



รายงานการวิจัย

เรื่อง

ผลของการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้

ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6

โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

โดย

ประณาท เทียนศรี

สนับสนุนโดย

เงินทุนเพื่อการวิจัย กองทุนคณะกรรมการ

ปี 2558

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2559

รายงานการวิจัย

เรื่อง

ผลของการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้

ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6

โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

ผู้วิจัย

ประณาท เทียนศรี

สนับสนุนโดย

เงินทุนเพื่อการวิจัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปี 2558

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2559

Research Report

**The Use of 5W 1H Questioning Technique of Film for Learning in Ability Analytical
Thinking and Conclusive Thought in Student Grade 5 and 6 of Chulalongkorn University
Demonstration School (Primary)**

Pranart Tiensri

This Research was Financially Supported from Faculty of Education

Chulalongkorn University

2015

Faculty of Education Chulalongkorn University

2016

ชื่อผู้วิจัย : ประณาท เทียนศรี

ชื่อเรื่อง : ผลของการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

ปีที่เสร็จ : 2559

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความคิดรวบยอดและศึกษาการตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H วิชาสาระหนึ่ง แบบสะท้อนการเรียนรู้จากภาพยนตร์ แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์และการคิดรวบยอดโดยใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย เทคนิคการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีถอดความ ตีความ และแปลความหมายของแบบสะท้อนความรู้

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1.ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดของนักเรียนภายหลังได้รับการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H พบว่านักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดสูงกว่าก่อนเรียน โดยร้อยละ 100.00 มีระดับผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80.00 ของคะแนนเต็ม

2.นักเรียนสามารถตอบคำถามผ่านเทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W 1H อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งคำถามเกี่ยวกับ Where, How และ What นักเรียนสามารถตอบได้มากที่สุดตามลำดับ และคำถามเกี่ยวกับ When นักเรียนตอบได้น้อยที่สุด

คำสำคัญ เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H การคิดวิเคราะห์ ความคิดรวบยอด วิชาสาระหนึ่ง

Name : Pranart Tiensri

Title : The Use of 5W 1H Questioning Technique of Film for Learning in Ability Analytical Thinking and Conclusive Thought in Student Grade 5 and 6 of Chulalongkorn University Demonstration School (Primary)

Year : 2016

Abstract

This study aim to investigate the ability of analytical thinking, conclusive thought of students in grade 5 and 6 by using film for learning. The instruments of this study consists of (1) the 5W 1H questioning technique of film for learning lesson plans. (2) The film learning reflection (3) the 5W 1H analytical thinking Test (4) And Conclusive Thought for one group Pre – Post design evaluation form. Researcher collected all data and analyzed the data in terms of percentage and mean. Researcher analyzed qualitative data by summarizing interpreting and translating of students learning reflection. The findings of this study were shown as follow :

1. The student's post test score in ability of analytical thinking and conclusive thought after the treatment was higher than the pre test score. There were 100.00 % of students had passed 80% of the full score.

2. The students' had moderate level using 5W 1H Questioning technique. They also used the question words Where, How, What and When respectively in their answers.

Keywords : 5W 1H Questioning Technique, Analytical thinking, Conclusive thought, The film learning

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งอรุณ ลิยะวนิชย์ ที่คอยประสานติดตามการทำวิจัยและขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ ที่ช่วยดำเนินการเก็บข้อมูล จัดการให้นักเรียนทำแบบ สະท้อนความรู้และแบบประเมินการวิเคราะห์ 5W 1H ด้วยดีเสมอมา จนทำให้งานสำเร็จลุล่วง

นอกจากนี้ ขอขอบคุณคณะครุศาสตร์ที่ได้จัดสรรเงินทุนเพื่อการวิจัย กองทุนคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ช่วยสนับสนุนงบประมาณในการทำวิจัยให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ประณาท เทียนศรี

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อภาษาไทย	ก
	บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
	กิตติกรรมประกาศ	ค
	สารบัญตาราง	ฉ
	สารบัญแผนภูมิ	ฉ
บทที่		
1	บทนำ	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
	ขอบเขตของการวิจัย	3
	นิยามคำศัพท์	3
	กรอบแนวคิดหรือทฤษฎีพื้นฐานทางการวิจัย	4
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	4
	ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	ตอนที่ 1 การคิด	7
	ตอนที่ 2 เทคนิคการตั้งคำถาม	18
	ตอนที่ 3 สื่อการเรียนรู้	26
	ตอนที่ 4 การสอนโดยใช้ EDUTAINMENT	32
	ตอนที่ 5 หลักสูตร FUN FIND FOCUS	45
	ตอนที่ 6 วิชาสาระหนังสือ	48
	ตอนที่ 7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
3	วิธีดำเนินการวิจัย	56
	ขอบเขตการวิจัย	56
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	57
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	57

บทที่	หน้า
	59
4	60
	61
	64
5	65
	65
	65
	65
	66
	66
	67
	67
	73
เอกสารอ้างอิง	75
ภาคผนวก	84
ประวัติผู้เขียน	101

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ผลการใช้ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยผ่านเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์	61
2	ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การวัดความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดผ่านเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์	62
3	ร้อยละของผลการใช้ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H	63
4	ค่าเฉลี่ยของการตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์	64

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	แผนผังการคิดวิเคราะห์	12
2	แสดงกรวยประสบการณ์ของเอดการ์ เดล	29
3	รูปแบบการเรียนรู้คู่ความบันเทิง	34

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทักษะของเด็กในศตวรรษที่ 21 จะต้องเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนประกอบสำคัญอย่างหนึ่ง ตามสภาพสังคมปัจจุบันที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จำเป็นที่เด็กจะต้องได้รับการพัฒนาให้เป็นคนที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งผลจากการสอบ PISA ปี 2015 คุณภาพการศึกษาของนักเรียนไทยต่ำกว่าเกณฑ์อยู่อันดับที่ 55 โดยมีการสอบวิชาวิทยาศาสตร์ วิชาคณิตศาสตร์และการอ่าน ล้วนเป็นวิชาที่เน้นด้านการคิดวิเคราะห์พบว่าเด็กไทยยังคิดไม่เป็น วิเคราะห์ไม่ได้ ไม่มีทักษะชีวิต ทั้งนี้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนข้อหนึ่งคือ การที่ผู้เรียนมีทักษะการคิดพื้นฐาน และมีทักษะการคิดขั้นสูง เป็นปัญหาที่ต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน ถึงแม้กลุ่มโรงเรียนสาธิตจะมีค่าคะแนนเฉลี่ยทุกวิชาสูงกว่าค่าเฉลี่ยกลาง PISA แต่เพื่อเป็นการปลูกฝังและส่งเสริมทักษะการคิดให้กับผู้เรียนอย่างต่อเนื่องมากยิ่งขึ้น โดยผ่านการเรียนจากภาพยนตร์เป็นสื่อกลาง ตามนโยบายของรัฐบาล “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” (Moderate Class More Knowledge) และสอดคล้องกับการจัดหลักสูตรตามแนวคิด Fun Find Focus ของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

การสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความรักในการเรียนรู้และการรับรู้ ความสุขเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้เมื่อมีความสุขแล้วจะเกิดการเรียนรู้และเมื่อเกิดการเรียนรู้แล้วย่อมมีความสุขเป็นวงจรที่สืบเนื่องกันไป (มารุต พัฒนา, 2557) การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดและมีความสุขในการเรียนรู้ที่พัฒนาการคิดของผู้เรียน โดยเฉพาะการคิดขั้นสูงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในการเรียนรู้และดำเนินชีวิต เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดริเริ่ม การคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่บทเรียนหากเป็นการเรียนที่เกิดประโยชน์และมีความหมายต่อผู้เรียนที่สามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงริเริ่มเปิดวิชาสาระหนึ่งคือการใช้ภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ เป็นวิชาเลือกเสรี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ใช้สื่อภาพยนตร์มาพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนให้มีความรู้ควบคู่ความบันเทิง เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้จากความรู้ที่สอดแทรกมากับความบันเทิง มาจากแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบ Edutainment หมายถึงการได้รับสาระความรู้ในรูปแบบของความบันเทิงสนุกสนาน การเรียนรู้อย่างสนุกสนานจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ความเข้าใจอย่างคงทน Edutainment มาจาก 2 คำคือ Education หมายถึงความรู้ คำว่า Entertainment หมายถึงความบันเทิง Edutainment รวมเป็นการจัดการ

เรียนรู้ผ่านสื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์สื่อประเภทอุปกรณ์เกมและสื่อประเภตสิ่งพิมพ์ที่ทำให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยเนื้อหาที่มีความรู้ มีประโยชน์และสร้างสรรค์

สื่อการเรียนรู้ช่วยเร้าความสนใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อหนึ่งที่ช่วยดึงดูดความสนใจเพราะเป็นสื่อที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบเรื่อง โดยการย่อเหตุการณ์ต่างๆมาอยู่ในช่วงเวลาอันสั้นสามารถทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ได้อย่างมาก ถึงแม้ภาพยนตร์ที่ปรากฏบนจอเป็นเพียงการแสดง อีกทั้งมีการคาดการณ์ว่าเหตุการณ์ต่อไปจะเป็นอย่างไร ภาพยนตร์จึงเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวที่ผู้สร้างต้องการสื่อผ่านไปยังผู้ชม ซึ่งเหตุการณ์ต่างๆในภาพยนตร์ ถ้าเป็นเรื่องจริงจะต้องใช้เวลานานเป็นเดือนหรือปี แต่เมื่อสร้างเป็นภาพยนตร์มีการย่อเหตุการณ์ให้อยู่ในเวลาอันสั้น ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เมื่อเกิดความสนุกในการเรียนจึงพร้อมที่จะเปิดรับความรู้ คำแนะนำอื่นๆตามมาเพื่อช่วยฝึกการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอดให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ทักษะการทำงาน ทักษะชีวิตที่ใช้ได้จริงและสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้ สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้นักเรียนต้องรู้จักคิดทั้งการคิดรวบยอดที่สามารถบอกข้อคิดที่ได้และการคิดวิเคราะห์เป็นการหาประเด็นสำคัญของเรื่องราว มีการแยกแยะ จำแนกเรื่องเป็นส่วนๆ บอกความสัมพันธ์ อธิบายเหตุและผลของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ มีการประเมินค่าและตัดสินใจต่อเรื่องราวนั้นได้อย่างมีเหตุผล

จากข้อมูลในข้างต้นจะเห็นว่าการสอนคิดหรือสอนให้เกิดทักษะการคิดให้ตัวผู้เรียนเป็นปัญหาสำคัญ ครูผู้สอนต้องตระหนักและร่วมมือกันคิดหาแนวทางพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างให้นักเรียนคิดเป็น แม้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนคิดเป็นและมีกระบวนการคิดจะเป็นเรื่องที่ยากแต่ก็เป็นสิ่งที่พัฒนาฝึกฝนได้โดยกระบวนการทางการศึกษา (ชัยวัฒน์ วรรณพงษ์, 2543) จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนแต่ละคนที่ต้องแสวงหา คิดว่าหาวิธีจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนคิดเป็น จากแนวคิดที่เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์โดยใช้คำถาม 5W 1H เป็นความสามารถในการแยกแยะเพื่อหาส่วนย่อยของเหตุการณ์ เรื่องราวหรือเนื้อหา กำหนดจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์ พิจารณาประเด็นตามหลักการวิเคราะห์ ตั้งข้อสันนิษฐาน วิเคราะห์ แปลความ เพื่อช่วยในสิ่งนี้เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการใช้สื่อภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H คือ ตั้งคำถาม ใคร (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไร (When) อย่างไร (How) และเพราะอะไร (Why)

ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการฝึกทักษะให้นักเรียนมีกระบวนการคิดวิเคราะห์ อย่างเป็นขั้นตอนสามารถนำผลที่ได้จากกระบวนการคิดวิเคราะห์ไปประเมินค่าและตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมต่อไป การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้จะมีส่วนช่วยให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาที่เกี่ยวกับคุณธรรม ซึ่งเป็นเรื่องนามธรรม ให้นักเรียนเข้าใจสาระต่างๆ ได้ดีขึ้น สอดคล้องกับการใช้ภาพยนตร์ในการเรียนการสอนของต่างประเทศ พบว่าสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนการสอนในสาขาจิตวิทยา สังคมสงเคราะห์ การแพทย์ การพยาบาล เป็นต้น (Rosenstock, 2003 อ้างถึงใน สุทธนันท์ กัลป์กะ, 2556)

และภาพยนตร์เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการทำความเข้าใจของนักเรียน เนื่องจากการนำสื่อภาพยนตร์มาใช้ในการเรียนการสอนมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชาในลักษณะที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น

ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อทางเลือกที่สามารถชักจูงผู้เรียนให้เข้าสู่บทเรียน พัฒนาเป็นสื่อการสอนในสถาบันการศึกษา เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนในชั้นเรียนเกิดความสนุกสนาน ชวนติดตาม และกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งสร้างความจดจำ ความเข้าถึงบทเรียนในรูปแบบของสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อภาพยนตร์ซึ่งเน้นทักษะด้านการฟังและการดูเพื่อพัฒนาความสามารถทางการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ทั้งนี้เพื่อให้ทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดควรแทรกตัวเข้าไปในทุกๆของการจัดการเรียนรู้ ที่ผ่านมาทักษะการคิดส่วนใหญ่มักเน้นเฉพาะทักษะการอ่านเพื่อคิดวิเคราะห์ ไม่มีการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในทักษะการฟังและการดูเพื่อการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอด จากการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาการตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการเชิงทดลอง มีการจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อภาพยนตร์ เพื่อมุ่งเน้นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดรวบยอด จากภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่มีคุณภาพเหมาะสม โดยพิจารณาจากเนื้อหาและการจัดระดับความเหมาะสมตามช่วงอายุในการชม กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 12 เรื่อง คือ The Day After Tomorrow, Cast Away, Terminal, Night at the Museum 1, Zathura, National Treasure 1, ET, Christmas Wish, Dolphin Tail, Sorcerer's Apprentices, Big Miracle และ We Bought A Zoo

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การคิดวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการคิดพิจารณาด้วยการจำแนก แยกแยะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือข้อมูลจากสถานการณ์ต่างๆอย่างมีเหตุผล เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

ความคิดรวบยอด หมายถึง แนวคิด ความเข้าใจที่มีต่อวัตถุ การกระทำ ความคิด หรือ เหตุการณ์ต่างๆโดยอธิบายลักษณะร่วมหรือความแตกต่างของสิ่งนั้นๆ ซึ่งถือว่าเป็นข้อสรุปของคนๆหนึ่งในสิ่งนั้นๆ

ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด หมายถึง ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่เรียนวิชาสาระหนึ่ง ภาคต้น ปีการศึกษา 2559 ที่ได้จากการทำแบบประเมินการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด

ภาพยนตร์ หมายถึง กระบวนการบันทึกภาพและนำออกมาฉายเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจากการจัดแบ่งประเภทอายุของผู้ชม และพิจารณาเนื้อหา การนำเสนอที่เหมาะสมกับวัยประถมศึกษา โดยมีเนื้อหาในกลุ่มของครอบครัว คุณธรรมทั่วไปและสิ่งแวดล้อม

วิชาสาระหนึ่ง หมายถึง วิชาเลือกเสรีที่ฉายภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาด้านคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

เทคนิคการสอนแบบตั้งคำถาม 5W 1H หมายถึง รูปแบบการสอนให้คิดวิเคราะห์โดยใช้คำถามที่ประกอบด้วย What (อะไร) Where (ที่ไหน) When (เมื่อไร) Why (ทำไม) Who (ใคร) และ How (อย่างไร) โดยผู้สอนใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสาระหนึ่ง

กรอบแนวคิดหรือทฤษฎีพื้นฐานทางการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ ภาพยนตร์ต่างประเทศพากย์ไทยที่มีเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีการพิจารณาเลือกเนื้อหาและช่วงอายุที่เหมาะสม วิธีการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์ของผู้สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสาระหนึ่ง

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด และผลของการตอบคำถามจากแบบสะท้อนความรู้ในการดูภาพยนตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 500 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสาระหนึ่งจำนวน 180 คน โดยจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลองทั้งหมดทั้ง 6 กลุ่มๆละ 30 คน มีแบ่งการเรียนเป็น 2 ช่วงๆละ 3 กลุ่ม จะใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 9 สัปดาห์

เครื่องมือในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอด โดยใช้เทคนิค 5W 1H วิชา สาระหนึ่ง จำนวน 12 แผน
2. แบบสะท้อนการเรียนรู้จากภาพยนตร์ เป็นการฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอดเพื่อการประเมินตนเองในสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้หลังจากที่เรียนจบวิชาสาระหนึ่งแต่ละเรื่อง
3. แบบประเมินผลการปฏิบัติงานการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอด โดยใช้เทคนิค 5W 1H โดยใช้เกณฑ์ การประเมิน 3 ระดับ คือ 3 หมายถึง ดีมาก 2 หมายถึง ปานกลาง 1 หมายถึง ปรับปรุง และกำหนดเกณฑ์ ค่าเฉลี่ย คือคะแนน 2.51 - 3.00 หมายถึง ดีมาก คะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึง ปานกลาง คะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึง ปรับปรุง
4. แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด

การจัดเก็บข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือคือ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสาระหนึ่งที่ใช้เทคนิค การตั้งคำถาม 5W 1H แบบสะท้อนความรู้และแบบทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการคิด รวบยอดโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาความถูกต้องทั้งด้านเนื้อหาและภาษา เพื่อแก้ไขและนำไปทดลอง ใช้ จากนั้นจึงดำเนินการใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มทดลองเพื่อนำผลการทดลองที่ได้ไปวิเคราะห์ ผู้วิจัย ดำเนินการวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ก่อนและหลังเรียน สอนโดยใช้แผนการ จัดการเรียนรู้ตามเทคนิคการตั้งคำถามคิดวิเคราะห์ 5W 1H จากภาพยนตร์ 12 เรื่อง โดยมีขั้นตอนการเก็บ รวบรวมข้อมูลดังนี้

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด
2. ผู้วิจัยแนะนำนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมฝึกคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ดำเนินการ ฝึกโดยใช้เทคนิค 5W 1H
3. หลังจากการสอนจบการชมภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะสอดแทรกกิจกรรมฝึกการคิดวิเคราะห์และคิด รวบยอดทุกครั้ง นักเรียนทำแบบสะท้อนความรู้ของนักเรียนหลังจากชมภาพยนตร์จบในแต่ละเรื่อง และนำ ข้อมูลที่ได้จากแบบสะท้อนการเรียนรู้มาเขียนสรุป
4. นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด

การวิเคราะห์ข้อมูล

การทดสอบทักษะการดู การฟังเพื่อการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H มาวิเคราะห์โดยใช้การหาค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีถอดความ ตีความ และแปลความหมายของแบบสะท้อนความรู้

ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย

การพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และคิดรวบยอด เป็นสิ่งที่ผู้สอนทุกวิชาควรฝึกให้ผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอโดยผ่านกระบวนการตั้งคำถามแบบ 5W 1H

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง ผลของการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. การคิด
2. เทคนิคการตั้งคำถาม
3. สื่อการเรียนรู้
4. การสอนโดยใช้ Edutainment
5. หลักสูตร Fun Find Focus
6. วิชาสาระหนังสือ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 การคิด

การคิดเป็นเรื่องสำคัญสำหรับการจัดการเรียนการสอนที่ควรปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดให้คิดตัวผู้เรียนแต่สภาพปัญหาปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนพบว่า นักเรียนไม่สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาได้ แม้ตามตัวบ่งชี้ในมาตรฐานที่ 4 ของการจัดการศึกษาได้กำหนดให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีวิจรรย์ญาณ คิดไตร่ตรอง จากผลการวิจัยและผลการทดสอบที่ผ่านมาพบว่า เด็กไทยมีความสามารถในการคิดอยู่ในระดับที่ต่ำ ทั้งจากการสอบ PISA การประเมินของสำนักรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา ผลสอบโอเน็ต ซึ่งเห็นได้ว่าทักษะการคิดของเด็กไทยยังไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร เนื่องจากปัจจัยสำคัญประการหนึ่งคือกระบวนการจัดการเรียนการสอน ครูต้องร่วมมือกันหาแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างให้ผู้เรียนคิดเป็น แก้ปัญหาได้สามารถใช้ชีวิตประจำวัน ได้อย่างราบรื่นเพราะการคิดที่ขาดการพิจารณาไตร่ตรองจะส่งผลต่อตนเองและสังคมได้ สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (2554) ได้ข้อมูลสรุปผลการสังเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพภายนอกของสำนักงานรับรองมาตรฐาน และประเมินคุณภาพการศึกษาในการประเมินสถานศึกษา ระดับขั้นพื้นฐานทุกสังกัด (รอบสองพ.ศ. 2549 – 2553) จำนวน 30,010 โรงเรียนพบว่าจำนวนสถานศึกษาที่ผลิตนักเรียนมีสุขภาพอนามัย ร้อยละ 92.70 ด้านคุณธรรม ร้อยละ 81.40 ด้านสุนทรียภาพ ร้อยละ 69.60 ด้านทักษะการทำงาน ร้อยละ 65.70 แต่มีปัญหาในด้านการคิดวิเคราะห์ มีจำนวนสถานศึกษาผ่านเกณฑ์เพียงร้อยละ 10.40 ด้านความรู้ ร้อยละ 11.40 และเรียนรู้ด้วยตนเอง ร้อยละ 24.00 แสดงว่าการศึกษาไทยผลิตแรงงานที่มีทักษะในการทำงานแต่ขาดการฝึกฝนให้รู้จักคิดวิเคราะห์

เป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียนที่สำคัญคือ การพัฒนาความสามารถในการคิดที่ต้องการให้เกิดในตัวผู้เรียนซึ่งความสำเร็จในการจัดการศึกษาต้องเป็นการจัดการศึกษาเพื่อนำไปสู่พัฒนาการเรียนรู้และศักยภาพของสมองซึ่งจะเป็นทางนำไปสู่การคิดอย่างมีระบบ

สุวิทย์ มูลคำ (2549) การคิดหมายถึง การค้นหาความหมาย โดยใช้สติปัญญาของตนเองทำความเข้าใจกับการนำความรู้ใหม่มาผสมผสานกับประสบการณ์เดิมเพื่อหาคำตอบหรือข้อตัดสินใจ

สรุปได้ว่าการคิด เป็นกระบวนการทางสมองที่รับรู้ได้เมื่อมีสิ่งมากระตุ้นให้เราต้องใคร่ครวญ ตรึกตรอง ซึ่งเราต้องมีสติในการคิดอยู่เสมอจึงจะให้การคิดมีประสิทธิภาพ

ทิสนา เขมมณี (2551) อธิบายกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้ตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget เชื่อว่า สติปัญญาของบุคคลมีการพัฒนาเป็นลำดับตามวัย ดังนี้

1. ขั้นการรับรู้ประสาทสัมผัส (Sensor – Motor Period) เป็นขั้นพัฒนาการในวัย 0 – 2 ปี เด็กในวัยนี้มีความคิดตามการรับรู้และการกระทำ
2. ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Pre – Operational Period) เป็นขั้นพัฒนาการในวัย 2 – 7 ปี ความคิดของเด็กยังขึ้นกับการรับรู้และการกระทำเป็นส่วนใหญ่ และเริ่มเรียนสัญลักษณ์และการใช้เหตุผลได้บ้าง
3. ขั้นการคิดแบบนามธรรม (Concrete Operational Period) เป็นขั้นพัฒนาการในวัย 7 – 11 ปี เด็กสามารถสร้างภาพในใจ คิดย้อนกลับ และเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวเลข และสิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น
4. ขั้นการคิดแบบนามธรรม (Formal Operational Period) เป็นขั้นพัฒนาการในช่วง 11 – 15 ปี เด็กสามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมและคิดตั้งสมมติฐานได้

สมองของคนเราแบ่งออกเป็น 2 ซีก คือ สมองซีกซ้าย ดูแลในด้านการคิดเกี่ยวกับเหตุผล การวิเคราะห์ สมองซีกขวา ดูแลในด้านการคิดสร้างสรรค์ การคิดสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. การคิดขั้นพื้นฐาน
2. การคิดระดับสูง ซึ่งต้องอาศัยการคิดพื้นฐานประกอบด้วยการคิดอย่างมีเหตุผล เช่นการคิดวิเคราะห์ การคิดรวบยอด การคิดแก้ปัญหา

การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)

การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนใช้ตัดสินใจ ประเมินเรื่องต่างๆก่อนที่จะตัดสินใจผู้เรียนต้องเข้าใจ รู้ข้อเท็จจริงของข้อมูลซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

Dewey (1933 อ้างถึงใน ชำนาญ เอี่ยมสำอาง, 2539) การคิดวิเคราะห์ หมายถึงการคิดอย่างใคร่ครวญ ไตร่ตรอง โดยอธิบายขอบเขตการคิดวิเคราะห์ว่าเป็นการคิดที่เริ่มต้นจากสถานการณ์ที่มีความยุ่งยาก และสิ้นสุดลงด้วยสถานการณ์ที่มีความชัดเจน

สมจิต สวชนไพบุลย์ (2541) การคิดวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการคิดพิจารณาอย่างรอบคอบโดยใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ

พระราชวรมุณี (อ้างถึงใน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2548) การคิดวิเคราะห์เป็นวิธีแห่งปัญญา การสร้างให้เกิดจะต้องใช้โยนิโสम्मติการ คิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ไม่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างผิวเผิน เป็นขั้นสำคัญในการสร้างปัญญาที่บริสุทธิ์เป็นอิสระ ทำให้ทุกคนช่วยตนเองได้ และนำไปสู่จุดหมายของพุทธธรรมอย่างแท้จริง

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2551) การคิดวิเคราะห์หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดและจำแนกแยกแยะข้อมูลองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ เรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ และจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อค้นหาความจริง ความสำคัญ แก่นแท้ขององค์ประกอบหรือหลักการของสิ่งนั้น ๆ สามารถอธิบายตีความสิ่งที่เห็น การหาความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของสิ่งต่าง ๆ ว่าเกี่ยวพันกันอย่างไร อะไรเป็นเหตุส่งผลกระทบต่อกันอย่างไร อาศัยหลักการใด จนได้ความคิดเพื่อนำไปสู่การสรุปและการประยุกต์ใช้

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546) การคิดวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง การจำแนกแยกแยะองค์ประกอบของสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกมาเป็นส่วน ๆ เพื่อค้นหาว่าทำมาจากอะไร มีองค์ประกอบอะไร ประกอบขึ้นมาอย่างไร เชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างไร

สุวิทย์ มูลคำ (2550) การคิดวิเคราะห์ เป็นความสามารถในการจำแนก แยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งหนึ่งอาจเป็นวัตถุ สิ่งของ เรื่องราว หรือเหตุการณ์และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริงหรือสิ่งสำคัญของสิ่งของที่กำหนดให้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ให้ความคำว่า “คิด” คือ ทำให้ปรากฏเป็นรูป หรือประกอบให้เป็นเรื่องขึ้นในใจ ใคร่ครวญ ไตร่ตรอง คำว่าวิเคราะห์ คือ ใคร่ครวญ แยกออกเป็นส่วนๆ เพื่อศึกษาให้ถ่องแท้ การคิดวิเคราะห์จึงมีความหมายว่าทำให้ปรากฏเป็นรูปหรือเป็นเรื่องขึ้นในใจ โดยการใคร่ครวญ ไตร่ตรอง

สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2549) การคิดวิเคราะห์ คือการระบุเรื่องหรือปัญหา การจำแนกแยกแยะ เปรียบเทียบข้อมูลหรือเพื่อจัดกลุ่มอย่างเป็นระบบ ระบุเหตุผลหรือเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลและตรวจสอบข้อมูล หรือหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้เพียงพอในการตัดสินใจ แก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์

วัตสัน และเกลเซอร์ (Watson & Glaser, 1964 อ้างถึงใน มาลินี ศิริจารี, 2545) การคิดวิเคราะห์ว่าเป็นสิ่งที่เกิดจากส่วนประกอบของทัศนคติ ความรู้ และทักษะ โดยทัศนคติเป็นการแสดงออกทางจิตใจ ต้องการสืบค้นปัญหาที่มีอยู่ ความรู้จะเกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลในการประเมินสถานการณ์ การสรุปความอย่างเที่ยงตรงและการเข้าใจในความเป็นนามธรรม ส่วนทักษะจะประยุกต์รวมอยู่ในทัศนคติและความรู้

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2546) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (Analytical) หมายถึง ความสามารถในการสืบค้นข้อเท็จจริง เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง โดยการตีความ (Interpretation) การจำแนกแยกแยะ (Classification) และการทำความเข้าใจ (Understanding) กับองค์ประกอบ ของสิ่งนั้น และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กัน รวมทั้งเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงเหตุผลและผล (Causal Relationship) ที่ไม่ขัดแย้งกันระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้นด้วยเหตุผลที่หนักแน่น น่าเชื่อถือ

ไพรินทร์ เหมบุตร (2549) กล่าวถึง ลักษณะของการคิดวิเคราะห์ว่าประกอบด้วย 4 ประการ คือ

1. การมีความเข้าใจ และให้เหตุผลแก่สิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ เพื่อแปลความสิ่งนั้น ซึ่งขึ้นอยู่กับความรู้ ประสบการณ์ และค่านิยม
2. การตีความ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่จะวิเคราะห์
3. การช่างสังเกต ช่างถาม ขอบเขตของคำถาม ยึดหลัก 5 W 1 H คือ ใคร (Who) อะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไหร่ (When) อย่างไร (How) เพราะเหตุใด (Why)
4. ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ใช้คำถามค้นหาคำตอบ หาสาเหตุ หากการเชื่อมโยง ส่งผลกระทบ วิธีการ ขั้นตอน แนวทางแก้ปัญหา คาดการณ์ข้างหน้าในอนาคต

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2551) ทักษะการคิดวิเคราะห์ว่าเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้จาก ประสบการณ์และบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน กิจกรรมที่ครูควรจัดให้ผู้เรียนจะอยู่ในรูปแบบการ ตั้งคำถาม การสังเกต การสืบค้น การทำนาย และเนื่องจากการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะการคิดระดับสูง

1. การคิดวิเคราะห์ความสำคัญหรือเนื้อหาของสิ่งต่าง ๆ (Analysis of Element) เป็นความสามารถในการแยกแยะได้ว่าสิ่งใดจำเป็น สิ่งใดสำคัญ สิ่งใดมีบทบาทมากที่สุด ประกอบด้วย
 - 1.1 วิเคราะห์ชนิด เป็นการให้นักเรียนวินิจฉัยว่าสิ่งนั้น เหตุการณ์นั้น ๆ จัดเป็นชนิดใด ลักษณะใด เพราะเหตุใด
 - 1.2 วิเคราะห์สิ่งสำคัญ เป็นการวินิจฉัยว่าสิ่งใดสำคัญ สิ่งไม่สำคัญ เป็นการค้นหาสาระสำคัญ ข้อความหลัก ข้อสรุป จุดเด่น จุดด้อยของสิ่งต่าง ๆ
 - 1.3 การวิเคราะห์เสถียร เป็นการมุ่งค้นหาสิ่งที่แอบแฝงซ่อนเร้น หรืออยู่เบื้องหลังจากสิ่งที่เห็น ซึ่งมีได้บ่งบอกตรง ๆ แต่มีร่องรอยของความจริงซ่อนเร้นอยู่
2. การคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Analysis of Relationship) เป็นการค้นหาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ว่ามีอะไรสัมพันธ์กัน สัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างไร สัมพันธ์กันมากน้อยเพียงใด สอดคล้องหรือขัดแย้งกัน
3. การวิเคราะห์เชิงหลักการ (Analysis of Organizational Principles) หมายถึง การค้นหาโครงสร้างระบบ เรื่องราว สิ่งของและการทำงานต่าง ๆ การคิดวิเคราะห์หลักการเป็นการวิเคราะห์ที่ถือว่ามีความสำคัญที่สุด การที่จะวิเคราะห์เชิงหลักการได้ดีจะต้องมีความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์องค์ประกอบ และวิเคราะห์ความสัมพันธ์จะทำให้สามารถสรุปเป็นหลักการได้

โดยสรุปการคิดวิเคราะห์ คือ การศึกษาสิ่งต่างๆ โดยการแบ่งแยกย่อยในสิ่งที่สนใจ ศึกษาสิ่งนั้นอย่างละเอียดเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในสิ่งนั้นมากยิ่งขึ้น

องค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546) การคิดวิเคราะห์ช่วยให้ค้นพบข้อเท็จจริง หรือข้อสรุปที่ถูกต้องเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ โดยใช้ “เครื่องมือ” ช่วยในการวิเคราะห์ ได้แก่ ข้อมูล ความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ประกอบด้วย

1. ความสามารถในการตีความ

การตีความ (Interpretation) หมายถึง การพยายามทำความเข้าใจ และให้เหตุผลแก่สิ่งที่เราต้องการจะวิเคราะห์เพื่อแปลความหมายที่ไม่ปรากฏโดยตรงของสิ่งนั้น เป็นการสร้างความเข้าใจต่อสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ โดยสิ่งนั้นไม่ได้ปรากฏโดยตรงเป็นการสร้างความเข้าใจบนพื้นฐานของสิ่งที่ปรากฏในข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์เกณฑ์ที่แต่ละคนใช้เป็นมาตรฐานในการตัดสินใจ การตีความนั้นอาจแตกต่างกันไปตามความรู้ ประสบการณ์และค่านิยมของแต่ละบุคคล

2. ความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะวิเคราะห์

การจะคิดวิเคราะห์ได้ดีนั้น จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องนั้นเพราะความรู้จะช่วยให้การกำหนดขอบเขตของการวิเคราะห์ แจกแจงและจำแนกได้ว่าเรื่องนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร

3. ความช่างสังเกต ช่างสงสัย และช่างถาม

นักคิดเชิงวิเคราะห์จะต้องมีองค์ประกอบทั้งสามคือ ต้องเป็นคนช่างสังเกต ช่างสงสัย คิดพิจารณา ขบคิดไตร่ตรองและต้องเป็นคนช่างถาม ชอบตั้งคำถามกับตัวเองและคนรอบ ๆ ข้างเกี่ยวข้องกับ การคิดวิเคราะห์ จะยึดหลักการตั้งคำถาม โดยใช้หลัก 5W1H คือ ใคร (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) ที่ไหน (When) เพราะเหตุใด (Why) อย่างไร (How) คำถามเหล่านี้อาจไม่จำเป็นต้องใช้ทุกข้อ เพราะการตั้งคำถามมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความชัดเจน ครอบคลุม และตรงประเด็นที่เราต้องการสืบค้น

4. ความสามารถในการหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล

นักคิดเชิงวิเคราะห์จะต้องมีความสามารถในการหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล สามารถค้นหาคำตอบได้ว่า อะไรเป็นสาเหตุให้เกิดสิ่งนี้ เรื่องนั้นเชื่อมโยงกับเรื่องนี้ได้อย่างไร เรื่องนี้มีใครเกี่ยวข้องบ้างเกี่ยวข้องอย่างไร เมื่อเกิดเรื่องนี้ จะส่งผลกระทบต่ออย่างไร และสาเหตุที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์นี้

สุวิทย์ มูลคำ (2550) ได้นำเสนอองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ไว้ดังนี้

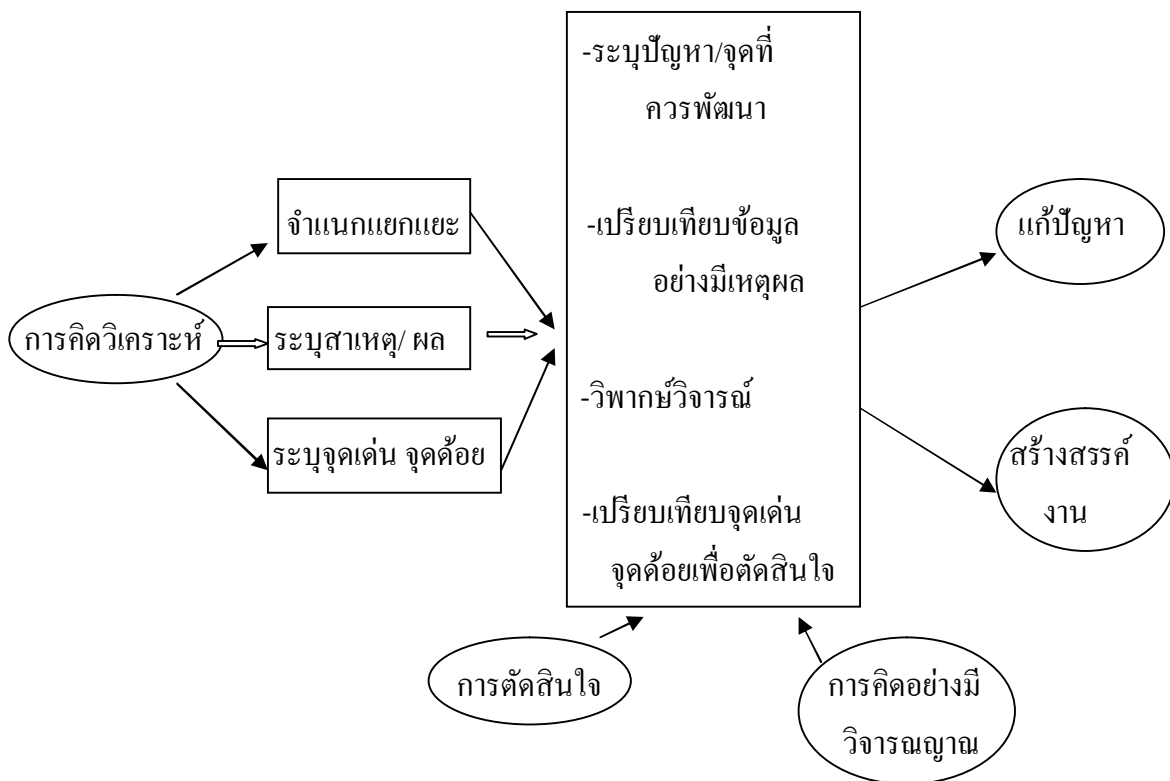
1. สิ่งที่จะวิเคราะห์ เช่น วัตถุ สิ่งของ เรื่องราว เหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ
2. หลักการหรือกฎเกณฑ์ที่เป็นข้อกำหนดสำหรับใช้วิเคราะห์
3. การค้นหาความจริง หรือ ความสำคัญ เป็นการพิจารณาส่วนประกอบของสิ่งที่กำหนดให้ตามหลักการหรือกฎเกณฑ์ แล้วทำการรวบรวมประเด็นที่สำคัญ เพื่อหาข้อสรุป

สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2549) องค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์ประกอบด้วย

1. การตีความ ความเข้าใจ และให้เหตุผลแก่สิ่งที่ต้องการวิเคราะห์เพื่อแปลความของสิ่งนั้นขึ้นกับความรู้อรรถประโยชน์และค่านิยม
2. การมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะวิเคราะห์
3. การช่างสังเกต สงสัย ช่างถาม ขอบเขตของคำถาม ที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงวิเคราะห์จะยึดหลัก 5W 1H
4. การหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (คำถาม) ค้นหาคำตอบได้ว่า อะไรเป็นสาเหตุให้เรื่องนั้น เรื่องนี้ใครเกี่ยวข้อง เมื่อเกิดเรื่องนี้ส่งผลกระทบต่ออย่างไร มีวิธีการ ขั้นตอนการทำให้เกิดสิ่งนี้อย่างไร มีแนวทางแก้ไข ปัญหาอย่างไรบ้าง

จะเห็นว่าองค์ประกอบสำคัญของการคิดวิเคราะห์คือ การมีข้อมูลที่ครบถ้วนและสามารถตีความทำความเข้าใจเพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ที่มีเกณฑ์ในการตัดสินใจ หรือตีความมากมายขึ้นอยู่กับความรู้ อรรถประโยชน์และค่านิยมของแต่ละคน

จากแผนผังนี้สรุปให้เห็นถึงทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่มีองค์ประกอบสำคัญ มีขั้นตอนของกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบโดยเริ่มจากการพิจารณาไตร่ตรองอย่างมีเหตุผลเพื่อใช้ในการตัดสินใจและนำไปสู่การแก้ปัญหา



แผนภูมิที่ 1 แผนผังการคิดวิเคราะห์ (ออนไลน์,ม.ป.ป.)

ประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์

วินิซ สุธารัตน์ (2547) ได้สรุปประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์ไว้ดังนี้

1. สามารถปฏิบัติงานอย่างมีหลักการและเหตุผล และได้งานที่มีประสิทธิภาพ
2. สามารถประเมินงานโดยใช้กฎเกณฑ์อย่างสมเหตุสมผล
3. สามารถประเมินตนเองอย่างมีเหตุผล และมีความสามารถในการตัดสินใจได้อย่างดี
4. ช่วยให้เราสามารถแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
5. ช่วยให้เราสามารถกำหนดเป้าหมาย รวบรวมข้อมูลที่ชัดเจน ค้นหาความรู้ ทฤษฎี หลักการ ตั้งข้อสันนิษฐาน ตีความหมาย ตลอดจนหาข้อสรุปได้ดี
6. ช่วยให้ผู้คิดมีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องจนถึงขั้นมีความสามารถเป็นนายของภาษาได้
7. ช่วยคิดได้อย่างชัดเจน คิดได้อย่างถูกต้อง คิดอย่างกว้าง คิดอย่างลึก และคิดอย่างสมเหตุสมผล
8. ช่วยให้เกิดปัญญา มีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีความเมตตา และมีบุคลิกภาพในทางสร้างประโยชน์ต่อสังคม
9. ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่องในสถานการณ์ที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคสารสนเทศและเทคโนโลยี

สุวิทย์ มูลคำ (2550) นำเสนอประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์ดังนี้

1. ช่วยให้เราเข้าใจความจริง
2. ช่วยให้เราไม่ด่วนสรุปสิ่งใดง่าย ๆ
3. ช่วยในการพิจารณาสาระสำคัญอื่น ๆ
4. ช่วยพัฒนาความเป็นคนช่างสังเกต
5. ช่วยให้เราหาเหตุผลที่สมเหตุสมผล
6. ช่วยประมาณการความน่าจะเป็น

สรุปได้ว่าการคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถที่ต้องใช้กระบวนการทางปัญญา มาเป็นเครื่องมือสำหรับจำแนก แยกแยะ และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เรียงราวและเหตุการณ์ อย่างเป็นระบบโดยมีการคิดและผ่านการกลั่นกรองโดยใช้ความรู้และการคิดแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล

ทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นเรื่องที่สามารถฝึกฝนและพัฒนาให้มีขึ้นกับนักเรียนได้ โดยใช้การปฏิบัติตามขั้นตอนซึ่งครูต้องรู้จักใช้คำถามเปิดปลายอย่างสม่ำเสมอเพื่อฝึกให้นักเรียนคิดวิเคราะห์หาเหตุผลในการตัดสินใจ

ความคิดรวบยอด

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546) ความคิดรวบยอดเป็นผลสรุปจากความคิดของเราที่มีต่อสิ่งเร้าที่มีต่อคุณลักษณะต่างๆรวมกันอยู่ เป็นการรวบรวมสิ่งที่คล้ายคลึงกันเข้ามารวมกันเป็นรูปแบบเดียวกัน นักเรียนสามารถที่จะสร้างความคิดรวบยอดได้ เริ่มจากประสบการณ์ของนักเรียนเอง คือ การสังเกต ได้ยิน ได้สัมผัส จากนั้นนำความรู้เดิมมาใช้ในการจำแนกความแตกต่าง แล้วหาลักษณะร่วมหรือความเหมือนของสิ่งที่พิจารณาตามมาด้วยการตั้งสมมติฐานของความคิดรวบยอดนั้น ๆ ร่วมกับการทดสอบสมมติฐานด้วย เพื่อหาความสัมพันธ์ ที่จะนำไปสู่การสรุปความคิดรวบยอดใหม่ และหาสัญลักษณ์ทางภาษามาแทนความคิดรวบยอดใหม่ที่เกิดขึ้น

สุชา จันทร์เอม (2539) ความคิดรวบยอด หมายถึง สัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งของ หรือ สถานการณ์ การณ์หลาย ๆ อย่างที่มีความหมายร่วมกันอย่างหนึ่ง

ฮัลซ์ (Hulse, 1978 อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2546) แบ่งความคิดรวบยอดเป็น 2 ประเภท คือ

1. ความคิดรวบยอดที่ให้คำจำกัดความได้ชัดเจน เป็นความคิดรวบยอดที่เราสามารถให้คำจำกัดความได้เฉพาะ
2. ความคิดรวบยอดที่ให้คำจำกัดความไม่เด่นชัด เป็นรายการสิ่งของวัตถุหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เราถือว่าเทียบเท่ากันเพื่อวัตถุประสงค์ในการจำแนก

พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ – ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2524 อ้างถึงใน วันเพ็ญ ม่วงยิ้ม ,2552) อธิบายว่า มโนภาพ หรือความคิดรวบยอด หมายถึง ภาพในใจ หรือแบบของความคิดที่เป็นตัวแทนสิ่งของทั้งประเภท เช่น “ดินสอ” เป็นมโนภาพทั่วไป สำหรับดินสอทั้งหมด ถึงแม้ดินสอแต่ละแท่งจะไม่เหมือนกัน

พจนานุกรมออนไลน์ ให้คำจำกัดความของความคิดรวบยอดว่า ความรวบยอดเป็นภาพในใจหรือแบบของความคิดที่เป็นตัวแทนสิ่งของทั้งประเภท

ปรีชา คัมภีร์ปกรณ์ (2528) กล่าวว่า นักเรียนจะเกิดความคิดรวบยอดได้โดยอาศัยกระบวนการ 2 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นการแยกลักษณะแตกต่างกัน (Discrimination) เกิดจากการที่นักเรียนมีประสบการณ์จากเหตุการณ์หรือสิ่งของ แล้วสังเกตพิจารณาถึงคุณสมบัติ ลักษณะที่แตกต่างกันแล้วนำเอาคุณลักษณะที่เหมือนกันของสิ่งเหล่านั้นมารวมเข้าด้วยกันเป็นกลุ่ม ชนิด หรือประเภทของประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมมาสร้างความคิดรวบยอดเพื่อใช้กับประสบการณ์ใหม่ต่อไป
2. ขั้นสรุป (Generalization) เมื่อนักเรียนสามารถจำแนกลักษณะความแตกต่างของประสบการณ์เดิมว่าเป็นอย่างไร มีลักษณะเด่นหรือลักษณะเฉพาะอะไรบ้าง แล้วจึงนำประสบการณ์เดิมนั้นมาสร้างหรือสรุปให้เกิดเป็นความคิดรวบยอดเพื่อใช้กับประสบการณ์ใหม่

โดยสรุปความคิดรวบยอด หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด ความเข้าใจ ความเห็นจากการเรียนรู้ของบุคคล ในลักษณะเฉพาะที่เกิดจากประสบการณ์ต่อสิ่งนั้นๆ โดยมีทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอดที่เริ่มจากการสังเกต โดยให้ผู้เรียนรับรู้ข้อมูล ศึกษาค้นคว้า สังเกต การจำแนกความแตกต่าง ผู้เรียนสามารถบอกความแตกต่าง อธิบายเหตุผลได้ การหาลักษณะร่วม ผู้เรียนมองภาพรวมของสิ่งนั้นแล้วสามารถสรุปเป็นคำจำกัดความ และผู้เรียนบอกชื่อความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้

วิธีการสอนเพื่อสร้างเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด

การจัดการการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากระบวนการคิด มีผู้ศึกษาวิธีและเทคนิคการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ดังนี้

Jarolimek (อ้างถึงใน อาร์ม โปธิ์พัฒน์, 2550) วิธีการคิดวิเคราะห์สามารถสอนได้เพราะเป็นเรื่อง ความรู้ ความเข้าใจและทักษะที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมทางสมองตามทฤษฎีของ Bloom ว่าด้วยการอธิบายขั้นตอน และการเริ่มจากความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายของการสอนให้เกิดพุทธิพิสัยระดับต่ำ ส่วนที่อยู่ในระดับสูงคือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล

ประเวศ วะสี (อ้างถึงใน ทิสนา แคมณี, 2548) การเรียนรู้ต้องให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกตั้งคำถาม เพราะคำถามเป็นเครื่องมือในการได้มาซึ่งความรู้ ควรให้ผู้เรียนฝึกการถาม – ตอบ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระจำในเรื่องที่ศึกษา รวมทั้งได้ฝึกการใช้เหตุผล การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ ฝึกค้นหาคำตอบจากเรื่องที่เรียน

วีระ สดุดสังข์ (2550) วิธีการคิดสามารถฝึกสมองให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ให้พัฒนาขึ้น สามารถฝึกตามขั้นตอนได้ดังนี้

- 1.กำหนดสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ สิ่งของ เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆขึ้นมา เพื่อเป็นต้นเรื่องที่จะใช้วิเคราะห์
- 2.กำหนดปัญหาหรือวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดประเด็นสงสัยจากปัญหาหรือสิ่งที่วิเคราะห์ อาจจะกำหนดเป็นคำถามหรือกำหนดวัตถุประสงค์การวิเคราะห์ เพื่อค้นหาความจริง สาเหตุ หรือความสำคัญ
- 3.กำหนดหลักการหรือกฎเกณฑ์ เพื่อใช้แยกส่วนประกอบของสิ่งที่กำหนดให้ เช่นเกณฑ์ในการจำแนกสิ่งที่มีความเหมือนกันหรือต่างกัน
- 4.กำหนดการพิจารณาแยกแยะ เป็นการกำหนดการพินิจวิเคราะห์ และกระจายสิ่งที่กำหนดให้ ออกเป็นส่วนย่อยๆ โดยอาจใช้เทคนิคคำถาม 5W 1H ประกอบด้วย What (อะไร) Where (ที่ไหน) When (เมื่อไหร่) Why (ทำไม) Who(ใคร) และ How(อย่างไร)
- 5.สรุปคำตอบ เป็นการรวบรวมประเด็นที่สำคัญเพื่อหาข้อสรุปเป็นคำตอบหรือตอบปัญหาของสิ่งที่กำหนดให้

จากข้อมูลทางวิชาการข้างต้นจะเห็นว่าการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างง่ายและเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา คือ เทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W 1H

What (อะไร) ปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

- เกิดอะไรขึ้นบ้าง
- มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้
- หลักฐานที่สำคัญที่สุด คืออะไร

Where (ที่ไหน) สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุ

- เรื่องที่เกิดขึ้นที่ไหน
- เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใด มากที่สุด

When (เมื่อไหร่) เวลาที่เหตุการณ์นั้น ได้เกิดขึ้น หรือจะเกิดขึ้น

- เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไหร่
- เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้

Why (ทำไม) สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น

- เหตุใดต้องเป็นคนนี้ เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้
- เพราะเหตุใดเหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้น
- ทำไมจึงเกิดเรื่องนี้

Who (ใคร) บุคคลสำคัญเป็นตัวประกอบ หรือเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ

- ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง
- ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้บ้าง
- เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใครได้ประโยชน์ใครเสียประโยชน์

How (อย่างไร) รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใด

- เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร
- ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรบ้าง
- เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไร
- มีลักษณะในการพิจารณาคนคืออย่างไรบ้าง

ชาตรี สารานู (2548) เทคนิคการฝึกให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ได้ มีดังนี้

1.ครูจะต้องฝึกให้เด็กหัดคิดตั้งคำถาม โดยยึดหลักสากลของคำถาม คือ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร เพราะเหตุใด อย่างไร โดยการนำสถานการณ์มาให้ให้นักเรียนฝึกค้นคว้าจากเอกสารที่ใกล้ตัว หรือสิ่งแวดล้อม เปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามเอง โดยสอนวิธีตั้งคำถามแบบวิเคราะห์ในเบื้องต้น ฝึกทำบ่อยๆ

2. ฝึกหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล โดยอาศัยคำถามเจาะลึกเข้าไป โดยใช้คำถามที่ชี้บ่งถึงเหตุและผลกระทบที่จะเกิด ฝึกจากการตอบคำถามง่ายๆ เราใกล้ชิดตัวนักเรียนจะช่วยให้เด็กๆ นำตัวเองเชื่อมโยงกับเหตุการณ์เหล่านั้นได้ดี ที่สำคัญครูจะต้องกระตุ้นด้วยคำถามย่อยให้นักเรียนได้คิดบ่อยๆจนเป็นนิสัย เป็นคนช่างคิด ช่างถาม ช่างสงสัยก่อน

สุวิทย์ มูลคำ (2550) การคิดวิเคราะห์เป็นการใช้สมองซีกซ้ายเป็นหลัก เน้นคิดเชิงลึกจากเหตุไปสู่ผล เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในเชิงเหตุผล การจัดลำดับความสำคัญ และเชิงเปรียบเทียบ เทคนิคที่นิยมใช้คือ 5W 1H เพื่อหาคำตอบโดยใช้เทคนิคคำถามในช่วงต้นหรือช่วงเริ่มต้นการคิดวิเคราะห์โดยกระบวนการคิดวิเคราะห์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ เป็นการกำหนดวัตถุสิ่งของ เรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นมา เพื่อเป็นต้นเรื่องที่จะใช้วิเคราะห์

ขั้นที่ 2 กำหนดปัญหาหรือวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดประเด็นข้อสงสัยจากปัญหาของสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ อาจจะกำหนดเป็นคำถามหรือวัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์ เพื่อค้นหาความจริง สาเหตุ หรือความสำคัญ

ขั้นที่ 3 กำหนดหลักการหรือกฎเกณฑ์ เป็นการกำหนดข้อกำหนดสำหรับใช้แยกส่วนประกอบของสิ่งที่กำหนดให้

ขั้นที่ 4 พิจารณาแยกแยะ เป็นการพินิจ พิจารณา ทำการแยกแยะ กระจายสิ่งที่กำหนดให้ออกเป็นส่วนย่อย ๆ โดยอาจใช้เทคนิคคำถาม 5W 1H ซึ่งประกอบด้วย What (อะไร) Where (ที่ไหน) When (เมื่อไหร่) Why (ทำไม) Who (ใคร) และ How (อย่างไร)

ขั้นที่ 5 สรุปคำตอบ เป็นการรวบรวมประเด็นที่สำคัญเพื่อหาข้อสรุปเป็นคำตอบหรือตอบปัญหาของสิ่งที่กำหนดให้

ดิลก ดิลกพานนท์ (2552) การฝึกให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ว่าอะไรคืออะไร ขั้นนี้ผู้เรียนต้องรวบรวมปัญหา หาข้อมูลพร้อมสาเหตุของปัญหาจากการคิด การถาม การอ่าน หรือพิจารณาจากข้อเท็จจริงนั้นๆ

2. กำหนดทางเลือก เมื่อหาสาเหตุของปัญหานั้นได้แล้ว ผู้เรียนต้องหาทางเลือกที่จะแก้ปัญหานั้น โดยพิจารณาจากความเป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆ ทางเลือกที่จะแก้ปัญหานั้น ไม่จำเป็นต้องมีทางเลือกทางเดียว

3. เลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด เป็นการพิจารณาทางเลือกที่ใช้แก้ปัญหานั้น โดยมีเกณฑ์การตัดสินใจที่สำคัญคือ ผลดี ผลเสียที่เกิดจากทางเลือกนั้น

4. ตัดสินใจเมื่อพิจารณาอย่างรอบคอบในขั้นตอนที่ 3 แล้วจึงตัดสินใจเลือกทางที่คิดว่าดีที่สุด หลังจากนั้นครูต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอความคิดของเขาและอภิปรายร่วมกันในกลุ่ม โดยครูต้องยอมรับความคิดเห็นของทุกคน ถ้าหากคำตอบของผู้เรียนมีการขัดแย้งขึ้นในกลุ่ม ครูต้องเป็นผู้ตั้งคำถามด้วยการให้คิดต่อไปอีก

ดังนั้นขั้นตอนการสอนคิดในการเรียนการสอน ควรเริ่มจากการเห็นปัญหา การแก้ปัญหา วิธีการแก้ปัญหาและผลของการแก้ปัญหา การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ครูสามารถนำเหตุการณ์ เรื่องราว บทเพลง ภาพเหตุการณ์มาให้ให้นักเรียนดู อ่าน ฟังและให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ โดยครูบอกเป็นคำสั่งหรือคำถามขึ้นอยู่กับลักษณะของเหตุการณ์แล้วให้นักเรียนตอบโดยการเขียน อธิบาย วาดภาพ ซึ่งแนวการสอนเพื่อพัฒนาการคิดมี 3 รูปแบบ คือ

รูปแบบที่ 1 การสอนเพื่อพัฒนาการคิดโดยตรงเป็นการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปหรือบทเรียน กิจกรรมสำเร็จรูป

รูปแบบที่ 2 การสอนเนื้อหาสาระต่างๆโดยใช้กระบวนการสอนที่เน้นการพัฒนาการคิดซึ่งผู้เรียนจะได้ทั้งเนื้อหาความรู้และการคิดควบคู่กันไป

รูปแบบที่ 3 การสอนเนื้อหาสาระต่างๆโดยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดแบบต่างๆในการเรียนการสอน

ตอนที่ 2 เทคนิคการตั้งคำถาม

การใช้คำถามเป็นเทคนิคสำคัญในการเสาะแสวงหาความรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิด การตีความ การไตร่ตรอง การถ่ายทอดความคิด ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาความคิดใหม่ๆ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี โดยการใช้คำพูดหรือประโยคที่จะกระตุ้นการตอบสนองของผู้เรียนออกมา จุดมุ่งหมายที่ครูใช้คำถามเพื่อเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้ติดตาม หรือเป็นสื่อในการให้ผู้เรียนได้เสาะแสวงหาความรู้ด้วยตัวของเขาเอง โดยใช้คำถามเป็นสื่อตลอดเวลาทุกช่วงของการเรียนการสอน ซึ่งการใช้คำถามมีหลายลักษณะทั้งคำถามง่ายและคำถามยาก หรือทั้งคำถามแคบและคำถามกว้าง ครูสามารถใช้คำถามในห้องเรียนได้ เช่น ครูเป็นผู้ถามให้ผู้เรียนตอบ ครูและนักเรียนร่วมกันถามและอภิปราย หรือนักเรียนเป็นผู้ถามคำถามก็ได้

การใช้คำถามฝึกการคิดวิเคราะห์ เมื่อครูหาสถานการณ์ต่างๆได้แล้ว ครูก็ใช้คำถามหรือคำสั่งกระตุ้นให้นักเรียนคิด ขึ้นอยู่กับว่าคำถามนั้นจะถามนักเรียนในลักษณะใด เช่น การถามจำแนกแยกแยะ / เปรียบเทียบ ข้อมูลในสถานการณ์ การถามหาความสัมพันธ์ข้อมูลในสถานการณ์ การถามหาจุดเด่น จุดด้อย ความสำคัญ หลักการ

วันดี โดสุซึริ (2553) การใช้คำถามเป็นเทคนิคสำคัญในการเสาะแสวงหาความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นกลวิธีการสอนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิด การตีความ การไตร่ตรอง การถ่ายทอดความคิด สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี การถามจึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ที่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาความคิดใหม่ๆ ก่อให้เกิดการทบทวนการเชื่อมโยงระหว่างความคิดต่างๆ ส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็นและเกิดความท้าทาย

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2545) คำถามสามารถจำแนกได้หลายลักษณะ เช่น คำถามระดับต่ำ คำถามระดับสูง คำถามง่าย คำถามยาก

การใช้ความคิดในพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ตามแนวคิดของ Benjamin Bloom โดยแบ่งคำถามเป็น 6 ประเภท

1. ถามความรู้ที่มีคำตอบแน่นอน ถามเนื้อหาเกี่ยวกับข้อเท็จจริง คำจำกัดความ คำนิยาม คำศัพท์ กฎ ทฤษฎีถามเกี่ยวกับใคร (who) อะไร (what) เมื่อไร (when) ที่ไหน (where) รวมทั้งใช่หรือไม่
2. ถามความเข้าใจ คำถามที่ต้องใช้ความรู้ ความจำมาประกอบเพื่ออธิบาย เป็นคำถามที่สูงกว่าถามความรู้
3. ถามการนำไปใช้ คำถามที่นำความรู้และความเข้าใจไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่
4. ถามการวิเคราะห์ คำถามที่ให้จำแนกแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยส่วนย่อยอะไรบ้าง โดยอาศัยหลักการ กฎ ทฤษฎี ที่มาของเรื่องราว หรือเหตุการณ์นั้น
5. ถามการสังเคราะห์ คำถามที่ใช้กระบวนการคิด เพื่อสรุปความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลย่อย ๆ ขึ้นเป็นหลักการหรือแนวคิดใหม่
6. ถามการประเมินค่า คำถามที่ให้นักเรียนตีคุณค่าโดยใช้ความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็นในการกำหนดเกณฑ์ เพื่อประเมินค่าสิ่งเหล่านั้น

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (ออนไลน์, 2559) ได้จำแนกประเภทของคำถามไว้ ดังนี้

1. คำถามระดับต่ำ และคำถามระดับสูง
 2. คำถามเกี่ยวกับผล กระบวนการ และความคิดเห็น
 - 2.1 คำถามเกี่ยวกับผล เป็นคำถามที่ต้องการคำตอบในรูปของการสรุปผลขั้นสุดท้าย
 - 2.2 คำถามเกี่ยวกับกระบวนการ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียนอธิบายถึงวิธีการ การดำเนินการหรือขั้นตอนที่นำไปสู่ผลขั้นสุดท้าย
 - 2.3 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียนแสดงความเห็น ตัดสินใจ หรือประเมินสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
 3. คำถามแบบปิดและแบบเปิด
 - 3.1 คำถามแบบปิด เป็นคำถามที่มีคำตอบเดียวมักใช้กับข้อมูลที่เป็นความจำ
 - 3.2 คำถามแบบเปิด เป็นคำถามที่ให้คำตอบได้หลายอย่าง ใช้เพื่อการสร้างข้อมูล เพื่อให้เกิดการตอบสนองเฉพาะตัว และนำไปสู่การอภิปรายและการถามในชั้นต่อไป
- การนำการตั้งคำถามไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนประกอบด้วยเทคนิค ดังนี้
1. ควรเริ่มต้นตั้งคำถามในระดับความจำ หรือความเข้าใจ (คำถามระดับต่ำ) ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถตอบได้อย่างถูกต้อง เมื่อผู้เรียนตอบถูก ครูควรแสดงความชื่นชมด้วยคำพูด ใช้ท่าทาง เช่น พยักหน้า สัมผัสหรือเดินเข้าไปหาผู้ที่ตอบถูกต้องก่อนที่จะเริ่มคำถามในระดับที่ยากขึ้น ในกรณีที่นักเรียนตอบช้าหรือตอบ

ไม่ได้ ไม่ควรดุผู้เรียนที่ตอบคำถามไม่ถูกต้องหรือตอบไม่ตรงประเด็นให้ครูเปลี่ยนคำถามใหม่ให้ง่ายขึ้น

2. เมื่อผู้เรียนตอบคำถามไม่ได้ ครูผู้สอนควรช่วยผู้เรียนให้ตอบได้ โดยอาจใช้วิธีการต่างๆ เช่น หยุดสักครูให้ผู้เรียนได้มีเวลาคิดหาคำตอบ มีการทวนคำถามซ้ำ เปลี่ยนวิธีถามโดยใช้ถ้อยคำใหม่ที่เข้าใจง่ายขึ้น ตั้งคำถามเพิ่มเติม กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐานหรือทายคำตอบ ลดระดับคำถามให้ง่ายขึ้น

3. ถามให้ทั่วถึงทุกคน คือ การถามทั้งชั้นเรียน ผู้เรียนแต่ละคนควรเข้าใจว่าตนเองถูกคาดหวังให้ตอบคำถาม ผู้เรียนจะร่วมมือในการเรียนเต็มที่ เมื่อรู้ว่าตนเองมีส่วนในการเรียนรู้สิ่งสำคัญคือ ต้องทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวตลอดเวลา คำถามแต่ละคำถามควรให้ผู้เรียนที่มีความสนใจในชั้นเรียนเป็นผู้ตอบ ไม่ควรให้ผู้เรียนตอบคำถามซ้ำเพียงคนเดียว ครูควรพยายามตั้งคำถามให้กับผู้เรียนที่ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในชั้นเรียนด้วย

4. ควรเพิ่มระดับความยากของคำถามขึ้นตามลำดับเพื่อให้เด็กได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์ต่อไป ครูจึงต้องพัฒนาการตั้งคำถามอย่างเป็นระบบ

5. สร้างบรรยากาศส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยการใช้ยุทธศาสตร์การตั้งคำถาม เช่น สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและกระตุ้นชั้นเรียนด้วยการตั้งคำถาม ตั้งคำถามที่ผู้เรียนสามารถใช้คำตอบแบบใช้ความคิดเห็นส่วนตัวให้มากขึ้นลดคำถามประเภทที่ตอบแค่ "ใช่" หรือ "ไม่ใช่" หลีกเลี่ยงการตั้งคำถามหลายคำถามในเวลาเดียวกัน ตั้งคำถามให้เหมาะสมกับวัยผู้เรียน ตั้งคำถามให้หลากหลายที่เปิดโอกาสให้ค้นพบเด็กที่มีความสามารถพิเศษช่วยเด็กปรับปรุงทักษะการตั้งคำถาม

คำถามที่ใช้กัน โดยทั่วไปมีหลายลักษณะ ดังนี้ (กัญญา วีระวรรณ ,ออนไลน์ ,ม.ป.ป.)

1. คำถามขั้นพื้นฐาน เป็นคำถามที่ต้องการคำตอบในระดับ ความรู้ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ ตัวอย่างคำถาม ได้แก่

1.1 การถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ซึ่งมักจะประกอบด้วยคำว่า “ใคร” “อะไร” “เมื่อไร” และ “ที่ไหน” เป็นการถามให้ผู้เรียนระลึกถึงข้อมูลหรือสิ่งที่เคยเรียนมาก่อน

1.2 การถามให้อธิบาย เป็นคำถามที่ยากกว่าการถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง แต่ยังคงอาศัยความจำเป็นสำคัญผู้ตอบจะต้องมีความสามารถในทางเหตุผลหรือความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่จำได้ประกอบกันด้วย จึงจะสามารถตอบคำถามได้ ซึ่งมักจะประกอบด้วยคำว่า “อย่างไร”

1.3 การถามถึงการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาที่คล้ายกับสถานการณ์ที่เรียน หรือต้องประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาในเรื่องที่เรียน หรือเรื่องใหม่ หรือการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

1.4 คำถามเพื่อให้แก้ปัญหา เป็นการถามให้นักเรียนใช้ความรู้เดิมที่เคยเรียนมาแก้ปัญหาใหม่ ๆ ที่เขาประสบ

2. คำถามขั้นสูง เป็นคำถามในระดับที่สูงกว่าการนำไปใช้ ได้แก่ การถามเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า รวมทั้งคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยมุ่งให้ผู้เรียนคิดแบบนามธรรม โดยอาศัยข้อเท็จจริงหรือคำอธิบาย แล้วนำไปสรุปหาความสัมพันธ์ ความหมาย เปรียบเทียบ และเหตุผล เพื่อหาคำตอบถูก ปกติคำถามประเภทนี้จะมีคำ “ทำไม” ประกอบอยู่ด้วย ลักษณะของคำถามประเภทนี้คือ

2.1 คำถามเพื่อให้ประเมิน เป็นคำถามที่ต้องการให้ตัดสินใจ หรือเลือกโดยใช้คุณค่าเป็นเกณฑ์ เช่น ถามว่า “การลอกงานเพื่อนเป็นสิ่งสมควรกระทำหรือไม่เพราะเหตุใด”

2.2 คำถามเพื่อให้อ้างอิง เป็นการถามให้อุปมาน (inductive) คือถามให้สรุปหรือค้นพบกฎเกณฑ์จากการรวบรวมข้อมูลหรือข้อเท็จจริงหลาย ๆ อย่าง และให้อุปมาน (deductive) คือ ถามให้นำกฎเกณฑ์หรือทฤษฎีไปอธิบายเหตุการณ์ หรือประสบการณ์ต่าง ๆ

2.3 คำถามเพื่อให้เปรียบเทียบ เป็นการถามให้ผู้เรียนบอกความแตกต่าง ความคล้ายคลึง ความสัมพันธ์ และความขัดแย้งกันของความคิดหรือสิ่งของต่างๆ

2.4 คำถามเพื่อให้อธิบายเหตุและผล เป็นคำถามที่ให้ผู้เรียนหาความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ บุคคล วัตถุ ความคิด ว่าอะไร เป็นเหตุผลกัน

2.5 คำถามเพื่อให้เกิดริเริ่ม นิยมใช้คำถามแบบอนอกนัย (Divergent Question) เป็นการถามความคิดริเริ่มเป็นคำถามแบบเปิด ผู้เรียนมีอิสระเต็มที่ในการคิดและการตอบ

2.6 คำถามเพื่อให้เกิดการค้นพบ โดยใช้คำถามและคำตอบก่อน ๆ เป็นแนวทาง (Probing Questions) เป็นการถามที่เริ่มด้วยผู้สอนให้ผู้เรียนตอบคำถาม แล้วใช้คำตอบของผู้เรียนเป็นแนวในการถาม เพื่อให้ผู้เรียนตอบหรือเข้าใจในสิ่งที่ผู้สอนต้องการ

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ม.ป.ป.) เสนอว่าการตั้งคำถามมี 4 ระดับ เรียกว่า O-E-P-C ซึ่งเหมือนกับระดับขั้นของการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ดังนี้

1. คำถามขั้นการสังเกต (Observation Question) เป็นคำถามที่ให้ผู้ตอบใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการรับรู้และตอบปัญหา หรือเป็นการรวบรวมข้อมูล เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาในขั้นต่อไป

2. คำถามขั้นการอธิบาย (Explanation Question) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้เหตุผลประกอบกับข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมได้จากการสังเกตในสถานการณ์ปัจจุบันและจากความรู้เดิม

3. คำถามขั้นการตั้งสมมติฐานหรือขั้นการทำนาย (Prediction Question) เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคาดการณ์ว่าจะเกิดอะไรขึ้น เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่าง หรือคาดการณ์เพื่อขยายข้อสรุปในขั้นอธิบายให้กว้างขวางออกไป

4. คำถามขั้นควบคุมและสร้างสรรค์ (Control and Creativity Question) เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียนนำกฎเกณฑ์และความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ไปประยุกต์ให้เข้ากับเหตุการณ์ เป็นการคิดสิ่งแปลกใหม่

นิดิธร์ ปิลวาสน์ (ออนไลน์, 2557) การถามนักเรียนเพื่อให้เกิดเป็น (Teaching Children about Critical Thinking) เป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้พัฒนาสติ ปัญญาและการคิด เนื่องจากการได้รับการฝึกฝนในด้านการคิดหาคำตอบถือเป็นการฝึกฝนการทำงานของสมอง การใช้คำถามเป็นการจัดประสบการณ์สำหรับนักเรียน ทำให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์หาเหตุผลแก้ปัญหาทำให้เกิดการเรียนรู้อยากรู้ อยากเห็นเพิ่มขึ้น

การใช้คำถามถือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ที่ช่วยให้เด็กสร้างความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาความคิดใหม่ๆ การใช้คำถามจะช่วยขยายทักษะการคิด คำถามที่ใช้ถามนักเรียนแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

คำถามระดับสูง เป็นคำถามที่เสริมให้มีทักษะการคิด โดยนำความรู้ประสบการณ์เดิมมาเป็นพื้นฐานในการหาคำตอบได้แก่ คำถามให้อธิบาย คำถามให้เปรียบเทียบ คำถามให้จำแนก คำถามให้ยกตัวอย่าง คำถามให้วิเคราะห์ คำถามให้สังเคราะห์ และคำถามให้ประเมินค่า การหาคำตอบ คำถามระดับสูงแบ่งได้เป็น 7 ชนิดได้แก่

- 1.คำถามให้อธิบาย เป็นคำถามที่ผู้ต้องนำความรู้ประสบการณ์เดิมมาเป็นพื้นฐานในการหาคำตอบ
 - 2.คำถามให้เปรียบเทียบ เป็นคำถามที่ต้องการให้เด็กคิดเปรียบเทียบสิ่งของแต่ละสิ่งว่ามีความคล้ายกันหรือแตกต่างกันอย่างไร คุณสมบัติที่นำมาเปรียบเทียบกัน
 - 3.คำถามให้จำแนก เป็นคำถามที่ให้แบ่งประเภทของสิ่งของและเรียงลำดับสิ่งของโดยใช้เกณฑ์ของตนเองและผู้อื่น
 - 4.คำถามให้ยกตัวอย่าง เป็นคำถามที่ให้เด็กบอกรายชื่อหรือยกตัวอย่างสิ่งของต่างๆ
 - 5.คำถามให้วิเคราะห์ ใช้เพื่อให้เด็กค้นหาความจริงที่เป็นเรื่องราวเหตุการณ์หรือแยกแยะเรื่องราวออกเป็นส่วนย่อย
 - 6.คำถามให้สังเคราะห์ เป็นกระบวนการคิดที่ต่อจากการวิเคราะห์แล้วนำข้อมูลมาสรุป โดยเลือกคำตอบที่ดีที่สุด
 - 7.คำถามให้ประเมินค่า ใช้เพื่อให้เด็กฝึกพิจารณาคุณค่าของสิ่งต่างๆก่อนตัดสินใจอย่างมีเหตุผล รู้จักประเมินค่าของสิ่งต่างๆ
- คำถามระดับต่ำ หมายถึง คำถามที่ใช้ถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงทั่วไปที่ได้จากการจำและการสังเกต แบ่งออกเป็น 6 ชนิด ดังนี้
1. คำถามให้สังเกต เป็นคำถามที่ต้องใช้ประสาทสัมผัสตา หู ลิ้น จมูก การสัมผัสทางกาย
 2. คำถามให้บทวนความจำ เป็นคำถามที่เด็กต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมมาตอบคำถาม
 3. คำถามให้บอกความหมายหรือให้คำจำกัดความ เป็นคำถามที่ใช้ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจในเรื่องความหมายของคำต่างๆ
 4. คำถามบ่งชี้ เป็นคำถามที่ผู้ถามกำหนดข้อมูลบางอย่างให้แล้วให้เด็กเลือกว่าสิ่งใดเป็นคำตอบที่ต้องการ
 5. คำถามนำ เป็นคำถามเพื่อยืนยันเรื่องที่พูดอีกครั้ง เป็นการทบทวนข้อเท็จจริงเพื่อสร้างความสนใจของเด็ก
 6. คำถามสร้างความสนใจ ใช้เพื่อควบคุมกิจกรรมต่างๆในชั้นเรียนให้ดำเนินไปได้ด้วยความเรียบร้อย

หลักในการสร้างคำถาม

1. คำถามที่สร้างขึ้นต้องมีคุณค่าทางวิชาการและเร้าให้อยากตอบ
2. คำถามควรเป็นประเภทปลายเปิด จะช่วยทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะตอบแสดงความคิดเห็น
3. คำถามควรเน้นให้ผู้เรียนได้อธิบายโดยใช้หลักเหตุผล ซึ่งอาจจะใช้คำว่า “อย่างไร” ประกอบ
4. คำถามควรมุ่งถามเหตุผลซึ่งมักจะประกอบด้วยคำว่า “ทำไม” หรือ “เพราะเหตุใด
5. คำถามที่ดีจะต้องช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการคิด โดยประกอบไปด้วย
 - 5.1 การรับรู้ (perceiving) เป็นการถามเพื่อให้ผู้เรียนจดจ่อหรือใส่ใจในเรื่องที่กำลังเรียน
 - 5.2 การสัมพันธ์ (relating) เป็นการถามเพื่อให้ผู้เรียนนำข้อมูลต่าง ๆ มาสัมพันธ์กัน
 - 5.3 ถามความจำหรือการระลึกได้ (reproducing) เป็นการถามเรื่องราวหรือข้อมูลต่างๆ จากความจำของผู้เรียน
 - 5.4 ถามให้ประยุกต์ (applying) เป็นการถามเพื่อให้ผู้เรียนนำข้อมูลที่รับไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในสถานการณ์หรือปัญหาใหม่ที่ไปพบ
 - 5.5 ถามให้วิเคราะห์ (analyzing) เป็นการถามเพื่อให้ผู้เรียนแยกแยะรายละเอียดและข้อเท็จจริงต่าง ๆ จากข้อมูลที่รับหรือเรียนรู้ไปแล้ว
 - 5.6 ถามให้ประเมินคุณค่า (evaluating) เป็นการถามเพื่อให้ผู้เรียนประเมิน คุณค่าหรือตัดสินใจในเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่าดี เลว ถูก หรือไม่ถูกอย่างไร
6. ถามให้สร้างหรือผลิตสิ่งใหม่ (producing) เป็นการถามเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสังเคราะห์สิ่งต่างๆ ขึ้นมา
7. พยายามหลีกเลี่ยงคำถามที่ต้องการคำตอบเพียง “ใช่” หรือ “ไม่ใช่”
8. คำถามควรสั้นและชัดเจนที่สุด
9. ใช้ภาษาง่าย ๆ ที่เป็นที่น่าสนใจโดยทั่วไป

ตัวอย่างคำถามและกิจกรรมตาม Bloom's Taxonomy (ปริญดา ลิ้มปานานท์ พรหมรัตน์, 2558)

ระดับ	คำถาม	กิจกรรม
ความรู้ ความจำ	1. ในเรื่องนี้ มีตัวละครอะไรบ้าง	- การเขียนอธิบาย การเล่นเกม ตอบคำถาม
	2. ภาพยนตร์เรื่องนี้ สองพี่น้องเล่นอะไร	
	3. นักเรียนเรียงลำดับเหตุการณ์	
ความเข้าใจ	1. อธิบายสาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ดังกล่าว	- การอธิบาย การวาด ภาพประกอบ การทำรายงาน
	2. ทำไมพี่น้องในภาพยนตร์เรื่อง.....จึงทะเลาะกัน	
	3. นักเรียนคิดว่า จะเกิดอะไรต่อมา	

ระดับ	คำถาม	กิจกรรม
การนำไปใช้	1. ข้อคิดในภาพยนตร์จะนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้อย่างไร	- การวาดภาพ การจัดป้ายนิเทศ การตอบคำถาม การทำรายงาน การอภิปราย
	2. นักเรียนช่วยตัวอย่างเพิ่มเติม	
การวิเคราะห์	1. นักเรียนสามารถสรุปเรื่องราวเพิ่มเติมได้อย่างไรบ้าง	- ทำผังความคิด การเขียนสรุปเรื่องย่อ การแสดงละคร การอภิปราย การศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ทำรายงาน
	2. การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น	
	3. ปัจจัยที่ทำให้เกิดภาวะโลกร้อนได้แก่อะไรบ้าง	
การสังเคราะห์	1. นักเรียนจะจัดการเหตุการณ์นั้นอย่างไร	- การออกแบบผลงาน ทำแผนผังความคิด การอภิปราย
	2. นักเรียนออกแบบที่อยู่อาศัยได้หรือไม่ อย่างไร	
การประเมิน	1. ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นอย่างไรมากที่สุดในความคิดของตนเอง	- การจัดกิจกรรมอภิปราย หรือการทำ Focus Group การไต่สวน
	2. นักเรียนจะเลือกวิธีการเดียวกับ..... เพราะเหตุใด	

ความสำคัญของการใช้คำถาม (ชาติินี, ออนไลน์, ม.ป.ป.)

1. ใช้เป็นสื่อสำหรับสำรวจและทบทวนพื้นความรู้เดิมและประสบการณ์เดิมของนักเรียน คำตอบของนักเรียนจะเป็นสื่อนำไปสู่การเรียนการสอนบทเรียนใหม่และประสบการณ์ใหม่
2. ใช้กระตุ้นความสนใจของนักเรียน ครูอาจใช้คำถามเพื่อเร้าความสนใจของนักเรียนได้ทุกขั้นตอนในการเรียนการสอน เช่น การใช้คำถามเพื่อเริ่มต้นบทเรียน ถามให้นักเรียนสังเกต ให้อีกตัวอย่าง ใช้เป็นสิ่งเชื่อมโยงหรือเริ่มต้นการสนทนาระหว่างครูกับนักเรียน เพราะนักเรียนจะตอบคำถามของครูได้หากสนใจเรียนตลอดเวลา
3. ใช้เสริมสร้างความสามารถทางความคิดให้แก่ นักเรียน ช่วยให้นักเรียนฝึกคิดหาคำตอบ หาเหตุผล และหาความรู้ได้ด้วยตนเอง
4. คำถามที่ดีจะช่วยให้มีการอภิปรายต่อเนื่อง เป็นการขยายความคิดและแนวทางในการเรียนรู้และข้อสรุปหลักเกณฑ์ใหม่ ๆ
5. การใช้คำถาม ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เช่น ทำให้นักเรียนมีโอกาสตอบคำถามเสนอความคิดเห็นและตั้งคำถาม รวมทั้งได้ร่วมกิจกรรมอื่น ๆ ด้วย
6. ช่วยให้นักเรียนพยายามค้นคว้าหาความรู้ใหม่เพิ่มเติมเพื่อที่จะนำมาตอบคำถามของครู
7. ใช้ช่วยทบทวนหรือสรุปบทเรียนให้เป็นที่เข้าใจตรงกัน
8. ใช้ช่วยประเมินผลการเรียนของนักเรียนและการสอนของครู

ลักษณะการใช้คำถามที่ดี

ครูต้องรู้จักการใช้ทั้งคำถามระดับง่ายปนกับคำถามระดับยาก เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสู่การเป็นผู้มีความสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ ลักษณะการใช้คำถามที่ดีคือ

1. เตรียมคำถามล่วงหน้า มีการเรียงลำดับตามความง่ายยาก ตามลำดับเนื้อหา
2. ใช้ภาษาชัดเจน กระชับรัด
3. ถามแล้วต้องมีเว้นช่วงเวลา เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างทั่วถึง โดยเฉพาะการถามเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและเหตุผล
4. ถามทีละคนและตอบทีละคน โดยไม่เจาะจงคนใดคนหนึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตอบหลาย ๆ คน ในคำถามเดียวกัน
5. ควรใช้ท่าทาง เสียงประกอบการถามเพื่อกระตุ้นความสนใจ
6. ควรใช้คำถามปูพื้น เมื่อตอบคำถามแรกไม่ได้หรือเปลี่ยนคำถาม คำพูดใหม่ถ้านักเรียนตอบไม่ได้
7. ควรใช้คำถามง่ายและยากปนกันในการสอนครั้งหนึ่ง ๆ
8. ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถามผู้สอน

ราณี เดือนขวัญ (ออนไลน์, 2553) การตั้งคำถามที่ดีจะช่วยฝึกทักษะการคิดช่วยสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นทั้งแก่ตัวผู้ถามและตัวผู้ตอบ เกิดการคิดอย่างสร้างสรรค์ ช่วยสร้างเสริมนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในสหรัฐอเมริกาเคยมีผู้ทำวิจัยพบว่า ถ้าจะฝึกทักษะการคิดและสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างสัมฤทธิ์ผลนั้น ครูจะต้องตั้งคำถามในชั้นเรียนราว 1,000 คำถามต่อสัปดาห์ ทั้งนี้การตั้งคำถามย่อมต้องมียุทธศาสตร์และเทคนิคในการที่จะสร้างทักษะการคิด และสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน

ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้คำถาม

1. ขึ้นวางแผนการใช้คำถาม ผู้สอนควรมีการวางแผนไว้ล่วงหน้าว่าจะใช้คำถามเพื่อจุดประสงค์ใด ที่จะสอดคล้องกับเนื้อหาสาระและวัตถุประสงค์ของบทเรียน
2. ขึ้นเตรียมคำถาม ผู้สอนควรเตรียมคำถามที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการสร้างคำถามอย่างมีหลักเกณฑ์ว่าจะถามในลักษณะใด
3. ขึ้นการใช้คำถาม ผู้สอนสามารถใช้คำถามในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. ขึ้นสรุปและประเมินผล
 - 4.1 การสรุปบทเรียนผู้สอนอาจจะใช้คำถามเพื่อการสรุปบทเรียน
 - 4.2 การประเมินผล ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผล การเรียนรู้ โดยใช้วิธีการประเมินผลตามสภาพจริง

ดังนั้นในการนี้ผู้วิจัยจึงใช้เทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W 1H เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ข้อมูลหรือปัญหาต่างๆโดยใช้ความสามารถในการจำแนก แยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ นำมาหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อค้นหาคำตอบที่เป็นความเป็นจริงแล้วจึงรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาจัดระบบ

ตอนที่ 3 สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้หรือสื่อการเรียนการสอน เป็นสื่อกลาง เป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยช่วยขยายเนื้อหาที่เรียนชัดเจนขึ้น

อรนุช ลิมตศิริ (2543) สื่อการเรียนรู้ (Media for learning) หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสื่อสารกัน ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนจึงเรียกสื่อการสอน (Instructional Media) หมายถึงสื่อชนิดใดก็ตาม เช่น เทปบันทึกเสียง ภาพนิ่ง แผนภูมิ หนังสือ วิทยุ โทรทัศน์ สไลด์ เป็นต้น ที่บรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน สิ่งเหล่านี้เป็นวัสดุอุปกรณ์ทางกายภาพที่นำมาใช้ในเทคโนโลยีการศึกษา เป็นเครื่องมือที่ผู้สอนส่งไปถึงผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่วางไว้เป็นอย่างดี

วิไลวรรณ แสนพาน (2553) สื่อการสอนเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิดได้แก่ การคิดไตร่ตรอง การคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมให้แก่ผู้เรียน สื่อการสอนมีประโยชน์ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความคิดรวบยอดได้ง่าย รวดเร็วขึ้น
2. ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นกระบวนการ
3. ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
4. สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ
5. ส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน
6. เกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจและความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกัน ให้เรียนรู้ได้เท่าเทียมกัน
7. ช่วยให้ผู้เรียนบูรณาการสาระการเรียนรู้ต่างๆให้เชื่อมโยงกัน
8. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่างๆเพื่อการค้นคว้าเพิ่มเติม
9. ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้หลายมิติ จากสื่อที่หลากหลาย
10. เชื่อมโยงโลกที่อยู่ไกลตัวผู้เรียนให้เข้าสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

สื่อการเรียนรู้ต่างๆ นอกจากมีบทบาทเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้ว ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาในด้านต่างๆ เช่น

1. ความรู้ สื่อช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้เชิงเนื้อหา ความรู้เชิงกระบวนการและความรู้เชิงประจักษ์ จาก การเรียนรู้ในกลุ่มวิชาต่างๆส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมพัฒนาความอยากรู้อยากเห็นเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมการค้นหาและการเชื่อมโยงสาระที่ได้เรียนรู้ระหว่างวิชาต่างๆเข้ากับประสบการณ์

2. ทักษะ สื่อการสอนในกลุ่มวิชาต่างๆช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะด้านต่างๆให้แก่ผู้เรียน

3. คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม สื่อต่างๆนอกจากจะให้ผู้เรียน ได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะ แล้ว ยังมุ่งให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ เห็นคุณค่าในตนเอง ภูมิใจในความเป็นไทย มีจิตสำนึกทางสังคมและ สิ่งแวดล้อม รู้จักใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์ ยอมรับค่านิยมที่ดีงาม

พิมพ์พร แก้วเครือ (2558) สื่อการเรียนการสอนเป็นตัวกลางซึ่งมีความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน มีหน้าที่เป็นตัวนำความต้องการของครูไปสู่ตัวนักเรียนอย่างถูกต้องและรวดเร็ว เป็นผลให้นักเรียน เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายการเรียนการสอน ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สื่อการสอนได้นำไปใช้ ในการเรียนการสอนตลอด และยังได้รับการพัฒนาไปตามการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีซึ่ง ก้าวหน้าไปไม่หยุดยั้ง นักการศึกษาเรียกชื่อการสอนด้วยชื่อต่างๆ เช่น อุปกรณ์การสอน โสตทัศนูปกรณ์ เทคโนโลยีการศึกษา สื่อการเรียนการสอน สื่อการศึกษา เป็นต้น

ชวลิต เข่งทอง(ออนไลน์,ม.ป.ป.) สื่อ หมายถึง ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดหรือนำความรู้ในลักษณะต่าง ๆ จากผู้ส่งไปยังผู้รับให้เข้าใจ ความหมายได้ตรงกันในการเรียนการสอน สื่อที่ใช้เป็นตัวกลางนำความรู้ใน กระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเรียกว่าสื่อการเรียนการสอน ในทางการศึกษามีชื่อเรียก อื่นๆ เช่น สื่อการสอน สื่อการศึกษา อุปกรณ์ช่วยสอน สื่อการเรียนรู้ หรืออาจเป็นการรวมเอาวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน ที่เรียกว่าเทคโนโลยีทางการ ศึกษา ซึ่งจำแนกประเภทสื่อการเรียนการสอนดังนี้

ชวลิต เข่งทอง (ออนไลน์ ,ม.ป.ป.) ประเภทของสื่อการเรียนรู้จัดแบ่งได้ดังนี้

1. จำแนกประเภทสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากลักษณะประสาทการรับรู้ของผู้เรียน จากการเห็นและการฟัง ซึ่งสามารถจำแนกประเภทของสื่อได้ดังต่อไปนี้

1.1 สื่อที่เป็นภาพ (Visual Media)

ก. ภาพที่ไม่ต้องฉาย (Non-Projected) ได้แก่ ภาพบนกระดานดำ ภาพจากแผ่นภาพ ภาพจากหนังสือ และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

ข. ภาพที่ต้องฉาย (Projected) ได้แก่ ภาพจากเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉาย ภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์

1.2 สื่อที่เป็นเสียง (Audio Media) ได้แก่ สื่อประเภทเสียงที่ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เช่น เทป บันทึกเสียง วิทยุ เป็นต้น

1.3 สื่อที่เป็นทั้งภาพและเสียง (Audio-Visual Media) ได้แก่ สื่อที่แสดงภาพและเสียงพร้อม ๆ กัน เช่น สไลด์ประกอบเสียง ภาพยนตร์ที่มีเสียง (Sound-film) เทปโทรทัศน์ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) และมัลติมีเดีย เป็นต้น

2. จำแนกประเภทของสื่อการเรียนการสอน ในทางเทคโนโลยีการศึกษา อาจจำแนกได้เป็น

2.1 เครื่องมืออุปกรณ์ (Hardware) สื่อการเรียนการสอนประเภทเครื่องมือหรือฮาร์ดแวร์ (Hardware) หมายถึง สิ่งที่เป็นอุปกรณ์ทางเทคนิคทั้งหลายที่ประกอบด้วยกลไกไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ไม่ว่าวัสดุสิ้นเปลือง ได้แก่ เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายภาพทึบแสง เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องรับโทรทัศน์ เครื่องฉายจุลทรรศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

2.2 วัสดุ (Software) สื่อการเรียนการสอนประเภทวัสดุหรือซอฟต์แวร์ (Software) เป็นวัสดุที่เก็บความรู้ในลักษณะของภาพ เสียง และตัวอักษรในรูปแบบต่าง ๆ จำแนกได้ 2 ประเภท คือ

ก. วัสดุที่ต้องอาศัยเครื่องมือหรืออุปกรณ์ (Hardware) เพื่อเสนอเรื่องราว ข้อมูลหรือความรู้ออกมาสื่อความหมายแก่ผู้เรียน ได้แก่ फिल्म แผ่นใส เทปบันทึกเสียง แผ่นซีดี เป็นต้น

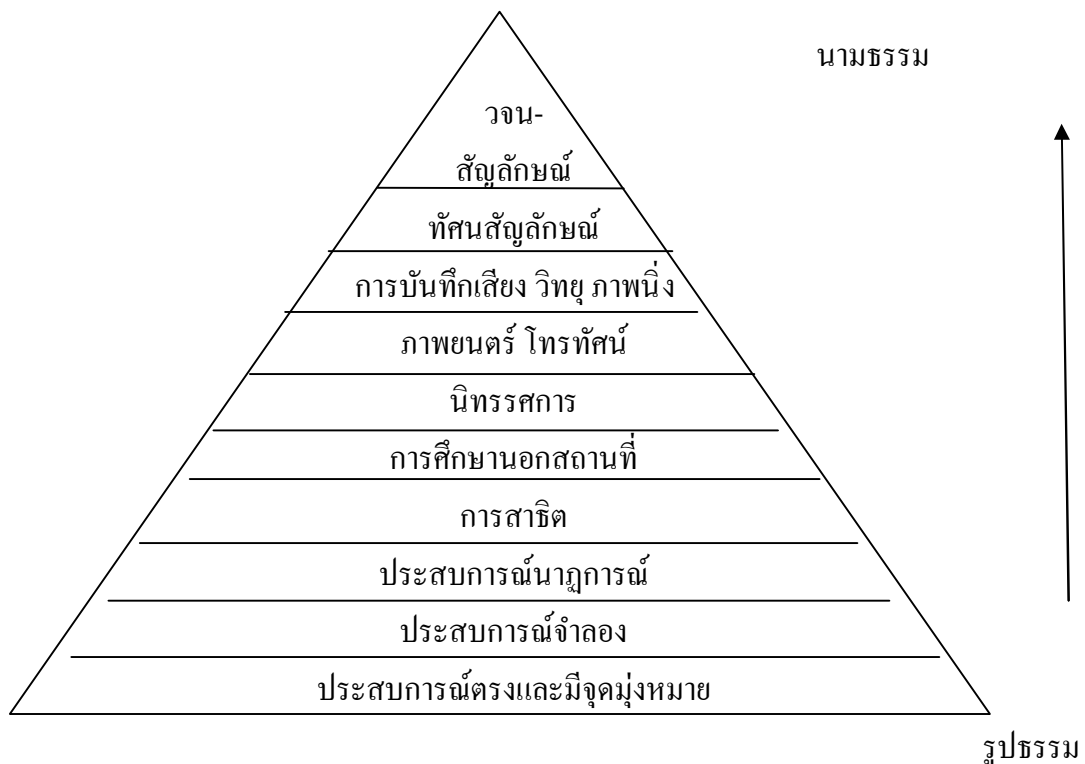
ข. วัสดุที่เสนอความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมือหรืออุปกรณ์ใด ๆ เช่น ตำรา หนังสือเอกสาร คู่มือ รูปภาพ แผ่นภาพ ของจริง ของตัวอย่าง หุ่นจำลอง เป็นต้น

2.3 เทคนิคและวิธีการ (Technique and Method) การสื่อความหมายในการเรียนการสอนบางครั้งไม่อาจทำได้ด้วยเครื่องมืออุปกรณ์หรือวัสดุ แต่จะต้องอาศัยเทคนิคหรือวิธีการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ หรือใช้ทั้งวัสดุอุปกรณ์และวิธีการไปพร้อม ๆ กัน แต่เน้นที่วิธีการเป็นสำคัญ เช่น การสาธิตประกอบการใช้เครื่องมือ การทดลอง การแสดงบทบาทการศึกษานอกสถานที่ การจัดนิทรรศการ เป็นต้น

ประเภทของสื่อการเรียนรู้

การแบ่งประเภทของสื่อการสอน ถ้าแบ่งตามระดับประสบการณ์ของผู้เรียน เดล (Dale, 1969) อ้างถึงใน <http://www.gotoknow.org.post> สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2558) ได้แบ่งสื่อการสอนออกเป็น 10 ประเภท โดยพิจารณาจากลักษณะของประสบการณ์ที่ได้รับจากสื่อการสอนประเภทนั้น โดยยึดเอาความเป็นรูปธรรมและนามธรรมเป็นหลักในการแบ่งประเภทและได้เรียงลำดับจากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมที่สุด ประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมที่สุด (Abstract Concrete Continuum) เรียกว่า “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experience)

แผนภูมิที่ 2 แสดงกรวยประสบการณ์ของ เอ็ดการ์ เดล



แหล่งที่มา : Dale, Edgar. (1969) Audio-Visual Materials of Instruction. Chicago : University of Chicago Press

ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย (Direct Purposeful Experience) เป็นประสบการณ์ที่เป็นรากฐานของประสบการณ์ทั้งปวง เพราะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้เห็น ได้ยินเสียง ได้สัมผัสด้วยตนเอง เช่น การเรียนจากของจริง (Real object) ได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ

ขั้นที่ 2 ประสบการณ์จำลอง (Contrived Simulation Experience) ข้อจำกัดที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนจากประสบการณ์จริงให้แก่ผู้เรียนได้ เช่น ของจริงมีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินไป มีความซับซ้อน มีอันตราย จึงใช้ประสบการณ์จำลองแทน เช่น การใช้หุ่นจำลอง (Model) ของตัวอย่าง (Specimen)

ขั้นที่ 3 ประสบการณ์นาฏการณ์ (Dramatized Experience) เป็นประสบการณ์ที่จัดขึ้นแทนประสบการณ์จริงที่เป็นอดีตไปแล้ว หรือเป็นนามธรรมที่ยากเกินกว่าจะเข้าใจและไม่สามารถใช้ประสบการณ์จำลองได้ เช่น การละเล่นพื้นเมือง ประเพณีต่างๆ

ขั้นที่ 4 การสาธิต (Demonstration) คือ การอธิบายข้อเท็จจริง ความจริง และกระบวนการที่สำคัญด้วยการแสดงให้เห็นเป็นลำดับขั้น การสาธิตอาจทำได้โดยครูเป็นผู้สาธิต นอกจากนี้อาจใช้ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ แสดงการสาธิตในเนื้อหาที่ต้องการได้

ขั้นที่ 5 การศึกษานอกสถานที่ (Field Trip) การพานักเรียนไปศึกษาแหล่งความรู้นอกห้องเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนรู้หลายๆด้าน ได้แก่ การศึกษาความรู้จากสถานที่สำคัญ

ขั้นที่ 6 นิทรรศการ (Exhibition) คือ การจัดแสดงสิ่งต่างๆ รวมทั้งมีการสาธิตและการฉายภาพยนตร์ประกอบเพื่อให้ประสบการณ์ในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนหลายด้าน ได้แก่ การจัดป้ายนิทรรศการ การจัดแสดงผลงานนักเรียน

ขั้นที่ 7 ภาพยนตร์และโทรทัศน์ (Motion Picture and Television) ผู้เรียนได้เรียนด้วยการเห็นและได้ยินเสียงเหตุการณ์ และเรื่องราวต่างๆ ได้มองเห็นภาพในลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนจริงไปพร้อมๆกัน

ขั้นที่ 8 การบันทึกเสียง วิทยุ ภาพนิ่ง (Recording Radio and Picture) ได้แก่ เทปบันทึกเสียง แผ่นเสียง วิทยุ ซึ่งต้องอาศัยเรื่องการขยายเสียง ส่วนภาพนิ่ง ได้แก่ รูปภาพทั้งชนิดโปรเจกต์ที่ใช้กับเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ (Overhead projector) สไลด์ (Slide) ภาพนิ่งจากคอมพิวเตอร์ และภาพบันทึกเสียงที่ใช้กับเครื่องฉายภาพทึบแสง (Overhead projector)

ขั้นที่ 9 ทัศนสัญลักษณ์ (Visual Symbol) มีความเป็นนามธรรมมากขึ้น จำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นพื้นฐานในการเลือกนำไปใช้ เช่น แผนภูมิ แผนสถิติ ภาพโฆษณา การ์ตูน แผนที่ และสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 10 วจนสัญลักษณ์ (Verbal Symbol) เป็นเรื่องของนามธรรม ได้แก่ การใช้ตัวหนังสือ

หลักการเลือกสื่อการสอน

การเลือกสื่อการสอนเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยครูจะต้องตั้งวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับการเลือกใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียน วัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน วิธีใช้ไม่ซับซ้อน มีความสะดวกในการใช้ประกอบการสอน มีราคาไม่แพงจนเกินไป ใช้ได้คุ้มค่างับเวลาที่ผลิต

ประโยชน์ของสื่อการสอนที่มีต่อนักเรียน

ศักดิ์ศรี ปาณะกุล (2550) กล่าวถึงคุณค่าของสื่อการเรียนรู้ต่อครู ดังนี้

1. ช่วยสร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่ดี น่าสนใจ สนุกสนาน มีความน่าเชื่อถือจึงสร้างความเชื่อมั่นให้กับครูได้เป็นอย่างดี และนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่บรรลุเป้าหมายของครูในที่สุด
2. ช่วยแบ่งเบาภาระการจัดการเรียนรู้ เช่น ทำให้ครูพูดน้อยลง ถ่ายทอดเนื้อหาด้วยตนเอง

น้อยลง

3. ช่วยกระตุ้นให้ครูเตรียม ผลิต หรือพัฒนาสื่อใหม่ๆ รวมทั้งคิดค้นวิธีการที่น่าสนใจ
4. ช่วยแก้ปัญหาและทดแทนสิ่งที่ครูไม่ถนัด
5. ช่วยให้ครูสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ สำหรับการสอนที่เป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย และเป็นรายบุคคล โดยอาศัยสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมประกอบ
6. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ของครูโดยตรง เพราะทำให้ครูผู้สอนสามารถสอนได้เร็ว ถูกต้องแม่นยำ ใช้เวลาสั้นลง แต่ทำให้นักเรียนเรียนได้มากขึ้น
7. ช่วยให้ครูมีปฏิสัมพันธ์และติดตามดูแลนักเรียนเป็นรายบุคคล เพราะใช้เวลาในด้านการบรรยายถ่ายทอดเนื้อหาสาระ การเตรียมการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆน้อยลง จึงมีเวลาเพิ่มขึ้น
8. ช่วยให้ครูสามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ได้ตรงจุดมุ่งหมายในทุกชั้นตอน
9. ช่วยให้ครูสามารถนำประสบการณ์จากแหล่งการเรียนรู้ที่มีอยู่มากมายภายนอกห้องเรียนมานำเสนอต่อนักเรียนและทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่มีความหมาย
10. ช่วยให้ครูได้รับทราบผลป้อนกลับจากนักเรียน และนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไข หรือพัฒนาสื่อและการจัดการเรียนรู้ของตนได้ตลอดเวลา

ระวีวรรณ ศรีครามครัน (2551) กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาความคิดนักเรียน การที่นักเรียนได้รู้ เห็นสภาพของปัญหาต่างๆ ได้ยินหรือได้สัมผัสโดยการใช้สื่อการสอนประเภทต่างๆ เช่น จากภาพยนตร์ รูปภาพจะสามารถพัฒนาความคิดเห็นของนักเรียน โดยการคิดค้นหาวิธีการแก้ไขอย่างมีหลักการ และมีเหตุผล ทำให้มีความคิดกว้างไกลมากขึ้น
2. เพิ่มพูนประสบการณ์ให้แก่ นักเรียน ทำให้มีนักเรียนมีประสบการณ์มากขึ้นเนื่องจากได้เห็นของจริง ได้ยิน หรือสัมผัส ทำให้สามารถเปรียบเทียบสิ่งที่เห็นได้ในปัจจุบันกับความก้าวหน้าต่างๆ เช่น จาก ภาพยนตร์ หรือจากการทัศนศึกษา
3. กระตุ้นหรือเร้าความสนใจของนักเรียน ซึ่งสิ่งต่างๆที่นำมาเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน นอกเหนือจากการเรียนปกติในชั้นเรียน สามารถทำให้นักเรียนสนใจการเรียนมากขึ้น มีความกระตือรือร้นใคร่รู้เห็นสิ่งที่แปลกๆใหม่ๆ ซึ่งจะกระตุ้นความคิดของนักเรียนได้

สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์ (2559) ประโยชน์ของสื่อการสอนที่มีต่อนักเรียน มีดังนี้

1. ช่วยทำให้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมแก่นักเรียน
2. ช่วยทำให้สามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ศึกษาได้ยากลำบากและทำการสอนง่ายขึ้น เช่นทำสิ่งที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น ทำสิ่งนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ทำสิ่งที่เคลื่อนไหวเร็วให้ช้า นำอดีตมาศึกษาได้ เป็นต้น

ตอนที่ 4 การสอนโดยใช้ Edutainment

การจัดการเรียนการสอน จำเป็นต้องมีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้สามารถพัฒนา ศักยภาพของผู้เรียนได้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความรู้คู่ความบันเทิงจะช่วยสร้างบรรยากาศในการ เรียนรู้ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอีกทางหนึ่ง

เทียมยศ ปะสาวะ โน (2556) เอดูเทนเมนต์ (Edutainment) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นความ สนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับความรู้ควบคู่กันไปจากการผสมผสานสื่อที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี รายการโทรทัศน์ เกม อินเทอร์เน็ต และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์อื่น ๆ ที่ถูกดัดแปลงเนื้อหาภายในให้ เหมาะสมกับผู้เรียนโดยการใส่กราฟิก ภาพ แสง ที่เร้าใจ เพื่อช่วยในการเรียนรู้พร้อมก็นำความบันเทิงมาเป็น สิ่งดึงดูดใจ และการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายแวดล้อมด้วยสิ่งบันเทิงดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จะทำให้ ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้สึกตัวที่กำลังเรียนอยู่ หากผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้กับทฤษฎีการเรียนการสอนอื่น ๆ เช่น จิตวิทยา การศึกษา การสร้างสรรค์ด้วยปัญญา การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น ยิ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางการ เรียนรู้อย่างมากภายในอนาคต

Edutainment เกิดจากการสนธิคำศัพท์ 2 คำด้วยกัน คือ คำว่า Education สาระ ความรู้ กับคำว่า Entertainment ความบันเทิง เกิดเป็นคำศัพท์ใหม่ที่ Edutainment ซึ่งมีความหมายว่าการ ได้รับสาระความรู้ด้วย รูปแบบความบันเทิง เพราะการเรียนรู้อย่างสนุกสนานจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (<http://women.kapook.com/view17604.html> Modern Mom) เลือก Edutainment อย่างสนุกและสร้างสรรค์

สื่อในกลุ่มของ Edutainment แบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ

1. สื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรทัศน์ วีซีดี ดีวีดี หรืออินเทอร์เน็ต
2. สื่อประเภทอุปกรณ์การเรียนรู้ เช่น เกมเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ
3. สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น นิตาน ฯลฯ

เทียมยศ ปะสาวะ โน (2556) เอดูเทนเมนต์ มาจากการเติบโตด้านอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ ที่จัดอยู่ใน รูปแบบ CD-ROM สำหรับเด็กถูกออกแบบเพื่อการเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน มีความบันเทิงหรรษา ได้รับความนิยมนเป็นอย่างสูง เอดูเทนเมนต์เป็นรูปแบบหนึ่งของความบันเทิงออกแบบเพื่อใช้ในการศึกษาแสดงถึง ปฏิสัมพันธ์ของการศึกษาและความบันเทิง สำหรับด้านการค้าจะออกมาในรูปแบบของซอฟต์แวร์ เคเบิลเน็ต วิกิต หรือซีดีรอม เช่น รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก Sesame Street, The Electric Company และ Mr.Rogers ฯลฯ ส่วนเว็บไซต์ที่นำเสนอความบันเทิงผสมความรู้ ได้แก่ เว็บไซต์ Learn2.com และ HowStuffWorks.com เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนควบคู่กับความบันเทิงและการศึกษา โดยใช้ วิธีการออกแบบกิจกรรมทางการศึกษาให้มีความเร้าใจสนุกสนาน เอดูเทนเมนต์ในประเทศไทยมีการพัฒนา เทคโนโลยีการเรียนรู้คู่ความบันเทิง มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาได้นำรูปแบบเอดูเทนเมนต์มา

ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับความบันเทิงเช่น สถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษชื่อ Enconcept มีแนวคิดการเรียนภาษาอังกฤษด้วยทฤษฎีใหม่ชื่อว่า Memolody จัดสภาพห้องเรียนมัลติมีเดีย มีเพลงคำศัพท์ มีครูของสถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษ Enconcept เน้นผลิตสื่อการเรียนที่เข้าถึงผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบยั่งยืนแท้จริง มีรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษด้วย “Memolody” ใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษใส่ดนตรี และแต่งเนื้อหาให้ผู้เรียนสนใจ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ จดจำโดยอัตโนมัติ พร้อมกับนำรูปแบบ Edutainment มาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน เน้นให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้และความสนุกไปพร้อมกัน โดยเชื่อมั่นว่าเทคนิคนี้จะไปกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจดจำแบบยั่งยืน นับเป็นรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย จากความสำเร็จของเกมเอดูเทนเมนต์ในต่างประเทศ ทำให้ บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี (เอ็มเฟค) ได้พัฒนาเกมตัวใหม่ชื่อ “24 Universal” ซึ่งเป็นเกมประเภทบันเทิงผสมกับการศึกษา ช่วยพัฒนาทักษะในวิชาคณิตศาสตร์ ออกวางตลาดโดยมีกลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นอายุ 12 – 20 ปี (นิรนาม อ้างถึงใน เทียมยศ ปะสาวะ โน ,2556) ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จากกระแสนี้เองล่าสุดสำนักพิมพ์นิโอ เอดูเทนเมนต์ และสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ ได้ผลิตหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊กสำหรับเด็กและเยาวชน เน้นการให้ความสนุกสนานและความบันเทิงช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และให้ความรู้แก่เด็กไปพร้อมกัน (นิโอ เอดูเทนเมนต์ อ้างถึงใน เทียมยศ ปะสาวะ โน, 2556) เป็นตัวอย่างของอุตสาหกรรมบันเทิงที่หันมามุ่งเน้น เอดูเทนเมนต์มากขึ้น ในแวดวงการศึกษาที่ยังนำรูปแบบของเอดูเทนเมนต์มาประยุกต์ ช่วยจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน จากรูปแบบที่โคดเด่นของเอดูเทนเมนต์ และมีบทบาทต่อการจัดการศึกษาแบบไม่ซ้ำซากจำเจ ทำให้สถาบันการศึกษาทั้งระดับพื้นฐานและระดับอุดมศึกษาต่างเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนแบบศึกษابันเทิง จึงมีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน

อริยา คูหา (2545) จากการศึกษาที่มีการนำเอดูเทนเมนต์มาใช้เพิ่มบรรยากาศสนุกสนาน กระตุ้นอารมณ์เพื่อประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและช่วยส่งเสริมความสุขเพื่อการเรียนรู้ เพราะอารมณ์มีอิทธิพลโดยตรงต่อชีวิต การจดจำและมีความสุขเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ให้เกิดบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น อยากเล่น อยากลอง ครุจจำเป็นที่จะต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนานเป็นหลัก โดยพยายามสร้างสรรค์ความสุขสนุกกับการเรียนรู้เป็นกันเอง อบอุ่นและยอมรับ

เทียมยศ ปะสาวะ โน (2553) การวิเคราะห์ประกอบของการจัดตั้งศูนย์ศึกษابันเทิง ประกอบด้วย การนำปัจจัยต่าง ๆ ของจิตวิทยาการศึกษา การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน กิจกรรมและแนวคิดเรียนปนเล่น มาวิเคราะห์จำแนกตามองค์ประกอบของรูปแบบ คือ บริบท ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลิตผล ส่วนการสังเคราะห์รูปแบบของศูนย์ศึกษابันเทิงจะดำเนินศึกษาจากตัวอย่างของศูนย์ศึกษابันเทิงในประเทศ เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการกำหนดรูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิงแห่งใหม่ที่จะจัดตั้งขึ้น ซึ่งขั้นตอนนี้จะนำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์มากำหนดส่วนผสมระหว่าง Entertainment (ความบันเทิง) กับ Education (เนื้อหาวิชาการ) ในสัดส่วนที่แตกต่างกันไปของแต่ละชนิด เพื่อประโยชน์ในการจัดสภาพแวดล้อม และจัดทำสื่อที่เหมาะสมมาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง โดยจะใช้เป็นกรอบกำหนดขอบข่าย ทิศทาง และแนวทางในการพัฒนารูปแบบและการดำเนินการต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์มีองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบศูนย์ศึกษابันเทิงมี 4 ประการ คือ

1. **Knowledge** คือความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในศูนย์ศึกษابันเทิง เป็นความรู้นอกห้องเรียนที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดี และมีความสุขในการเรียน

2. **Enjoy with Environment** ความสนุกสนานเพลิดเพลินแกนหลักในการจัดสภาพแวดล้อม เป็นการออกแบบ (Design) สภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เกิดความหลากหลาย ไม่ซ้ำซากจำเจ ไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย

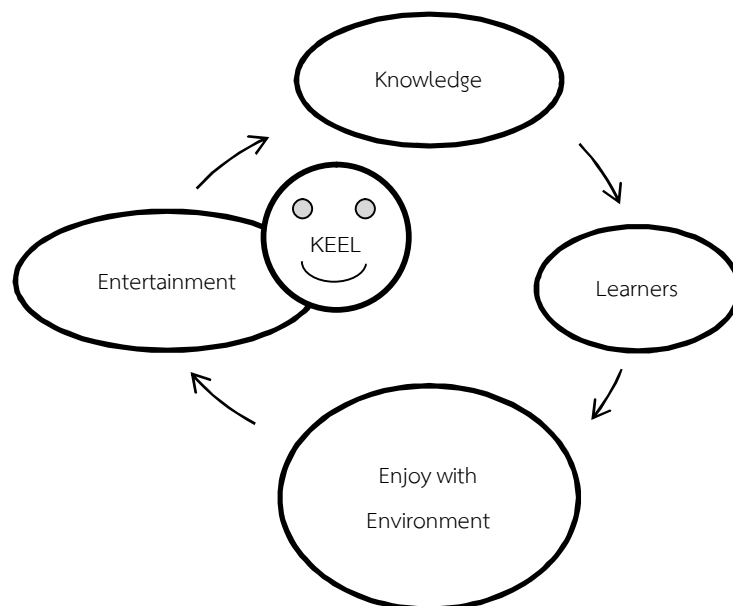
3. **Entertainment** เป็นการนำเอาความบันเทิงเข้ามาผสมไว้กับการเรียน ตามแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้อะไรก็เกิดขึ้นได้ถ้าผู้เรียนมีโอกาสคิด ทำสร้างสรรค์ ด้วยอารมณ์สุนทรีย์และเพลิดเพลิน โดยทำการผสมผสานข้อมูลความรู้ในด้านต่าง ๆ เข้ากับความบันเทิง นำเสนอผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์ให้บุคคลได้รับความรู้ มีทัศนคติและพฤติกรรมไปในทิศทางที่พึงประสงค์ ผู้สอนจะช่วยจัดบรรยากาศ และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน สร้างโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ ดังนี้

3.1 Technology เป็นการนำเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ มาประยุกต์ใช้เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบโครงข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต มัลติมีเดีย ฯลฯ

3.2 Relax หมายถึง การผ่อนคลายช่วยให้เรียนอย่างมีความสุข ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป โดยการพักสายตา พักอิริยาบถ รวมถึงการนั่งเล่น

4. **Learners** ยึดหลักแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการออกแบบศูนย์ศึกษابันเทิง ซึ่งจะคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากแนวคิดดังกล่าวจะตรงกับคำย่อในภาษาอังกฤษว่า “KEEL” หมายถึง การกำจัดความเครียดในการเรียนให้หมดไปเหลือแต่ความสุข ซึ่งคำนี้ได้ถูกใช้เป็นตัวแบบในการสร้างศูนย์ศึกษابันเทิง เพื่อเป็นต้นแบบของการศึกษาแนวใหม่ ที่เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลิน



แผนภูมิที่ 3 รูปแบบการเรียนรู้คู่ความบันเทิง (KEEL model) เทียมยศ ปะสาวะโน (2553)

การเรียนการสอนด้วยภาพยนตร์

Goodwyn (2004 อ้างถึงใน วลัยลักษณ์ ทองสอาด,2558) การสอนโดยใช้ภาพยนตร์ตามหลักแนวคิด ได้กำหนดขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนการสอนโดยภาพยนตร์ ดังนี้

1. ขึ้นก่อนการดูภาพยนตร์ ผู้สอนเล่าเรื่องย่อก่อนฉายภาพยนตร์ แจ้งให้ผู้เรียนรู้ว่าจะมีการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นหลังจากดูภาพยนตร์
2. ขึ้นขณะดูภาพยนตร์ ให้ผู้เรียนดูภาพยนตร์บางตอนและหยุดฉายชั่วคราว เพื่อคาดเดาเหตุการณ์หรือ สมมติสถานการณ์ อาจมีการอภิปรายในกลุ่มย่อยหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากทราบเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเนื้อ เรื่องต่อไป
3. ขึ้นหลังดูภาพยนตร์ นักเรียนแลกเปลี่ยนอภิปรายกันในชั้นเรียนเกี่ยวกับภาพยนต์ที่ได้ดู ครูตั้งคำถามหรือประเด็นปัญหาให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา อภิปรายในกลุ่มย่อยครูสรุปผลตามประเด็น ปัญหาของแต่ละกลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนเขียนความเรียงเชิงวิเคราะห์เป็นรายบุคคล

ฉัตรชัย โพธิ์วัฒน์ (2559) เสนอการใช้ภาพยนตร์ในการเรียนการสอน คือ

1. ใช้เสนอเนื้อหาของบทเรียนโดยตรง ทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง
2. ใช้เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน ให้มีความตั้งใจในการเรียน
3. เพื่อฝึกฝนและพัฒนาทักษะที่ต้องการ
4. ใช้เปลี่ยนความคิดรวบยอด และทัศนคติเป็นไปในทางที่พึงปรารถนา
5. แนะนำปัญหาต่างๆ เพื่อประยุกต์ใช้ในกิจกรรมเรียนแบบแก้ปัญหาหรือเพื่อการแก้ปัญหาเป็นรายบุคคล
6. ใช้ในการศึกษาเป็นรายบุคคล
7. ใช้เป็นข้อสนเทศ เพื่อประกอบกิจกรรมอย่างอื่น เช่น ในกิจกรรมทัศนศึกษานอกสถานที่
8. ใช้ทบทวน สรุป บทเรียน หรือหน่วยการเรียนรู้
9. ใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือทดสอบหรือประเมินผลความรู้ความสามารถ ทักษะและเจตคติของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ต่างๆที่กำหนดไว้

กิดานันท์ มลิทอง (2548) สื่อภาพยนตร์ยังเป็นสิ่งที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาที่ยุ่งยากซับซ้อน ได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และสามารถช่วยให้ความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มากขึ้น มีความเข้าใจตรงกันและเกิดประสบการณ์ร่วมกัน ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนด้วย

กระทรวงวัฒนธรรม (2555 อ้างถึงใน หอภาพยนตร์ องค์การมหาชน,2555) ภาพยนตร์คือการถ่ายทอด เรื่องราวต่างๆในลักษณะที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหวที่มีช่วงเวลาและสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้องในช่วงเวลาที่

จำกัด ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดง และสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ในขณะที่กำลังนั่งชม

ปรมะ สตะเวทิน (2526) ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถสื่อสารได้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูง รวมถึงเนื้อหาที่สามารถถล่มกรองมาจากผู้เขียนบท อาจแตกต่างกันด้านเนื้อหา แต่ก็สามารถสื่อให้ผู้รับชมได้ เข้าใจสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อได้ดีที่สุด

สุวิทย์ คำฉัตร (2550) การนำสื่อภาพยนตร์มาใช้ในการเรียนการสอน สามารถช่วยเสริมสร้างบทเรียน และการสอนของผู้สอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผู้สอนต้องตั้งวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนในการนำภาพยนตร์มาใช้ ตลอดจนพิจารณาถึงประโยชน์และคุณค่าของการนำภาพยนตร์มาใช้เพื่อประสิทธิภาพของการสอน

สุขเจริญ ตั้งวงษ์ไชย (2550) กล่าวว่า การนำภาพยนตร์มาเป็นสื่อในการให้ความรู้ทางด้านสุขภาพจิต จะสามารถเข้าถึงคนดูได้ง่ายกว่าและเข้าใจง่ายขึ้น เนื่องจากเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่มีภาพการเคลื่อนไหว ภาพยนตร์สามารถสร้างให้เกิดปมปัญหาและตอบปัญหานั้นได้โดยการเล่าเรื่องเอง ที่ให้แง่คิดโน้มน้าวจิตใจ ได้ง่าย

วันชนะ บุญชม (2555) การเลือกภาพยนตร์เพื่อนำมาใช้ในการสอน ควรเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นได้จริงในชีวิต เมื่อผู้เรียนดูภาพยนตร์แล้ว จะดึงความรู้เดิมออกมา เมื่อความรู้จากการชมภาพยนตร์บวก กับความรู้เดิม ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่อง ได้มากขึ้น นอกจากนี้ความรู้เดิมยังมีความสัมพันธ์กับแต่ละขั้นตอนของการดูภาพยนตร์ เริ่มตั้งแต่การรับข้อมูลจากการดูภาพยนตร์ การตีความหรือการคาดการณ์สิ่งที่ดู ในการเดาเนื้อ เรื่องนั้น ผู้เรียนจะเลือกเอาเฉพาะเนื้อหาบางตอนมาผนวกกับความรู้เดิมของตนเอง แล้วคาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้น ในภาพยนตร์ ความรู้เดิมของผู้เรียนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในขั้นระหว่างดูภาพยนตร์ ถ้าผู้เรียนมีความรู้เดิม เกี่ยวกับเนื้อหาภาพยนตร์เรื่องนั้นมากก็ย่อมจะเข้าใจในสิ่งที่ดูมาก ถ้ามีความรู้เดิมเกี่ยวกับเนื้อหาภาพยนตร์ เรื่องนั้นน้อย ก็ไม่สามารถเข้าใจในเรื่องที่ดูได้เท่าที่ควร ดังนั้นการนำภาพยนตร์มาใช้ในการสอน ผู้สอนจึง ควรดึงเอาความรู้เดิมของผู้เรียนออกมาให้ได้มากที่สุดก่อนที่จะฉายภาพยนตร์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำ ความเข้าใจกับกับภาพยนตร์ที่จะดูได้ดียิ่งขึ้น

ภาพยนตร์ที่ใช้สำหรับการเรียนการสอนสามารถแบ่งตามการนำไปใช้ได้เป็น 2 ประเภทคือ

1. ภาพยนตร์สำหรับการสอน โดยตรง (Basic Teaching Film) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นตามเนื้อหา สาระของวิชาต่างๆ

2. ภาพยนตร์ประกอบการสอน (Supplementary Teaching Film) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อเสนอ เรื่องราว จินตนาการและประสบการณ์ต่างๆ

นอกจากนี้ภาพยนตร์ที่นำมาใช้ทางการศึกษายังเป็น 3 ประเภท คือ

ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราว เหตุการณ์เกี่ยวกับความ เป็นจริงในสังคม ทั้งทางตรงและทางอ้อม

ภาพยนตร์ทางการสอน (Instructional Film) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ทางด้านการเรียนการสอนโดยตรง มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ภาพยนตร์เรื่อง (Fiction Film) เป็นภาพยนตร์เรื่องที่ทำให้ความบันเทิงซึ่งในการแสดงเป็นหลัก

สมาน งามสนิท (อ้างถึงในหอภาพยนตร์ องค์การมหาชน, 2548) ได้แบ่งภาพยนตร์เป็น 2 ประเภท คือ การจำแนกประเภทตามลักษณะการนำเสนอและการจำแนกประเภทตามหน้าที่หลักของการสื่อสาร

1) ประเภทของภาพยนตร์จำแนกตามลักษณะการนำเสนอ

1.1 ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเป็นจริง

1. ภาพยนตร์ข่าว (newsreel) ภาพยนตร์ข่าวเป็นภาพยนตร์ที่บันทึกภาพเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นจริงๆ
 2. ภาพยนตร์สารคดี (documentary film) ภาพยนตร์ชนิดนี้จะมีรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องราวที่นำเสนอมากขึ้น เมื่อเราดูภาพยนตร์ชนิดนี้แล้ว จะเข้าใจการเกิดขึ้นของสิ่งต่างๆได้มากกว่าภาพยนตร์ข่าว

3. ภาพยนตร์การศึกษา (education film) ภาพยนตร์การศึกษาออกแบบเฉพาะขึ้น เพื่อให้เหมาะกับกลุ่มที่ต้องใช้ภาพยนตร์นั้นๆทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนมากขึ้น เนื่องจากในกระบวนการเรียนรู้นั้น คนเราจะเรียนรู้ได้ดีที่สุด ถ้าการเรียนนั้นเกิดจากประสบการณ์ตรง

1.2 ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาจากการประพันธ์

ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นตามความคิด จินตนาการ และความหวัง สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์แบบบู๊แอ็กชั่น (Action) หมายถึง ภาพยนตร์แนวต่อสู้ ระทึกใจ เหมาะสำหรับคนชอบความแข็งแรงและศิลปะการต่อสู้

2. ภาพยนตร์แนวผจญภัย (Adventure) หมายถึง ภาพยนตร์ผจญภัย เข้าป่าฝ่าดง เจอปัญหาอุปสรรคมากมาย และต้องมีการแก้ไขปัญหาสถานการณ์

3. ภาพยนตร์ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation) หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูน โดยใช้ภาพวาดที่เคลื่อนไหวที่ได้ด้วยเทคนิคของแอนิเมชัน (animation)

4. ภาพยนตร์ตลกขบขัน (Comedy) โดยแบ่งออกเป็น 2 ชนิดคือ 1) ตลกแบบเยาะเย้ย เป็นการล้อเลียนที่เยาะเย้ย หรือตลกตลกเหตุการณ์หรือบุคคลในสังคมที่มีเรื่องเดิมอยู่แล้ว

5. ภาพยนตร์ประเภทลึกลับ สืบสวนสอบสวน (Crime/Mystery/Thriller) เป็นภาพยนตร์ที่ผู้สร้างพยายามสร้างเงื่อนงำหรือปมต่างๆไว้

6. ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ภาพยนตร์ที่ทำให้รู้สึกซึ้งเศร้า นึกถึงชีวิตของคนจริงๆ บางเรื่องอาจทำให้ผู้ชมเกิดภาวะกดดันและเครียดไปกับเนื้อเรื่อง

7. ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ (Erotic) ไม่เหมาะกับผู้ที่ยังไม่สามารถควบคุมภาวะอารมณ์ของตนเองได้

8. ภาพยนตร์ครอบครัว (Family) เป็นภาพยนตร์ที่ทุกคนในครอบครัวสามารถชมได้ เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความผูกพันของคนในครอบครัว ส่วนใหญ่จะแฝงแง่คิดเอาไว้ในเนื้อเรื่อง

9.ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy) ไม่ว่าจะเป็นจินตนาการด้านเทพนิยาย ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านอวกาศต่างดาว (Sci-Fi) เป็นเรื่องราวที่ผู้สร้างจินตนาการไปในอนาคตหรือในอดีต หรือผู้สร้างภาพยนตร์วิทยาศาสตร์อาจจินตนาการไปโดยอาศัยทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์เป็นแนวคิด แล้วสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาตามแนวคิดนั้น

10.ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเป็นเรื่องของความรัก (Romance) ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวรักๆใคร่ๆที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อม และยุคสมัยต่างๆที่ผู้สร้างจินตนาการขึ้นมา

11.ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเป็นมหากาพย์ เป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับบอณินหารที่ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดความประทับใจและมหัศจรรย์ใจที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่

12.ภาพยนตร์ประเภทน่ากลัว

2) ประเภทของภาพยนตร์ที่จำแนกตามหน้าที่หลักของการสื่อสาร

2.1 ภาพยนตร์ข่าว

เหตุการณ์และสถานการณ์ที่เป็นที่สนใจของผู้รับสารจากสื่อทุกประเภท ภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์ต่างๆเมื่อเสนอออกมา จึงเกิดคนกลุ่มหนึ่งที่เรียกว่า “ผู้ส่งสาร” คอยดูเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น ซึ่งเรียกว่า “สาร” แล้วบันทึกเหตุการณ์นั้นด้วยภาพยนตร์ที่เรียกว่า “สื่อ” แล้วรายงานเหตุการณ์นั้นๆผ่าน “ช่องทาง” ทางวิทยุหรือโทรทัศน์มายัง “ผู้รับสาร” ให้รับทราบข้อมูลสถานการณ์ต่างๆ

2.2 ภาพยนตร์เพื่อการศึกษา

ภาพยนตร์เสียงในฟิล์มเข้ามามีบทบาทในวงการการศึกษา เพื่อให้ความรู้และสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียนมากขึ้น ภาพยนตร์การศึกษาแบ่งได้ดังนี้ 1) ภาพยนตร์แสดงพื้นฐานของเรื่องที่เรียน เป็นภาพยนตร์ที่ใช้สำหรับประกอบการเรียนทั่วไป สามารถนำเข้าสู่บทเรียน ใช้เพื่อสรุปบทเรียน 2) ภาพยนตร์ประกอบสอนขนาดสั้น เป็นภาพยนตร์ที่แสดงเฉพาะบางช่วงบางตอนเพื่อประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นๆ

2.3 ภาพยนตร์เพื่อการแสดงความคิดเห็นและชักจูงใจ

ภาพยนตร์เพื่อการแสดงความคิดเห็นและชักจูงใจทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อมสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ 1) ภาพยนตร์โฆษณา 2) ภาพยนตร์ประชาสัมพันธ์ 3) ภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ

2.4 ภาพยนตร์บันเทิง

ภาพยนตร์บันเทิงจึงมุ่งให้ความบันเทิง รื่นเริงใจ และให้ความรู้สนุกสนาน ภาพยนตร์ชนิดนี้อาจสร้างขึ้นจากเรื่องจริง แต่มีการเพิ่มเติมเรื่องให้สนุกสนานมากขึ้น (สมาน งามสนิท, ออนไลน์, 2548)

ภาพยนตร์สำหรับเด็ก

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็กอย่างมากเนื่องจากเป็นสื่อที่มีการเคลื่อนไหว มีสีสันสวยงาม มีเสียงและเพลงประกอบ ทำให้กระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น เสริมสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็กได้ง่าย

ปัจจุบันมีการผลิตภาพยนตร์สำหรับเด็กออกมาหลายเรื่องทั้งของไทยและของต่างประเทศ ภาพยนตร์ก็กลายเป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับเด็กนักเรียน ตั้งแต่ปี ค.ศ.1945 โดยมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เด็ก และภาพยนตร์สำหรับเยาวชนอยู่จำนวนมาก เพราะการผลิตภาพยนตร์สำหรับเด็ก ต้องมีการลงทุนสูงใช้งบประมาณมาก

ประโยชน์ของการใช้ภาพยนตร์เพื่อเรียนการสอนมีดังนี้

1. สื่อภาพยนตร์มีสาระและความบันเทิง สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจติดตามอย่างมีสมาธิ
2. สามารถสร้างเหตุการณ์จำลองให้คล้ายจริงและใช้เวลาอันสั้นในการสร้างเหตุการณ์จำลองนั้น เช่น ภูเขาไฟระเบิด แผ่นดินไหว หรือการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศของโลกของผลกระทบ รวมทั้งปรากฏการณ์บางอย่างที่หาดูได้ยาก

3. ทำให้บทเรียนที่ซับซ้อนเข้าใจได้ง่ายขึ้นจากรื่องราวที่ดำเนินในภาพยนตร์

4. ผู้เรียน ไม่รู้สึกเครียดขณะเรียน

5. ผู้เรียน รู้จักการสรุปสาระสำคัญเป็น

6. ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง

7. ผู้เรียน ได้ฝึกการใช้เหตุผลสนับสนุนข้อคิด หรือสิ่งที่นักเรียน ได้ข้อสรุปหลังจบภาพยนตร์

ในช่วงอภิปราย

8. ผู้เรียน ได้ฝึกมารยาทในการชมภาพยนตร์ การใช้โรงภาพยนตร์

9. ผู้เรียน เกิดแนวคิดที่สามารถเรียนรู้ได้จากสิ่งที่อยู่รอบตัวแม้สิ่งที่ให้ความบันเทิงเป็นหลักก็เป็นแหล่งการเรียนรู้ได้ โดยรู้จักสังเกต คิดวิเคราะห์ห้อย่างมีเหตุผล

10. ทำให้ผู้เรียน เกิดแนวคิดว่าการเรียนมีอยู่ทุกหนแห่งและตลอดเวลา เพียงแต่ผู้เรียนจะสนใจสังเกตที่จะศึกษาเรียนรู้มากขึ้นเพียงไร

ภาพยนตร์สามารถนำมาใช้ประกอบในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการศึกษาทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพไปพร้อมๆกับการฟัง ซึ่งเป็นการเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ อีกทั้งภาพยนตร์เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหว ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถจดจำข้อมูลที่เป็นเนื้อหา ทั้งนี้ครูจะต้องคัดเลือกภาพยนตร์ให้เหมาะสมมีเนื้อหาตรงกับจุดประสงค์ เนื้อหาน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ความรู้ความสามารถของผู้เรียน จึงจะทำให้เกิดการเรียนการสอนที่ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้การดูภาพยนตร์จากวิชาสาระหนึ่งต้องอาศัยทักษะการฟังและการดูเป็นสำคัญเพื่อให้เข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นที่ผู้เรียนต้องมีหลักและแนวทางการฟังและดูอย่างสร้างสรรค์ (นงคราญ เจริญพงษ์, ออนไลน์, ม.ป.ป.)

1. **ต้องเข้าใจความหมาย** หลักเบื้องต้นของการจับใจความของสารที่ฟังและดูนั้น ต้องเข้าใจความหมายของคำ จำนวนประโยคและข้อความที่บรรยายหรืออธิบาย

2. **ต้องเข้าใจลักษณะของข้อความ** ข้อความแต่ละข้อความต้องมีใจความสำคัญของเรื่องและใจความสำคัญของเรื่องจะอยู่ที่ประโยคสำคัญ ประโยคใจความจะปรากฏอยู่ในตอนใดตอนหนึ่งของข้อความ โดยปกติจะปรากฏอยู่ในตอนต้นหรือตอนท้ายของข้อความผู้รับสารต้องรู้จักสังเกตและเข้าใจการปรากฏของประโยคใจความในตอนต่าง ๆ ของข้อความ จึงจะช่วยให้จับใจความได้ดียิ่งขึ้น

3. **ต้องเข้าใจในลักษณะประโยคใจความ** ประโยคใจความ คือข้อความที่เป็นความคิดหลัก ซึ่งมักจะมีเนื้อหาตรงกับหัวข้อเรื่อง ดังนั้นการจับใจความสำคัญต้องฟังให้ตลอดเรื่องแล้วจับใจความว่า พูดถึงเรื่องอะไร คือจับประเด็นหัวข้อเรื่อง และเรื่องเป็นอย่างไรคือ สารสำคัญหรือใจความสำคัญของเรื่อง

4. **ต้องรู้จักประเภทของสาร** สารที่ฟังและดูมีหลายประเภท ต้องรู้จักและแยกประเภทสรุปของสารได้ว่าเป็นสารประเภทข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นหรือเป็นคำทักทายปราศรัย ข่าวดัง ละคร สารคดี

5. **ต้องตีความในสารได้ตรงตามเจตนาของผู้ส่งสาร** ผู้ส่งสารมีเจตนาที่จะส่งสารต่าง ๆ กับบางคน ต้องการให้ความรู้ บางคนต้องการโน้มน้าวใจ และบางคนอาจต้องการส่งสารเพื่อสื่อความหมายอื่น ๆ ผู้ฟังและดูต้องจับเจตนาให้ได้ เพื่อจะได้จับสารและใจความสำคัญได้

6. **ตั้งใจฟังและดูให้ตลอดเรื่อง** พยายามทำความเข้าใจให้ตลอดเรื่อง ยิ่งเรื่องยาวสลับซับซ้อนยิ่งต้องตั้งใจเป็นพิเศษและพยายามจับประเด็นหัวข้อเรื่อง กริยาอาการ ภาพและเครื่องหมายอื่น ๆ ด้านความตั้งใจ

7. **สรุปใจความสำคัญ** ขั้นสุดท้ายของการฟังและดูเพื่อจับใจความสำคัญก็คือสรุปให้ได้ว่าเรื่องอะไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไรและทำไม หรือบางเรื่องอาจจะสรุปได้ไม่ครบทั้งหมดทั้งนี้ย่อมขึ้นกับสารที่ฟังจะมีใจความสำคัญครบถ้วนมากน้อยเพียงใด

ขั้นตอนการฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ

1. **ฟังและดูให้เข้าใจเรื่อง** เมื่อฟังเรื่องใดก็ตามผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังเรื่องนั้นให้เข้าใจตลอดเรื่อง ให้รู้ว่าเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร มีสาระสำคัญอะไรบ้าง พยายามทำความเข้าใจรายละเอียดทั้งหมด

2. **วิเคราะห์เรื่อง** จะต้องพิจารณาว่าเรื่องเป็นเรื่องประเภทใดเป็นข่าว บทความ เรื่องสั้น นิทาน นิยาย บทสนทนา สารคดี ละคร และเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง เป็นเรื่องจริงหรือแต่งขึ้นต้องวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร และกลวิธีในการเสนอสารของผู้ส่งสารให้เข้าใจ

3. วิจัยเรื่อง คือการพิจารณาเรื่องที่ฟังว่าเป็นข้อเท็จจริง ความรู้สึกความคิดเห็นและผู้ส่งสารหรือผู้พูดผู้แสดงมีเจตนาอย่างไรในการพูดการแสดง อาจจะมีเจตนาที่จะโน้มน้าวในจรรโลงหรือแสดงความคิดเห็น เป็นเรื่องที่มีเหตุผลมีหลักฐานน่าเชื่อถือหรือไม่และมีคุณค่ามีประโยชน์เพียงใด

สมาน งามสนิท (2532) อธิบายขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยภาพยนตร์ ดังนี้

กิจกรรมก่อนสอน จะรวมถึงการจัดสภาพห้องเรียนให้เหมาะสมกับการชมภาพยนตร์ให้ได้ผลดี การตรวจสอบเครื่องฉายให้อยู่ในสภาพพร้อมที่จะใช้ได้ทันที ไม่มีเหตุขัดข้อง เตรียมห้องฉายให้เหมาะสมกับลักษณะผู้เรียนจะต้องมีการเตรียมการไว้ก่อน ตลอดจนอุปกรณ์หรือสื่อการสอนหรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ที่ต้องใช้ควรตระเตรียมให้พร้อม

การสร้างความพร้อมในการชมภาพยนตร์ เมื่อเตรียมชั้นเรียนให้พร้อมที่จะชมภาพยนตร์แล้ว ผู้สอนจะต้องสร้างความเชื่อมโยงประสบการณ์เก่าเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาสาระประสบการณ์ใหม่ที่จะได้เรียนรู้จากภาพยนตร์ ผู้สอนต้องระบุให้เห็นว่าแนวความคิดและความคิดรวบยอดต่างๆที่ผู้เรียนจะได้ชม คำถามที่ผู้เรียนจะหาคำตอบได้จากภาพยนตร์ ให้ทราบกิจกรรมที่จะต้องมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เช่น

1. อธิบายเนื้อหาความคิดรวบยอดที่นักเรียนได้เรียนมาแล้ว ซึ่งจะเป็นประโยชน์ที่จะเข้าใจภาพยนตร์ที่จะได้ชม
2. เขียนข้อความประเด็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบความหมายและจะได้ใช้เป็นประโยชน์ในการทำ ความเข้าใจเรื่องราวได้เป็นอย่างดี
3. เขียนคำถามสำคัญที่จะหาคำตอบได้จากภาพยนตร์บนกระดานดำ
4. ใช้รูปภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่จะใช้เพื่อให้เข้าใจเรื่องที่จะดูหรือเพื่ออธิบายบางส่วนที่ภาพยนตร์จะอธิบายให้เข้าใจได้ไม่ชัดเจน
5. อธิบายเทคนิคพิเศษในการถ่ายทำภาพยนตร์ เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เรียนเข้าใจสับสนในสิ่งที่ผู้เรียนได้เห็นจากภาพยนตร์ เช่น เทคนิคการถ่ายภาพจางแล้วตัดภาพใหม่ เทคนิคการถ่ายทำภาพซ้ำ
6. ให้ความกระจ่างกับผู้เรียนได้ทราบว่า ทำไมจึงต้องดูภาพยนตร์เรื่องนั้น ผู้เรียนจะได้อะไรบ้าง การเตรียมพร้อมในด้านทักษะการดูภาพยนตร์ มีความสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและใช้ภาพเพื่อวัตถุประสงค์ในการสื่อความหมายของข่าวสารของตนเองและตีความหมายและทำความเข้าใจการสื่อความของบุคคลอื่นได้

การเสนอภาพยนตร์และกิจกรรมระหว่างชมภาพยนตร์ ผู้สอนควรจะต้องสังเกตปฏิกิริยาของผู้เรียนในขณะที่ใช้ภาพยนตร์ เสนอภาพยนตร์และดำเนินการเรียนการสอนเป็นลำดับขั้นเรียกความสนใจของผู้เรียนไป ยังประเด็นสำคัญของเรื่องแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน และเรียงลำดับให้เห็นประเด็นสำคัญ พยายามอย่าให้มีสิ่งรบกวนหรือขัดจังหวะการดู ถ้าหากว่าเห็นสมควร ใช้การขัดจังหวะ เมื่อจำเป็นเช่นต้องอธิบายส่วนสำคัญ ตอนนั้นเพื่อจะได้เข้าใจหรือฝึกปฏิบัติตอนต่อไปได้ เมื่ออธิบายเสร็จแล้วต้องฉายตอนต่อไปทันที

กิจกรรมหลังชมภาพยนตร์ เมื่อฉายภาพยนตร์จบแล้ว จะมีการอภิปรายสรุปตามประเด็นคำถามที่ตั้ง

ไว้ในตอนต้น ในระหว่างการอภิปรายนี้ อาจมีการฉายภาพยนตร์ซ้ำเพื่อเน้น หรือให้เห็นประเด็นสำคัญหรือ เพื่อให้เข้าใจมากขึ้น แล้วให้ผู้เรียนทำกิจกรรมติดตามผลตามที่ผู้สอนจะพิจารณาเห็นสมควรว่าจะใช้กิจกรรมอะไรบ้าง ดังต่อไปนี้คือ

1. ให้อภิปรายกลุ่มย่อย หลังจากดูภาพยนตร์แล้ว แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยให้อภิปรายแก้ปัญหาแล้วให้รวมกลุ่มนักเรียนอีกครั้งหนึ่ง เพื่อสรุปผลตามประเด็นปัญหา
2. จัดฝึกหัดทักษะต่อไปตามที่ภาพยนตร์นั้นแนะนำหรือใช้ภาพยนตร์เป็นตัวอย่างให้นักเรียนเลียนแบบฝึกหัดทักษะนั้น ให้ได้มีความชำนาญยิ่งขึ้น ควรจะแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กๆหรือเป็นรายบุคคล
3. จัดทัศนศึกษานอกสถานที่ เพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากบทเรียนให้มากขึ้น
4. ใช้แบบทดสอบเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจ ที่นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้
5. ตั้งคำถามหรือปัญหาให้ผู้เรียน ได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแนวความคิดที่สำคัญๆของภาพยนตร์ที่ได้ชมนั้น
6. ให้จัดทำป้ายนิเทศ แสดงให้เห็นแนวคิดเห็นประเด็นสำคัญของภาพยนตร์ที่ได้ชมหรือเรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับภาพยนตร์เรื่องนั้น
7. ให้ผู้เรียนเขียนจดหมายของรายละเอียดข้อสนเทศเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เพื่อให้ได้ความรู้ความเข้าใจมากขึ้น
8. ให้ผู้เรียนเขียนรายงานสั้นๆ หรืออาจจะเป็นรายงานประจำภาคจากหัวเรื่องเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องที่ชมนั้นประเมินผลภาพยนตร์ที่ใช้ เมื่อสอนจบบทเรียนแล้ว

โดยทั่วไปสำหรับการเรียนการสอนปกติ ครูมีการนำภาพยนตร์มาใช้สื่อเป็นการเรียนรู้อยู่เสมอ เช่น

1. สารบางอย่างสามารถใช้เหตุการณ์ในปัจจุบันจากข่าว หนังสือพิมพ์หรือสื่ออื่น ๆ มาเป็นสื่อการสอนได้ ทำให้นักเรียนสามารถรับรู้และเข้าบทเรียนได้
2. บางสารเป็นเรื่องที่เป็นนามธรรม ต้องใช้การเล่าเรื่อง การแสดงละคร บทบาทสมมติ อธิบายหรือนำหนังสือสั้นมาใช้เป็นสื่อให้นักเรียนสนใจและเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะกับนักเรียนระดับประถมศึกษาที่ประสบการณ์ชีวิตยังไม่มาก
3. สารที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์บางอย่างจะเกิดทีละเล็กละน้อยใช้เวลายาวนานจนเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน หนังสือสั้นหรือภาพยนตร์สามารถนำเสนอเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงในเวลาอันสั้นเหมาะสมกับเวลาในการเรียน หรือการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วอย่างภูเขาไฟระเบิด ภาพเคลื่อนไหว จะยิ่งทำให้เรื่องที่เรียนตื่นตาตื่นใจน่าสนใจยิ่งขึ้น รวมทั้งนักเรียนยังเข้าใจบทเรียนได้ง่ายจากภาพเคลื่อนไหวที่ได้เห็น
4. สารที่ประวัติศาสตร์เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาแล้วสามารถจำลองเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้นให้นักเรียนเกิดความสนใจเข้าใจลำดับเหตุการณ์ในอดีตได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังเห็นการดำเนินวิถีชีวิต การแต่งกายในยุคสมัยนั้นไปด้วย

จะเห็นได้ว่าการใช้สื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ได้แก่ หนังสือน์ ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนเรียนบทเรียนเป็นรูปธรรมได้มากขึ้น อีกทั้งน่าตื่นตาตื่นใจดึงดูดความสนใจหรือสมาธิของผู้เรียนได้ดี ทำให้เข้าใจบทเรียนในกลุ่มสาระต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น ภาพยนตร์เป็นการนำเรื่องราวที่มีบทจากความจริง หรือจินตนาการมาผสมผสานผูกเป็นเรื่องราวในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้ เกิดความสนุกสนานบันเทิง ความรู้ และอารมณ์ต่าง ๆ ร่วมกับภาพยนตร์ได้ ซึ่งในการสร้างภาพเรื่องหนึ่งนั้นจะประกอบด้วยสถานการณ์ต่าง ๆ มากมายมาดำเนินเรื่องราวอย่างต่อเนื่องประกอบเป็นภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง และจากสถานการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ นอกจากจะให้ความบันเทิง ตื่นเต้นสนุกสนาน หลากหลายอารมณ์ ยังแฝงไว้ด้วยข้อคิดมากมาย ดังนั้นภาพยนตร์หลายเรื่อง จึงเป็นสื่อบันเทิงที่แฝงด้วยสาระ

ดังนั้นถ้าครูผู้สอนสามารถหาภาพยนตร์ที่สนุกสนานแฝงด้วยสาระการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกในการเรียนและสามารถเข้าใจบทเรียนได้ไม่ยากนัก ในการนำภาพยนตร์มาประกอบการสอนนั้นอาจทำได้สองรูปแบบใหญ่ ๆ คือ

1. ใช้ตัดบางส่วนของภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับบทเรียนมาเป็นสื่อการสอนขณะเรียน
2. เปิดภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับบทเรียนหรือภาพยนตร์ที่สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตด้านต่าง ๆ ทั้งเรื่องให้ชม เช่น ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์เรื่องสมเด็จพระนเรศวร ซึ่งถ้าเปิดภาพยนตร์ทั้งเรื่องไม่สามารถใช้เวลาได้ จำเป็นต้องหาเวลาที่เหมาะสมหรือสามารถเปิดได้

สิ่งจำเป็นในการสอนด้วยสื่อภาพยนตร์

1. ภาพยนตร์ที่ครูเลือกมาใช้เป็นสื่อ ครูจะต้องใช้เวลาในการค้นหาศึกษาภาพยนตร์ก่อนที่จะนำมาเสนอให้นักเรียนดู เพื่อความถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่จะสอน และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
2. เครื่องฉายภาพยนตร์ ซึ่งปัจจุบันเครื่องฉายภาพยนตร์ไม่ได้เป็นอุปกรณ์ที่หายากหรือราคาสูงมาก แต่กลับมีให้เลือก ตั้งแต่เครื่องเล่นดีวีดี เครื่องเล่นมีเดียเพลเยอร์ต่าง ๆ แท็บเล็ต หรือแม้กระทั่งโทรศัพท์เคลื่อนที่ แต่ข้อสำคัญคือผู้ที่ใช้อุปกรณ์เหล่านี้ต้องศึกษารายละเอียดการใช้อุปกรณ์จนสามารถใช้อุปกรณ์เหล่านี้ได้ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
3. จอฉายภาพยนตร์ อาจเป็นจอฉายภาพยนตร์ที่เคลื่อนย้ายได้ หรือติดตั้งถาวร จอโทรทัศน์ หรือกำแพงผนังห้องสีขาวก็สามารถใช้ได้
4. อุปกรณ์ต่อพ่วงที่จำเป็นต่าง ๆ เช่น เครื่องฉาย LCD เครื่องขยายเสียง ลำโพง ปลั๊กสายไฟพ่วงต่อ เป็นต้น ซึ่งครูผู้สอนสามารถใช้อุปกรณ์เหล่านี้ได้เช่นกัน
5. สถานที่ฉายภาพยนตร์ อาจเป็นห้องเรียนที่ควบคุมแสงสว่างที่รบกวนได้ในระดับหนึ่งและไม่ก่อให้เกิดเสียงรบกวนห้องเรียนข้างเคียง ดังนั้นที่เหมาะสมแล้วควรมีห้องฉายภาพยนตร์ประจำเพื่อความสะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลาในการเตรียม และเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีมากมายและใช้เวลาในการเตรียมการนานพอสมควร อีกทั้งยังเป็นการยืดอายุการใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ เพราะลดการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ในแต่ละครั้ง

การเลือกภาพยนตร์ที่เหมาะสม

ก่อนที่ครูจะใช้สื่อภาพยนตร์ในการสอนครูต้องมีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ที่จะใช้ภาพยนตร์สอนให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องอะไร หรืออาจเป็นขั้นนำว่าจะนำไปสู่สิ่งใด หรือต้องการใช้เป็นสื่อสอนอะไร เมื่อครูกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนว่าจะใช้ภาพยนตร์เพื่ออะไรแล้ว ครูต้องหาภาพยนตร์ที่มีสาระตรงกับหัวข้อที่ตั้งใจกำหนดไว้ โดยครูอาจหาได้จากอินเทอร์เน็ตหรือร้านที่ขายสื่อภาพยนตร์ต่าง ๆ ครูควรหาภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง ซึ่งต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก แล้วจากนั้นมาคัดกรองให้ได้ภาพยนตร์ที่ตรงวัตถุประสงค์จริง ๆ แต่ครูยังต้องพึงระวังและต้องพิจารณาความเหมาะสมอื่น ๆ อีก เช่น

ด้านคำพูดในภาพยนตร์

1. คำพูดที่ใช้ในภาพยนตร์เหมาะสมกับวัยที่จะชมไหม ถ้าภาษาที่ใช้เป็นวิชาการระดับสูงยากที่เด็กประถมจะเข้าใจอาจทำให้เด็กไม่รู้เรื่อง ไม่น่าสนใจ ครูก็ควรพิจารณา ขณะเดียวกันภาพยนตร์ใช้คำพูดแบบเด็กเล็กนำไปใช้กับนักเรียนระดับโตก็คงลดความน่าสนใจของภาพยนตร์เช่นกัน

2. คำพูดสามารถเปิดเป็น Sound Track จากภาพยนตร์เลยเนื่องจากภาษาอังกฤษไม่ยากเกินไป ซึ่งอาจมี Sub Title ด้วย หรือต้องเปลี่ยนบทสนทนาเป็นภาษาไทยเพื่อเด็กเข้าใจ

3. คำพูดใช้คำที่รุนแรง หยาดคายเกินไปหรือไม่ การเลือกภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาไม่เหมาะสมกับวัยอาจทำให้ความน่าสนใจลดลงดังที่กล่าวมาแล้ว ยังเป็นการสร้างแบบอย่างการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน ยิ่งผู้เรียนเป็นเด็กประถมแล้วอาจสร้างความคิดว่าการใช้คำพูดหยาดคายในสังคมเป็นเรื่องธรรมดาที่ใคร ๆ ก็พูดกัน เพราะได้แนวคิดมาจากภาพยนตร์ ดังนั้นถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้จริง ๆ ครูจะต้องอธิบายให้นักเรียนทราบก่อนฉายภาพยนตร์ว่าคำพูดบางคำในภาพยนตร์ เรื่องที่จะฉายให้ดูมีคำไม่เหมาะสม นักเรียนไม่ควรนำมาพูด แต่นักแสดงในภาพยนตร์ต้องพูดนั้นเพราะต้องการให้สมจริงซึ่งในชีวิตประจำวันของนักแสดงไม่ได้ใช้คำพูดเหล่านี้

ด้านสาระภาพยนตร์

1. มีสาระที่ตรงวัตถุประสงค์เรื่องราวไม่ซับซ้อนเกินไปสำหรับเด็กหรือผู้ในแต่ละระดับที่ใช้หรือสารถ่ายให้เหมาะสมกับวัยผู้ชม

2. มีสาระที่ไม่มีความรุนแรง หรือมีความรุนแรงเหมาะสมกับวัยของผู้ชม เพราะนักเรียนแต่ละคนมาจากสภาพครอบครัวที่แตกต่างกัน พื้นฐานของจิตใจแตกต่างกัน นักเรียนบางคนอาจได้รับแรงกระตุ้นจากภาพยนตร์และเข้าใจว่าการแก้ปัญหาต้องใช้ความรุนแรงจึงยุติปัญหาได้และอาจเลียนแบบจากภาพยนตร์

ด้านฉากรักต่าง ๆ

ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสร้างการดำเนินชีวิตของตัวละครให้เหมือนการใช้ชีวิตปกติในชีวิตประจำวัน ดังนั้นภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องผู้สร้างจึงสอดแทรกฉากรักลงในบทภาพยนตร์ อาจเป็นบทรักที่บริสุทธิ์ใส เช่น ความรักของพ่อแม่กับลูก หรืออาจเป็นความรักแบบเพื่อนฝูง และรวมถึงความรักแบบหนุ่มสาว ซึ่งฉากรักแบบหนุ่มสาวเป็นเรื่องที่ครูจะต้องพิจารณาว่าเหมาะสมหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมก็ควรตัด

ภาพยนตร์เรื่องนั้นออกไป เพื่อป้องกันความอยากรู้อยากลอง โดยเฉพาะนักเรียนที่เป็นวัยรุ่นอาจเลียนแบบจากภาพยนตร์ได้

ที่กล่าวมาข้างต้นคือข้อที่ครูควรพิจารณาภาพยนตร์ก่อนนำมาฉายให้นักเรียนชม นอกจากนั้นครูควรดูภาพยนตร์ที่จะฉายโดยใช้ดุลยพินิจพิจารณารายละเอียดอื่น ๆ ว่าเหมาะสมหรือไม่ เช่น การใช้สิ่งเสียดสี การพ่นนินทา รูปแบบการดำเนินชีวิตที่ฟังเพื่อกินจริง หรือความเชื่อที่ผิด ๆ ไปเพราะอาจทำให้เด็กหลงเชื่อว่าเป็นจริง และสร้างทัศนคติที่ผิดหรือไม่ดีให้แก่เด็กได้ ดังนั้นครูต้องพิจารณาในหลายแง่หลายมุม ปัจจุบันภาพยนตร์มักบอกว่าเป็นภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับวัยใด ซึ่งเป็นการช่วยกรองภาพยนตร์ที่เหมาะสมมาบ้างแล้ว แต่ครูก็ควรสำรวจเนื้อหาทั้งหมดก่อนนำเสนอให้นักเรียนชม

สรุปการเลือกภาพยนตร์ มีหลักในการพิจารณาเลือกใช้ภาพยนตร์สำหรับการเรียนการสอน ดังนี้คือ

- 1.พิจารณาถึงความเหมาะสมกับการประยุกต์ใช้ เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา ความสามารถของผู้เรียน
- 2.การเลือกภาพยนตร์นั้นต้องระมัดระวัง ในเรื่องเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหา ความคิดรวบยอดที่อาจจะไม่สมบูรณ์แบบ หรือเป็นเรื่องราวบางตอนที่ล้าสมัย
- 3.ทดลองฉายดูเป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการพิจารณาเลือกใช้ภาพยนตร์ ขณะที่ทดลองฉายดูนั้น โดยจดบันทึกเนื้อหาความคิดรวบยอดที่สำคัญ คำศัพท์ที่สำคัญ เทคนิคการเสนอเนื้อหา ข้อบกพร่องหรือจุดอ่อน

ตอนที่ 5 หลักสูตร Fun Find Focus

โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จัดการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาโดยตลอด ซึ่งแต่ละวิชาจะจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้ผู้เรียนเป็นผู้ศึกษา ค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โรงเรียนจัดทำหลักสูตร โดยอิงกรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แต่ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบท ศักยภาพ และความสามารถตามหลักของพัฒนาการของเด็กในแต่ละวัย โรงเรียนจัดให้มีการประชุมวิชาการเพื่อปรับปรุงแก้ไขทั้งในส่วนของเนื้อหาสาระของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้และเวลาเรียนให้เหมาะสมและทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอเป็นประจำทุกปี

ปีการศึกษา 2547 จนถึงปัจจุบัน โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม มีการปรับหลักสูตร โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองสนใจ ถนัดและมีความสามารถ ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนในส่วนที่เป็นความรู้และทักษะพื้นฐานนั้น โรงเรียนต้องจัดให้นักเรียนทุกคน ในแต่ละระดับชั้นได้รับเท่าเทียมกัน แต่ในขณะที่เดียวกันโรงเรียนได้เปิดวิชาเลือกเสรีให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองชอบ ถนัด และสนใจ ด้วยการปรับเปลี่ยนหลักสูตรดังกล่าวเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยเสริมเติมแต่งศักยภาพของนักเรียนแต่ละคนที่โรงเรียนได้จัดทำขึ้น ภายใต้แนวคิดพื้นฐานที่ว่าเด็กทุกคนต้องเรียนอย่างมีความสุขสนุกสนาน ได้รู้จักตนเอง ภูมิใจในความสามารถของตนเองตามศักยภาพที่แต่ละคนมีอยู่

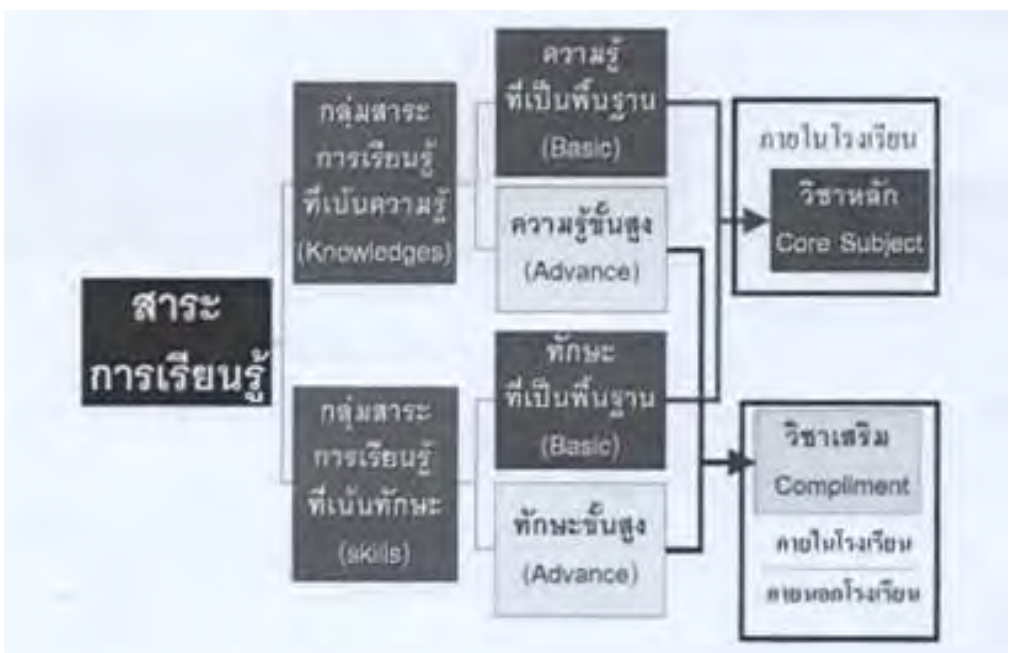
รู้จัก ตัดสินใจเลือกสรรสิ่งที่ดีมีประโยชน์ และเหมาะสมกับตนเอง โดยมียุทธศาสตร์ของการปรับเปลี่ยนใน 4 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 ครู ผู้ปกครอง นักเรียนในระดับต่าง ๆ มีน้ำหนักและระดับของการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้อันนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 แตกต่างกัน

มิติที่ 2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 2 เป็นช่วงอายุที่ชอบการสำรวจหรือค้นหาความสนใจของตนเอง (Explore) ดังนั้นครูจะต้องจัดการเรียนรู้ให้ครอบคลุมหลาย ๆ ด้าน เพื่อให้เลือกได้มากขึ้น สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 – 4 เริ่มรู้จักตนเองมากขึ้นว่ามีความถนัด หรือสนใจอะไร โดยการทดลองเรียนในสิ่งที่เหมาะสมกับตนเอง (Experiment) ก็จะประสบความสำเร็จกับสิ่งนั้น ในเชิงลึก สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 จะมีความชัดเจน ในเรื่องศักยภาพของตนเองมากขึ้น และรู้จักคิด รู้จักตัดสินใจ เลือกสรรสิ่งที่เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับความสามารถของตนเอง (Extend)

มิติที่ 3 การปฏิสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้องค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนไปตามระดับชั้น โดยในระดับที่สูงขึ้น อาจมีการเรียนร่วมกันได้บ้างในบางโอกาสบางวิชา

มิติที่ 4 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งในด้านความรู้และทักษะ เด็กทุกคนจะได้รับเท่าเทียมกัน แต่ในขณะเดียวกันก็มีวิชาที่เป็นส่วนเสริมให้มากขึ้นตามระดับชั้นและความสามารถของนักเรียน ทั้งนี้จากการวิเคราะห์หลักสูตรสามารถแบ่งเนื้อหาสาระออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ กลุ่มที่เป็นเนื้อหาสาระทางด้านความรู้ (Knowledge) และด้านทักษะ (Skill) โดยโรงเรียนได้จัดหลักสูตรที่เป็นความรู้และทักษะพื้นฐานหรือวิชาหลัก (Core Subject) ให้กับนักเรียนทุกคนในแต่ละระดับชั้นได้เรียนเหมือนกันและเพิ่มเติมในส่วนที่เป็นความรู้และทักษะเสริมให้ลึกซึ้ง (Advance) กว่าที่เรียนในหลักสูตรปกติ เสริมทั้งส่วนที่เป็นสาระความรู้และทักษะให้มากขึ้นตามระดับชั้นและระดับความสามารถของผู้เรียน

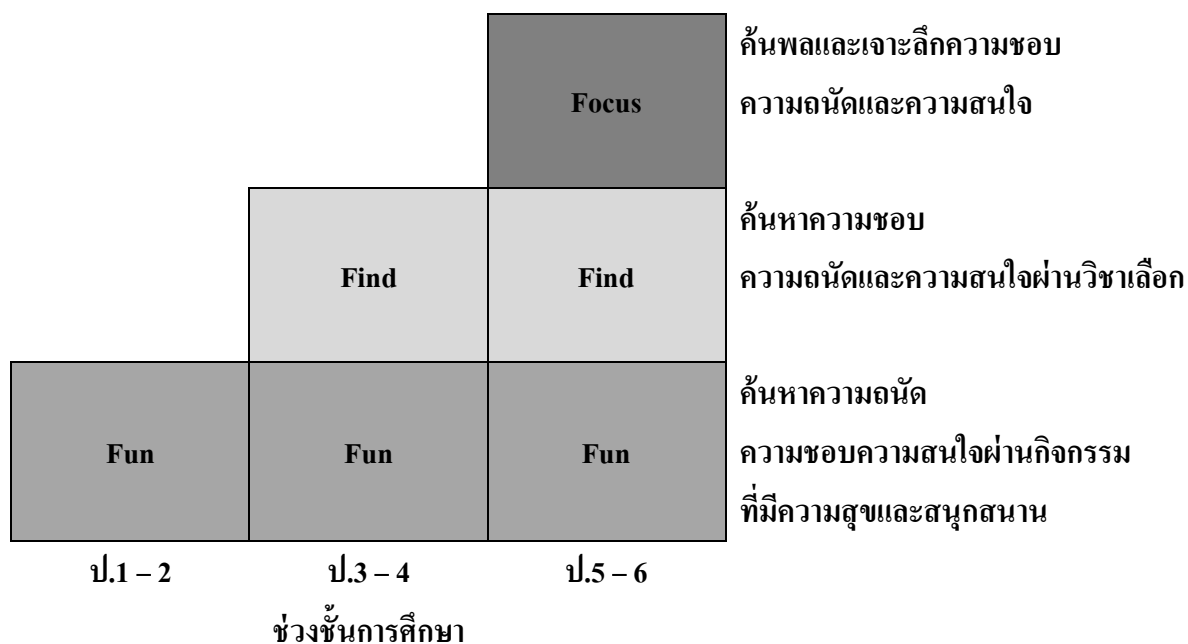


ระดับชั้น	การ คัดสรรใจ เลือก	Enrich and Enlarge	ปฏิสัมพันธ์	หลักสูตร	Theme
ป.1-2					FUN เที่ยวเป็นเล่น
↓					
ป.3-4					FIND หัดค้นคว้า
↓					
ป.5-6					FOCUS ไขว่คว้าเป็น

จากหนังสือคู่มือนักเรียนและผู้ปกครองโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม
ปีการศึกษา 2558

จากแนวคิดดังกล่าว โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จึงปรับหลักสูตรโดยเปิดโอกาสให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้ง 3 ฝ่าย คือ โรงเรียน ผู้ปกครอง และนักเรียน ได้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาตามระดับศักยภาพ ความสามารถ ความสนใจ ความถนัดของผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยความเชื่อมั่นว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเท่าเทียมกัน แม้จะศักยภาพต่างกันแต่การเปิดโอกาสให้ได้เรียนในสิ่งที่ตนเองชอบ ถนัดและสนใจ นักเรียนจะเรียนได้ดีและเรียนอย่างมีความสุข ดังนั้นในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 2 เด็ก ๆ จะได้เรียนอย่างสนุกสนาน (FUN) กับสัปดาห์แสนสนุกสนานรื่นเริง เมื่อขึ้นมาเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 – 4 เขาก็จะค้นพบ (FIND) ศักยภาพ ความถนัด ความชอบ ความสนใจของตนเองได้บางส่วน และเมื่อไปเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 เขาก็จะหาจุดเด่นหรือศักยภาพที่แท้จริงของตนได้ (FOCUS) โดยการเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองถนัด สนใจและชอบจริง ๆ เมื่อทุกคนได้เรียน ได้ค้นพบตัวตนของตนเอง และได้เรียนรู้ในสิ่งที่ชอบและถนัด เป็นการสร้างให้เป็นคนที่รู้จักคิด รู้จักตัดสินใจ รู้จักเลือกสรรสิ่งที่ดี ๆ มีคุณค่า มีประโยชน์แก่ตนเองและ มีภูมิคุ้มกันที่จะปกป้องตนเองจากสภาพแวดล้อมที่ปรับเปลี่ยนอยู่เสมอ ตลอดจนมีแนวทางการอบรมนักเรียนด้วยหลัก 4 ร คือ รู้ทันรู้นำโลก เรียนรู้ชำนาญเชี่ยวชาญปฏิบัติ รวมพลังสร้างสรรค์สังคมและรักวัฒนธรรมไทย ใฝ่สันติ

หลักสูตรตามแนวคิด FUN FIND FOCUS



จากหนังสือคู่มือนักเรียนและผู้ปกครองโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม
ปีการศึกษา 2558

ดังนั้นจึงเกิดวิชาเลือกเสรีที่มีความหลากหลาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองสนใจ โดยทางโรงเรียนได้เชิญชวนผู้ปกครองที่สนใจ ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ บุคลากรในท้องถิ่นมาเป็นผู้สอนและวิทยากรอยู่เสมอ นอกเหนือจากอาจารย์ประจำของโรงเรียน

ตอนที่ 6 วิชาสาระหนัง

วิชาสาระหนังเป็นวิชาเลือกเสรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 มาจากแนวคิดที่ต้องการให้นักเรียนเดินเข้าห้องเรียนอย่างมีความสุข จึงนำความบันเทิงมาผสมกับการศึกษาเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน โดยใช้เครื่องมือที่เป็นสิ่งบันเทิงมาช่วยสนับสนุน เป็นการชมภาพยนตร์เหมือนการย่อประสบการณ์ชีวิตลงในภาพยนตร์ที่ใช้เวลาไม่นาน ซึ่งในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะให้ความบันเทิง แต่งเพื่อข้อคิดที่น่าสนใจไว้ เป็นการฝึกให้คิดถึงสาระแห่งภาพยนตร์ นอกจากความบันเทิงที่ได้รับ

สำหรับวิชาสาระหนัง เป็นการเรียนรู้ผ่านภาพยนตร์ โดยครูเลือกภาพยนตร์ที่เหมาะสมให้กับนักเรียน ชมตลอดจนจบเรื่อง เป็นภาพยนตร์ที่สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตด้านต่าง ๆ โดยเปิดเป็นวิชาเลือกเสรี หรือ

เปิดเป็นชมรม เช่น ชมรมภาพยนตร์เพื่อการศึกษา ซึ่งในการเปิดสอนลักษณะนี้จะทำให้ครูมีโอกาสเลือกภาพยนตร์ได้หลากหลายซึ่งเกิดผลดีต่อนักเรียนที่มีโอกาสศึกษาได้หลายๆด้าน

รูปแบบการเรียนวิชาสาระหนัง คือ นักเรียนจะต้องลงทะเบียนเลือกเรียน ซึ่งเป็นวิชาเลือกเสรี มีการเปิดเป็น 4 ช่วง ตลอดปีการศึกษา ช่วงละจำนวน 3 กลุ่มๆละ 30 คน ระยะเวลาเรียน 9 สัปดาห์ เรียนสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ๆละ 1 ชั่วโมง โดยเรียนที่ห้องโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์ที่ใช้เป็นการพากย์ไทยและมีใบงานให้นักเรียนทำหลังจากจบภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

การสอนโดยใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อการสอน ภาพยนตร์สามารถนำประสบการณ์ต่าง ๆ มาแสดงให้ผู้ชมเข้าใจบทเรียนโดยง่าย เพราะเป็นภาพยนตร์สามารถแสดงออกมาเป็นรูปธรรมมากขึ้น ดังนั้นผู้เรียนส่วนใหญ่จึงสามารถสรุปบทเรียนได้เอง

1. เมื่อครูเตรียมทุกอย่างพร้อมที่จะดำเนินการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อการสอนแล้ว ก่อนฉายภาพยนตร์ครูควรสั่งสิ่งที่นักเรียนต้องทำหลังจากชมภาพยนตร์เสร็จ เช่น

- การสรุปเรื่องย่อๆของภาพยนตร์
- ภาพยนตร์เรื่องนี้สอนคุณธรรมอะไรบ้าง
- นักเรียนได้ข้อคิดและการนำไปใช้ประโยชน์อะไรบ้างจากภาพยนตร์เรื่องนี้
- นักเรียนชอบตอนใดของภาพยนตร์และสาเหตุที่ชอบเพราะอะไร
- ให้นักเรียนวาดภาพประกอบข้อคิด เพราะการที่นักเรียนสามารถวาดภาพได้นั้นแสดงว่า

นักเรียนเกิดการเรียนรู้ความเข้าใจจึงถ่ายทอดออกมาเป็นภาพได้ เป็นต้น

2. ก่อนเปิดภาพยนตร์ครูจะต้องเล่าเรื่องย่อๆให้นักเรียนฟัง

3. หลังภาพยนตร์จบแล้ว ครูควรกำหนดงานที่ให้ทำเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม กำหนดวันที่ส่งงานหรืออภิปรายสรุปพร้อมกันตอนท้ายชั่วโมงเรียน จากนั้นเปิดโอกาสซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจตรงกันและทำงานหรือมีผลงานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของครู

4. ควรให้มีการนำเสนอผลงานที่นักเรียนแสดงข้อคิด ความคิดเห็น โดยให้นักเรียนอภิปรายความคิดเห็นเหล่านั้นเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมและรู้จักการใช้เหตุผลสนับสนุนข้อคิดของตน

ตอนที่ 7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ลัดดา เสาร์เป็ง (2554) การพัฒนาทักษะการคิดด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 2/2 วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีธนาพาณิชย์การ เชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการใช้ทักษะกระบวนการคิดด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีทักษะในการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับที่ดีขึ้น จากจำนวนผู้เรียน 13 คน ผู้เรียนที่ได้คะแนนเกินกว่า 15 คะแนนขึ้นไป มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 84.62 ผู้เรียนที่ได้คะแนนต่ำกว่า 15 คะแนน มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 15.38

2. ผลการพัฒนาการใช้ทักษะกระบวนการคิดด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H จากผู้เรียนจำนวน 13 คน ผู้เรียนที่มีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้น มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 69.23 และนักเรียนที่ไม่มีการพัฒนา มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 30.77

กัญญาภัศ ภัคนิรชากุล (2553) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาความสามารถในด้านการคิด วิเคราะห์ โดยใช้นิทานอีสปคำกลอนภาพสามมิติ กับเทคนิคคำถาม 5W 1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการศึกษาพบว่า

1. นิทานอีสปคำกลอนภาพสามมิติ กับเทคนิคคำถาม 5W 1H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.04/84.54
2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนด้วยนิทานอีสปคำกลอนภาพสามมิติกับเทคนิคคำถาม 5W 1H สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .50
3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อนิทานอีสปคำกลอนภาพสามมิติ กับเทคนิคคำถาม 5W 1H อยู่ในระดับมากที่สุด

ณัฐกาญจน์ วิชัยดิษฐ์ (2552) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทย โดยใช้แนวการจัดการเรียนรู้ แบบเทคนิคคำถาม 5W 1H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ ภาษาไทย มีความสามารถทางการอ่านเชิงวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และชุดฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทย ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 83.83/81.81 ซึ่งสูงกว่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

ประเสริฐ รุ่งน้อย และคณะ(2556) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามหลัก 5W 1H และมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ $E_1/E_2 = 80.12/83.8$
- 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ มีความสามารถในการวิเคราะห์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
- 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ภคณัฐ เกษมสุข (2553) รายงานการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหวนทวนใจ และเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหวนทวนใจ และเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพในด้านความเที่ยงตรงสูง เชื่อถือได้ เนื่องจากมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแต่ละข้อรายการในแบบประเมินตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป และมีค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) เฉลี่ยรวม เท่ากับ 86.62/86.05 โดยมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ 86.62 และมีค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์เท่ากับ 86.05 สูงกว่ามาตรฐาน 80/80 ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ข้อที่ 1

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหวนทวนใจ และเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ข้อที่ 2

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหวนทวนใจและเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H พบว่าระดับความพึงพอใจเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.37 แสดงว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหวนทวนใจและเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ข้อที่ 3

จันทร์เพ็ญ คำฝัน (2554) รายงานผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความขั้นพื้นฐาน โดยใช้เทคนิค 5W 1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความขั้นพื้นฐาน โดยใช้เทคนิค 5W 1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 เท่ากับ 86.39/88.95 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านสันกำแพง หลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความขั้นพื้นฐาน โดยใช้เทคนิค 5W1H สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความขั้นพื้นฐาน โดยใช้เทคนิค 5W1H อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความขั้นพื้นฐาน โดยใช้เทคนิค 5W1H พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจจากการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความขั้นพื้นฐาน โดยใช้เทคนิค 5W1H มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

ณัฐพงษ์ ภูผาเงิน (2553) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์แบบ 5WIH ประกอบแบบฝึกเสริมทักษะ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ 5W 1H ประกอบแบบฝึกเสริมทักษะที่ผู้สอนพัฒนาขึ้น มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ โดยรวมคิดเป็นร้อยละ 75.82 ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน (ร้อยละ 70) และสัดส่วนของผู้ผ่านเกณฑ์มาตรฐานคิดเป็นร้อยละ 79.41 ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน (ร้อยละ 70) ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

Wendit และ Butts ม.ป.ป. (อ้างถึงใน วันชนะ บุญชม ,2555) ได้สรุปผลงานวิจัยตั้งแต่ ค.ศ. 1956-1962 มีสาระสำคัญ ดังนี้

1. ภาพยนตร์ที่มีคุณภาพดี สามารถใช้เป็นสื่อการสอนเนื้อหาวัสดุที่เป็นข้อเท็จจริงและทักษะการประกอบกิจ

2. การเรียนรู้จะเพิ่มขึ้น ได้จากการใช้ภาพยนตร์ในการสอน ถ้าหากนักเรียนได้ทราบว่า จะได้เรียนรู้ อะไรจากภาพยนตร์นั้น และผู้เรียนจะได้รับการทดสอบด้วย

3. ความสามารถในการเรียนจากภาพยนตร์ ถ้าได้มีการฝึกปฏิบัติเพิ่มอีก จะทำให้ผลการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

4. ไม่ควรใช้ให้จดบันทึกขณะดูภาพยนตร์ เพราะจะรบกวนความสนใจและความเข้าใจ

5. ภาพยนตร์ใช้สอนเด็กที่พิการทางจิตได้

6. การเรียนจากภาพยนตร์ สามารถเพิ่มประสิทธิผลได้โดยการฉายซ้ำ ทดสอบก่อนและหลังดู และการเรียนรู้ สามารถเพิ่มประสิทธิผลได้ ถ้าหากได้มีการแนะนำให้ผู้ดูภาพยนตร์นั้น ระบุนิเวศประสงฆ์และความสำคัญในการใช้ภาพยนตร์

7. การฉายภาพยนตร์สำหรับการเรียนทักษะที่ซับซ้อนเพียงครั้งเดียว ไม่เพียงพอ ควรจะฉายให้ดูทักษะที่ต้องฝึกให้ทั่ว จนผู้เรียนเข้าใจตัวแบบที่จะเลียนแบบ และฝึกปฏิบัติได้

8. มนุษย์เรียนรู้ทักษะบางอย่างได้จากการดูภาพยนตร์ โดยให้ใช้จินตนาการ แม้ว่าจะไม่มีเครื่องมืออุปกรณ์ในการฝึกก็ตาม

9. ความรู้ความเข้าใจ ศัพท์ทางวิชาการ หรือหัวข้อสำคัญ เป็นพื้นฐานที่สำคัญมาก ในการเรียนประสบการณ์ใหม่จากภาพยนตร์

10. เลียงบรรยายประกอบ เป็นสิ่งที่ทำให้เข้าใจเนื้อหาสาระที่เรียนจากภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

11. หากจะคาดหวังว่า จะให้ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้ หรือประยุกต์ใช้ได้กับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้นั้น ควรจะได้อธิบายหลักการต่างๆ ในระหว่างการใช้ภาพยนตร์

12. ถ้าภาพยนตร์ที่เลือกมีความเหมาะสมแล้ว สามารถใช้พัฒนาทัศนคติตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ได้ดีกว่าสิ่งพิมพ์

13. การเรียนรู้จากภาพยนตร์ของผู้เรียน ย่อมแตกต่างกันตามอายุ ประสบการณ์ และลักษณะด้านอื่นๆ ด้วย

14.ภาพยนตร์ที่มีกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีการฝึกปฏิบัติ หรือการทบทวน หรือฉายซ้ำ มีคำชี้แจง ย่อมเพิ่มการเรียนรู้ได้มากกว่าภาพยนตร์ที่ไม่มีลักษณะดังกล่าว

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์ช่วยพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกผ่อนคลาย แหวกแนวจากการเรียนแบบเดิมๆ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกทั้งทางด้านความคิด การพูด และการการเขียน ทำให้นักเรียนเปิดใจรับสิ่งใหม่ๆ ประสิทธิภาพการทำงานของสมองเพิ่มขึ้นเป็นผลให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างสนุกสนาน ผู้เรียนมีความสุขควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ นักเรียนเข้าใจและสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้อย่างถูกต้องและสามารถจำได้นานเนื่องจากนักเรียนได้ดูเรื่องราว ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อัสวพร แสงอรุณเลิศ (2551) พบว่า ภาพยนตร์ช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และเมื่อนำมาใช้ประกอบกับคำถามปลายเปิด เช่น why กับ how ซึ่งช่วยกระตุ้นความคิด ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนถ่ายทอดความคิดเห็นและเรียบเรียงความคิดก่อนที่จะเขียนบรรยายออกมา ก่อน เมื่อนักเรียนคิดเป็นก็สามารถใช้ผลจากการคิดมาเป็นข้อมูลในการเขียนได้ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของนรินารถ ห่อไชสง (2553) ได้วิจัยเรื่อง การใช้ภาพยนตร์เพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษ : การวิจัยปฏิบัติการรูปแบบวงจรลำดับเวลาของเจมส์ แมคเคอร์แมน (James Mckernan) ผลวิจัยคือ การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อตามกระบวนการวิจัยปฏิบัติการรูปแบบวงจรลำดับเวลาวงรอบที่ 1 ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ยังต้องได้รับการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านอยู่ จึงได้ดำเนินการพัฒนาต่อในวงรอบที่ 2 ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการทักษะภาษาอังกฤษดีขึ้นและมีจำนวนนักเรียนที่อ่อนภาษาอังกฤษลดลง ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการพัฒนาต่อในวงรอบที่ 3 ทำให้นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการด้านทักษะภาษาอังกฤษดีขึ้นกว่าเดิมทุกคน

สุทธนันท์ กัลป์กะ (2556) ได้วิจัยเรื่อง เจตคติของนักศึกษาต่อการใช้สื่อภาพยนตร์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาทางจิต พบว่า เจตคติของนักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต ชั้นปีที่ 3 ต่อการใช้สื่อภาพยนตร์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการพยาบาลบุคคลผู้มีปัญหาทางจิต โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีคะแนนเฉลี่ย 3 อันดับแรกคือ การใช้สื่อภาพยนตร์ในการเรียนการสอนรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาทางจิตช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาในการดูแลผู้ป่วย ทำให้มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม และทำให้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น ซึ่งทั้ง 3 ข้ออยู่ในระดับดี การวิจัยในครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อภาพยนตร์ในการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ดังนั้น ควรมีการสนับสนุนให้ผู้สอนได้ผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาทางจิต ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ อย่างผู้มีภูมิรู้และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน

งานวิจัยของนางบาร์บารา เกรย์ อ้างถึงในหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) และรายงานของ คณะกรรมการ ประจํากรมว่าด้วยเด็กและภาพยนตร์ (Report of the Departmental Committee on Children and the Cinema) ประจําประเทศอังกฤษ แสดงผลการชอภาพยนตร์ของผู้เยาว์ จากการสอบถามเด็กผู้ชายถึงร้อยละ 28 ส่วนใหญ่ชอภาพยนตร์เพราะเรื่องเป็นลําคัญ เด็กผู้หญิงประมาณร้อยละ 17 ชอภาพยนตร์เพราะตัวละครแต่งกายงดงาม มีดนตรีและการเต้นระบำ เด็กผู้หญิงมักจะไวต่อเหตุผลและความเป็นจริงของเรื่องมากกว่าเด็กผู้ชาย เด็กผู้ชายชอเรื่องสงคราม ผู้ร้าย นักสืบ การบิน ผลการวิจัยสอดคล้องกับการวิจัยของประเทศอิตาลี ฝรั่งเศส เบลเยียม เยอรมัน และสวีเดน กล่าวคือ เด็กอายุน้อยชอภาพยนตร์ที่มีเรื่องตลก ขบขัน น่าหัวเราะ ประวัติศาสตร์ และเรื่องราวที่มีสัตว์ปรากฏตัวอยู่ ส่วนเด็กวัยตอนกลางถึงวัยรุ่น จะชอภาพยนตร์ผจญภัยและภาพยนตร์ที่มีการเคลื่อนไหวมากๆ จะจําลําคัญสูงสุดของเรื่องได้ดีกว่าการจดจําเรื่องราวทั้งเรื่อง

จุฑารัตน์ พันธุ (2556) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาการคิดวิเคราะห์โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคอนเมืองทหารอากาศบํารุง ในรายวิชาโลจิสติกส์ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีการพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ที่ดีขึ้น รู้หลักการคิดวิเคราะห์ และสามารถปฏิบัติงาน และความถูกต้องของงานอยู่ในระดับดี และกล้าที่จะคิดอย่างเต็มที่ ซึ่งผู้เรียนได้ให้เหตุผลประกอบในทุกหัวข้อ ได้อย่างชัดเจนอยู่ในระดับที่ดี หัวข้อการประเมินกลุ่มเป้าหมาย (Who) พบว่าผู้เรียนมีการเลือกประเภทสินค้าได้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและมีความคิดเชิงสร้างสรรค์ในการเลือกสินค้า หัวข้อการประเมินเวลา (When) ผู้เรียนมีการเลือกช่วงเวลาในการจัดจําหน่ายได้เหมาะสม และมีความตรงต่อยุคสมัย หัวข้อการประเมินเพราะเหตุใด (Why) ผู้เรียนบอกเหตุผลประกอบการเลือกและออกแบบ ได้อย่างครบถ้วนชัดเจน หัวข้อการประเมินอย่างไร (How) ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ สามารถบอกเหตุผลการออกแบบได้ชัดเจน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง สรุปได้ว่าวิธีการพัฒนาการคิดวิเคราะห์โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H เป็นทักษะที่ใช้ได้ผลดีในระดับที่น่าพอใจ สามารถช่วยพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ได้ดีขึ้นตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และผลแบบสะท้อนการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบที่ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H นั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดที่เป็นกระบวนการ มีขั้นตอนในการคิดที่เป็นระบบ มีกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอน มีแนวทางด้านความคิดที่เป็นระบบ มีเหตุผลในการตัดสินใจ ออกแบบผลงาน ได้ถูกต้องตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้เรียนมีความสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ

นรินทร์ นนทมาลย์ (2554) ได้วิจัยเรื่อง ผลของการแทรกเทคนิคตั้งคำถาม 5W 1H ในวิดีโอบรรยายออนไลน์มาตรฐานเว็บ 2.0 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนิสิตปริญญาตรี พบว่า

1.การแทรกเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในวิดีโอบรรยายออนไลน์ มีขั้นตอนคือ

1.1ขั้นการวิเคราะห์ออกแบบได้แก่ กำหนดเป้าหมายในการเรียน กำหนดวัตถุประสงค์หลักและรอง

วิเคราะห์เนื้อหา โดยแบ่งย่อยเนื้อหาและเรียงลำดับความยากง่ายและความสำคัญ กำหนดเกณฑ์การประเมิน

1.2 ขั้นตอนการพัฒนา คือ ขั้นตอนการผลิตและหลังการผลิต ได้แก่ การเขียนสคริปต์ และออกแบบคำถามหลัก คำถามรอง การใช้ข้อความแทรกเป็นคำถาม โดยที่ตำแหน่งของคำถามจะแทรกก่อนหน้าวิดีโอแต่ละตอน แทรกระหว่างเนื้อหาใจความสำคัญและแทรกท้ายวิดีโอแต่ละตอน

1.3 ขั้นตอนนำไปใช้ คือ การนำวิดีโอ ไปใช้บนเว็บ 2.0 ในการสอนพร้อมทั้งการประเมินผล

2.กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิดีโอบรรยายออนไลน์บนเว็บ 2.0 โดยแทรกเทคนิค 5W 1H ในการตั้งคำถามมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาวดี เหมทานนท์ (2545) การศึกษาผลของการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการเรียนรู้ ในรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาทางจิตของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 รุ่นที่ 21 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 พบว่า นักศึกษาพยาบาลมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาทางจิตในภาพรวมอยู่ในระดับสูง การใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อมีความเหมาะสมมากสำหรับการเรียนรู้ในรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาทางจิต เพราะทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ง่ายต่อการเข้าใจ จดจำได้ เชื่อมโยงความคิดได้ รวมทั้งให้ความสนุก ไม่เบื่อหน่ายและสามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติได้

ชวนพิศ คชริน (2558) การพัฒนาชุดการสอนแบบ 5W 1H ในการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าชุดการสอนแบบ 5W 1H ในการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และผลการสอนแบบ 5W 1H ในการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับประถมศึกษา ก่อนและหลังเรียนสูงขึ้น

จากการศึกษาเอกสาร หนังสือ ตำราและงานวิจัยต่างๆ พบว่าความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดเกิดขึ้นได้หากได้รับการฝึกฝนอยู่เสมอ

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษาผลของการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร ตำรา และวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับความคิดวิเคราะห์ ความคิดรวบยอด เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H และการใช้สื่อภาพยนตร์ จึงได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้คือ

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอด จากการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาการตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีการจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อมุ่งเน้นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดรวบยอด จากภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่มีคุณภาพเหมาะสม โดยพิจารณาจากเนื้อหาและการจัดระดับความเหมาะสมตามช่วงอายุในการชม กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 12 เรื่อง คือ The Day After Tomorrow, Cast Away, Terminal, Night at the Museum 1, Zathura, National Treasure 1, ET, Christmas Wish, Dolphin Tail, Sorcerer's Apprentices, Big Miracle และ We Bought A Zoo

กรอบแนวคิดหรือทฤษฎีพื้นฐานทางการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ ภาพยนตร์ต่างประเทศพากย์ไทยที่มีเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีการพิจารณาเลือกเนื้อหาและช่วงอายุที่เหมาะสม วิธีการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์ของผู้สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสาระหนึ่ง

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด และผลของการตอบคำถามจากแบบสะท้อนความรู้ในการดูภาพยนตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 500 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสาระหนึ่งจำนวน 180 คน โดยจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลองทั้งหมดทั้ง 6 กลุ่มๆละ 30 คน มีแบ่งการเรียนเป็น 2 ช่วงๆละ 3 กลุ่ม จะใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 9 สัปดาห์

เครื่องมือในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอด โดยใช้เทคนิค 5W 1H วิชาสาระหนึ่ง จำนวน 12 แผน
2. แบบสะท้อนการเรียนรู้จากภาพยนตร์ เป็นการฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอดเพื่อการประเมินตนเองในสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้หลังจากที่เรียนจบวิชาสาระหนึ่งแต่ละเรื่อง
3. แบบประเมินผลการปฏิบัติงานการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอด โดยใช้เทคนิค 5W 1H โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 3 ระดับ คือ 3 หมายถึง ดีมาก 2 หมายถึง ปานกลาง 1 หมายถึง ปรับปรุง และกำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ย คือคะแนน 2.51 - 3.00 หมายถึง ดีมาก คะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง ปานกลาง คะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง ปรับปรุง
4. แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด

การจัดเก็บข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือคือ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสาระหนึ่งที่ใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H แบบสะท้อนความรู้และแบบทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการคิดรวบยอด โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาความถูกต้องทั้งด้านเนื้อหาและภาษา เพื่อแก้ไขและนำไปทดลองใช้ จากนั้นจึงดำเนินการใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มทดลองเพื่อนำผลการทดลองที่ได้ไปวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ก่อนและหลังเรียน สอน โดยใช้แผนการ

จัดการเรียนรู้ตามเทคนิคการตั้งคำถามคิดวิเคราะห์ 5W 1H จากภาพยนตร์ 12 เรื่อง โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด เรื่อง Battle Ships
2. ผู้วิจัยแนะนำนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมฝึกคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ดำเนินการฝึกโดยใช้เทคนิค 5W 1H
3. ทำการฝึกการคิดวิเคราะห์ด้วยกิจกรรมการตอบคำถามด้วยเทคนิค 5W 1H โดยผู้วิจัยฝึกให้นักเรียนโดยการสอดแทรกในกิจกรรม 5W 1H จำนวน 12 กิจกรรม
4. หลังจากการสอนจบการชมภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะสอดแทรกกิจกรรมฝึกการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดทุกครั้ง นักเรียนทำแบบสะท้อนความรู้ของนักเรียนหลังจากชมภาพยนตร์จบในแต่ละเรื่อง และนำข้อมูลที่ได้จากแบบสะท้อนการเรียนรู้มาเขียนสรุป โดยสร้างแบบประเมินการคิดวิเคราะห์ 5W 1H โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 3 ระดับ ดังนี้

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
Who	บอกตัวละครสำคัญได้ ถูกต้องครบถ้วน เกี่ยวข้อง กันอย่างไร	บอกตัวละครสำคัญได้ ครบถ้วน	บอกตัวละครสำคัญได้ แต่ไม่ ครบถ้วน
What	บอกสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัว ละครได้อย่างชัดเจน	บอกสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัว ละครได้	บอกสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ได้แต่ไม่ครบถ้วน
Where	บอกสถานที่สำคัญที่เกิดขึ้น ในภาพยนตร์ได้อย่าง ชัดเจน	บอกสถานที่สำคัญที่ เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้	บอกสถานที่ที่เกิดขึ้นใน ภาพยนตร์ได้
When	บอกช่วงเวลาที่เกิด เหตุการณ์ได้ชัดเจน	บอกช่วงเวลาที่เกิดขึ้น ได้	บอกช่วงเวลาที่เกิดขึ้นได้แต่ ไม่ครบถ้วน
Why	บอกสาเหตุของการเกิด ปัญหาหรือที่มาของเรื่องได้ อย่างครบถ้วนชัดเจน	บอกสาเหตุของการเกิด ปัญหาหรือที่มาของเรื่อง ได้	บอกสาเหตุของการเกิด ปัญหาหรือที่มาของเรื่องได้ แต่ไม่ค่อยตรงประเด็น
How	มีความคิดสร้างสรรค์ มี ผลกระทบอย่างไร มีวิธีการ แก้ปัญหาอย่างไร สามารถ นำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	มีความคิดสร้างสรรค์ มี ผลกระทบอย่างไร มี วิธีการแก้ปัญหาอย่างไร	มีความคิดสร้างสรรค์ มี ผลกระทบอย่างไร

ระดับคุณภาพ

คะแนน 3 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 2 หมายถึง ปานกลาง

คะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย

คะแนน 2.51-3.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 1.51-2.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนน 1.00-1.50 หมายถึง ปรับปรุง

5.นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด เรื่อง Battle Ships ภาค 2

การวิเคราะห์ข้อมูล

การทดสอบทักษะการดู การฟังเพื่อการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H มาวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีถอดความ ดีความ และแปลความหมายของแบบสะท้อนความรู้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอดของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้นำเสนอเป็นตอนตามการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือวิจัย

ตอนที่ 1 ศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยผ่านเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์

ตอนที่ 2 ศึกษาการตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์

ตอนที่ 1 ศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยผ่านเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จาก

การใช้สื่อภาพยนตร์

ตารางที่ 1 แสดงผลการใช้ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดผ่านเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H

จากการใช้สื่อภาพยนตร์

รายการประเมิน	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2	
	\bar{X}	ระดับการปฏิบัติงาน	\bar{X}	ระดับการปฏิบัติงาน
1.การสรุปเรื่องและประเด็นสำคัญ	2.61	ดีมาก	2.85	ดีมาก
2.การบอกข้อคิดที่ได้รับ	2.25	ปานกลาง	2.91	ดีมาก
3.การอธิบายวิธีการแก้ปัญหา	2.23	ปานกลาง	2.73	ดีมาก
4.การประเมินข้อดี ข้อเสีย	1.37	ปรับปรุง	2.33	ปานกลาง

จากตารางที่ 1 ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดในครั้งที่ 1 พบว่าผู้เรียนสามารถสรุปเรื่องและประเด็นสำคัญ โดยมีระดับการปฏิบัติงานดีมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.61 รองลงมาเป็นการบอกข้อคิดที่ได้รับจากการดูภาพยนตร์และการอธิบายวิธีการแก้ปัญหา มีระดับการปฏิบัติงานปานกลาง ค่าเฉลี่ยคิดเป็น 2.25 และ 2.23 ตามลำดับ ส่วนการประเมินข้อดี ข้อเสียจากภาพยนตร์มีระดับการปฏิบัติงานต้องปรับปรุง ค่าเฉลี่ยคิดเป็น 1.37 ครั้งที่ 2 ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดทุกด้านดีขึ้น โดยรายการประเมินทั้ง 3 ด้านมีค่าระดับการปฏิบัติงานระดับดีมาก ยกเว้นด้านการประเมินข้อดี ข้อเสีย มีค่าระดับการปฏิบัติงานปานกลาง

ตารางที่ 2 ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การวัดความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ผ่าน

เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์

กลุ่ม	เรื่อง	ผ่านร้อยละ 60	ผ่านร้อยละ 40
สาระหนังสือ 1	The Day after Tomorrow	83.33	16.67
สาระหนังสือ 2	Cast Away	100.00	-
สาระหนังสือ 3	Terminal	96.67	3.33
สาระหนังสือ 4	Night at the Muesum1	96.67	-
สาระหนังสือ 5	Zathura	100.00	-
สาระหนังสือ 6	National Treasure 1	80.00	20.00
สาระหนังสือ 7	E.T.	96.67	-
สาระหนังสือ 8	Christmas Wish	83.33	16.67
สาระหนังสือ 9	Dolphin Tail	90.00	10.00
สาระหนังสือ 10	Sorcerer's Apprentices	63.33	26.67
สาระหนังสือ 11	Big Miracle	96.67	-
สาระหนังสือ 12	We Bought a Zoo	86.68	13.32
รวม		89.45	10.55

จากตารางที่ 2 ผู้เรียนมีความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์จำนวน 12 เรื่อง พบว่าผู้เรียนสามารถทำคะแนนจากแบบสะท้อนความรู้ได้ผ่านร้อยละ 60 คิดเป็นร้อยละ 89.45 ซึ่งมีภาพยนตร์จำนวน 11 เรื่องที่ผู้เรียนสามารถทำคะแนนผ่านร้อยละ 60 ขึ้นไป และมีภาพยนตร์จำนวน 7 เรื่องที่ผู้เรียนสามารถทำคะแนนผ่านร้อยละ 40-59 คิดเป็นร้อยละ 10.55

ตารางที่ 3 ร้อยละของผลการใช้ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม

5W 1H

รายการ	ครั้งที่ 1				ครั้งที่ 2			
	ผ่าน		ไม่ผ่าน		ผ่าน		ไม่ผ่าน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.การสรุปเรื่องย่อๆและประเด็นสำคัญ	144	80.00	36	20.00	168	93.33	12	6.67
2.การบอกข้อคิดที่ได้รับ	120	66.67	60	33.33	174	96.67	6	3.33
3.การอธิบายวิธีการคิดแก้ปัญหา	120	66.67	60	33.33	139	77.22	41	22.78
4.การประเมินข้อดี ข้อเสียของภาพยนตร์	60	33.33	120	66.67	121	67.22	59	32.78
รวม	444	61.67	276	38.33	602	83.61	118	16.39

จากตารางที่ 3 พบว่าการใช้ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ครั้งที่ 1 การสรุปเรื่องและประเด็นสำคัญ การบอกข้อคิดที่ได้รับและการอธิบายวิธีการแก้ปัญหา ผู้เรียนผ่านคิดเป็นร้อยละ 80.00 , 66.67 และ 66.67 ตามลำดับ การประเมินข้อดี ข้อเสียของภาพยนตร์ ผู้เรียนผ่านร้อยละ 33.33 เมื่อรวมทั้ง 4 รายการ ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดผ่านคิดเป็นร้อยละ 61.67 สำหรับครั้งที่ 2 ผู้เรียนผ่านทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดทั้ง 4 รายการ คิดเป็นร้อยละ 83.61 ในด้านที่ผู้เรียนผ่านการประเมินเป็นอันดับ 1 คือ การสรุปเรื่องย่อและประเด็นสำคัญ คิดเป็นร้อยละ 93.33 ด้านที่ผู้เรียนทำคะแนนได้น้อยที่สุดคือ การประเมินข้อดี ข้อเสียของภาพยนตร์ คิดเป็นร้อยละ 67.22

ตอนที่ 2 ศึกษาการตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยของการตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์

ชื่อหนัง	หัวข้อการตอบคำถามตามเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H						
	Who	What	Where	When	Why	How	รวม
	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}
1.The Day after Tomorrow	2.50	2.97	2.90	1.63	2.33	2.20	2.42
2.Cast Away	2.00	2.53	2.90	2.73	2.30	2.40	2.48
3.Terminal	2.00	2.03	2.50	2.60	2.77	2.97	2.48
4.Night at the Muesum1	2.00	2.40	3.00	2.27	2.30	2.40	2.40
5.Zathura	2.03	2.50	2.70	2.67	2.07	2.47	2.41
6.National Treasure 1	2.00	2.46	2.27	2.27	2.20	2.33	2.26
7.E.T.	2.73	2.20	2.33	1.43	2.43	2.40	2.25
8.Christmas Wish	2.00	2.40	1.43	2.03	2.13	2.40	2.07
9.Dolphin Tail	2.37	2.40	2.53	2.17	2.30	2.53	2.38
10.Sorcerer’s Appreentices	2.00	2.20	2.23	1.06	2.43	2.23	2.03
11.Big Miracle	2.90	2.53	2.37	2.03	2.50	2.83	2.53
12.We Bought a Zoo	2.10	2.23	2.73	2.23	2.37	2.06	2.29
รวม	2.22	2.40	2.49	2.09	2.34	2.44	2.33

จากตารางที่ 4 ผู้เรียนสามารถตอบคำถามในประเด็นคำถามของ “Where” มากเป็นอันดับ 1 คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.49 รองลงมาเป็น “How” และ “What” คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.44 และ 2.40 ตามลำดับ โดยภาพยนตร์เรื่อง Big Miracle เป็นเรื่องนี้นักเรียนตอบคำถามในหัวข้อต่างๆ ได้เป็นอันดับ 1 คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.53 รองลงมาเป็นเรื่อง Cast Away และ Terminal คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.48 เท่ากัน เรื่อง Sorcerer’s Appreentices นักเรียนตอบคำถามในหัวข้อต่างๆ น้อยที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.03

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอด จากการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาการตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 500 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสาระหนึ่งจำนวน 180 คน โดยจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลองทั้งหมดทั้ง 6 กลุ่มๆละ 30 คน มีแบ่งการเรียนเป็น 2 ช่วงๆละ 3 กลุ่ม จะใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 9 สัปดาห์

เครื่องมือในการวิจัย

1. แผนจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H วิชาสาระหนึ่ง จำนวน 12 แผน โดยดำเนินการดังนี้

- 1.1 การศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- 1.2 การศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H
- 1.3 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H วิชาสาระหนึ่ง จำนวน 12 แผน

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและนำมาปรับปรุงเพื่อนำไปใช้ต่อไป

2. แบบสะท้อนการเรียนรู้จากภาพยนตร์ เป็นการฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอดเพื่อการประเมินตนเองในสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้หลังจากที่เรียนจบวิชาสาระหนึ่งแต่ละเรื่อง

3. แบบประเมินผลการปฏิบัติงานการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอด โดยใช้เทคนิค 5W 1H โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 3 ระดับ คือ 3 หมายถึง ดีมาก 2 หมายถึง ปานกลาง 1 หมายถึง ปรับปรุง และกำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ย คือคะแนน 2.51 - 3.00 หมายถึง ดีมาก คะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง ปานกลาง คะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง ปรับปรุง

4.แบบทดสอบการวัดความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดก่อนและเรียนเรียนผ่านเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือคือ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสาระหนึ่งที่ใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H แบบสะท้อนความรู้และแบบทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการคิดรวบยอดโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาความถูกต้องทั้งด้านเนื้อหาและภาษา เพื่อแก้ไขและนำไปทดลองใช้ จากนั้นจึงดำเนินการใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มทดลองเพื่อนำผลการทดลองที่ได้ไปวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ก่อนและหลังเรียน สอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามเทคนิคการตั้งคำถามคิดวิเคราะห์ 5W 1H จากภาพยนตร์ 12 เรื่อง โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

- 1.นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด เรื่อง Battle Ships
- 2.ผู้วิจัยแนะนำนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมฝึกการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ดำเนินการฝึกโดยใช้เทคนิค 5W 1H
- 3.ทำการฝึกการคิดวิเคราะห์ด้วยกิจกรรมการตอบคำถามด้วยเทคนิค 5W 1H โดยผู้วิจัยฝึกให้นักเรียนโดยการสอดแทรกในกิจกรรม 5W 1H จำนวน 12 กิจกรรม
- 4.หลังจากการสอนจบการชมภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะสอดแทรกกิจกรรมฝึกการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดทุกครั้ง นักเรียนทำแบบสะท้อนความรู้ของนักเรียนหลังจากชมภาพยนตร์จบในแต่ละเรื่อง และนำข้อมูลที่ได้จากแบบสะท้อนการเรียนรู้มาเขียนสรุป
- 5.นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด เรื่อง Battle Ships ภาค 2

การวิเคราะห์ข้อมูล

การทดสอบทักษะการดู การฟังเพื่อการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H มาวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอด เปรียบเทียบค่าคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีถอดความ ดีความ และแปลความหมายของแบบสะท้อนความรู้

สรุปผลการวิจัย

1.ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด จากการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H มากกว่าร้อยละ 80.00 โดยด้านการสรุปเรื่องย่อและประเด็นสำคัญ การบอกข้อคิดที่ได้รับ และการอธิบายวิธีการแก้ปัญหา นักเรียนสามารถสามารถปฏิบัติได้เป็นอย่างดีและมีพัฒนาการที่ดีขึ้น สำหรับด้านการบอกข้อดี ข้อเสียจากการดูภาพยนตร์ นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ระดับปานกลาง

2.การตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อภาพยนตร์ พบว่านักเรียนได้ข้อคิดจากการดูภาพยนตร์โดยสามารถเขียนบรรยายข้อคิดได้ถูกต้อง ชัดเจนและตรงประเด็น คิดเป็นร้อยละ 80.56 ด้านการวาดภาพประกอบเรื่อง ที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนตรงประเด็น สอดคล้องกับเรื่องและมีความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 92.50 นักเรียนตอบคำถาม 5W 1H จากภาพยนตร์ 12 เรื่องพบว่าประเด็นคำถาม “Where” นักเรียนตอบคำถามได้มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.49 รองลงมาเป็น “How” และ “What” คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.44 และ 2.40 ตามลำดับ ประเด็นคำถามที่นักเรียนตอบได้น้อยที่สุด คือ “When” คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.09

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H นักเรียนสามารถสรุปเรื่องย่อและประเด็นสำคัญ นักเรียนทำได้ดีมากเนื่องจากทักษะการดูซึ่งมีทั้งภาพและเสียงพากย์ไทยซึ่งเป็นทักษะขั้นพื้นฐานของการสื่อสารทั้งทักษะการฟังและการดู ตลอดจนเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เป็นเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อน เป็นเรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวันนักเรียน โดยมีคุณธรรมพื้นฐานจึงทำให้นักเรียนสามารถจับใจความเรื่องได้เป็นอย่างดี อีกทั้งความสนุกสนานของภาพยนตร์ ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ตั้งใจดูเรื่องราวต่างๆในภาพยนตร์ซึ่งครูจะเลือกภาพยนตร์ที่นักเรียนไม่เคยดูมาก่อนเป็นภาพยนตร์เก่าที่มีเนื้อหาม่าสาระดี เป็นที่ทราบกันว่าสื่อการเรียนรู้เป็นตัวกระตุ้นความสนใจเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์เนื่องจากภาพยนตร์มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบซึ่งเหมาะกับวัยของนักเรียน ความสนุกทำให้เกิดการติดตามและเกิดการเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนมีความตั้งใจดู สามารถจดจำเรื่องราวเหตุการณ์ในภาพยนตร์ได้ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไรและอย่างไรได้อย่างสม่ำเสมอหลังจากการฝึกให้นักเรียนตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ยิ่งทำให้นักเรียนรู้จักการจับประเด็นและเข้าใจสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อความหมาย บอกข้อคิดที่ได้รับจากภาพยนตร์และการอธิบายวิธีการแก้ปัญหา ได้ดีขึ้นจนเป็นลักษณะนิสัยรู้จักการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด สำหรับการประเมินข้อดีข้อเสียที่ได้จากการดูภาพยนตร์ นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ระดับปานกลาง ซึ่งการประเมินข้อดีข้อเสียเป็นทักษะการคิด

วิเคราะห์ขั้นสูงซึ่งนักเรียนจะต้องสะสมทั้งความรู้ให้รอบด้านและลึกซึ้ง จึงจะมองเห็นข้อดี ข้อด้อยของงานอย่างมีหลักการมากกว่าการใช้อารมณ์ ความรู้สึกในการตัดสินใจเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้สิ่งที่สำคัญควบคู่กับการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H คือ ครูจะต้องมีเทคนิคในการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ด้วยโดยการสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ความเป็นกันเอง เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระไม่มีการกดดัน หรือนักเรียนเป็นผู้ตั้งคำถามเอง การตั้งคำถามต้องเริ่มจากง่าย เช่น คำถามมีตัวละครใครบ้าง ทำอะไรกัน เกิดเหตุการณ์ที่ไหน เพื่อให้ นักเรียนคุ้นเคยจึงเริ่มคำถามระดับยาก เช่น ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์เหล่านี้ หรือเป็นการยอถามนักเรียนให้คิดหาคำตอบด้วยตนเองโดยครูจะเป็นผู้สรุปภายหลัง หากนักเรียนตอบไม่ได้ต้องระวังไม่ให้เพื่อนล้อหรือครูต่อว่าเพราะจะทำให้นักเรียนไม่กล้าตอบในโอกาสต่อไปเนื่องจากกลัวตอบผิดและเมื่อนักเรียนตอบต้องไม่ลืมการเสริมแรงทางบวกเพื่อให้เกิดกำลังใจ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเทคนิคที่ครูต้องใช้ควบคู่ไปในการตั้งคำถามกับนักเรียนซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดได้ดีขึ้น

นักเรียนส่วนใหญ่มีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H สูงขึ้นแสดงให้เห็นว่าทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอดเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดได้โดยจะต้องมีการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ผู้เรียนเกิดลักษณะนิสัยการคิดคิดตัว แม้ในระยะแรกๆผู้เรียนจะมีกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดไม่ค่อยดีแต่การฝึกอย่างสม่ำเสมอโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถามจะทำให้ผู้เรียนจับประเด็นและทราบว่าควรจะต้องให้ความสำคัญกับจุดใดของเรื่อง สอดคล้องกับลัดดา เสาร์เป็ง (2554) การพัฒนากระบวนการคิดด้านกระบวนการคิด 5W 1H เป็นทักษะที่ใช้ได้ผลดีสามารถช่วยพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนได้ดีขึ้นและณัฐกาญจน์ วิชัยดิษฐ์ (2552) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทยโดยใช้เทคนิคคำถาม 5W 1H มีความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน จากประเด็นการสรุปความจากเรื่องที่ดูและฟังได้ถูกต้องทั้งข้อความและรูปภาพ การแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผล การประเมินค่าทั้งข้อดี ข้อเสียได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งนับว่าเป็นกลวิธีที่เหมาะสมสำหรับการสอนเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิดเป็นขั้นตอน สามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกวิชา โดยครูต้องคอยดูแลและกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบจากเรื่องที่ดูและฟังอยู่เสมอ และการที่นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้ความคิดออกเป็นการสรุปด้วยการวาดภาพ ทำให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในบทเรียนนั้นๆด้วย ทักษะการดูและทักษะการฟัง เป็นทักษะการสื่อสารพื้นฐานในการดำเนินชีวิตซึ่งอาจไม่ซับซ้อนเท่าทักษะการอ่านแต่เป็นสิ่งที่ครูควรปลูกฝังกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดให้เกิดขึ้นกับนักเรียนอยู่เสมอ โดยต้องสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่ดูและฟังให้ได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เพราะอะไรและอย่างไร จึงสรุปได้ว่าเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H สามารถใช้ได้ผลดีกับกระบวนการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด ไม่เพียงเฉพาะกับทักษะการอ่านเท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปใช้กับทักษะการฟังและการดูได้โดยผลที่ได้ไม่แตกต่างกันคือช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดสูงขึ้น

จากผลการที่นักเรียนประเมินความรู้ตนเองในด้านการคิดวิเคราะห์ ความคิดรวบยอด ความคิดสร้างสรรค์และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 ที่เรียนวิชาสาระหนึ่ง นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของเรื่อง โดยบอกข้อคิดที่ได้รับ อธิบายการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและการวาดภาพประกอบเรื่องได้ อยู่ในระดับที่ชัดเจนเพราะการใช้สื่อภาพยนตร์นักเรียนให้ความสนใจ มีการเรียนรู้อย่างผ่อนคลายอีกทั้งเนื้อหาของภาพยนตร์ที่คัดเลือกมามีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้สอนได้พิจารณาคัดเลือกภาพยนตร์มาก่อนจะเป็นภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนวัย 10 – 12 ปี ซึ่งปัจจุบันภาพยนตร์ทุกเรื่องจะมีการจำกัดช่วงอายุในการดูที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งทำให้ง่ายต่อการพิจารณายิ่งขึ้น จากการศึกษาวิจัยของปญญา อนุปปาทา จลจิตการ (ม.ป.ป.) พบว่านักเรียนสามารถจดจำเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ในระยะแรกไม่ค่อยดี ไม่สามารถวิเคราะห์เนื้อหาหรือคำตอบที่สำคัญของเรื่องได้เท่าที่ควร ตอบได้เพียงตัวละครมีใครและนิสัยอย่างไรบ้างแต่เมื่อครูมีการตั้งคำถามที่นักเรียนต้องหาคำตอบหรือความอยากรทราบสาเหตุของการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์ทำให้มีการคาดการณ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันทำให้นักเรียนเริ่มสร้างจินตนาการในการวาดภาพเรื่องราวที่จดจำในภาพยนตร์ได้ ซึ่งกระบวนการคิดตอบคำถามนี้จะเข้าไปในระยะเวลาเริ่มแรกแต่การชมภาพยนตร์ในเรื่องถัดไปนักเรียนมีพัฒนาการสามารถจับประเด็นสำคัญเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ได้ด้วยตนเองมากขึ้น มีการคิดวิเคราะห์เรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้จากการตอบคำถามในใบงานแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีกระบวนการคิดที่พัฒนาขึ้นสามารถคิดรวบยอดสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้ มีการจัดหมวดหมู่ตัวละคร มีการตีความหมายแก้ปัญหาจากสถานการณ์จำลองได้ นักเรียนมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ดีขึ้นจากการเป็นผู้กระทำด้วยการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล ตัดสินใจเลือกสิ่งๆที่ตนเองจะปฏิบัติหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

นอกจากนี้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนจะมีการอธิบาย พูดคุยกับนักเรียนก่อนเพื่อให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานในเรื่องนั้นๆ แล้วจึงค่อยให้นักเรียนวิเคราะห์หาเหตุผลว่าทำไมจึงเกิดเหตุการณ์เช่นนั้น ในช่วงท้ายชั่วโมง มีการกระตุ้นให้นักเรียนฝึกคิดบ่อยๆ การอภิปรายกลุ่มย่อยหลังการชมภาพยนตร์เป็นการช่วยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การตีความ หลายสิ่งๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์บางครั้งสื่อออกมาเพียงภาพจะไม่ได้บอกตรงๆ นักเรียนจึงต้องอาศัยการตีความมาช่วย จึงส่งผลให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์เรื่องราวต่างๆในภาพยนตร์ได้ ซึ่งการพูดคุยกับนักเรียนก่อนจะทำให้นักเรียนเข้าใจจุดประสงค์การชมภาพยนตร์และเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ สอดคล้องกับสมาน งามสนิท (2532) เมื่อเตรียมชั้นเรียนให้พร้อมที่จะชมภาพยนตร์แล้ว ผู้สอนจะต้องสร้างความเชื่อมโยงประสบการณ์เก่าเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาสาระประสบการณ์ใหม่ที่จะได้เรียนรู้จากภาพยนตร์ ผู้สอนต้องระบุให้เห็นว่าแนวความคิดและความคิดรวบยอดต่างๆที่ผู้เรียนจะได้ชม คำถามที่ผู้เรียนจะหาคำตอบได้จากภาพยนตร์ ให้ทราบกิจกรรมที่จะต้องมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เช่น อธิบายเนื้อหาความคิดรวบยอดที่นักเรียนได้เรียนมาแล้ว ซึ่งจะเป็ประโยชน์ที่จะเข้าใจภาพยนตร์ที่จะได้ชม เขียนข้อความประเด็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบความหมายและจะได้ใช้เป็นประโยชน์ในการทำความเข้าใจเรื่องราวได้เป็นอย่างดี เขียนคำถามสำคัญที่จะหาคำตอบได้จากภาพยนตร์

ส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จะเน้นทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ในทุกๆวิชาจึงทำให้นักเรียนมีพื้นฐานการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดอยู่ในระดับดี เมื่อได้รับการฝึกโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จึงทำให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดในระดับดีมาก ทั้งนี้การจัดหลักสูตรตามแนวคิด Fun Find Focus โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองสนใจ ถนัดและมีความสามารถ ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยเสริมศักยภาพของนักเรียนแต่ละคนที่โรงเรียนได้จัดทำขึ้น ภายใต้แนวคิดพื้นฐานที่ว่าเด็กทุกคนต้องเรียนอย่างมีความสุขสนุกสนาน ได้รู้จักตนเอง ภูมิใจในความสามารถของตนเองตามศักยภาพที่แต่ละคนมีอยู่ รู้จักตัดสินใจเลือกสรรสิ่งที่ดีมีประโยชน์และเหมาะสมกับตนเอง ปัจจุบันการจัดการศึกษาของชาติได้มีนโยบายจัดการเรียนแบบ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เมื่อพิจารณาจะเห็นว่าเป็นลักษณะการจัดการเรียนที่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์ ฝ่ายประถม ได้จัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้มาตั้งแต่ปีการศึกษา 2547 เพราะว่าการเรียนที่สนุกสนานจะช่วยให้เด็กไม่เครียดมีความสุขในการเรียน ผู้สอนต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ประสบการณ์ ชีวิตคุณธรรมจริยธรรมผ่านสื่อโดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ ที่เป็นภาพเคลื่อนไหวมีเสียงประกอบ ตลอดจนเทคนิคการสร้างที่น่าสนใจมาให้นักเรียนได้ศึกษา เป็นการศึกษาเพื่อความบันเทิงซึ่งลักษณะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนส่วนใหญ่จะเป็นการคิดวิเคราะห์สิ่งสำคัญ โดยการหาสาระสำคัญของเรื่อง การคิดวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ เป็นการคิดหาความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

ในด้านความคิดรวบยอด นักเรียนสามารถแยกแยะหรือบอกได้ว่าลักษณะอย่างไรจึงเรียกว่าการกระทำที่ดี มีพฤติกรรมที่ดี จนนำมาซึ่งความคิดรวบยอดนั้นๆ มีการจัดหมวดหมู่ตัวละคร การนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต มีการคิดเชื่อมโยงจากการดูภาพยนตร์แล้วเชื่อมโยงสู่การกระทำที่นักเรียนเคยปฏิบัติมา หากนักเรียนสามารถประเมินและนำไปใช้ได้แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ได้ในขั้นสูง การวาดภาพสรุปเรื่องนักเรียนสามารถวาดภาพสื่อสารได้ชัดเจน เป็นการสื่อความหมายของตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี ถึงแม้นักเรียนจะมีโอกาสได้ดูภาพยนตร์ซึ่งในภาพยนตร์จะมีภาพประกอบให้นักเรียนได้รับรู้ภาพโดยตรงก็ตาม นักเรียนยังคงสามารถแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์จินตนาการในผลงานตามความคิดของตนเองได้ โดยแสดงเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของตัวละครหรือเหตุการณ์สำคัญได้ โดยนักเรียนสามารถอธิบายภาพที่ตนเองวาดได้ว่าหมายถึงอะไรและภาพส่วนใหญ่สามารถแสดงอารมณ์ของผู้อ่านได้ทำให้เข้าใจได้ว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้และแสดงออกผ่านใบงาน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้จากการจำลองภาพเหตุการณ์ชีวิต มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน จัดเป็นการเรียนรู้คู่ความบันเทิง สอดคล้องกับอัสวพร แสงอรุณเลิศ (2551) พบว่าภาพยนตร์ช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สามารถสอนเน้นเรื่องของคุณธรรม จริยธรรม สิ่งที่เป็นนามธรรม สามารถย่อเหตุการณ์และแสดงให้เห็นผลลัพธ์ของการกระทำนั้นๆ ได้ในเวลาอันสั้น วัยของนักเรียนกำลังก้าวสู่วัยรุ่น เนื้อหาของภาพยนตร์ที่นำมาใช้มักเป็นแนวแอคชั่น แนวผจญภัย แนวตลกขบขัน แนวครอบครัว แนวจินตนาการ ซึ่งภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาสามารถทำหน้าที่ของ

ตัวเองได้ดีในการถ่ายทอดสาระสำคัญให้กับผู้ชม สอดคล้องกับ Wendit และ Butls อ้างถึงในวันชนะ บุญชม (2555) ที่กล่าวว่าถ้าภาพยนตร์ที่เลือกมีความเหมาะสมแล้ว สามารถใช้พัฒนาทัศนคติที่ตั้งเป้าหมายไว้ได้ดีกว่าสิ่งพิมพ์

ภาพยนตร์ที่นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอดและนำไปใช้ได้สูงสุดคือเรื่อง Cast Away , Terminal , Zathura , Big Miracle , National Treasure I และ Christmas Wish เมื่อพิจารณาเนื้อหาของภาพยนตร์ดังกล่าวจะพบว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวนักเรียน สอดคล้องกับวันชนะ บุญชม (2555) ความรู้เดิมของผู้เรียนมีส่วนสำคัญเพราะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ได้มากขึ้น เช่นเรื่อง Cast Away และ Terminal ทำให้นักเรียนคิดถึงการอยู่ค่ายลูกเสือ เป็นการสอนการใช้ชีวิตให้เอาตัวรอดท่ามกลางธรรมชาติ เรื่อง Zathura เป็นเรื่องราวของพี่น้องที่ร่วมร่วมอาจมีปัญหาทะเลาะกันบ้างแต่ในที่สุดก็แสดงให้เห็นความรักกัน ช่วยเหลือกันในยามที่ประสบปัญหา ภาพยนตร์เหล่านี้มีเนื้อเรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียน หลายคนอาจมีประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่อง มีอารมณ์ร่วมว่าตนเองจะสามารถนำวิธีการเหล่านี้ไปใช้แก้ปัญหาได้อย่างไรบ้าง การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน มีการเขียนบทภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมอยากติดตาม ไม่น่าเบื่อ ส่วนเรื่อง We Bought a Zoo เนื้อเรื่องออกแนวภาพยนตร์ชีวิตที่ครอบครัว ไม่มีความตื่นเต้นจึงอาจทำให้นักเรียนวัยนี้เบื่อ ความรู้สึกต่อภาพยนตร์จึงลดน้อยลง ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 ช่วงอายุ 10-12 ปี จะสามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆในภาพยนตร์ได้โดยละเอียดมากกว่าเด็กวัย 6-9 ปี เด็กผู้ชายมักชอบภาพยนตร์แนวที่ให้เห็นถึงพลังกำลังทางร่างกาย เด็กผู้หญิงชอบภาพยนตร์แนวที่เน้นความรู้สึก อารมณ์ทางจิตใจ แต่ในวิชาสาระหนึ่ง ผู้สอนได้เลือกภาพยนตร์ที่นักเรียนสามารถดูได้ทั้งสองเพศ มีเนื้อหาเป็นกลางๆ เพราะการเลือกใช้สื่อ โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ มีทั้งพฤติกรรมที่ดีและพฤติกรรมที่ไม่ดีเป็นแบบอย่างจึงต้องอาศัยการชี้แนะจากผู้สอนเพิ่มเติมด้วย

สื่อการเรียนรู้เป็นตัวกลางในการช่วยถ่ายทอดความรู้ สื่อภาพยนตร์จึงเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อเกิดความสุขในการเรียนจึงพร้อมที่จะเปิดรับความรู้ คำแนะนำอื่นๆตามมา นอกจากนี้ภาพยนตร์มีรูปแบบการนำเสนอการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยนำมาย่อในช่วงระยะเวลา 1.30 – 2.00 ชั่วโมงทำให้นักเรียนเห็นรูปแบบการดำเนินชีวิตในช่วงสั้นได้ ดังนั้นการใช้ภาพยนตร์มาเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อช่วยฝึกการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นทักษะการคิดที่สำคัญที่ควรปลูกฝังกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต้องมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ทักษะการทำงาน ทักษะชีวิตที่ใช้ได้จริง และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้ สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้นักเรียนต้องรู้จักคิด โดยการคิดวิเคราะห์เป็นการหาประเด็นสำคัญของเรื่อง มีการแยกแยะจำแนกเรื่องราวเป็นส่วนๆ บอกความสัมพันธ์ บอกเหตุและผลของเหตุการณ์ดังกล่าวได้ มีการประเมินค่าและตัดสินใจต่อเรื่องราวนั้นได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งการคิดวิเคราะห์เช่นนี้ได้ต้องฝึกฝนซึ่งวิธีที่นิยมคือ การใช้การตั้งคำถามแบบ 5W1H

ภาพยนตร์ เรื่อง Big Miracle , Cast Away และ Terminal นักเรียนสามารถตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W1H ได้มากที่สุดตามลำดับ เนื่องจากเนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เป็นเรื่องใกล้ตัวนักเรียน มีความสนุกสนานชวนให้ติดตาม มีตัวละครดำเนินเรื่องไม่มาก จึงทำให้นักเรียนสามารถจดจำ สรุปประเด็นสำคัญของเรื่องได้อย่างชัดเจน ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Sorcerer's Apprentices ตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W1H ได้น้อยที่สุด เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องของจินตนาการ เทพนิยาย แนวชีวิตทำให้นักเรียนวัยนี้ไม่ค่อยสนใจมากเท่าภาพยนตร์ประเภทตื่นเต้น สนุกสนาน ตัวละครในเรื่องมีชื่อเรียกยากหากเป็นการซักถามอภิปรายระหว่างครูกับนักเรียนอาจทำให้นักเรียนสามารถตอบคำถามแบบ 5W1H ได้มากขึ้นเพราะเป็นเรื่องที่เขียนอธิบายได้ลำบาก

สื่อภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาสั้นๆและช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นๆ ได้ถูกต้องรวดเร็ว กิดานันท์ มลิทอง (2548) เมื่อพิจารณาเนื้อหาภาพยนตร์ดังกล่าว จะพบว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวนักเรียนสอดคล้องกับวันชนะ บุญชม (2555) ความรู้เดิมของผู้เรียนมีส่วนสำคัญเพราะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ได้มากขึ้นเช่น นักเรียนคิดถึงการอยู่ค่ายลูกเสือ เป็นการสอนการใช้ชีวิตให้เอาตัวรอดท่ามกลางธรรมชาติ หรือเป็นเรื่องราวของพี่น้องที่มีปัญหาทะเลาะกันท้ายสุดก็แสดงให้เห็นความรักและช่วยเหลือกันยามที่มีปัญหา ภาพยนตร์เหล่านี้มีเนื้อเรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียนหลายๆคนอาจมีประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่อง มีอารมณ์ร่วมว่าตนเองจะสามารถนำวิธีการเหล่านี้ไปใช้แก้ปัญหาได้อย่างไร ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 ช่วงอายุ 10 -12 ปีจะสามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆในภาพยนตร์ได้ละเอียดมากกว่าเด็กวัย 6 - 9 ปี เด็กผู้ชายมักชอบภาพยนตร์แนวที่ให้เห็นถึงพลังกำลัง การผจญภัย สำหรับเด็กผู้หญิงชอบภาพยนตร์แนวที่เน้นความรู้สึก อารมณ์ทางจิตใจ แต่ในวิชาสาระหนังสือสอนได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่นักเรียนสามารถดูได้ทั้งสองเพศ มีเนื้อหาเป็นกลางเพราะการเลือกใช้สื่อภาพยนตร์ มีทั้งพฤติกรรมที่ดีและพฤติกรรมที่ไม่ดีเป็นแบบอย่างจึงต้องอาศัยการชี้แนะจากผู้สอนเพิ่มเติมด้วย

จากการตอบคำถาม 5W 1H ได้แก่ what where when who why และhow พบว่านักเรียนสามารถตอบคำถามในหัวข้อ where ได้มากที่สุด เป็นการถามเกี่ยวกับเหตุการณ์นี้เกิดที่ไหน ให้ถามว่าที่ไหนๆ ไปเรื่อยๆจนได้ข้อมูลที่เราต้องการครบ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่เน้นด้านการดู นักเรียนสามารถเรียนจดจำเหตุการณ์ต่างๆได้ชัดเจนมากกว่าคำถามอื่นๆที่มีความเป็นนามธรรม ภาพยนตร์จะแสดงสถานที่ต่างๆตลอดเรื่องทำให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคย จำได้เพราะประสาทสัมผัส โดยเฉพาะดวงตาเรื่องของการมองเห็นทำให้จดจำข้อมูลได้ดี เป็นการเรียนรู้จากภาพที่สื่อความหมายได้ดีกว่าอักษร การเรียนรู้เริ่มจากได้สังเกตด้วยการเห็นหรือการมองภาพเป็นอันดับแรกๆ คำถามที่ตอบได้รองลงมาคือ how หมายถึง อย่างไร เช่น เกิดขึ้นอย่างไร what คืออะไร เช่น เกิดอะไร เป็นเหมือนการสรุปเรื่องว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง นักเรียนสามารถเล่าเรื่องย่อๆได้ ตลอดจนสามารถตอบคำถามที่เป็นเหตุเป็นผล สำหรับข้อคำถาม when หมายถึง เมื่อใด เช่น เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นเมื่อไร ซึ่งข้อคำถามนี้จะค่อนข้างยากเพราะการเขียนอธิบายในใบงานอาจไม่สื่อความ

เท่ากับการอภิปรายในชั้นที่มีผู้สอนคอยซักถามไปเรื่อยๆ และในเนื้อหาภาพยนตร์บางเรื่องก็ไม่สามารถตอบคำถามประเด็นของ when ได้ ในการฝึกการคิดวิเคราะห์ที่ใช้เทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W 1H เราไม่จำเป็นต้องใช้หัวข้อคำถามให้ครบทุกข้อก็ได้

ดังนั้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่ควรเน้นคือเพื่อเป็นการปลูกฝังทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอด ให้แก่นักเรียนจำเป็นต้องทำอย่างสม่ำเสมอในทุกๆวิชา เพราะการตั้งคำถามบ่อยๆจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความเคยชิน ค้นเคย เกิดการเรียนรู้เข้าใจแนวทางว่าในเรื่องต่างๆนี้จะต้องสนใจดูหรือจับประเด็นใดบ้าง โดยการหารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สนุกสนานควบคู่กัน ไปย่อมส่งผลดีแก่นักเรียน ในเมื่อทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นสิ่งที่มีกับนักเรียนทุกคน ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาจึงจำเป็นต้องนำเทคนิคการฝึกคิดวิเคราะห์มาใช้ในการเรียนการสอนในทุกๆด้าน โดยเฉพาะเทคนิคการตั้งคำถามซึ่งเป็นเทคนิคพื้นฐานและมีความเหมาะสมกับธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษา การตั้งคำถามแบบ 5W 1H เป็นประจำจะสร้างความคุ้นเคยนักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจวิธีการคิดได้มากขึ้น และจากการศึกษาพบว่าการเรียนที่สนุกสนาน บรรยากาศการเรียนที่ไม่เครียด หลักสูตรมีความเหมาะสมกับผู้เรียน ย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนที่ดีเช่นกัน ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดี มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน การซึมซับความรู้ การถ่ายทอดความรู้ของครูและจากสื่อกลางก็ย่อมเป็นไปได้ง่ายขึ้น เมื่อนำทั้งสองอย่างมาผนวกกันทั้งการเรียนรู้อันสนุกสนานกับการปลูกฝังทักษะการคิดวิเคราะห์เข้าด้วยกัน นักเรียนจะได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่ตามเป้าหมายที่คาดหวัง การเรียนโดยใช้ภาพยนตร์ที่ครูเลือกสรรมาแล้วจึงเป็นวิชาหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ที่อยู่นอกเหนือจากห้องเรียน จึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคิดที่ทางโรงเรียนสามารถจัดให้กับนักเรียนได้ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิชาสาระหนึ่ง ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ สามารถช่วยตอบโจทย์การจัดการเรียนตามนโยบายและเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาได้ทางหนึ่ง การหากิจกรรมที่สนุกสนาน เหมาะกับความสนใจของผู้เรียนมาใส่กระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์เมื่อฝึกสม่ำเสมอทำให้เกิดเป็นนิสัยติดประจำตัวได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

การฝึกคิดวิเคราะห์โดยใช้เทคนิค 5W 1H เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและควรกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามอยู่เสมอและสามารถทำได้ในทุกวิชา การใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จัดเป็นเทคนิคที่ง่ายที่สุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ครูสามารถนำเทคนิคอื่นๆมาปรับใช้กับการเรียนการสอนได้ ตลอดจนพัฒนาทักษะกระบวนการคิดในระดับที่สูงขึ้นให้กับนักเรียน หากนักเรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ได้ ครูสามารถฝึกทักษะการคิดในขั้นสูงให้กับนักเรียนได้ต่อไป นอกจากนี้มีผลการวิจัยเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาการทดสอบความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ระดับชาติ ปี

ปอนด์ รักอำนวยกิจ (2559) กล่าวว่า ผลการวิจัยเชิงสถิตินักเรียนไทยมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ระดับต่ำและระดับการคิดวิเคราะห์แปรผกผันกับเกรดเฉลี่ย ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจให้ศึกษาต่อว่านักเรียนที่มีผลการเรียนดีถึงดีเยี่ยม มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยต้องการศึกษาการคิดวิเคราะห์โดยใช้เทคนิควิธีการอื่นๆมาประกอบประกอบการเรียนการสอนในวิชาสาระหนึ่ง

2. ผู้วิจัยต้องการศึกษาการคิดวิเคราะห์ที่ครอบคลุมทักษะการคิดวิเคราะห์ทั้ง 6 ด้านในการชมภาพยนตร์โดยมีการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีแนวภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ.(2544). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๔๔**. กรุงเทพฯ :
คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ.(2546). **เอกสารประกอบหลักสูตรสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และคู่มือ
การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์**. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและ
พัสดุภัณฑ์.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). **การวิจัยเชิงพัฒนาระดับโรงเรียน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- กรมสุขภาพจิต. (2550). **กรมสุขภาพจิตเปิดบ้านศรีธัญญาฉายภาพยนตร์ให้ความรู้ด้านสุขภาพจิต**. สืบค้น
เมื่อ 5 มกราคม 2553, จาก <http://www.dmhweb.dmh.go.th/social/prelation/view.asp?id=28>.
- กระทรวงวัฒนธรรม.(2555. **สื่อ-ภาพยนตร์วิถีทัศน์**. สืบค้นเมื่อ 22 พฤศจิกายน2558 , จาก
http://www.creativeculturethailand.com/detail_page.php?sub_id=3826.
- กลิ่น สระทองเนียม. (28 พฤษภาคม 2556). **บ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ปูรากฐานเด็กไทยสู่นาคต**. เดลินิวส์.
สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2558 , จาก<http://www.dailynews.co.th/Content.do?contentId=50718>.
- กัญญา วีระวรรณ. **เทคนิคการตั้งคำถาม**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2559 จาก hq.prd.go.th/plan>ewt_dl_link
- กัญญาภัศ ภัคนิรชากุล. (2553).**การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์โดยใช้นิทานอีสปคำกลอนภาพ
สามมิติกับเทคนิคคำถาม 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บ้านบางกะปิ
กรุงเทพมหานคร**.
- การประถมศึกษาแห่งชาติ,สำนักงานคณะกรรมการ. (2540). **ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด
ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์โอเดีย สแควร์.
- การศึกษาขั้นพื้นฐาน,สำนักงานคณะกรรมการ. (2549). **แนวปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้น
พื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กิดานันท์ มลิทอง. (2539). **อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). **ลักษณะการคิดวิเคราะห์**. สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2558, จาก
http://tishafan_Analysisthinking.blogspot.com.
- โกวิท วงศ์สุรวัฒน์. (12 กันยายน 2556). **ไม่น่าแปลกใจเลยที่คุณภาพการศึกษาของไทยอยู่อันดับรั้งท้ายของ
กลุ่มอาเซียน**. มติชนออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2558 , จาก
[http://www.matichon.co.th/news_detail.php?news=1378896116&grpid=01&catid\\$subcatid](http://www.matichon.co.th/news_detail.php?news=1378896116&grpid=01&catid$subcatid).

เขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1, สำนักงาน. (2548). ผลการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประถมศึกษา ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2553) ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. กำแพงเพชร : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1.

ครูน้อย. การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558. จาก

<http://sites.google.com/site/khunkrunong/n12>.

จันทร์เพ็ญ คำฝัน. (2554). รายงานผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความขั้นพื้นฐานโดยใช้เทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.

จุฑารัตน์ พันธุ์. (2556). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ โดยกระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W 1H สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง ในรายวิชาโลจิสติกส์. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ฉัตรชัย โพธิ์วัฒน์. (2559). การใช้ภาพยนตร์เพื่อการเรียนการสอน. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2559, จาก <http://www.13nr.org/posts/253684>.

ชม ภูมิภาค.(2528). เทคโนโลยีทางการเรียนและการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักงานพิมพ์ประสานมิตร.

ชวนพิศ คชริน (2558). การพัฒนาชุดการสอนแบบ 5W 1H ในการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับประถมศึกษา. สืบค้นเมื่อ 29 กรกฎาคม 2559 , จาก

<http://dspace.nstru.ac.th:8080/dspace/handle/123456789/2106>

ชวลิต เข่งทอง.(ม.ป.ป.) เอกสารประกอบการบรรยายเรื่องสื่อการเรียนการสอน. สำนักพัฒนาเทคนิคศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ , สืบค้นเมื่อ 16 กรกฎาคม 2559 , จาก

http://www.stjohn.ac.th/polytechnic/stpoly/rbm/file_ar/54016.pdf

ชัยรงค์ พรหมวงศ์. (2543). การบริหารองค์กรเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

ชัยวัฒน์ วรรณพงษ์. (2543). ปัญหาการคิดของเด็กไทย. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2559 , จาก

<http://gotoknow.org/posts/249898>.

ชาตินี้. สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2559 , จาก <http://www.gotoknow.org/posts>

ชาติรี สำราญ. (2548). “สอนให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ได้อย่างไร” **สถานปฏิรูป**, ฉบับที่ 83 , มีนาคม 2548.

ชำนาญ เอี่ยมสำอาง. (2539). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาโดยการสอนแบบสืบสวนสอบสวนเรื่องนิติศาสตร์การสอนตามคู่มือครู . ปรินญาณิพนธ์ กสม. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ชุตติกาญจน์ ฉัตรรุ่ง และนิชารีย์ โรจนกิริติกานต์. (2547). ผลการใช้สถานการณ์จำลองที่เป็นสื่อวีดิทัศน์ในการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก ในวิชาการพยาบาลผู้สูงอายุ. วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุพรรณบุรี, สถาบันพระบรมราชชนก.
- ชูศักดิ์ ประเสริฐ. (2556). การศึกษาไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 24 พฤษภาคม 2559, จาก <http://www.chusak.net/index.php?mo=42067358>.
- ณัฐกาญจน์ วิชัชดิษฐ์. (2552). พัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้แนวการจัดการเรียนรู้แบบเทคนิคคำถาม 5W1H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 5 วสุนธราภิวัฒณ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี.
- ณัฐพงษ์ ภูผาเงิน. (2553). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์แบบ 5W1H ประกอบแบบฝึกเสริมทักษะ. โรงเรียนบ้านกวาดโลกสว่าง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1.
- ณัฐภัสสร เหล่าเนตร. (2552). พัฒนาทักษะการคิด มั่นยาจริงหรือ. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2556, จาก <http://www.pccpl.ac.th/sci/teacher/25540622inquiry.pdf>.
- ดิลก ดิลกกานนท์. (2552). คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น. วารสารการวัดผลการศึกษา. พฤษภาคม – สิงหาคม 2525.
- ทิสนา แคมมณี. (2544). วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ : มาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ทิสนา แคมมณี. (2545). กระบวนการเรียนรู้ ความหมาย แนวทางการพัฒนา และปัญหาข้อใจ. กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ทิสนา แคมมณี. (2548). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2559, จาก http://tishafan-analysisstinking.blogspot.com/p/blog-page_4283.htm.
- ทิสนา แคมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมยศ ปะสาวะโน. (2553). KEEL Model Edutainment รูปแบบการเรียนรู้คู่ความบันเทิง. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2559, จาก <http://edutainmentkeel.blogspot.com/2010/08/keel-model-edutainment.html>
- เทียมยศ ปะสาวะโน. (2556) เอดูเทนเมนต์ : การศึกษาแนวใหม่ที่เน้นความบันเทิง. วารสารวไลยลงกรณ์ปริทัศน์ ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2556. สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2559, จาก <http://www.sahavicha.com>
- นงคราญ เจริญพงษ์. ภาษาไทยไม่ยากอย่างที่คิด. สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2559, จาก <http://kunkrunongkran.wordpress.com>

นรินทร์ นนทมาลย์. (2554). ผลของการแทรกเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในวิดีโอบรรยายออนไลน์มานด์บนเว็บ 2.0 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนิสิตปริญญาตรี.

วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นารินารถ ห่อไธสง. (2553). การใช้ภาพยนตร์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ : การวิจัยปฏิบัติการรูปแบบวงจรลำดับเวลาของเจมส์ แมคเคอร์แนน . วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสารคาม.

นิรนาม. (13 กันยายน 2548) **Idol Inspire**. [รายการโทรทัศน์]. กรุงเทพฯ : เนชั่นแซนด์เนล.นิรนาม. (2548) เอ็มเฟค สบช่องมือถือโต เดินหน้าธุรกิจเกม. ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2558, จาก : <http://www.manager.co.th>. (15 สิงหาคม 2550).

นิติธร ปิลวาสน์. (2557). **ถามอย่างไรให้ลูกคิดเป็น**. สืบค้นวันที่ 24 สิงหาคม 2559, จาก <http://taamkru.com/th>

นีโอ เอดูเทนเมนต์. (2549). **ปรัชญาและความมุ่งมั่นของเรา**. สืบค้นเมื่อ 17 มีนาคม 2559, จาก <http://www.neoedu.co.th/>. (10 มิถุนายน 2555).

ปัญญา อนุปโปทา จลจิตการ. **การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ของเยาวชนจังหวัดชัยภูมิ**. สืบค้นเมื่อ 23 เมษายน 2559, จาก www.fapot.org/files/images/01%20UsemmediaForLearning.pdf.

ประมะ สตะเวทิน. (2526). **หลักนิเทศศาสตร์**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประพันธ์ศิริ สุเลารัจ. (2551). **การพัฒนาการคิด**. กรุงเทพฯ : เทคนิคพรินต์ติ้ง

ประเสริฐ รุ่งน้อย และคณะ.(2556). **การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

ปรารธนา เกษน้อย. (2540). **ผลของการเรียนแบบร่วมมือในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปริณดา ลิ้มปานนท์ พรหมรัตน์.(2558). **เทคนิคการตั้งคำถามตามแนว Bloom สำหรับการสร้างแบบสอบ**. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2559, จาก www.educathai.com/.../file_1447182498

ปรีชา คัมภีร์ปกรณ์. (2528). **วิธีการสอน**. สืบค้นวันที่ 25 สิงหาคม 2559, จาก <https://hadesza.wordpress.com/>

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.

ปาริชาติ สถาปิตานนท์. (2543). **เอดูเทนเมนต์ : กลยุทธ์การใช้สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนา**. วารสารนิเทศศาสตร์.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน.(2542). กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คพับลิเคชั่น.

พจนานุกรมออนไลน์. **ความคิดรวบยอด**. สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2559, จาก <http://dictionary.sanook.com>

- พรณรงค์ สิงห์สำราญ. (2550). หลักนิเทศการสอน : ตัวบ่งชี้ผู้เรียนสำคัญ. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2553, จาก <http://learners.in.th/blog/p-seensm/174417>.
- พิชญา คำปิ่น. (2548). การศึกษาผลการสอนโดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2545). พฤติกรรมการสอนวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
- พิมพ์พร แก้วเครือ. สื่อการเรียนการสอน. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558. จาก http://sps./pru.ac.th/script/show_article.p/?mag_id=5group...
- ไพฑูริย์ มະณู. (2552). ความสำคัญของสื่อการสอน. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2558, จาก <http://www.gotoknow.org>post>.
- ไพรินทร์ เหมบุตร. (2549). การใช้สื่อการสอน. สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2559, จาก <http://rs.kpp1e ds, org/~pairin/work>
- ภคณัฐ เกษมสุข. (2553). รายงานการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ และเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สืบค้นเมื่อ 12 กรกฎาคม 2559, จาก <http://www.vcharkarn.com/veafe189180>
- ภาวดี เหมทานนท์. (2545). ผลของการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการเรียนรู้ในรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาทางจิตของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 รุ่นที่ 21 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://61.19.73.142/std6/doc/story6.pdf>.
- มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. (2549). มหาวิทยาลัยกรุงเทพโชว์ความเป็นเลิศด้านไอที ทำ e-Learning เน้น **Edutainment**. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2559, จาก <http://www.bu.ac.th>. (10 มิถุนายน 2555).
- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2555). **Edutainment Media Square** ส่งเสริมการเรียนรู้คู่ความบันเทิง. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2559, จาก : <http://www.ku.ac.th>.
- มารุต พัฒนาผล. (2557). การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดและความสุขในการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- มาลินี ศิริจารี. (2545). การเปรียบเทียบความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และความสามารถทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนไฮเปอร์เท็กซ์และบทเรียนสื่อประสมในวิชาโครงงานวิทยาศาสตร์. ปรินญาณิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ยุพาลักษณ์. กรวยประสบการณ์ของเอ็ดการ์ เดล. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2559, จาก <http://www.gotoknow.org.post>

ระวีวรรณ ศรีศรีรามกรณ์. (2551). เทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ราวี เดือนขวัญ. (2553). ยุทธศาสตร์การถามในชั้นเรียน. สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2559 , จาก [http:// www.Moe.go.th/moe.th/news.detail.php](http://www.Moe.go.th/moe.th/news.detail.php)

โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม. คู่มือนักเรียนและผู้ปกครองนักเรียน ปีการศึกษา 2558. ลัดดา เสารี่เป็ง. (2554). การพัฒนาทักษะการคิดด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ 5W1H ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.2/2 วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีธนาพาณิชยการเชียงใหม่. วิทยาลัยเทคโนโลยีธนาพาณิชยการ เชียงใหม่.

วรรณา โฉมฉิน. สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2559 , จาก <http://www.13nr.org/posts/363588>

วรรณิการ์ วงศ์มยุรา. (ม.ป.ป.). ปัญหาการคิดของเด็กไทย. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2558 , จาก <http://gotoknow.org/post/249898>.

วนิดา(นั้มเสมอ) จึงประสิทธิ์. (ม.ป.ป.) . การบริหารและบริกรงานโสตทัศนศึกษา. นครปฐม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วลัยลักษณ์ ทองสะอาด.(2558). การสอนโดยใช้ภาพยนตร์ตามแนวคิดของ Goodwyn เพื่อพัฒนาทักษะการ ฟังภาษาอังกฤษ-การคิดอย่างสร้างสรรค์ในวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู.

วัฒนา ระงับทุกข์.(ม.ป.ป.). เทคนิคการตั้งคำถาม. สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2559, จาก www.stjohn.ac.th/polytechnic/stpoly/rbm/file_ar/54016.pdf

วันชนะ บุญชม. (2555). ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษต่อการเรียนโดยใช้ภาพยนตร์ออนไลน์ของ นักศึกษาที่เรียนสาขาวิชาภาษาอังกฤษ. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย อุบลราชธานี.

วันเพ็ญ ม่วงยิ้ม.(2552). สอนง่าย ๆ ให้เกิดความคิดรวบยอด. สืบค้นเมื่อ 16 มิถุนายน 2559 , จาก <http://www.sahavicha.com>

วันดี โดสุขศิริ. (2553). การใช้คำถามในการสอน. คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558. จาก <http://www.ns.mahidol.ac.th/english/departments/MN/th/...>

วาสนา แคนโพธิ์. (2547). ทำการศึกษาผลการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวิชาสังคมศึกษา และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

วิจัยการศึกษา, กอง. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กองวิจัยการศึกษา และที่แก้ไข เพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : พริกหวานการพิมพ์.

วินิช สุรารัตน์. (2547). การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์. สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2558 , จาก [http://tishafan analysisisthinking.blogspot.com/p/blog-page_๔๒๓๘.html](http://tishafananalysisisthinking.blogspot.com/p/blog-page_๔๒๓๘.html)

- วิรัชดา เลิศรมยานันท์. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สืบค้นเมื่อ 11 ตุลาคม 2558, จาก http://mcpswis.mcp.ac.th/html_edu/cgi-bin/mcp/main_php/pr...
- วีระ สดสังข์. (2550). การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วิไลวรรณ แสนพาน. (2553). สารระการการเรียนรู้และการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศักดิ์ศรี ปาณะกุล. (2550). กระบวนการพัฒนาและผลิตเทคโนโลยีการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม สืบค้นเมื่อ 6 มิถุนายน 2559 ,จาก www.elearning.msu.ac.th
- ศิริประภา . การใช้และเทคนิค SWI H ในการวิเคราะห์ปัญหา. สืบค้นเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2559 , จาก <http://sites.google.com/site/siripraha205/5w1h>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546). การจัดการการเรียนรู้ กลุ่มวิทยาศาสตร์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน . กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี .(ม.ป.ป.). ทักษะการใช้คำถาม. สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2559. จาก http://mcpswis.mcp.ac.th/html_edu/cgi-bin/mcp/main.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2551). หนังสือเรียนวิทยาศาสตร์ 1. กรุงเทพมหานคร : ครูสภาลาดพร้าว.
- สมาน งามสนิท. (2532). “การวิเคราะห์ผู้ดูภาพยนตร์” ในเอกสารการสอนชุดวิชาการบริหารงานภาพยนตร์. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมาน งามสนิท. (2548). “ประเภทของภาพยนตร์” ในเอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์และผลิต ภาพยนตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมาน งามสนิท.(2548). สืบค้นเมื่อ 19 เมษายน 2559 ,จาก <http://sanookdee.th.gs/>
- สมจิต สวชนไพบูลย์. (2541). การศึกษาผลการจัดชั้นเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโดยการสังเคราะห์งานวิจัย ปีการศึกษา 2518-2534 กรุงเทพมหานคร. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สมนึก ปฏิปทานนท์. (2542). ผลของการเรียนการสอนด้วยวีดิทัศน์ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา สังคมศึกษา และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมประสงค์ วิทยกิธรดิ.(2545). แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สิทธิพล อาจอินทร์. (2554). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2556, จาก http://www.resjournal.kku.ac.th/article/16_01_72.pdf.

สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. ทักษะการใช้สื่อการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2559 จาก

<https://sites.google.com/site/krutubtib>

สุขเจริญ ตั้งวงษ์ไชย.(2550). มองจิตผ่านจอฉบับรวมมิตร. ราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคม

จิตแพทย์แห่งประเทศไทย กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

สุชา จันทร์เอม. (2536). จิตวิทยาในห้องเรียน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สุชา จันทร์เอม. (2539). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : พิมพ์ลักษณ์.

สุทธนันท์ กัลป์กะ. (2556). เจตคติของนักศึกษาต่อการใช้อุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา

การพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาจิต. วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสู่ราษฎร์ธานี (ม.ค.-เม.ย. 56)

สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2559 , จาก <http://www.tci/thaijo.org/index.php/rnj/course/12194>.

สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2537). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิทย์ คำมณี. (2550). การพัฒนาการเรียนรู้วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาโดยใช้สื่อภาพยนตร์ชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 3. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยสารคาม.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ.(2549). การเขียนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. กรุงเทพฯ : พิมพ์ลักษณ์.

สุวิทย์ มูลคำ.(2550). กลยุทธ์ การสอนคิดวิเคราะห์. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.

สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2546).การประเมินการอ่านคิดวิเคราะห์และเขียนตาม

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2549). รายงานการสังเคราะห์แนวคิดและวิธีการการสอนที่

ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุ

สภาลาดพร้าว.

สำนักงานปฏิรูปการศึกษา . (2543). การเรียนการสอนเพื่อการเรียนรู้ที่แท้จริงตามแนวปฏิรูปการศึกษา.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.(2548). รายงานการวิจัยการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานตาม

ทักษะของผู้สอน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

(2549). แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ .

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

(2558). คู่มือบริหารจัดการเวลาเรียน “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2559, จาก

<http://www.kksec.go.th/download/koolod001.pdf>

- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (16 เมษายน 58). การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2559 , จาก [http://www.fapot.org/files/.../01%20usemedia for learning](http://www.fapot.org/files/.../01%20usemedia%20for%20learning).
- อรนุช ลิ้มศิริ. (2543). **นวัตกรรมและเทคโนโลยีการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อริยา คูหา. (2545). **แรงจูงใจและอารมณ์**. ปัตตานี : ภาคจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- อัสวพร แสงอรุณเลิศ .(2551). **การใช้ภาพยนตร์เพื่อพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษและการคิดอย่างวิจารณ์ของระดับนักเรียนก้าวหน้า**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อาร์ม โปธิวัฒน์. (2550). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางวิทยาศาสตร์และความสามารถวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเขียนแผนผังมโนคติ**. สารนิพนธ์ กศม. กรุงเทพมหานคร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อเนก พงอนุกุลบุตร.(2547). **การสอนให้คิดเป็นการวิเคราะห์**. วารสารวงการครู ปีที่ 1.
- James Gallager . **การเรียนรู้อย่างมีความหมาย**. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2559 , จาก <http://www.academic.obec.go.th/web/doc/d/1299>

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- <http://www.moe.go.th/websm/2015/sep/319.html> สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2558
- http://tishafan-analysisisthinking.blogspot.com/blog-page_4283.html สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2559
- <http://www.gotoknow.org.post> สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559
- <http://women.kapook.com/view17604.html> Modern Mom) สืบค้นเมื่อ 7 มิถุนายน 2559
- <http://www.thaidisplay.com/content-39.html> สืบค้นเมื่อ 7 มิถุนายน 2559
- <http://www.atg.obec.go.th/0003.pdf> สืบค้นเมื่อ 17 กรกฎาคม 2559
- http://knowledgefortain.blogspot.com/p/blog-page_6.html สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2559

ภาคผนวก

9.5 การวัดและประเมินผล

จากความสนใจ ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น ความสม่ำเสมอและตรงต่อเวลา
มารยาทต่อสังคม

แผนการเรียนรู้วิชาเลือกเสรี
วิชาสาระหนังสือ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ

การชมภาพยนตร์ทำให้นักเรียนเกิดการผ่อนคลาย ได้รับความสนุกสนาน ซึ่งแฝงไปด้วยการเรียนรู้
 ปกป้องคุณธรรม ได้ข้อคิดการใช้ชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสรุปเนื้อหาจากการชมภาพยนตร์ได้
2. นักเรียนบอกข้อคิดที่ได้จากเรื่อง
3. นักเรียนบอกการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
4. นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ความบันเทิงจากการชมภาพยนตร์
5. นักเรียนปฏิบัติตนเป็นผู้ที่ดี

สาระการเรียนรู้

1. The Day after Tomorrow
2. Cast Away
3. Terminal
4. Night at the Museum 1
5. Zathura
6. National Treasure 1
7. E.T.
8. Christmas Wish
9. Dolphin Tail
10. Sorcerer's Apprentices
11. Big Miracle
12. We Bought a Zoo

กิจกรรมการเรียนรู้

เรื่องที่ 1 (ทดสอบก่อนเรียน)

1.ปฐมนิเทศ

วิธีการเรียน มาตรงเวลา ไม่รบกวนผู้อื่น และระหว่างชมภาพยนตร์

สิ่งที่ต้องทำ ทำใบงานที่ได้หลังจากชมภาพยนตร์แต่ละเรื่องจบมาส่ง

การประเมินผล ความสนใจระหว่างเรียน การส่งงาน การแสดงความคิดเห็น

2.ก่อนมีการเปิดภาพยนตร์ให้นักเรียนชมครูจะเกริ่นเรื่องย่อของภาพยนตร์เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจภาพยนตร์มากขึ้น จากนั้นครูเปิดภาพยนตร์เรื่อง Battle Ships ซึ่งเป็นการพายุไทย

3.เมื่อนักเรียนชมภาพยนตร์จบเรื่อง ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

4.ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย ตอบคำถามจากการชมภาพยนตร์เรื่องที่ผ่านมา

เรื่องที่ 2

1.ครูอธิบายเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ว่าประกอบไปด้วย ใคร อะไร ทำไม เมื่อไร ที่ไหน และอย่างไร พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

2.ครูเล่าเรื่องย่อๆของภาพยนตร์ที่จะฉายให้นักเรียนดู

3.เมื่อนักเรียนดูจบในแต่ละชั่วโมง ครูจะตั้งคำถามโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H เพื่อให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายตอบคำถามดังกล่าว ในบางครั้งก็ฝึกให้นักเรียนตั้งคำถามถามเพื่อนๆ

4.เมื่อนักเรียนดูภาพยนตร์จบแต่ละเรื่อง ครูแจกใบงานให้นักเรียนทำและนำมาส่งในครั้งต่อไป

เรื่องสุดท้าย (ทดสอบหลังเรียน)

1.ครูเล่าเรื่องย่อๆของภาพยนตร์ที่จะฉายให้นักเรียนดู เรื่อง Battle Ships 2

2.เมื่อนักเรียนชมภาพยนตร์จบเรื่อง ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. DVD ภาพยนตร์และเครื่องเล่น DVD
2. ใบงาน
3. แบบทดสอบ

การวัดและประเมินผล

1. ความตรงต่อเวลา
2. ความสนใจเรียน
3. ความรับผิดชอบ
4. ผลงานนักเรียน

แผนการเรียนรู้กลุ่มวิชาเลือกเสรี
วิชา สาระหนััง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 เวลา 3 คาบ

แนวคิด

การชมภาพยนตร์ เรื่อง CAST AWAY ให้ทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลินและแฝงข้อคิดเกี่ยวกับการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติเพื่อการมีชีวิตรอด

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสรุปข้อคิดจากภาพยนตร์ได้
2. นักเรียนนำข้อคิดไปใช้ในชีวิตประจำวัน
3. นักเรียนได้ความบันเทิง

สาระการเรียนรู้

CAST AWAY เป็นการปรับตัว การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการทำงานอย่างมีแผนการ

กิจกรรมการเรียนรู้ (ชั่วโมงที่ 4 – 6)

1. ครูเล่าเรื่องย่อของภาพยนตร์จากนั้นเปิดภาพยนตร์ เรื่อง CAST AWAY ให้นักเรียนดู
2. ในช่วงท้ายชั่วโมงครูจะมีการตั้งคำถามถามนักเรียน โดยใช้เทคนิค 5W 1H หลังจากที่นักเรียนชมภาพยนตร์ในตอนนั้นๆแล้วเพื่อเป็นการฝึกการตอบคำถาม และอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกัน
3. เมื่อถึงชั่วโมงสุดท้ายซึ่งเป็นตอนจบของภาพยนตร์ ครูจะให้นักเรียนเขียนสรุปเรื่อง บอกข้อคิดที่ได้จากภาพยนตร์และตอบคำถามตามใบงาน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพยนตร์ เรื่อง CAST AWAY
2. เครื่องฉายภาพยนตร์ จอภาพ เครื่องขยายเสียง

การวัดและประเมินผล

1. ความตรงต่อเวลา
2. ความสนใจระหว่างเรียน
3. ผลงานนักเรียน

เรื่องย่อของภาพยนตร์ ในวิชาสาระหนังสือผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ สำหรับการเรียนการสอน มีดังนี้

1.E.T. The Extra-Terrestrial

เป็นเรื่องราวสัมพันธ์ภาพระหว่าง เอลเลียทท์ เด็กชาย ที่อาศัยอยู่แถบซานเมืองแคลิฟอร์เนีย กับผู้มาเยือนจากต่างดาวที่แสนชาญฉลาดและมีน้ำใจ ซึ่งมาหลงทางอยู่ในโลก ขณะที่เอลเลียทท์พยายามช่วยให้เพื่อนต่างดาวผู้นี้ ติดต่อกับดาวบ้านเกิด ระหว่างการช่วยเหลือนั้น ทั้งสองต้องหลบหนีกับบรรดานักวิทยาศาสตร์ และเจ้าหน้าที่รัฐบาล ที่พยายามไล่จับมนุษย์ต่างดาวเพื่อนำไปค้นคว้า ในที่สุดมนุษย์ต่างดาวก็สามารถติดต่อกับเพื่อนต่างดาวได้และส่งยานมารับกลับดาวตนเองความช่วยเหลือมีน้ำใจต่อกัน ไม่ใช่แต่มนุษย์แต่ควรมีน้ำใจช่วยเหลือสิ่งมีชีวิตทั้งมวลเพื่อให้เกิดความสุขและสัมพันธ์ที่ดีและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

2.SORCEPER'S APPRENTICES

เป็นเรื่องของบัลธาซาร์เบลคเป็นพ่อมดแห่งแมนฮัตตันยุคปัจจุบันที่พยายามจะปกป้องเมืองแห่งนี้จากศัตรูคู่อาฆาตของเขาแม็กซิมฮอร์วาทซ์ แต่บัลธาซาร์ไม่อาจทำงานนี้ได้ตามลำพัง เขาก็เลยเลือกเคฟสตัทเลอร์ เด็กหนุ่มธรรมดาๆ แต่แอบซ่อนศักยภาพเอาไว้ ให้เป็นลูกศิษย์คอยช่วยเหลือเขา พ่อมดบัลธาซาร์ได้สอนบทเรียนเร่งรัดในเรื่องศาสตร์และศิลป์ของเวทมนตร์ให้กับลูกศิษย์ที่ไม่เต็มใจเรียน และทั้งคู่ก็ต้องรวมพลังกันเพื่อหยุดยั้งพลังอำนาจของจอมเวทย์ร้ายที่แข็งแกร่งที่สุด เคฟต้องดึงเอาความกล้าหาญเท่าที่เขามีเพื่อเอาชีวิตให้รอดจากการฝึกฝน ปกป้องเมืองแห่งนี้และช่วยชีวิตหญิงคนรัก ในขณะที่เขาเรียนรู้เพื่อกลายเป็น “ศิษย์ของพ่อมด” ความผูกพันและความหวังไยระหว่างครูและลูกศิษย์

3.NATIONAL TREASURE 1

เป็นเรื่องที่เบนจามินแฟรงคลินเกทส์ ตามหาขุมทรัพย์ล้ำค่าที่บรรพบุรุษของเขาตามหา คือทรัพย์สิ้นเพื่อเป็นทุนในการปฏิวัติสงครามที่ถูกซ่อนไว้เขาจะต้องหาสถานที่เก็บสมบัติ โดยร่วมเดินทางไปทั่วโลกเพื่อหาเรือที่จมอยู่ใต้น้ำแข่งกับเอียนเพื่อนนักล่าสมบัติ เมื่อพบเรือและของที่ระอูว่าเป็นตัวไขลายแทงสู่สมบัติ เอียนเพื่อนที่มาด้วยกันก็หักหลัง ต่อมาทั้งเกทส์และเอียนที่หักหลังรู้ว่าปริศนาลายแทงอยู่หลังกำแพงประกาศอิสรภาพของอเมริกา เกทส์จึงแจ้งเจ้าหน้าที่ว่าจะมีคนมาขโมยค่าประกาศ แต่ไม่มีใครเชื่อ เกทส์จึงวางแผนร่วมกับเพื่อนผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ไรลีย์โพล และอาบิเกลเชส ภัณฑารักษ์แห่งหอจดหมายเหตุแห่งชาติ ขโมยค่าประกาศอิสรภาพตัดหน้าเอียนพร้อมกับหารหัสลับในการเปิดขุมทรัพย์ ซึ่งซ่อนอยู่ในรัฐธรรมนูญ ในที่สุดก็สามารถแกะลายแทงไปถึงที่ซ่อนสมบัติแต่ก็ถูกเอียนติดตาม สุดท้ายเอียนถูกหลอกให้โดนจับ ส่วนเกทส์พบสมบัติมหาศาลของชาติ

4.NIGHT AT THE MUSEUMI

เป็นเรื่องราวของ ลาร์รี่ ดาลี เป็นหนุ่มช่างฝัน อาภัพโชค เขามีความคิดว่าชีวิตของเขาต้องเจอแจ็กพ็อตเข้าสักวัน จึงสมัครเป็นพนักงานรักษาความปลอดภัยหลุมขุดค้นประวัติศาสตร์ตามธรรมชาติที่

พิพิธภัณฑน์นั้น เมื่อตกค่าทุกสิ่งในพิพิธภัณฑน์มีชีวิตเพราะฤทธิ์ของแผ่นทองจารึกของอัคคาเมนรา คีนมหัศจรรย์เกิดขึ้นตอนลาร์รี่เข้าเวร ท่ามกลางเหตุโกลาหลอลหม่าน ลาร์รี่มีที่พึ่งหนึ่งเดียวซึ่งพอจะขอคำแนะนำได้ คือ หุ่นขี้ผึ้งรูปท่านประธานาธิบดี เท็ดคีร์ชเวลท์ ที่ช่วยฮีโร่จำเป็นให้คุมสถานการณ์ ด้วยความวุ่นวายลาร์รี่จึงถูกไล่ออก แต่ลาร์รี่ขอโอกาสทำงานแก้ตัวอีกครั้งซึ่งก็ได้รับโอกาส ลาร์รี่พาลูกชายมาดูพิพิธภัณฑน์ตอนกลางคืนที่ตนเองเป็นยาม เพื่ออยากให้ลูกชายเห็นความมหัศจรรย์ในพิพิธภัณฑน์ แต่เมื่อถึงเวลาพระอาทิตย์ตกทุกสิ่งกลับนิ่งไม่เคลื่อนไหว จนลูกชายนึกว่าพ่อตนเองเพี้ยน แต่ในที่สุดลาร์รี่ก็พบว่าแผ่นจารึกของอัคคาเมนกำลังถูกขโมยโดยขโมยคนก่อน พ่อและลูกชายจึงร่วมมือกันเอาแผ่นจารึกคืนและทำให้ทุกสิ่งในพิพิธภัณฑน์มีชีวิตอีกครั้ง ทำให้ลูกชายภาคภูมิใจในตัวพ่อที่ปกป้องสมบัติของพิพิธภัณฑน์

5.Christmas wish

มาธา ต้องพาลูกสามคน ไมล์ เบล และลิลลี่ออกจากเมืองที่อยู่ เพื่อตั้งถิ่นใหม่หลังจากที่ถูกสามีหนีไปกับสาวคนอื่น ทั้ง ไมล์ซึ่งเป็นลูกของสามีให้มาธาเลี้ยง ซึ่งไมล์ไม่ยอมรับว่ามาธาเป็นแม่ แม่มาธาจะรักไมล์เหมือนรักลูกสาว 2 คนของตน ที่เมืองใหม่เธอได้ทำงานเป็นเด็กเสิร์ฟซึ่งเจ้าของร้านมีน้ำใจดีงามสงสารเด็ก ๆ จึงรับไว้และช่วยเหลือต่างๆเท่าที่จะทำได้ แต่ยังมีปัญหา เนื่องจากเธอไม่มีเงินมากพอที่จะทำอะไรหลายๆอย่าง และไมล์ก็ไม่ยอมรับเธอ แต่เธอได้รับความช่วยเหลือจากคนในเมือง ต่อมาไมล์ได้เห็นความรักของมาธาต่อเขาตลอดมาอย่างสม่ำเสมอจนรับว่ามาธาคือแม่ และสุดท้ายมาธาได้เลือกที่จะตั้งรกรากอยู่ที่นั่นเพราะคนในเมืองช่วยจัดการหาบ้านที่คิดค่าเช่าไม่แพง เพื่อเป็นของขวัญวันคริสต์มาสให้เธอ ความรักของแม่ที่มีต่อลูกแม้มีปัญหาอุปสรรคมากมายก็ยอมเหนื่อยฝ่าฟันเพื่อลูก ความรักความมีน้ำใจของคนในชุมชนทำให้สังคมมีความสุข

6.We bought a zoo

เป็นเรื่องของเบนจามิน เมีย คือนักหนังสือพิมพ์และนักเขียน ผู้ที่ต้องเลี้ยงดูลูกสองคนด้วยตัวเอง เนื่องจากภรรยาตาย เมียตัดสินใจลาออกจากราน และไปซื้อบ้านบนเนื้อที่ 18 เอเคอร์ที่ตั้งอยู่นอกเมือง ซึ่งมีของแถมคือสวนสัตว์เก่าที่มีสาวสวยและทีมงานของเธอเป็นผู้ดูแล แม้จะไม่มีประสบการณ์เรื่องการบริหารสวนสัตว์อีกทั้งเวลาและเงินทุนก็มีจำกัด แต่ด้วยความตั้งใจบวกแรงสนับสนุนของคนในครอบครัวและชุมชนท้องถิ่น ตกลงเปิดสวนสัตว์ให้คนเข้าชมอีกครั้ง แต่การจะเปิดสวนสัตว์ต้องผ่านการตรวจสอบมาตรฐานจึงสามารถเปิดได้ เมียต้องทุ่มเททั้งกาย ใจ และทรัพย์สินทั้งหมดเพื่อปรับปรุงให้สามารถเปิดเป็นสวนสัตว์และต้องการให้ลูกได้ใช้ชีวิตกับธรรมชาติอย่างมีความสุข ซึ่งความพยายาม ความร่วมมือกันทำงานนำสู่ความสำเร็จ ความรักของพ่อที่มีต่อลูก

7.Big Miracle

เป็นเรื่องราวของผู้คนหลายกลุ่มมาเกี่ยวข้องกันเพื่อช่วยเหลือปลาวาฬสีเทาสามตัวพ่อแม่ลูก

(เฟร็ดวิลมาและแบมแบม) ที่ติดอยู่ในน้ำได้แผ่นน้ำแข็งเหลือช่องให้หายใจเพียงนิดเดียว เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่ออดัมคาร์สัน นักข่าวหนุ่มที่ไปประจำอยู่ลาสกา บังเอิญได้ภาพข่าวของปลาวาฬทั้งสามที่พยายามดิ้นรนเอาชีวิตรอด ข่าวกลายเป็นที่สนใจต่อคนมากมาย รวมถึงเรเชลเครเมอร์ นักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมสาวของกรีนพีซผู้ซึ่งเป็นแฟนเก่าของอดัม, จิล เจอรัลด์นักข่าวสาว เคลลี่ เมเยอร์ส เจ้าหน้าที่ในฝ่ายบริหารของรัฐบาล และรุธแม็คกรอว์ ภรรยาของเจ. ดับเบิลยู. แม็คกรอว์เจ้าของบริษัทขุดเจาะน้ำมันยักษ์ใหญ่ ศัตรูด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเรเชล เรเชล มาอลาสกาทันทีเห็นข่าวเพื่อหาทางช่วยเหลือปลาวาฬ และด้วยความช่วยเหลือของอดัม ทำให้ชาวอินูอิตเป็นนักล่าวาฬที่อาศัยชั่วโลกตัดสินใจไม่ฆ่าปลาวาฬเพราะกลัวภาพที่แพร่ข่าวออกไป เพื่อสร้างภาพที่ดีให้เผ่าตนจึงหันมาช่วยเรเชลในการเจาะปล่องน้ำแข็งให้ปลาวาฬได้หายใจและพาออกสู่ทะเล แต่การที่จะปล่อยปลาวาฬออกสู่ทะเลได้ต้องพึ่งเรือทำลายน้ำแข็งขนาดใหญ่มาจัดการกับภูเขาน้ำแข็ง และเรือที่อยู่ใกล้สุดก็คือเรือแม็คกรอว์รุธแอบซักไยอยู่เบื้องหลังให้เรเชลขอมมาขอร้องสามีของเธอและเธอโน้มน้ำให้เจ. ดับเบิลยู. เห็นว่าการช่วยปลาวาฬครั้งนี้สามารถสร้างภาพที่ดีต่อธุรกิจขุดเจาะน้ำมัน ส่วนเคลลี่ก็ส่งจดหมายลือบปี่ให้ผู้การหนุ่ม โสด สก็อต บอเยอร์ ให้ทำหน้าที่ลากจูงเรือทำลายน้ำแข็งไปยังที่เกิดเหตุ ขณะเดียวกันนักประดิษฐ์เครื่องละลายน้ำแข็งก็ใช้โอกาสนี้สมัครมาช่วยวาฬโดยใช้เครื่องละลายน้ำแข็งทำให้ปล่องที่ขุดให้วาฬโผล่มาหายใจ ทหารไม่สามารถลากเรือเจาะน้ำแข็งของเศรษฐกิจน้ำมันฝ่ามาถึงจุดหมายได้ ทุกคนเริ่มสิ้นหวัง พวกเขาเริ่มสงสัยว่าพออย่างแท้จริงมากกว่าการสร้างภาพ และนักอนุรักษ์สาวทุ่มเทอย่างสุดความสามารถที่จะช่วยวาฬ ทำให้พวกเขาเหล่านั้นเกิดสำนึกที่ดี ความหวังสุดท้ายคือต้องขอความช่วยเหลือจากรัสเซีย และรัสเซียก็ร่วมมือจนหลายกำแพงน้ำแข็งได้ ทำให่วาฬที่ติดอยู่ออกสู่ทะเลเปิดได้

8. Dolphin Tail

เป็นเรื่องราวของเด็กชายชอว์เยอร์ ได้พบโลมาที่บาดเจ็บสาหัส จึงพามันมารักษาที่โรงพยาบาลสำหรับสัตว์น้ำและตั้งชื่อให้มันว่า วินเทอร์ โชคร้ายที่การรักษาจำเป็นต้องตัดหางของวินเทอร์ออกไป แต่การไม่มีหางทำให้วินเทอร์มีชีวิตอยู่ได้ไม่นาน ขณะเดียวกันญาติสนิทของชอว์เยอร์ซึ่งเป็นนักกีฬาว่ายน้ำที่มีชื่อเสียงของรัฐไปเกณฑ์ทหารและบังเอิญโชคร้ายขณะเป็นทหารต้องเสียขาขวาไปข้างหนึ่ง ทำให้ไม่สามารถกลับมาว่ายน้ำได้อีก หมดกำลังใจที่จะทำอะไร ชอว์เยอร์ร่วมกับนักชีววิทยาทางทะเล แอร์รี่ ช่วยกันรักษาวินเทอร์ และชอว์เยอร์ได้มาเยี่ยมญาติที่บาดเจ็บที่ค่ายทหารและได้มาพบกับผู้เชี่ยวชาญด้านอวัยวะเทียม จึงปรึกษาและสร้างหางของวินเทอร์ ขณะนั้นชอว์เยอร์ได้ชวนญาติที่พิการขามาเยี่ยมวินเทอร์ ทำให้ญาติได้เห็นการดิ้นรนต่อสู้ของของวินเทอร์ ทำให้ญาติของชอว์เยอร์เกิดกำลังใจที่จะต่อสู้ชีวิต ขณะนั้นโรงพยาบาลสัตว์น้ำหมดเงินในการดำเนินการที่ดินที่ตั้งโรงพยาบาลจะถูกยึดคืนและขายทอดตลาดซึ่งมีเศรษฐกิจประมูลได้ อีกทั้งในการสร้างหางต้องใช้เงินมากและต้องทดลองปรับถึงสามสี่ครั้งวินเทอร์จึงยอมรับหางใหม่ ในช่วงนั้นชอว์เยอร์จึงทำเว็บเพจวินเทอร์ให้คนทั่วไปได้รับรู้เรื่องราวของวินเทอร์ โลมาหางค้วนที่พยายามว่ายน้ำให้มีชีวิตรอด แต่กำลังจะตายเพราะการว่ายน้ำแบบไม่มีหางทำให้กระดูกสันหลังวินเทอร์อันทรายนจนทำให้ตายถ้าไม่มีหางเทียมมาสวมเพื่อว่ายน้ำให้ถูกต้องเหมือนธรรมชาติ สุดท้ายชอว์เยอร์ได้จัดงานวันเยี่ยมวินเทอร์โดยเก็บค่าเข้าชม

เป็นคำรักษาวินเทอร์ให้มีหางเทียม ขณะเดียวกันญาติที่พิการของซอว์เยอร์ก็มาร่วมงานนี้ด้วยโดยประกาศว่าจะว่ายน้ำแข่งกับนักว่ายน้ำของรัฐ มีคนมาร่วมงานและวินเทอร์ก็ได้หางเทียมที่เหมาะสมกับการว่ายน้ำที่ดี เศรษฐีผู้ซื้อที่โรงพยาบาลสัตว์น้ำได้มาชมงานนี้และเห็นความร่วมมือของทุกคนรวมทั้งโลมาจึงให้ใช้พื้นที่เป็นโรงพยาบาลต่อไป

9.The Terminal

เป็นเรื่องของนาวอสกีเป็นชาวคราโคเวีย เดินทางมานิวยอร์กเพื่อมาเอาลายเซ็นของนักดนตรีแจ๊สที่พ่อของเขาอึ้งให้ช่วยทำก่อนตาย แต่นาวอสกีโชคร้าย จนถึงสนามบินนิวยอร์ก ประเทศคราโคเวียเกิดปฏิกิริยา ระงับการใช้วีซ่าและไม่มีเที่ยวบินกลับคราโคเวีย นาวอสกีจึงเข้านิวยอร์กและกลับคราโคเวียไม่ได้ ต้องอาศัยอยู่ในเทอร์มินอล โดยหางานต่างๆทำ ในขณะเดียวกัน ผู้อำนวยการเทอร์มินอลก็อยากกำจัดนาวอสกีให้ออกจากสนามบินเพราะดูไม่เหมาะสมที่จะมีคนมาดำเนินชีวิตในเทอร์มินอล แต่นาวอสกีก็ได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนในสนามบินที่ชื่อ เอลิเก้ นำอาหารมาให้โดยแลกกับการให้นาวอสกีเป็นพ่อสื่อเพราะนาวอสกีจะไปหาเจ้าหน้าที่ตรวจคนเข้าเมืองที่เป็นแฟนกับเอลิเก้ นาวอสกีแสดงถึงความพยายามเช่น ศึกษาภาษาอังกฤษด้วยตนเองจนพูดได้คล่องแคล่ว เป็นคนมีน้ำใจต่อคนรอบข้างจนทุกคนในเทอร์มินอลเป็นเพื่อนที่ดีกับนาวอสกี จนในที่สุด คราโคเวียหยุดคว่ำวายทางการเมืองสามารถเข้านิวยอร์กได้ และไปเอาลายเซ็นได้สำเร็จ หนังสือจนถึงความพยายาม ความมีน้ำใจของนาวอสกี

10.Zathura

เป็นเรื่องของสองพี่น้องหาเรื่องทะเลาะกันตลอดเวลา พี่แดนนี่มักจะชอบว่าน้องวอเทอร์ชอบเล่นโก่งเพื่อชนะ น้องก็จะบอกว่าพี่สู่งน้องสู้ไม่ได้ วันหนึ่งพ่อกับแม่ไปธุระนอกบ้านสองพี่น้องจึงต้องอยู่ตามลำพังน้องไปพบเกมเก่าแก่ที่ชื่อ Zathura จึงชวนพี่ชายเล่น เป็นเกมเหมือนเป็นยานอวกาศเดินทางไปในอวกาศ ต้องผลักดันเดินคนละตา โดยหมุนลานและจะเดินไปตามช่องที่เครื่องพาไป น้องเริ่มเดินก่อน เมื่อเดินไปหยุดตรงช่องที่เครื่องกำหนด การ์ดออกมาจากเครื่องบอกว่าระวังอุกกาบาต จากนั้นก็มีอุกกาบาตตกลงมาในบ้านและตกลงมามากมาย จนสองพี่น้องมาเปิดประตูบ้านว่าเกิดอะไรขึ้น ปรากฏว่าบ้านที่ตนอยู่ลอยอยู่ในห้วงอวกาศเหมือนเกม พี่ก็เดินบ้างก็จะมีการทำนายให้การผจญภัยในห้วงอวกาศทุกครั้งซึ่งสร้างปัญหาในการเดินทางมากขึ้นๆ พี่น้องต่างทะเลาะกันว่าเป็นต้นเหตุที่ทำให้ยุ่งยากตลอดการเล่น แต่ไม่สามารถหยุดเล่นได้เพราะต้องเล่นจนจบเพื่อจะได้กลับสู่โลก ในช่วงหนึ่งการ์ดบอกให้รับนักบินอวกาศ นักบินอวกาศผู้นั้นคือพี่แดนนี่คนโตในอดีตที่เคยทำผิดพลาดในการเล่นเกมนี้ออกมาแก้ตัว การ์ดอีกใบต่อมาที่แดนนี่ได้ เป็นการพิเศษที่สามารถนึกอะไรก็จะสมปรารถนา นักบินอวกาศกลัวแดนนี่จะอธิษฐานเหมือนตนในอดีตคืออธิษฐานให้น้องวอเทอร์หายไปจากโลกนี้ แต่แดนนี่ขอเพียงลูกบอลที่มาลายเซ็นของดาราที่ตนชอบ นักบินอวกาศจึงโล่งใจที่แดนนี่ไม่ทำเหมือนตนในอดีต จากนั้นการผจญภัยในอวกาศยิ่งมีอุปสรรคมากขึ้น ทั้งการรุกรานของมนุษย์ต่าง

ดาว หลุมดำ หุ่นยนต์พิฆาต ทำให้พี่น้องเปลี่ยนจากการทะเลาะกันมาร่วมมือต่อสู้อุปสรรคจนสามารถเล่นเกม และกลับมาสู่โลกอย่างปลอดภัย

11.Cast away

เป็นเรื่องของ ชัค พนักงานส่งสินค้าเฟดเอ็กซ์ เครื่องบินตกลงกลางมหาสมุทรแต่สามารถใช้แพลมลอยติดตัวมาเกาะร้าง ชัคต้องปรับตัวเพื่อให้อยู่รอดเพื่อกลับมาหาแฟน ในการปรับตัว เช่น การหาวิธีปอกมะพร้าว การก่อไฟ การนำวัสดุที่จะส่งแต่เครื่องบินตก นำวัสดุที่ตกน้ำและลอยมาติดเกาะมาใช้ นำกระโปรงลูกไม้มาใช้เป็นสวิงช้อนปลา รongเท้าสเก็ตน้ำแข็งมาเป็นทั้งกระจกส่องหน้าและต่อด้ามไม้เป็นขวานไว้ตัดสิ่งต่างๆ และสุดท้ายได้ต่อแพเพื่อออกเดินทางกลับบ้าน โดยเป็นคนช่างสังเกตทิศทางลมเพื่อให้ลมช่วยพัดแพออกจากฝั่ง ชัคเตรียมน้ำจืดใส่กะลามะพร้าว ไว้สำหรับเดินทาง เมื่อออกจากฝั่งได้ก็ประสบกับพายุแพอยู่ในสภาพยับเยิน น้ำจืดหมด ชัคอยู่ในสภาพสิ้นหวัง นอนลอยแพไปอย่างไร้จุดหมาย บังเอิญเรือเดินสมุทรผ่านมา จึงรับชัคกลับสู่นิวยอร์ก และได้พบกับแฟนที่เป็นแรงบันดาลใจให้มีชีวิตรอดเพื่อเดินทางกลับมาหา แต่แฟนนึกว่าชัคตายจึงแต่งงานมีครอบครัวไปแล้ว ทั้งคู่ต่างเสียใจ ชัค ตัดสินใจเริ่มต้นชีวิตใหม่โดยออกเดินทางไปต่างเมือง

12.The day after tomorrow

เป็นเรื่องของ แจ็คซอร์ นักอุตุฯ ได้ทำโปรแกรมจำลองสภาวะ โลกร้อน และเข้าประชุมสหประชาชาติเรื่องสภาวะ โลกร้อนที่อินเดีย ขอให้ที่ประชุมร่วมมือกันแก้ปัญหา แต่ไม่ได้รับการตอบรับ แซม ลูกชายของแจ็คไปสอบแข่งตอบปัญหาที่นิวยอร์ก แจ็คเตือนรองประธานาธิบดีสหรัฐให้อพยพคนจากรัฐทางเหนือลงมาทางใต้หรือเข้าประเทศเม็กซิโกจะยิ่งปลอดภัย แจ็คได้คุยกับแซมทางโทรศัพท์ว่าให้หาที่อบอุ่นและทำตัวให้อบอุ่น และแจ๊คจะลุยหิมะไปปรับแซม แซมได้ใช้ห้องสมุดของเมืองนิวยอร์กเป็นที่พัก เมื่อหิมะหยุดหลายคนในห้องสมุดเดินออกจากห้องสมุดเพื่อลงใต้ แซมพยายามเตือนแต่คนเหล่านั้นไม่ฟังเพราะกลัวอดและหนาวตาย ห้องสมุดจึงเหลือแค่แซมและเพื่อนร่วมทีมแข่งขันและบรรณารักษ์อีกสองคน เมื่ออุณหภูมิโลกถึงจุดเยือกแข็ง ทุกคนในห้องสมุดช่วยกันเอาหนังสือในห้องสมุดมาช่วยกันทำให้อบอุ่น ในที่สุด อากาศโลกเริ่มปรับสภาพอุ่นขึ้น แจ็คก็เดินทางไปห้องสมุดรับแซมได้อย่างปลอดภัย แต่หลายคนก็เสียชีวิตระหว่างอพยพลงใต้รวมถึงประธานาธิบดีที่ออกจากทำเนียบขาวเป็นกลุ่มสุดท้าย รองประธานาธิบดีได้กล่าวขอโทษและเสียใจผ่านโทรทัศน์ที่ไม่ใส่ใจสภาวะ โลกร้อนตั้งแต่ต้นจนทำให้เกิดการสูญเสียมก

ตัวอย่างผลงานนักเรียน

สาระหนังสือ... ภาพยนตร์เรื่อง Big miracle

ตอบคำถามต่อไปนี้

Who (ใคร) อดัม, เรเชล, วาฬ 3 ตัว

What (อะไร) หญิงสาว 3 ตัว ติดในน้ำแข็งไม่สามารถช่วยไปจนสามารถได้

When (เมื่อไร) ตอนที่น้ำแข็ง กั้นมหาสมุทร

Where (ที่ไหน) แอนตาร์กติกา

Why (ทำไม) น้ำแข็งหนามากในยุคน้ำแข็งมานานสามารถทำให้น้ำปลา 3 ตัวไม่สามารถออกไปได้ หากคนช่วยกันน้ำปลาหนีรอดพ้นแต่สุดท้ายก็ตายหมด

How (อย่างไร) ปลาสามารถออกไปได้เองอิสระ

ตอบคำถามจากภาพยนตร์ที่ดู

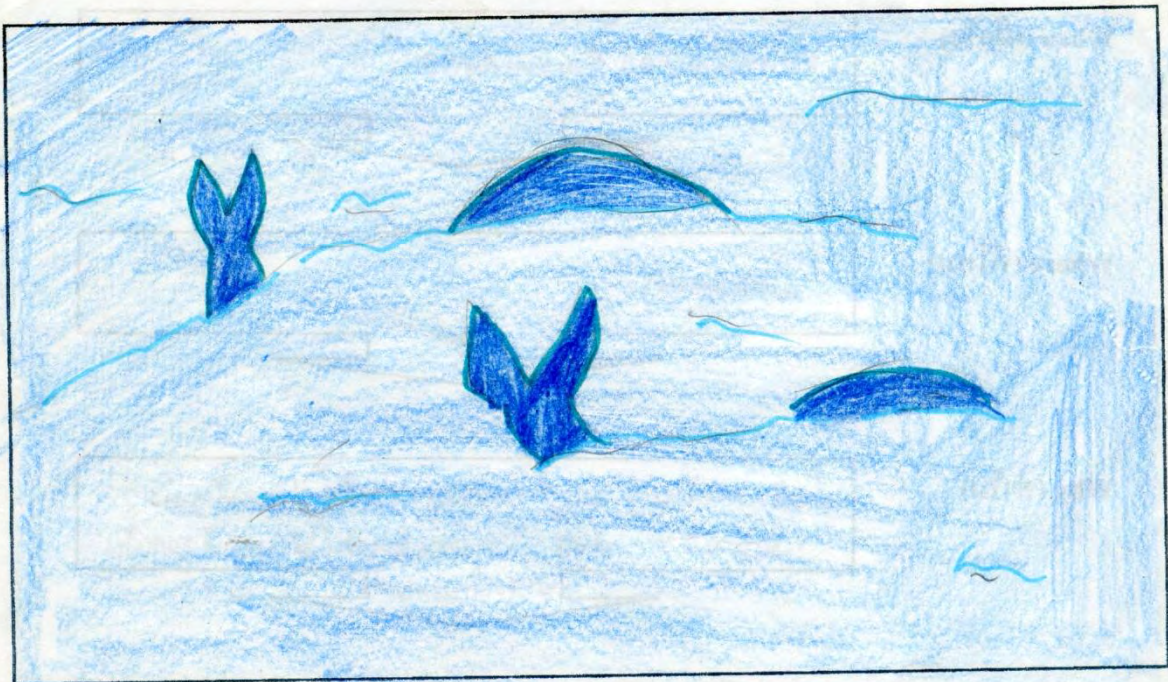
นักเรียนบอกข้อคิดจากเรื่องที่ดูมา 3 ข้อ

- 1. ใหลรู้จักช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน
- 2. เสาคควมีน้ำใจ
- 3. เสาคควเมตตาสัตว์

นักเรียนเลือกข้อคิดข้างบนมา 1 ข้อที่นักเรียนคิดว่าจะนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ พร้อมอธิบายเหตุผล

ใหลรู้จักช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน
 เพราะ... ที่เขาช่วยเหลือกัน ก็จะมีเกิดมิตรภาพต่อกัน และกัน และกัน
 เรนเดือดร้อนเขาจะตอบแทนโดย ทรา ช่วยเหลือ เรา ก็อนนช ซึ่งกันและกัน
 เกิดมิตรภาพต่อกันและกัน

นักเรียนวาดภาพประกอบเรื่องที่ดู



พศ. ประณาท เทียนศรี / จัดทำ

สาระหนังสือ... ภาพยนตร์เรื่อง... The Terminal

ตอบคำถามต่อไปนี้

Who (ใคร)

วิศวกร นาวาสัก

What (อะไร)

ชีวิตของคนที่ถูกขังในสนามบิน (เทอร์มินัล)

When (เมื่อไร)

เมื่อที่คาโกเซีย ประเทศปวยร์โตรีโก

Where (ที่ไหน)

สนามบินนิวยอร์ก (นิวยอร์ก)

Why (ทำไม)

เกิดการปฏิวัติประเทศคาโกเซีย เขาจึงไม่ได้อนุญาต
ให้เข้านิวยอร์ก

How (อย่างไร)

เขาจะต้องใช้ชีวิตที่สนามบิน, เช่น อาบน้ำล้างหน้า
ขจัดสนามบิน เก็บรถคันเพื่อนำเงินที่สนามบิน

ตอบคำถามจากภาพยนตร์ที่ดู

นักเรียนบอกข้อคิดจากภาพยนตร์ที่ดูมา 3 ข้อ

1. เราควรพกดาแบ่งปันกับผู้อื่น ช่วยเหลือผู้อื่น.....
2. เมื่อทำอะไรควรมีความพยายามทำสิ่งนั้นให้ได้ ไม่ท้อถอย.....
3. เราควรเป็นคุณค่าของเงิน ไม่ใช่เงินฟุ่มเฟือย.....

นักเรียนเลือกข้อคิดข้างบนมา 1 ข้อที่นักเรียนคิดว่าจะนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ พร้อมอธิบายเหตุผล

ข้อ 2. เมื่อทำอะไรควรมีความพยายามทำสิ่งนั้นให้ได้ ไม่ท้อถอย.....
 เพราะ..... เมื่อเราเป็นนักเรียนหรือนักกีฬา เรามีความตั้งใจว่าจะสอบได้.....
 เกรด 4. หรือได้เหรียญทอง ก็มีความตั้งใจเรียน อ่านหนังสือ และ.....
 ตั้งใจฝึกซ้อมอย่างไม่ท้อถอย ทำให้ได้เป็นที่ 1.....

นักเรียนวาดภาพประกอบภาพยนตร์ที่ดู



ผศ.ประณาท เทียนศรี / จัดทำ

โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

ชื่อ ชั้น ป. /

แบบวัดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอด

นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้หลังจากดูภาพยนตร์เรื่อง Battle Ship

1. นักเรียนสรุปความจากเรื่องที่คุณได้ดูอย่างถูกต้องและชัดเจน

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. นักเรียนบอกข้อคิดและแสดงความคิดเห็นจากการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผลจากการดูภาพยนตร์

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3.นักเรียนบอกสาเหตุและอธิบายวิธีการแก้ปัญหาสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้อย่างมีเหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4.นักเรียนประเมินข้อดี ข้อเสีย จากการดูภาพยนตร์ได้อย่างมีเหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผศ.ประฉัตร เกียนศรี

ประวัติผู้เขียน

นายประณาท เทียนศรี ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปัจจุบันปฏิบัติงานที่โรงเรียนสาธิต
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม