

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องผลของการเล่านิทานประกอบสื่อแบบต่าง ๆ ที่มีต่อการสร้างผังคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้าตำรา เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้สารสนเทศ
2. ชนิดของความรู้
3. การแทนที่ความรู้เนื้อหาโดยหน่วยพื้นฐาน
4. การแทนที่ความรู้เนื้อหาโดยผังคิด
5. ประเภทของผังคิด
6. พัฒนาการของวัยเด็กตอนกลาง
7. นิทานสร้างสรรค์เด็ก
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้สารสนเทศ (Information Processing)

สจวร์ต ด้วตระกูล (2541, หน้า 219) กล่าวว่านักจิตวิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการรู้การคิด ได้ให้คำจำกัดความของการเรียนรู้ว่าเป็นการเปลี่ยนพฤติกรรมความรู้ของผู้เรียนทั้งปริมาณ และวิธีการประมวลสารสนเทศ ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้สารสนเทศ (Information Processing) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อธิบายการเรียนรู้ของมนุษย์จากการใช้คอมพิวเตอร์จำลองแบบ ซึ่งอธิบายการประมวลสารสนเทศว่าประกอบด้วย ขั้นตอนหลัก คือ การรับข้อมูลเข้า (Input) รหัสปฏิบัติการ (Encoding) และการแสดงผลส่งออก (Output) ความคิดพื้นฐานในการใช้กระบวนการเรียนรู้สารสนเทศตามทัศนะของนักจิตวิทยาการรู้การคิด คือ ผู้เรียนสามารถควบคุมอัตราความเร็วของการเรียนรู้และขั้นตอนของการเรียนรู้ได้ การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงความรู้ของผู้เรียนทั้งด้านปริมาณและคุณภาพ ผู้เรียนสามารถเพิ่มจำนวนของสิ่งที่เรียนรู้ เรียบเรียง และรวบรวมให้เป็นระเบียบ เพื่อที่จะเรียกใช้ในเวลาที่ต้องการได้

ขั้นตอนหลักของการประมวลสารสนเทศของมนุษย์

การบันทึกผัสสะ (Sensory Register) คือ การที่สิ่งเร้าต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมปัจจุบันของบุคคลมากระทบประสาททั้งห้า ได้แก่ ทางตา หู จมูก สัมผัสผิวหนัง และทางปากหรือลิ้น สิ่งเร้าจะผ่านกระบวนการผัสสะซึ่งมีหน้าที่เก็บข้อมูลต่าง ๆ ระยะสั้นมากบางครั้งไม่ถึงหนึ่งวินาที สิ่งเร้าในสิ่งแวดล้อมจะผ่านกระบวนการผัสสะทุกอย่าง แต่สิ่งเร้าที่บุคคลใส่ใจจะรับรู้เท่านั้นจะคงอยู่นานพอที่จะนำไปบันทึกหรือแปรรูป เก็บไว้ในความจำระยะสั้นและความจำระยะยาวต่อไป กระบวนการที่ข้อมูลจะถูกนำเข้าไปเก็บไว้ในความจำระยะสั้นมีสองอย่าง คือ การรู้จักและความใส่ใจ

1. **การรู้จัก (Recognition)** ขึ้นอยู่กับข้อมูล que การบันทึกผัสสะเลือกมาจากสิ่งแวดล้อมเบื้องต้นเรียกว่า Bottom-up Processing และอีกส่วนหนึ่งขึ้นกับสมมติฐานที่รับมาจากข้อมูลในความจำระยะยาว เรียกว่า Top-down Processing ตัวอย่าง ความสามารถที่จะรู้จัก "สุนัข" เมื่อเห็น ผู้ที่เห็นสุนัขก็จะใช้การรู้จักลักษณะต่าง ๆ เช่น มีสี่ขา มีรูปร่างคล้ายสุนัข และนอกจากนี้จะต้องนำความคิดจากความจำระยะยาวมาใช้ว่า สุนัขโดยมากเป็นสัตว์เลี้ยง และมักอยู่ตามบ้านคน เป็นต้น กระบวนการรู้จักจะมีประสิทธิภาพต่อเมื่อบุคคลนั้นสามารถใช้แหล่งข้อมูลทุกอย่างที่ตนมีอยู่

2. **ความใส่ใจ (Attention)** ความใส่ใจช่วยให้คนเราเลือกสิ่งเร้าที่จะเข้าสู่อวัยวะรับสัมผัสช่วยในความจำระยะสั้น โดยใส่ใจในบางสิ่งบางอย่างเป็นการเฉพาะ

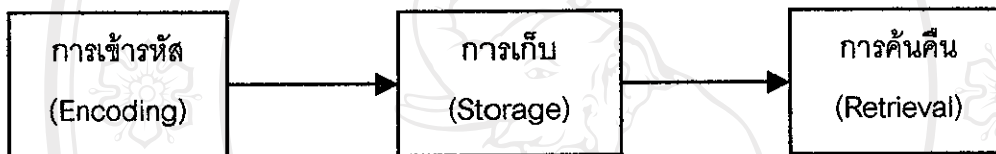
ความจำระยะสั้น (Short-Term Memory หรือ STM) ความจำระยะสั้นมีความสำคัญต่อการเรียนรู้มาก เมื่อข้อมูลที่เลือกแล้วผ่านอวัยวะรับสัมผัสก็จะเข้าไปที่ความจำระยะสั้น เป็นระยะเวลาที่จำกัด เป็นความจำเกี่ยวกับสิ่งที่เราต้องการใช้ในขณะหนึ่ง ตัวอย่างเช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์จากการเปิดดูสมุดโทรศัพท์ ความจำระยะสั้นมีความสามารถจำกัด อย่างมาก จะจำได้เพียง 20 หรือระหว่าง 15 - 30 วินาที

ความจำช่วงระยะทำงาน (Working Memory) เป็นความจำที่เก็บไว้ชั่วคราว ทำหน้าที่ช่วยในการคิดแก้ปัญหา เนื่องจากคนในวัยผู้ใหญ่จะมีความจำขณะทำงานได้เพียง 5 ± 2 อย่าง ในระยะทำงานอาจใช้วิธีที่เรียกว่า Chunking คือ การรวมสิ่งที่แยกกันอยู่ให้เป็นกลุ่มเพื่อให้จำได้ง่ายและนานขึ้น

ความจำระยะยาว (Long-Term Memory หรือ LTM) ถ้าต้องการเก็บข้อมูลที่รับเข้ามาในความจำระยะสั้นไว้ใช้ภายหลังอีก ข้อมูลนั้นจะต้องประมวลและเปลี่ยนรูป จากความจำระยะสั้นไปสู่ความจำระยะยาว กระบวนการที่ใช้เรียกว่า การเข้ารหัส (Encoding) ซึ่งอาจจะเกิด

ขึ้นโดยการท่องซ้ำ ๆ หลังจากข้อมูลเข้ามาที่ความจำระยะสั้น และการท่องจำอย่างไม่ได้ความคิด (Rote Learning) เช่น การท่องสูตรคูณซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้งก็จะเข้าไปเก็บในความจำระยะยาว ซึ่งเป็นความจำที่ถาวร นอกจากการท่องซ้ำจะช่วยนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในความจำระยะยาวแล้ว ยังมีวิธีกระบวนการขยายความคิด (Elaborative Operations Process) ที่ใช้ในการเรียนรู้สิ่งที่มีความหมาย (Meaningful Learning) คือ วิธีการที่นำความสัมพันธ์ของการเรียนรู้ใหม่เชื่อมโยงกับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อนที่เก็บไว้ในความจำระยะยาว ความจำระยะยาวเป็นสิ่งที่ถาวร การคิดไม่ออกหรือการลืมเกิดจากเราไม่สามารถที่จะเรียกสิ่งที่เรียนรู้แล้วมาใช้ได้ คือ ไม่สามารถจะดึงขึ้นมาใช้ในระดับจิตสำนึก (Conscious Level) (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2541, หน้า 220-223)

กระบวนการพื้นฐานของความจำ (Basic Memory Processes)



แหล่ง : Atkinson & Shifrin, 1971, อ้างใน สุรางค์ โค้วตระกูล, 2541, หน้า 250

จากแผนผังดังกล่าวจะเห็นว่าก่อนที่จะจำได้และค้นคืนมาใช้ได้ ต้องเริ่มเข้ารหัสสิ่งที่เรียนรู้หรือประสบการณ์ การเข้ารหัสอาจได้จากสิ่งเร้าที่ได้จากการได้ยิน การได้เห็น การเข้าใจ ความหมายและการจัดระเบียบแบบแผน กระบวนการขั้นที่สอง คือ การเก็บไว้ในความจำระยะยาว และกระบวนการสุดท้าย คือ กระบวนการที่ค้นคืนข้อมูลที่เก็บไว้ในความจำระยะยาวมาใช้ ซึ่งความจำบางอย่างค้นคืนได้เร็ว แต่บางอย่างต้องใช้ความพยายามที่จะระลึกถึง

ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้สารสนเทศให้ความสนใจต่อกระบวนการคิด ลำดับขั้นตอนการประมวลข้อมูลข่าวสารความจำระยะยาว และการเรียกความรู้คืนกลับมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ชนิดของความรู้

สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2541, หน้า 294) กล่าวว่านักจิตวิทยาการรู้การคิด แบ่งความรู้ ออกเป็นสองชนิด ได้แก่

1. ความรู้ที่เป็นเนื้อหา

ความรู้ที่เป็นเนื้อหา (Declarative Knowledge) คือ ความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ รู้ว่าอะไรคืออะไร เป็นความรู้เกี่ยวกับความจริง (Factual Knowledge) ทฤษฎี เหตุการณ์ และ วัตถุ ความรู้เนื้อหาเป็นความรู้หยุดนิ่ง ได้มาง่ายและปรับเปลี่ยนง่าย เช่น ความคิดรวบยอดหรือ มโนทัศน์ ความคิดหรือข้อคิดเห็น ข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศ ซึ่งส่วนมากได้จากหนังสือตำรา ต่าง ๆ หรือจากผู้เชี่ยวชาญ และจากคำบอกเล่าของผู้ที่มีประสบการณ์ที่เป็นผู้ใหญ่ในสังคม การเรียนรู้เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ที่เป็นเนื้อหานี้ อาจจะเป็นได้ทั้งการเรียนรู้ที่มีความหมายซึ่ง หมายถึงผู้เรียนสามารถที่จะเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ใหม่เข้าเป็นโครงสร้างทางพุทธิปัญญาที่มีอยู่หรือ อาจจะเป็นการเรียนรู้โดยการท่องจำโดยไม่คิดก็ได้ ความรู้ที่เป็นเนื้อหา มีการถ่ายโยงซึ่งจะเป็นการ ถ่ายโยงการรู้การคิด โดยยุทธศาสตร์ในการคิดเกิดขึ้นได้ในการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนด้วยความเข้าใจ และมีความหมาย

2. ความรู้ที่เป็นวิธีการ

ความรู้ที่เป็นวิธีการ (Procedural Knowledge) คือ ความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำงาน หรือปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่ง (Know-how) ความรู้ชนิดนี้แบ่งออกเป็นสองประเภท ได้แก่

2.1 ความรู้ที่สามารถรู้จักและชี้ได้ว่าความคิดรวบยอดที่ตนรับรู้อยู่ในพวกใด (Pattern-Recognition Knowledge) โดยใช้วิธีการสองชนิด คือ นัยทั่วไป และการเห็นความแตกต่าง

2.2 ลำดับขั้นของวิธีการทำงานว่าจะทำอะไรก่อนหลัง (Action-Sequence Knowledge) การทำงานทุกอย่างที่เป็นงานที่ใช้ทักษะ ผู้ทำจะต้องคิดถึงลำดับขั้นของวิธีการ ทำงานก่อนลงมือทำ ความรู้ที่เป็นวิธีการมีการถ่ายโยง ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการถ่ายโยงทั่วไป โดยผู้เรียนจะคิดเข้าใจหลักการทั่วไปและนำไปใช้ในสภาพการณ์ใหม่ได้

ความรู้ที่เป็นเนื้อหา และความรู้ที่เป็นวิธีการต่างก็มีความสำคัญเท่า ๆ กัน เนื่องจาก ความรู้ทั้งสองชนิดนี้ต้องมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในการที่จะทำงานให้สำเร็จ

การแทนที่ความรู้เนื้อหาโดยหน่วยพื้นฐาน

การแทนที่ความรู้เนื้อหาโดยหน่วยพื้นฐาน (Representing Declarative Knowledge : Basic Units) ความรู้เนื้อหาถูกแทนที่ในสมองโดยหน่วยพื้นฐานหรือมิติต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. หน่วยข้อความ (Propositions) คือ หน่วยพื้นฐานแรกที่มนุษย์ใช้แทนที่ความรู้ที่เป็นเนื้อหาในสมอง หน่วยข้อความนี้มีความสัมพันธ์ระหว่างมโนภาพ หนึ่งหน่วยข้อความจะสอดคล้องกับความคิดประมาณหนึ่งหน่วยความคิด หน่วยข้อความประกอบด้วย 2 ส่วนเสมอ คือ

1. Relation จะเป็นตัวบังคับหรือตัวจำกัดขอบเขตเรื่องราวมักเป็นคำกริยา คำคุณศัพท์

2. Arguments เป็นใจความสำคัญมักเป็นคำนาม สรรพนาม ในข้อความหนึ่ง ๆ มี Argument ได้หลายตัว และเรียกชื่อแตกต่างกันออกไป เช่น ประธาน กรรม ส่วนเติมเต็ม

คำ วลี ประโยค เป็นวิธีแสดงถึงการสื่อสารทางความคิดซึ่งต้องแยกให้ชัดเจน คำ วลี ประโยคที่สื่อสารกันนั้นสามารถสลับตำแหน่งกันได้อยู่เสมอในการฟัง การอ่านที่เราพบ ดังนั้น อาจทำให้ความหมายของประโยคเปลี่ยนไปหรือคลาดเคลื่อนไป แต่สมองของคนเรานั้นจะรับและเก็บในรูปของความหมายของประโยคมากกว่าในรูปของระบบการใช้คำ

Collin and Quillian (1969, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 66-67) ได้บอกว่าคนเราจะเก็บข้อมูลไว้ในความจำระยะยาวในรูปของโครงสร้างลำดับชั้น โดยเขายกตัวอย่างของการเก็บข้อมูลในโครงสร้างลำดับชั้นในลำดับที่ต่างกันของสัตว์ เช่น การเก็บความจริงในระดับคุณลักษณะทั่วไปจะใช้ในการเปรียบเทียบวัตถุกับสัตว์ ความจริงเรื่องสัตว์มีผิวหนังจะอยู่ในระดับของสัตว์ทั่วไป และความจริงที่ว่านกมีขนก็จะอยู่ที่ระดับของนก เมื่อมีคำถามว่า ปลา มีผิวหนังหรือไม่ คนเราต้องใช้เวลาในการตรวจสอบความสัมพันธ์ จะใช้เวลาไม่นานขึ้นอยู่กับระยะทางของแต่ละชั้นเมื่อเราไล่ลำดับขึ้น

