

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ผู้วิจัย ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการคิดค้นออกแบบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาย่างแท้จริง เอกสารต่างๆ ที่ได้ศึกษาค้นคว้า มีดังนี้

1. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ
 - 1.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 - 1.2 นิยาม ตัวชี้วัด พฤติกรรมบ่งชี้และเกณฑ์การให้คะแนน
 - 1.3 ความสำคัญของคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.4 ความหมายของคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.5 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.6 การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.7 การวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์
2. การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
 - 2.1 การศึกษา
 - 2.2 มัธยมศึกษาตอนต้น
3. ความพึงพอใจ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ
5. กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

1. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ

1.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่

1.1.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

1.1.2 ซื่อสัตย์สุจริต

1.1.3 มีวินัย

1.1.4 ใฝ่เรียนรู้

1.1.5 อยู่อย่างพอเพียง

1.1.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

1.1.7 รักความเป็นไทย

1.1.8 มีจิตสาธารณะ

1.2 นิยาม ตัวชี้วัดพฤติกรรมบ่งชี้และเกณฑ์การให้คะแนน

1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ ดำรงไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย ศรัทธา ยึดมั่นในศาสนา และเคารพเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์

ผู้ที่รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ มีความสามัคคีปรองดอง ภูมิใจ เชิดชูความเป็นชาติไทย ปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่ตนนับถือ และแสดงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ การรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
1.1 เป็นพลเมืองดีของชาติ	1.1.1 ยืนตรงเคารพธงชาติ ร้องเพลงชาติ และอธิบายความหมายของเพลงชาติได้ถูกต้อง 1.1.2 ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่พลเมืองดีของชาติ 1.1.3 มีความสามัคคี ปรองดอง
1.2 ดำรงไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย	1.2.1 เข้าร่วม ส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรมที่สร้างความสามัคคีปรองดอง ที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชนและสังคม

	1.2.2 หวงแหวน ปกป้อง ยกย่องความเป็นชาติไทย
1.3 ศรัทธา ยึดมั่น และปฏิบัติตน ตามหลักของ ศาสนา	1.3.1 เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ 1.3.2 ปฏิบัติตนตามหลักของศาสนาที่ตนนับถือ 1.3.3 เป็นแบบอย่างที่ดีของศาสนิกชน
1.4 เคารพเทิดทูน สถาบัน พระมหากษัตริย์	1.4.1 เข้าร่วมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับสถาบัน พระมหากษัตริย์ 1.4.2 แสดงความสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระมหากษัตริย์ 1.4.3 แสดงออกซึ่งความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์

ตาราง 2 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ของช่วงชั้นที่ 1
ตัวชี้วัดที่ 1.1 เป็นพลเมืองดีของชาติ

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
1.1.1 ยืนตรงเคารพ ธงชาติ ร้องเพลงชาติ และอธิบาย ความหมาย ของเพลงชาติได้ ถูกต้อง	ไม่ยืนตรง เคารพธงชาติ	ยืนตรงเมื่อได้ ยืนเพลงชาติ ร้องเพลงชาติ ได้	ยืนตรงเมื่อได้ ยืนเพลงชาติ ร้องเพลงชาติ ได้ และบอก ความหมาย ของเพลงชาติ ได้ถูกต้อง	ยืนตรงเมื่อได้ ยืนเพลงชาติ ร้องเพลงชาติ และบอก ความหมาย ของเพลงชาติ ได้ถูกต้อง
1.1.2 ปฏิบัติตนตาม สิทธิหน้าที่ พลเมืองดี ของชาติ			ปฏิบัติตนตาม สิทธิและหน้าที่ ของนักเรียน	ปฏิบัติตนตาม สิทธิและหน้าที่ ของนักเรียน และให้ความ ร่วมมือ ร่วมใจ
1.1.3 มีความสามัคคี ปรองดอง				ร่วมมือ ร่วมใจ ในการทำงาน ในชั้นเรียน

ตาราง 3 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ของช่วงชั้นที่ 1
ตัวชี้วัดที่ 1.2 ถำรงไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
1.2.1 เข้าร่วม ส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรม ที่สร้างความสามัคคี ปรงดอง ที่เป็นประโยชน์ต่อ โรงเรียน ชุมชน และสังคม	ไม่เข้าร่วม กิจกรรมที่สร้างความสามัคคี	เข้าร่วม กิจกรรม ที่สร้างความสามัคคี ปรงดอง และ เป็นประโยชน์ ต่อโรงเรียน	เข้าร่วม กิจกรรม ที่เป็นประโยชน์ ต่อโรงเรียน และปฏิบัติตน เพื่อสร้างความสามัคคี ปรงดอง ในหมู่เพื่อน	เข้าร่วม กิจกรรม ที่เป็นประโยชน์ ต่อโรงเรียนและ ปฏิบัติตนเป็น ตัวอย่างที่ดี ในการสร้างความสามัคคี ปรงดอง ในหมู่เพื่อน
1.2.2 หวงแหน ปกป้อง ยกย่องความเป็นชาติไทย				

ตาราง 4 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ของช่วงชั้นที่ 1
ตัวชี้วัดที่ 1.3 ศรัทธา ยึดมั่น และปฏิบัติตนตามหลักของศาสนา

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
1.3.1 เข้าร่วมกิจกรรม ทางศาสนาที่ตน นับถือ	ไม่เข้าร่วม กิจกรรมทาง ศาสนาที่ตนนับ ถือ	เข้าร่วม กิจกรรม ทางศาสนาที่ ตนนับถือ และปฏิบัติตน ตามหลักของ ศาสนา ตาม โอกาส	เข้าร่วม กิจกรรมทาง ศาสนาที่ตนนับ ถือ และปฏิบัติ ตนตามหลัก ของศาสนา อย่างสม่ำเสมอ	เข้าร่วม กิจกรรม ทางศาสนาที่ ตนนับถือ ปฏิบัติตนตาม หลักของ ศาสนาอย่าง สม่ำเสมอและ เป็นตัวอย่างที่ดี ของศาสนิกชน
1.3.2 ปฏิบัติตนตาม หลักของศาสนา ที่ตนนับถือ				
1.3.3 เป็นแบบอย่างที่ดี ของศาสนิกชน				

ตาราง 5 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนธารรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ของช่วงชั้นที่ 1
ตัวชี้วัดที่ 1.4 เคารพเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
1.4.1 เข้าร่วมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์	ไม่เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์	เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์	เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์	เข้าร่วมกิจกรรม และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระ
1.4.2 แสดงความสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระมหากษัตริย์		ตามที่โรงเรียนจัดขึ้น	ตามที่โรงเรียนและชุมชนจัดขึ้น	ตามที่โรงเรียนและชุมชนจัดขึ้น
1.4.3 แสดงออกซึ่งความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์				

2) ซื่อสัตย์สุจริต

ซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในความถูกต้อง ประพฤติ ตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา ใจ

ผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริต คือ ผู้ที่ประพฤติตรงตามความเป็นจริงทั้งทางกาย วาจา ใจ ยึดหลักความจริง ความถูกต้องในการดำเนินชีวิต มีความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด

ตาราง 6 แสดงตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ ความซื่อสัตย์สุจริต

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
2.1 ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองทั้งทางกาย วาจา ใจ	2.1.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริง 2.1.2 ปฏิบัติตนโดยคำนึงถึงความถูกต้องละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด 2.1.3 ปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา
2.2 ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา ใจ	2.2.1 ไม่ถือเอาสิ่งของหรือผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง 2.2.2 ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง 2.2.3 ไม่หาประโยชน์ในทางที่ไม่ถูกต้อง

ตาราง 7 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความซื่อสัตย์สุจริต ของช่วงชั้นที่ 1

ตัวชี้วัดที่ 2.1 ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองทั้งทางกาย วาจา ใจ

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
2.1.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริง	ไม่ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริง	ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริงปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง	ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริง ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ทำตามสัญญาที่ตนให้ไว้กับพ่อแม่ หรือผู้ปกครอง	ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริงปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ทำตามสัญญาที่ตนให้ไว้กับผู้ปกครองและครู
2.1.2 ปฏิบัติตนโดยคำนึงถึงความถูกต้อง ละเอียด และเกรงกลัวต่อการกระทำผิด				
2.1.3 ปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา				ละเอียดและเกรงกลัวที่จะทำความผิด

ตาราง 8 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความซื่อสัตย์สุจริต ของช่วงชั้นที่ 1
ตัวชี้วัดที่ 2.2 ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อผู้อื่นทั้งกาย วาจา ใจ

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
2.2.1 ไม่นำสิ่งของหรือ ผลงานของผู้อื่น มาเป็นของตน	นำสิ่งของของ ผู้อื่นมาเป็นของ ตน	ไม่นำสิ่งของ ของผู้อื่นมาเป็น ของตนเอง	ไม่นำสิ่งของ ของผู้อื่นมาเป็น ของตนเองและ	ไม่นำสิ่งของ และผลงานของ ผู้อื่นมาเป็นของ ตนเองและ
2.2.2 ปฏิบัติตนต่อผู้อื่น ด้วยความซื่อตรง			ปฏิบัติตนต่อ ผู้อื่นด้วยความ ซื่อตรง	ตนเองและ ปฏิบัติตน ต่อผู้อื่นด้วย
2.2.3 ไม่หาประโยชน์ ในทางที่ไม่ถูกต้อง				ความซื่อตรง

3) มีวินัย

มีวินัย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์ และ
ระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม

ผู้ที่มีวินัย คือ ผู้ที่ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของ
ครอบครัว โรงเรียน และสังคมเป็นปกติวิสัย ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

ตาราง 9 แสดงตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ ความมีวินัย

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
3.1 ปฏิบัติตาม ข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ของครอบครัว โรงเรียน และสังคม	3.1.1 ปฏิบัติตน ตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ของครอบครัว โรงเรียนและสังคม ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น 3.1.2 ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน และรับผิดชอบในการทำงาน

ตาราง 10 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความมีวินัย ของช่วงชั้นที่ 1

ตัวชี้วัดที่ 3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว

โรงเรียนและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
3.1.1 ปฏิบัติตนตาม ข้อตกลงกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ของครอบครัว โรงเรียน สังคม ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น	ไม่ปฏิบัติตน ตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของ ครอบครัวและ โรงเรียน	ปฏิบัติตาม ข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของ ครอบครัวและ โรงเรียน โดย ต้องมีการเตือน เป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตาม ข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของ ครอบครัวและ โรงเรียน โดย ต้องมีการเตือน เป็นบางครั้ง	ปฏิบัติตาม ข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของ ครอบครัว และ โรงเรียนได้ด้วย ตนเอง
3.1.2 ตรงต่อเวลาในการ ปฏิบัติกิจกรรม ในชีวิตประจำวัน และรับผิดชอบ ในการทำงาน				

4) ใฝ่เรียนรู้

ใฝ่เรียนรู้ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน

ผู้ที่ใฝ่เรียนรู้ คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด เผยแพร่ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ตาราง 11 แสดงตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ การใฝ่เรียนรู้

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
4.1 ตั้งใจ เพียรพยายาม ในการเรียนและเข้า ร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้	4.1.1 ตั้งใจเรียน 4.1.2 เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ 4.1.3 สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ
4.2 แสวงหาความรู้จาก แหล่งเรียนรู้ ต่างๆ ทั้งภายในและ ภายนอกโรงเรียน ด้วยการเลือกใช้สื่อ อย่างเหมาะสม สรุปล เป็นองค์ความรู้ และ สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.2.1 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อ เทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม 4.2.2 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ตรวจสอบ จากสิ่งที่เรียนรู้ สรุปล องค์ความรู้ 4.2.3 แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตาราง 12 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการใฝ่เรียนรู้ ของช่วงชั้นที่ 1

ตัวชี้วัดที่ 4.1 ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วม กิจกรรม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
4.1.1 ตั้งใจเรียน	ไม่ตั้งใจเรียน	ตั้งใจ และ	ตั้งใจเรียน	ตั้งใจเรียน
4.1.2 เอาใจใส่และเพียร พยายามในการ เรียนรู้		เอาใจใส่ ในการเรียน	เอาใจใส่และมี ความเพียร พยายามใน	เอาใจใส่และ เพียรพยายาม ในการเรียนรู้
4.1.3 สนใจเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้			การเรียน	และเข้าร่วม กิจกรรมต่างๆ

ตาราง 13 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการใ้เรียนรู้ ของช่วงชั้นที่ 1
 ตัวชี้วัดที่ 4.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน
 ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปลงเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ใน
 ชีวิตประจำวันได้

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
4.2.1 ศึกษา ค้นคว้าหา ความรู้ จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้ง ภายในและ ภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้ อย่างเหมาะสม	ไม่ศึกษาค้นคว้า หาความรู้	ศึกษาค้นคว้าหา ความรู้จาก หนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี หรือจากแหล่ง เรียนรู้อื่น	ศึกษาค้นคว้าหา ความรู้จาก หนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้อื่น และมีการ บันทึกความรู้	ศึกษาค้นคว้าหา ความรู้จาก หนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้อื่น มีการบันทึก ความรู้และ แลกเปลี่ยน ความรู้กับผู้อื่น
4.2.2 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล จากสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็น องค์ความรู้				
4.2.3 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้วยวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน				

5) อยู่อย่างพอเพียง

อยู่อย่างพอเพียง หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี และปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ผู้ที่อยู่อย่างพอเพียง คือ ผู้ที่ดำเนินชีวิตอย่างประมาณตน มีเหตุผล รอบคอบ ระมัดระวัง อยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความรับผิดชอบ ไม่เบียดเบียนผู้อื่น เห็นคุณค่าของทรัพยากรต่างๆ มีการวางแผนป้องกันความเสี่ยงและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

ตาราง 14 แสดงตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ การอยู่อย่างพอเพียง

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
5.1 ดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม	5.1.1 ใช้ทรัพย์สินของตนเอง เช่น เงิน สิ่งของ เครื่องใช้ ฯลฯ อย่างประหยัด คุ้มค่าและเก็บรักษาดูแลอย่างดี รวมทั้งการใช้เวลาอย่างเหมาะสม 5.1.2 ใช้ทรัพยากรของส่วนรวมอย่างประหยัด คุ้มค่าและเก็บรักษาดูแลอย่างดี 5.1.3 ปฏิบัติตนและตัดสินใจด้วยความรอบคอบ มีเหตุผล 5.1.4 ไม่เอาเปรียบผู้อื่นและไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน พร้อมให้อภัยเมื่อผู้อื่นกระทำผิดพลาด
5.2 มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข	5.2.1 วางแผนการเรียนรู้ การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน บนพื้นฐานของความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร 5.2.2 รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม ยอมรับและปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ตาราง 15 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการอยู่อย่างพอเพียง ของช่วงชั้นที่ 1

ตัวชี้วัดที่ 5.1 ดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
5.1.1 ใช้ทรัพย์สินของตนเอง เช่น เงิน สิ่งของ เครื่องใช้ ฯลฯ อย่างประหยัด คู้มค่าและเก็บรักษาดูแลอย่างดี รวมทั้งการใช้เวลาอย่างเหมาะสม	ใช้เงินและของใช้ส่วนตัวอย่างไม่ประหยัด	ใช้เงิน และของใช้ส่วนตัวอย่างประหยัด	ใช้เงิน ของใช้ส่วนตัวและของส่วนรวม อย่างประหยัด และเก็บรักษาดูแล อย่างดี	ใช้เงิน ของใช้ส่วนตัวและของส่วนรวม อย่างประหยัด คู้มค่า เก็บรักษาดูแล อย่างดี มีเหตุผล และไม่เอาเปรียบผู้อื่น
5.1.2 ใช้ทรัพยากรของส่วนรวมอย่างประหยัด คู้มค่า และเก็บรักษาดูแลอย่างดี				
5.1.3 ปฏิบัติตนและตัดสินใจด้วยความรอบคอบมีเหตุผล				
5.1.4 ไม่เอาเปรียบผู้อื่นและไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนพร้อมให้อภัยเมื่อผู้อื่นกระทำผิดพลาด				

ตาราง 16 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนอยู่อย่างพอเพียง ของช่วงชั้นที่ 1

ตัวชี้วัดที่ 5.2 มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
5.2.1 วางแผนการเรียนรู้ การทำงานและ การใช้ชีวิต ประจำวัน บนพื้นฐานของ ความรู้ข้อมูล ข่าวสาร	ไม่วางแผนการ เรียนและการใช้ ชีวิตประจำวัน	ใช้ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร ให้เป็น ประโยชน์ต่อ การเรียน	ใช้ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ให้เป็น ประโยชน์ ต่อการเรียน และใช้ใน ชีวิตประจำวัน	ใช้ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร ให้เป็น ประโยชน์ต่อ การเรียนและ ใช้ในชีวิต ประจำวัน
5.2.2 รู้เท่าทันการ เปลี่ยนแปลงของ สังคม และ สภาพแวดล้อม ยอมรับ และ ปรับตัวเพื่ออยู่ ร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข				และอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมี ความสุข

6) มุ่งมั่นในการทำงาน

มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจและ
รับผิดชอบในการทำหน้าที่การงาน ด้วยความเพียรพยายาม อดทน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

ผู้ที่มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจปฏิบัติ
หน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม พุ้มเทกำลังกาย กำลังใจ ในการปฏิบัติกิจกรรม
ต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงาน

ตาราง 17 แสดงตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ การมุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน	6.1.1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 6.1.2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ 6.1.3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง
6.2 ทำงานด้วยความเพียร พยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย	6.2.1 พุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน 6.2.2 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ 6.2.3 ซึ่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ

ตาราง 18 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการมุ่งมั่นในการทำงาน ของช่วงชั้นที่ 1
ตัวชี้วัดที่ 6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
6.1.1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	ไม่ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่การทำงาน	เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น
6.1.2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ				
6.1.3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง				

ตาราง 19 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนมุ่งมั่นในการทำงาน ของช่วงชั้นที่ 1
ตัวชี้วัดที่ 6.2 ทำงานด้วย ความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตาม
เป้าหมาย

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
6.2.1 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อ ต่อปัญหาและ อุปสรรค	ไม่ขยัน อดทน ในการทำงาน	ทำงานด้วย ความขยัน เพื่อให้งานเสร็จ ตามที่ได้รับ มอบหมาย	ทำงานด้วย ความขยัน และ พยายามให้งาน สำเร็จตาม เป้าหมาย	ทำงานด้วย ความขยัน อดทน และ พยายามให้งาน สำเร็จตาม เป้าหมาย และ ชื่นชมผลงาน ด้วยความ ภาคภูมิใจ
6.2.2 พยายามแก้ปัญหา และอุปสรรคใน การทำงานให้ สำเร็จ				
6.2.3 ชื่นชมผลงานด้วย ความภาคภูมิใจ				

7) รักความเป็นไทย

รักความเป็นไทย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความภาคภูมิใจ เห็น
คุณค่า ร่วมอนุรักษ์ สืบทอดภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรม ใช้
ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ผู้ที่รักความเป็นไทย คือ ผู้ที่มีความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า ชื่นชม มีส่วนร่วมใน
การอนุรักษ์ สืบทอด เผยแพร่ภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย
มีความกตัญญูตเวที ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารอย่างถูกต้องเหมาะสม

ตาราง 20 แสดงตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ การรักความเป็นไทย

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
7.1 ภาคภูมิใจใน ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรมไทย และมี ความกตัญญูตเวที	7.1.1 แต่งกายและมีมารยาทงดงามแบบไทย มีสัมมาคารวะ กตัญญูตเวทีต่อผู้มีพระคุณ 7.1.2 ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย 7.1.3 ชักชวน แนะนำให้ผู้อื่นปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย
7.2 เห็นคุณค่าและ ใช้ภาษาไทยในการ สื่อสารได้อย่าง ถูกต้องเหมาะสม	7.2.1 ใช้ภาษาไทยและเลขไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม 7.2.2 ชักชวน แนะนำ ให้ผู้อื่นเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาไทยที่ ถูกต้อง
7.3 อนุรักษ์ สืบทอด ภูมิปัญญาไทย	7.3.1 นำภูมิปัญญาไทยมาใช้ให้เหมาะสมในวิถีชีวิต 7.3.2 ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทย 7.3.3 แนะนำ มีส่วนร่วมในการสืบทอดภูมิปัญญาไทย

ตาราง 21 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการรักความเป็นไทย ของช่วงชั้นที่ 1
 ตัวชี้วัดที่ 7.1 ภาคภูมิใจในขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรมไทย
 และมีความกตัญญูทวดเวท

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
7.1.1 แต่งกายและมีมารยาทงดงามแบบไทย มีสัมมาคารวะ กตัญญูทวดเวทที่ต่อผู้มีพระคุณ	ไม่มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาทแบบไทย มีสัมมาคารวะ กตัญญูทวดเวทที่ต่อผู้มีพระคุณ	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาทแบบไทย มีสัมมาคารวะ กตัญญูทวดเวทที่ต่อผู้มีพระคุณ	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาทแบบไทย มีสัมมาคารวะ กตัญญูทวดเวทที่ต่อผู้มีพระคุณ
7.1.2 ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรมไทย			และแต่งกายแบบไทย	และแต่งกายแบบไทย เข้าร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ
7.1.3 ชักชวน แนะนำให้ผู้อื่นปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ และวัฒนธรรมไทย				ประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย

ตาราง 22 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการรักความเป็นไทย ของช่วงชั้นที่ 1

ตัวชี้วัดที่ 7.2 เห็นคุณค่าและใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง
เหมาะสม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
7.2.1 ใช้ภาษาไทยและเลขไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	ไม่สนใจใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง	ใช้ภาษาไทยและเลขไทยในการสื่อสารได้	ใช้ภาษาไทยเลขไทยในการสื่อสาร และบอกให้ผู้อื่นใช้ภาษาไทยที่ถูกต้อง	เป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษาไทยเลขไทยในการสื่อสารและบอกให้ผู้อื่นใช้ภาษาไทยที่ถูกต้อง
7.2.2 ชักชวน แนะนำให้ผู้อื่นเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้อง				

ตาราง 23 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการรักความเป็นไทย ของช่วงชั้นที่ 1

ตัวชี้วัดที่ 7.3 อนุรักษ์ สืบทอด ภูมิปัญญาไทย

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
7.3.1 นำภูมิปัญญาไทยมาใช้ให้เหมาะสมในวิถีชีวิต	ไม่สนใจภูมิปัญญาไทย	บอกชื่อภูมิปัญญาไทยที่ใช้ในท้องถิ่นของตนได้	บอกชื่อภูมิปัญญาไทยที่ใช้ในท้องถิ่นของตน และเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทย	บอกชื่อภูมิปัญญาไทยที่ใช้ในท้องถิ่นของตน เข้าร่วม และชักชวนคนในครอบครัวหรือเพื่อนเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทย
7.3.2 ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทย				
7.3.3 แนะนำ มีส่วนร่วมในการสืบทอดภูมิปัญญาไทย				

8) มีจิตสาธารณะ

มีจิตสาธารณะ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ชุมชน และสังคม ด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น โดยไม่หวังผลตอบแทน

ผู้ที่มีจิตสาธารณะ คือ ผู้ที่มีลักษณะเป็นผู้ให้และช่วยเหลือผู้อื่น แบ่งปันความสุขส่วนตนเพื่อทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เข้าใจ เห็นใจผู้ที่มีความเดือดร้อน อาสาช่วยเหลือสังคม อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ด้วยแรงกาย สติปัญญา ลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหา หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้เกิดในชุมชน โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน

ตาราง 24 แสดงตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ การมีจิตสาธารณะ

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
8.1 ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจโดยไม่หวังผลตอบแทน	8.1.1 ช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูทำงานด้วยความเต็มใจ 8.1.2 อาสาทำงานให้ผู้อื่นด้วยกำลังกาย กำลังใจ และกำลังสติปัญญา โดยไม่หวังผลตอบแทน 8.1.3 แบ่งปันสิ่งของ ทรัพย์สินและอื่นๆ และช่วยแก้ปัญหาหรือสร้างความสุขให้กับผู้อื่น
8.2 เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคม	8.2.1 ดูแล รักษาสาธารณสมบัติและสิ่งแวดล้อมด้วยความเต็มใจ 8.2.2 เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชนและสังคม 8.2.3 เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาหรือร่วมสร้างสิ่งที่ดีงามของส่วนรวม ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยความกระตือรือร้น

ตาราง 25 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการมีจิตสาธารณะ ของช่วงชั้นที่ 1
ตัวชี้วัดที่ 8.1 ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจและพึงพอใจ

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
8.1.1 ช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ทำงานด้วยความ เต็มใจ	ไม่ช่วยเหลือ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู	ช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครองและ ครูทำงานด้วย ความเต็มใจ	ช่วยพ่อแม่และ ครูทำงาน อาสาทำงานให้ ผู้อื่นด้วยความ เต็มใจ	ช่วยพ่อแม่และ ครูทำงาน อาสาทำงาน และแบ่งปัน สิ่งของให้ผู้อื่น ด้วยความ เต็มใจ
8.1.2 อาสาทำงานให้ ผู้อื่นด้วยกำลังกาย กำลังใจ และกำลัง สติปัญญาด้วย ความสมัครใจ				
8.1.3 แบ่งปันสิ่งของ ทรัพย์สินและอื่นๆ และช่วยแก้ปัญหา หรือสร้างความสุข ให้กับผู้อื่น				

ตาราง 26 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนตามมีจิตสาธารณะ ของช่วงชั้นที่ 1

ตัวชี้วัดที่ 8.2 เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
8.2.1 ดูแล รักษา สาธารณสมบัติ และสิ่งแวดล้อม ด้วยความเต็มใจ	ไม่สนใจดูแล รักษา ทรัพย์สินสมบัติ และ	ดูแล รักษา ทรัพย์สินสมบัติ และ สิ่งแวดล้อม	ดูแล รักษา ทรัพย์สินสมบัติ และ สิ่งแวดล้อม	ดูแล รักษา ทรัพย์สินสมบัติ และ สิ่งแวดล้อม
8.2.2 เข้าร่วมกิจกรรมที่ เป็นประโยชน์ต่อ โรงเรียน ชุมชน และสังคม	สิ่งแวดล้อม ของโรงเรียน	ของห้องเรียน โรงเรียน	ของห้องเรียน โรงเรียน และเข้าร่วม กิจกรรมของ โรงเรียน	ของห้องเรียน โรงเรียน และเข้าร่วม กิจกรรมของ โรงเรียนด้วย ความเต็มใจ
8.2.3 เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อแก้ปัญหาหรือ ร่วมสร้างสิ่งที่ดี งามของส่วนรวม ตามสถานการณ์ที่ เกิดขึ้นด้วยความ กระตือรือร้น				

1.3 ความสำคัญของคุณลักษณะอันพึงประสงค์

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)

พ.ศ. 2545 ได้กล่าวไว้ใน มาตราที่ 23 24 และ 26 เกี่ยวกับการจัดการศึกษา สรุปได้ว่า ต้องเน้น
ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม การจัดกระบวนการเรียนรู้ต้องบูรณาการความรู้ด้านต่าง ๆ
เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง ทักษะทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม
ภูมิปัญญาไทย ทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข โดยต้องผสมผสาน
สาระความรู้เหล่านั้นให้ได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และ
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา และให้สถานศึกษาจัดการประเมินผู้เรียน โดยพิจารณา

พัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรมและ การทดสอบ ควบคู่ไปในกระบวนการเรียนการสอน ตามความเหมาะสมในแต่ละระดับและรูปแบบ การศึกษา (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2545: 13-15)

ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการจึงมีนโยบายปฏิรูปการศึกษาโดยยึดคุณธรรมนำความมุ่งมั่นขยายโอกาสทางการศึกษา ให้เยาวชนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างกว้างขวางและทั่วถึง โดยคำนึงถึงการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา นอกเหนือจากการยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา นอกจากนี้ ยังได้ส่งเสริมและสร้างวัฒนธรรมให้นักเรียนมีจิตสำนึกในคุณค่าปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความสมานฉันท์ สันติวิธี และวิถีประชาธิปไตย

1.4 ความหมายของคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง ลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน อันเป็นคุณลักษณะที่สังคมต้องการในด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก (กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอน และประเมินผล สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2548: 2) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ 8 ประการ ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ

1.5 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นคุณลักษณะภายในของบุคคลซึ่งเกี่ยวข้องกับสังคม อารมณ์ ความรู้สึก ที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมตามที่สังคมต้องการ ประกอบด้วย คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ซึ่งเกิดจากการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ รวมทั้งการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โครงการ/กิจกรรมอื่นๆ ที่สถานศึกษาจัดขึ้น ทั้งนี้สถานศึกษาสามารถเลือกใช้แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ เกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้อย่างหลากหลาย ดังต่อไปนี้

1.5.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางการรู้การคิดของเพียเจย์

ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (2551 : 15 - 18) ได้สรุปว่าสติปัญญา หรือความสามารถในการรู้คิด เป็นพื้นฐานของการมีคุณธรรมจริยธรรม เนื่องจาก ผู้มีคุณธรรมจริยธรรมสูง มักเป็นผู้ที่สามารถคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณ และสามารถคาดการณ์เกี่ยวกับสาเหตุและผลของการกระทำได้ นักวิชาการทางจิตวิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางการรู้ การคิด คือ Jean Piaget ได้เสนอพัฒนาการทางการรู้การคิดไว้ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1) ขั้นระยะการเคลื่อนไหวสัมผัส (The sensorimotor stage) เป็นช่วงของเด็กแรกเกิด ถึงอายุ 2 ขวบ จะมีพัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับความคงที่ของวัตถุ โดยจะเริ่มรับรู้วัตถุที่หายไปจากสายตาของตนยังคงเป็นวัตถุเดิมและไม่ได้หายไปไหน เช่น เมื่อเอากะดาษมาคั่นของเล่นที่เด็กกำลังเล่นอยู่ เด็กจะปิดกระดาษเพื่อหาของเล่น แสดงว่าเด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับการคงอยู่ของวัตถุ ในช่วงนี้จะเกิดกระบวนการ 2 ประเภท คือ

การดูดซึม (Assimilation) เป็นการรับรู้เข้าสู่โครงสร้างเดิมและเข้าสู่ระบบเดิม เป็นการปรับสภาพแวดล้อมให้เข้ากับการรู้คิดของตน และปฏิเสธสิ่งที่ไม่เข้ากับการรู้คิดของตน

การปรับเปลี่ยน (Accommodation) เป็นการปรับความคิดหรือปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ เกิดการยอมรับประสบการณ์ใหม่ กระบวนการทั้งสองจะทำให้บุคคลเกิดความสมดุล (Equilibration)

2) ขั้นก่อนปฏิบัติการ (The preoperational stage) เป็นช่วงของเด็กอายุ 2-7 ขวบ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน

ส่วนแรกปรากฏในเด็กอายุ 2-4 ขวบ เด็กจะมีพัฒนาการทางสรีระมากขึ้น และสามารถสำรวจสภาพแวดล้อมได้มากขึ้น เรียนรู้คำและพฤติกรรมใหม่ๆ แต่มีความคิดและพฤติกรรมที่เด่น คือ ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric) เด็กเชื่อว่าสิ่งที่ตนเห็น ตนเข้าใจนั้น คนอื่นๆ ก็มองเห็นและเข้าใจอย่างที่ตนเห็นและตนเข้าใจ ในช่วงนี้เด็กจะมีการเลียนแบบผู้ปกครองมาก ไม่ว่าจะเป็นคำพูด ท่าทาง กิริยามารยาทและพฤติกรรม ในช่วงกระบวนการ Assimilation เป็นกระบวนการที่ใช้มาก โดยเมื่อเด็กเล่น เด็กจะเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบข้างมากขึ้น รวมทั้งกระบวนการ Accommodation เช่น การเลียนแบบจะช่วยพัฒนาสติปัญญาของเด็กจากการเรียนรู้ทางสังคม

ส่วนที่สองปรากฏในเด็กอายุ 4-7 ขวบ เป็นขั้นความคิดแบบอัตโนมัติ (Initiative thought) เด็กจะลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางลงจากการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม เด็กอาจยังแยกไม่ออกระหว่างความเพ้อฝันหรือนิทานกับความเป็นจริง ช่วงนี้พัฒนาการทางความคิดเริ่มมีมากขึ้น

3) ขั้นปฏิบัติการแบบรูปธรรม (The stage of concrete operations) ปรากฏในเด็กอายุ 5 - 10 ขวบ มีความคิดที่จัดเป็นระบบมากขึ้น สามารถคิดทวนกลับและมีสิ่งก้ำกึ่งในเชิงของมวลสาร ปริมาตร และน้ำหนัก

4) ขั้นปฏิบัติการแบบระบบ (The stage of formal operations) เป็นความสามารถในการคิดแบบสมมติและเป็นเหตุเป็นผลโดยมีลักษณะระบบคิดเป็น 3 ประการคือ การสร้างการทวนกลับความคิดเกี่ยวกับความจริงกับความเป็นไปได้ (Thinking in possibilities) ผู้มีความสามารถในการคิดขั้นนี้ จะสามารถคิดสลับไปมาระหว่างความจริงกับความเป็นไปได้ ซึ่งเป็นความคิดสมมติ ผู้ที่มีพัฒนาการในขั้นนี้จะสามารถคิดเชิงนามธรรมได้ ความคิดแบบตั้งสมมติฐานจากหลักที่กว้างกว่า (Hypothetical-deductive thinking) ผู้ที่คิดในเชิงนามธรรมได้จะสามารถตั้งสมมติฐานได้ แล้วตรวจสอบสมมติฐานด้วยการทำวิจัย

การคิดถึงการคิด (Thinking about thinking) ผู้ที่คิดในขั้นนามธรรมแบบระบบขั้นนี้จะสามารถคิดถึงความหมายความสำคัญ คิดวิเคราะห์ และหาเหตุผลประกอบการคิดหรือการจินตนาการของตนเอง ซึ่งเป็นการสำรวจความคิดและการวิจารณ์ตนเองได้

1.5.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบิร์ต

โคลเบิร์ต ยึดถือ ทฤษฎีพัฒนาการทางการรู้การคิด ของเพียเจต์ (Piaget) เป็นหลักในการวัดพัฒนาการทางจริยธรรม และถือว่าพัฒนาการทางจริยธรรมเป็นผลของพัฒนาการทางปัญญา ซึ่งสรุปได้ดังนี้ (พิศเพลิน เขียวหวาน และคณะ 2546: 3 - 5) เด็กวัยแรกเกิด - 3 ขวบ ปัญญาความคิดอยู่ในขั้นต่ำเกินกว่าที่จะเข้าใจความถูกต้องของการกระทำ เมื่ออย่างเข้าสู่ระยะที่ 2 อายุ 2 - 7 ปี เริ่มที่จะเข้าใจเกี่ยวกับความถูกต้องของการกระทำ เมื่ออย่างเข้าสู่ระยะที่ 3 อายุ 7 - 12 ปี เด็กสามารถคิดตามหลักเหตุผลได้ แต่จำกัดอยู่ในขอบเขตของสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น จัดประเภทให้เป็นระบบได้ และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะต่างๆ ของสิ่งที่เป็นรูปธรรมได้ เมื่อความคิดของเด็กในระยะที่ 2 และ 3 ยังจำกัดอยู่ในขอบเขตของการนึกคิดเอาเองและการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม ความคิดเกี่ยวกับความถูกต้อง-ผิดจึงจำกัดอยู่ในขอบเขตของสิ่งที่เป็นรูปธรรมเท่านั้น ไม่

สามารถเข้าใจกฎเกณฑ์ของสังคมอย่างเป็นระบบ โคลเบอร์กจัดอยู่ในระดับที่ 1 คือ ระดับก่อนกฎเกณฑ์สังคม (Preconventional level)

ผู้ที่สามารถคิดในเชิงเหตุผลนามธรรมได้ เป็นผู้ที่มีความอายุประมาณ 12 ปีขึ้นไป สามารถเข้าใจบทบาทของบุคคล และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่างๆ ในสังคมอย่างเป็นระบบ จะตัดสินความถูกต้องของการกระทำของบุคคลต่างๆ ตามกฎเกณฑ์ของสังคมไทย ความเข้าใจเกี่ยวกับความถูกต้องในการทำงานนี้จัดอยู่ในระดับที่ 2 คือ ระดับกฎเกณฑ์สังคม (Conventional morality)

ADDIE คือ กระบวนการออกแบบระบบการเรียนการสอน โดยมีขั้นตอนการออกแบบตามรูปแบบ ADDIE (ADDIE Model) ซึ่งประกอบไปด้วย

Analysis (การวิเคราะห์)

Design (การออกแบบ)

Development (การพัฒนา)

Implementation (การนำไปใช้)

Evaluation (การประเมินผล)

ขอบข่ายการออกแบบนั้นมีต้นกำเนิดมาจากจิตวิทยาของการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างการออกแบบระบบการเรียนการสอน

การออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instructional Systems Design - ISD) คือ หลักการของการออกแบบระบบการเรียนการสอนอันได้แก่

Analysis (การวิเคราะห์) คือกระบวนการในการกำหนดสิ่งต่างๆ ที่ต้องเรียนรู้ เช่น กลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ ฯลฯ

Design (การออกแบบ) กระบวนการในการระบุวิธีการที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยขั้นตอนหรือกระบวนการแต่ละขั้นนั้นมีทฤษฎีและหลักในการปฏิบัติเฉพาะส่วนแยกเช่นเดียวกับกระบวนการในการออกแบบระบบการเรียนการสอนโดยทั่วไป

Development (การพัฒนา) คือขั้นตอนในการสร้างและผลิตสื่อการเรียนการสอน

Implementation (การนำไปใช้) คือการนำสื่อการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นไปใช้จริง

Evaluation (การประเมินผล) คือขั้นตอนของการประเมินประสิทธิภาพของการเรียนการสอน

สำหรับผู้ที่สามารถคิดเชิงตรรกได้เป็นอย่างดีอาจจะพัฒนาการรับรู้ของตนเอง ในระดับที่สูงขึ้นไปอีก อยู่ในระดับที่ 3 คือ ระดับสูงกว่ากฎเกณฑ์สังคม (Postconventional morality) ซึ่งสามารถตัดสินความถูกต้องเหมาะสมตามกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคม แล้วไตร่ตรองด้วยตนเองว่าถูกต้อง ผู้ที่สามารถตัดสินความถูกต้องของการกระทำในระดับสูงนี้ต้องอาศัยปัญญาความคิด

ระดับสูง และเป็นผู้ที่ช่างคิดช่างสังเกต ผู้ที่จะวิพากษ์กฎเกณฑ์ต่างๆ ได้ ต้องใช้เวลาอีกหลายปี จากเริ่มวัยรุ่นจนกระทั่งอายุอย่างน้อย 20 ปีจึงจะทำได้ ตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก แบ่งระดับพัฒนาการออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับที่ 1 ก่อนกฎเกณฑ์สังคม ระดับที่ 2 กฎเกณฑ์สังคม และระดับที่ 3 สูงกว่ากฎเกณฑ์สังคม ในแต่ละระดับ โคลเบอร์กยังแบ่งพัฒนาการออกเป็น 2 ชั้น รวมเป็น 6 ชั้น เรียงตามลำดับ ดังนี้

- 1) ระดับที่ 1 : ก่อนกฎเกณฑ์สังคม (Preconventional level)
 ชั้นที่ 1 การลงโทษและการเชื่อฟัง (Punishment – obedience

orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- ต้องเชื่อฟัง ไม่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ที่มีการลงโทษ
- ไม่ทำความเสียหายแก่ชีวิตและทรัพย์สิน

ข. เหตุผล

- เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ

ชั้นที่ 2 เอกบุคคณนิยม การตอบสนองของความต้องการ และการชำระ

แลกเปลี่ยน (Instrumental relativist orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- ทำตามกฎเกณฑ์เพื่อเกิดประโยชน์แก่ตนเองในปัจจุบัน
- ทุกคนทำในสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของตน
- ความยุติธรรมในการชำระแลกเปลี่ยน

ข. เหตุผล

- การตอบสนองความต้องการของตนจำเป็นต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้อื่นด้วย

- 2) ระดับที่ 2 : กฎเกณฑ์สังคม (Conventional morality)

ชั้นที่ 3 ความคาดหวังทางสังคม ความสัมพันธ์ และการคล้อยตาม (Good

boy – nice girl orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- กระทำในสิ่งที่สังคมคาดหวัง
- มีความปรารถนาดีและอาทรต่อผู้อื่น
- ความไว้วางใจ ความรักดี ความเคารพ และความกตัญญู

ข. เหตุผล

- ต้องการเป็นคนดีในทรวงศ์ของตนเองและของบุคคลต่างๆ
ในสังคม
- ต้องการรักษากฎเกณฑ์ต่างๆ ทางสังคมเพื่อรักษา
พฤติกรรม ดึงามต่างๆ ให้คงอยู่

ขั้นที่ 4 ระบบสังคมและมโนธรรม (Law and order orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- การปฏิบัติตามหน้าที่ของตน
 - กฎหมายต้องเป็นกฎหมาย ยกเว้นในกรณีที่ขัดกับหน้าที่
ทางสังคมอื่นๆ
 - การบำเพ็ญตนเป็นประโยชน์ต่อสังคม กลุ่ม หรือสถาบัน

ข. เหตุผล

- เพื่อให้สถาบันต่างๆ ของสังคมดำรงอยู่ต่อไป
- รักษาระบบสังคมให้คงอยู่ไม่พังทลาย

3) ระดับที่ 3 : สูงกว่ากฎเกณฑ์สังคม หรือตามหลักการ (Postconventional morality or principled level)

ขั้นที่ 5 สัญญาสังคมหรืออรรถประโยชน์และสิทธิส่วนบุคคล (Social contract orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- การเข้าใจว่าบุคคลในสังคมต่างมีค่านิยมและความเห็น
ต่างกัน
- การเข้าใจกฎเกณฑ์ต่างๆ ในสังคมว่าเกิดจากการตกลงกัน
ของบุคคลในสังคม
- การปฏิบัติตามสัญญาสังคม

ข. เหตุผล

- เพื่อประโยชน์และเพื่อพิทักษ์สิทธิของทุกคนในสังคม
- ความรู้สึกผูกพันต่อสัญญาสังคมกับบุคคลต่างๆ

ขั้นที่ 6 หลักการจริยธรรมสากล (Universal ethical principle orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- ทำตามหลักการทางจริยธรรมที่ตนเลือกเอง
- กฎหมายและสัญญาสังคมที่ถูกต้องควรเป็นไปตามหลักการเหล่านี้
- เมื่อกฎหมายขัดกับหลักการเหล่านี้ จะต้องทำตามหลักการ
- หลักการที่ถูกต้องคือ หลักการสากลเกี่ยวกับความยุติธรรม ซึ่งได้แก่ ความเสมอภาคในสิทธิของมนุษย์ และการเคารพในศักดิ์ศรีของมนุษย์

ข. เหตุผล

- หลักการจริยธรรมสากลเป็นสิ่งที่ถูกต้องตามหลักเหตุผล การเกิดจริยธรรมตามทฤษฎีของโคลเบอร์กนั้น จริยธรรมหรือความเข้าใจเกี่ยวกับความถูกต้อง มิได้เกิดจากการเรียนรู้ มิได้เกิดจากสังคมแวดล้อม แต่เกิดจากการคิดไตร่ตรองตามเหตุผลของแต่ละบุคคล พัฒนาการของจริยธรรมเป็นผลของการสังเกต และการคิดไตร่ตรองของบุคคล ผู้ที่ไม่ชอบสังเกตหรือไม่ชอบที่จะคิดไตร่ตรอง พัฒนาการทางจริยธรรมก็ไม่เกิด แม้ว่าพัฒนาการทางปัญญาได้เข้าสู่ขั้นสูงแล้วก็ตาม ซึ่งโคลเบอร์กเชื่อว่า พัฒนาการเกิดเป็นขั้นๆ จากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่งตามลำดับอย่างแน่นอนตายตัว (Invariant) ดังนั้น จริยธรรมจึงพัฒนาเป็นขั้นๆ จากขั้นต่ำกว่าไปสู่ขั้นสูงกว่าทีละขั้น ไม่มีการข้ามขั้น ไม่มีการสลับขั้น และไม่ว่าบุคคลจะเติบโตในสังคมใดหรือนับถือศาสนาใด ย่อมมีลำดับขั้นการพัฒนาของจริยธรรมที่เหมือนๆ กัน เรียกชื่อว่า ทฤษฎีพัฒนาการเชิงโครงสร้าง (Structural development theory) และทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญา (Cognitive development theory)

1.5.3 ทฤษฎีทางด้านจิตพิสัยของ แครทวอลและคณะ

แครทวอลและคณะ (Kratwohl, Bloom and Masia) ได้ลำดับการเกิดลักษณะนิสัยของบุคคล เป็น 5 ขั้น ดังนี้ (กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล, 2548: 4-6)

- 1) ขั้นรับรู้ (Receiving) เป็นการพัฒนาขั้นแรกสุด ขั้นนี้บุคคลจะมีความรู้สึกรับรู้ต่อสิ่งเร้าที่มากกระทบต่อประสาทสัมผัสของเขา ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นย่อย คือ
 - ขั้นรู้ตัว ได้แก่ การสังเกต รับรู้ความแตกต่างของสิ่งเร้า

- **ขั้นตั้งใจรับ** ได้แก่ การมีความตั้งใจฝักใฝ่ต่อสิ่งเร้าเฉพาะอย่าง เริ่มสะสมความรู้หรือประสบการณ์ในสิ่งเร้าเฉพาะอย่างนั้นแล้วจึงยอมรับ
 - **ขั้นการเลือกสรรสิ่งที่รับรู้** ได้แก่ การเลือกรับเฉพาะอย่าง เช่น สนใจอ่านเฉพาะบางเรื่อง สนใจตอบคำถามเฉพาะบางคำถาม
- 2) **ขั้นตอบสนอง (Responding)** เป็นการพัฒนาการที่สูงขึ้นมาอีกขั้นหนึ่งในขั้นนี้บุคคลไม่เพียงรับรู้สิ่งเร้าเท่านั้น แต่จะเริ่มมีปฏิกริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า 3 ลักษณะ คือ
- **ขั้นเต็มใจตอบสนอง** เป็นการยินยอมปฏิบัติตามหลักการหรือกฎเกณฑ์ และยอมรับในสิ่งที่รับรู้มา
 - **ขั้นตั้งใจตอบสนอง** เป็นขั้นที่บุคคลเริ่มอาสาที่จะเข้าร่วมปฏิบัติการกับผู้อื่น และอาจมีการพยายามหลีกเลี่ยงไม่ปฏิบัติในสิ่งที่ขัดกับสิ่งที่รับรู้มา
 - **ขั้นพอใจตอบสนอง** เป็นขั้นที่บุคคลจะเกิดความพึงพอใจ หรือไม่พอใจต่อพฤติกรรม หรือการแสดงออกของผู้อื่นที่สอดคล้องหรือขัดแย้งกับสิ่งที่รับรู้มา เป็นการเลือกตอบสนองต่อสิ่งเร้า
- 3) **ขั้นเห็นคุณค่า (Valuing)** เป็นขั้นที่บุคคลเริ่มเห็นคุณประโยชน์ของสิ่งที่รับรู้ และสิ่งที่ตอบสนองแล้ว เขาเริ่มยอมรับสิ่งที่ได้รู้มาว่า สิ่งใดมีความหมายต่อเขาและสิ่งใดไม่มีค่า ไม่มีความหมายต่อเขา เขาจะแสดงออกด้วยพฤติกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการพัฒนาย่อย คือ
- การยอมรับค่านิยม ได้แก่ พยายามเพิ่มพูนประสบการณ์ในสิ่งเร้านั้นๆ พยายามปฏิบัติตามบ่อยครั้งเข้า
 - การแสดงความนิยมในค่านิยม ได้แก่ การเข้าช่วยเหลือสนับสนุนร่วมมือในกิจกรรมที่ส่งเสริมสิ่งที่เห็นด้วย
 - การเข้าร่วมงาน ได้แก่ การเข้าไปร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มที่เขาเห็นคุณค่า และปฏิเสธ คัดค้าน โต้แย้ง หรือขัดขวางการปฏิบัติหรือพฤติกรรมที่เขาไม่เห็นคุณค่า
- 4) **ขั้นจัดระบบ (Organization)** เมื่อบุคคลพัฒนาคุณลักษณะมาถึงขั้นนี้ เขาจะพยายามปรับตัวเองให้เข้ากับคุณลักษณะหรือพฤติกรรมที่เขายอมรับ และจะพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยม (Value) ที่เขาเห็นคุณค่าหลายๆ อย่างพร้อมๆ กัน พยายามจัดลำดับค่านิยมเหล่านั้น และปรับตัวให้เข้ากับสิ่งต่างๆ ที่เขายอมรับนั้น ขั้นนี้ประกอบด้วยขั้นย่อย 2 ขั้น คือ
- **ขั้นสร้างความเข้าใจในค่านิยม** เขาจะแสดงออกโดยการเข้าร่วมกลุ่มอภิปราย ร่วมสร้างแนวคิด เปรียบเทียบพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนั้นๆ

- ขั้นสร้างระบบค่านิยม เขาจะพยายามซึ่งนำหลักค่านิยมต่างๆ เขายอมรับ จัดลำดับค่านิยมเหล่านั้น สร้างแผน สร้างกฎเกณฑ์ ให้สอดคล้องกับสิ่งที่เขายอมรับ และระบบที่เขาสร้างขึ้น แล้วนำไปใช้กับตัวเอง หรือพยายามชักชวนให้ผู้อื่นยอมรับกับระบบนั้น

5) ขั้นเกิดกิจนิสัย (Characterization) เป็นพัฒนาการที่ต่อจากขั้นจัดระบบ ซึ่งเป็นการเริ่มต้นของการวางตัว หรือการยอมรับสิ่งที่บุคคลเห็นคุณค่ามาเป็นลักษณะเฉพาะตัว กล่าวคือ เมื่อการจัดระบบสำหรับตัวเองเข้ารูปเข้ารอยแล้ว บุคคลก็จะยึดถือระบบที่จัดนั้นเป็นของตนเอง แล้วปฏิบัติหรือยึดถือต่อไปจนเกิดเป็นการแสดงออกโดยอัตโนมัติ หมายความว่า เมื่อใดก็ตามที่เขาอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตอบสนองต่อสิ่งไร เขาก็จะตอบสนองในรูปแบบที่คงเส้นคงวาจนจัดได้ว่าเป็นลักษณะประจำตัวของเขาในที่สุด ขั้นเกิดกิจนิสัยสามารถแบ่งเป็นขั้นย่อย 2 ขั้น คือ

- ขั้นสร้างข้อสรุป ได้แก่ การพยายามปรับปรุงระบบจนอยู่ในขั้นสมบูรณ์ในตัว ตามแนวหรือระบบที่ตนเองต้องการ

- ขั้นกิจนิสัย ได้แก่ การแสดงออกอย่างสม่ำเสมอจนได้รับการยอมรับจากวงการหรือหมู่คณะว่าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขา ซึ่งเป็นเครื่องแสดงถึงการเกิดคุณลักษณะเฉพาะนั้นๆ ของบุคคลแล้ว

1.5.4 ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม

ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม เป็นทฤษฎีที่เสนอจิตลักษณะ 8 ประการ ที่อาจเป็นสาเหตุของพฤติกรรมของคนดี คนเก่งและมีสุขของคนไทย (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2536 อ้างถึงใน ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม, 2551 : 19-20) ซึ่งแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ราก ลำต้น และส่วนที่เป็นดอกและผลของต้นไม้

1) ส่วนแรก คือ ราก แทนจิตลักษณะพื้นฐานสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

- สุขภาพจิต หมายถึง ความวิตก กังวล ตื่นเต้น ไม่สบายใจของบุคคลอย่างเหมาะสมกับเหตุการณ์

- ความเฉลียวฉลาดหรือสติปัญญา หมายถึง การรู้การคิดในขั้นรูปธรรมหลายด้านและการคิดในขั้นนามธรรม ซึ่งมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางการรู้การคิดของ Piaget

- ประสพการณ์ทางสังคม หมายถึง การรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา ความเอื้ออาทร เห็นอกเห็นใจ และสามารถคาดหรือทำนายความรู้สึกของคนอื่น

2) ส่วนที่สอง คือ ลำต้น เป็นผลจากจิตลักษณะพื้นฐานที่ราก ประกอบด้วยจิตลักษณะ 5 ประการ ได้แก่

- ทักษะคิด ค่านิยม และคุณธรรม
 ทักษะคิด หมายถึง การเห็นประโยชน์-โทษของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
 ค่านิยม หมายถึง สิ่งที่คนส่วนใหญ่เห็นว่าสำคัญ
 คุณธรรม หมายถึง สิ่งที่คนส่วนใหญ่เห็นว่าดีงาม ส่วนใหญ่มักจะ
 เกี่ยวข้องกับหลักทางศาสนา เช่น ความกตัญญู ความเสียสละ ความซื่อสัตย์ ความพอใจ
 ไม่พอใจต่อสิ่งนั้น และพร้อมที่จะมีพฤติกรรมต่อสิ่งนั้น
 - เหตุผลเชิงจริยธรรม
 เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง เจตนาของการกระทำที่ทำเพื่อส่วนรวม
 มากกว่าส่วนตัวหรือพวกพ้อง ซึ่งมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีทางเหตุผลเชิงจริยธรรมของ Kohlberg
 - ลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน
 ลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน หมายถึง ความสามารถในการ
 คาดการณ์ไกลว่าสิ่งที่กระทำลงไปในปัจจุบันจะส่งผลอย่างไร ในปริมาณเท่าใด ต่อใคร ตลอดจน
 ความสามารถในการอดได้ รอได้ สามารถอดเปรี้ยวไว้กินหวานได้
 - ความเชื่ออำนาจในตน
 ความเชื่ออำนาจในตน หมายถึง ความเชื่อว่าผลที่ตนกำลังได้รับอยู่
 เกิดจากการกระทำของตนเอง มิใช่เกิดจากโชค เคราะห์ ความบังเอิญ หรือการควบคุมของคนอื่น
 เป็นความรู้สึกในการทำนายได้ ควบคุมได้ของบุคคล ซึ่งมีพื้นฐานมาจากทฤษฎี Locus of control
 ของ Rotter (1966)
 - แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ความพยายามฝ่าฟันอุปสรรคใน
 การทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่ย่อท้อ ซึ่งมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีแรงจูงใจของ McClelland (1963)
- 3) ส่วนที่สาม คือ ส่วนของดอกและผล เป็นส่วนของพฤติกรรมของคนดีและ
 เก่ง ซึ่งแสดงพฤติกรรมทำความดี ละเว้นความชั่ว ซึ่งเป็นพฤติกรรมของคนดี และพฤติกรรม
 การทำงานอย่างขยันขันแข็งเพื่อส่วนรวมอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแบ่งปันส่วนด้วยกัน
 (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2548 ก อ่างถึงโน ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม 2551 :
 20-21) คือ
- พฤติกรรมของคนดี ประกอบด้วย 2 พฤติกรรมหลัก ได้แก่

พฤติกรรมไม่เบียดเบียนตนเอง เป็นพฤติกรรมของบุคคลที่ไม่ทำร้าย หรือทำลายตนเอง เช่น การดูแลสุขภาพของตนเอง การบริโภคสิ่งที่มีประโยชน์ ไม่ดื่มเหล้า ไม่สูบบุหรี่ ไม่ติดยาเสพติด ไม่เล่นการพนัน เป็นต้น

พฤติกรรมไม่เบียดเบียนผู้อื่น เป็นพฤติกรรมที่ไม่ทำร้าย ทำลายหรือ ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน เช่น พฤติกรรมสุภาพบุรุษ ไม่ก้าวร้าว ขับขี่รถอย่างมีมารยาท ซื่อสัตย์ เป็นต้น

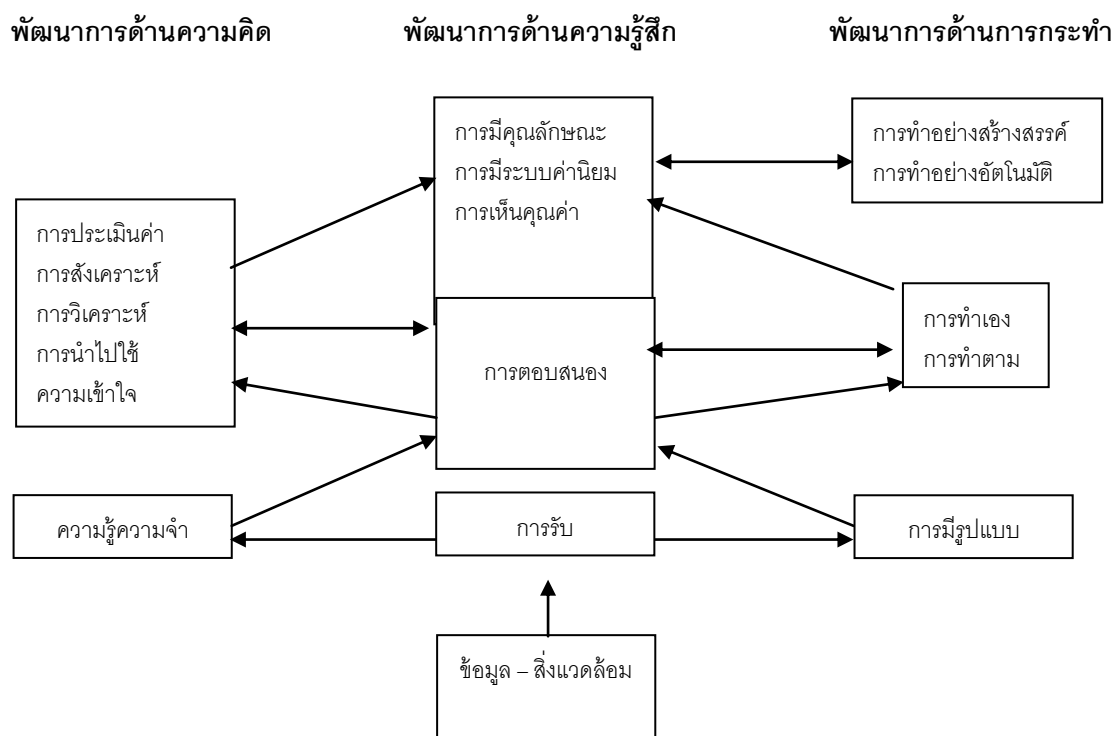
- พฤติกรรมของคนดีและเก่ง ประกอบด้วย 2 พฤติกรรมหลัก ได้แก่

พฤติกรรมรับผิดชอบ เช่น พฤติกรรมการเรียนการทำงาน พฤติกรรม การปกครองของหัวหน้า และเคารพกฎหมาย เป็นต้น

พฤติกรรมพัฒนา เป็นการพัฒนาตนเอง ผู้อื่น และสังคม เช่น ใฝ่รู้ รักการอ่าน เป็นกัลยาณมิตร การอาสา ช่วยเหลือกิจกรรมต่างๆ ของสังคม เป็นต้น

1.6 พัฒนาการด้านจิตพิสัยและเครื่องมือวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การพัฒนาคนุชย์ที่สมบูรณ์ต้องพัฒนาทั้งในส่วนที่เกี่ยวกับความคิด ความรู้สึกและ การกระทำ โดยนำทั้ง 3 ด้าน มารวมเป็นกระแสเดียวกัน มีการประสานสัมพันธ์กัน ซึ่งจะได้ภาพของ การพัฒนา ดังที่โกวิท ประวาลพุกษ์ (2540) เสนอไว้ดังนี้



ภาพ 1 แสดงพัฒนาการด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ

มนุษย์เริ่มรับรู้ด้วยการปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลและสิ่งแวดล้อมต่างๆ แล้วนำสิ่งที่รับมานี้ เก็บไว้ในสมอง 2 รูปแบบด้วยกัน คือ ถ้าเป็นข้อมูลต่างๆ จะเก็บในรูปแบบของความรู้ความจำ อีกรูปแบบหนึ่งเป็นตัวอย่งของการกระทำ เป็นท่าทาง ขั้นตอนของการลงมือทำ เมื่อสะสมความรู้ความจำไว้มากแล้วก็นำมาแสดงออกในด้านการคิด คือตอบคำถามเกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ได้ ด้านการกระทำคือทำตามคำถาม ทำตามคำสั่งได้ สภาวะจิตใจของมนุษย์เริ่มต้นด้วยการทำตามสั่งหรือถูกบังคับให้ทำ เมื่อทำแล้วเกิดผล คือตอบถูกหรือทำถูก สภาวะจิตใจก็จะค่อยๆ เปลี่ยนไป เป็นเต็มใจตอบ ยากตอบ และในที่สุดก็อาสาที่จะตอบ มีการทำงานเพิ่มเติม ทำเกินที่สั่งหรือทำโดยไม่ต้องสั่ง สภาวะจิตใจนี้จะขึ้นอยู่กับความสามารถในการคิดการทำ ถ้าคิดถูกทำถูกจึงจะทำให้สภาวะจิตใจเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จึงมีความสำคัญ สิ่งที่ทำให้ผู้เรียนทำและสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนคิดต้องไม่ห่างจากความสามารถเดิมของเขามากนัก หากยากเกินไปเขาจะทำได้ และเกิดความรู้สึกล้มใจต่อการเรียน การเรียนการสอนทางด้านความคิดและการกระทำจึงต้องสร้างความรู้สึกที่ดีเสมอ การลงมือปฏิบัติจริงคิดจริงเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ แต่สิ่งที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนลงมือคิดลงมือปฏิบัติจริง คือ ความเต็มใจ ความยินดี ความพึงพอใจ ความภาคภูมิใจในการลงมือคิด ลงมือทำ ซึ่งเป็นคุณแจสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูง

การพัฒนาค่านิยมและจริยธรรมเป็นตัวอย่งของการผสมผสานระหว่างความรู้ ความคิด ความรู้สึกและการกระทำ ซึ่งเริ่มต้นด้วยการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม ทำไปทำไม ทำแล้วมีผลดีผลเสียต่อใคร ใครเป็นตัวประกอบสำคัญของการตัดสินใจว่าจะทำหรือไม่ทำ ฝึกให้ผู้เรียนพัฒนาเหตุผลโดยให้ผู้เรียนประเมินปัญหาเชิงจริยธรรม พัฒนาจากการกระทำเพื่อตนเองเป็นการกระทำเพื่อกลุ่มเพื่อคนอื่น จนถึงทำเพื่อสังคมโดยส่วนรวม เมื่อผู้เรียนพัฒนาเหตุผลไปแล้วก็พัฒนาด้านการกระทำ ให้การกระทำนั้นๆ มีผลตอบสนองในทางที่ดี ทั้งจากเพื่อน จากครูและจากสังคม เป็นการแสดงค่านิยมและเหตุผลเชิงจริยธรรมให้ประจักษ์ต่อผู้เรียนเอง กลุ่มจึงมีบทบาทในการพัฒนาค่านิยม เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้วก็ลดการบังคับลง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เหตุผลของตนเองเป็นการดูกลั่นค่านิยมจากการบังคับภายนอก ไปเป็นตัวบังคับภายในด้วยวินัยของเขาเอง จุดนี้คือการสร้างวินัยในตนเอง เมื่อผู้เรียนได้ปฏิบัติด้วยตนเองแล้วก็เสริมด้วยการให้ประเมินตนเองอยู่ตลอดเวลา โดยการถามคำถามต่างๆ และกระตุ้นให้ยอมรับตนเอง ให้เห็นว่าตนเองมีข้อจำกัด มีจุดเด่นจุดด้อยอย่างไร และต้องเลือกปฏิบัติตามจุดเด่นจุดด้อยของตนเอง ไม่ใช่ทำตามเกณฑ์ของผู้อื่น ต้องใช้เกณฑ์ของตนเองสร้างความพึงพอใจให้กับความสำเร็จของตนเอง อันเป็นการให้รางวัลด้วยตนเอง

จิตพิสัยเป็นลักษณะที่เกี่ยวกับความรู้สึกของบุคคล จึงมิใช่เรื่องที่จะบอกได้ว่าถูกหรือผิด ไม่สามารถจำแนกออกมาเป็นความรู้สึกที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้องอย่างเด็ดขาดได้ ความรู้สึกจึงมีความหลากหลายในด้านระดับและความเข้มข้น ระดับความเข้มข้นของความรู้สึกนี้เองที่เรานำมาใช้ในการจำแนกระดับความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด เรื่องหนึ่งเรื่องใด ปริมาณเกี่ยวกับความรู้สึกจึงไม่เป็นไปตามกฎมีหรือไม่มี แต่จะอยู่ในรูปของมีมากมีน้อย เป็นระดับต่างๆ กันไป ความรู้สึกต่างๆ เหล่านี้นอกจากมีระดับแล้ว ยังมีทิศทางที่เป็นทั้งบวกและลบ เช่น ชื่อสัตย์เป็นทางบวก คดโกงเป็นทางลบ เป็นต้น

คุณสมบัติอย่างหนึ่งของจิตพิสัย คือ เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ องค์ประกอบอื่นๆ การที่จะลงสรุปว่าบุคคลมีความรู้สึกอย่างไร ต้องมีการตรวจสอบหลายๆ ครั้ง หลายๆ สถานการณ์ หลายๆ เวลา แล้วนำผลการสอบนั้นมาดูว่าเขาแสดงความรู้สึกในระดับใด

ความรู้สึกทั้งหลายจำเป็นต้องแสดงต่อเข้าหรือสิ่งรองรับบางอย่าง เช่น ความรู้สึกต่อคนที่ขยัน คนที่ชื่อสัตย์ การกระทำที่แสดงถึงความรักชาติ สัญลักษณ์ของคุณงามความดีต่างๆ ถ้าไม่มีเป้าหมาย ความรู้สึกของบุคคลก็จะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่เป็นระบบ

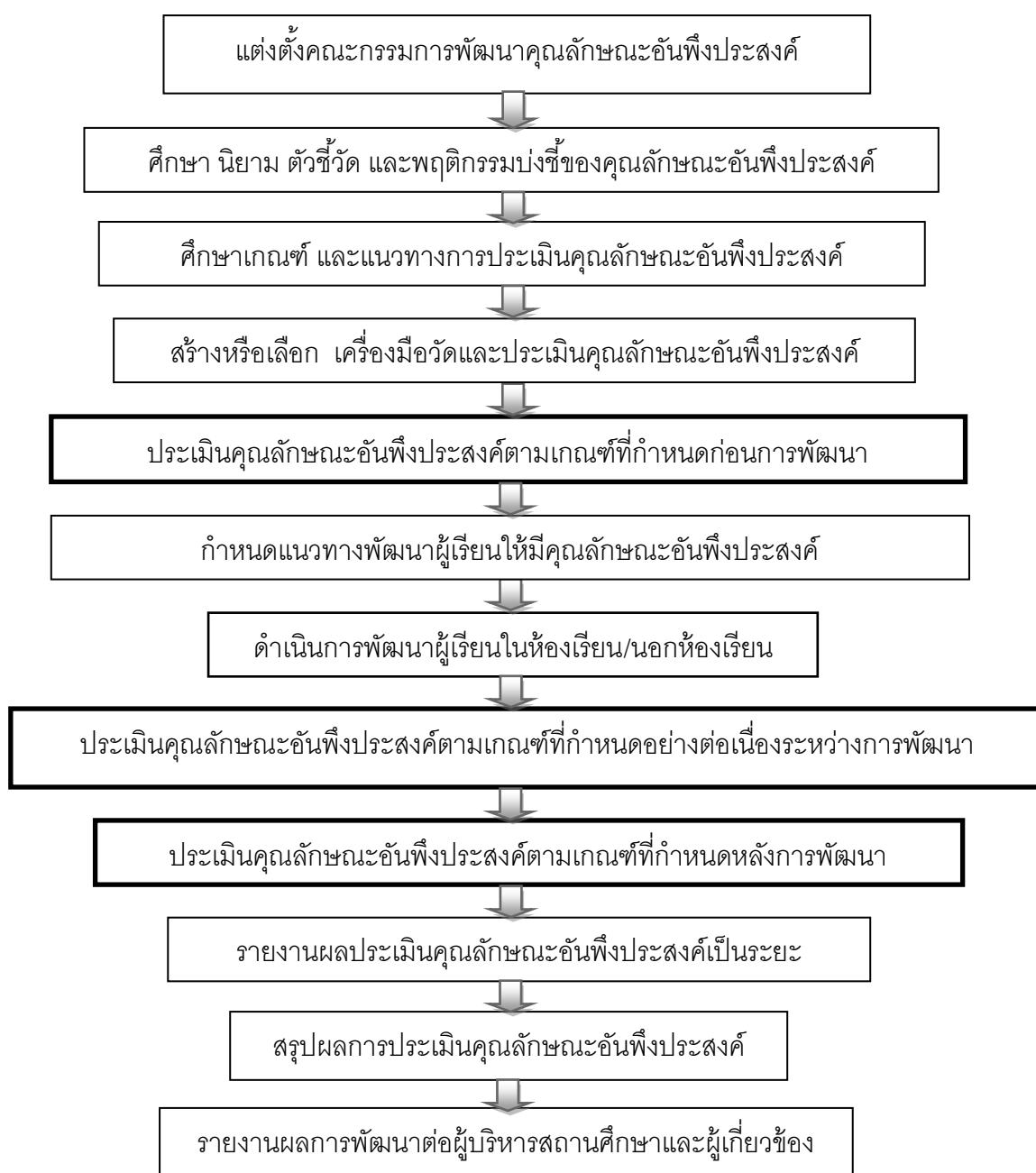
1.7 การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.7.1 แนวทางการดำเนินการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับสถานศึกษา

การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สถานศึกษาควรดำเนินการโดยคณะกรรมการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา อาจเป็นชุดเดียวกับคณะกรรมการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในกรณีสถานศึกษาขนาดเล็กอาจจะให้ครูผู้สอนครูประจำชั้น ครูที่ปรึกษาเป็นผู้รับผิดชอบในการพัฒนา ทั้งนี้ ให้สถานศึกษาแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา โดยมีหน้าที่ดังนี้

- 1) ศึกษานิยาม ความหมาย และพฤติกรรมบ่งชี้ของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ
- 2) วิเคราะห์ตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์แต่ละคุณลักษณะ
- 3) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนรายบุคคลก่อนการพัฒนา เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาให้สอดคล้องและเหมาะสมกับพฤติกรรมของผู้เรียน
- 4) สร้างหรือเลือกเครื่องมือในการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5) กำหนดวัตถุประสงค์ และวิธีการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่ต้องการพัฒนา
- 6) ดำเนินการพัฒนาผู้เรียนตามแนวทางที่กำหนดไว้ และประเมินผู้เรียนเป็นระยะๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้า
- 7) ดำเนินการประเมินผู้เรียนหลังการพัฒนาและสรุปผลการประเมิน
- 8) รายงานผลการพัฒนาต่อผู้บริหารสถานศึกษา



ภาพ 2 แสดงแนวทางการดำเนินการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.7.2 แนวปฏิบัติในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ในการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ จำเป็นต้องอาศัยการบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ครูผู้สอน ครูประจำชั้น ผู้ปกครอง และชุมชนต้องร่วมมือกันปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง จึงต้องพิจารณาถึงกิจกรรมต่างๆ ที่สถานศึกษากำหนดให้จัดขึ้น แล้วส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งอาจดำเนินการพัฒนาด้วยวิธีการต่างๆ ดังต่อไปนี้ เช่น

- บูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ
- จัดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- จัดโครงการเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- ปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยสอดแทรกในกิจวัตรประจำวัน

1.8 การวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.8.1 การดำเนินการวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา

การดำเนินการวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาจะบรรลุผลได้นั้น จะต้องอาศัยการบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย ดำเนินการพัฒนาทั้งในและนอกห้องเรียน โดยมอบหมายภารกิจในการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในห้องเรียน ให้ครูผู้สอน แต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นผู้รับผิดชอบ โดยสอดแทรกการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในชั่วโมงการเรียนการสอน/กิจกรรมโครงการ หรือในโอกาสอื่นๆ ซึ่งมีแนวทางการดำเนินการหลายรูปแบบ สถานศึกษาสามารถเลือกนำไปใช้ได้ตามความเหมาะสม ดังต่อไปนี้

รูปแบบที่ 1 เป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับสถานศึกษาที่มีความพร้อมในด้านทรัพยากรต่างๆ ค่อนข้างสูงถึงสูงมาก และเหมาะสำหรับสถานศึกษาที่ต้องการเน้นด้านการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์สู่ความเป็นเลิศ โดยมีนโยบายที่จะให้บุคลากรและครูทุกคนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทุกข้อตามที่สถานศึกษากำหนด โดยจะมีคณะกรรมการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา เป็นองค์คณะบุคคลในสถานศึกษาที่คอยช่วยเหลือคณะครู ในกรณี que พบว่านักเรียนบางคนมีปัญหาที่ซับซ้อนและไม่สามารถจะพัฒนาด้วยกระบวนการธรรมดาได้ มีความจำเป็นต้องทำกรณีศึกษา คณะกรรมการชุดนี้จะทำงานร่วมกับครูประจำชั้น หรือครูที่ปรึกษา หรือครูคนอื่นที่สนใจจะทำกรณีศึกษาร่วมกัน

นอกจากนี้อาจนำสถานักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้วย โดยสถานศึกษารับฟังความคิดเห็นของสถานักเรียน ถึงวิธีการที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ด้วยกิจกรรมเสริม ซึ่งจะเน้นการพัฒนาและตรวจสอบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทุกประการ ตลอดเวลา ทั้งนี้สถานศึกษาอาจมีเป้าหมายว่า นักเรียนร้อยละ 90 ขึ้นไปจะต้องมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับ “ดี” เป็นอย่างน้อย การประเมินรูปแบบนี้ดำเนินการดังนี้

1) คณะกรรมการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาทำความเข้าใจกับคณะครูผู้สอนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชา ครูที่ปรึกษา ครูผู้ดูแลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ร่วมกันพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนทุกคุณลักษณะ และร่วมกันกำหนดตัวชี้วัดหรือพฤติกรรมบ่งชี้ หรือพฤติกรรมที่แสดงออกของแต่ละคุณลักษณะตามที่คณะกรรมการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาเพิ่มเติมให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยและวุฒิภาวะของนักเรียน

2) กำหนดวิธีการประเมิน เกณฑ์และเครื่องมือ คำอธิบายคุณลักษณะที่สถานศึกษาเพิ่มเติม ให้สอดคล้องกับเกณฑ์การประเมินที่หลักสูตรแกนกลางกำหนด

3) กำหนดระดับของพฤติกรรมที่บ่งชี้ว่า พฤติกรรมนักเรียนอยู่ในระดับ “เสี่ยง” กล่าวคือ การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนด้วยวิธีปกติอาจจะไม่สามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุตามเกณฑ์ได้ มีความจำเป็นที่ครูที่ปรึกษา หรือครูผู้สอนร่วมกับคณะกรรมการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาต้องใช้กระบวนการอื่นเข้ามาช่วยในการแก้ปัญหา โดยทำกรณีศึกษา

4) เมื่อสิ้นภาคเรียน/สิ้นปี ครูผู้สอนส่งผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนทุกคนที่รับผิดชอบให้คณะกรรมการของสถานศึกษา ซึ่งมีครูวัดผลเป็นเลขานุการ

5) ครูวัดผลดำเนินการประมวลผลตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

6) นำเสนอผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อพิจารณาอนุมัติ

รูปแบบที่ 2 เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับโรงเรียนที่มีความพร้อมปานกลาง กล่าวคือ มีจำนวนบุคลากรครูที่ครบชั้นเรียน มีครูพิเศษบ้างแต่ไม่มากนัก ครูคนหนึ่งอาจต้องเป็นทั้งผู้สอนและทำงานส่งเสริม รวมทั้งรับผิดชอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอื่นๆ ด้วย สถานศึกษาประเภทดังกล่าวสามารถเลือกใช้รูปแบบการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์รูปแบบนี้ โดยการเลือกคุณลักษณะอันพึงประสงค์เฉพาะข้อที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับมาตรฐานหรือตัวชี้วัดในกลุ่มสาระนั้นๆ ที่ครูแต่ละคนรับผิดชอบ เพื่อบูรณาการจัดทำแผนการเรียนรู้ และแผนการพัฒนาคุณลักษณะพึง

ประสงค์ในข้อนั้นๆ ด้วยในคราวเดียวกัน การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ก็ดำเนินการประเมินร่วมกับตัวชี้วัดในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยสถานศึกษาคาดหวังว่าเมื่อได้ดำเนินการในภาพรวมแล้ว การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์จะครบทุกข้อตามที่สถานศึกษากำหนด โดยดำเนินการดังนี้

- 1) คณะกรรมการการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาร่วมกับครูผู้สอน ร่วมกันวิเคราะห์มาตรฐาน/ตัวชี้วัดเนื้อหาในกลุ่มสาระวิชา และพิจารณาเลือกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ว่ามีข้อใดบ้างที่สอดคล้องกับธรรมชาติวิชาที่ครูแต่ละคนรับผิดชอบ รวมทั้งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วย
- 2) ครูผู้สอนนำคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่คัดเลือกไว้ไปบูรณาการกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ ดำเนินการพัฒนาและประเมินร่วมกัน
- 3) ครูผู้สอนส่งผลการประเมินให้ครูวัดผลเพื่อสรุปผลการประเมิน และนำเสนอผู้บริหารเพื่อพิจารณาอนุมัติต่อไป

รูปแบบที่ 3 เป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กที่มีครูไม่ครบชั้นหรือครบชั้นพอดี แต่ครูคนหนึ่งต้องทำหลายหน้าที่ อีกทั้งความพร้อมของทรัพยากรด้านอื่นๆ มีน้อย ดังนั้น การดำเนินการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนควรเปิดโอกาสให้ชุมชน อันได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน เข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินด้วย ซึ่งจะทำให้ผลการประเมินมีความเที่ยงตรงมากขึ้น

การพัฒนาและการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามรูปแบบนี้ ครูประจำชั้นและหรือครูประจำวิชา ร่วมกันพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนทุกคนทุกประการ โดยดำเนินการดังนี้

- 1) ครูประจำชั้นและหรือครูประจำวิชาซึ่งรับผิดชอบการสอนมากกว่าหนึ่งชั้นหรือหนึ่งกลุ่มสาระ ใช้การบูรณาการทุกกลุ่มสาระและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เข้าด้วยกัน ร่วมกันพัฒนาและประเมิน โดยอาจใช้การสังเกตพฤติกรรมตามสภาพจริง เปิดโอกาสให้ชุมชน ได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้านร่วมประเมินด้วย ทั้งนี้ กรณีที่มีนักเรียนบางคนไม่ผ่านการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ข้อใด ครูร่วมกับชุมชนดำเนินการพัฒนาจนกระทั่งทั้งสองฝ่ายมีความเห็นตรงกันว่านักเรียนมีคุณสมบัติตามเกณฑ์แล้วจึงให้ผ่านการประเมิน
- 2) ครูประจำชั้นและหรือครูประจำวิชา ร่วมกันสรุปผลการประเมิน และนำเสนอผู้บริหารสถานศึกษาเพื่ออนุมัติต่อไป

1.8.2 แนวปฏิบัติในการวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนนั้น สถานศึกษาสามารถนำคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดขึ้น รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สถานศึกษาอาจกำหนดขึ้นเพิ่มเติม เพื่อให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของสถานศึกษา สภาพปัญหาความต้องการหรือความจำเป็นของชุมชน มาพัฒนาผู้เรียนตลอดปีการศึกษา ทั้งนี้ ครูผู้สอนสามารถดำเนินการวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในชั้นเรียนได้ ดังนี้

1) ศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นำคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด ทั้ง 8 ประการ มาศึกษานิยาม/ตัวชี้วัด/พฤติกรรมบ่งชี้ เพื่อพิจารณาว่าพฤติกรรมบ่งชี้ที่กำหนดครอบคลุมตัวชี้วัดและนิยามของคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียนหรือไม่ ซึ่งผู้สอนอาจเพิ่มเติมหรือปรับได้ตามความเหมาะสม

2) วิเคราะห์พฤติกรรมสำคัญจากพฤติกรรมบ่งชี้

เมื่อทำความเข้าใจกับนิยาม ตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้แล้ว ครูผู้สอนควรวิเคราะห์พฤติกรรมสำคัญจากพฤติกรรมบ่งชี้ เพื่อให้เห็นพฤติกรรมที่จะสามารถวัดและประเมินได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3) เลือกรูปแบบของเครื่องมือวัด

เครื่องมือวัดและประเมินที่นิยมใช้ในสถานศึกษา เนื่องจากใช้ได้ง่ายและสะดวก ได้แก่

- แบบสังเกต (Observation)
- แบบสัมภาษณ์ (Interview)
- แบบตรวจสอบรายการ (Check list)
- แบบมาตราประมาณค่า (Rating scale)
- แบบวัดสถานการณ์ (Situation)
- แบบบันทึกพฤติกรรม (Anecdotal records)
- แบบรายงานพฤติกรรมตนเอง (Self report)

ในการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้น ควรใช้เครื่องมือและวิธีการวัดที่หลากหลาย ข้อมูลจึงจะน่าเชื่อถือ ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรเลือกเครื่องมือวัดและประเมินให้เหมาะสมกับพฤติกรรมบ่งชี้/พฤติกรรมสำคัญว่าควรจะใช้เครื่องมือชนิดใด

4) การสร้างและพัฒนาเครื่องมือประเมิน

ถ้าต้องการสร้างเครื่องมือที่มีคุณภาพ น่าเชื่อถือ ครูผู้สอนอาจนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของพฤติกรรมที่จะประเมินกับตัวชี้วัด และความถูกต้อง ในการใช้ภาษา แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง I.O.C (Index Objective Concurrent)

ในการตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวนผู้เชี่ยวชาญต้องมีอย่างน้อย 3 คนขึ้นไป เมื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้วนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ย ถ้าได้คะแนนเฉลี่ย 0.6 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ เมื่อตรวจทาน แก้ไขการพิมพ์ การใช้ภาษา และข้อความให้ถูกต้องแล้ว จึงนำไปทดลองใช้กับนักเรียน เพื่อจะดูว่าภาษาที่ใช้เหมาะสมกับระดับอายุของนักเรียนหรือไม่ มีความเชื่อถือได้หรือไม่ แล้ววิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือวัดเป็นรายข้อ/ทั้งฉบับ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ หลังจากนั้นจึงจัดทำต้นฉบับเพื่อนำไปใช้

5) การออกแบบการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เมื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เครื่องมือที่จะใช้ในการวัดและประเมิน และวิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือแล้ว ครูผู้สอนสามารถออกแบบการวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในชั้นเรียนได้ดังนี้

- กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ตัวชี้วัด/พฤติกรรมบ่งชี้ที่จะประเมิน
- วิเคราะห์พฤติกรรมสำคัญจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่จะประเมิน
- เลือกใช้วิธีการ เครื่องมือให้เหมาะสมกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ที่จะประเมิน

- กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubrics)

6) การสร้างเครื่องมือประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การสร้างเครื่องมือประเมินคุณลักษณะ ควรคำนึงถึงการเขียนข้อความหรือรายการที่จะวัดว่ามีความชัดเจน และเป็นพฤติกรรม/รายการที่ครอบคลุมตัวชี้วัด โดยให้พิจารณาพฤติกรรมบ่งชี้ที่กำหนดไว้แล้วในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ถ้าเป็นข้อความที่แสดงพฤติกรรมสำคัญและยังไม่สามารถประเมินได้ ครูผู้สอนต้องวิเคราะห์เป็นพฤติกรรมสำคัญย่อยๆ

7) การสร้างเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จะต้องกำหนดเกณฑ์การประเมินให้ชัดเจนเหมาะสม เพราะเกณฑ์การประเมินเป็นแนวทางในการให้คะแนนที่ประกอบด้วยเกณฑ์ด้านต่างๆ เพื่อใช้ประเมินค่าผลการประพฤติ ปฏิบัติของผู้เรียน เกณฑ์เหล่านี้ คือสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนควรประพฤตินกลายเป็นลักษณะนิสัยได้ เกณฑ์การประเมินมี 2 ลักษณะ คือ

- เกณฑ์การประเมินแบบภาพรวม (Holistic rubrics) คือแนวทางการให้คะแนน โดยพิจารณาจากภาพรวมการปฏิบัติ โดยจะมีคำอธิบายลักษณะของการปฏิบัติในแต่ละระดับได้อย่างชัดเจน

- เกณฑ์การประเมินแบบแยกประเด็น (Analytic rubrics) คือแนวทางการให้คะแนน โดยพิจารณาแต่ละส่วนของการปฏิบัติ ซึ่งแต่ละส่วนจะต้องกำหนดคำอธิบายลักษณะของการปฏิบัติในส่วนนั้นๆ ไว้อย่างชัดเจน

8) การสรุปผลการประเมิน

การวัดและประเมินผลด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้น มีความละเอียดอ่อน เพราะเป็นเรื่องของการพัฒนาคุณลักษณะที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดในตัวผู้เรียน การวัดและประเมินผลจึงต้องคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนเมื่อได้รับการพัฒนาเป็นระยะ หรือเมื่อสิ้นปีการศึกษา ดังนั้น เพื่อให้มีแนวทางการสรุปผลการประเมินที่ชัดเจน เป็นธรรมสำหรับผู้เรียน จึงขอเสนอแนวทางการกำหนดเกณฑ์พิจารณาสรุปผลการประเมินในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

- เกณฑ์พิจารณาสรุปผลการประเมินคุณลักษณะ แต่ละคุณลักษณะ
- เกณฑ์พิจารณาสรุปผลการประเมินแต่ละคุณลักษณะ ในกรณีที่มีผู้สอนประเมินคนเดียว
- เกณฑ์พิจารณาสรุปผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์จากคณะกรรมการทุกคน ในแต่ละคุณลักษณะ
- เกณฑ์พิจารณาตัดสินผลการประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ รายปี/รายภาค ของผู้เรียนรายบุคคล
- เกณฑ์พิจารณาสรุปผลการประเมินรวมทุกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แต่ละระดับการศึกษา

2. การ์ตูนแอนิเมชั่น

2.1 การ์ตูน

2.1.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดในลักษณะง่ายๆ โย้เย่ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความจริง ซึ่งมีลักษณะเรียนแบบธรรมชาติ รูปทรงเลขาคณิตหรือรูปร่างอิสระ ที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกโดยมีจุดมุ่งหมายที่สื่อความหมายแทนตัวหนังสือเป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่างๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่ง มุ่งให้เกิดความงาม น่าขัน ล้อเล่น เสียดสีในทาง

การเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี (ศักดิ์ชาย เกียรตินาคินทร์ 2534, อ้างถึงใน อธิกานต์ อุณจะนำ, 2549: 13)

วัฒน์ จุฑวิภาต (2523, หน้า 36-48) กล่าวถึง การ์ตูนว่าเป็นภาพสนุกหรือภาพล้อที่ ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ขัน ภาพเหล่านั้นอาจเป็นภาพสัญลักษณ์หรือตัวแทนของบุคคลความคิดหรือ สถานการณ์ที่สร้างขึ้น เพื่อจูงใจและให้ความคิดแก่ผู้ดู

สังเขต นาคไพจิตร (2530:5) กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนสรุปได้ว่า “การ์ตูน” ใน ภาษาอังกฤษมีใช้ 2 คำ คือ Cartoon และ Comics คำว่า Cartoon มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง รูป วาดบนกระดาษแข็งเพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อทางการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบแสดง เหตุการณ์ได้อย่างเข้าใจโดยมีคำอธิบายสั้นๆ ส่วน Comics หมายถึง ภาพขบขัน โดยมีภาพเป็น ชุดๆ มีถ้อยคำบรรยายตามเนื้อเรื่องแต่เดินตามเนื้อเรื่องที่ขบขันเสียเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันนี้เนื้อเรื่อง อาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม นิยายวิทยาศาสตร์ อย่างไรก็ตามคนทั่วไปมัก เข้าใจว่า Cartoon กับ Comics เหมือนกัน และเรียกว่า Cartoon

ภพ เลหาไพบูลย์ (2537: 13) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า “การ์ตูน” หมายถึง ภาพลายเส้นที่แสดงเฉพาะส่วนที่สำคัญๆ เท่านั้น ใช้แทนตัวบุคคล สัตว์ สิ่งของต่างๆ แนวคิด สถานการณ์ ซึ่งเป็นไปในทำนองล้อเลียน แสดงอารมณ์ขัน เพื่อจูงใจ สื่อความหมายและถ่ายทอด แนวความคิดต่างๆ ให้เข้าใจง่าย

2.1.2 ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

(1) การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นล้อ เสียดสี ประชดประชันบุคคลหรือเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นใหม่ๆ ลักษณะของการ์ตูนชนิดนี้อาจมีคำบรรยายหรือไม่มีก็ได้ นักเขียนการ์ตูนการเมืองไทยที่แพ้น การเมืองรู้จักดี เช่น ประยูร จรรย์วรงค์ หรือ “สุขเล็ก” แห่งหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ (เสียชีวิตเมื่อ ปลายปี พ.ศ. 2535), ชัย ราชวัตร “ผู้ใหญ่หมาแห่งทุ่งหมาเมิน” แห่งหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, อรุณ แห่ง หนังสือนิตยสาร เดอะเนชั่น ฯลฯ

(2) การ์ตูนขำขัน (Gag Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เน้นความขบขันเป็นหลัก อาจ เสนอภาพในช่องเดียวหรือหลายช่อง จะมีคำบรรยายหรือไม่มีก็ได้ ปกติมุขตลกของการ์ตูนชนิดนี้จะ หยิบมาจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยมีเนื้อหาหยิบยกมาจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในระยะนั้น

(3) การ์ตูนเรื่องยาว (Comic or Serial Cartoons) การ์ตูนที่นำเสนอเป็นเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนา การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้านำมารวมเล่มเรียกว่า Comics Books

(4) การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือเป็นการ์ตูนประกอบการศึกษา การ์ตูนชนิดนี้มักเป็นการ์ตูนโดดๆ ไม่มีเรื่องราวในตัวเอง

(5) การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoons) เป็นภาพล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขันโดยวาดให้ดูเกินจริง

(6) การ์ตูนมีชีวิต (Animated Cartoons) หรือภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนที่มนุษย์ใช้ชีวิตให้มีการเคลื่อนไหวได้ มีการลำดับภาพและเรื่องราวต่อเนื่องคล้ายภาพยนตร์ เพียงแต่ตัวละครเป็นการ์ตูน

2.1.3 การใช้การ์ตูนประกอบการสอน

ลักษณะประจำตัวที่ดีของการ์ตูน คือ การแสดงที่ให้เห็นเพียงแนวความคิดเดียวอาจเป็นภาพเสียดสี ล้อเลียน บางครั้งภาพเหล่านั้นเป็นความคิดฝันที่เกินความจริง ภาพเหล่านี้จะเห็นอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ซึ่งครูสามารถนำภาพเหล่านั้นมาใช้ประกอบการสอนในวิชาต่างๆ ได้ดี เช่น วิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศิลปะศึกษา ฯลฯ เด็กจะสนใจในรายวิชาเหล่านั้นเพิ่มขึ้นถ้าครูสามารถเขียนการ์ตูนประกอบ และจากการศึกษาค้นพบว่า เด็กอายุ 5-15 ปี จะชอบภาพเขียนอย่างหยาบๆ มีลายเส้นน้อยๆ แต่ดูแล้วเกิดอารมณ์สนุก คล้อยตามไปกับเนื้อเรื่อง เพราะการ์ตูนย่อมมีความขบขัน มุขตลกในตัวของมันเอง ข้อสำคัญครูเลือกรูปและภาพให้เหมาะสมเท่านั้น

วิธีเลือกใช้การ์ตูนประกอบการสอน อาจทำได้ดังนี้

(1) เลือกการ์ตูนที่เหมาะสมแก่ประสบการณ์ของผู้เรียน คือ การ์ตูนที่ใช้สอนนั้นนักเรียนในชั้นจะต้องเข้าใจความหมายได้ ทั้งนี้ ต้องอาศัยประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ การ์ตูนเป็นเรื่องเข้าใจยาก จึงต้องพยายามเลือกให้เข้ากับวัยของเด็กๆ ที่ยังไม่ได้เรียนหนังสือปรากฏว่าได้ผลพอให้นำเอาการ์ตูนรูปสัตว์ต่างๆ ให้ดูปรากฏว่าเด็กจำได้แม่น เวลาพาไปเขาเดิน ดูม้าลายหรือช้างเด็กบอกว่าเหมือนรูปภาพที่ดูแล้ววันก่อน เมื่อนำการ์ตูนรูปภาพคนผู้ชาย ผู้หญิงให้ดู เด็กบอกว่านี่คุณพ่อ นั่นคุณแม่ เป็นต้น ฉะนั้น การเลือกการ์ตูนให้เด็กเล็กๆ ประกอบการสอน จึงต้องใช้การ์ตูนที่ประณีตดูแล้วเข้าใจง่ายและไม่ควรให้เป็นเรื่องราว เพราะเด็กจะยังดูไม่รู้เรื่อง ควรให้เป็นภาพสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว

เด็กมากที่สุดหรือสิ่งที่เป็นประสบการณ์ของเด็ก เช่น บ้าน พ่อ แม่ สัตว์เลี้ยง ต้นไม้ และดอกไม้ เป็นต้น

(2) เวลาเลือกการ์ตูนประกอบการสอน ไม่ควรเลือกการ์ตูนที่ซับซ้อนหรือวิจิตรพิสดารมากนัก ควรเลือกการ์ตูนที่ออกแบบง่าย ๆ มีลักษณะเฉพาะที่เป็นเค้าให้จำได้ ซึ่งภาพบุคคลนั้นควรมีลักษณะที่สำคัญเด่นชัดของคนๆ นั้น ซึ่งบุคคลส่วนใหญ่รู้จักกัน เช่น หนวดและผมที่ปิดใบหน้าของฮิตเลอร์ หรือคาร์เตอร์ที่มีฟันซี่ใหญ่ๆ ถ้าเป็นบุคคลในเมืองไทย อาจเป็นคนในยุคโซน เช่น ทศกัณฐ์ ซึ่งพอเห็นเราก็ดูออกทันทีว่าล้อเลียนใคร

(3) ควรเลือกการ์ตูนที่มีลักษณะให้ความหมายชัดเจน คนที่อ่านหนังสือพิมพ์ประจำวันย่อมคุ้นเคยกับการ์ตูนการเมืองอยู่บ้าง จะเห็นได้ว่าการ์ตูนเหล่านั้นแสดงมาตรฐานที่เป็นสัญลักษณ์ของประเทศหรือพรรคการเมือง เช่น รูปสุนัขบูลด็อกที่มีรูปธงอังกฤษคลุมหลัง หมายถึงประเทศอังกฤษ คนแก่สวมหมวกทรงสูง เรียกว่า “ลุงแซม” หมายถึง สหรัฐอเมริกา หรือสมัยเมื่อครั้งจอมพล ป. เป็นนายกรัฐมนตรีและเป็นหัวหน้าพรรคการเมืองคนนั้น เพียงแต่วาดรูปเก้าอี้ซึ่งมีพนักพิงเป็นรูปไก่ ก็เป็นที่รู้กันว่าเป็นสัญลักษณ์ของ จอมพล ป. และพรรคการเมืองคนนั้น เราอาจนำการ์ตูนประเภทนี้มาประกอบการสอนต่างๆ ได้โดยเฉพาะวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งให้ทั้งความรู้ทั่วไปและขบขัน ครั้นครบไปด้วยในเวลาเดียวกัน

(4) การเลือกการ์ตูนที่มีขนาดพอเหมาะ

2.2 แอนิเมชัน

2.2.1 ความหมายของแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มากจากรากศัพท์ละติน "Animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10)

ทินกร สินธุรัตน์ ให้ความหมายแอนิเมชัน คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการสร้างขึ้น (ไม่ใช่เป็นการบันทึกการเคลื่อนไหว) โดยที่ความจริงแล้วสิ่งนั้นไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ แต่อาศัยเทคนิคทางภาพยนตร์เข้าช่วย ทำให้สามารถถ่ายภาพสิ่งนั้นได้ที่ละเฟรม ในขณะที่กำลังถ่ายภาพที่ละเฟรมอยู่นั้น ก็จับหรือขยับให้สิ่งนั้นเคลื่อนไหวไปตามต้องการ และเมื่อนำเอาภาพนิ่งที่ถ่ายที่ละเฟรมเหล่านั้นมาฉายที่ความเร็ว 24 เฟรม/วินาที ตามมาตรฐานของการมองเห็นภาพติดตาของมนุษย์ ก็ทำให้เกิดเห็นภาพลวงของการเคลื่อนไหวขึ้น (ทินกร สินธุรัตน์[2545: 7)

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ได้กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน คือ การ์ตูน (Comic) หมายถึง ภาพล้อเลียน ภาพเปรียบเปรย ส่วนคำว่า แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง

การสร้างภาพเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกัน ก็จะหมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้ตัวการ์ตูน (ธรรมศักดิ์, 2547 อ้างถึงใน อธิกานต์ อุณจะนำ, 2549:8)

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ (2532 : 931-932) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

สรุปแล้ว Animation มาจากรากศัพท์ภาษาละติน ที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิตวิญญาณ และในความหมายรวมๆ ที่ใช้เป็นปัจจุบัน หมายความว่า ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะแตกต่างกับคำว่า Motion Picture กับ Movie ความหมายในภาษาไทย คือ ภาพยนตร์ ซึ่งคำว่า Animation ไม่ได้จำกัดเพียงการ์ตูนเท่านั้น ยังมีความหมายมีเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์หลากหลายวิธี (วิสิฐ จันมา, 2547:5-6) เช่น

- 2D Animation โดยวิธีการวาดด้วยมือหรือสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ รวมไปถึง Cut Out Animation การเขียนลงไปบนแฟรมและอีกหลากหลายเทคนิควิธี โดยที่เทคนิคยังจำกัดอยู่บนระนาบ 2 มิติ ไม่มีส่วนที่หนาหรือมีความลึกมาก

- 3D Animation จากการที่สร้างตัวละครขึ้นมาด้วยวัสดุหลากหลาย เช่น ดินน้ำมัน ยาง ฝ้าย ไม้ โดยที่มีโครงสร้างภายในที่สามารถทำให้ตัวละครสามารถขยับส่วนต่างๆ ได้ จากนั้นทำการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือกล้องวีดีโอ ทีละเฟรม จากนั้นนำภาพทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว (Stop Motion) หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ในโปรแกรมสร้างผลงาน 3 มิติ

2.2.2 วิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ในราวปี ค.ศ.1890 ศิลปินชาวฝรั่งเศสคนหนึ่งได้พยายามนำภาพเขียนมาติดต่อกันทีละภาพ เพื่อให้มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ แต่การเคลื่อนไหวของภาพยังอยู่ในลักษณะจำกัด (Limited Animation) ต่อมาในราว ค.ศ. 1893 โทมัส เอดิสัน ได้ประดิษฐ์กล้อง Kinetoscope ขึ้นสำหรับนำมาถ่ายทำภาพยนตร์ จนกระทั่งมีผู้สร้างภาพยนตร์จากการแสดงของคนจริงๆ ออกขายเป็นครั้งแรกในชิคาโก จากนั้นการทำภาพนิ่งให้เคลื่อนไหวได้ก็มีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ภาพยนตร์ที่มีผู้ยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของโลกสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1900 โดยศิลปินชาวอเมริกันที่ไม่ปรากฏนามภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพวาดผสมกับการแสดงของคนจริงๆ ภาพยนตร์เริ่มเรื่องจาก

ตัวศิลปินเองกำลังวาดภาพหน้าเศร้าๆ ของภาพชายพเนจรลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ พอวาดหน้าตาของตัวการ์ตูนเสร็จก็จัดการวาดบุหรี่ปริศที่ปากของตัวการ์ตูน ทันใดนั้นตัวการ์ตูนก็ยิ้มด้วยความพอใจและเริ่มสูบบุหรี่แล้วพ่นควันโดยใช้เทคนิคของภาพยนตร์การ์ตูน

ต่อมา ในปี ค.ศ. 1904 บาทหลวงชาวฝรั่งเศสชื่อ Emile Cohl ได้เขียนภาพยนตร์การ์ตูนง่ายๆ มีลักษณะเป็นการตูนหัวกลม ถ่ายลงบนเฟลมหาดภาพยนตร์มีเรื่องราวเกี่ยวกับการสอนศีลธรรมแก่เด็ก นับได้ว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรก ชื่อเรื่องว่า Drama Chezies Fantoche ซึ่งเป็นที่นิยมชมชอบกันอย่างแพร่หลาย ต่อมาในปี ค.ศ. 1917 Max Fleisher ชาวอเมริกันก็ได้ผลิตการ์ตูนเรื่อง Popeye the Sailor ด้วย ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างสูง แต่ภาพยนตร์ช่วงนี้ ก็ยังเป็นภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์เสียงในฟิล์มจนถึงปี ค.ศ. 1929 Walt Disney ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนชื่อ Alice in Cartoon Land ขึ้นเป็นเรื่องแรก

วอลท์ ดิสนีย์ นับว่าเป็นผู้นำในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน จากที่เป็นเพียงสิ่งที่ให้ความบันเทิงที่ไม่มีความปราณีตบรรจงจนกลายเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สตีมโบทวิลล์ (Steamboat Willie) ของวอลท์ ดิสนีย์ออกฉาย ตั้งแต่นั้นมาโรงถ่ายภาพยนตร์ของวอลท์ ดิสนีย์ก็กลายเป็นแหล่งรวมของศิลปินที่ทุ่มเทความรู้ความสามารถ ทดลองค้นคว้าจนทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนกลายเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ประกอบด้วยแสงสีที่วิจิตรตระการตาคลุกเคล้าด้วยเพลงประกอบที่รื่นหู และมีเรื่องราวที่สนุกสนานประทับใจ จากนั้นในปี ค.ศ. 1930-1939 วอลท์ ดิสนีย์ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนเป็นชุดประกอบด้วยหลายๆ ตอน ใช้ชื่อว่า ซิลลี่ซิมโฟนี (Silly symphony) โดยมีมิกกี้เมาส์เป็นตัวดำเนินเรื่อง เมื่อภาพยนตร์ชุดนี้ออกมาฉาย ชื่อเสียงของมิกกี้เมาส์และวอลท์ดิสนีย์ก็กระจายไปทั่วทุกมุมโลก จนกล่าวได้ว่าเป็นราชาภาพยนตร์การ์ตูนของโลก

2.2.3 วิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทย

ในขณะที่ต่างประเทศ ได้มีการพัฒนาการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนมาอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ สำหรับประเทศไทยนั้นเรามีภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมานานนับร้อยปี ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแบบภาพตัด (Cutout) หนึ่งตะลุง โดยมีทั้งตัวระเอกนางเอก และตัวตลกแบบการ์ตูน มีการเคลื่อนไหวทั้งสองแขน ปากพูดได้ ตากระพริบได้ แต่ยังไม่มีการถ่ายลงบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ อาจเป็นไปได้ว่าประเทศไทยยังขาดผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2488 – 2489 เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน นักวาดเขียนที่มีฝีมือมีชื่อเสียงในสมัยนั้นได้พยายามศึกษาและทดลองผลิตภาพยนตร์ด้วยตนเอง โดยอาจได้รับแรงบันดาลใจจากการได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนที่ทดลองผลิตเป็นเรื่องเกี่ยวกับชาวนา เพื่อนำไปใช้อบรมพัฒนาให้มี

ความศรัทธาตามนโยบายของรัฐบาล จอมพล ป. พิบูลสงคราม ถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ชั้นทดลองบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 16 มม. นำเสนอทางรัฐบาลไทยผ่านโรงภาพยนตร์ทหารอากาศ แต่ก็ไม่ได้รับการสนับสนุนด้วยเหตุผลที่ว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ

ต่อมาในปี พ.ศ. 2498 ปยุต เงากระจ่าง นักวาดเขียนฝีมือดีอีกคน ได้พยายามศึกษาจากเอกสารต่างประเทศเท่าที่หาได้ และค้นคว้าโดยไถ่ถามความรู้เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนจากคนที่เคยร่วมงานกับเสน่ห์มาก่อน ทำให้เกิดภาพยนตร์เรื่องแรกของไทย ชื่อ “เหตุมหัศจรรย์” โดยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสี

ในปี พ.ศ. 2500 ปยุต ก็ได้รับทุนสนับสนุนให้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนอีกเรื่องหนึ่ง คือเรื่อง “เด็กกับหมี” โดยความร่วมมือกันของสมาชิกของประเทศซีโต้ (SEATO) ช่วงนี้ปยุตได้มีโอกาสผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอีก แต่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาโดยได้รับการติดต่อจาก สรรพศิริ วิวิศิริ ให้ทำภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณายาวหม่อม โดยใช้ตัวการ์ตูนชื่อ “หนูหล่อ” เป็นตัวแสดงนำ ซึ่งได้รับความสำเร็จเป็นที่ติดตาติดใจเด็กๆ ในสมัยนั้นมาก

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2519 ปยุต ได้เริ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งจากวรรณคดีไทย เรื่อง พระอภัยมณี บทประพันธ์ของท่านสุนทรภู่ โดยความริเริ่มของจิรวรรณ กัมปนาทแสนยากร แห่งจิรวนเทิงภาพยนตร์ โดยคัดเลือกมาจากเรื่องราวเพียง 3 ตอน เริ่มตั้งแต่ต้นกำเนิดสุดสาคร สุดสาครเข้าเมืองการเวก และสุดสาครตามหาพ่อ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ยังได้ไปร่วมในงานมหกรรมภาพยนตร์ที่กรุงไทยเป ประเทศไต้หวันอีกด้วย

เมื่อโทรทัศน์เข้ามามีบทบาทในสังคม โฉมหน้าของภาพยนตร์ก็เปลี่ยนแปลงไปยุคอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนก็มักเป็นเรื่องที่ตลกขบขัน เหมาะสำหรับผู้ชมทั้งครอบครัวจากนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนทั้งรูปแบบของภาพยนตร์ ที่ฉายทางโรงภาพยนตร์และออกอากาศทางโทรทัศน์ก็กลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีสตูดิโอสำหรับทั้งขนาดใหญ่และขนาดเล็ก รวมถึงมีการเรียนการสอนวิชาการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเกิดขึ้นมากมายจนถึงปัจจุบัน

2.2.4 ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทยในปัจจุบัน

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา ประเทศไทยได้มีการตื่นตัวด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างมาก ด้วยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมประยุกต์ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างมาก ด้วยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมประยุกต์ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีการพัฒนาขึ้นอย่างมาก และมีราคาถูกลง อีกทั้งยังมีการเติบโตทางด้านธุรกิจภาพยนตร์และโทรทัศน์ ตลอดจนธุรกิจทางด้านมัลติมีเดียต่างๆ เช่น การใช้เทคนิคภาพเทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effects) ในการผลิตภาพยนตร์โฆษณา เกมส์

คอมพิวเตอร์ สื่อมัลติมีเดีย และเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งมีแอนิเมชันเป็นส่วนประกอบสำคัญ และจากการสนับสนุนของรัฐบาลที่เล็งเห็นความสำคัญ ศักยภาพ และโอกาสการเติบโตทางธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ด้านแอนิเมชันของคนไทย ความต้องการแอนิเมชันของตลาดเอเชียและตลาดโลก ประเทศไทย โดยรัฐบาลและภาคธุรกิจเอกชนจึงริเริ่มการจัดงาน Thailand Animation and Multi – Media (TAM) ขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2546 (TAM 2003) ซึ่งมีซีป้า (SIPA) เป็นหน่วยงานหลักในการดำเนินการ โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อเป็นการสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมแอนิเมชันและมัลติมีเดียแห่งเอเชีย และมีเป้าหมายที่จะมีบุคลากรที่มีคุณภาพทางด้านนี้ ถึง 25,000 คน ภายในระยะเวลา 5 ปี (Surapong Surbwonglee, 2005 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์,ม.ป.ป.)

ภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่นำเสนอออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยในปัจจุบันยังคงเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่นำเข้ามาจากต่างประเทศทั้งต่างประเทศสหรัฐอเมริกาและจากประเทศญี่ปุ่น แม้ว่าในปัจจุบันประเทศไทยจะมีความสามารถที่ดียิ่งกว่าของต่างประเทศ โดยเฉพาะรายการภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทางโทรทัศน์ของไทยนั้น มีความยาวในการนำเสนอโดยเฉลี่ยเพียงประมาณ 10-15 นาทีต่อตอนเท่านั้น จึงอาจทำให้ผู้ชมเมื่อรับชมแล้วยังไม่เกิดการจดจำ ไม่ซึมซับรูปแบบและเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ติดตามตั้งใจ จนถึงไม่อาจทำการตลาดหรือดำเนินธุรกิจต่อไปอีกได้

แม้ว่า ผลกระทบจากภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศต่อเด็กไทยจะมีอยู่บ้างพอสมควร แต่ก็ยังไม่ได้มีผลการศึกษาวิจัยยืนยันผลการศึกษาวิจัยยืนยันผลกระทบได้อย่างชัดเจน แต่เมื่อพิจารณาทางด้านคุณประโยชน์ของภาพยนตร์แอนิเมชันโดยทั่วไปแล้ว นับว่ามีประโยชน์อย่างมากต่อเด็กไทยในสังคม ด้วยภาพยนตร์แอนิเมชันยังเป็นสื่อ หรือรายการที่เด็กไทยชื่นชอบมากกว่าสื่อสำหรับเด็กประเภทอื่นๆ ทั้งหมดที่ผลิตขึ้นภายในประเทศไทย การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กขึ้นเองของประเทศไทยเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของเด็กไทย และประโยชน์เพื่อการพัฒนาเด็กในสังคมไทยเนื่องจากการ ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นเองภายในประเทศโดยผู้ผลิตคนไทยจะสามารถควบคุม ตรวจสอบ คัดเลือก และสร้าง-สรรค์ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับคุณลักษณะ และพัฒนาการของเด็ก รวมทั้งทัศนคติและค่านิยม ตลอดจนวัฒนธรรมไทยได้มากกว่าการนำภาพยนตร์แอนิเมชันเข้ามาจากต่างประเทศ ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตจากประเทศใด ก็มักจะผลิตให้เหมาะสมกับ ผู้คน สังคม และวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ เป็นหลัก แม้ว่าเรื่องราวเนื้อหาของส่วนใหญ่จะเป็นสากลก็ตาม (นิพนธ์ คุณารักษ์, ม.ป.ป.)

2.2.5 หลักการของแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) อาศัยปรากฏการณ์ทางชีววิทยาที่เรียกว่า “ความต่อเนื่องของการมองเห็น” ร่วมกับการทำให้วัตถุมีการเคลื่อนที่ ที่ความเร็วระดับหนึ่ง จนตาของคนเรามองเห็นว่าวัตถุนั้นมีความไหว เช่น หารหมุนของสัญลักษณ์ดังภาพที่ 4 แสดงให้เห็นว่าเมื่อเปลี่ยนภาพไปเรื่อยๆ ตามลำดับด้วยความเร็วที่เหมาะสม จะมองเห็นลูกศรหมุนไปตามเส้นรอบวง (ภาพแต่ละภาพที่นำมาทำแอนิเมชัน (Animation) เรียกว่า “เฟรม (Frame)”)

การเปลี่ยนแปลงภาพที่มองเห็นด้วยความเร็วเป็นหลักการทำงานของแอนิเมชัน เช่น การแสดงผลภาพในโทรทัศน์ 30 เฟรมต่อวินาที เป็นความเร็วที่ทำให้มองเห็นการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน แต่ถ้าเป็นภาพยนตร์จะบันทึกด้วยอัตรา 24 เฟรมต่อวินาที แล้วฉายภาพในโรงภาพยนตร์ด้วยอัตรา 48 เฟรมต่อวินาที ตาของมนุษย์ก็จะเป็นภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น ดังนั้นการแสดงผลภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างอย่างกลมกลืนด้วยความเร็วระดับหนึ่งก็คือ การแสดงแอนิเมชันนั่นเอง

2.2.6 วิธีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

วิธีการสร้างแอนิเมชัน อาจทำได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเครื่องมือตามแต่ความเหมาะสมการใช้งาน อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปวิธีการที่มักนิยมนำมาใช้งาน ได้แก่ แบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by Frame) แบบทวินแอนิเมชัน (Tween Animation) และแบบแอคชันสคริปต์ (Action Script) โดยมีรายละเอียด ดังนี้ (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2546: 153-154)

1) เฟรมต่อเฟรม (Frame by Frame)

เฟรมต่อเฟรม เป็นการนำภาพมาใส่ไว้ในแต่ละเฟรมและทำการกำหนดคีย์เฟรม (คีย์เฟรม คือ เฟรมที่ถูกกำหนดให้มีการเปลี่ยนแปลงของวัตถุของวัตถุเพื่อสร้างการเคลื่อนไหว) ถ้ากำหนดให้คีย์เฟรมมีช่องว่างห่างกันเกินไป การเปลี่ยนแปลงของภาพที่ปรากฏออกมาจากเฟรมในหนึ่งไปยังอีกเฟรมหนึ่งก็จะช้าลง ทั้งนี้ ภาพที่ปรากฏจะเกิดการกระตุกได้ ทั้งนี้ เนื่องจากไฟล์มีขนาดใหญ่มากขึ้นตามจำนวนช่องคีย์เฟรมนั่นเอง ดังนั้น การสร้างเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame จึงเหมาะสำหรับภาพแอนิเมชันที่มีการเปลี่ยนแปลงแบบรวดเร็ว หรืองานที่ซับซ้อนมากๆ

2) ทวินแอนิเมชัน (Tween Animation)

Tween (ทวิน) ย่อมาจากคำว่า Between ซึ่งแปลว่า “ระหว่าง” ดังนั้น การสร้างภาพแบบ Tween จึงเป็นการกำหนดคีย์เฟรมสุดท้ายเริ่มต้นและคีย์เฟรมสุดท้าย จากนั้นก็ปล่อยให้โปรแกรมสร้างความเปลี่ยนแปลงระหว่างเฟรมโดยอัตโนมัติ กล่าวคือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween จะสร้างเฟรมเพียงสองเฟรม คือ เฟรมเริ่มต้นและเฟรมสุดท้าย สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

(2.1) Motion Tween หรือ Motion Path: เป็นการเคลื่อนไหวที่มีการกำหนดการเคลื่อนที่ หมุน ย่อ หรือขยายไปตามเส้นที่วาดไว้ โดยที่รูปทรงของวัตถุไม่มีการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ Motion Tween ยังเป็นรูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่นิยมใช้มากที่สุด

(2.2) Shape Tween: เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของวัตถุจากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่ง โดยสามารถกำหนดตำแหน่ง ขนาด ทิศทาง และสีของวัตถุในแต่ละช่วงเวลาตามต้องการ นิยมใช้กับรูปวาดเท่านั้น การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween ช่วยทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กลง และมีการเคลื่อนไหวที่มีความนุ่มนวลมากกว่าแบบ Frame by Frame

2.2.7 ขั้นตอนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

ขั้นตอนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันโดยทั่วไปแล้วมีพื้นฐานดังต่อไปนี้

1. ไอเดีย (Idea) หรือบางคนอาจใช้คำว่า แรงบันดาลใจ (Inspiration) ซึ่งจะเป็นสิ่งแรกที่เรารสร้างสรรคจินตนาการและความคิดของเรา ว่าผู้ชมของเราควรเป็นใคร อะไรที่เราต้องการ ให้ผู้ชมทราบ ภายหลังจากที่ชมไปแล้ว ควรให้เรื่องที่เรารสร้างออกมาเป็นสไตล์ไหน ซึ่งอาจจะมาจากประสบการณ์ที่เราได้อ่าน ได้พบเห็น และสิ่งต่างๆ รอบตัว เป็นต้น

2. โครงเรื่อง (Story) โครงเรื่องจะประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างในภาพยนตร์ทั้งตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ ฉาก แนวคิด และที่สำคัญเราควรพิจารณาว่าการเล่าเรื่องควรจะมีการหักมุมมากน้อยเพียงไร สามารถสร้างความบันเทิงได้หรือไม่ และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจจนสามารถระลึกในความทรงจำ และทำให้คนพูดถึงตรานานเท่าานหรือเปล่า

3. สคริปต์ (Script) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉาก พร้อมทั้งกำหนดมุกตลก เทคนิคพิเศษ รวมถึงระยะเวลาของการเคลื่อนไหว โดยให้รายละเอียดต่างๆ เช่น ผู้จัดทำเสียงดนตรี (Musicians) เสียงประกอบ (Sound Effects) จิตรกรในการวาดหรือนักออกแบบตัวละคร (Artists) และแอนิเมเตอร์ (Animators) สร้างภาพให้กับตัวละคร (Characters Design) ขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบและกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิก บทบาทต่างๆ และท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ได้แก่ ขนาด (Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion) บอร์ดภาพนิ่ง หรือที่รู้จักกันทั่วไปว่า สตอรี่บอร์ด (Storyboards) เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ สีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆ ของตัวละคร บอกถึงสถานที่ และมุมมอง

ของภาพ ซึ่งภาพวาดทั้งหมดจะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

4. บันทึกเสียง (Sound Recording) หลังจากที่เราได้ออกแบบตัวละครและสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว เราก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ บางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง Soundtrack ก่อน ซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้ คือ

- เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจ เป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย

- บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรงตามเนื้อเรื่องที่สั้น กระชับ และสัมพันธ์กับภาพ

- เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยาย เสียงสนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึกสมจริงสมจัง มีจินตนาการเช่น เสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง รวากับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

- ดนตรีประกอบ (Music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหา และปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย

5. ตรวจสอบความเรียบร้อยของแอนิเมชัน (Animatic Checking) Animatic คือ การนำภาพที่วาดโดยช่างศิลป์ตามแนวคิดสร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราวพร้อมเสียงประกอบของการทำ Animatic คือ เวลานั้นเสนองานงานแอนิเมชันเบื้องต้น จะไม่หยาบเกินไป สามารถสื่อแนวคิดหลักใหญ่ๆ ช่วยให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิดก่อนที่จะผลิตเป็นภาพยนตร์ทบทวนกรอบเวลา การดำเนินเรื่องราวเหตุผลที่สามารถอธิบายได้อย่างต่อเนื่อง สามารถปรับแต่งเพิ่มเติมภาพ หรือตัดเข้าสู่ฉากอื่นได้ทันที เพื่อให้ได้งานที่มีอารมณ์จังหวะ และองค์ประกอบที่ใกล้เคียงก่อนการทำแอนิเมชัน

6. ปรับแต่งชิ้นงาน (Refining the Animation) หลังจากที่เราได้ทำ Animatic แล้วจะต้องนำไปปรับปรุงและ ตกแต่งแก้ไขสตอรี่บอร์ด และขั้นตอนอื่นๆ โดยละเอียด เช่น ลักษณะงานศิลป์ (Character Art) ฉากหลัง (Background) เสียง (Sound) เวลา (Timing) และส่วนประกอบอื่นๆ จนกระทั่งเข้าสู่การผลิตงานแอนิเมชันต่อไป โดยการวาดเส้นด้วยคอมพิวเตอร์ การลงสีฉากและตัวละคร ภาพประกอบและเสียงต่อไป (Composting) ซึ่งในอดีตการปรับเปลี่ยนแผนงานการทำภาพยนตร์

3. ความพึงพอใจ

อารี พันธุ์มณี (2538, หน้า 10) อธิบายทฤษฎีแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ดังนี้

1. ทฤษฎีความต้องการความสุขส่วนตัว (Hedonistic Theory) คณาจารย์จากภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยรามคำแหง ได้กล่าวถึงทฤษฎีความต้องการความสุขส่วนตัว ในเรื่องแรงจูงใจไว้ว่า ในสมัยโบราณเชื่อกันว่ามูลเหตุสำคัญของมนุษย์ที่ทำให้เกิดแรงจูงใจ เพราะใจมนุษย์ต้องการหาความสุขส่วนตัวและพยายามหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด
2. ทฤษฎีสันชาติญาณ (Instinctual Theory) สันชาติญาณ เป็นสิ่งที่ติดตัวบุคคลมาตั้งแต่เกิด ซึ่งทำให้บุคคลมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องมีการเรียนรู้
3. ทฤษฎีการมีเหตุผล (Cognitive Theory) ทฤษฎีหลักการมีเหตุผลเป็นทฤษฎีที่มีความเชื่อมั่นในเรื่องเกี่ยวกับความสามารถของบุคคลในการมีเหตุผลที่จะตัดสินใจกระทำสิ่งต่างๆ เพราะบุคคลทุกคนมักจะมีสติปัญญา นอกจากนั้น ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าบุคคลมีอิสระที่จะกระทำพฤติกรรมได้อย่างมีเหตุผลและสามารถตัดสินใจต่อการกระทำต่างๆ ได้ มีความรู้ที่ตนต้องทำอะไร ประารถนาสิ่งใดและควรต้องตัดสินใจออกมาในลักษณะใด
4. ทฤษฎีแรงขับ (Drive Theory) โดยปกติแล้วพฤติกรรมและการกระทำต่างๆ ของบุคคลนั้น มีส่วนสัมพันธ์กับแรงขับภายในของแต่ละบุคคล แรงขับภายในของแต่ละบุคคลนั้นเป็นภาวะความตึงเครียดนั้นได้ออกไป แรงขับมีลักษณะที่สำคัญ 2 ลักษณะ คือ แรงขับภายในร่างกายและแรงขับภายนอกร่างกายหรือแรงขับทุติยภูมิ เป็นแรงขับที่เกิดจากความต้องการทางด้านสติปัญญา อารมณ์และสังคม ซึ่งลักษณะดังกล่าวมีผลทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป อันเป็นผลมาจากประสบการณ์การเรียนรู้ที่สะสมไว้ในแต่ละบุคคล
5. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Theory of Need Gratification) เป็นทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Abraham H. Maslow) ซึ่งกล่าวไว้ว่า มนุษย์ทุกคนล้วนแล้วแต่มีความต้องการที่จะสนองความต้องการให้กับตนเองทั้งสิ้น และความต้องการของมนุษย์นี้มากมายหลายอย่างด้วยกัน โดยที่มนุษย์จะมีความต้องการในขั้นสูงๆ ถ้าความต้องการในขั้นต่ำต้องได้รับการตอบสนองอย่างพึงพอใจเสียก่อน

กล่าวโดยสรุป ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้แอนิเมชันเกิดจากความสุขที่ได้เรียนรู้ด้วยการเรียนการสอนที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ สามารถเลือกเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นได้ได้อย่างอิสระ ตามความสนใจและความแตกต่างตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศ

ยุพิน พันธุ์ดิษฐ์ (2550) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ โครงการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน 8 ประการ เสริมรายวิชา ส 41101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นพัฒนศึกษา ปีการศึกษา 2550 พบว่า ผลการประเมินพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียนด้านคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน 8 ประการ โดยนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.04 ครูมีค่าเฉลี่ย 3.98 และผู้ปกครอง มีค่าเฉลี่ย 3.92 พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมีการปฏิบัติมาก

นายอนันท์ งามสะอาด (2551) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคเดชอุดม สรุปได้ว่า โครงการพัฒนาด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ที่ได้จากแนวคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดการศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคเดชอุดม และนำมาบริหารจัดการโครงการโดยใช้หลักการคุณภาพ PDCA และหลักการมีส่วนร่วม (Participative) ที่จัดขึ้นเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักศึกษา จำนวน 5 โครงการ (17 โครงการย่อย) รวมทั้งกิจกรรมและกระบวนการที่ใช้ในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคเดชอุดม สามารถพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

วรัทพร ศรีจันทร์ (2551) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการดัดแปลง *เดธโน้ต* ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย พบว่า การเล่าเรื่องเดธโน้ตส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกันเกือบทุกฉบับ ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่แตกต่างอย่างชัดเจน กล่าวคือ โครงเรื่องเดธโน้ต ประกอบด้วยโครงเรื่องย่อย 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่องคดีความ และเรื่องการคลี่คลายคดี โดยแต่ละแบบฉบับจะเน้นเล่าเรื่องที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับตัวละครที่เด่นที่สุด ด้านแก่นเรื่องมีทั้งเหมือนกันและแตกต่างกันออกไป ในส่วนของตัวละครนั้นพบว่าตัวละครหลักมักเป็นตัวละครหลายมิติ ขณะที่ตัวละครประกอบเป็นตัวละครมิติเดียว ใช้ฉากส่วนใหญ่อยู่ในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นที่ลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา โดยตัวละครจะเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเองเกือบทั้งหมด ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่ผู้เล่าเป็นตัวละครอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ของเรื่อง ด้านการดัดแปลงนั้น พบว่า แอนิเมชันมีการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนน้อยที่สุด เนื้อหาใกล้เคียงกับต้นฉบับเดิมมาก ด้านภาพยนตร์มีการดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่ออกไป และปรับแต่งเรื่องใหม่ขึ้นมาแทน ขณะที่นวนิยายทั้ง 2 เล่ม แต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

ณิศรา บุญโพธิ์แก้ว (2551) ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง พบว่า ผู้ผลิตให้ความสำคัญกับการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละครการ์ตูนมากกว่าการถ่ายโยงภาพลักษณ์ โดยปัจจัยสำคัญที่ผู้ผลิตเลือกผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นต้นแบบ ได้แก่

1. การสร้างความแปลกใหม่
2. การสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว
3. อายุขัยหรือวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์
4. ความเด่นชัดของคาแรกเตอร์ต้นแบบ และ
5. ปัจจัยด้านสถานี โทรทัศน์ โดยมีแนวคิดหลักในการออกแบบตัวละคร คือ

1. ตัวละครมีรูปทรงง่ายต่อการจดจำ
2. ตัวละครต้องหน้าตาไม่เหมือนต้นแบบที่เป็นคนจริง
3. ตัวละครต้องมีความพิเศษในตัว และ
4. กำหนดสีเครื่องแต่งกายให้ตัวละคร

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาของผู้ผลิต มี 3 ประการ คือ

1. ภาพพจน์ของความเป็นคนมีชื่อเสียง
2. อายุขัยของตัวละคร
3. งบประมาณการผลิต

ด้านการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า ผู้ผลิตไม่ได้ถ่ายโยงเนื้อหาจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมายังการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน แต่พบการถ่ายโยงเนื้อหาที่มาจากแหล่งอื่นเป็นจำนวนมากตลอดทั้งเรื่อง ในด้านการออกแบบตัวละครพบว่า ผู้ผลิตถ่ายโยงบุคลิก ลักษณะเฉพาะจุดเด่นด้านนิสัย การแสดงออก และความสามารถพิเศษของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละครโดยมิได้ถ่ายโยงภาพลักษณ์ นอกจากนี้พบว่าผู้ผลิตใช้การขยายความจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทาง โดยใช้ตรรกะของการเล่าเรื่องกับตัวบทปลายทางที่เป็นการ์ตูนซึ่งไม่มีในตัวบทต้นทางที่เป็นรายการเล่าข่าว กล่าวได้ว่า การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน มีสิ่งทีสร้างขึ้นใหม่มากกว่าร่องรอยเนื้อหาเดิม และการถ่ายโยงเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากแหล่งอื่นที่ไม่ใช่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ด้านการวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กพบว่า เด็กมีการเชื่อมโยงทัศนคติแบบ “สลับต้นทางกับปลายทาง” เนื่องจากตัวบทต้นทางไม่ใช่รายการสำหรับเด็ก ซึ่งบริบทที่มีผลต่อการรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อตัวละครการ์ตูนและผู้ดำเนินรายการ ได้แก่

1. ประเภทของรายการ
2. ฐานความรู้เดิม
3. เพศ
4. อายุ

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Travers (1964) ได้สรุปผลการวิจัยไว้ว่า ภาพประกอบที่เป็นภาพวาดและภาพเขียนนั้น จะทำให้อ่านง่ายกว่าภาพถ่ายจากของจริง จากการวิจัยชี้ให้เห็นว่าความชัดเจนของเนื้อหาที่มาในรูปแบบของการใช้ภาพประกอบที่ไม่ใช่ภาพถ่ายนั้น ก็มีประโยชน์ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเหล่านั้นได้มาก การใช้ภาพลายเส้นที่ไม่มีรายละเอียดมากนักหรือภาพแรเงาในการสอนเนื้อหา จะได้ผลมากกว่าการอธิบายด้วยปากเปล่าหรือให้ดูภาพถ่ายจากของจริง ผลจากการศึกษาค้นคว้าชี้ให้เห็นว่า

ภาพถ่ายเส้นสีที่เสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้มาก เพราะภาพถ่ายเส้นเป็นการเอารูปทรงที่ยุ่งยากซับซ้อนของรูปภาพมาเขียนเน้นเฉพาะส่วนที่สำคัญทำให้เด่นชัดขึ้น

Wipple (อ้างถึงใน สมัคร, 2522) ได้สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับความสนใจภาพของเด็กไว้ดังนี้

- 1) ภาพที่แสดงการเคลื่อนไหว ได้รับความสนใจสูง
- 2) ภาพที่ได้รับความสนใจ ล้วนเป็นภาพที่ไม่ละเอียดซับซ้อน มีจุดสนใจ
- 3) ภาพสี ได้รับความสนใจมากกว่าภาพขาว-ดำ
- 4) ภาพขนาดใหญ่ ได้รับความสนใจมากกว่าภาพขนาดเล็ก
- 5) หนังสือที่มีภาพประกอบมาก ได้รับความสนใจมากกว่าหนังสือที่มีภาพประกอบด้วย
- 6) ภาพที่มีเนื้อหาตรงกับหัวเรื่อง ได้รับความสนใจมากกว่าภาพที่มีเนื้อหาไม่ตรงกับหัวเรื่อง
- 7) ภาพที่แสดงการผจญภัย น่าตื่นเต้น ได้รับความสนใจสูง

ฮอฟแมน (Hoffman, 1970 : 291) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูกับคุณลักษณะจริยธรรม 4 ประการ คือ การมีความรู้สึกรับผิดชอบ การยอมรับและสารภาพผิด การยึดหลักแห่งตน การต้านทานสิ่งชั่วร้าย พบว่าเด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบให้ความรักใคร่ในช่วงอายุ 4-13 ปี จะมีลักษณะทางจริยธรรมทั้ง 4 ประการสูงกว่า เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบให้ความรักน้อย นอกจากนี้ยังพบว่า การให้เหตุผลในการอบรมสั่งสอนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับลักษณะทางจริยธรรมของเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุ 5 ปี

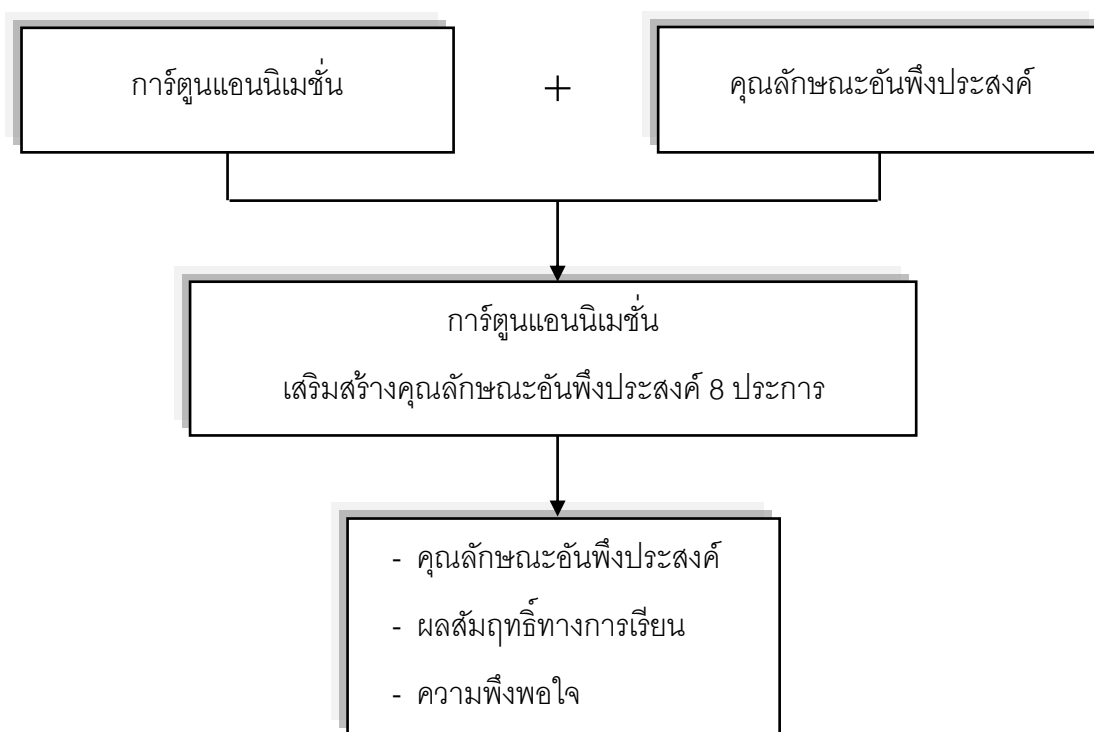
Huk (2003) ได้ศึกษาเปรียบเทียบคะแนนการศึกษาของการใช้คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ และความเป็นไปได้ของคุณภาพของงานกราฟิกต่อความสำคัญในการเรียนการสอนในการถ่ายทอดสัญญาณ ผลของการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการศึกษาด้วยสัญญาณของแอนิเมชันดีที่สุด นอกจากนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิตินั้นไม่แตกต่างกัน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวที่อ้างถึงทั้งหมดนี้ แสดงให้เห็นว่าคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็กสามารถพัฒนาได้ การดูแอนิเมชันเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ได้เข้ามามีบทบาทในวงการการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้เรียนเกิดความ

สนใจ ได้รับการกระตุ้น ไม่เกิดการเบื่อหน่าย เป็นการตอบสนองความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง

5. กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาแนวคิดตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีแนวคิดที่ ว่าจะดำเนินการให้ความรู้เรื่อง การพัฒนาการรู้ตนแอนิเมชันเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 มุ่งหวังเพื่อที่จะให้เยาวชนหรือนักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ดังนั้น การพัฒนาการรู้ตนแอนิเมชันเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ จึงนับว่าเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญ โดยผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิดดังนี้



ภาพ 3 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า