

การสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติहारโรว์
กรุงเทพมหานคร

นางสาวชมชนก พลอยงาม



การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2562

The Creation of an Electronic Book on Fables to Develop
Desirable Characteristics of Prathom Suksa II Students
at Harrow International School in Bangkok Metropolis

Miss Chomchanok Phloyngarm



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

School of Educational Studies


Sukhothai Thammathirat Open University

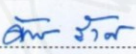
2019

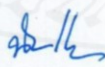
หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ	การสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร
ชื่อและนามสกุล	นางสาวชมชนก พลอยงาม
แขนงวิชา	หลักสูตรและการสอน
สาขาวิชา	ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์)


.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.นรินาถ แสนสา)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ การสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ
อันพึงประสงค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร

ผู้ศึกษา นางสาวชมชนก พลอยงาม รหัสนักศึกษา 2602101053

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์ ปีการศึกษา 2562

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร และ (2) ตรวจสอบคุณภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีศึกษา จำนวน 3 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 9 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (2) แบบประเมินคุณภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นประกอบด้วยนิทาน จำนวน 15 เรื่อง แต่ละเรื่องมีกิจกรรมท้ายเรื่อง และ (2) ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีศึกษา ในภาพรวมเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นิทาน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประถมศึกษา

Independent Study title: The Creation of an Electronic Book on Fables to Develop Desirable Characteristics of Prathom Suksa II Students at Harrow International School in Bangkok Metropolis

Author: Miss Chomchanok Phloyngarm; **ID:** 2602101053;

Degree: Master of Education (Curriculum and Instruction);

Independent study advisor: Thanarat Sirisawadi, Associate Professor;

Academic year: 2019

Abstract

The purposes of this independent study were (1) to create an electronic book on fables to develop desirable characteristics for Prathom Suksa II students at Harrow International School in Bangkok Metropolis; and (2) to verify quality of the created electronic book on fables to develop desirable characteristics for Prathom Suksa II students at Harrow International School in Bangkok Metropolis.

The research sample consisted of (1) 3 experts on contents, (2) 3 experts on educational technology, and (3) 9 Prathom Suksa II students. All members of the research sample were purposively selected. The employed research instruments were (1) an electronic book on fables to develop desirable characteristics, (2) an evaluation form to assess quality of the electronic book, and (3) a questionnaire on students' satisfaction with the electronic book. Statistics employed for data analysis were the mean and standard deviation.

Research findings revealed that (1) the created electronic book comprised 15 fables each of which having end-of-story activities; and (2) regarding results of quality verification of the created electronic book, it was found that the experts on contents and the experts on educational technology had opinions that the created electronic book as a whole was appropriate at the highest level; and students were satisfied with the electronic book as a whole at the highest level.

Keywords: Electronic book, Fables, Desirable characteristics, Prathom Suksa

Commented [ต1]: ต้องเติม s เหมือนชื่อเรื่องใหม่

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้ศึกษาได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ท่านรองศาสตราจารย์ ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์ มาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ท่านอาจารย์ทำให้ผู้ศึกษาเกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ในทุกประเด็น ระหว่างการดำเนินการศึกษาและการจัดทำผลงานการค้นคว้าอิสระอย่างละเอียดทุกขั้นตอนจนสำเร็จการศึกษา ผู้ศึกษารู้สึกซาบซึ้งใจในความเมตตากรุณาของท่านเป็นอย่างที่สุด และผู้ศึกษาขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ทุกท่านที่ได้มอบโอกาสที่มีคุณค่าในชีวิตแก่ผู้ศึกษา ตลอดจนให้ความรู้ ให้ความเมตตากรุณา ให้การส่งเสริมในทุกด้านแก่ผู้ศึกษาเสมอมา ทั้งนี้ ผู้ศึกษายังได้รับคำแนะนำที่มี คุณค่ายิ่ง จากท่านรองศาสตราจารย์ ดร.คันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีการศึกษาเป็นอย่างยิ่ง ทำให้การสร้างหนังสือวิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์ในครั้งนี้เกิดประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพอย่างสูงสุด ทั้งในการใช้งานในปัจจุบันและได้แนวทางในการพัฒนาให้เกิดประโยชน์ในวงการศึกษา อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้นแก่เยาวชนของชาติในอนาคต จึงขอขอบพระคุณท่านรองศาสตราจารย์ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์ และคณาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้ศึกษาขอขอบคุณ คณะครูโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ซึ่งได้กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา นำโดย ครูกิติมา ต้นสกุล หัวหน้า ภาควิชาภาษาไทย ฝ่ายประถมศึกษา และครูภาควิชาภาษาไทยระดับ ประถมศึกษา ครูพรพรรณ อัมภพร และครูวนาลี เตียรทอง ตลอดจนขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยี การศึกษา นางสาวณภัทร พลอยงาม นางสาววันวิสาข์ ทูลโรจน์ และนางพรพรรณ อัมภพร ที่กรุณาให้เกียรติมาเป็น ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือในการศึกษาครั้งนี้

การศึกษาในครั้งนี้จะสำเร็จไปไม่ได้ ถ้าไม่ได้รับความกรุณาจากคณะผู้บริหารโรงเรียนนานาชาติ-ฮาร์โรว์ ที่ได้อนุญาตให้ใช้หลักสูตรอันเกี่ยวเนื่องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ที่เป็นลิขสิทธิ์ของ โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร มาจัดทำผลงานการค้นคว้าอิสระและสนับสนุนทุนการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาจึงขอขอบพระคุณท่านทั้งหลายเป็นอย่างยิ่ง

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณมารดา บิดา และครอบครัว และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความกรุณาและ การสนับสนุนส่งเสริม เป็นกำลังใจที่ดียิ่งตลอดมา

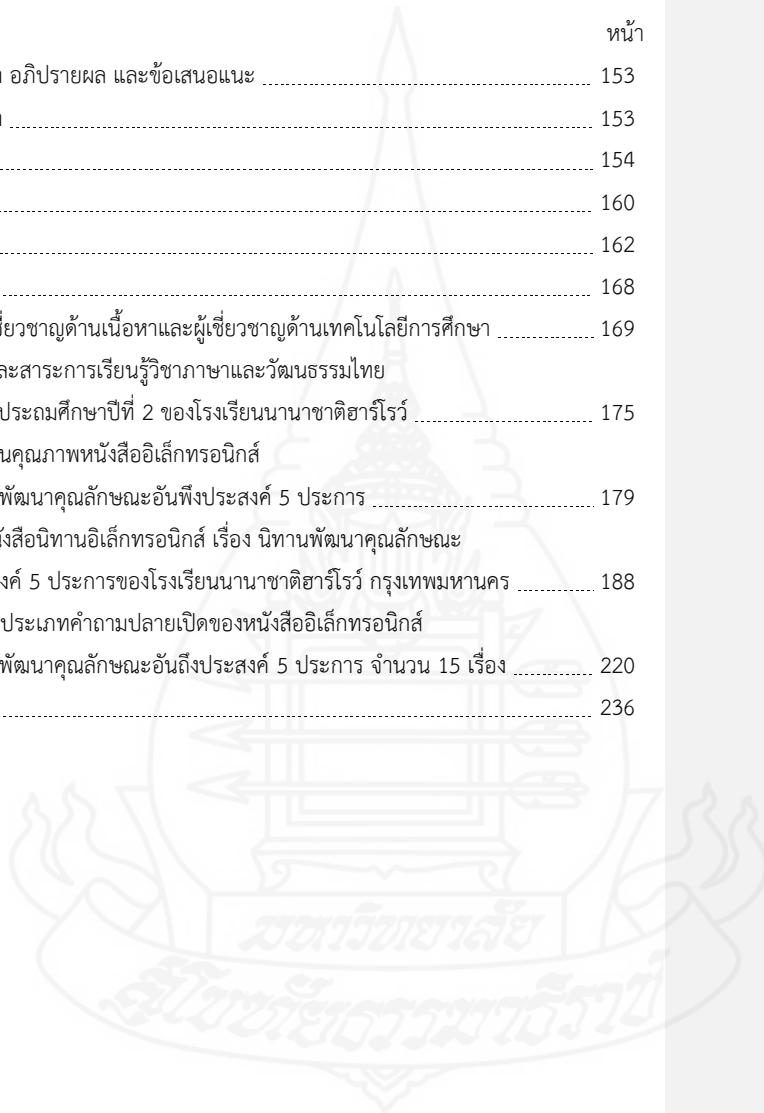
คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาขอมอบบูชา คุณมารดา บิดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่ได้รับ	7
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	8
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic-Book)	10
นิทาน	48
หลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์	106
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	119
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	123
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	127
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	127
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	127
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	135
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	136
ตอนที่ 1 ผลการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	136
ตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์	138