ฉะนั้นจะเห็นว่าคนเรามีการจัดข้อมูลความรู้ไว้เป็นชุดอย่างมีประสิทธิภาพ เราสามารถเก็บความรู้ที่ว่าปลา มีผิวหนังได้ และคนเราก็จะเก็บความรู้ที่ว่าสัตว์มีผิวหนังเพื่อนำมาอ้างว่าปลา มีผิวหนังเมื่อเราอยากทราบได้ ทั้งนี้เพราะเราใช้ความเข้าใจของความสัมพันธ์ในระดับรองลงมา เพื่อลดพื้นที่การเก็บความรู้

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า หน่วยข้อความเป็นตัวแทนความคิดในสมองคน ซึ่งเก็บข้อมูลที่สัมพันธ์กันไว้ใกล้กันเพราะคนเรามีพื้นที่ในความจำระยะสั้นอันจำกัด และสามารถส่งข้อมูลที่สัมพันธ์กันออกมาได้ง่าย รวมถึงการรับความรู้ใหม่ได้ง่ายและรวดเร็ว ความรู้ต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กันในเครือข่ายในสมองของเรานั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของเราที่จะคิดถึงความสัมพันธ์ต่าง ๆ ได้มากน้อยเท่าไร และในเวลาเหมาะสมเพียงใด เราจึงจะดึงความรู้ที่นั้นออกมาใช้ได้

2. ภาพจำลอง (Images) คือ หน่วยพื้นฐานหน่วยที่สองในการแทนที่ความรู้เนื้อหาในบางสถานการณ์ มนุษย์ก็สร้างภาพจากข้อความที่ได้ยิน เป็นการวาดภาพในใจ การจินตนาการ เช่น ได้ยินคำถามว่า กวางกับสิงโตอะไรตัวใหญ่กว่ากัน คนส่วนใหญ่จะวาดภาพสัตว์ทั้งสองชนิดนี้ในใจแล้วนำมาเปรียบเทียบกัน

การแทนที่ความรู้ที่เป็นเนื้อหาในรูปมิติทางกายภาพ (Images Preserve Spatial Relation) ซึ่งมีความต่อเนื่อง ประหยัดเนื้อที่ในการจำ ไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบรูปธรรมเสมอไป มีอยู่ 2 อย่างคือ

1. Imagery in Working Memory เนื่องจากความสามารถที่จำกัดของความจำระยะสั้น การสร้างภาพจำลองจึงมีความเหมาะสมที่จะใช้แทนความรู้ที่เป็นเนื้อหาในความจำระยะสั้นที่ข้อมูลมีมิติสัมพันธ์ มีหลักฐานสนับสนุน จากการทดลองของ Meudell (1971, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 70-71) ได้สอบถามคน 62 คนให้บอกจำนวนหน้าต่างในห้องนั่งเล่นที่บ้าน มีการจับเวลาในการตอบคำถาม ผลออกมาพบว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างความเร็วในการตอบกับจำนวนหน้าต่าง โดยคนที่ใช้การสร้างภาพจำลองห้องนั่งเล่นและนับบานหน้าต่างในสมอง จะใช้เวลาสั้นกว่าถ้าหน้าต่างมีจำนวนมาก คนที่มีหน้าต่างน้อยก็ใช้เวลาสั้นกว่า ซึ่งการสร้างภาพจำลองนี้ทุกคนใช้ในชีวิตประจำวัน

2. Imagery in Abstract Reasoning มนุษย์สามารถใช้ภาพจำลองช่วยในความสัมพันธ์ที่เป็นนามธรรมได้ เช่น ภาพจำลองทางวิทยาศาสตร์ต่าง ๆ ที่ไม่สามารถเห็นได้ด้วยตาเปล่า การสร้างภาพจำลองสามารถช่วยอธิบายนามธรรมได้ง่ายขึ้นเมื่อมีภาพประกอบ

มนุษย์ใช้การนึกคิดถึงมิติที่เป็นนามธรรมได้เช่นเดียวกับมิติที่เป็นรูปธรรม เช่น การเปรียบเทียบคู่ของสัตว์ในเรื่องของขนาด (รูปธรรม) และความดุ (นามธรรม) ของ “สุนัข หูสิงโต แกะ” ก็จะได้ว่า สิงโตตัวใหญ่ที่สุด แกะ สุนัข หู ตามลำดับ และ สิงโตดุที่สุด สุนัข แกะ หู ตามลำดับ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545, หน้า 28-29) กล่าวว่า กระบวนการรับรู้ความรู้สึกทุกขั้นตอน สามารถทำให้เราเกิดภาพในใจได้ ไม่เพียงแต่ภาพที่เกิดจากการมองเห็นเท่านั้น แต่การได้ยิน การสัมผัส การลิ้มรส การได้กลิ่น ต่างสามารถทำให้เราเกิดภาพในใจได้ทั้งสิ้น สมองสามารถสร้างภาพต่าง ๆ ได้โดยไม่จำเป็นต้องมองเห็น

ในบางครั้งภาพจำลองก็มีลักษณะเฉพาะเมื่อเป็นภาพจำลองของเหตุการณ์ที่เกิดจากการกระตุ้นให้เกิดการสร้างภาพเข้ามาแทนที่ความรู้เนื้อหาด้านเหตุการณ์ เช่น การเดินทางท่องเที่ยว การจำรายละเอียดสถานที่

3. ลำดับความสัมพันธ์ (Linear Orderings) คือ หน่วยพื้นฐานหน่วยที่สามในการแทนที่ความรู้ที่เป็นเนื้อหาในสมอง เป็นการเรียงลำดับขั้นตอนที่มีความสัมพันธ์กันตั้งแต่ต้นจนจบแต่ไม่จำเป็นต้องมีขนาด ระยะห่างระหว่างองค์ประกอบ เช่น การแทนลำดับการเกิดของพี่น้อง “หมู แม่ หมู มี ม้วน และแม่” เราก็สามารถบอกได้โดยว่า หมูแก่กว่าแม่ หมูแก่กว่าม้วน โดยที่ไม่ต้องคิดถึงอายุปัจจุบันของแต่ละคน ไม่ต้องคำนวณปีเกิด หรือความแตกต่างของอายุ ถ้าข้อมูลมีจำนวนมาก เราก็จะมีการรวมข้อมูลเป็นกลุ่มย่อย เช่น หมายเลขโทรศัพท์ 053942054 แบ่งได้ 3 กลุ่ม คือ 0-5394-2054 ลำดับความสัมพันธ์จะเก็บเหตุการณ์ไว้โดยเรียงลำดับ เช่น การร้องเพลงภาษาอังกฤษก็ร้องจาก A - Z ทำได้ง่ายกว่า จาก Z - A

การแทนที่ความรู้ที่เป็นเนื้อหาในหน่วยพื้นฐานแต่ละแบบมีความแตกต่างกันในเรื่องของการใช้งานและวัตถุประสงค์ โดยหน่วยข้อความมีประโยชน์ในการคิดเกี่ยวกับนามธรรมและการสัมพันธ์ความคิดนามธรรมให้เป็นเครือข่าย ส่วนการสร้างภาพจำลองมีประโยชน์ในการเก็บข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันมากและมีรายละเอียดไว้ในความจำระยะสั้น ลำดับความสัมพันธ์มีประโยชน์ในการเก็บและนำข้อมูลออกมาแก้ไขได้รวดเร็ว ข้อมูลยิ่งสั้นยิ่งเร็วมากเพราะมีความเป็นระเบียบ

การแทนที่ความรู้เนื้อหาโดยผังคิด

การแทนที่ความรู้ที่เป็นเนื้อหาโดยหน่วยพื้นฐาน ได้แก่ หน่วยข้อความ ภาพจำลอง และลำดับความสัมพันธ์ เป็นการแทนที่ข้อมูลในระดับหนึ่งความคิด ภาพในใจ และความสัมพันธ์ แต่บ่อยครั้งที่ความรู้ของเราเกี่ยวกับใจความสำคัญจะเป็นการรวมกันของภาพจำลอง ลำดับความสัมพันธ์ และหน่วยข้อความ เข้าด้วยกัน ซึ่งเรียกว่าเป็นการแทนที่ความรู้เนื้อหาโดยผังคิด

(Representing Declarative Knowledge : Schema) เมื่อความรู้ของเราสามารถบูรณาการเข้าด้วยกันได้ นักจิตวิทยาจึงมีการพัฒนาความคิดเกี่ยวกับ “ผังคิด” (Schema) ขึ้นมา

Rumelhart and Norman (1983, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 81) ให้คำจำกัดความของผังคิด ไว้ว่า “เป็นโครงสร้างขององค์ความรู้ สำหรับแทนที่ข้อมูลหรือแนวความคิด เก็บไว้ในหน่วยความจำ”

Anderson (1990, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 81) กล่าวเพิ่มเติมว่า ผังคิด เป็นการจัดหาทางของการเข้ารหัสในการจัดประเภทอย่างสม่ำเสมอด้วยการรับรู้และเข้าใจ

กล่าวโดยสรุป ผังคิด หมายถึง โครงสร้างขององค์ความรู้ สำหรับแทนที่ข้อมูลหรือแนวความคิด เป็นระดับการแทนที่ของความรู้ที่เป็นเนื้อหาหรือข้อมูลในสมอง โดยมีการบูรณาการของหน่วยพื้นฐาน คือ หน่วยข้อความ ภาพจำลอง และลำดับความสัมพันธ์ เข้าไว้ด้วยกัน

Rumelhart and Norman (1983, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 81) เรียกกระบวนของการแทนที่ความรู้ที่มีการบูรณาการเข้าด้วยกันนี้ว่า "Suprasentential" แสดงให้เห็นว่าผังคิด สามารถแทนที่ความรู้ที่เป็นข้อมูลได้มากและชัดเจน ผังคิดเป็นส่วนสำคัญในการใช้อ้างอิงถึงโครงสร้างองค์ความรู้ (Organized Knowledge Structures) เป็นความรู้ที่ได้รับการจัดแจงอย่างเป็นระบบ

ผังคิดมีคุณลักษณะดังนี้ คือ มีความหลากหลายอาจเปลี่ยนแปลงได้ ถูกจัดลำดับเป็นโครงสร้างและสามารถแทนความรู้เป็นลำดับขั้นตอน ทำให้สะดวกในการแทนความคิด

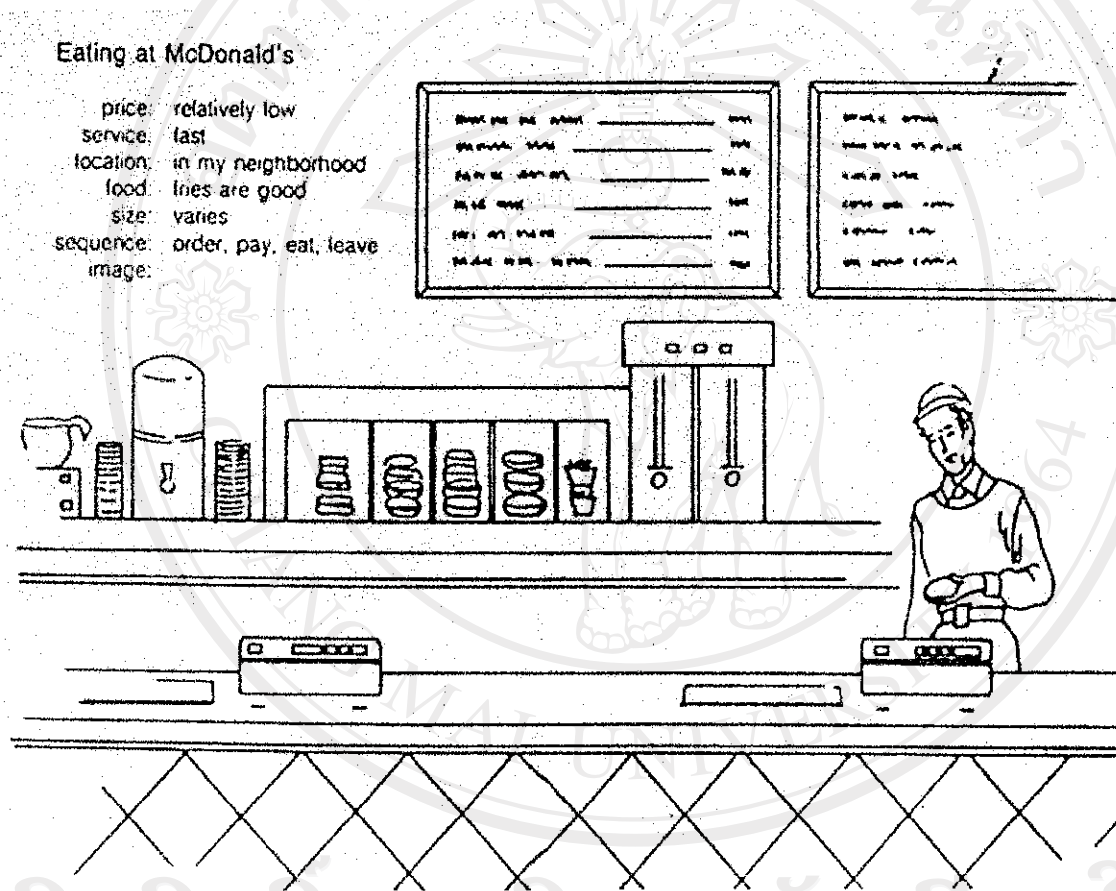
การจัดประเภทแทนที่ข้อมูลด้วยผังคิด

1. การจัดประเภทตามธรรมชาติ (Natural Categories) เช่น นก ต้นไม้ สุนัข ฯลฯ
2. การจัดประเภทตามเหตุการณ์ (Events Categories) เช่น กำลังไปร้านอาหาร กำลังไปพบแพทย์ กำลังไปคืนหนังสือที่ห้องสมุด ฯลฯ
3. การจัดประเภทตามคำพูดที่เขียนหรือพิมพ์ ข้อความ (Text Categories) เช่น บทความ หนังสือพิมพ์ บทเรียน หนังสือนวนิยาย

ผังคิดเป็นโครงสร้างขององค์ความรู้ รวมถึงแนวความคิดที่อ้างเหตุและความสัมพันธ์อย่างมีลักษณะที่เกิดขึ้นในการจัดประเภทของสมาชิกในกลุ่มนั้นๆ เช่น ผังคิดเกี่ยวกับนก นกอาจจะมิชุน แต่นกบางชนิดที่เกิดใหม่อาจจะยังไม่มีขน หรือหน่วยข้อความพื้นฐานที่อ่านกบิณได้ แม้ว่านกบางชนิด เช่น นกเพนกวินไม่สามารถบินได้ แต่ว่าเราก็มีผังคิดเกี่ยวกับนกอยู่ในสมอง เมื่อเราได้รับรู้ลักษณะของสิ่งเร้าที่เหมือนกันซ้ำๆ แต่ไม่เหมือนกันทุกประการ ผังคิดเป็นทางที่สะดวกสบายในการแทนที่ข้อมูลที่เป็นส่วนสำคัญโดยรวม เมื่อพบตัวอย่างใหม่ ๆ ในประเภทของสิ่งนั้นอีก ถึงแม้ว่าจะมีข้อแตกต่างกันออกไปบ้างเล็กน้อยแต่เราจะสามารถจำได้ เพราะว่าจะมีลักษณะสำคัญบางอย่างโดยรวม ๆ แล้วเหมือนกันกับชนิดที่เราได้จัดไว้ให้เป็นสมาชิกในประเภทนั้นๆ ผังคิดทำให้การจัดจำพวกต่าง ๆ ง่ายขึ้น สามารถปรับลดสิ่งที่มีอยู่ในหน่วยความจำให้พอเหมาะพอดีและสามารถยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติในสิ่งแวดล้อมได้

ตัวอย่างผังคิดที่เป็นนามธรรม เช่น ผังคิดเกี่ยวกับการรับประทานอาหารจานด่วนที่ร้านแมคโดนัลด์ ความรู้ที่เป็นหน่วยข้อความจะกระตุ้นข้อมูลต่าง ๆ เช่น ราคาค่อนข้างถูก

การบริการรวดเร็ว มีร้านอยู่แถว ๆ บ้าน มันฝรั่งทอดมีรสชาติดี ฯลฯ นอกจากความรู้ที่เป็นหน่วยข้อความแล้ว บางทีความรู้อาจจะมาจากภาพในใจหรือภาพจำลองของเราที่มีต่อร้านแมคโดนัลด์ เช่น ถ้าเรานึกถึงร้านแมคโดนัลด์ เราจะเห็นภาพของเคาท์เตอร์ที่สั่งอาหาร คนขายอยู่ในชุดเครื่องแบบของร้าน เครื่องคิดเงินที่มีลักษณะแบน ๆ แฮมเบอร์เกอร์ห่อด้วยกระดาษเรียงกันอยู่เป็นแถวและมีลูกค้ายืนเข้าแถวรอเพื่อที่จะสั่งอาหาร ส่วนความรู้ที่มาจากลำดับความสัมพันธ์ เช่น สั่งอาหารก่อนรับประทาน จ่ายเงิน และออกจากร้านเรียงตามลำดับ



แหล่ง : Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 82

ผังคิดเกี่ยวกับร้านแมคโดนัลด์ จากภาพจะเห็นว่าการแทนที่ของหน่วยข้อความ เช่น ราคาค่อนข้างถูก การแทนที่ลำดับความสัมพันธ์ เช่น การสั่งอาหาร จ่ายเงิน รับประทานอาหาร และออกจากร้าน ตามลำดับ ส่วนภาพจำลองหรือภาพในใจก็จะเป็นภาพที่เรานึกถึงร้านแมคโดนัลด์

ลักษณะสำคัญของผังคิด ผังคิดสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ยืดหยุ่นได้ หมายความว่าเราจะคิดถึงจำนวนสิ่งของที่อยู่ในร้านแมคโดนัลด์เหมือนกับตัวอย่างผังคิดข้างบน แต่ผังคิด

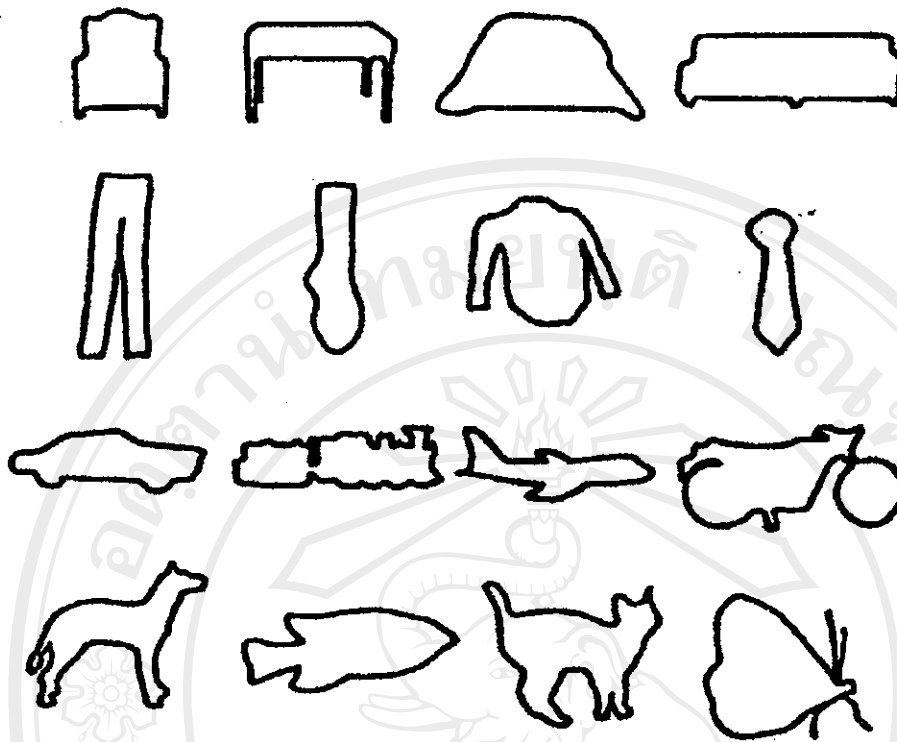
มีความกว้างและหลากหลายยิ่งกว่านั้น เช่น ขนาดของร้าน จำนวนผู้ขาย การจัดที่นั่งในร้าน เป็นต้น ตัวอย่างผังคิดเรื่องขนาด เช่น ร้านแมคโดนัลด์ก็ใกล้ ๆ บ้านของเราอาจมีขนาดเล็กมีโต๊ะให้นั่งแค่ 10 - 12 โต๊ะ ตรงกันข้ามกับร้านแมคโดนัลด์ในเมืองที่สามารถจุคนได้ถึง 100 คน เห็นได้ว่าร้านแมคโดนัลด์ทั้งสองร้านมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่ก็ยังคงอยู่ในผังคิดของร้านแมคโดนัลด์เหมือนกัน ผังคิดถูกออกแบบเพื่อให้ง่ายต่อการสรุปลงความเห็น เมื่อเราติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นที่มีผังคิดเหมือนกับเรา เราจะไม่สูญเสียเวลาและความพยายาม เพราะว่าผังคิดของเราทำให้ทั้งผู้พูดและผู้ฟังเข้าใจเหมือนกัน เข้าใจตรงกันในสถานการณ์นั้น ๆ

ประเภทของผังคิด

1. ผังคิดสำหรับสิ่งของ

ผังคิดสำหรับสิ่งของ (Schemas for Basic Objects in Natural Categories) เป็นการจัดประเภทตามธรรมชาติ เป็นการจัดประเภทของสิ่งที่มีอยู่ตามจริง เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น พืชและสัตว์ การจัดประเภทตามลำดับโครงสร้างแบบนี้เกิดขึ้นบ่อย ๆ ตัวอย่าง ชมพูเป็นผลไม้ชนิดหนึ่ง และชมพูก็เป็นอาหารชนิดหนึ่ง

Eleanor Rosch และผู้ร่วมงาน (1976, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 83-85) ได้ทำวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดประเภทตามชนิดของสิ่งที่เหมือน ๆ กันตามลำดับโครงสร้าง ข้อสันนิษฐานจากงานของ Rosch คือ ผังคิดไม่ได้ทำงานตามอำเภอใจแต่ตั้งอยู่บนฐานที่เกิดขึ้นเป็นประจำโดยธรรมชาติ และข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะสำคัญที่เป็นลักษณะโดยรวมของสมาชิกในประเภทนั้น จะแทนที่หน่วยข้อความและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ด้วยการจัดประเภทตามลำดับโครงสร้างจะรวมหมดทุกอย่างทั้งในระดับนามธรรมและระดับพื้นฐานซึ่งข้อมูลส่วนใหญ่เกี่ยวกับการจัดประเภทที่เหมือน ๆ กันจะถูกเก็บไว้ คนส่วนใหญ่มักจะมองขอบเขตพื้นฐานของการจัดประเภทโดยอ้างลักษณะหรืออุปนิสัยตามแบบฉบับของสมาชิกในประเภท หรือในหมวดหมู่ หรือในกลุ่มนั้น ๆ เช่น การจัดประเภทของต้นไม้ ปลา นก แก้ว และรถยนต์ รายละเอียดพื้นฐานของสิ่งเหล่านี้จะมีลักษณะสำคัญโดยรวมที่เหมือน ๆ กันในประเภทของมันเอง เช่น ประเภทของนก คนส่วนใหญ่มักจะนึกถึงขนนก ปีก จงอยปาก และกรงเล็บ ถ้าเราลงความเห็นว่าคุณลักษณะสำคัญของนกที่ปรากฏเป็นแบบนี้ก็จะเกิดเป็นภาพรวมที่เรานึกถึง (Prototypical) ของสมาชิกในการจัดประเภทนั้น



แหล่ง : Rosch et al., 1976, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 84

จากภาพเป็นรูปภาพที่คัดลอกมาจากโครงร่างของสิ่งต่าง ๆ หลาย ๆ อย่างและปรับให้มีขนาดใกล้เคียงกัน แรกตามแนวนอนมีภาพที่แตกต่างกันอยู่ 4 ภาพ แต่ละภาพสามารถเปรียบเทียบขนาดกันได้และเหมือนกันในบางส่วน เช่น ภาพโครงร่างของรถก็จะแทนที่ภาพรวมของรถที่เรานึกถึง หรือภาพโครงร่างของสุนัขก็จะแทนที่ภาพรวมของสุนัขที่เรานึกถึง ฯลฯ ต้นแบบจากโครงร่างภาพวาดนี้เป็นระดับพื้นฐานของการจัดประเภทสิ่งของ (เช่น นก, สุนัข, รถ) การจัดประเภทแบบกว้างที่ประกอบขึ้นจากสิ่งต่าง ๆ หลายอย่าง เช่น สัตว์ ยานพาหนะ และการจัดประเภทที่ละเอียดหรือแคบลงมา เช่น พุดเดิ้ล รถสปอร์ต การทดลองนี้แสดงให้เห็นถึงระดับพื้นฐานของการจัดประเภท ซึ่งครอบคลุมระดับการจัดประเภทได้อย่างไม่ยุ่งยาก จำได้ง่ายและเป็นต้นแบบพื้นฐานที่เกี่ยวกับการรับรู้และเข้าใจ

การจัดประเภทที่ละเอียดลงมาอีก เช่น ชนิดของสุนัข ชนิดของรถยนต์ จะจำได้ยากกว่าการจัดประเภทในระดับพื้นฐาน ตัวอย่าง พุดเดิ้ลซึ่งเป็นสุนัขชนิดหนึ่งจะจำได้ยากกว่าสุนัขธรรมดา การจัดประเภทสิ่งของและเก็บลักษณะที่สำคัญของข้อมูลในระดับที่ครอบคลุมไปกว้าง ๆ เป็นวิธีที่เป็นประโยชน์และประหยัด ทำให้สามารถมองเห็นความแตกต่างได้ชัดเจนขึ้น เช่น ความแตกต่างระหว่างนกกับสุนัข หรือสุนัขกับรถยนต์ ดังนั้นผังคิดสำหรับสิ่งของเป็นการจัด

ประเภทในระดับพื้นฐานแทนที่ข้อมูลทำให้สามารถแยกความแตกต่างได้ ผังคิดสำหรับสิ่งของส่วนใหญ่จะครอบคลุมการจัดประเภทของข้อมูลที่สามารถเข้ารหัสหรือแทนที่สิ่งที่เป็นรูปธรรมที่เราจำได้ หรือจากการเห็นภาพ

การทดลองของ Rosch (Rosch, et al., 1976, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 85) อีกชิ้นหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการจัดประเภทในระดับพื้นฐานซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ตั้งแต่เด็ก ๆ โดยให้เด็กที่มีอายุ 3 ขวบจัดกลุ่มสิ่งของให้เข้าที่ โดยให้จับคู่สิ่งของที่คู่กันเข้าด้วยกัน เด็ก 3 ขวบ สามารถจัดกลุ่มรูปภาพแทนที่ความรู้เนื้อหาในระดับพื้นฐานได้ถูกต้องถึง 99 % และเด็กอายุ 4 ขวบ สามารถทำได้ถูกต้อง 100 % การจัดประเภทอย่างกว้าง ๆ เช่น ยานพาหนะ เด็ก 3 ขวบ สามารถทำได้ถูกต้อง 55 % และเด็ก 4 ขวบ มีการปฏิบัติถูกต้องเพิ่มขึ้นมาถึง 96 %

กล่าวโดยสรุปแล้ว คนเรามีการจัดกลุ่มสิ่งของให้เป็นประเภทเพื่อให้เป็นประโยชน์ในการแทนที่ความรู้และประหยัดความจำ ผังคิดรักษาข้อมูลปกติพื้นฐานได้ในขณะเดียวกันก็ไม่ใส่ใจต่อลักษณะของพื้นผิวที่ผิดเพี้ยนไปบ้างเล็กน้อย ซึ่งเราสามารถฝึกการแทนที่ความรู้เนื้อหาโดยการใช้ผังคิดได้ตั้งแต่วัยเด็ก

2. ผังคิดสำหรับเหตุการณ์ (Schemas for Events)

ตัวอย่างการไปร้านแมคโดนัลด์เป็นตัวอย่างที่ง่ายของผังคิดที่เป็นเหตุการณ์ เหตุการณ์แทนที่การสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับกิจกรรม และลำดับเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องกันมาเชื่อมต่อกันครั้งแล้วครั้งเล่า ผังคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ก็เหมือนกับผังคิดชนิดอื่นที่สามารถเข้ารหัสข้อมูลที่เป็นนามธรรมได้หลายระดับ ดังนั้นผังคิดของการไปร้านแมคโดนัลด์จะเป็นผังคตินามธรรมที่เล็กกว่าผังคิดของการไปร้านอาหารจานด่วน และผังคิดของการไปร้านอาหารจานด่วนก็จะเล็กกว่าผังคิดทั้งหมดของการไปทานอาหารเย็นที่ร้านอาหาร เราจะมีผังคิดที่เป็นเหตุการณ์ตามลำดับกิจกรรมที่กระทำในร้านอาหาร เป็นต้นว่า หาที่นั่ง ดูรายการอาหาร สั่งอาหารรับประทานอาหาร จ่ายเงิน และออกจากร้าน

กล่าวโดยสรุปแล้ว ผังคิดสำหรับเหตุการณ์ จะคล้ายกับผังคิดสำหรับการจัดประเภทสิ่งของที่เก็บข้อมูลที่เป็นต้นแบบเดิมหรือรากฐานเดิมของข้อมูล เป็นภาพรวมที่เรานึกถึงในระดับพื้นฐานเป็นส่วนใหญ่ และข้อมูลในระดับพื้นฐานนี้จะกระตุ้นเหตุการณ์หรือกิจกรรมตัวอย่างอย่างทันทีทันใดโดยไม่คาดฝัน

ผังคิดเกี่ยวกับนิทานมีลักษณะของผังคิดสำหรับเหตุการณ์ เนื่องจากนิทานเป็นเรื่องที่มีโครงเรื่อง มีจินตนาการ มีการเคลื่อนไหว และเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการกระทำของมนุษย์ ไม่ว่า

ตัวละครในนิทานจะเป็นสัตว์ สิ่งสมมติ หรืออื่นๆ ก็ตาม ต่างก็จะมีพฤติกรรมและความคิดแบบมนุษย์ และมีเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นตามลำดับเรื่องราวในนิทานนั้น

3. ผังคิดสำหรับบทความ (Schemas for Text)

ผังคิดสามารถแทนที่ฐานข้อมูลที่เป็นสิ่งของและเหตุการณ์ได้สมำเสมอ นอกจากนี้ยังใช้ประโยชน์สำหรับการแทนที่ฐานข้อมูลที่เป็นคำพูดที่เขียนหรือพิมพ์ หรือร้อยแก้ว หรือบทความ ซึ่งนักวารสาร ผู้อ่านหนังสือพิมพ์ ผู้อ่านบทความ จะมีตัวอย่างที่คุ้นเคยมาก ๆ กับผังคิดที่แทนเครื่องหมายที่เป็นเรื่องใหม่โดยต้องรู้ว่า “ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม และอย่างไร” เช่นเดียวกันกับบทเรียนในหนังสือเรียน เรื่องสำหรับเด็ก ข้อเขียนในหนังสือพิมพ์ และร้อยแก้ว อีกหลาย ๆ ชนิดที่มีลักษณะหรือส่วนที่เป็นตัวอย่างแบบธรรมดา ซึ่งช่วยนำทางไปสู่กระบวนการการจำได้ของการแสดงข้อมูล

Bartlett (1932, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 87-88) เป็นนักจิตวิทยาคนแรกที่ค้นพบผังคิดสำหรับบทความ โดยเขาให้นักเรียนของเขาอ่านเรื่องที่ตัดตอนจากในหนังสือมาตอนหนึ่งชื่อเรื่อง “The War of The Ghosts” หลังจากที่เด็กอ่านเรื่องจบแล้วเขาก็ได้ทำการทดสอบความจำเด็ก ถ้าผู้อ่านเป็นนักเรียนของ Bartlett บางทีความคิดในเรื่องอาจจะยากสำหรับผู้อ่านที่จะจำเนื้อหา เพราะว่าผู้อ่านไม่ได้มีผังคิดที่สอดคล้องกับโครงสร้างของเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตพื้นบ้านของชาวอเมริกันอินเดียนทางเหนือ ดังนั้นการที่จะจำเนื้อเรื่องได้อย่างถูกต้องแม่นยำจึงค่อนข้างเป็นปัญหา Bartlett พบว่า ผังคิดที่ขาดความคุ้นเคยกับเรื่องเล่าพื้นบ้านจะนำไปสู่การระลึกหรือการจำได้ที่ไม่ถูกต้อง และมีการบิดเบือนของข้อมูล นักเรียนมีแนวโน้มที่จะจำเรื่องได้แค่บางส่วนและลืมบางส่วนของเรื่องไป โดยนักเรียนมักจะใช้ผังคิดที่คุ้นเคยรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องนั้น เช่น นักเรียนใช้ผังคิดเกี่ยวกับการสู้รบทางเรือหรือผังคิดเกี่ยวกับกลุ่มคนที่เดินทางมาตกปลาแทน ผังคิดเหล่านี้ทำให้นักเรียนผลิตข้อมูลในบริบทที่สร้างความรู้สึกให้แก่เขา

Bartlett ชี้ให้เห็นถึงความเข้าใจและการจำข้อมูลใหม่ว่า เราต้องทำข้อมูลนั้นให้มีความหมาย ถ้าข้อมูลนั้นแสดงอยู่ในข้อความที่ไม่ปรากฏว่ามีความหมายอยู่ในตัวโครงสร้าง ผู้อ่านต้องใช้ผังคิดที่คุ้นเคยเพื่อรวมข้อมูลใหม่เข้าด้วยกัน ผังคิดนี้จะใช้แนวทางในการสร้างข้อความแสดงขึ้นมาใหม่ ผังคิดสำหรับบทความจะมีบทบาทสำคัญต่อเมื่อเราสังเกตเห็นกระบวนการ วิธีดำเนินการ แล้วพยายามจดจำข้อมูลจากบทความนั้นมาประยุกต์ใช้

กล่าวโดยสรุปแล้ว ผังคิด เป็นหน่วยลำดับขั้นสูงของการแทนที่ความรู้ที่เป็นเนื้อหา ผังคิดสามารถบูรณาการหน่วยข้อความ ลำดับเหตุการณ์ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และเข้าใจ

เกี่ยวกับการจัดประเภท การจัดหมวดหมู่ที่คุ้นเคยตามธรรมชาติ เหตุการณ์ ข้อความหรือสิ่งอื่น ๆ
 ผังคิดบรรจุข้อมูลที่สำคัญมาก ๆ หรือเป็นลักษณะที่เป็นต้นแบบของสิ่งต่าง ๆ เป็นภาพรวมที่เรา
 นึกถึงเกี่ยวกับลักษณะที่มีอยู่ของสิ่งนั้นและลักษณะอื่น ๆ ที่แตกต่างกัน บางครั้งแต่ละคนจะใช้
 ผังคิดในการสรุปความโดยการรวมข้อมูลใหม่เข้าด้วยกันกับข้อมูลเดิมที่มีอยู่แล้ว ผังคิดเป็น
 ความรู้ที่ติดแน่นอยู่ตามลำดับขั้นของการแทนที่ในระดับที่แตกต่างกัน ผังคิดมีการจัดประเภท
 ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การจัดประเภทตามธรรมชาติ คือ ผังคิดที่แทนที่ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ
 การเกิดขึ้นตามธรรมชาติ การจัดประเภทผังคิดที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ จะแทนที่ชนิดของความรู้ที่
 เกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นตอนของกิจกรรม การจัดประเภทผังคิดตามข้อความคำพูดที่เขียนหรือพิมพ์
 จะแทนที่ข้อความหลาย ๆ แบบของโครงสร้างข้อความเดิมตั้งแต่โครงสร้างของเรื่องหรือเกี่ยวกับ
 การอธิบายที่เป็นโครงสร้างของหัวข้อที่สำคัญ

ตัวอย่างผังคิด : ผังคิดเกี่ยวกับมะขาม

มะขามเป็นผลไม้ชนิดหนึ่ง ผังคิดเกี่ยวกับมะขามจะอยู่ในผังคิดของผลไม้ และมะขาม
 ก็เป็นอาหารชนิดหนึ่ง ดังนั้นผังคิดเกี่ยวกับมะขามจะอยู่ในผังคิดของอาหารด้วย

พัฒนาการของวัยเด็กตอนกลาง

เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีอายุระหว่าง 8 – 10 ปี อาจเรียกได้ว่าเป็นวัยเด็กตอนกลาง
 (Middle Childhood) ซึ่งเด็กวัยนี้จะมีพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

พัฒนาการทางกาย

พัฒนาการทางกายของวัยเด็กตอนกลางมีประสิทธิภาพดีขึ้น ลักษณะของพัฒนาการ
 เป็นแบบค่อยเป็นค่อยไปช้า ๆ แต่สม่ำเสมอ เป็นระยะที่เด็กหญิงโตเร็วกว่าเด็กชายวัยเดียวกัน
 ทั้งด้านความสูงและน้ำหนัก ร่างกายขยายทางสูงมากกว่าทางกว้าง ลำตัวยาว แขนขายาวออก
 รูปร่างเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ลักษณะผู้ใหญ่ ปอด อวัยวะ เครื่องย่อย และระบบการหมุนเวียน
 ของโลหิตเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ พันแท่งขึ้นแทนพืชน้ำมัน การทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อ
 ใหญ่ น้อย และประสาทสัมผัสละเอียดอ่อนดีขึ้นมาก เด็กสามารถเล่นเกมที่ซับซ้อนและทำกิจกรรม
 การเล่นชนิดสร้างสรรค์ได้ เช่น การวาดภาพ การปั้นรูป การทำการฝีมือ การแกะสลัก
 การดนตรี ฯลฯ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540, หน้า 289)

เด็กวัยนี้มักจะใช้เวลาส่วนมากอยู่กับเพื่อนทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน เนื่องจาก
 เด็กวัยนี้มีพลังงานมาก เด็กจึงไม่ชอบที่จะอยู่คนเดียว บางทีเด็กจะมีกิจกรรมอย่างไม่เหน็ดเหนื่อย
 ชอบเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ความรวดเร็วทำให้ประสบอุบัติเหตุบ่อย ๆ

พัฒนาการทางอารมณ์

วัยเด็กตอนกลางเป็นวัยที่เด็กมีสังคมที่กว้างขึ้นกว่าเดิม เพราะเด็กต้องไปโรงเรียน เป็นระยะที่เด็กเรียนรู้การปรับตัวจากประสบการณ์เก่าเข้ากับประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ ทำให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้ง่าย

สุชา จันทน์เอม (2536, หน้า 122) กล่าวว่า อารมณ์ คือ การแสดงออกของความ ต้องการที่ซ่อนเร้นอยู่ การพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กวัยนี้นั้น เด็กจะต้องรู้จักยับยั้งใจ ไม่แสดงความรู้สึกออกมาเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดีทันที และต้องรู้จักระงับความรู้สึกที่ผู้อื่นมีต่อตน และศรีเรือน แก้วกังวาล (2540, หน้า 268) กล่าวเพิ่มเติมว่า ในระยะวัยเด็กตอนกลางนี้ เด็กรู้จัก กลัวสิ่งที่สมเหตุสมผลมากกว่าวัยเด็กตอนต้น เพราะความสามารถในการใช้เหตุผลของเด็ก พัฒนามากขึ้น มีความรู้สึกสงสารและเห็นอกเห็นใจ เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลอื่นรวมทั้ง สัตว์เลี้ยงด้วย เพราะขอบเขตชีวิตสังคมของเด็กขยายวงกว้างออกไป

วัยเด็กตอนกลางมีอารมณ์ต่าง ๆ มากมาย ทั้งอารมณ์ในแง่ดี เช่น ความรัก ความเห็นใจ ความรู้สึกสงสาร ความรู้สึกเบิกบานรื่นรมย์ และอารมณ์ในแง่ร้าย เช่น โกรธเกลียด อิจฉา ริษยา ฯลฯ ซึ่งสุรางค์ ไคว์ตระกูล (2541, หน้า 85) กล่าวว่า แม้ว่าเด็กวัยประถมศึกษาจะ เรียนรู้การควบคุมอารมณ์ แต่ผู้ใหญ่ควรจะคำนึงถึงความแตกต่างกัน เด็กบางคนยังมีความกลัว สัตว์ เช่น งู แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่ไม่มีพิษ กลัวความมืด กลัวที่สูง กลัวฟ้าร้อง แต่สิ่งที่เด็กวัยนี้กลัว ที่สุด คือ กลัวว่าจะถูกล้อเพราะแตกต่างกับเพื่อน นอกจากนี้เด็กยังมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเรียน กลัวว่าจะสอบไม่ได้ จะถูกทำโทษ หรือกลัวว่าเพื่อนจะไม่ชอบ ถ้าเด็กมีความวิตก กังวลมาก อาจจะแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกัน บางคนอาจจะซึม ไม่ตั้งใจเรียน นอนหลับใน ห้องเรียน บางคนอาจแสดงออกโดยการไม่อยู่นิ่ง มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่ายหรือแสดงพฤติกรรม ที่ทำความแปลกใจให้คนอื่น เด็กวัยนี้เวลาที่มีอารมณ์โกรธ อาจจะมีการต่อสู้กันทางร่างกายหรือ อาจจะด้วยวาจาโดยการล้อหรือตั้งสมญา พุดจาถากถาง ชู้ หรือบางครั้งอาจจะไม่พูดกับคนที่ ทำให้โกรธ การแสดงออกอารมณ์โกรธจะแตกต่างกันในหมู่เด็กหญิงและเด็กชาย เด็กหญิงอาจจะ ใช้เวลาโกรธนานกว่าเด็กชาย นอกจากนี้เด็กวัยนี้เป็นวัยที่เต็มไปด้วยความร่าเริง ปิติ เบิกบาน เด็กจะสนุกในการเล่น ในกิจกรรมที่ทำทั้งทางด้านการเรียนและในการเล่นต่าง ๆ ข้อสำคัญ ที่สุดเด็กจะต้องประสบความสำเร็จและรู้ว่าตนมีสมรรถภาพ

สิ่งที่ต้องพัฒนาในด้านอารมณ์ของเด็กในระยะนี้ คือ การเข้าใจอารมณ์ของตนเอง อารมณ์ของบุคคลอื่น การรู้จักควบคุมอารมณ์ และการรู้จักแสดงอารมณ์ออกมาอย่างเหมาะสม พัฒนาการเหล่านี้จำเป็นต่อสุขภาพจิตที่ดีของเด็ก และเป็นหนทางให้เด็กได้มีโอกาสเข้าร่วมกลุ่ม

กับเด็กอื่น ๆ ซึ่งศรีเรือน แก้วกังวาล (2540, หน้า 268) กล่าวว่าผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับตัวเด็กจะต้องช่วยเหลือเด็กโดยการเปิดโอกาสให้เด็กเข้ากลุ่ม กลุ่มจะบีบบังคับให้เด็กเรียนรู้และปรับปรุงการควบคุมอารมณ์และแสดงออกทางอารมณ์ในลักษณะที่สังคมยอมรับ แต่ก็ต้องระวังเพราะบางกลุ่มอาจมีค่านิยมที่ขัดกับการยอมรับของสังคมก็ได้ การให้เด็กได้เล่นออกกำลังกายโดยการเล่นที่ใช้พลกำลังแบบต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล ว่ายน้ำ หมากรุก ติ๊กต็อก จูกันหาง ลิงชิงหลัก ปิงปอง ฯลฯ และส่งเสริมให้เด็กมีกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ เช่น วาดรูป ปั้นรูป เขียนเรื่อง ฯลฯ

เห็นได้ว่าในขณะนี้เด็กจะต้องพัฒนานิสัยทางอารมณ์หลายประการ ได้แก่ การรู้จักควบคุมอารมณ์ การรู้จักแสดงออกซึ่งอารมณ์ต่าง ๆ อย่างถูกกาลเทศะและบุคคล และอย่างที่สังคมยอมรับ รู้จักเข้าใจอารมณ์ของตนเองและบุคคลอื่นที่ตนเกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการปรับตัวด้านอารมณ์ เพื่อเป็นรากฐานที่ดีสำหรับการพัฒนาการขั้นต่อไป คือ ขั้นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่น เด็กที่มีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ที่ดี จะเติบโตขึ้นเป็นเด็กวัยรุ่นที่มีความสุข และไม่มีปัญหาทางด้านอารมณ์

พัฒนาการทางด้านสังคม

วัยเด็กตอนกลางเป็นระยะที่เด็กเรียนรู้ความประพฤติในการร่วมกันอยู่กับผู้อื่น นอกจากคนในบ้าน เด็กเริ่มเรียนรู้ที่จะมีกลุ่มของตน รู้จักการเข้ากับเพื่อน ลดความถือดี เอาแต่ใจตนเองลงบ้าง รู้จักเชื่อฟังกฎ ระเบียบ คำสั่ง ข้อบังคับ การรู้จักรวมกลุ่มของเด็กสร้างนิสัยแข่งขันร่วมมือ นิสัยผู้นำ ผู้ตาม และการทำตนให้เหมาะสมตามเพศหญิงหรือชาย ลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งของพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก คือ เด็กหญิงจะจับกลุ่มกับเด็กหญิงและเด็กชายจะจับกลุ่มกับเด็กชาย (ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538, หน้า 67-68)

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2540, หน้า 262-264) ได้กล่าวถึง พัฒนาการทางสังคมของวัยเด็กตอนกลางว่า มีลักษณะแตกต่างจากวัยเด็กตอนต้นหลายประการ คือ เด็กจะคบเพื่อนร่วมวัยและผู้ใหญ่มากขึ้น เนื่องจากพัฒนาการด้านการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric) ลดลงทำให้เด็กสามารถรวมกลุ่มเล่นกับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น สมรรถภาพทางความคิดนึกและพัฒนาการด้านศีลธรรมเจริญ ทำให้เด็กร่วมเล่น เรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นกลุ่มได้ดี นอกจากนี้ความสำคัญของการเรียนที่มีต่อชีวิต ค่านิยมของการเรียนในโรงเรียนในสังคมปัจจุบันทำให้เด็กผูกพันกับเพื่อนที่โรงเรียนและครู และเริ่มห่างเหินจากผู้ใหญ่ในบ้าน

ช่วงวัยเด็กตอนกลางเป็นช่วงที่เด็ก “จับกลุ่ม” กับเพื่อนร่วมวัยที่เป็นเพศเดียวกันเป็นส่วนมาก การที่เด็กเริ่มสามารถจับกลุ่มได้นั้นทำให้เด็กได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นที่ไม่ใช่บุคคล

ในครอบครัว รู้จักเคารพกฎเกณฑ์ระเบียบ รู้จักมารยาทสังคม รู้จักนิสัยใจคอของเพื่อน ลดนิสัยเด็ก ๆ เช่น อ่อน เอาแต่ใจตนเอง ดื้อ แต่เด็กอาจจะยังคงอ่อน ดื้อ เอาแต่ใจตนเอง กับบิดามารดาหรือผู้ใหญ่ที่บ้าน เพราะเด็กรู้อย่างไรเสียพ่อแม่ผู้ใหญ่ที่บ้านก็ยังยอมให้แสดงกิริยาอาการและอารมณ์ดังกล่าวได้ การที่เด็กได้มีโอกาสแสดงออกดังกล่าวดำเนินไปบ้างมีคุณค่าต่อเด็ก ทำให้การเปลี่ยนช่วงวัยของเด็กเป็นการเปลี่ยนที่ค่อยเป็นค่อยไป

กลุ่มเพื่อนร่วมวัยมีบทบาทอย่างมากต่อชีวิต ต่อความเจริญของเด็กในระยะนี้ การรวมกลุ่มกับเพื่อนร่วมวัยหลาย ๆ คน ให้ความรู้สึกอบอุ่นใจ สนุกสนาน มีความเข้าอกเข้าใจ ความเห็นใจ กลุ่มเริ่มมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านอารมณ์ ความคิดนึก ทักษะคิด ความมุ่งมั่น ความปรารถนา การประพฤติตนตามบทบาททางเพศ ค่านิยม เหมาะ ดี ควร ไม่ควร ฯลฯ เด็กต้องการเข้าร่วมกลุ่ม จึงพยายามหาวิธีปฏิบัติเพื่อให้เพื่อนรับเข้าร่วมกลุ่ม ซึ่งเด็กจะใช้วิธีการเช่นไรนั้น แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเพศ ลำดับที่พี่น้อง (คนโต คนกลาง คนสุดท้อง ลูกคนเดียว) ประสบการณ์ในวัยที่ผ่านมา ฐานะทางครอบครัว เศรษฐกิจ การรวมกลุ่มของเด็กเป็นการรวมอย่างไม่เป็นรูปแบบ กฎเกณฑ์ แต่ละกลุ่มมีผู้นำ ผู้ตาม กลุ่มของวัยเด็กตอนกลางมักมีสมาชิกมากกว่าและมีความยั่งยืนกว่าวัยเด็กตอนต้น และมักเป็นกลุ่มที่มีเพศเดียวกัน ผู้นำและสมาชิกของกลุ่มเปลี่ยนแปลงได้ กลุ่มแต่ละกลุ่มมีแนวคิด ทักษะคิด ค่านิยม ภาษา กฎระเบียบ ฯลฯ เฉพาะกลุ่ม ซึ่งเหมือนบ้าง แตกต่างบ้างจากกลุ่มอื่น ๆ ลักษณะเหล่านี้เรียกว่า วัฒนธรรมกลุ่ม เด็กที่เข้าร่วมกลุ่มจะพยายามประพฤติปฏิบัติตาม วัฒนธรรมกลุ่มเพื่อเป็นสมาชิกของกลุ่ม เพื่อให้เพื่อนยอมรับเข้าร่วมกลุ่ม

การรวมกลุ่มของเด็กสร้างนิสัยแข่งขันและร่วมมือ ซึ่งจะติดตัวเด็กไปภายหลังจากอย่างรู้ตัวและไม่รู้ตัว เมื่ออยู่ในกลุ่มเด็กจะแข่งขันกันในทุก ๆ ด้านของชีวิต เช่น ความร่ำรวย ความฉลาด ความสามารถ การเรียน การเล่น ฐานะทางสังคมของครอบครัว ความมีหน้ามีตามีเกียรติ การได้รับความสนใจจากผู้อื่น คู่แข่งมีทั้งระหว่างเพื่อนในกลุ่มและนอกกลุ่ม การแข่งขันอาจนำไปสู่ความอิจฉาริษยา การทะเลาะเบาะแว้ง การกลั่นแกล้ง การแตกกลุ่ม ฯลฯ เด็กชายมีนิสัยชอบการแข่งขันมากกว่าเด็กหญิง ซึ่งเชื่อกันว่าเพราะได้รับการเรียนรู้จากค่านิยมของสังคม เด็กหญิงให้ความร่วมมือและออมชอมซึ่งกันและกันภายในกลุ่มมากกว่าเด็กชาย (Lefrancois, 1990, อ้างใน ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540, หน้า 264)

การรวมกลุ่มทำให้เด็กได้รับการตอบสนองด้านความต้องการทางสังคมขั้นพื้นฐาน เช่น คำยกย่อง การได้เป็นคนสำคัญ ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ความรู้สึกอยากให้มีผู้สนใจร่วมกิจกรรมกับตน และตนได้มีโอกาสรับรู้ในกิจกรรมของผู้อื่น ความมั่นคงทางจิตใจ ความรู้สึก

ว่ามีเพื่อนร่วมทุกข์ร่วมสุข ฯลฯ ดังนั้นการสนับสนุนให้เด็กได้เข้ากลุ่มที่เหมาะสมกับตนจึงเป็นสิ่งที่พึงกระทำ เนื่องจากกลุ่มมีความสำคัญต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กในวัยนี้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540, หน้า 264) ผู้ที่มีหน้าที่ปกครองดูแลเด็กจึงควรสนับสนุน แนะนำ ช่วยเหลือ และให้โอกาสเด็กสร้างกลุ่มที่เป็นช่องทางให้เด็กได้เรียนรู้จักโลก สังคม และชีวิตด้วย

สรุปได้ว่าพัฒนาการทางด้านสังคมของวัยเด็กตอนกลาง เด็กจะมีสังคมพิเศษเฉพาะของเด็ก โดยมักจะรวมกลุ่มตามเพศหญิง เพศชาย เพื่อนมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ทักษะคติ ค่านิยม ของเด็ก เนื่องจากเด็กเริ่มใช้เวลาส่วนมากอยู่กับเพื่อนร่วมวัย เริ่มเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือ รู้จักให้และรับ ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนกับเด็กจึงมีความสำคัญอย่างมาก เด็กที่สามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อน ๆ ในวัยนี้ได้ จะไม่มีปัญหาในการปรับตัวเวลาที่เป็นวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ต่อไป

พัฒนาการทางสติปัญญา

โลกของวัยเด็กตอนกลางเป็นโลกที่ขยายขอบเขตกว้างขวางทางสังคมและความคิด การเริ่มเรียนในโรงเรียนอย่างจริง ๆ จัง ๆ การได้มีกลุ่มเพื่อนร่วมวัยมากหน้าหลายตา วิชาต่าง ๆ ที่เด็กได้มีโอกาสเรียน ทำให้ขยายความคิด สติปัญญาของเด็ก ขยายทั้งแนวกว้างและลึก คำว่า สติปัญญา มีความหมายในเชิงที่เป็นนามธรรม บางคนอธิบายว่า สติปัญญาเป็นสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดทางพันธุกรรม พัฒนาเป็นความสามารถอันหลากหลายของบุคคล บางคนอธิบายว่า เป็นสมรรถภาพเฉพาะตัวที่หลากหลายของบุคคล บางคนก็อธิบายว่า สติปัญญา คือ การรู้จักใช้เหตุผล การมีความคิดสร้างสรรค์ และการรู้จักปรับตัว (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540, หน้า 270-271) ตัวอย่างคำจำกัดความของพัฒนาการทางสติปัญญาที่มีผู้กล่าวไว้ ได้แก่

สุชา จันทน์เอม (2536, หน้า 125) ได้ให้คำจำกัดความของพัฒนาการทางสติปัญญา หมายถึง การที่มีความสามารถทำกิจกรรมทางสมองให้บรรลุผลตามที่ตนต้องการ หรือตรงตามเป้าหมายที่ตนวางไว้ได้ คนที่มีเชาวน์ปัญญาสูง คือ คนที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้ และรู้จักวางโครงการให้ตรงจุดประสงค์กับงานที่ตนทำอยู่

Wechsler (1944, อ้างใน ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540, หน้า 271) ได้ให้คำจำกัดความว่า สติปัญญา คือ ความสามารถที่จะกระทำอย่างมีจุดหมาย คิดอย่างมีเหตุผล และจัดการกับสิ่งแวดล้อมอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งคำจำกัดความของ Wechsler สอดคล้องกับแนวความคิดของ Piaget ที่เชื่อว่า พฤติกรรมการปรับตัวเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของสติปัญญา

Piaget (อ้างใน จิราภา เต็งไธรัตน์, 2543, หน้า 118) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับพัฒนาการทางสติปัญญาว่า เป็นการปรับพฤติกรรมให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและเป็นการรวบรวม

ความคิดและการกระทำต่าง ๆ ความสามารถในการคิด และการกระทำที่ปรับให้เข้ากับโลกจะต้องผ่านไปตามขั้นของพัฒนาการ ซึ่งสจวร์ต คิวตริส (2541, หน้า 83-84) ได้สรุปพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ไว้ว่า Piaget เรียกเด็กวัยประถมศึกษากว่า Concrete Operation ซึ่งวัยนี้เด็กชายมีความสามารถในการคิดเหตุผลเชิงตรรกได้ สามารถที่จะรับรู้สิ่งแวดล้อมได้ตามความเป็นจริง สามารถที่จะพิจารณา เปรียบเทียบได้โดยใช้เกณฑ์หลาย ๆ อย่าง โดยเฉพาะในการจัดของเป็นกลุ่ม นอกจากนี้ยังมีความเข้าใจเกี่ยวกับความคงตัวของสสาร มีความเข้าใจว่าการเปลี่ยนแปลงรูปร่างภายนอกของสสาร ไม่มีผลต่อสภาพเดิม ต่อปริมาณ น้ำหนัก และปริมาตร เช่น ถ้าให้ดินน้ำมันปั้นเป็นก้อนกลมเท่ากัน 2 ก้อนแก่เด็ก และถามว่าเท่ากันไหม หลังจากที่เด็กตอบว่าเท่ากันแล้ว เอาดินน้ำมันก้อนหนึ่งมาปั้นเป็นรูปยาวเหมือนไส้กรอกแล้วถามเด็กว่ายังคงมีปริมาณเท่ากันกับดินน้ำมันก้อนกลมหรือไม่ เด็กวัยนี้จะตอบได้ว่า เท่า เพราะดินน้ำมันรูปยาวมาจากดินน้ำมันก้อนกลม นอกจากนี้เด็กยังสามารถเปรียบเทียบสิ่งของว่ามากกว่า ใหญ่กว่า ยาวกว่า เข้มกว่า และถ้ามีของจริงตั้งให้เด็ก เด็กจะสามารถจัดลำดับได้

นอกจากนี้ ศรีเรือน แก้วกังวาล (2540, หน้า 270) กล่าวว่า วัยเด็กตอนกลางเป็นระยะเวลาที่เป็นการ "วางรากฐานทางการศึกษา" ด้านความรู้พื้นฐาน การอ่าน การเขียน การคิดเลข การพัฒนาทักษะที่ประณีตขึ้น เช่น การทำการฝีมือ การวาดเขียนที่มีรายละเอียดมากขึ้น ซึ่งพัฒนาการต่าง ๆ เหล่านี้ ต้องอาศัยเชาวน์ปัญญา และต้องมีวิธีการเรียนรู้จึงจะมีสัมฤทธิ์ผล

เด็กที่พัฒนาสมวัยย่อมสามารถนับเลขย้อนหลังได้ ท่องสูตรคูณได้ รู้จักดูนาฬิกา ความสามารถในการใช้เหตุผลเพิ่มขึ้น รู้จักใช้ความคิดว่า อะไรเป็นต้นเหตุและจะเกิดอะไรเป็นผล รู้จักวิพากษ์วิจารณ์ สามารถเข้าใจกฎระเบียบและคำสั่งดีขึ้น เป็นเวลาเหมาะที่จะสอนและฝึกให้เด็กมีระเบียบวินัย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยเด็กตอนกลางนี้ เด็กจะมีประสบการณ์ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นกว่าเดิม ทั้งจากสังคมโรงเรียน ครู และกลุ่มเพื่อน เด็กสามารถจัดกลุ่มวัตถุ เหตุการณ์ โดยใช้การสังเกตได้ สามารถคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ เริ่มแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมได้ มีการเตรียมการและตัดสินใจแก้ปัญหาตามความสามารถของตนเอง เข้าใจในการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนกลับไปกลับมาได้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดที่จะทำและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ทั้งที่เป็นงานอดิเรกและงานในชั้นเรียน มีจินตนาการที่สูงขึ้น และนอกจากนี้ยังมีความสนใจที่จะทำงานต่าง ๆ ให้สำเร็จ เข้าใจและทำตามคำแนะนำของผู้อื่นได้

ความสนใจและความต้องการของวัยเด็กตอนกลาง

ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ช่วงระยะวัยเด็กตอนกลางนี้ เป็นวัยที่เด็กมีพลังงานมาก เด็กจึงชอบที่จะกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ทั้งวันอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย ซึ่งสุชา จันทน์อม (2536, หน้า 77-78) ได้สรุปถึงความสนใจของวัยเด็กตอนกลาง ดังนี้

1. เด็กสามารถเล่นเป็นกลุ่ม ทั้งเด็กหญิงและชาย สนใจเล่นกีฬา ออกกำลังกาย เป็นส่วนใหญ่
2. เด็กสนใจเก็บสะสมรูป แสตมป์ การเลี้ยงสัตว์
3. เด็กสนใจการอ่านหนังสือ เพราะเริ่มมีความสามารถในการอ่าน เริ่มได้เรียนรู้จากโรงเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้เด็กรู้ว่า อะไรเป็นเรื่องจริง ไม่จริง จึงทำให้เด็กไม่ค่อยอ่านพวกเทพนิยาย เด็กชายมักชอบเรื่องการผจญภัยและการมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เด็กหญิงมักชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตที่บ้านและธรรมชาติ แต่ทั้งสองเพศก็ชอบอ่านหรือดูเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ เรื่องเด็ก การผจญภัย เรื่องตลกขบขัน ประวัติศาสตร์ ชีวิตประวัติต่าง ๆ และการ์ตูน
4. เด็กชอบดูโทรทัศน์และฟังวิทยุ ชอบที่จะดูและฟังโฆษณา โฆษณาเป็นสิ่งที่ดึงดูดเด็กได้เป็นอย่างดี และเด็กวัยนี้มักชอบเพลงที่มีจังหวะเร็ว
5. เด็กชอบดูภาพยนตร์เกี่ยวกับการผจญภัย เด็กผู้ชายจะชอบดูภาพยนตร์เกี่ยวกับสงคราม การผจญภัย การขี่ม้า ยิงปืน ส่วนเด็กผู้หญิงจะชอบภาพยนตร์เกี่ยวกับการเต้นรำ การร้องเพลง เด็กทั้งเพศชอบดูการ์ตูน และชอบภาพยนตร์ที่จบลงด้วยความสุข ชอบให้พระเอกเป็นคนกล้าหาญและนางเอกเป็นคนสวย

เห็นได้ว่าความสนใจของวัยเด็กตอนกลางจะขยายวงกว้างออกไป คือ เด็กเริ่มสนใจในบุคคลอื่น ๆ นอกครอบครัว เช่น เพื่อนร่วมชั้น ครู โรงเรียน สภาพแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรที่จะส่งเสริมความสนใจของเด็กโดยการฝึกให้เด็กรู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง ได้ลงมือกระทำเอง คิดเอง ฝึกให้เด็กเป็นคนอ่าน เห็น ฟังมาก โดยการจัดหาหนังสือที่ดีมีประโยชน์และเหมาะสมกับวัยของเด็ก ส่งเสริมให้เด็กเล่นของเล่นที่ช่วยเสริมประสบการณ์ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเอง

นอกจากนี้ สุชา จันทน์อม (2536, หน้า 71-73) ยังได้สรุปถึงความต้องการของวัยเด็กตอนกลางในด้านต่าง ๆ คือ ความต้องการทางกาย ได้แก่ ความต้องการอาหาร น้ำ อากาศ การพักผ่อนที่พอเพียง การออกกำลังกาย ความต้องการทางอารมณ์และสังคม ได้แก่ ความต้องการความสำเร็จ ความสำเร็จย่อมให้ความพึงพอใจและความภาคภูมิใจแก่เด็ก เด็กทุกคนต้องการที่จะมีความเด่นในตัว มีความปรารถนาที่จะเอาชนะเพื่อน ๆ ความต้องการ

การยอมรับจากบุคคลอื่นและการสนับสนุนจากผู้ใหญ่และเพื่อน ความต้องการความเห็นอกเห็นใจจากคนอื่น เช่น เมื่อเด็กหกล้ม ถ้าได้แสดงความเห็นอกเห็นใจกับเด็ก เด็กจะสัมผัสความรู้สึกเจ็บและจะเริ่มยืนด้วยความพอใจ ความต้องการความปลอดภัย การได้รับความอบอุ่นจากพ่อแม่ พี่น้อง ครูอาจารย์ เด็กจะรู้สึกปลอดภัยและเป็นสุข ความต้องการเล่นและการเคลื่อนไหวที่อิสระ เด็กชายชอบการเล่นที่รุนแรง และมีความต้องการที่จะเล่นหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เกือบตลอดเวลา ส่วนเด็กหญิงชอบเล่นเงียบ ๆ และมักเล่นในที่ร่ม นอกจากนี้เด็กยังต้องการคำยกย่อง ชมเชยและการให้กำลังใจ การเป็นตัวของตัวเอง และต้องการให้บริการรับใช้บุคคลใกล้ชิด เช่น เด็กยินดีเป็นผู้เดินไปซื้อของให้แก่พ่อแม่ที่ร้านใกล้ ๆ บ้าน

บุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก ควรสนองความต้องการของวัยเด็กตอนกลางโดยการให้ความรักและเอาใจใส่ต่อเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กคบเพื่อนเพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานที่และบุคคลอื่น ๆ นอกครอบครัว ฝึกให้เด็กรู้จักช่วยเหลือตนเองและครอบครัว รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล และส่งเสริมให้มีการเล่นและการพักผ่อนที่เหมาะสม

สรุปได้ว่า แม้วัยเด็กตอนกลางนี้ เด็กจะแบ่งแยกกลุ่มกันเล่นแบบหญิงชาย แต่โดยรวมแล้วเด็กจะมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ แบบค่อยเป็นค่อยไป เด็กจะมีความสนใจในบางเรื่อง คล้ายคลึงกัน ระยะนี้เป็นระยะสำคัญในการพัฒนาทัศนคติของเด็กที่มีผลต่อการศึกษา ซึ่งผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็กควรที่จะเสริมสร้างให้เด็กมีความรักในการศึกษา เพื่อเป็นรากฐานที่มั่นคงสำหรับเด็กที่จะเจริญเติบโตไปตามพัฒนาการในขั้นต่อไป

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

ตาราง 1 เปรียบเทียบทฤษฎีพัฒนาการวัยเด็กตอนกลางของนักจิตวิทยา

Freud Psychosexual Stages	Erikson Psychosocial Stages	Piaget Cognitive Stages	Sullivan Development of Personality	Harvighurt
6-11 ปี ขั้นระยะพัก (Latency) เด็กเพิ่งความสนใจไปอยู่ที่ พัฒนาการด้านสติปัญญา และสังคม มีเพื่อนสนิทที่ เป็นเพศเดียวกันกับตน ชอบคุย ชอบเล่นกับเพื่อนเพศ เดียวกัน สนใจสิ่งแวดลอม ทางสังคมที่อยู่รอบ ๆ ตัว และสนใจบทบาททางเพศ ของตน	6-11 ปี ขั้นความขยันหมั่นเพียรและ ความรู้สึกรับผิดชอบ (Industry vs Inferiority) เด็กมีทักษะทางร่างกายและ สังคมมากขึ้น สามารถมี ความสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยไม่ ต้องอาศัยความช่วยเหลือ จากผู้ใหญ่ มีการแข่งขันกัน ทำงาน เด็กผู้ชายมักจะได้รับการ ยอมรับสั่งสอนให้ทำ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเครื่องยนต์ กลไก เด็กหญิงเรียนรู้เรื่อง การบ้านการครัว เย็บปัก	7-11 ปี ขั้นการคิดอย่างมีเหตุผลเชิง รูปธรรม (Concrete Operations) Piaget เชื่อว่าเด็กไม่ได้ เกิดมาพร้อมกับความรู้และ ความคิด เด็กเรียนรู้โลก ภายนอกรอบตัวและพัฒนา ความคิดไปตามลำดับ ขั้นตอน ความเจริญเติบโต ทางความคิดพัฒนาไป พร้อม ๆ กับพัฒนาการ ทางกาย เด็กวัยนี้รู้จักคิด อย่างใช้เหตุผล สามารถคิด	4-11 ปี ระยะวัยเด็ก เด็กวัยนี้เริ่มปลื้มใจตัวเองจาก พ่อแม่และสนใจที่จะไปมี ส่วนร่วมในกิจกรรมกับบุคคล อื่น ๆ โดยเฉพาะกับเพื่อน ๆ ในวัยเดียวกัน เป็นวัยที่เด็ก เรียนรู้เกี่ยวกับการแข่งขัน การร่วมมือ และการรู้จัก ควบคุมพฤติกรรม	ระยะวัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) เด็กเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นใน การเล่นเกมกีฬาทาง กายภาพ มีการรับรู้เกี่ยวกับ ตนเองในทางบวก ยอมรับ การมีบทบาททางเพศหญิง เพศชาย สามารถเรียนรู้ที่จะ ปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมวัย พัฒนาความรู้สึกรู้ค่าด้านคุณค่า จริยธรรมและมีสติ เริ่มมี ความเป็นอิสระ เป็นตัวของ ตัวเอง มีความผูกพันกับ ครอบครัวน้อยลง เด็กวัยนี้

ตาราง 1 (ต่อ)

Freud Psychosexual Stages	Erikson Psychosocial Stages	Piaget Cognitive Stages	Sullivan Development of Personality	Harvighurt
	ถึกรั้อย แต่ทั้งสของเพศก็มี โอกาสที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ สนใจเท่ากัน ถ้าเด็กได้รับ การส่งเสริมและสนับสนุนใน การทำการกิจกรรมอย่างถูกต้อง เด็กจะมีความกระตือรือร้น ในการทำงานให้สำเร็จ ตรงกันข้ามถ้าเด็กถูก ขัดขวาง เด็กอาจจะเกิด ความรู้สึกไม่มด้อยขึ้นได้ ความพอดีระหว่าง ความเอาใจเองงานกับ ความรู้สึกด้อยนี้จะพัฒนาไป สู่ความมีสมรรถภาพที่แท้จริง	ย้อนกลับได้จึงเลขคณิต รู้จักคิดในเชิงสัมพันธ์ สามารถแบ่งแยกจัดหมวด ลำดับชั้น รู้จักองค์ประกอบ ตามลดหลั่นจากเล็กไปหา ใหญ่และเข้าใจเรื่องการทรง สภาพเดิม		จะพัฒนาทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะทาง คณิตศาสตร์เบื้องต้น และ พัฒนาความเข้าใจในตนเอง และโลกเพิ่มมากขึ้น

นิทานสร้างสรรค์เด็ก

นิทาน หมายถึง เรื่องที่มีโครงเรื่อง สามารถเล่าได้ โดยมีจินตนาการ มีการเคลื่อนไหว มีสีสัน เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการกระทำของมนุษย์ ไม่ว่าตัวละครจะเป็นสัตว์ เทวดา หรือมนุษย์ก็จะคิดและรู้สึกแบบมนุษย์ มีการสอดแทรกคติสอนใจ ปลุกฝังคุณธรรมในด้านต่าง ๆ เช่น ความพยายาม ความขยัน ซื่อสัตย์ อดทน มุ่งเน้นให้เด็กกระทำความดี มีจิตใจอ่อนโยน และเมตตาปราณี

พื้นฐานของการศึกษามาตั้งแต่อดีต คนในสมัยก่อนนั้นใช้นิทานในการปลูกฝังทุกสิ่งทุกอย่าง ทั้งการอบรมสั่งสอนและปลูกจิตสำนึกด้านต่าง ๆ โดยผ่านนิทานทั้งสิ้น แม้แต่ลัทธิการปกครองหรือการเมืองก็ยังใช้นิทานเป็นตัวปลูกฝังให้เกิดการคล้อยตามและฮึกเหิมขึ้นมาได้ นิทานหนึ่งเรื่องจะให้สิ่งต่าง ๆ แก่เด็ก คือ จะฝึกให้เด็กมีความคิดมีจินตนาการและสามารถพัฒนาไปสู่ความคิดแบบสร้างสรรค์ได้ ส่วนด้านภาษา เด็กจะจินตนาการตามคำพูดหรือภาษาที่มีอยู่ในนิทาน ซึ่งทำให้เด็กเข้าใจคำต่าง ๆ รวมทั้งคำใหม่ด้วย เด็กสามารถเรียนรู้ตัวอักษรจากนิทานได้ นอกจากนี้เด็กยังสามารถแสดงความคิดที่มีต่อนิทานออกมาเป็นงานศิลปะได้อีกด้วย

นิทานสำหรับเด็กมักประกอบด้วยสัตว์เป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่านิทานของชาติใดจะต้องมีนิทานที่จินตนาการให้สัตว์เป็นเหมือนคนหรือเป็นสัญลักษณ์แทนคน เช่น นิทานที่ให้สัตว์เป็นพระราชา หรือเจ้าชายสุดหล่อ สัญลักษณ์เหล่านี้มีความหมาย เช่น หมูทำให้นึกถึงคนขี้อาย ชีชีลาด สิงโตเป็นสัญลักษณ์แทนคนที่มีอำนาจ นกยูงเป็นสัญลักษณ์ของคนฉลาด เป็นต้น การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความฝันพบว่า ส่วนใหญ่แล้วความฝันของเด็กจะเป็นสัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์แทนคนเกือบทั้งสิ้น เรื่องนี้เห็นได้จากตัวการ์ตูนของวอลต์ดิสนีย์ ซึ่งได้รับการออกแบบให้เป็นสัตว์เสียส่วนใหญ่ และมักเป็นสัตว์ที่มีหัวโตหน้ายิ้ม การออกแบบให้เป็นสัตว์หัวโตเปรียบเสมือนเด็กซึ่งมีส่วนระหว่างศีรษะกับตัวต่างกันมากเมื่อเทียบกับผู้ใหญ่

(คันสนีย์ จัตรคุปต์, 2542, หน้า 170)

นิทานเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้กล่อมเกลापฏติกรรมของเด็กได้ โดยเราสอดแทรกคติความรู้ คุณธรรม จริยธรรม คำสั่งสอนลงไปนิทาน เด็ก ๆ ส่วนใหญ่จะชอบนิทาน ดังนั้นเราจึงควรใช้นิทานเป็นกุญแจเปิดเข้าสู่ประตูใจของเด็ก ให้นิทานช่วยกล่อมเกลานิสาสัยเด็ก และให้นิทานเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดของเด็ก

คำพังเพยของ Albert Einstein มีอยู่ว่า "ถ้าต้องการให้เด็กฉลาดก็ต้องเล่านิทานให้เด็กฟัง แต่ถ้าต้องการให้เด็กฉลาดมากยิ่งขึ้นก็ต้องเล่านิทานมากมายหลายเรื่อง" (คันสนีย์ จัตรคุปต์, 2542, หน้า 68)

เด็กวัย 5 ขวบขึ้นไปจะเข้าใจนิทานที่ฟังได้ดีเร็วขึ้น เพราะเด็กมีความสามารถในการสร้างภาพพจน์ได้อย่างรวดเร็วและใช้พลังงานน้อยกว่าเดิม เด็กควรได้ฟังนิทานมาก ๆ เพราะทุกครั้งที่ได้ฟังนิทานใหม่ ๆ จะเกิดการสร้างเครือข่ายเส้นใยประสาทใหม่ ๆ ขึ้น ฉะนั้นการเล่านิทานหลาย ๆ เรื่องและเล่าซ้ำ ๆ จะเป็นการสร้างเครือข่ายเส้นใยประสาทให้เพิ่มมากขึ้นอยู่คงที่และทำงานมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลดีต่อการเรียนรู้ในอนาคต โดยเฉพาะในเรื่องของการสร้างความคิดจินตนาการ ความสนใจ และความตั้งใจในการเรียนรู้

ประเภทของนิทาน

นิทานสามารถแบ่งได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่กำหนดว่าจะแบ่งประเภทโดยยึดเกณฑ์ใด ซึ่งเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่งประเภทของนิทานได้แก่ การแบ่งตามรูปแบบทฤษฎีวิวัฒนาการของนิทาน การแบ่งตามตัวละคร การแบ่งตามยุคสมัย การแบ่งตามรูปแบบของนิทาน การแบ่งตามชนิดของนิทาน การแบ่งตามเขตพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ และการแบ่งตามชนิดของการเล่า (ไพพรรณ อินทนิล, 2534, หน้า 42) ในการเรียนการสอนส่วนใหญ่มักจะแบ่งนิทานออกตามรูปแบบของนิทาน ซึ่งเป็นการแบ่งนิทานตามลักษณะเนื้อหาของนิทาน โดยใช้เนื้อหาสาระในนิทานนั้นเป็นเกณฑ์การแบ่งประเภท (วรรณิ ศิริสุนทร, 2532, หน้า 12)

วรรณิ ศิริสุนทร (2532, หน้า 13-19) ได้แบ่งนิทานสำหรับเด็กออกเป็น 5 ประเภทได้แก่

1. นิทานพื้นบ้าน (Folk Tales) เป็นเรื่องเล่าที่สืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ภายหลังมีการเขียนขึ้นตามเค้าเดิมบ้าง จดจำเรื่องราวมาเขียนขึ้นบ้าง มักไม่ปรากฏว่าผู้แต่งดั้งเดิมเป็นใคร นิทานพื้นบ้านมีหลายชนิด เช่น นิทานเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ มีตัวละครเป็นสัตว์พูดจาโต้ตอบกัน บางครั้งก็พูดโต้ตอบกับคนด้วย เช่น เรื่องปลาบู่ทอง แม่ไก่สีแดง (The Little Red Hen) นิทานไม่รู้จบ เป็นนิทานธรรมดาพื้น ๆ แต่เนื้อเรื่องมีการกระทำต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ และซ้ำ ๆ กัน เช่น เรื่องดาบยาย ยายแก่กลืนแมลงวัน นิทานตลกขบขัน เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นทำนองไร้สาระหรือโง่เขลาและแปลกประหลาด ขว่นหัวเราะ บางครั้งก็เป็นการใช้ปฏิภาณไหวพริบ เช่น เรื่องชายขี้ลืม ศรีธนญชัย นิทานอธิบายเหตุ เป็นนิทานที่อธิบายหรือตอบคำถามเด็ก ๆ ว่า "ทำไม" เช่น เรื่องทำไมกระต่ายจึงหางสั้น Why the Sun and the Moon Live in the Sky เทพนิยายหรือนิทานเกี่ยวกับเวทมนตร์คาถา มีลักษณะเด่น คือ เรื่องมักยาว ซับซ้อน ตัวละครมักมีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์สามารถบันดาลสิ่งที่ดั่งใจหรือสิ่งที่ชั่วร้ายได้ หรือมีผู้วิเศษสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ที่คนธรรมดาทำไม่ได้ มักนิยมขึ้นต้นว่า "กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว..." หรือ "ในกาลครั้งหนึ่ง..." คล้ายกับไพพรรณ อินทนิล (2534, หน้า 27) ซึ่งเรียกนิทานประเภทนี้ว่า นิทาน

ปรัมปราหรือเทพนิยาย (Fairy Tale) คือ นิทานที่มักจะกำหนดสถานที่เลือนลอยไม่แน่ชัด เช่น ในกาลครั้งหนึ่งมีเมือง ๆ หนึ่ง ตัวละครมีฤทธิ์เดชมาก ถ้าเป็นชายหรือหญิงยากจนที่ทำความดีก็จะได้แต่งงานกับหญิงหรือชายที่สูงศักดิ์และมีความสุขต่อมา เช่น เรื่องสังข์ทอง โสนน้อยเรือนงาม สโนว์ไวท์ The Elves and the Shoemaker, Cinderella, Hansel and Gretel

2. นิทานสอนคติธรรม (Fables) มีลักษณะเป็นนิทานสั้น ๆ ตัวละครมีทั้งคนและสัตว์ สัตว์มีบทบาทเหมือนคน มีแกนเรื่องแกนเดียว มีโครงเรื่องง่ายและสั้น ต้องให้บทเรียนที่สอนใจ เป็นข้อสรุปที่ชัดเจน เช่น นิทานอีสป นิทานชาดก

3. เทพปกรณัม (Myth) เป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์และเรื่องราวในบรรพกาลเกี่ยวกับพื้นโลก ท้องฟ้า และพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ มีเทพเจ้าเป็นผู้ควบคุมปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ รูปลักษณะของเทพเจ้าเหมือนมนุษย์ทั่ว ๆ ไป แต่เป็นมนุษย์ที่อมตะ คือ เป็นผู้ที่ไม่ตายและมีพลังอำนาจทางเวทมนตร์คาถาและอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ เช่น เทพเจ้ากรีกชื่อ Zeus ซึ่งโรมันเรียกว่า Jupiter ส่วนไพพวรรณ อินทนิล (2534, หน้า 27) กล่าวว่า เทพปกรณัมนั้น ตัวบุคคลในเรื่องมักจะเกี่ยวกับความเชื่อ เช่น เรื่องพระอินทร์ ทำวมหาสงกรานต์ เมขลา - รามสูร

4. มหาकाพย์และนิทานวีรบุรุษ (Epic and Hero Tales) เป็นนิทานที่มีลักษณะคล้ายกับเทพปกรณัม ต่างกันที่ตัวละครของนิทานประเภทนี้เป็นมนุษย์ ไม่ใช่เทพเจ้า มีการกระทำที่กล้าหาญฟันฝ่าอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด คล้ายกับไพพวรรณ อินทนิล (2534, หน้า 27) กล่าวว่า นิทานวีรบุรุษ (Hero Tale) จะกล่าวถึงความสามารถ ความองอาจกล้าหาญของบุคคล ซึ่งคล้ายคลึงกับนิทานปรัมปรา แต่นิทานวีรบุรุษมีการกำหนดเวลาที่แน่นอน แม้ว่ามีเรื่องพันวิสัยอยู่บ้างแต่เชื่อว่ามีเค้าเรื่องจริง เช่น เรื่องรามเกียรติ์ ไกรทอง ท้าวแสนปม Robin Hood, King Arthur

5. หนังสือภาพที่เป็นเรื่องอ่านเล่นสมัยใหม่สำหรับเด็กที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ (Animal Stories) แบ่งเป็น 3 ชนิด ได้แก่ สัตว์ที่มีบทบาทการกระทำอย่างคน สัตว์ที่มีความเป็นอยู่อย่างสัตว์แต่พูดได้อย่างคน และสัตว์ที่มีความเป็นอยู่และความนึกคิดตามธรรมชาติของสัตว์ ตัวเอกส่วนใหญ่มีบทบาทที่ค่อนข้างซุกซน แต่เด็ก ๆ ชอบมาก เช่น เรื่องลูกเปิดซี่เหว The Tale of Peter Rabbit เป็นต้น ส่วนไพพวรรณ อินทนิล (2534, หน้า 28) ได้แบ่งนิทานเรื่องสัตว์แต่มีความประพจน์เช่นเดียวกับคนออกเป็นสองประเภทคือ นิทานประเภทสอนคติธรรมคล้ายกับนิทานสอนใจ ตัวเอกต้องเป็นสัตว์แต่มีคติ เช่น ราชสีห์กับหนู และนิทานประเภทเล่าซ้ำหรือเล่าไม่รู้จบ (Formula Tale) เช่น เรื่องยายกะตา มีวิธีการเล่าแบบจำเพาะ

นอกจากนี้ยังมีนิทานประเภทอื่นๆ อีก เช่น นิทานท้องถิ่น (Legend) หรือเรียกว่า ตำนาน มักเป็นเรื่องขนาดสั้นเกี่ยวกับความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นเรื่องพิสดารแต่เชื่อว่าเกิดขึ้นจริง เช่น เรื่องพระร่วง พระยาทรงพระยาพาน นิทานท้องถิ่นแบ่งย่อยเป็นนิทานประเภทอธิบายเหตุ เช่น เหตุใดกาจึงมีขนสีดำ นิทานเกี่ยวกับความเชื่อต่างๆ เช่น โชคลาง นิทานเกี่ยวกับสมบัติที่ฝังไว้และลายแทง และนิทานตลกขบขัน (Jest) เป็นเรื่องสั้นๆ เนื้อหา จุดสำคัญอยู่ที่เรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ อาจเป็นเรื่องการแก้แค้น แก้ลำ การแสดงปฏิภาณไหวพริบ เป็นการแสดงออกทางด้านอารมณ์ของมนุษย์ที่ต้องการหลุดพ้นจากกรอบของวัฒนธรรม ประเพณี และกิจวัตร รวมไปถึงนิทานเหลือเชื่อ (Tall Tale) ซึ่งทั้งผู้ฟังและผู้เล่าไม่ใส่ใจในความไม่สมจริงเหล่านั้น (ไพพรรณ อินทนิล, 2534, หน้า 27-28)

สรุปได้ว่า นิทานสำหรับเด็กสามารถแบ่งออกได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่ง แต่ส่วนใหญ่ในการเรียนการสอนมักจะแบ่งนิทานออกตามรูปแบบลักษณะเนื้อหาของนิทาน

การเลือกนิทานที่เหมาะสมกับเด็กอายุระหว่าง 8 - 10 ปี

ม.ล. จ้อย นันทวิจิตร (อ้างใน กรมวิชาการ, 2543, หน้า 102-103) ได้สรุปความสนใจเกี่ยวกับนิทานของเด็กที่มีระดับอายุระหว่าง 8 - 10 ปี ว่าเด็กหญิงยังคงสนใจเรื่องนิยาย ปรัมปรานางฟ้า เทวดาอยู่ แต่เด็กชายหันไปสนใจเกี่ยวกับชีวิตจริง วิทยาศาสตร์ ความคิดคำนึงมากขึ้น แต่โดยรวมแล้วเด็กจะเริ่มสนใจเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริง สนใจเรื่องเกี่ยวกับประเทศอื่นๆ เรื่องทางประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ และเรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษ

เกริก ยุ้นพันธ์ (2539, หน้า 60) ได้กล่าวถึงนิทานที่เหมาะสมกับเด็กที่มีอายุระหว่าง 8 - 10 ปี ว่าเด็กในวัยนี้เริ่มสนใจเรื่องราวที่มีระบบการคิดและการสร้างสรรค์ที่ซับซ้อนมากขึ้น การอ่านของเด็กเริ่มอ่านออกแตกฉานและคล่องมากแล้ว เรื่องที่เด็กสนใจจึงกว้างมากขึ้นพร้อมทั้งเด็กเริ่มให้ความสนใจเกี่ยวกับอนาคตของตนด้วยความคิดเพื่อฝัน อยากเป็นนั่นอยากเป็นนี่ อยากเป็นอย่างตัวอย่างที่ดี หรืออยากเป็นเหมือนบุคคลที่มีชื่อเสียงที่พวกเขาชื่นชอบ เด็กวัยนี้อ่านหนังสือหลากหลาย เช่น นิยาย นิทาน สารคดี นิตยสาร หนังสือประวัติศาสตร์ หนังสือวิทยาศาสตร์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น นิทานที่เหมาะสมและควรเล่าให้เด็กวัยนี้ฟังนั้น ควรเป็นนิทานที่เปี่ยมไปด้วยคุณค่าทางเนื้อหาได้บรรณาธิกรณ รูปแบบการใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษา ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมคุณภาพยกระดับสติปัญญาและจิตใจในทางที่ดีให้แก่เด็ก

ส่วนไพพรรณ อินทนิล (2534, หน้า 62-63) ได้กล่าวถึง ความสนใจและความต้องการฟังนิทานของเด็กวัย 8 - 10 ปี ว่าเด็กวัยนี้มีความสนใจในการอ่านมากทั้งสองเพศ

อ่านนิทาน นิยาย เช่น นิทานตำนาน ความสนใจของเด็กขยายวงกว้างออกไปสนใจในสิ่งแปลกใหม่ เริ่มมีอุดมคติยึดมั่นบุคคลใดบุคคลหนึ่งและเลียนแบบการกระทำ ตัวละครในเรื่องควรมีลักษณะโน้มน้าวจิตใจเด็กให้เกิดเจตคติที่ดี เช่น เสียสละ ชัยชนะ กล้าหาญ สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ เด็กจะชื่นชอบและอยากทำตาม นอกจากนี้เด็กยังสนใจเรื่องราวของเด็กอื่นในวัยเดียวกันว่ามีความเป็นอยู่อย่างไร ชอบนิทานเกี่ยวกับสัตว์ นิทานเกี่ยวกับชนชาติต่าง ๆ ชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตภายในบ้านและในโรงเรียน

เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงมีความสนใจที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เด็กผู้ชายจะชอบเรื่องเครื่องยนตร์กลไก การผจญภัย ความตื่นเต้น การต่อสู้ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ การทดลองง่าย ๆ ส่วนเด็กผู้หญิงจะชอบเรื่องกระจุกกระจิก นิทาน นิยาย ธรรมชาติที่สวยงาม เสื้อผ้า การแต่งกาย การบ้านการเรือน แต่ทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะชอบเหมือนกันในเรื่องเกี่ยวกับเครื่องเล่น ปuzzle ต้นไม้ เลี้ยงสัตว์ ภูเขาวิเศษและวีรสตรี วรรณคดี นิยายสำหรับเด็กง่าย ๆ เทพบุตร ชาคก สุภาสิต คำพังเพยต่าง ๆ เรื่องตลก ตัวอย่างเรื่องที่เด็กสนใจ เช่น นิทานนานาชาติ นิทานไทย นิทานชาดก นิทานเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ นิทานสุภาสิตและคำกลอนที่ให้คติสอนใจ

สรุปได้ว่า การเลือกนิทานสำหรับเด็กต้องคำนึงถึงความสนใจตามระดับอายุของเด็ก เพราะเด็กสนใจในเรื่องต่าง ๆ ตามวัยของเด็ก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จะมีอายุระหว่าง 8 - 10 ปี มีช่วงความสนใจประมาณ 30 - 40 นาที เด็กจะรวมหมู่ในเพศเดียวกัน เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงมีความสนใจที่แตกต่างกัน แต่โดยรวมแล้วเด็กต้องการแบบอย่างในการประพฤติ เริ่มมีอุดมคติยึดมั่นบุคคลที่เป็นแบบอย่าง สนใจเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริง สิ่งต่าง ๆ เรื่องราวรอบตัว และการค้นพบสิ่งใหม่ นิทานที่เลือกนำมาเล่าให้เด็กฟังต้องเป็นนิทานที่มีคุณค่า เหมาะสมกับความต้องการและวัยของเด็ก

นิทานมีประโยชน์สำหรับเด็กมาก เพราะนอกจากจะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานแล้วยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้แก่เด็กอีกด้วย ไพพรรณ อินทนิล (2534, หน้า 48-49) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของนิทานไว้ว่า นิทานสามารถช่วยเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่อไปนี้

1. นิทานเป็นสื่อเชื่อมโยงความรักใคร่ ความใกล้ชิดระหว่าง พ่อแม่กับลูก ครูกับศิษย์ บรรณารักษ์กับเด็ก ๆ ที่มาใช้ห้องสมุด ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกอบอุ่น เกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง รู้สึกว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งในสังคม

2. สนองตอบต่อความต้องการของเด็ก ๆ ที่อยู่ในวัยอยากรู้อยากเห็น อยากมีประสบการณ์ ซึ่งส่วนหนึ่งก็ได้มาจากการฟังนิทาน

3. ฝึกให้เด็กเป็นผู้รู้จักฟัง มีสมาธิ รู้จักสำรวจอิริยาบถของตนเอง
4. เป็นการสร้างสรรค์ด้านภาษาให้แก่เด็ก ทำให้เด็กใช้ภาษาได้ถูกต้องรู้จักคำศัพท์ต่าง ๆ ถ้าผู้เล่านิทานระมัดระวัง รู้จักเลือกใช้ถ้อยคำ จะทำให้เด็กเกิดสุนทรียในภาษาเพราะมีแบบอย่างที่ดี
5. ให้ความบันเทิงใจกับเด็ก ๆ ทำให้เด็กได้ผ่อนคลายอารมณ์ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้เด็ก ๆ ร่าเริงแจ่มใสสมวัย
6. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ๆ นิทานก่อให้เกิดจินตนาการ เด็กอาจจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งนิทานขึ้นเอง หรือวาดรูปตามจินตนาการจากนิทานที่ได้ฟัง ทำให้เด็ก ๆ คิดว่าเขามีโลกส่วนตัวที่เขาจะคิดสร้างสรรค์อะไรก็ได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองตามมา
7. เพิ่มพูนความรู้เล็ก ๆ น้อย ๆ ให้กับเด็ก เช่น ด้านศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภูมิศาสตร์ของประเทศต่าง ๆ ฯลฯ ทำให้เด็กสามารถตัดสินใจในด้านการแสดงออก และสนองตอบเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ถูกต้อง
8. ผู้เล่ามีโอกาสที่จะแทรกคำสั่งสอนไปในนิทานเท่าที่เด็กจะรับไหวได้ เช่น ปุณฺณผิง คุณธรรมด้านต่าง ๆ สอนให้รักเมตตาต่อสัตว์ ไม่พูดเท็จ มีความซื่อสัตย์ มีใจโอบอ้อมอารี ไม่อิจฉาริษยากัน ฯลฯ เป็นการกล่อมเกลานิรันดร์เด็กให้น่ารัก อ่อนโยน ไม่เอาเปรียบ เป็นที่รักของทุกคน

จากประโยชน์ของนิทาน สรุปได้ว่านิทานสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี แม้ว่าโลกปัจจุบันจะเป็นโลกวิทยาศาสตร์ แต่นิทานยังคงเป็นสิ่งที่จำเป็นและเป็นสิ่งที่เด็กต้องการ นิทานมีเสน่ห์ดึงดูดเด็กและช่วยพัฒนาจิตใจเด็กให้นุ่มนวลและมีความมั่นคงมากขึ้น ที่สำคัญคือ นิทานเป็นพื้นฐานในการเล่นอย่างหนึ่งของเด็ก ดังนั้นการใช้นิทานเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดของเด็ก จึงเป็นกิจกรรมที่เด็กสร้างความสุขให้แก่เด็ก เด็กที่สมบูรณ์จะเติบโตขึ้นเป็นคนที่สมบูรณ์ และเป็นทรัพยากรที่มีค่าของสังคมต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผังคิดในต่างประเทศ

Bartlett (1932, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 87-88) ได้ทำการทดลองกับเด็กนักเรียน โดยให้นักเรียนอ่านเรื่องที่เขาคัดตอนจากในหนังสือมาตอนหนึ่ง ซึ่งเป็นเรื่องที่เด็กไม่คุ้นเคย และทดสอบความจำเด็กหลังจากที่เด็กอ่านเรื่องจบ ผลปรากฏว่านักเรียนมีแนวโน้มที่จะจำเรื่องได้แค่บางส่วนและลืมบางส่วนของเรื่องไป นักเรียนมักจะใช้ผังคิดที่คุ้นเคยรวมตัวเองเข้าเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องด้วย สรุปได้ว่า ผังคิดที่ขาดความคุ้นเคยกับเนื้อเรื่องจะนำไปสู่การระลึกและการจำได้ที่ไม่ถูกต้อง และมีการบิดเบือนของข้อมูล

Rosch, et al. (1976, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 83-84) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการจัดประเภทของสิ่งที่มีเหมือนกันตามลำดับโครงสร้าง พบว่า ผังคิดไม่ได้ทำงานตามอำเภอใจแต่ตั้งอยู่บนฐานที่เกิดขึ้นเป็นประจำโดยธรรมชาติ ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะสำคัญที่เป็นลักษณะโดยรวมของสมาชิกในประเภทนั้นจะแทนที่หน่วยข้อความและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ด้วย การจัดประเภทตามลำดับโครงสร้างจะรวมหมดทุกอย่างทั้งในระดับนามธรรมและระดับพื้นฐาน ข้อมูลที่เหมือน ๆ กันจะถูกเก็บไว้ด้วยกันเกิดเป็นภาพรวมที่เรานึกถึงของสมาชิกในประเภทนั้น

Rosch, et al. (1976, อ้างใน Gagné, Yekovich, and Yekovich, 1993, p. 85) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการจัดประเภทของสิ่งของในระดับพื้นฐาน โดยให้เด็กจัดกลุ่มสิ่งของให้เข้าที่และจับคู่สิ่งของที่คู่กันเข้าด้วยกัน พบว่าเด็กอายุ 3 ขวบ สามารถจัดกลุ่มรูปภาพแทนที่ความรู้เนื้อหาในระดับพื้นฐานได้ถูกต้องถึง 99 % และเด็กอายุ 4 ขวบ สามารถทำได้ถูกต้อง 100 % ส่วนการจัดประเภทอย่างกว้าง ๆ เช่น ยานพาหนะ เด็กอายุ 3 ขวบ สามารถทำได้ถูกต้อง 55 % และเด็กอายุ 4 ขวบ มีการปฏิบัติได้ถูกต้องเพิ่มสูงขึ้นถึง 96 % การจัดประเภทในระดับพื้นฐานจึงเป็นเรื่องที่สามารถเรียนรู้ได้ตั้งแต่เด็ก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานในประเทศ

จรีพร สนทา (2537) ได้ทำการวิจัยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีสอนโดยใช้นิทานประกอบภาพการ์ตูนกับการสอนตามปกติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองเม็ก สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2536 จำนวน 66 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบจับคู่ จัดเข้ากลุ่มทดลอง จำนวน 33 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 33 คน กลุ่มทดลองสอนโดยใช้นิทานประกอบภาพการ์ตูน กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้วิธีสอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนภาษาไทย แผนการสอนโดยใช้นิทานประกอบภาพการ์ตูน แผนการสอนตามปกติ และนิทานประกอบภาพการ์ตูน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาไทยของ นักเรียนที่เรียนโดยใช้นิทานประกอบภาพการ์ตูนสูงกว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้การสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เฉลิมชัย สีตะระโล (2538) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการฟังนิทานประกอบดนตรีที่มี ต่อความเข้าใจในการฟังของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลสิงห์บุรี จำนวน 3 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน รวมจำนวน 120 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ นิทานที่ไม่มีดนตรีประกอบ นิทานที่มีดนตรีระดับ เสียงเรียบประกอบ นิทานที่มีดนตรีตามเนื้อเรื่องประกอบ จำนวน 9 เรื่อง และแบบทดสอบวัด ความเข้าใจในการฟัง ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ฟังนิทานในเงื่อนไขมีดนตรีตามเนื้อเรื่องประกอบ มีความเข้าใจในการฟัง มากกว่านักเรียนที่ฟังนิทานที่มีเงื่อนไขที่ไม่มีดนตรีประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ฟังนิทานในเงื่อนไขมีดนตรีที่มีระดับเสียงเรียบประกอบ มีความเข้าใจใน การฟังไม่แตกต่างจากนักเรียนที่ฟังนิทานในเงื่อนไขไม่มีดนตรีประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
3. นักเรียนที่ฟังนิทานในเงื่อนไขมีดนตรีตามเนื้อเรื่องประกอบ มีความเข้าใจในการฟัง มากกว่านักเรียนที่ฟังนิทานในเงื่อนไขที่มีดนตรีที่มีระดับเสียงเรียบประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

พงษ์จันทร์ อยู่เป็นสุข (2525) ได้ทำการวิจัยการศึกษารูปแบบการเล่านิทานที่ส่งผล ต่อความสามารถในการฟังและความคงทนในการจำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแจ่มจันทร์ เขตพระโขนง สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการสอน แสดงขั้นตอนการเล่านิทานพร้อมอุปกรณ์การเล่านิทาน จำนวน 12 เรื่อง และแบบทดสอบวัด ความสามารถในการฟัง ผลการวิจัยพบว่า

1. การเล่านิทานและแสดงท่าทางประกอบมีผลทำให้ความสามารถในการฟังของ นักเรียนสูงกว่าการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. การเล่านิทานและแสดงท่าทางประกอบมีผลทำให้ความคงทนในการจำของนักเรียน สูงกว่าการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์ (2526) ได้ทำการวิจัยการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจาก การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหมอ

พัฒนาราชบุรี สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบ้านหมอ จังหวัดสระบุรี จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ นิทานรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และ นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า

กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานรูปแบบต่าง ๆ กัน กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ฟังนิทาน มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน และเมื่อแยกศึกษาในความคิดส่วนย่อยของความคิดสร้างสรรค์พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นของกลุ่มตัวอย่างที่รับฟังนิทานแบบ ปรัมปรา แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่รับฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ ที่ระดับความสำคัญ .05 คือ นักเรียนที่ได้ฟังนิทานแบบปรัมปรามีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นเพิ่มสูงขึ้นกว่า นักเรียนที่ได้ฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์

ยุติกร คำแก้ว (2539) ได้ทำการวิจัยผลของการใช้เทพนิทานในวิชาศิลปะศึกษาที่มีต่อ พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 68 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เทพนิทานลักษณะจบเรื่องและไม่จบเรื่อง แบบวัดความคิด สร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ ผลการวิจัยพบว่า

1. ความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้เทพนิทานลักษณะจบเรื่องของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
2. ความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้เทพนิทานลักษณะไม่จบเรื่องของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
3. พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ฟังนิทาน ลักษณะจบเรื่องและไม่จบเรื่อง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมปอง หลอมประโคน (2544) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อ ส่งเสริมทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 5 โดยประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัด สวนดอก อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน จำนวน 6 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการ ฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า

1. เมื่อนักเรียนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานแล้ว นักเรียนมีความ สามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการทดลอง

2. นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังจากการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน เนื่องจากคะแนนที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ทั้งสองครั้งมีค่าไม่แตกต่างกัน ถึงแม้ว่าการทดสอบครั้งที่สองจะห่างจากการทดสอบครั้งแรกถึง 14 วัน

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นพบว่า ผลงานวิจัยส่วนใหญ่มีความสอดคล้องกัน คือ รูปแบบในการเล่านิทานมีผลต่อความสามารถในการฟัง สมรรถนะผลทางการเรียน ความคงทนในการจำ การเรียนรู้ และพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ดังนั้นกิจกรรมการเล่านิทานจึงเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ สามารถช่วยส่งเสริมความคิดของนักเรียนและนำมาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพดีขึ้นได้

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved