เน้นความหมาย

ที่มา : สุพันธ์ มั่นเศรษฐวิทย์ 2544:63

3. รูปแบบการอ่านล่าง – บน (Bottom – Up) เป็นรูปแบบการอ่านที่เน้นความสำคัญของสาร ผู้อ่านต้องรู้จักความหมายของคำศัพท์ที่ปรากฏในเรื่องก่อนที่จะเริ่มต้นที่จะทำความเข้าใจจากหลายคำหรือร้อยละ 50 ขึ้นไป สมองจะทำหน้าที่จับใจความสำคัญเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป



ภาพที่ 2.6 แผนภูมิแสดงการอ่านล่าง – บน

ที่มา : สุพันธ์ มั่นเศรษฐวิทย์ 2544:64

4. รูปแบบการอ่านบน – ล่าง (Top-Down) เป็นการอ่านที่เน้นความสำคัญของสมอง ทำหน้าที่จับใจความของเรื่องราวแล้วจึงศึกษาความหมายของคำจากเมื่ออ่านจบแล้ว ผู้อ่านต้องรู้จักคำในสารเกินร้อยละ 60 ขึ้นไป จึงจะสามารถจับใจความของสารได้ ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพที่ 2.7 แผนภูมิแสดงรูปแบบการอ่านบน – ล่าง

ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ 2544:64

ทฤษฎีการอ่านที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้หลาย ๆ ท่าน พอสรุปได้ดังนี้ ทฤษฎีการอ่านแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มที่เน้นความสัมพันธ์ของข้อความ โดยนำใจความสำคัญของแต่ละข้อความมาจัดให้มีความสัมพันธ์กัน
2. กลุ่มที่เน้นการวิเคราะห์ข้อความ โดยการเน้นความสำคัญของส่วนประกอบภายในประโยค เน้นหน้าที่ของคำและประเภทของคำ

รูปแบบการอ่านมี 4 แบบคือ

1. รูปแบบการอ่านที่เน้นกระบวนการสื่อสาร
2. รูปแบบการอ่านที่เน้นความหมาย
3. รูปแบบการอ่านที่เน้น : ล่าง – บน
4. รูปแบบการอ่านที่เน้น บน – ล่าง

ครูควรเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับนักเรียนของตนจึงจะได้รับประโยชน์ตรงตามวัตถุประสงค์ในกรณีนี้ ผู้วิจัยจะยึดแนวคิดทฤษฎีของทราบาสโซ (Trabasso) และรูปแบบการอ่านที่เน้นความหมายมีการแปลความและสังคัล จึงเป็นกระบวนการบน – ล่าง ส่วนบนหมายถึง สมอง ทำหน้าที่เก็บใจความสำคัญ ส่วนล่าง หมายถึง สารที่ผู้อ่านรับแล้วสามารถแปลความและสังคัลไปได้ (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2544 :63)

2.16 การอ่านจับใจความ

2.16.1 ความหมายของการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความเป็นจุดหมายสำคัญของการอ่าน เพราะการอ่านแต่ละครั้งก็คือ การเรียนรู้ความคิดของผู้อื่น เป็นการแสวงหาความรู้ และเป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้กว้างขวาง ข้อความหนึ่งประโยคหนึ่ง หรือบทความหรือหนังสือทั้งเล่มย่อมต้องมีความคิดของผู้เขียนแฝงอยู่ เป็นหน้าที่ของผู้อ่านที่จะต้องจับให้ได้ว่าข้อความนั้น ๆ แฝงความคิดอะไรไว้ หรือต้องการเสนอ ความคิดและข้อเท็จจริงอะไร เพื่อเหตุผลใด ผู้อ่านต้องเข้าใจในสิ่งเหล่านี้ โดยเฉพาะนักเรียน นอกจากจะเป็นการช่วยให้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว การอ่านจับใจความเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความร่วมมือ พัฒนานิสัย รู้เท่าทันความคิดของคนอื่น หากได้ฝึกทักษะการอ่านจับใจความ บ่อย ๆ ก็จะทำให้แก่นักเรียนอ่านเป็น มีพื้นฐานในการศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง อันเป็นจุดมุ่งหมาย ของหลักสูตรพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง 2533) ดังนั้นจึงมีนักการศึกษา ได้ให้ความหมายของ การอ่านจับใจความไว้ดังนี้

บันลือ พุกกะวัน (2538:29-35) กล่าวว่า การอ่านจับใจความเป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง เป็นการอ่านเพื่อต้องการทราบว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร จะเห็นได้ว่าการอ่านเพื่อจับใจความส่วนใหญ่จะเน้นในเรื่องของความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน ค้นหาสาระสำคัญ หรือประเด็นสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

สายสุณี สกุลแก้ว (2534:24) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความว่าเป็น ความสามารถของผู้อ่านที่จะจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง ตลอดจนวินิจฉัยคุณค่าสิ่งที่ตนอ่านได้อย่างมีเหตุผล

อรุณดี สายเสมอ (2536:18) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความว่า การทำความเข้าใจเนื้อเรื่องหรือข้อความที่อ่าน สามารถจับใจความสาระสำคัญ แปลความ ให้เข้าใจตรงกับ ผู้เขียนต้องการสื่อกับผู้ใดก็ได้

แวมมูรา เหมือนนิล (2541:26-32) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความว่า การอ่านจับใจความ คือ การอ่านที่มุ่งค้นหาสาระของเรื่องหรือของหนังสือแต่ละเล่มว่าคืออะไร

ไพเราะ วุฒิเจริญกุล (2540:41) การอ่านจับใจความ หมายถึง ความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่านว่าสาระสำคัญของเรื่องเป็นอย่างไร ตีความในเรื่องที่อ่านได้เป็นอย่างดี

สรุปความหมายตามที่นักการศึกษาได้ให้ไว้ การอ่านจับใจความ คือ การอ่านจับใจความของเรื่องให้เข้าใจถึงความหมาย เนื้อหา รู้ว่าใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร ตลอดจนสามารถวิเคราะห์คุณค่าที่อ่านได้ ซึ่งต้องฝึกอ่านจับใจความอยู่เสมอจึงจะช่วยให้อ่านได้เร็วขึ้น และจะเป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียนเอง

2.16.2 จุดมุ่งหมายในการอ่านจับใจความ

ในการอ่านจับใจความได้กำหนดจุดมุ่งหมายต่าง ๆ ไว้ดังนี้คือ

ปราวดี คงอยู่ (2546:41) ได้กล่าวถึงสมรรถภาพ จุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์ การเรียนการสอนอ่านในใจ และจับใจความของเรื่องที่อ่าน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไว้ดังนี้

1. นักเรียนสามารถจับใจความ สรุปสาระสำคัญของข้อความหรือเรื่องที่อ่าน
2. นักเรียนสามารถตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถเล่าเรื่องย่อได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถบอกลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง
5. นักเรียนสามารถสรุปความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง

กรกานต์ อรรถวรวิติ (2540:17) ได้กล่าวไว้ว่า จุดมุ่งหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจและจับใจความมีดังนี้คือ

1. อ่านเพื่อจับใจความสำคัญ ไม่ใช่อ่านเพื่อให้หมดเวลาเท่านั้น ไม่ควรอ่านจากหนังสือทั้งเล่ม ควรมีเวลาเฉพาะในการอ่านและทำแบบฝึกในชั่วโมง
2. ผู้อ่านสามารถบอกรายละเอียดจากเรื่องที่อ่านว่ามีสาระสำคัญอะไรบ้างให้รายงานอย่างดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ จึงจะถือว่าผู้อ่านมีความเข้าใจในเรื่องที่อ่านมากที่สุด
3. อ่านเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามคำสั่งหรือคำแนะนำ
4. ฝึกการใช้สายตา เพราะการอ่านต้องอาศัยทักษะในการอ่านเร็ว และตอบคำถามได้ถูกต้องและแม่นยำ
5. ให้สรุปและย่อได้ว่า เรื่องที่อ่านเกี่ยวข้องกับอะไร แม้จะไม่สมบูรณ์ แต่ก็ให้สามารถบอกได้บ้าง โดยไม่ละเอียดนักก็ตาม

6. อ่านแล้วคิด บรรดาเหตุการณ์ว่าเรื่องที่อ่านจะลงเอยแบบใด
7. อ่านและทบทวนย่อได้ โดยการโน้ตย่อ
8. อ่านเพื่อหาความจริงและแสดงข้อคิดเห็นประกอบ

จากการศึกษาค้นคว้าจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความพอสรุปได้ดังนี้

1. อ่านเพื่อสำรวจเนื้อหา
2. อ่านเพื่อจับรายละเอียดที่สำคัญ
3. อ่านเพื่อสร้างสรรค์และอ่านเพื่อทำความเข้าใจ
4. มีจินตนาการ

การอ่านจับใจความจะประสบผลสำเร็จนั้น ขึ้นอยู่กับตัวผู้เรียนว่ามีความสนใจมากแค่ไหน อ่านเพื่ออะไร สิ่งที่สำคัญต้องพยายามจับใจความสำคัญของเรื่องให้ได้ และฝึกอ่านเป็นประจำสม่ำเสมอ จะทำให้นักเรียนอ่านจับใจความได้ดีและรวดเร็วขึ้น

2.16.3 หลักในการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความสำคัญที่มีประสิทธิภาพนั้น สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการหาความรู้ในวิชาอื่นๆ ได้ ฉะนั้นเราจะต้องสร้างความตระหนักให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการอ่าน โดยผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนทั้งด้านร่างกายและสติปัญญา ครูต้องให้ความสนใจ เอาใจใส่ให้ความคุ้นเคย เพื่อให้นักเรียนรู้ว่าการอ่านนั้นไม่ใช่เรื่องยาก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรต่อเนื่อง สม่ำเสมอ จะได้ทราบปัญหาและแนวทางแก้ไข เพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งมีผู้ให้หลักการอ่านไว้ดังนี้

พะยอม โปษะกฤษณะ (2536:105) ได้กล่าวว่าหลักในการอ่านจับใจความมีดังนี้

1. อ่านสารบัญให้ละเอียด เราก็จะทราบ โครงเรื่องย่อ ๆ และเลือกอ่านเอาสาระสำคัญเฉพาะเรื่องที่ต้องการเท่านั้น
2. ต้องจับใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้าไว้ได้ ซึ่งจะย่อตอนต้นหรือตอนท้ายของแต่ละย่อหน้า
3. เขียนประโยคสำคัญไว้ เพื่อเป็นจุดสนใจความสำคัญต่อไป แล้วจับใจความสำคัญของแต่ละประโยค
4. นำใจความสำคัญมาเรียบเรียงเป็นจำนวนของตัวเอง
5. จุดประสงค์ของการอ่าน ผู้อ่านต้องรู้ว่าอ่านอะไร เรื่องแบบไหนและต้องการอ่านไปทำอะไร

ทัศนีย์ สุกเมธ (2533:88) ได้กล่าวว่า การสอนอ่านจับใจความนั้น ครูควรแนะนำให้นักเรียนตั้งคำถามจากเรื่องที่ตนอ่านและแนะแนวทางก่อนเพื่อที่จะช่วยให้การอ่านจับใจความได้ผลดีมากขึ้นดังนี้คือ

1. อธิบายคำบางคำที่มีความหมายพิเศษ หรือคำที่ควรทราบก่อน
2. ให้นักเรียนรู้จุดมุ่งหมายในการอ่าน หรือมีคำถามให้นักเรียนตอบก่อน
3. สนทนาเกี่ยวกับเค้าโครงเรื่องที่จะอ่าน ภาพหรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องก่อน
4. กำหนดเนื้อหา เวลาให้อ่านอย่างเหมาะสมกับระดับวัยและความสามารถ
5. มีกิจกรรมต่อเนื่องหลังการอ่าน

จากหลักการที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้คือ ครูควรสอนให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านตั้งแต่ระดับขั้นพื้นฐาน ไปจนถึงทักษะการอ่านระดับสูง โดยคำนึงถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการอ่านครูควรแนะนำวิธีการฝึกอ่านจับใจความไว้หลาย ๆ กิจกรรม เช่น ฝึกให้ตั้งคำถามเรียงลำดับเหตุการณ์ เล่าเรื่อง ถอดการณืล่งงหน้า อธิบายตัวละคร สรุปความ และการประเมิน โดยในการจัดกิจกรรมการฝึกอ่านจับใจความสำคัญ ครูต้องพยายามสร้างความสนใจให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการอ่านจับใจความ โดยใช้แบบฝึกหัดที่หลากหลาย เร้าใจ และมีการวัดผลอยู่เสมอ เพื่อจะได้แก้ไขข้อบกพร่อง ซึ่งจะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การอ่านจับใจความสำคัญมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.18 การใช้นิทานในการสอน

การเล่านิทานเป็นศิลปะและเป็นสื่อที่จะช่วยให้ทุกคนทุกวัยสื่อสารกัน ได้ โดยปราศจากช่องว่างระหว่างวัย เพราะผู้เล่านิทานสามารถจะเลือกให้เหมาะสมกับผู้ฟังได้ทุกเพศทุกวัย เพราะในปัจจุบันเรื่องที่นำมาเล่ามีทั้งเรื่องที่เป็นมรดกสืบทอดมาแต่โบราณ และเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่อีกมากมาย นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่ากันมา ฉะนั้นทุกชาติจึงมีเรื่องเล่ากันมาสืบทอดเป็นมรดกของชาติ และมีการถ่ายทอดกันในระหว่างชาติ เช่น ประเทศไทยได้รับอิทธิพลของนิทานอีสป มาใช้เล่าเพื่อแทรกสอดคติธรรมเพราะนิทานก็เล่าทุกเรื่องเมื่อเล่าจบแล้วจะสรุปลงเป็นภาษิตว่า นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า และส่วนใหญ่แล้วในกร เล่านิทาน นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานแล้ว ยังมุ่งให้ผู้ฟังได้รับแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ด้วยนิทานอีสป เป็นนิทานที่วิเศษ นักเล่านิทานชาวกรีกเล่าไว้เมื่อประมาณศตวรรษที่ 6 ก่อนคริสตกาลมีอยู่นับเป็นพัน ๆ เรื่อง กล่าวกันว่า อีสปเป็นนักเล่านิทานที่เก่ง ฉลาด และมีการมกลายเป็นเยี่ยม นักประวัติศาสตร์สันนิษฐานว่า อีสปเกิด ณ ตำบลฟรีเจีย ในเกาะซามอส มีชีวิตอยู่ในช่วง 620-544 ปีก่อนคริสตกาล อีสปมีชีวิตที่อาภัพและยากลำบากมาแต่เกิด เพราะมีรูปร่างน่าอัปลักษณ์ และพิการ เกิดในตระกูลทาส แต่เป็นผู้มีสติปัญญาดี ฉลาดมองการณ์ไกล ทำให้ไปเป็นข้ารับใช้ของเจ้าของบ้านที่ชื่อว่าแอคมัน เจ้าผู้ครองนครเกาะซามอส และท้าวครีซัส ผู้ครองประเทศลิดีอัสของเจ้าชายแอคมัน โปรดปรานอีสปมากขอตัวอีสปไปอยู่ด้วย ได้เป็นถึงที่ปรึกษาและผู้ช่วยชาวอุปราชสำนักท้าวครีซัส แล้วได้ชื่อว่า หนึ่งในเจ็ดนักปราชญ์ แต่บั้นปลายชีวิตของอีสปได้ถูกฆาตกรรมที่เมืองเดลฟี เมื่อ 546 ปีก่อนคริสตกาล นิทานของอีสปได้ถ่ายทอดสู่ภาษา ต่าง ๆ หลายภาษา ทำให้นิทานอีสปแพร่หลายไปเกือบทั่วโลก สันนิษฐานว่า นิทานอีสปได้เข้ามาสู่ประเทศไทยแล้วในรูปของ มุขปาฐะ คือเล่าสู่กันฟัง ตั้งแต่สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช และมีแปลนิทานอีสปฉบับภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยท่านแรก คือ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า

เจ้าอยู่หัว ให้ชื่อว่า อีสปปรกรณ์ จึงมีการใช้นิทานอีสปประกอบการสอนจริยธรรม และใช้เป็นหนังสืออ่านประกอบในโรงเรียนด้วย

คงได้กล่าวมาแล้ว ในปัจจุบัน นิทานที่นำมาเล่ามีทั้งเรื่องที่เป็นมรดกสืบทอดกันมา แต่โบราณและเรื่องที่มีผู้แต่งใหม่อีกมากมาย จึงมีผู้รวบรวมและเรียบเรียงเรื่องใหม่ให้เหมาะสมกับเด็ก หรือผู้ที่นำไปใช้ประกอบการเรียนรู้อีกต่อไป

2.18.1 ศิลปะการนำนิทานมาใช้ประกอบการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์มีดังนี้

- 1) เลือกเรื่องที่เหมาะสมกับบทเรียน คำนึงถึงความสั้นยาวให้เหมาะสมกับเวลา วัย และความต้องการของเด็ก และจุดประสงค์ของครูด้วย
- 2) เลือกใช้วิธีการนำเสนอนิทานด้วย เทคนิควิธีที่น่าสนใจ
- 3) ควรให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในขณะฟัง หรือ เล่าจบแล้ว
- 4) ทำให้เด็กสนใจในการเรียนเพราะนิทานจะช่วยเข้าใจ เกิดความสนุกสนานในการเรียน
- 5) ทำให้ได้รับรู้และเข้าใจถึงความต้องการของคนอื่น เพราะนิทานเป็นเรื่องของมนุษย์ แม้ตัวละครจะเป็นสัตว์ แต่ก็มีชีวิต หรือเรื่องราวเช่นเดียวกับมนุษย์
- 6) การฟังนิทานทำให้เด็กได้มีประสบการณ์ทางภาษาได้ฝึกทักษะทั้ง 4 ในการเรียนภาษาได้อย่างสัมพันธ์กัน คือ ฟัง หรือ อ่าน แล้วแสดงออกด้วย การพูด และเขียน
- 7) ได้รับคติเตือนใจ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เพราะนิทานมักจะให้แนวคิดในการดำเนินชีวิตตามครรลองที่ถูกต้อง เช่น การคบเพื่อน ความขยันหมั่นเพียร ความโอบอ้อมอารี ความซื่อสัตย์เป็นต้น

จากประโยชน์ดังกล่าวนี้ การนำนิทานมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย จึงเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของภาษาไทย ที่จะทำให้การสอนได้ผล มีประสิทธิภาพดังจุดประสงค์ที่ต้องการ

3. นิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของการทำวิจัยในครั้งนี้จะกล่าวถึงความหมาย ของนิทานพื้นบ้านล้านนา ลักษณะของนิทานพื้นบ้านล้านนา ประเภทของนิทานพื้นบ้านล้านนา ประโยชน์และความสำคัญของนิทานพื้นบ้านล้านนา แนวคิดสำคัญในนิทานพื้นบ้านล้านนา หลักเกณฑ์ในการเลือกนิทานพื้นบ้านล้านนา แนวทฤษฎีความรู้เดิมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ตามลำดับดังนี้

3.1 ความหมายของนิทานพื้นบ้าน

สุจินดา รูปโถม (2538 :12) ได้ให้ความหมายนิทานพื้นบ้านว่า เป็นเรื่องเล่าที่ชาวบ้านผูกเรื่องขึ้นเล่าสู่กันฟังด้วยถ้อยคำธรรมดาเป็นภาษาร้อยแก้ว หรือ ถ้อยคำสำนวนของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่น เล่าสืบกันมาเป็นเวลาช้านานจนไม่ทราบว่าเป็นต้นคิดแต่งขึ้น โดยมักจะขึ้นต้นว่า นานมาแล้ว หรือ กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว เป็นการเริ่มเรื่อง

อัญชัน เผ่าพัฒน์ (2534 :19) ได้กล่าวไว้ว่า นิทานพื้นบ้าน คือ เรื่องที่เล่าสืบเนื่องต่อกันมาเป็นทอดๆ จนถึงปัจจุบัน อาจเป็นเรื่องที่อิงความจริง หรือ แต่งขึ้นตามจินตนาการของผู้เล่า ดังนั้น เนื้อเรื่องของนิทานอาจเป็นเรื่องที่เชื่อถือ ไม่สมเหตุสมผล หรือแสดงอิทธิปาฏิหาริย์ต่างๆ เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ฟัง แต่สิ่งที่แฝงอยู่ คือ คติเตือนใจ หรือ แนวทางปฏิบัติที่ถูกรับรู้และเคารพ ดำรงชีวิต

จำนงค์ ผลแสง (2541:22) ได้ให้ความหมายของนิทานว่า หมายถึง เรื่องเก่าเล่าสืบต่อกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ใช้วาจาเป็นสื่อของการถ่ายทอด หรือ อาจทอดมุขปาฐะได้ แต่บางส่วนก็ได้รับการบันทึกไว้บ้างแล้ว และมีลักษณะนิทานพื้นบ้าน ดังนี้

1. ต้องเป็นเรื่องเก่า
2. ต้องเล่ากันด้วยภาษาร้อยแก้ว
3. ต้องเล่ากันด้วยปากมาก่อน
4. ต้องแสดงความคิด ความเชื่อของชาวบ้าน
5. เรื่องจริงที่มีคติแก่นเป็นนิทาน เช่น มะกะโท หรือ ชาวบ้านบางระจัน

ผลทาน ศรีแรงค์ (2543:26) กล่าวว่า นิทานพื้นบ้านเป็นเรื่องที่แสดงถึงภูมิปัญญาของชาวบ้านที่ใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมไทยมาช้านานนอกจากนี้ยังมีเนื้อหาที่สั่งสอนในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และให้ข้อคิดอันเป็นอมตะที่จะนำมาประพฤติปฏิบัติได้ คนไทยจะมีนิทานพื้นบ้านเป็นสื่อในการอบรมสั่งสอน ตลอดจนให้สาระและความบันเทิงแก่ผู้ฟัง นิทานพื้นบ้านจะเป็นเรื่องราวที่ผู้เล่าผู้เล่าในชุมชนเล่าให้ลูกหลานและบุคคลในท้องถิ่นฟัง เพื่อที่จะสั่งสอนให้รู้จักประเพณีปฏิบัติตนเป็นคนดี สามารถอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข นิทานพื้นบ้านจะใช้ภาษาเป็นสื่อเพื่อให้ผู้ฟัง ได้คล้อยตามจะเห็นได้ว่านิทานพื้นบ้านเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสังคมที่สะท้อนให้เห็นขนบธรรมเนียมและประเพณีของสังคมอันเป็นที่มาของเรื่องราว

กล่าวโดยสรุปว่า นิทานพื้นบ้าน คือ เรื่องที่เล่าสืบต่อกันมาโดยไม่ปรากฏว่าผู้เล่าดั้งเดิมเป็นใคร เริ่มแรกก็เป็นการเล่าด้วยวิธีมุขปาฐะ ภายหลังมีทั้งการเล่าด้วยวิธีมุขปาฐะและได้รับการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรถ้อยคำที่ใช้เป็นร้อยแก้วธรรมดาหรือเป็นสำนวนของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่น เรื่องราวอาจเป็นเรื่องที่อิงความจริงหรือเป็นเรื่องที่เชื่อถือเพื่อให้ความบันเทิง

แก่ผู้ฟังหรือผู้อ่าน โดยมีคติธรรม คำสอนแฝงอยู่ การเล่านิทานได้รับการยอมรับว่าเป็นทั้งศิลปะ และรูปแบบการสอนที่เก่าแก่ที่ยังคงได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน

3.2 ประเภทของนิทาน

นิทานแบ่งออกได้หลายประเภทตามแต่จะใช้สิ่งใดในการแบ่ง ในบริบทของการสอน โดยทั่วไปผู้สอนมักแบ่งนิทานตามรูปแบบของนิทาน ซึ่งเป็นการแบ่งนิทานตามลักษณะเนื้อหาสาระของนิทาน (สมปอง หลอมประโคน, 2544:12) ได้แบ่งนิทานตามรูปแบบของนิทานได้ 5 ประเภท ดังนี้

3.2.1 นิทานพื้นบ้าน (Folktales) เป็นเรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ภายหลังมีการเขียนขึ้นตามเค้าเดิมบ้าง จัดจำเรื่องราวมาเขียนบ้าง ไม่ปรากฏตัวผู้แต่งดั้งเดิม นิทานพื้นบ้านแบ่งออกเป็นชนิดใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1) นิทานเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ (Talking-Beast tales) ตัวละครเป็นสัตว์พูดจาโต้ตอบกัน บางครั้งสัตว์ก็พูดจาโต้ตอบกับคนด้วย เช่น เรื่อง The Three little Pigs The Little red Hen ปลาบู่ทอง ลูกเสือกับลูกวัว เป็นต้น

2) นิทานไม่รู้จักจบ (Cumulative tales) เป็นนิทานเรื่องธรรมดาพื้นๆ แต่เนื้อเรื่องมีการกระทำต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ และซ้ำๆ กัน เช่น เรื่อง ตากับยาย ลูกไก่ตื่นตูม The Old Woman and Her Pig นิทานตลกขบขัน (The Dolls หรือ Humorous tales) เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นทำนองไร้สาระ

3) นิทานอธิบายเหตุ (Pourquoi stories หรือ Tales that tell why) คำว่า Pourquoi หรือ Why แปลว่า ทำไม ส่วนใหญ่นิทานพื้นบ้านชนิดนี้มีเนื้อเรื่องที่อธิบาย หรือตอบคำถามของเด็กๆ ว่า ทำไม... เช่น เรื่อง ทำไมกระต่ายจึงหางสั้น ทำไมเสือจึงมีลาย

4) เทพนิยาย (Fairy tales) บางครั้งเรียกว่า นิยายเกี่ยวกับเวทมนต์คาถา (tales of magic) ตัวละครในเรื่องมักมีอิทธิปาฏิหาริย์ สามารถทำในสิ่งที่คนธรรมดาไม่สามารถจะทำได้ มักนิยมขึ้นต้นเรื่องว่า ครั้งหนึ่งนานมาแล้วมี.... หรือ ในกาลครั้งหนึ่ง.... เช่น เรื่อง สังข์ทอง เจ้าหญิงนิทรา หนูน้อยหมวกแดง เป็นต้น

3.2.2 นิทานสอนคติธรรม (Fables) มีลักษณะเป็นนิทานสั้นๆ ตัวละครมีทั้งคนและสัตว์ที่มีบทบาทเหมือนคน มีแกนเรื่องเดียว มีโครงเรื่องง่ายและสั้น และต้องให้บทเรียนที่สอนใจเป็นข้อสรุปที่ชัดเจน นิทานคติธรรมที่เป็นที่รู้จักกันดี ได้แก่ นิทานอีสป นิทานชาดก

3.2.3 เทพปกรณัม (Myth) เป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ และเรื่องราวในบรรพกาลเกี่ยวกับพื้นโลก ท้องฟ้า และพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ มีเทพเจ้าเป็นผู้ควบคุม

งานง ผลแสง (2541:26-28) ได้จัดประเภทของนิทานออกเป็น 11 ประเภท ดังนี้

1. นิทานมหัศจรรย์ เป็นนิทานพื้นบ้านแต่เดิมเรียกว่า เทพนิยาย เมื่อใช้สื่อตามรูปศัพท์ทำให้เข้าใจว่าเป็นนิทานเกี่ยวกับเทวดา นางฟ้า ซึ่งที่จริงแล้วนิทานหลายเรื่องไม่มีเทวดา นางฟ้า แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า นิทานพื้นบ้านประเภทนี้ทุกเรื่องมีเรื่องราวของความมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติจนกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะสำคัญของนิทานประเภทนี้ ตัวอย่างนิทานมหัศจรรย์ เช่น จินตอรรถา เจ้าชายกบ เจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น

2. นิทานชีวิต ดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง มีการแบ่งสถานที่ และตัวละครชัดเจนอาจมีเรื่องอิทธิปาฏิหาริย์หรือความมหัศจรรย์ แต่ก็มีลักษณะที่ผู้อ่านผู้ฟังเชื่อว่าเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ นิทานชีวิตมีขนาดค่อนข้างยาว มีหลายตอน ตัวอย่างนิทานชีวิต เช่น จินตอรรถา เจ้าชายกบ เจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น

3. นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่มีขนาดค่อนข้างยาว ประกอบด้วยหลายอนุภาคหลายตอน อาจอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ หรือ โลกที่ดูเหมือนจะเป็นจริง เป็นนิทานชุดเล่า คือ การผจญภัยของวีรบุรุษคนเดียวหลายครั้งหลายหน และมักเล่าถึงการผจญภัยกับวีรบุรุษที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์ เช่น เรื่องเฮอรัคลีส เฮซียุส และเพอร์ซิอุสของกรีก

4. นิทานประจำถิ่น หรือ นิทานพื้นบ้าน นิทานประเภทนี้มีขนาดของเรื่องไม่แน่นอน บางเรื่องก็สั้นบางเรื่องก็ยาว เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวพันกับตำนานพื้นบ้าน มักเป็นเรื่องแปลกพิสดาร ซึ่งเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ตัวละครและสถานที่บ่งไว้ชัดเจน อาจเป็นเรื่องของบุคคลในประวัติศาสตร์ หรือ คนสำคัญของเมือง ตัวละครอาจเป็นมนุษย์ เทวดา สัตว์ หรือ ผีนางไม้ ตัวอย่าง เช่น เรื่องพระยาตาก พระยาพาน พระร่วง ท้าวปาจิตกับอรพิน

5. นิทานอธิบายเหตุ นิทานประเภทนี้เป็นเรื่องที่อธิบายถึงกำเนิด หรือ ความเป็นมาของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ อาจอธิบายถึงกำเนิดของสัตว์บางชนิด สาเหตุที่สัตว์บางชนิดมีรูปร่างลักษณะต่างๆ กำเนิดของพืช มนุษยชาติ หรือ สถาบันกำเนิดของสัตว์บางชนิด กำเนิดของดาวลูกไก่ กำเนิดของบันทึกราชเป็นต้น

6. นิทานเทพปกรณัม นิทานประเภทนี้อธิบายถึงกำเนิดของจักรวาล โครงสร้าง และระบบของจักรวาล มนุษย์ สัตว์ ปรัชญาการทางธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กลางวัน กลางคืน ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ลำดับชั้น และ บทบาทหน้าที่ของมนุษย์ตลอดจนพิธีกรรม การประพาศการปฏิบัติต่างๆ ว่าเกิดขึ้นเมื่อไร เพราะเหตุใด เช่น เมฆลารามสูตร

7. นิทานสัตว์ เป็นเรื่องที่สัตว์เป็นตัวละคร นิทานสัตว์โดยทั่วไปมักแสดงให้เห็นความฉลาดของสัตว์ชนิดหนึ่ง และความโง่เขลาของสัตว์อีกชนิดหนึ่ง สัตว์ที่เป็นตัวเอกมีลักษณะเป็นตัวละครที่ขี้วอกขี้แค้นแก่งแองเปรียบคนอื่น หรือสัตว์อื่น ซึ่งบางทีก็ได้รับความเดือดร้อนตอบแทนบ้างเหมือนกัน เรื่องแบบนี้บางเรื่องก็มีหลายอนุภาค หลายตอน ความน่าสนใจของเรื่องอยู่ที่ความขบขันจากการล้อกลวง หรือการตกอยู่ในสถานการณ์ที่ลำบากที่ไม่น่าเป็นไปได้ของสัตว์ อันเนื่องมาจากความโง่ของมัน เช่น กระต่ายตื่นตูม สุนัขจิ้งจอก

8. นิทานมุขตลก มักมีขนาดสั้น โครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีเพียงอนุภาคเดียว ตัวละครอาจเป็นมนุษย์หรือสัตว์ก็ได้ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ความไม่น่าเป็นไปได้ต่างๆ

9. นิทานศาสนา เป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา แต่ไม่ใช่ประเภทเทพาปกรณ์ เช่น เรื่อง พระเยซู และนักบุญปีเตอร์ให้พรชาวนาซายากจนคนหนึ่ง หรือเรื่องราวเกี่ยวกับพระเยซูเจ้า และสาวกซึ่งไม่มีในพระไตรปิฎก นิทานดังกล่าว ตามทฤษฎีของผู้เล่ามักถือว่าเป็นเรื่องจริง

10. นิทานเรื่องผีนี้ แทบทุกสังคมมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีต่างๆ นานา เป็นวงประเภทไม่ปรากฏข้อความจากไหน เกิดขึ้นได้อย่างไร เช่น ผีกระสือ ผีน้ำบ่อ ผีป่าละเมาะ ผีผิง แต่มีผีบางประเภทเป็นวิญญานของคนที่ยังมีชีวิตอยู่แต่กลับมามีชีวิตด้วยรูปร่างและวิธีการต่างๆ

11. นิทานเข้าแบบ หมายถึง นิทานที่มีแบบสร้างพิเศษ นิทานประเภทนี้โครงเรื่องมีความสำคัญเป็นแบบสร้าง การเล่าก็เล่าเพื่อความสนุกสนานของผู้เล่าและผู้ฟัง บางเรื่องอาจใช้ในการเล่นเกม เช่น นิทานลูกโซ่ นิทานหลอกฟัง นิทานไม่จบเรื่อง และนิทานไม่รู้จบ

อาจกล่าวได้ว่า นิทานแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท ได้แก่ นิทานมหัศจรรย์ นิทานชีวิต นิทานวีรบุรุษ นิทานพื้นบ้าน หรือนิทานประจำถิ่น นิทานอธิบายเหตุ นิทานเทพปกรณัม นิทานสัตว์ นิทานมุขตลก นิทานศาสนา นิทานเรื่องผี และนิทานเข้าแบบ

3.3 ประโยชน์และความสำคัญของนิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้านเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งในสมัยก่อนนี้ นิทานเป็นเครื่องมือในการสั่งสอนอบรมบุตรหลาน นั้นแสดงให้เห็นว่านิทานพื้นบ้านเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าของท้องถิ่น

กึ่งแก้ว อรรถากร (ม.ป.ป :8-16) ได้กล่าวถึงนิทานว่า นิทานมีบทบาทต่อการเสริมสร้างบุคลิก มีพลังโน้มน้าวทัศนคติและพฤติกรรมของแต่ละบุคคลและสังคมไทยพอสมควร กล่าวคือช่วยให้ทั้งผู้เล่า และผู้ฟังได้ระบายผ่อนคลายความรู้สึกนึกคิด ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ในขณะที่เดียวกันยังก่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมและคตินิยมของสังคม ตลอดจนทั้งใน

แก่นสารของนิทานพื้นบ้านยังชี้ชวนให้เห็นถึงหลักศีลธรรมและจรรยาอันเป็นความเชื่อดีและแนวปฏิบัติต่างๆ

ประกอบ นิมมานเหมินท์ (2538:103) ได้กล่าวถึงนิทานว่า นิทานบ้านมีอิทธิพลต่อสังคมในแง่ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน กระชับความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในสังคมและเป็นบรรทัดฐานเพื่อธำรงไว้ซึ่งจริยธรรมและวัฒนธรรมของสังคม นอกจากนี้ นิทานพื้นบ้านยังเป็นแรงบันดาลใจในการผลิตวรรณคดีและศิลปะ ตลอดจนเป็นบ่อเกิดของคติชนบางประเภท

จากประโยชน์และคุณค่าของนิทานพื้นบ้านดังที่ได้กล่าวมานั้น พอจะสรุปได้ดังนี้

1. นิทานพื้นบ้านก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน
2. เป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด
3. มีบทบาทต่อการเสริมสร้างบุคลิกภาพ
4. ใช้เป็นเครื่องมือในการอบรมสั่งสอนบุตรหลาน
5. ก่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมและคตินิยมของสังคม
6. ให้คติ ข้อคิด ในการแก้ปัญหาชีวิตในแง่มุมต่างๆ
7. ชี้ให้เห็นหลักธรรม และจรรยาอันเป็นความเชื่อดีและแนวปฏิบัติ
8. ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีในครอบครัว
9. เป็นบ่อเกิดของคติชนบางประเภท
10. เป็นแรงบันดาลใจให้มีการผลิตวรรณคดีและศิลปะ

จะเห็นได้ว่านิทานพื้นบ้านให้ประโยชน์ ให้คุณค่ามากมาย จึงสมควรที่จะช่วยกันอนุรักษ์และสืบทอดนิทานพื้นบ้านอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่สืบไป

3.4 แนวคิดสำคัญในนิทานพื้นบ้าน

จารุวรรณ ธรรมวัชร (2530:144-145) เสนอแนวคิดที่สำคัญของนิทานพื้นบ้านดังต่อไปนี้

3.4.1 แนวคิดเรื่องกรรม กฎแห่งกรรม

คำสอนหลักของพุทธศาสนามีอิทธิพลต่อนิทานพื้นบ้านไทยของทุกภาค โดยแสดงอวามรรูปรูปของความเชื่อที่ว่าผลที่ทำลงไปย่อมได้รับการตอบสนอง ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ชีวิตในปัจจุบันเป็นผลมาจากการบันดาลของกรรมในชาติปางก่อน การที่ตัวเอกในนิทานต้องได้รับความทุกข์ความลำบากเป็นเพราะกรรมเก่าเมื่อหมดกรรมชีวิตจะดีขึ้น นิทานพื้นบ้านที่เน้นแนวคิดเรื่องของกรรมมาก คือ นิทานชาดก โดยถือว่าเป็นหลักธรรมที่ส่งเสริมให้เว้นความชั่ว ประพฤติความดีให้รู้จักควบคุมความประพฤติของตน ผลแห่งกรรมที่แล้วมาแก้ไขไม่ได้แต่เราสามารถควบคุมกรรมใหม่ให้เกิดตามความต้องการได้ด้วยการเลือกทำแต่กรรมดี และการทำความดีเพิ่มเติม

เสมอ นั่นอาจช่วยให้กรรมเก่าลดหย่อนลงได้ การที่พระโพธิสัตว์เสวยพระชาติหลายร้อยพระชาติ ก็เพราะผลแห่งกรรมนั่นเอง นิทานที่แสดงแนวคิดเช่นนี้มีมากมาย เช่น เจ้าสุวัตร-นางบัวคำ จันตะมาต ปลาบู่ทอง ก้ากาคำ จำปาสี่ต้น ฯลฯ

3.4.2 แนวคิดเรื่องความกตัญญู

การรู้ที่ลูกที่คนอื่นทำแล้วตอบแทนเป็นคุณธรรมอันสำคัญข้อหนึ่งซึ่งไม่ปรากฏอยู่ในคำสอนทุกศาสนา และในทางพุทธศาสนาถือว่าความกตัญญูเป็นเครื่องมือของคนดี และในมงคลสูตร ถือว่าความกตัญญูเป็นเครื่องมือของคนดี และในมงคลสูตร ถือว่าความกตัญญูตกเวทีเป็นมงคลอันสูงสุด แนวคิดนี้ปรากฏในนิทานทรงเครื่องและนิทานคติ คนที่กตัญญูต่อบิดามารดา และ ผู้มีพระคุณจะได้รับรางวัลตอบแทน คนอกตัญญูจะถูกลงโทษ เช่น นิทานเรื่องกำพร้าบัวทอง นางหมาขาว ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ ฯลฯ

3.4.3 แนวคิดเรื่องความรัก

นิทานชีวิตมักจะมีความรักเป็นแก่นเรื่องสำคัญของนิทาน เช่น ในนิทาน เรื่อง พระลอ ที่พระลอ ทิ้งบ้านทิ้งเมืองทิ้งแม่และเมียเพื่อความรักที่มีต่อพระเพื่อน พระแพง ในนิทาน เรื่อง ไกรทอง ชาละวันต้องจบชีวิตลงเพราะไปหลงรักนางตะเภาทอง จึงกับลาบลาบนางมาที่ดำ เป็นผลให้ไกรทองตามมาสังหาร ในเรื่องรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์ต้องเสียดูชาพี่น้องเสียดูชาบริวารมากมาย เพราะไปลักนางสีดามาจากสามี เรื่องขลุ่ย-นางอ้ว ตัวเอกในขลุ่ยต้องตายเพราะความรักที่ไม่สมหวัง นิทานพื้นบ้านชี้ให้เห็นความรักทำให้เกิดสุข และความรักทำให้เกิดทุกข์ ความรักก่อให้เกิดความอิจฉาริษยาแม้ในนิทานชาดกอันเป็นเรื่อง ของพระโพธิสัตว์ หลายเรื่องมีแก่นเรื่องซึ่งชี้ให้เห็นว่า การพลัดพรากจากสิ่งที่รักก็เป็นทุกข์ กระทบกับสิ่งที่ไม่รักก็เป็นทุกข์

3.4.4 แนวคิดเรื่องธรรมะขอมชนธรรม

คนที่ทำความดีจะได้รับรางวัลตอบแทน คนชั่วข่มถูกลงโทษ นิทานพื้นบ้านจะจบลงด้วยคตินี้ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นนิทานประเภทใดก็ตาม เช่น ปลาบู่ทอง โสนน้อย เรือนงาม รามเกียรติ์ ขุนช้างขุนแผน สังข์ทอง พระรถเมรี เป็นต้น

3.5 หลักเกณฑ์ในการเลือกนิทาน

หลักในการเลือกนิทานมาเล่านั้นมีกรกล่าวถึงการเลือกเรื่องที่เล่าว่าควรจะต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัยต่าง ๆ ของเด็ก ซึ่งได้กล่าวไว้ดังนี้ (เกริก ขุนพันธ์, 2539:58-60)

เด็กอายุระหว่าง 4-6 ปี เด็กวัยนี้จะให้ความสนใจเกี่ยวกับตัวเองน้อยลง และหันมาสนใจสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวของเขามากขึ้น แต่ความสนใจของเด็กในวัยนี้ยังเป็นระยะสั้นๆ เท่านั้น คำกล่อมที่มีคำคล้องจอง เช่น เพลงกล่อมเด็ก เด็กยังชื่นชอบอยู่ คำทนายที่ประหลาดปัญญาเด็กจะชอบมาก และนิทานที่เป็นคำประพันธ์สัมผัสคล้องจองเด็กๆ จะชอบมากด้วย เช่น หนูมีกับหนูมา

หนูมากับหนูมี หนูมีมีตุ๊กตาหมี เป็นต้น นอกจากนี้ เด็กวัยนี้ยังชอบนิทานที่มีตัวเดินเรื่องหรือตัวเอกของเรื่องเป็นสัตว์พูดได้ เช่น หมาป่าพูดคุยกับหนูน้อยหมีแดง เป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 6-8 ปี เด็กในวัยนี้จะชอบนิทานที่ตื่นเต้นผจญภัยเรื่องลึกลับเร้าความสนใจ หรือเรื่องราวที่เกิดจากการจินตนาการที่เกินเลยความเป็นจริง โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ นางฟ้า พ่อมดและแม่มด เรื่องราวของการใช้ความคิด ปริศนาคำทายอะไรเอ่ยที่ใช้ความคิดง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และรวมถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความจริง ตัวอย่างของนิทานต่าง ๆ ที่เด็กในวัยนี้ชื่นชอบ ได้แก่ เจ้าก๊วย เจ้าชายกบ ซินเดอเรลลา เจ้าหญิงนิทรา นิทานสุภาพดี หนูน้อยหมีแดง เจ้าผู้ฆ่ายักษ์ หนู 3 ตัว สโนไวท์ นิทานของอีสป นิทานชาดกและนิทานปรัมปราเป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 8-10 ปี เด็กในวัยนี้เริ่มสนใจสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มากขึ้น และเริ่มสนใจการอ่านมากขึ้นด้วย เด็ก ๆ จะชอบอ่านนิยายสั้น ๆ และนิทานทุกประเภท เรื่องราวต่าง ๆ ทั้งหมด 69 นี้ เด็กจะอ่านทั้งหนังสือของไทยและหนังสือแปลจากต่างประเทศ หนังสือ iverse ต่าง ๆ ที่เด็กวัยนี้อ่าน ได้แก่ เรื่อง ชีวิตประวัติของวีรบุรุษ หนังสือประวัติศาสตร์ หนังสือคณิตศาสตร์ อย่างง่าย นิยายจำจวน เป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 10-12 ปี เด็กในวัยนี้เริ่มสนใจเรื่องราวที่มีระบบการคิดและการสร้างสรรค์ที่ซับซ้อนมากขึ้น การอ่านของเด็กเริ่มอ่านออกเองแล้ว และคล่องแคล่วแล้วเรื่องที่พวกเขาสนใจจึงกว้างมากขึ้นพร้อมทั้งพวกเขาเริ่มให้ความสนใจเกี่ยวกับอนาคตของเขาแล้วด้วยความคิดเพื่อฝัน อยากรู้อยากเป็นนี่ อย่างตัวอย่างที่ดี หรืออยากเป็นเหมือนบุคคลที่มีชื่อเสียงที่พวกเขาชื่นชอบ เด็กในวัยนี้อ่านหนังสือหลากหลาย เช่น นิยาย นิทาน สารคดี นิตยสาร หนังสือประวัติศาสตร์ หนังสือวิทยาศาสตร์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

วรรณิ ศิริสุนทร (2539:23-30) นิทานมีมากมายหลายประเภท การนำนิทานมาเล่าให้เด็กฟังจึงต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัยความสนใจและพัฒนาการของเด็กได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์การเลือกนิทานสอดคล้องกับ ดังนี้

1. เป็นเรื่องง่ายๆ แต่มีความสมบูรณ์ในตัว เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวให้เด็กพอคาดคะเนเรื่องได้บ้าง อาจสอดแทรกเกร็ดที่ชวนให้เด็กสงสัยว่า อะไรจะเกิดขึ้นเพื่อทำให้เรื่องมีรสชาติ น่าติดตาม

2. มีบทสนทนา มาก ๆ เพราะเด็กส่วนมากยังไม่สามารถฟังเรื่องที่เป็นความเรียงได้ดีพอ มีการกล่าวซ้ำสัมผัส และถ้อยคำที่เด็กจดจำได้ง่าย รวดเร็ว และการใช้ภาษาสละสลวยซึ่งได้เลือกสรรแล้วว่าเหมาะสมกับวัยของเด็ก

3. ควรเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในครอบครัว และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก หรือ เป็นเรื่องที่เด็กจินตนาการตามได้ และมีเนื้อเรื่องเร้าใจก่อให้เกิดความตื่นเต้น มีการผูกเรื่อง แนบเนียน

4. เนื้อเรื่องถึงจุดสุดยอดง่าย และน่าพึงพอใจ เมื่อเล่าจบเด็กควรมีความสุข

5. ควรมีตัวละครที่เด็กจะสมมติตัวแทนได้ ไม่ควรเลือกเรื่องที่มีตัวละครหลายตัว เพราะจะทำให้เด็กสับสนและนิทานที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับสัตว์

6. นิทานที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ในเรื่อง ควรมีคำกริยาที่ตอบคำถามว่า ใครทำอะไร มากที่สุดเพราะเด็กอยากรู้ว่า เมื่อเกิดเรื่องเช่นนี้แล้วจะเป็นอย่างไร ต่อไปตัวละครของเรื่อง คือ พระเอกและผู้ร้าย ทำอะไรบ้าง ทำแล้วเป็นอย่างไร

7. เป็นเรื่องที่แสดงปฏิกิริยาไหวพริบของตัวละคร แสดงให้เห็นถึงสติปัญญาอันเฉียบแหลม

8. คำนึงถึงความสนใจของเด็กในระดับอายุต่าง ๆ กัน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

8.1 อายุ 3-4 ขวบ ชอบฟังเรื่องราวที่ใกล้ตัวหรือเรื่องที่เน้นเรื่องจริงในชีวิต นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กระดับนี้ ควรจะอิงความจริงอยู่บ้าง

8.2 อายุ 4-5 ขวบ เป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น ต้องการจะรู้ว่าสิ่งนี้มาจากไหน ทำไมจึงเป็นเช่นนั้นเช่นนี้ ทำไมจึงไม่เป็นอย่างนั้น. เช่นนี้ สิ่งนี้มีความเป็นมาอย่างไร อันนี้จะเข้าใจข้อแตกต่างระหว่างความจริง และเรื่องสมมติ นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กในวัยนี้ควรเป็นเรื่องสั้น ๆ เข้าใจง่าย มีตัวละครตัวเอกเพียงตัวเดียว

8.3 อายุ 5-6 ขวบ วัยที่เริ่มสนใจโลกของความจริง แยกอดีต ปัจจุบันได้ รู้จักสิ่งแวดล้อมที่ห่างตัวมากขึ้น เริ่มเข้าใจว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมไม่ใช่ศูนย์กลางของทุกสิ่งทุกอย่าง เช่น แต่ก่อนเมื่อเราขงเรื่องควรเป็นเรื่องประเภทวีรบุรุษ หรือความเก่งกล้าของเด็กตัวเล็ก ๆ วัย 5-6 ขวบ เด็กก็จะสนใจมาก

ดังนั้น ในการเลือกนิทานผู้สอนควรเลือกนิทานที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน เนื้อหาของนิทานไม่ควรสั้นหรือยาวจนเกินไป เป็นนิทานที่ทั้งผู้สอนและผู้ฟังชอบและสนใจ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพิจารณาใช้ข้อเสนอดังกล่าวข้างต้นเป็นเกณฑ์ในการเลือกนิทานนำไปใช้ในการเรียนการสอน

3.6 ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ความหมายของคำว่า ภูมิปัญญา (Wisdom) และ ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) จากงานวิจัยที่ผ่านมา ความหมายของคำว่า ภูมิปัญญา ตรงกับภาษาอังกฤษว่า (Wisdom) ได้มีผู้ให้คำนิยามศัพท์ไว้อย่างต่าง ๆ ดังนี้

รัช ปุณ โทเทก (2531:40-42) กล่าวว่า ภูมิปัญญา หมายถึง ประสบการณ์ ในการประกอบอาชีพ ในการศึกษาเล่าเรียน โดยยกตัวอย่างภูมิปัญญา เช่น การรู้จักการทำนา การไถนา การนวดข้าวของชาวบ้าน การนำวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ไผ่มาจักสานเป็นภาชนะใช้สอยต่างๆ

อบเชย แก้วสุข (ม.ป.ป:1) ได้ให้ความหมายของคำว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้ ภูมิ มีความหมายว่า พื้น ชั้น พื้นเพ ปัญญา หมายถึง ความรอบรู้ ความรู้ทั่ว ความฉลาดเกิดแต่ การเรียนและคิด ภูมิปัญญา หมายถึง พื้นความรู้ ความสามารถ ดังนั้น ภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงหมายถึง ความสามารถในการใช้พื้นความรู้สร้างสรรคงานเพื่อพัฒนาและดำรงชีวิตของคนในท้องถิ่น

รัตนะ บัวสนธิ์ (2535:19) ให้ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นว่า หมายถึง กระบวนการ ทักษะของบุคคลที่มีต่อตนเอง ต่อโลก และสิ่งแวดล้อมซึ่งกระบวนการที่ตนดังกล่าวจะมีรากฐานมาจาก คำสอนทางศาสนา กติ จารีตประเพณี ที่ได้รับการถ่ายทอดสั่งสอนและปฏิบัติสืบเนื่องกันมาปรับเข้ากับบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงแต่ละสมัยทั้งนี้โดยมีเป้าหมายเพื่อความสงบสุขในสังคมที่เป็น ชุมชน และปัจเจกบุคคล ซึ่งกระบวนการที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกออกได้ 3 ลักษณะ คือ

- ลักษณะที่ 1 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการจัดการจัดความสัมพันธ์ระหว่าง
มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม
- ลักษณะที่ 2 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับระบบสังคมหรือการจัดการจัดความสัมพันธ์
ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์
- ลักษณะที่ 3 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับระบบการผลิตหรือการประกอบอาชีพที่มี
ลักษณะมุ่งเน้นระบบการผลิตเพื่อพึ่งพตนเอง

สำเนียง สร้อยนาคพงษ์ (2539:23) ได้กล่าวว่า ภูมิปัญญาชาวบ้านหรือภูมิปัญญา ท้องถิ่นมิใช่เป็นการจัดตั้งเพื่อถว “กลับไปสู่” สังคมแบบดั้งเดิม หากเป็นเพียงการถ่ายทอด ประสบการณ์ซึ่งได้รับโดยตรงจาก ชาวบ้าน ออกมานำเสนอให้ผู้ทำงานพัฒนาทั้งหลาย ได้ตระหนัก ถึงภูมิปัญญาที่มีอยู่ในชาวบ้าน การปลูกสำนึกรับรู้ในคุณค่าทางการศึกษาของภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงนับเป็นเงื่อนไขในเบื้องต้น ที่จะส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมของท้องถิ่นหลักสูตรและ กระบวนการการเรียนการสอนจะต้องสัมพันธ์สอดคล้อง ทั้งต่อพื้นฐานแวดล้อมและปัญหาของ ความต้องการในการพัฒนาประเทศไทยเพื่อให้มีความเจริญรุ่งเรืองทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมนั้น

กล่าวโดยสรุปว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ ความสามารถของชาวบ้านที่สั่งสม สืบทอดกันมาอันเป็นศักยภาพ หรือ ความสามารถที่จะใช้แก้ปัญหา ปรับตัว เรียนรู้ และมี การสืบทอดไปสู่คนรุ่นใหม่ หรือ คือแก่นของชุมชนที่จรโลงชุมชนให้อยู่รอดจนถึงปัจจุบันโดย ภูมิปัญญาทั้ง 4 กลุ่ม ปรากฏให้เห็นในเรื่องของการประกอบอาชีพ ศิลปวัฒนธรรม และ ขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ที่ถ่ายทอดให้แก่เยาวชนรุ่นหลัง ๆ

4. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง นิทานพื้นบ้านล้านนา ของการทำวิจัยในครั้งนี้จะกล่าวถึง ความหมายของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลักการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิดของโรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gagne) ซึ่งมีรายละเอียดตามลำดับดังนี้

4.1 ความหมายของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

กิดานันท์ มลิทอง (2540 :227) ให้ความหมายของการเรียนการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction:CAI) คือการนำคอมพิวเตอร์เป็นสื่อการสอนที่เป็นเทคโนโลยีระดับสูง เมื่อมีการนำคอมพิวเตอร์มาเป็นสื่อในการเรียนการสอนจะทำให้จัดการเรียนการสอนมีการโต้ตอบกันได้ระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกันการสอนระหว่างครูกับนักเรียนที่อยู่ในห้องเรียนตามปกติ

ทักษิณา สนวนานนท์ (2533:50) ให้ความหมายของการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์ (Dictionary of Computer Terms) ว่าเป็นการสร้างโปรแกรมบทเรียนหรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งอาจจะต้องมี ภาคแบบฝึกหัด แบบทดสอบและตอบคำถาม คำตอบไว้พร้อมผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตัวเอง หรือเรียนได้เป็นรายบุคคล การสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้น ถือว่าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์การสอนแต่ไม่ใช่เป็นครูผู้สอน

ถนอมพร (ต้นพิพัฒน์) เลาหศิริแสง (2541:7) คอมพิวเตอร์ช่วยสอนหมายถึง วิธีการเรียนการสอนที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนซึ่งออกแบบไว้เพื่อนำเสนอบทเรียนแทนผู้สอนและผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบโดยมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างผู้เรียนกับ คอมพิวเตอร์และผู้เรียนจะได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที

กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2540:8) คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง สื่อการสอนที่เป็นเทคโนโลยีระดับสูงเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้โปรแกรมบทเรียนรูปแบบต่างๆ ในแต่ละบทเรียนจะมีตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งเสียงประกอบด้วย ทำให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนไม่รู้สึกลำบาก

มนัส น้อยชื่น (2534:10) คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง วิถีทางของวิธีการสอนรายบุคคล โดยอาศัยความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะจัดหาประสบการณ์ที่มีความสัมพันธ์กันมีการแสดงเนื้อหาตามลำดับที่ต่างกันด้วยบทเรียนโปรแกรมที่เตรียมไว้อย่างเหมาะสม คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงเป็นเครื่องมือช่วยสอนอย่างหนึ่งที่นักเรียนจะเรียนด้วยตนเองเป็นผู้ปฏิบัติ

กิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งมาทางจอภาพนักเรียนจะตอบคำถามจากแป้นพิมพ์ (Keyboard) สิ่ง que แสดงออกมาทางจอภาพ มีทั้งรูปภาพและตัวหนังสือ หรือบางที่อาจมีการใช้ร่วมกับอุปกรณ์อื่น ๆ เช่น สไลด์ เทปโทรทัศน์

จากความหมายต่างๆ ที่ได้กล่าวมาพอสรุปความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคือ บทเรียนโปรแกรมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบตามความสามารถของแต่ละบุคคล โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นำเสนอเนื้อหาที่ต้องการสอนให้กับผู้เรียน ในรูปแบบของตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว แสง สี และเสียง เป็นต้น โดยเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนและได้รับผลย้อนกลับ (Feedback) ทันที เพื่อผู้เรียนจะได้รับทราบผลและเกิดความสุขไม่เบื่อหน่ายกับบทเรียน ซึ่งจะเป็นการเสริมแรงให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

4.2 ประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีลักษณะการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไปตามวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนของแต่ละเนื้อหาและแตกต่างกันออกไป ดังนี้

ถนอมพร เลาจรัสแสง (2541:11) แบ่งประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออกเป็น 5 ประเภท สรุปได้ดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทคอมพิวเตอร์ คือ บทเรียนทางคอมพิวเตอร์ ซึ่ง นำเสนอเนื้อหาแก่ผู้เรียน จะมีแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัด เพื่อทดสอบความเข้าใจของผู้เรียน
2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทแบบฝึกหัด คือ บทเรียนทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้จัดทำแบบฝึกหัดจนสามารถเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนนั้น ๆ ได้
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทการจำลอง คือ บทเรียนทางคอมพิวเตอร์ที่ การนำเสนอบทเรียนในรูปแบบของการจำลองแบบ (Simulation) โดยการจำลองสถานการณ์ที่เหมือนจริงขึ้นและบังคับให้ผู้เรียนต้องตัดสินใจแก้ปัญหา (Problem Solving) ในตัวบทเรียนจะมีคำแนะนำเพื่อช่วยในการตัดสินใจของผู้เรียนและแสดงผลลัพธ์ในการตัดสินใจนั้น ๆ
4. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกม คือ บทเรียนทางคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ผู้ที่มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จนลืมไปว่ากำลังเรียนอยู่
5. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทแบบทดสอบ คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างแบบทดสอบ การจัดการสอบ การตรวจให้คะแนน การคำนวณผลสอบ ข้อดีคือ การที่ผู้เรียนได้รับป้อนกลับโดยทันที (Immediate Feedback)

กิดานันท์ มลิทอง (2540:169-173) แบ่งประเภทของการสอนใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออกเป็น 5 ประเภท

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อการสอน(Tutorial Instruction)เป็น โปรแกรมซึ่งเสนอเนื้อหาความรู้แก่ผู้เรียนในรูปแบบเรื่องราว ข้อความ ภาพ เสียง หรือในทุกรูปแบบรวมกันแล้วให้ผู้เรียนตอบคำถาม และตัดสินใจว่าจะยังคงทบทวนความรู้ที่เสนอในบทเรียนนั้นอีกหรือไม่ ในบทเรียนใหม่ต่อไป

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อการฝึกหัด (Drills) เป็น โปรแกรมซึ่งไม่มีการนำเสนอเนื้อหาความรู้แก่ผู้เรียนก่อน แต่จะเป็นการให้คำถามหรือปัญหาที่ได้คัดเลือกมาจากการสุ่ม หรืออย่างเฉพาะเจาะจง โดยการนำเสนอคำถามหรือปัญหานั้น ซ้ำแล้วซ้ำเล่าเพื่อผู้เรียนตอบ แล้วคอมพิวเตอร์ก็จะให้คำตอบที่ถูกต้องเพื่อตรวจสอบยืนยันหรือแก้ไข พร้อมทั้งปัญหาหรือคำถามต่อไปอีกจนกว่าผู้เรียนจะสามารถตอบคำถามหรือปัญหานั้นจนถึงระดับที่น่าพอใจ ดังนั้นการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อการฝึกหัดนี้ผู้เรียนจะต้องมีความคิด ความรอบคอบ และมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราว และกฎเกณฑ์ เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เป็นอย่างถี่ถ้วนแล้ว จึงสามารถตอบคำถามหรือแก้ปัญหาก็ได้

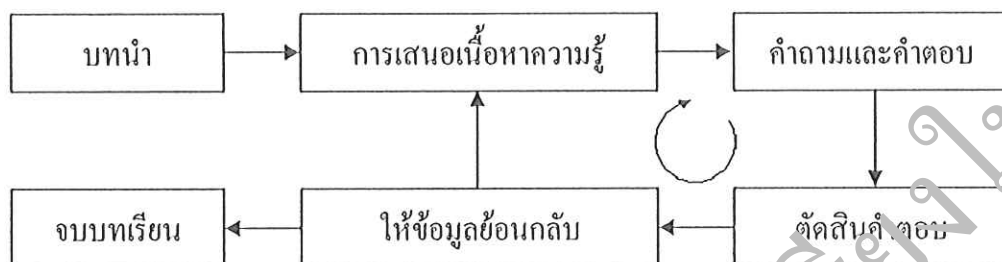
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในสถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็น โปรแกรมซึ่งจำลองความเป็นจริงโดยการตัดรายละเอียดต่าง ๆ หรือในกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้ศึกษานั้น เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พบเห็นภาพจำลองของเหตุการณ์เพื่อฝึกทักษะและการเรียนรู้โดยไม่ต้องเสี่ยงภัยหรือค่าใช้จ่ายมากนัก ในโปรแกรมบทเรียนสถานการณ์จำลองนี้จะมีโปรแกรมบทเรียนย่อยแทรกอยู่ได้ด้วย ได้แก่ โปรแกรมสาธิตที่แสดงให้ผู้เรียนได้ชม

4. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในเกมเพื่อการสอน(Game) เป็น โปรแกรมที่ใช้เกมเพื่อการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ได้ง่าย เกมนั้นสามารถใช้ในการสอน และเป็นสื่อที่จะให้ความรู้เกี่ยวกับผู้เรียนได้เช่นกันในเรื่องของกฎเกณฑ์แบบของระบบ กระบวนการ ทักษะคติ ตลอดจนทักษะต่าง ๆ นอกจากนี้เกมยังช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ดีขึ้น

5. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อการทดสอบ (Test) เป็น โปรแกรมการทดสอบการจัดสอบการตรวจคะแนน และผู้เรียนได้รับผลป้อนกลับทันที เป็น โปรแกรมแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้เรียนหรือผู้ที่ได้รับการทดสอบ

อำนาจ เดชชัยศรี (2545:112-117) แบ่งประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามลักษณะการเสนอเนื้อหาได้ 4 ลักษณะ คือ

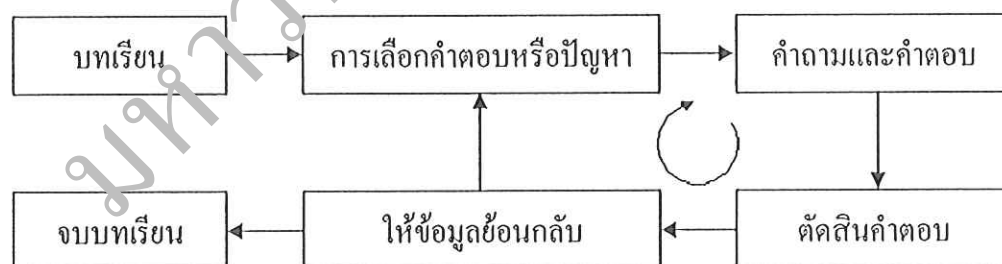
1. บทเรียนชนิดโปรแกรมการสอนเนื้อหารายละเอียด (Tutorial Instruction) บทเรียนนี้จะมีลักษณะเป็นกิจกรรมเสนอเนื้อหาโดยจะเริ่มจากบทนำซึ่งเป็นการกำหนดจุดประสงค์ของบทเรียนหลังจากนั้นเสนอเนื้อหาโดยให้ความรู้แก่ผู้เรียนตามที่ย่อแบบบทเรียนกำหนดไว้และมีคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนตอบโปรแกรมในบทเรียนจะประเมินผลคำตอบของผู้เรียนทันที ซึ่งการทำงานของโปรแกรมจะมีลักษณะวนซ้ำ เพื่อให้ข้อมูลย้อนกลับจนจบบทเรียนดังแผนภูมิ



ภาพที่ 2.8 บทเรียนชนิดโปรแกรมการสอนเนื้อหารายละเอียด (Tutorial Instruction)

ที่มา : <http://www.thaica.com/articles/cail.html> (10 มีนาคม 2545)

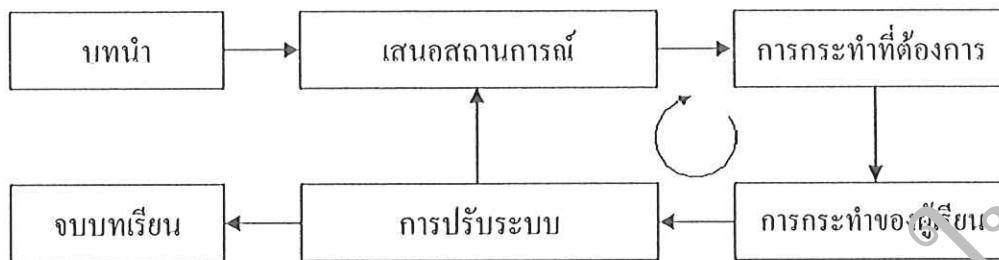
2. บทเรียนชนิดโปรแกรมการฝึกทักษะ (Drill and Practice) บทเรียนชนิดนี้จะมีลักษณะให้ผู้เรียนฝึกทักษะหรือฝึกปฏิบัติเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะดังแผนภูมิ



ภาพที่ 2.9 บทเรียนชนิดโปรแกรมการฝึกทักษะ (Drill and Practice)

ที่มา : <http://www.thaica.com/articles/cail.html> (10 มีนาคม 2545)

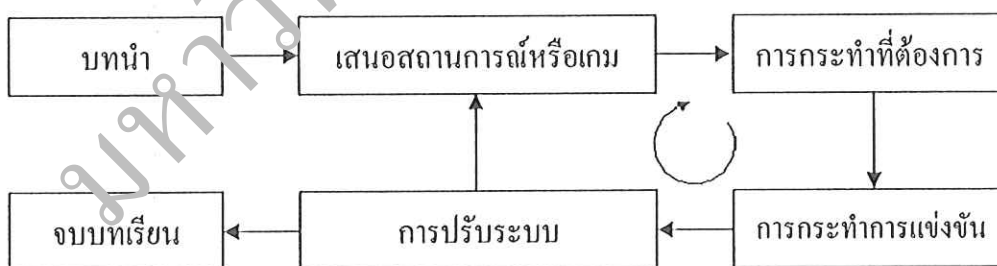
3. บทเรียนชนิด โปรแกรมจำลองสถานการณ์ (Simulation) มีลักษณะเป็นแบบจำลองเพื่อฝึกทักษะและการเรียนรู้ใกล้เคียงกับความจริง ผู้เรียนไม่ต้องเสี่ยงภัย และเสียค่าใช้จ่ายน้อยดังแผนภูมิ



ภาพที่ 2.10 บทเรียนชนิดโปรแกรมจำลองสถานการณ์ (Simulation)

ที่มา : <http://www.thaica.com/articles/cail.html> (10 มีนาคม 2545)

4. บทเรียนชนิดโปรแกรมเกมการศึกษา (Education Game) มีลักษณะเป็นการกำหนดเหตุการณ์วิธีการ และกฎเกณฑ์ ให้ผู้เรียนเลือกเล่นและแข่งขันการเล่นเกมจะเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ การแข่งขันโดยการเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนมีการติดตาม ถ้าหากเกมดังกล่าวมีความรู้สอดแทรกก็จะเป็นประโยชน์อย่างมาก แต่การออกแบบบทเรียนชนิดเกมการศึกษาค่อนข้างทำได้ยากดังแผนภูมิ



ภาพที่ 2.11 บทเรียนชนิดโปรแกรมเกมการศึกษา (Education Game)

ที่มา : <http://www.thaica.com/articles/cail.html> (10 มีนาคม 2545)

4.3 ประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542:68) ได้สรุปถึงประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามเอกภาพ
2. ผู้เรียนมีโอกาสเรียนซ้ำหลายครั้งเท่าที่ต้องการ
3. ผู้เรียนมีโอกาสได้ตอบกับคอมพิวเตอร์ และสามารถควบคุมวิธีการเรียนเองได้
4. มีภาพ มีภาพเคลื่อนไหว มีสี และเสียง ที่ทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน
5. ตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ความแตกต่างของผู้เรียนไม่ส่งผลต่อการเรียนรู้ดังเช่น วิธีการอื่น ๆ
6. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนไปตามขั้นตอนได้เรียนจากง่ายไปหายาก หรือเลือกเรียนในหัวข้อที่ตนเองสนใจก่อนได้
7. ช่วยฝึกผู้เรียนให้คิดอย่างมีเหตุผล เพราะต้องแก้ปัญหาตลอดเวลา

ถนอมพร เลาจรัสแสง (2541:12) ได้กล่าวถึงผลประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนอ่อนสามารถใช้เวลาในการฝึกฝนทักษะและเพิ่มเติมความรู้ เพื่อที่จะปรับปรุงการเรียนให้ทันผู้อื่นได้ ผู้สอนจึงสามารถนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปช่วยในการสอนเสริม หรือสอนทบทวนการละเลยในชั้นเรียนได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องเสียเวลาสอนซ้ำกับผู้เรียนตามไม่ทันหรือจัดการสอนเพิ่มเติม
2. ผู้เรียนสามารถนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้ในการเรียนด้วยตัวเองในเวลา และสถานที่ซึ่งผู้เรียนสะดวก เช่น แทนที่จะต้องเดินทางมายังชั้นเรียนก็สามารถเรียนด้วยตัวเองที่บ้านได้นอกจากนี้ยังสามารถเรียนในเวลาใดก็ได้ที่ต้องการ
3. ข้อได้เปรียบที่สำคัญของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ก็คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ได้รับการออกแบบมาอย่างดี ถูกต้องตามหลักการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นสามารถที่จะจูงใจผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียน และสนุกสนานไปกับการเรียนตามแนวคิดของการเรียนรู้ในปัจจุบันที่ว่า “Learning is Fun” ซึ่งหมายถึง การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก

ทักษิณา สวานานนท์ (2533:34) ได้กล่าวถึงผลประโยชน์ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนดังนี้

1. เสริมให้ผู้เรียนเรียนตามเอกัตภาพ
2. มีการส่งผลสะท้อนกลับ (Feed Back) แบบทันที มีสีสันทัน ภาพ และเสียง ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้นไม่เบื่อหน่าย
3. ผู้เรียนไม่สามารถแอบดูคำตอบได้ก่อน จึงเป็นบังคับผู้เรียนให้เรียนรู้จริงก่อนจึงผ่านบทเรียนนั้นได้
4. ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนมาแล้ว
5. นักเรียนเรียนได้ดีกว่าและเร็วกว่าการสอนปกติ ทำให้ใช้เวลาในการเรียนน้อยลง
6. สามารถประเมินผลความก้าวหน้าของผู้เรียนได้โดยอัตโนมัติ
7. ฝึกให้นักเรียนคิดอย่างมีเหตุผล เพราะต้องคอยแก้ปัญหาอยู่ตลอดเวลา
8. ผู้เรียนสามารถเรียนตามลำพัง
9. ทำให้เกิดความเข้าใจชัดเจนในวิชาที่เรียนก่อน
10. ผู้เรียนอาจเรียนเป็นขั้นตอนจากง่ายไปยาก
11. ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน

ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

1. ครูใช้เวลาสอนด้วยตนเองน้อยลง และเอาเวลาที่เหลือไปปรับปรุงการสอน
2. ครูมีเวลาศึกษาวิชา และพัฒนาความสามารถให้ดีขึ้นได้
3. ช่วยพัฒนาทางวิชาการ
4. ครูใช้เวลากับผู้เรียนน้อยลง
5. ครูสามารถทราบความสามารถของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง

จากการประโยชน์ที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้คุณประโยชน์ต่อผู้เรียนในการเรียนรู้ และสามารถนำสิ่งที่ได้รับไปปรับปรุงใช้ในชีวิตประจำวันได้ เนื่องจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถมองเห็น เป็นรูปธรรม และนำไปปฏิบัติได้จริง

4.4 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

อานวย เชนชัยศรี(2542:112-117)ได้กล่าวถึงขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่าขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาเช่นเดียวกับการสอนแบบโปรแกรมการสร้างบทเรียนจึงใช้วิธีเดียวกันกับการสร้างบทเรียนโปรแกรมนั้นเอง เมื่อได้บทเรียนโปรแกรมซึ่งบางตำราเรียกว่าบทเรียนสำเร็จรูป (Programmed Text) ต่อจากนั้นจึงนำไปแปลงเป็นภาษาคอมพิวเตอร์โดยอาศัยโปรแกรมสำเร็จ เพื่อเป็นคำสั่งให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานตามเนื้อหาที่ผู้เขียนโปรแกรมออกแบบดังนั้น ในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จึงต้องอาศัยพื้นฐานทางทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อเข้าใจผู้เรียนแต่ละระดับและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ฉะนั้น การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนจึงมีขั้นตอนดังนี้

4.4.1 กำหนดเนื้อหาวิชาและระดับชั้น โดยผู้ออกแบบต้องวิเคราะห์ว่า เนื้อหาวิชานั้นจะต้องไม่เปลี่ยนแปลงบ่อยไม่ซ้ำกับใคร เพื่อคุ้มค่าการลงทุนและสามารถช่วยลดเวลาเรียนของผู้เรียนได้

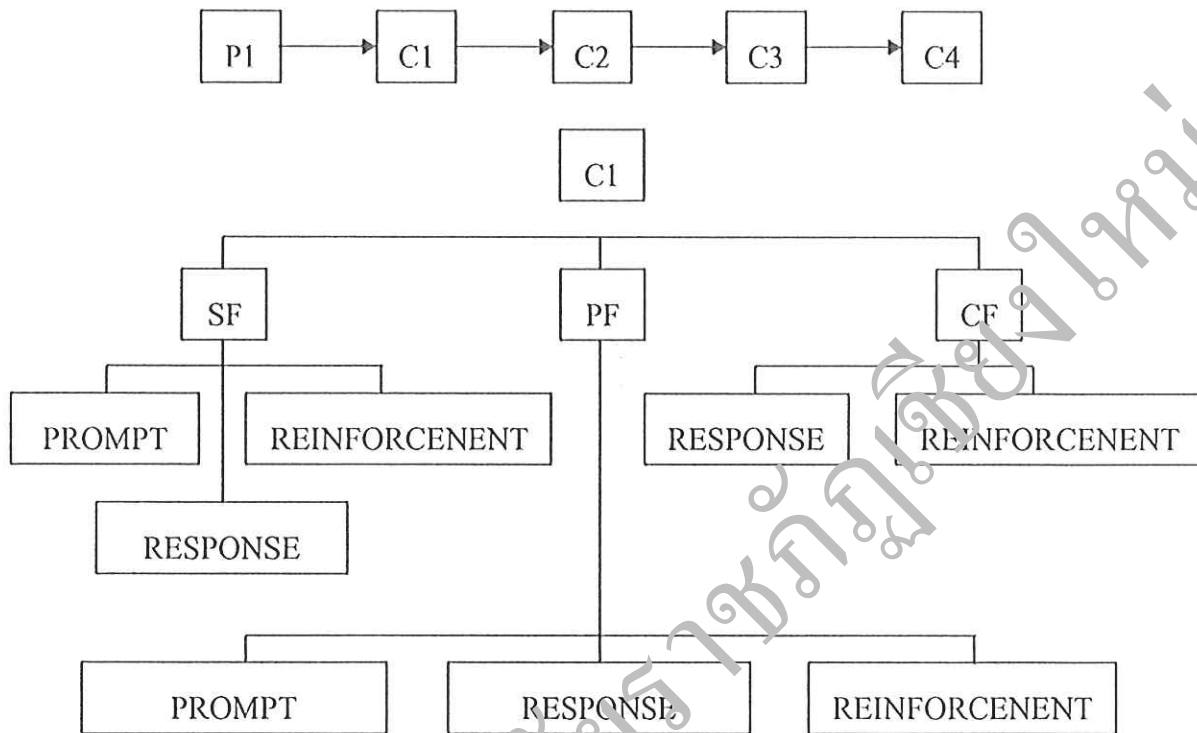
4.4.2 การกำหนดวัตถุประสงค์ จะเป็นแนวทางแก่ผู้ออกแบบบทเรียนเพื่อทราบ ว่าผู้เรียนหลังจากเรียนจบแล้วจะบรรลุตามวัตถุประสงค์มากน้อยแค่ไหน การกำหนดวัตถุประสงค์ จึงกำหนดได้ทั่วไปและเชิงพฤติกรรม สำหรับการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมต้องคำนึงถึง

- 1) ผู้เรียน (Audience) ว่ามีพื้นฐานความรู้แค่ไหน
- 2) พฤติกรรม (Behavior) เป็นการคาดหวังเพื่อที่จะให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย การวัดพฤติกรรมทำได้โดยสังเกต คำนวณ นับแยกแยะแต่งประโยค
- 3) เงื่อนไข (Condition) เป็นการกำหนดสถานะที่พฤติกรรมของผู้เรียนจะเกิดขึ้น เช่น เมื่อนักเรียนดูภาพแล้วระแวงวาดภาพนั้นส่งครู เป็นต้น
- 4) ปริมาณ (Degree) เป็นการกำหนดมาตรฐานที่ยอมรับว่าผู้เรียนบรรลุ วัตถุประสงค์แล้ว เช่น อ่านคำควบกล้ำได้ถูกต้อง 20 คำจาก 25 คำ เป็นต้น

4.4.3 การวิเคราะห์เนื้อหา เป็นขั้นตอนที่สำคัญโดยต้องย่อยเนื้อหาเป็นเนื้อหา เล็ก ๆ มีการเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก มีการวิเคราะห์ภารกิจ (Task Analysis) ว่าจะเริ่มต้น ตรงไหนและดำเนินการไปทางใด

4.4.4 การสร้างแบบทดสอบ ต้องสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบทดสอบนี้จะเป็นตัวบ่งชี้ว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีประสิทธิภาพมากน้อยประการใด

4.4.5 การเขียนบทเรียนก่อนเขียนบทเรียนต้องกำหนดโครงสร้างเพื่อให้ได้รูปร่างของบทเรียนเสียก่อน คือ จะทราบว่าต้องประกอบด้วยอะไรบ้าง มีสัดส่วนอย่างไร บทเรียนจึงจะมีขั้นตอนที่ดี



ภาพที่ 2-12 แสดงส่วนประกอบของบทเรียนโปรแกรม

ที่มา : <http://www.thaicae.com/articles/caie.html> (10 มีนาคม 2545)

4.5 หลักการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิดของ กาเย่

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิดของโรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gagne) 9 ประการในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

แนวความคิดของกาเย่ เพื่อให้ได้บทเรียนที่เกิดจากการออกแบบในลักษณะการเรียนการสอนจริง โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หลักการสอนทั้ง 9 ประการได้แก่

- 4.5.1 เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention)
- 4.5.2 บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective)
- 4.5.3 ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)
- 4.5.4 นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information)
- 4.5.5 ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)
- 4.5.6 กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)
- 4.5.7 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)
- 4.5.8 ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance)
- 4.5.9 สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)

รายละเอียดแต่ละขั้นตอนมีดังนี้

1. เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) ก่อนที่จะเริ่มการนำเสนอเนื้อหาบทเรียน ควรมีการจูงใจและเร่งเร้าความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียน ดังนั้น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงควรเริ่มด้วยการใช้การ แสง สี เสียง หรือใช้สื่อประกอบกันหลาย ๆ อย่าง โดยสื่อที่สร้างขึ้นมานั้นต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและน่าสนใจ ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อความสนใจของผู้เรียน นอกจากเร่งเร้าความสนใจแล้ว ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนพร้อมที่จะศึกษาเนื้อหาต่อไปในตัวอีกด้วย ตามลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเร่งเร้าความสนใจในขั้นตอนแรกนี้ก็คือการนำเสนอหน้าเรื่อง (Title) ของบทเรียนนั่นเอง ซึ่งหลักสำคัญประการหนึ่งของการออกแบบในส่วนนี้คือ ควรให้สายตาของผู้เรียนอยู่ที่จอภาพ โดยไม่พะวงอยู่ที่แป้นพิมพ์หรือส่วนอื่น ๆ แต่ถ้าบทนำเรื่องดังกล่าวต้องการตอบสนองจากผู้เรียนโดยการปฏิสัมพันธ์ผ่านทางอุปกรณ์ป้อนข้อมูล ก็ควรเป็นการตอบสนองที่ง่าย ๆ เช่น กดแป้น Spacebar คลิกเมาส์ หรือกดแป้นพิมพ์ตัวใดตัวหนึ่งเป็นต้น

สิ่งที่ต้องพิจารณาเพื่อเร่งเร้าความสนใจของผู้เรียนมีดังนี้

1.1 เลือกใช้ภาพกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เพื่อเร่งเร้าความสนใจในส่วนของบทนำเรื่อง โดยมีข้อพิจารณาดังนี้

1.2 ใช้ภาพกราฟิกที่มีขนาดใหญ่ชัดเจน ง่าย และไม่ซับซ้อน

1.3 ใช้เทคนิคการนำเสนอที่ปรากฏภาพได้เร็ว เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเบื่อ

1.4 ควรให้ภาพปรากฏบนจอภาพระยะหนึ่ง จนกระทั่งผู้เรียนจดเป็นพิมพ์ไค ๆ จึงเปลี่ยนไปสู่เฟรมอื่น ๆ เพื่อสร้างความคุ้นเคยให้กับผู้เรียน

1.5 เลือกใช้ภาพกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ระดับความรู้ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

1.5.1 ใช้ภาพเคลื่อนไหว หรือใช้เทคนิคการนำเสนอภาพผลพิเศษ ช่วยเพื่อแสดงการเคลื่อนไหวของภาพ แต่ควรใช้เวลาสั้น ๆ และง่าย

1.5.2 เลือกใช้สีที่ตัดกับฉากหลังอย่างชัดเจน โดยเฉพาะสีเข้ม เลือกเสียงที่สอดคล้องกับภาพกราฟิกและเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน

1.5.3 ควรบอกชื่อเรื่องบทเรียนไว้ด้วยในส่วนของบทนำเรื่อง

2. บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) วัตถุประสงค์ของบทเรียน นับว่าเป็นส่วนสำคัญยิ่งต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้ทราบ ถึงความคาดหวังของบทเรียนจากผู้เรียน นอกจากผู้เรียนจะทราบถึงพฤติกรรมขั้นสุดท้ายของตนเองหลังจบบทเรียนแล้ว จะยังเป็นการแจ้งให้ทราบล่วงหน้าถึงประเด็นสำคัญของเนื้อหา รวมทั้งเค้าโครงของเนื้อหาอีกด้วย การที่ผู้เรียนทราบถึงขอบเขตของเนื้อหาอย่างคร่าว ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถผสมผสานแนวความคิดในรายละเอียด หรือส่วนย่อยของเนื้อหาให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับเนื้อหาในส่วนใหญ่ได้ ซึ่งมีผลทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผลดังกล่าวแล้ว ผลการวิจัยยังพบว่า ผู้เรียนที่ทราบวัตถุประสงค์ของการเรียนก่อนเรียนบทเรียน จะสามารถจำและเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้นอีกด้วย

วัตถุประสงค์บทเรียนจำแนกเป็น 2 ชนิด ได้แก่ วัตถุประสงค์ทั่วไป และวัตถุประสงค์เฉพาะ หรือวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม การบอกวัตถุประสงค์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมักกำหนดเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื่องจากเป็นวัตถุประสงค์ที่ชี้เฉพาะ สามารถวัดได้และสังเกตได้ ซึ่งง่ายต่อการตรวจวัดผู้เรียนในขั้นสุดท้าย อย่างไรก็ตามวัตถุประสงค์ทั่วไปก็มีความจำเป็นที่จะต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงเค้าโครงเนื้อหาแนวกว้าง ๆ เช่นกัน

สิ่งที่ต้องพิจารณาในการบอกวัตถุประสงค์บทเรียนมีดังนี้

2.1 บอกวัตถุประสงค์โดยเลือกใช้ประโยคสั้น ๆ แต่ได้ใจความ อ่านแล้วเข้าใจ ไม่ต้องแปลความอีกครั้ง

2.2 หลีกเลี่ยงการใช้คำที่ยังไม่เป็นที่รู้จักและเป็นที่เข้าใจของผู้เรียนโดยทั่วไป

2.3 ไม่ควรกำหนดวัตถุประสงค์หลายข้อเกินไปในเนื้อหาแต่ละส่วน ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน หากมีเนื้อหามาก ควรแบ่งบทเรียนออกเป็นหัวเรื่องย่อย ๆ

2.4 ควรบอกการนำไปใช้งานให้ผู้เรียนทราบด้วยว่า หลังจากจบบทเรียนแล้วจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ทำอะไรได้บ้าง

2.5 ถ้าบทเรียนนั้นประกอบด้วยบทเรียนย่อยหลายหัวเรื่อง ควรบอกทั้งวัตถุประสงค์ทั่วไป และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยบอกวัตถุประสงค์ทั่วไปในบทเรียนหลัก และตามด้วยรายการให้เลือก หลังจากนั้นจึงบอกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละบทเรียนย่อย ๆ

2.6 อาจนำเสนอวัตถุประสงค์ให้ปรากฏบนจอภาพที่ละข้อ ๆ ก็ได้ แต่ควรคำนึงถึงเวลาการนำเสนอให้เหมาะสม หรืออาจให้ผู้เรียนกดแป้นพิมพ์เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์ต่อไปทีละข้อก็ได้

2.7 เพื่อให้การนำเสนอวัตถุประสงค์น่าสนใจยิ่งขึ้น อาจใช้กร์ที่ง่าย ๆ เข้าช่วย เช่น ดีกรอบใช้สูตร และใช้รูปทรงเรขาคณิต แต่ไม่ควรใช้กร์ที่เลื้อยไปมา เข้าช่วย โดยเฉพาะกับตัวหนังสือ

3. ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) การทบทวนความรู้เดิมก่อนที่จะนำเสนอความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาวิธีการประเมินความรู้ที่จำเป็นสำหรับบทเรียนใหม่ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ วิธีปฏิบัติโดยทั่วไปสำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็คือ การทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-Test) ซึ่งเป็นการประเมินความรู้ของผู้เรียน เพื่อทบทวนเนื้อหาเดิมที่เคยศึกษาผ่านมาแล้ว และเพื่อเตรียมความพร้อมในการรับเนื้อหาใหม่ นอกจากนี้จะเป็นการตรวจวัดความรู้พื้นฐานแล้วบทเรียนบางเรื่องอาจใช้ผลจากการทดสอบก่อนบทเรียนมาเป็นเกณฑ์จัดระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดบทเรียนให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดบทเรียนให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนแต่ละคน

แต่อย่างไรก็ตาม ในขั้นการทบทวนความรู้เดิมนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นการทดสอบเสมอไป หากเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นเป็นชุดบทเรียนที่เรียนต่อเนื่องกันไปตามลำดับ การทบทวนความรู้เดิม อาจอยู่ในรูปแบบของการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดย้อนหลังถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ก็ได้ การกระตุ้นดังกล่าวอาจแสดงด้วยคำพูด คำเขียน ภาพ หรือผสมผสานกันแล้วแต่ความเหมาะสม ปริมาณมากนักน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหา ตัวอย่างเช่น การนำเสนอเนื้อหาเรื่อง การต่อตัวด้านทานแบบผสม ถ้าผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจวิธีการหาความต้านทานรวม กรณีนี้ควรจะ

มีวิธีการวัดความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนว่ามีความเข้าใจเพียงพที่จะคำนวณค่าต่างๆในแบบผสมหรือไม่ ซึ่งจำเป็นต้องมีการทดสอบก่อน ถ้าพบว่าผู้เรียนไม่เข้าใจวิธีการคำนวณ บทเรียนต้องชี้แนะให้ผู้เรียนกลับไปศึกษาเรื่องการต่อตัวด้านทานแบบอนุกรมและแบบขนานก่อนหรืออาจนำเสนอบทเรียนย่อยเพิ่มเติมเรื่องดังกล่าว เพื่อเป็นการทบทวนก่อนก็ได้

สิ่งที่ต้องพิจารณาในการทบทวนความรู้เดิม มีดังนี้

3.1 ควรมีการทดสอบความรู้พื้นฐานหรือนำเสนอเนื้อหาเดิมที่เกี่ยวข้องเพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนในการเข้าสู่เนื้อหาใหม่ โดยไม่ต้องคาดเดาว่าผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้เท่ากัน

3.2 แบบทดสอบต้องมีคุณภาพ สามารถแปลผลได้ โดยวัดความรู้พื้นฐานที่จำเป็นกับการศึกษาเนื้อหาใหม่เท่านั้น มิใช่แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่อย่างใด

3.3 การทบทวนเนื้อหาหรือการทดสอบ ควรใช้เวลาสั้นๆ กระชับ และตรงตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนมากที่สุด

3.4 ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกจากเนื้อหาใหม่หรือออกจากบททดสอบ เพื่อไปศึกษาทบทวนได้ตลอดเวลา

3.5 ถ้าบทเรียนไม่มีการทดสอบความรู้พื้นฐานเดิม บทเรียนต้องนำเสนอวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่ศึกษาผ่านมาแล้ว หรือสิ่งที่มีประสบการณ์ผ่านมาแล้ว โดยอาจใช้ภาพประกอบในการกระตุ้นให้ผู้เรียนย้อนคิด จะทำให้บทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น

4. นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) หลักสำคัญในการนำเสนอเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็คือ การนำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาประกอบกับคำอธิบายสั้น ๆ ง่าย แต่ได้ใจความ การใช้ภาพประกอบ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และมีความคงทนในการจำได้ดีกว่าการใช้คำอธิบายเพียงอย่างเดียว โดยหลักการที่ว่า ภาพจะช่วยอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ง่ายต่อความรู้สึก แม้ในเนื้อหาบางช่วงจะมีความยากในการที่จะคิดสร้างภาพประกอบ แต่ก็ควรพิจารณาวิธีการต่าง ๆ ที่จะนำเสนอด้วยภาพให้ได้ แม้จะมีจำนวนน้อย แต่ก็ยังดีกว่าคำอธิบายเพียงอย่างเดียว

ภาพที่ใช้ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจำแนกออกเป็น 2 ส่วนหลัก ๆ คือ ภาพนิ่ง ได้แก่ ภาพลายเส้น ภาพ 2 มิติ ภาพ 3 มิติ ภาพถ่ายของจริง แผนภาพ แผนภูมิ และกราฟ อีกส่วนหนึ่งได้แก่ภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพวีดิทัศน์ ภาพจากแหล่งสัญญาณดิจิทัลต่าง ๆ เช่น จากเครื่องเล่นภาพโฟโต้ซีดี เครื่องเล่นเลเซอร์ดิสก์ กล้องถ่ายภาพวีดิทัศน์ และภาพจากโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

อย่างไรก็ตามการใช้ภาพประกอบเนื้อหาอาจไม่ได้ผลเท่าที่ควร หากภาพเหล่านั้นมีรายละเอียดมากเกินไป ใช้เวลานานเกินไปในการปรากฏบนจอภาพ ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ข้นซ้อน

เข้าใจยากและไม่เหมาะสมในเรื่องเทคนิคการออกแบบ เช่น ขาดความสมดุล องค์ประกอบภาพไม่ดี เป็นต้น

ดังนั้น การเลือกภาพที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาใหม่ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จึงควรพิจารณาในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

4.1 เลือกใช้ภาพประกอบการนำเสนอเนื้อหาให้มากที่สุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เป็นเนื้อหาสำคัญ ๆ

4.2 เลือกใช้ภาพเคลื่อนไหว สำหรับเนื้อหาที่ยากและซับซ้อนที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นลำดับขั้น หรือเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

4.3 ใช้แผนภูมิ แผนภาพ แผนสถิติ สัญลักษณ์ หรือภาพเปรียบเทียบ ในการนำเสนอเนื้อหาใหม่ แทนข้อความคำอธิบาย

4.4 การเสนอเนื้อหาที่ยากและซับซ้อน ให้เน้นในส่วนของข้อความสำคัญ ซึ่งอาจใช้การขีดเส้นใต้ การตีกรอบ การกระพริบ การเปลี่ยนสีพื้น การโยงลูกศร การใช้สี หรือการชี้แนะด้วยคำพูด เช่น สังเกตที่ด้านขวาของภาพ เป็นต้น

4.5 ไม่ควรใช้กราฟิกที่เข้าใจยากและไม่เกี่ยวข้องกันกับเนื้อหา

4.6 จัดรูปแบบของคำอธิบายให้น่าอ่าน หากเนื้อหายาว ควรจัดแบ่งกลุ่มคำอธิบายให้จบเป็นตอน ๆ

4.7 คำอธิบายที่ใช้ในตัวอย่าง ควรกระชับและเข้าใจได้ง่าย

4.8 หากเครื่องคอมพิวเตอร์แสดงกราฟิกได้ช้า ควรเสนอเฉพาะกราฟิกที่จำเป็นเท่านั้น

4.9 ไม่ควรใช้สีพื้นสลับไปสลับมาในแต่ละเฟรมเนื้อหา และไม่ควรเปลี่ยนสีไปมาโดยเฉพาะสีหลักของตัวอักษร

4.10 ถ้าจะใช้คำที่เป็นคำที่ผู้เรียนระดับนั้นๆ คำนึง และเข้าใจความหมายตรงกัน

4.11 ขณะนำเสนอเนื้อหาใหม่ ควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำอย่างอื่นบ้าง แทนที่จะให้กดแป้นพิมพ์ หรือคลิกเมาส์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น เช่น การปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนโดยวิธีการพิมพ์หรือตอบคำถาม

5. ชี้นำแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) ตามหลักการและเงื่อนไขในการเรียนรู้ (Condition of Learning) ผู้เรียนจะจำเนื้อหาได้ดี หากมีการจัดระบบการเสนอเนื้อหาที่ดี และสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมของผู้เรียน บางทฤษฎีกล่าวได้ว่า การเรียนรู้ที่กระจำชัด (Meaningfully Learning) นั้นทางเดียวที่จะเกิดขึ้นได้ก็คือ การที่ผู้เรียนวิเคราะห์และตีความในเนื้อหาใหม่ลงบนพื้นฐานของความรู้และประสบการณ์เดิมรวมกันเกิดเป็นองค์ความรู้

ใหม่ ดังนั้น หน้าที่ของผู้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในขั้นนี้ก็คือ พยายามค้นหาเทคนิคในการที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้เดิมมาใช้ในการศึกษาความรู้ใหม่ นอกจากนั้น ยังจะต้องพยายามหาวิธีการที่จะทำให้การศึกษาความรู้ใหม่ของผู้เรียนนั้นมีความกระชับชัดเจนที่จะทำได้ เป็นต้นว่า การใช้เทคนิคต่าง ๆ เข้าช่วย ได้แก่ เทคนิคการให้ตัวอย่าง (Example) และตัวอย่างที่ไม่ใช่ตัวอย่าง (Non-example) อาจจะช่วยให้ผู้เรียนแยกแยะความแตกต่างและเข้าใจมโนคติของเนื้อหาต่าง ๆ ได้ชัดเจนขึ้น

เนื้อหาบางหัวเรื่อง ผู้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียอาจใช้วิธีการค้นพบ (Guided Discovery) ซึ่งหมายถึง การพยายามให้ผู้เรียนค้นหาเหตุผล ค้นคว้าและวิเคราะห์หาคำตอบด้วยตนเอง โดยบทเรียนจะค่อย ๆ ชี้แนะจากจุดกว้าง ๆ และแคบลง ๆ จนผู้เรียนหาคำตอบได้เอง นอกจากนั้น การใช้คำอธิบายกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ก็เป็นเทคนิคอีกประการหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ในการชี้แนะทางการเรียนรู้ได้ สรุปแล้วในขั้นตอนนี้ผู้ออกแบบจะต้องยึดหลักการจัดการเรียนรู้ จากสิ่งที่มีประสบการณ์เดิมไปสู่เนื้อหาใหม่ จากสิ่งง่าย ไปสู่สิ่งที่ยากกว่าตามลำดับขั้น

สิ่งที่ต้องพิจารณาในการชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ในขั้นนี้ มีดังนี้

- 5.1 บทเรียนควรแสดงให้ผู้เรียนได้เห็นถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหาความรู้ และช่วยให้เห็นว่าสิ่งย่อนั้นมีความสัมพันธ์กับสิ่งใหญ่อย่างไร
- 5.2 ควรแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งใหม่กับสิ่งที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ผ่านมาแล้ว
- 5.3 นำเสนอตัวอย่างที่แตกต่างกัน เพื่อช่วยอธิบายความคิดรวบยอดใหม่ให้ชัดเจนขึ้น เช่น ตัวอย่างการเปิดหน้าต่างหลาย ๆ ค่า เพื่อให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของรูปร่าง แสง เป็นต้น
- 5.4 นำเสนอตัวอย่างที่ไม่ใช่ตัวอย่างที่ถูกต้อง เพื่อเปรียบเทียบกับตัวอย่างที่ถูกต้อง เช่น นำเสนอภาพไม้ พลาสติก และยาง แล้วบอกว่าภาพเหล่านี้ไม่ใช่โลหะ
- 5.5 การนำเสนอเนื้อหาที่ยาก ควรให้ตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม ถ้าเป็นเนื้อหาที่เมื่อยากนัก ให้นำเสนอตัวอย่างจากนามธรรมในรูปธรรม
- 5.6 บทเรียนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดถึงความรู้และประสบการณ์เดิมที่ผ่านมา

6. กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) ได้มีนักการศึกษากล่าวว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดนั้นเกี่ยวข้องกับระดับและขั้นตอนของการประมวลข้อมูล หากผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมคิด ร่วมกิจกรรมในส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหา และร่วมตอบคำถาม จะส่งผลให้มีความจำดีกว่าผู้เรียนที่ใช้วิธีอ่านหรือคัดลอกข้อความจากผู้อื่นเพียงอย่างเดียว

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีข้อได้เปรียบกว่าสื่อทัศนูปกรณ์อื่น ๆ เช่น วัสดุทัศนภาพยนตร์ ซีดีดี เทปเสียง เป็นต้น ซึ่งสื่อการเรียนการสอนเหล่านี้จัดเป็นแบบปฏิสัมพันธ์ไม่ได้ (Non-interactive Media) แตกต่างจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผู้เรียนสามารถมีกิจกรรมร่วมในบทเรียนได้หลายลักษณะ ไม่ว่าจะเป็นการตอบคำถามแสดงความคิดเห็น เลือกกิจกรรม และปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน กิจกรรมเหล่านี้เองที่ไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย เมื่อมีส่วนร่วม ก็มีส่วนคิดนำหรือติดตามบทเรียน ย่อมมีส่วนผูกประสานให้ความจำดีขึ้น

สิ่งที่ต้องพิจารณาเพื่อให้การจำของผู้เรียนดีขึ้น ผู้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกระทำกิจกรรมในบทเรียนอย่างต่อเนื่อง โดยมีข้อแนะนำดังนี้

ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสตอบสนองตอบบทเรียนด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งตลอดเวลาเรียน เช่น ตอบคำถาม ทำแบบทดสอบ ร่วมทดลองในสถานการณ์จำลองดังเช่น

6.1 ควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการพิมพ์คำตอบหรือเติมข้อความสั้น ๆ เพื่อเรียกความสนใจ แต่ไม่ควรให้ผู้เรียนพิมพ์คำตอบที่ยาวเกินไป

6.2 ถามคำถามเป็นช่วง ๆ สลับกับการนำเสนอเนื้อหา ตามความเหมาะสมของลักษณะเนื้อหา

6.3 เร่งเร้าความคิดและจินตนาการด้วยคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยให้ความสนใจมากกว่าการใช้ความจำ

6.4 ไม่ควรถามครั้งเดียวหลาย ๆ คำถาม หรือถามคำถามเดียวแต่ตอบได้หลายคำตอบ ถ้าจำเป็นควรใช้คำตอบแบบตัวเลือก

6.5 หลีกเลี่ยงการตอบสนองซ้ำหลาย ๆ ครั้ง เมื่อผู้เรียนตอบผิดหรือทำผิด 2-3 ครั้ง ควรตรวจปรับเนื้อหาทันที และเปลี่ยนกิจกรรมเป็นอย่างอื่นต่อไป

6.6 เปรียบเทียบคำตอบของผู้เรียน เปรียบคำถาม และเปรียบเทียบการตรวจปรับเนื้อหา ควรอยู่บนหน้าจอภาพเดียวกัน เพื่อสะดวกในการอ้างอิง กรณีนี้อาจใช้เฟรมย่อยซ้อนขึ้นมาในเฟรมหลักก็ได้

6.7 ควรคำนึงถึงการตอบสนองที่มีข้อผิดพลาดอันเกิดจากการเข้าใจผิด เช่น การพิมพ์ตัว L กับเลข 1 ควรเคาะเว้นวรรคประโยคยาว ๆ ข้อความเกินหรือขาดหายไป ตัวพิมพ์ใหญ่หรือตัวพิมพ์เล็ก เป็นต้น

7. ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะกระตุ้นความสนใจจากผู้เรียนได้มากขึ้น ถ้าบทเรียนนั้นท้าทายโดยการบอกเป้าหมายที่ชัดเจน และแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่าขณะนั้นผู้เรียนอยู่ที่ส่วนใด ห่างจากเป้าหมายเท่าใด

การให้ข้อมูลย้อนกลับดังกล่าว ถ้านำเสนอด้วยภาพจะช่วยเร่งเร้าความสนใจได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะถ้าภาพนั้นเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน อย่างไรก็ตาม การให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยภาพ หรือ กราฟิโกอาจมีผลเสียอยู่บ้างตรงที่ผู้เรียนอาจต้องการดูผล ว่าหากทำผิด แล้วจะเกิดอะไรขึ้น ตัวอย่างเช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอนแบบแวนคอสสำหรับการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนอาจตอบโดยการกดแป้นพิมพ์ไปเรื่อย ๆ โดยไม่สนใจเนื้อหา เนื่องจากต้องการดูผลจากการแวนคอส วิธีหลักเสียก็คือ เปลี่ยนจากการนำเสนอภาพในทางบวก เช่น ภาพเล่นเรือ เข้าหาฝั่ง ภาพขยับยานสู่ดวงจันทร์ ภาพหนูเดินไปกินเนยแข็ง เป็นต้น ซึ่งจะไปถึงจุดหมายได้ด้วยการตอบถูกเท่านั้น หากตอบผิดจะไม่เกิดอะไรขึ้น อย่างไรก็ตามถ้าเป็นบทเรียนที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายระดับสูงหรือเนื้อหาที่มีความยาก การให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยคำเขียนหรือกราฟจะเหมาะสมกว่า

สิ่งที่ต้องพิจารณาในการให้ข้อมูลย้อนกลับ มีดังนี้

- 7.1 ให้ข้อมูลย้อนกลับทันที หลังจากผู้เรียนได้ตอบกับบทเรียน
- 7.2 ควรบอกให้ผู้เรียนทราบว่าตอบถูกหรือตอบผิด โดยแจ้งคำถาม คำตอบ และการตรวจปรับบนแฟรมเดียวกัน
- 7.3 ถ้าให้ข้อมูลย้อนกลับโดยใช้ภาพ ควรเป็นภาพที่ง่ายและเกี่ยวข้องกับเนื้อหา ถ้าไม่สามารถหาภาพที่เกี่ยวข้องได้ อาจใช้ภาพกราฟิกที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาก็ได้
- 7.4 หลีกเลี่ยงการใช้ผลทางภาพ (Visual Effects) หรือการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ ตื่นตาเกินไปในกรณีที่ผู้เรียนตอบผิด
- 7.5 อาจใช้เสียงสำหรับการให้ข้อมูลย้อนกลับ เช่น คำตอบถูกต้อง และคำตอบ ผิดโดยใช้เสียงที่แตกต่างกัน แต่ไม่ควรเลือกใช้เสียงที่ก่อให้เกิดลักษณะการเหยียดหยาม หรือ ดูแคลน ในกรณีที่ผู้เรียนตอบผิด
- 7.6 แจ้งคำตอบที่ถูกต้อง หลังจากให้ผู้เรียนตอบผิด 2-3 ครั้ง ไม่ควรปล่อยเวลา ให้เสียไป
- 7.7 อาจใช้วิธีการให้คะแนนหรือแสดงภาพ เพื่อบอกความใกล้-ไกลจาก เป้าหมายก็ได้
- 7.8 พยายามส่งเสริมการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อเรียกความสนใจตลอดบทเรียน

8. ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) การทดสอบความรู้ใหม่หลังจาก ศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรียกว่า การทดสอบหลังบทเรียน (Post-test) เป็นการเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้ทดสอบความรู้ของตนเอง นอกจากนี้จะยังเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า

ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ เพื่อที่จะไปศึกษาในบทเรียนต่อไปหรือต้องกลับไปศึกษาเนื้อหาใหม่ การทดสอบหลังบทเรียนจึงมีความจำเป็นสำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทุกประเภท

นอกจากจะเป็นการประเมินผลการเรียนรู้แล้ว การทดสอบยังมีผลต่อความคงทนในการจดจำเนื้อหาของผู้เรียนด้วย แบบทดสอบจึงควรถามแบบเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนถ้าบทเรียนมีหลายหัวเรื่องย่อย อาจแยกแบบทดสอบออกเป็นส่วน ๆ ตามเนื้อหา โดยมีแบบทดสอบรวมหลังบทเรียนอีกชุดหนึ่งก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าผู้ออกแบบบทเรียนต้องการแบบใด สิ่งที่ต้องพิจารณาในการออกแบบทดสอบหลังบทเรียน มีดังนี้

8.1 ชี้แจงวิธีการตอบคำถามให้ผู้เรียนทราบก่อนอย่างแจ่มชัด รวมทั้งคะแนนรวมทั้งหมด คะแนนรายข้อ และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่น เกณฑ์ในการตัดสินผล เวลาที่ใช้ในการตอบโดยประมาณ

8.2 แบบทดสอบต้องวัดพฤติกรรมตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของบทเรียน และควรเรียงลำดับจากง่ายไปยาก

8.3 ข้อคำถามคำตอบ และการตรวจปรับคำตอบ ควรอยู่บนฟอร์มเดียวกัน และนำเสนออย่างต่อเนื่องด้วยความรวดเร็ว

8.4 หลีกเลี่ยงแบบทดสอบแบบอัตโนมัติให้ผู้เรียนพิมพ์คำตอบยาว ยกเว้นข้อสอบที่ต้องการทดสอบทักษะการพิมพ์

8.5 ในแต่ละข้อควรมีคำถามเดียว เพื่อให้ผู้เรียนตอบครั้งเดียว ยกเว้นในคำถามนั้นมีคำถามย่อยอยู่ด้วย ซึ่งควรแยกออกเป็นหลาย ๆ คำถาม

8.6 แบบทดสอบควรเป็นข้อสอบที่มีคุณภาพ มีค่าอำนาจจำแนกดี ความยากง่ายเหมาะสมและมีความเชื่อมั่นเหมาะสม

8.7 อย่าตัดสินคำตอบว่าผิดถ้าการตอบไม่ชัดเจน เช่น ถ้าคำตอบที่ต้องการเป็นตัวอักษรแต่ผู้เรียนพิมพ์ตัวเลข ควรบอกให้ผู้เรียนตอบใหม่ ไม่ควรชี้ว่าคำตอบนั้นผิด และไม่ควรตัดสินคำตอบว่าผิด หากผิดพลาดหรือเว้นวรรคผิด หรือใช้ตัวพิมพ์เล็กแทนที่จะเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ เป็นต้น

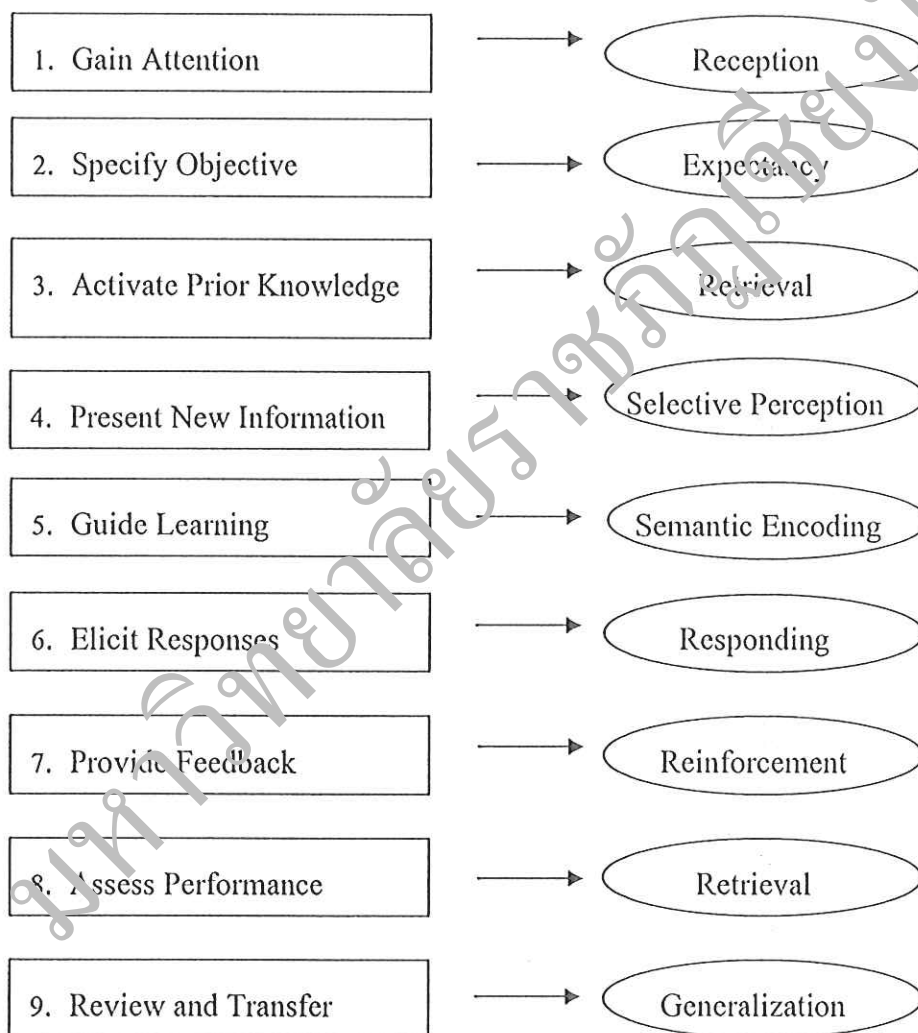
8.8 แบบทดสอบชุดหนึ่งควรมีหลาย ๆ ประเภท ไม่ควรใช้เฉพาะข้อความเพียงอย่างเดียว ควรเลือกใช้ภาพประกอบบ้าง เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศในการสอบ

9. สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) การสรุปและนำไปใช้ จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่บทเรียนจะต้องสรุปมโนคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทบทวนความรู้ของตนเองหลังจากศึกษาเนื้อหาผ่านมาแล้ว ในขณะเดียวกัน บทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิง

เพิ่มเติม เพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อไปในบทเรียนถัดไป หรือนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นต่อไป

สำหรับการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในขั้นนี้ มีข้อเสนอแนะดังนี้

- 9.1 สรุปลองค์ความรู้เฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ พร้อมทั้งชี้แนะให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับความรู้ หรือประสบการณ์เดิมที่ผู้เรียนผ่านมาแล้ว
- 9.2 ทบทวนแนวคิดที่สำคัญของเนื้อหา เพื่อเป็นการสรุป
- 9.3 เสนอแนะเนื้อหาความรู้ใหม่ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้
- 9.4 บอกผู้เรียนถึงแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาเนื้อหาต่อไป



ภาพที่ 2.13 โครงสร้างการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ที่มา : <http://www.thaicai.com/articles/cail.html> (10 มีนาคม 2545)

10. รูปแบบการสอนของ **Robert Gagne** โดยมีขั้นตอนการสอนทั้ง 9 ประการของ Robert Gagne ซึ่งเป็นมโนคติกว้าง ๆ แต่ก็สามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งบทเรียนสำหรับการเรียนการสอนปกติในชั้นเรียนและบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเทคนิคอีกอย่างหนึ่งในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียที่ใช้เป็นหลักพื้นฐานก็คือการทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกลึกซึ้งเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยผู้สอนในชั้นเรียนโดยปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการใช้งานของคอมพิวเตอร์ให้มากที่สุด (รุจโรจน์ แก้วอุไร, 2545:12)

กิดานันท์ มลิทอง (2540:89) ได้กล่าวถึงรูปแบบการสอนของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่า รูปแบบการสอนมีอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ บางครั้งในเรื่องเดียวกันก็นำเสนอในรูปแบบที่ต่างกัน เนื่องจากผู้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนต้องให้มีความหลากหลายในการนำเสนอเนื้อหา เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนรูปแบบของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเหล่านี้มี 7 รูปแบบ ได้แก่

1. การให้ข้อมูล (Tutorials) เป็นการสอนเนื้อหาในรูปแบบหนึ่ง ๆ ให้แก่ผู้เรียนโดยจะแบ่งเนื้อหา ออกเป็นหน่วยย่อย และจะมีคำถามและแบบฝึกหัดเพื่อวัดความรู้ของผู้เรียน
2. แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะ (Drill and Practice) เป็นการนำเสนอบทเรียนโดยใช้คำถามในรูปแบบต่างๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการฝึกทักษะและให้ผู้เรียนปฏิบัติงานซ้ำในเนื้อหาบทเรียนให้เหมาะสมสำหรับผู้เรียนที่มีความรู้ในเนื้อหานั้นๆ แล้ว
3. การจำลองสถานการณ์ (Simulation) เป็นการนำเสนอบทเรียนในรูปแบบของการจำลองสถานการณ์หรือการทดลองต่างๆ เพื่อให้กับผู้เรียน ได้มีโอกาสสัมผัสกับเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ทั้งนี้เพื่อช่วยให้เกิดความรู้และลดต้นทุนในการเรียนการสอน
4. เกมการศึกษา (Education Games) เป็นการนำเสนอบทเรียนในรูปแบบของเกม เพื่อให้ความรู้ มีการแข่งขัน เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและความท้าทายให้กับผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดการฝึกทักษะความรู้ในเนื้อหานั้นๆ และเกิดความสนุกสนาน
5. แบบทดสอบ (Test) เป็นการนำเสนอในรูปแบบของการทดสอบ เพื่อประเมินผลการเรียนของนักเรียน โดยโปรแกรมจะรายงานผลการตอบแบบทดสอบให้กับผู้เรียนหลังจากที่ทำแบบทดสอบเสร็จแล้ว
6. การแก้ปัญหา (Problem Solving) เป็นการนำเสนอในรูปแบบของการแก้ปัญหา ที่เน้นสอนทักษะ และกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาเฉพาะเรื่อง
7. การค้นพบ (Discovery) เป็นการนำเสนอบทเรียนโดยเน้นให้ผู้เรียนได้ค้นพบคำตอบด้วยตนเองโดยฝึกการวิเคราะห์ เปรียบเทียบ เพื่อสำรวจข้อมูลต่างๆ จากโปรแกรม

รูปแบบการสอนของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบ่งตามลักษณะของวิธีการนำเสนอ เนื้อหาและกระบวนการเรียนการสอน สามารถสรุปได้เป็น 8 ประเภท ดังนี้ (ไพโรจน์ ธีรธนากุล และไพฑูริย์ เกียรติโกมล, 2539)

1. แบบการสอน (Instruction) เพื่อใช้สอนความรู้ใหม่แทนครู ซึ่งจะเป็นการพัฒนาแบบ Self Study Package เป็นรูปแบบของการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จะเป็นชุดการสอนที่จะต้องใช้เวลาในระดับหนึ่ง และทักษะในการพัฒนาที่สูงมาก เพราะจะยากเกินกว่าการพัฒนาชุดการสอนแบบโมดูลหรือแบบโปรแกรมที่เป็นตำรา ซึ่งคาดว่าจะมีบทบาทมากในอนาคตอันใกล้นี้ โดยเฉพาะ IMMCAI :Interaction Multi Media CAI บน Internet

2. แบบสอนซ่อมเสริมหรือทบทวน (Tutorial) เป็นบทเรียนเพื่อทบทวนการเรียนรู้จากห้องเรียนหรือจากผู้สอนโดยวิธีใด ๆ จากทางไกล หรือทางใกล้ก็ตาม การเรียนมักจะไม่ใช้ความรู้ใหม่ หากแต่จะเป็นความรู้ที่เคยได้รับมาแล้วในรูปแบบอื่น ๆ แล้วใช้บทเรียนซ่อมเสริมเพื่อตอกย้ำ ความเข้าใจที่ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้นสามารถใช้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ดังนั้น CAI ประเภทนี้จึงไม่สามารถนำมาสอนแทนครูได้ทั้งหมด เพียงแต่นำมาใช้สอนเสริมหรือใช้ทบทวนในรายวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนมาแล้วในชั้นเรียนปกติ

3. แบบฝึกหัดและฝึกปฏิบัติ (Drill and Practice) เพื่อใช้เสริมการปฏิบัติหรือเสริมทักษะ กระทำบางอย่างให้เข้าใจยิ่งขึ้นและเกิดทักษะที่ต้องการได้ เป็นการเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถใช้ในห้องเรียน เสริมขณะพัก่อนหรือนอกห้องเรียน ณ ที่ใด เวลาใดก็ได้ สามารถใช้ฝึกหัดทั้งทางด้านทักษะการแก้ปัญหา ทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ รวมทั้งทางช่างอุตสาหกรรมด้วย

4. แบบสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) เพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้ หรือทดลองจากสถานการณ์ที่จำลองจากสถานการณ์จริง ซึ่งอาจจะหาไม่ได้หรืออยู่ไกล ไม่สามารถนำเข้ามาในห้องเรียนได้ หรือมีสภาพอันตราย หรืออาจสิ้นเปลืองมากที่ต้องใช้ของจริงซ้ำ ๆ สามารถใช้สาธิตประกอบการสอน ใช้เสริมการสอนในห้องเรียน หรือใช้ซ่อมเสริมภายหลังการเรียนนอกห้องเรียนที่ได้เวลาใดก็ได้

5. แบบสร้างเป็นเกม (Game) การเรียนรู้บางเรื่อง บางระดับ บางครั้ง การพัฒนาเป็นลักษณะเกม สามารถเสริมการเรียนรู้ได้ดีกว่า การใช้เกมเพื่อการเรียน สามารถใช้สำหรับการเรียนรู้ความรู้ใหม่หรือเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนก็ได้ รวมทั้งสามารถสอนทดแทนครูในบางเรื่องได้ด้วย จะเป็นการเรียนรู้จากความเพลิดเพลิน เหมาะสำหรับผู้เรียนที่มีระยะเวลาความสนใจสั้น เช่น เด็ก หรือในภาวะสภาพแวดล้อมที่ไม่อำนวย เป็นต้น

6. แบบการแก้ปัญหา (Problem Solving) เป็นการฝึกการคิด การตัดสินใจ สามารถใช้กับวิชาการต่าง ๆ ที่ต้องการให้สามารถคิด แก้ปัญหา ใช้เพื่อเสริมการสอนในห้องเรียน หรือใช้ในการฝึกทั่ว ๆ ไป นอกห้องเรียนก็ได้ เป็นสื่อสำหรับการฝึกผู้บริหารได้ดี

7. แบบทดสอบ (Test) เพื่อใช้สำหรับตรวจวัดความสามารถของผู้เรียน สามารถใช้ประกอบการสอนในห้องเรียน หรือใช้ตามความต้องการของครู หรือของผู้เรียนเอง รวมทั้งสามารถใช้ นอกห้องเรียน เพื่อตรวจวัดความสามารถของตนเองได้ด้วย

8. แบบสร้างสถานการณ์เพื่อให้ค้นพบ (Discovery) เป็นการจัดทำเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ จากประสบการณ์ของตนเอง โดยการลองผิดลองถูก หรือเป็นการจัดระบบ นำร่อง เพื่อชี้นำสู่การเรียนรู้ สามารถใช้เรียนรู้ความรู้ใหม่หรือเป็นการทบทวนความรู้เดิม และใช้ประกอบการสอนในห้องเรียนหรือการเรียนนอกห้องเรียน สถานที่ใด เวลาใดก็ได้

จากรูปแบบการสอนของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เป็นรูปแบบการสอนที่สนับสนุนแนวคิดทางการเรียนการสอนของผู้เรียน (Student Centers) คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual differences) และคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลางที่สำคัญที่สุด ในการเรียนการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ดังนั้นรูปแบบการสอนจึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก เช่นกัน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้โต้ตอบกัน จึงทำให้นักเรียนหาความรู้ได้ทำการศึกษา ค้นคว้าและทำการวิจัย เกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบต่างๆ ดังต่อไปนี้

สายพิน นพเกตุ (2538) ได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ทรัพยากรน้ำในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ทรัพยากรน้ำมีประสิทธิภาพดี และควมในการใช้และช่วยให้นักเรียนมีความรู้มากขึ้น รวมทั้งทำให้นักเรียนสนใจและเอาใจใส่กับการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นอย่างดี

กมลวรรณ หัตถา (2539) ได้วิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทย “เรื่องคำวิเศษณ์” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้วิธีเสนอเนื้อหาแบบอุปนัยและนิรนัย ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ที่ได้รับการพัฒนาตามเกณฑ์มาตรฐานทั้ง 2 บทเรียน มีคุณภาพและประสิทธิภาพดีพอที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

จันทน์ ผลแสง (2541) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวข้องกับการนำนิทานพื้นบ้านมาใช้ในการสร้างหนังสือเรียนสำหรับนักเรียนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผลการวิจัยพบว่า คุณภาพของหนังสือเรียนที่นำนิทานพื้นบ้านมาสร้างอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 2.79 แสดงให้เห็นว่าการนำนิทานพื้นบ้านมาใช้ในการเรียนการสอนมีความน่าสนใจและเหมาะสมเนื่องมาจากเรื่องราวที่ปรากฏในนิทานสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และค่านิยม อีกทั้งแฝงไว้ด้วยข้อคิด คติธรรมที่น่าสนใจ ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เนื้อเรื่องของนิทานมีหลายประเภทอันทำให้ผู้อ่าน หรือผู้ศึกษาสามารถได้รับรสทางวรรณกรรมได้หลากหลาย ไม่น่าเบื่อ อีกทั้งสนองต่อความสนใจและ เป็นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของแผนการศึกษาชาติที่ทำให้ผู้จัดการศึกษาสามารถพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นไปสู่การจัดการกิจกรรมในชั้นเรียน

วีรชาติ ชัยเนตร (2541) ได้วิจัยเรื่องการสร้างบทเรียนเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้นิทานพื้นบ้าน สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้นิทานพื้นบ้านมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และทำให้ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลองมีพัฒนาการที่ดีขึ้น นอกจากนี้ยังมีผลทำให้เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษและบทเรียนนิทานพื้นบ้านไทยแปลเป็นภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 แสดงว่า บทเรียนเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้นิทานพื้นบ้านสามารถพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการวิจัย

ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์ (2543) พัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอน วิชาภาษาไทย ชุดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อหาประสิทธิภาพ ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 90/90 และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการทบทวนความรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพราะรูปแบบเกมช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจำ อีกทั้งศักยภาพของโปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ทำให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ตามศักยภาพของตนและประมวลการเรียนรู้ได้ทันทีจึงทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

ศักดิ์ดา วุ่นศิริ (2543) ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนระบบมัลติมีเดียสองรูปแบบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีวิทยา ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนระบบมัลติมีเดียรูปแบบที่มี เสียงบรรยาย

พร้อมอักษร และที่มีรูปแบบเสียงบรรยายไม่มีตัวอักษร มีประสิทธิภาพ 80.27/81.07 และ 82.93/80.27 ตามลำดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มตัวอย่าง จำนวนมาก เห็นด้วย และเห็นด้วยอย่างยิ่งกับการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทั้งสองรูปแบบในด้านเสียงบรรยายชัดเจน การมีอิสระในการเรียน และมีความต้องการที่จะเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในวิชาอื่นๆ

มนิสรา สุภกิจ (2545) พัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอน วิชา ภาษาไทย เรื่อง การผันวรรณยุกต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อหาประสิทธิภาพและเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุษา จงใจเทศ (2546) ทำการพัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม เรื่อง การเชื่อมวงจร เพื่อหาประสิทธิภาพ ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 90/90 และจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยให้ผู้เรียนสนใจ มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ และผู้เรียนมีความพึงพอใจ

สุภาภรณ์ รัตน์ (2547) วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ค สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 85/85

จากเอกสารและงานวิจัยทั้งหมดที่ได้กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าการนำเนื้อหาท้องถิ่นมาสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการจัดการเรียนการสอนนั้นยังมีน้อย แต่ทว่าเนื้อหาท้องถิ่นนั้นสามารถส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และความสามารถในการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรวมถึงตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียนได้จริง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำนิทานพื้นบ้านล้านนา ซึ่งเป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีเนื้อหาใกล้ตัวผู้เรียน และแฝงด้วยคติชีวิต สภาพสังคม และวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่นล้านนามาใช้ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อพัฒนาความสามารถทางการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนมีความเพลิดเพลินในการเรียนและเพิ่มความสนใจให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนอีกด้วย รวมทั้งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมของตนเองอีกทางหนึ่งด้วย

6. กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวผู้วิจัยมีแนวคิดว่าการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ฝึกทักษะการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญด้วยนิทานพื้นบ้านล้านนา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีกระบวนการที่ให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นทางด้านการวิชาการหรือทางด้านการกิจกรรม ซึ่งเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกหรือรู้ร้อนต่อการเรียนมากยิ่งขึ้นและทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้นอีกด้วยโดยมีเนื้อหาและรายละเอียดดังกรอบแนวคิดต่อไปนี้



ภาพที่ 2.14 กรอบแนวคิดในการวิจัย