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	153
สรุปลการศึกษา	153
อภิปรายผล	154
ข้อเสนอแนะ	160
บรรณานุกรม	162
ภาคผนวก	168
ก รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา	169
ข มาตรฐานและสาระการเรียนรู้วิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์	175
ค แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ	179
ง ตัวอย่าง หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร	188
จ แบบฝึกหัด ประเภทคำถามปลายเปิดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันถึงประสงค์ 5 ประการ จำนวน 15 เรื่อง	220
ประวัติผู้ศึกษา	236

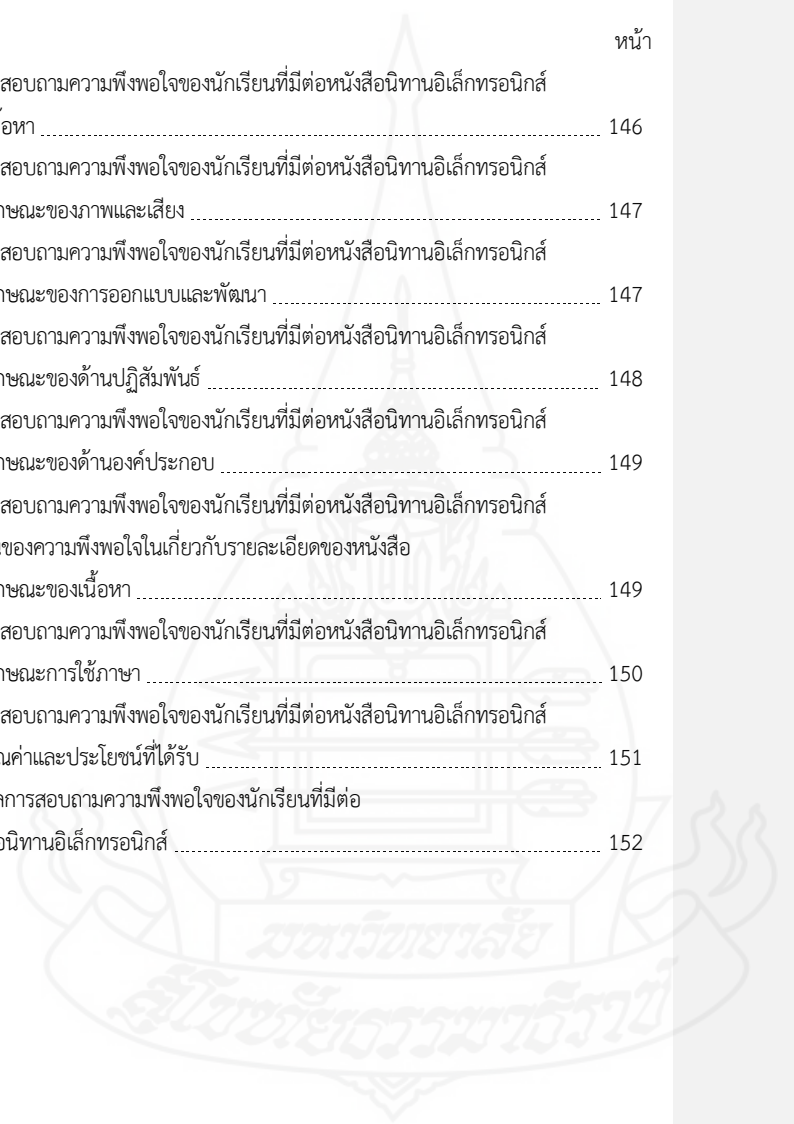


สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1	สีกับการสื่ออารมณ์และความรู้สึก 98
ตารางที่ 3.1	ลำดับการเขียนสคริปต์ ของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ 130
ตารางที่ 4.1	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านองค์ประกอบของหนังสือ 138
ตารางที่ 4.2	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของเนื้อหา 139
ตารางที่ 4.3	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของการใช้ภาษา 139
ตารางที่ 4.4	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ 140
ตารางที่ 4.5	สรุปผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ โดยภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 141
ตารางที่ 4.6	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของเนื้อหา 141
ตารางที่ 4.7	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะภาพและเสียง 142
ตารางที่ 4.8	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของตัวอักษรและสีของตัวอักษร 143
ตารางที่ 4.9	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของการออกแบบและการพัฒนา 143
ตารางที่ 4.10	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของด้านปฏิสัมพันธ์ 144
ตารางที่ 4.11	ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะขององค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 145
ตารางที่ 4.12	สรุปผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ โดยรวมของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา 145

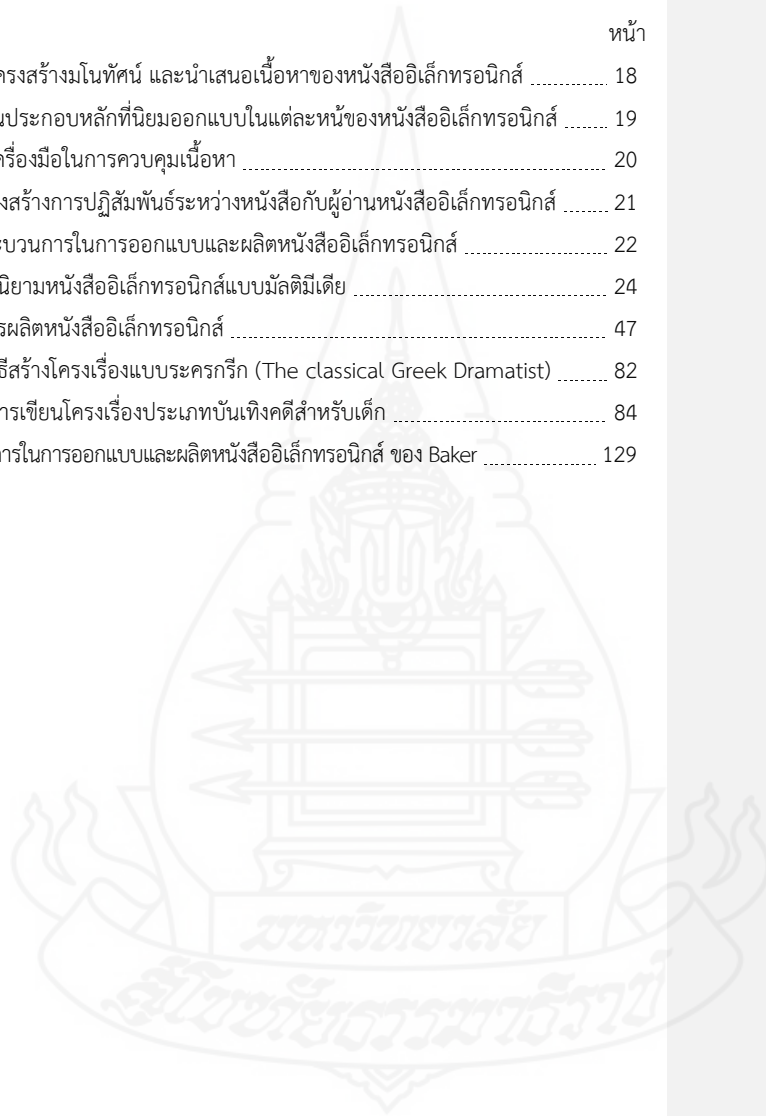
สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.13 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านเนื้อหา	146
ตารางที่ 4.14 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของภาพและเสียง	147
ตารางที่ 4.15 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของการออกแบบและพัฒนา	147
ตารางที่ 4.16 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของด้านปฏิสัมพันธ์	148
ตารางที่ 4.17 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะของด้านองค์ประกอบ	149
ตารางที่ 4.18 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ในส่วนของความพึงพอใจในเกี่ยวกับรายละเอียดของหนังสือ ด้านลักษณะของเนื้อหา	149
ตารางที่ 4.19 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านลักษณะการใช้ภาษา	150
ตารางที่ 4.20 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ	151
ตารางที่ 4.21 สรุปผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์	152



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 รูปแบบโครงสร้างมโนทัศน์ และนำเสนอเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	18
ภาพที่ 2.2 แสดงส่วนประกอบหลักที่นิยมออกแบบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	19
ภาพที่ 2.3 รูปแบบเครื่องมือในการควบคุมเนื้อหา	20
ภาพที่ 2.4 แสดงโครงสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	21
ภาพที่ 2.5 แสดงกระบวนการในการออกแบบและผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	22
ภาพที่ 2.6 โมเดลคำนิยามหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย	24
ภาพที่ 2.7 โมเดลการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	47
ภาพที่ 2.8 แผนภูมิวิธีสร้างโครงเรื่องแบบละครกรีก (The classical Greek Dramatist)	82
ภาพที่ 2.9 แผนภูมิการเขียนโครงเรื่องประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็ก	84
ภาพที่ 3.1 กระบวนการในการออกแบบและผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของ Baker	129



บทที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในทุกยุคทุกสมัย การศึกษาหาความรู้จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องอาศัยพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ คือ การอ่าน เพราะการอ่านเป็นกิจกรรมที่จำเป็นของมนุษย์ เนื่องจากเป็นการให้ประโยชน์ทางการศึกษา หาความรู้ การประกอบอาชีพ การพักผ่อนหย่อนใจของมนุษย์ทุกคน นอกจากนี้การอ่านยังเป็นพื้นฐาน การเรียนรู้ของนักเรียน เพราะทุกวิชาต้องอาศัยทักษะการอ่าน หากนักเรียนมีทักษะการอ่านที่ดีแล้ว การเรียนวิชาอื่น ๆ ก็จะไม่เกิดผลอย่างรวดเร็ว การอ่านจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำให้คนไทยมีความก้าวหน้าในการดำเนินชีวิต เพราะการอ่านช่วยพัฒนาสติปัญญาให้สูงขึ้น ถ้ารู้จักเลือกอ่าน อย่างถูกวิธีแล้วนั้น จะสามารถวินิจฉัยความถูกต้องของเรื่องราวที่อ่านได้อย่างมีเหตุผล มีหลักเกณฑ์ แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างฉับไว และยังช่วยให้เราได้รับความรู้ หรือสนองสิ่งที่เราอยากรู้เพื่อนำไปพัฒนา ตนเองทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และอาชีพ โดยนำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาปรับปรุง พัฒนาชีวิตของตนเองให้ดีขึ้นดังพระราชดำรัสของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในพิธี เปิดงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ครั้งที่ 46 และงานสัปดาห์หนังสือนานาชาติ ครั้งที่ 16 ณ ศูนย์การประชุม แห่งชาติสิริกิติ์ วันพฤหัสบดีที่ 29 มีนาคม 2561 ที่ว่า “ขอแสดงความชื่นชมผู้จัดงานที่มีความตั้งใจแน่วแน่ ในเรื่องส่งเสริมการอ่านหนังสือเพื่อปลูกฝังให้คนในสังคมมีความใฝ่รู้ ชอบที่จะแสวงหาความรู้จากการอ่าน หนังสือดี อันเป็นเครื่องช่วยขยายโลกทัศน์ และทัศนคติให้กว้างขวาง ก่อให้เกิดปัญญา ความรอบรู้ ให้สามารถพัฒนาตน พัฒนาความคิดและจิตใจของผู้อ่าน การที่คนในสังคมเห็นความสำคัญของหนังสือ รักการอ่าน การแสวงหาความรู้ มีสติปัญญา เป็นสิ่งสำคัญข้อหนึ่งที่บ่งบอกความเป็นอารยะประการหนึ่ง ผู้ไม่ย่อหย่อนในการแสวงหาความรู้ เชื่อได้ว่าเป็นผู้สามารถนำความเจริญมาสู่ตนและสังคมได้ จึงควรที่ทุก ภาคส่วนจะช่วยกันทุกทางที่จะรณรงค์ส่งเสริมให้นักเรียน นักศึกษา ตลอดจนประชาชนทั่วไปรักการอ่าน หนังสือ และสนับสนุนเกื้อกูลผู้ผลิตให้สามารถผลิตหนังสือที่ดี ให้คุณแก่ผู้อ่าน”

จากพระราชดำรัสสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี แสดงให้เห็นว่าพระองค์ ทรงให้ความสำคัญในเรื่องของการอ่านอย่างยิ่ง และการอ่านให้ประโยชน์กับเราได้อย่างมากมาย พระองค์จึง เปรียบเสมือนเป็น “เจ้าฟ้านักอ่าน” ของประชาชนคนไทย (เว็บไซต์, <https://book.mthai.com/all-books/7445.html>, 2561)

ดังนั้น การส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนหรือเยาวชนของชาติได้มีความสามารถในการอ่านได้ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงถือได้เป็นการให้ความรู้ที่เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิต ต่อยอดการศึกษาเล่าเรียนในระดับที่สูงขึ้น และส่งเสริมความก้าวหน้าด้านการประกอบอาชีพ การงานต่าง ๆ ต่อไป จึงถือได้ว่าหากผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน การอ่านย่อมเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการพัฒนาประเทศชาติให้เกิดเจริญรุ่งเรืองสืบต่อไป

การเรียนการสอนในโรงเรียนนานาชาติต่าง ๆ ทุกโรงเรียนในประเทศไทย ถึงแม้ว่าจะมีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการเรียนการสอนทุกวิชา แต่สิ่งที่เป็นข้อยกเว้นและขาดไม่ได้ นั่นก็คือ คนไทยทุกคนหรือนักเรียนผู้ที่มีเชื้อสายไทยในโรงเรียนนานาชาติ จะต้องศึกษาเล่าเรียนวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาประจำชาติ จนสามารถอ่านออกเขียนได้ อันเป็นปัจจัยสำคัญในการค้นคว้าพัฒนาความรู้ของตน อีกทั้งยังต้องเรียนรู้วัฒนธรรมไทยควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาไทยของตนด้วย ดังนั้น จึงเป็นที่มาของหลักสูตรภาษาไทยในโรงเรียนนานาชาติที่เรียกว่า “หลักสูตรการเรียนการสอนภาษาและวัฒนธรรมไทย”

ในด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ พบว่ามีนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ต้องการการพัฒนาศักยภาพในด้านการอ่านภาษาไทย เพื่อประโยชน์สูงสุด การนำความรู้ด้านการอ่านภาษาไทยไปใช้ในเวลาเรียนให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น และนำไปสู่การอ่านหนังสือเพิ่มเติม หนังสือนิทาน หนังสือบันเทิงคดี และหนังสือตามความสนใจอื่น ๆ ของนักเรียนเอง ดังนั้น ภาควิชาภาษาไทย จึงได้จัดให้มีการจัดกิจกรรมการสอนเสริมด้านการอ่าน ในปีการศึกษา 2562 ในภาคเรียนที่ 1 - 3 ในช่วงเวลาหลังเลิกเรียน เป็นเวลา 1 วัน ต่อสัปดาห์ โดยมีจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในภาคเรียนที่ 1 จำนวน 11 คน ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 12 คน และในภาคเรียนที่ 3 จำนวน 13 คน จากจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งสิ้น 100 คน

ถึงแม้ว่าโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ จะเน้นให้มีการพัฒนาในด้านการใช้เทคโนโลยีและด้านวิทยาการต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในทุกสาขาวิชาของแต่ระดับชั้นอย่างต่อเนื่องก็ตาม แต่ทว่ายังคงมีสิ่งสำคัญอีกประการที่ต้องมีการพัฒนาอย่างจริงจังและต่อเนื่องเช่นกันก็คือ การปรับปรุงพัฒนาการอ่านของนักเรียนด้วยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามามีส่วนร่วมกับหนังสือเรียนปกติในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อช่วยสนับสนุนและส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จึงมีการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการส่งเสริมและพัฒนาการอ่านของนักเรียนด้วยการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ การสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์นั้น จำเป็นต้องยึดหลักการด้านเนื้อหาให้ตรงกับวัตถุประสงค์และบริบทของโรงเรียนเป็นสำคัญ ดังนั้น ในการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ของผู้ศึกษาในครั้งนี้ จึงเป็นการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบของนิทานที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของโรงเรียน 5 ประการ (The iRules) ของโรงเรียน

นานาชาติฮาร์วาร์ด ได้แก่ การปลูกฝังความเมตตากรุณา (iCare) การปลูกฝังให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ (iCreate) การปลูกฝังให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นเพียรพยายามอย่างไม่ท้อถอย (iGo for it) การเคารพในความแตกต่างซึ่งกันและกัน (iRespect) และการปลูกฝังความสามัคคีโดยฝึกให้นักเรียนเกิดการร่วมมือกันในการทำงานเป็นทีม (iTeam up) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังกล่าวนี้ เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติฮาร์วาร์ด ซึ่งนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความรู้ควบคู่กับคุณธรรมในการดำเนินชีวิตทั้งในโรงเรียนและนอกห้องเรียนของนักเรียนในระดับชั้น ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนนำคุณสมบัติดังกล่าวไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันที่ส่งผลโดยตรงกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของตัวนักเรียนเอง และยังส่งผลต่อค่านิยมที่ดีนี้ไปสู่สังคมระดับประเทศและระดับโลกต่อไป

จากผลการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนตามหลักอิทธิบาท 4 โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา กลุ่มที่ 1 กรุงเทพมหานคร โดย เพชรแสงเพชร นักศึกษาตามหลักสูตรปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขา วิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พุทธศักราช 2558 พบว่า ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ 1. ระดับการจัดการเรียนรู้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 พิจารณาเป็นรายด้าน โดยมีค่าสูงสุดคือ ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 รองลงมาคือ ด้านจิตสาธารณะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 และมีค่าน้อยที่สุด คือ ด้านใฝ่เรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 ระดับต่อมา คือ 2. ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนตามหลักอิทธิบาท 4 จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลผลการวิจัยบ่งบอกได้ว่า นักเรียนที่มีอายุและระดับชั้นที่ต่างกัน มีความคิดเห็นแตกต่างกัน เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ส่วนนักเรียนที่มีสถานภาพปัจจุบันและวุฒิการศึกษาทางธรรม ไม่แตกต่างกัน จึงปฏิเสธสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และ 3. ผลการสัมภาษณ์เชิงลึก จากผู้บริหาร ครูผู้สอน เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนตามหลักอิทธิบาท 4 ผลการวิจัยพบว่า ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ จัดโครงสร้างหลักสูตรตามเกณฑ์ของสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติกำหนดไว้ คือ จัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรทั้ง 8 กลุ่มสาระ การพัฒนานักเรียนให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการปลูกฝังด้านจริยธรรม คุณธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผู้บริหารและครูมีความใส่ใจ เพียรพยายาม แก้ไขปัญหา ใคร่ครวญในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างทั้งสภาพครอบครัว นิสัยใจคอ การเรียนรู้โดยยึดหลักอิทธิบาท 4 เป็นแนวทางปฏิบัติ

จากผลการวิจัย เรื่อง แนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 โดย อภิชาติ อ่อนอม นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขา การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ พุทธศักราช 2559 ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาปีที่ 2 มีคุณลักษณะอันถึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการมีจิตสาธารณะ มีคุณลักษณะอันถึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ด้านมุ่งมั่นในการทำงาน และมีคุณลักษณะอันถึงประสงค์ของนักเรียนน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านใฝ่เรียนรู้

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการส่งเสริมและพัฒนาคุณลักษณะอันถึงประสงค์ของนักเรียนในโรงเรียนและในเขตพื้นที่การศึกษานั้น เป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนและการพัฒนาการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันโดยตรง ทั้งในการดำเนินหลักสูตรเพื่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนและตัวผู้เรียนเอง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการพัฒนาผู้เรียนในด้านความรู้ พร้อมทั้งพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม การทำงาน การใฝ่เรียนรู้ และอื่น ๆ เพื่อให้เป็นไปตามคุณลักษณะอันถึงประสงค์ที่ตั้งมาของแต่ละโรงเรียน

ทั้งนี้ จากข้อมูลผลการสำรวจประเภทหนังสือที่มีผู้อ่านนอกเวลาเรียนหรือนอกเวลาทำงานมากที่สุดของสำนักงานสถิติแห่งชาติ 2561 พบว่า หนังสือที่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ข้อความในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นหนังสือที่มีผู้อ่านสูงสุด คือ ร้อยละ 69.2 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ 2561, น. 26) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จึงได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการอ่านของสังคมไทยในยุคดิจิทัล 4.0 สาเหตุที่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นนวัตกรรมที่ได้รับความนิยมนำมาใช้ในด้านการศึกษาในปัจจุบันมาก เพราะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีส่วนช่วยให้นักเรียนได้มีการพัฒนาศักยภาพในการอ่าน ด้วยการค้นคว้าหาความรู้ระหว่างเวลาเรียนและนอกเวลาเรียนได้เป็นอย่างดี หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้จากหน้าจอคอมพิวเตอร์เหมือนเปิดอ่านจากเล่มหนังสือปกติ โดยมีการเชื่อมโยง (Link) กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มอื่น ๆ ได้ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยสร้างความเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนตรงกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เป็นสิ่งที่จะช่วยเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม ทำให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งยากที่เป็นนามธรรมได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน และสามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น เพราะสิ่งสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ ช่วยให้สามารถย้อนกลับมาอ่านได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ และยังมีสีสัน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย และเสียงประกอบฉาก ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความตื่นตัว ระวัง ทำให้ผู้อ่านไม่เกิดความเบื่อหน่ายอยากติดตามอ่านจนจบเรื่อง การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นวิธีการเข้าถึงและใช้ประโยชน์เพื่อการเรียนรู้อ่านพัฒนาคุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี ตลอดจนครูผู้สอนสามารถสั่งงานให้นักเรียนสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยการใช้ความรู้ที่เรียนมาสร้างเป็นเรื่องราวของนักเรียนเอง ผ่านการใช้แอปพลิเคชัน หรือผ่านเว็บไซต์ที่ให้บริการต่าง ๆ เพื่อเป็นผลงานของนักเรียนเองอีกด้วย

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันถึงประสงค์ 5 ประการ เพื่อพัฒนาการอ่านของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ในครั้งนี้

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร

2.2 เพื่อตรวจสอบคุณภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนอายุ 8 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน 100 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 9 คน

3.3 เนื้อหาที่ใช้ ในการจัดทำนิทานครั้งนี้มาจากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 5 ประการ (The iRules) ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ มาแต่งเป็นนิทานรวม 15 เรื่อง ได้แก่

3.3.1 *iCare* เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อการปลูกฝังความเมตตา กรุณาต่อตนเอง และผู้อื่น จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ตันมะม่วงกับตันแอปเปิ้ล ฝุ่นพิษอันตราย และยิงให้ยิงได้

3.3.2 *iCreate* เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อการปลูกฝังให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ อย่างมีอิสระ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ กระทงแหวกแนว เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง และถึงขยะอัจฉริยะ

3.3.3 *iGo for it* เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อการปลูกฝังให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นเพียรพยายามอย่างไม่ท้อถอย ในการศึกษาหาความรู้เพื่อการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ยอดนักสู้ พระอาทิตย์ พระจันทร์ กับเจ้าราหูขี้ฉ้อ และเพราะใจจึงชนะได้ทุกสิ่ง

3.3.4 *iRespect* เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักการเลือกหนทางและเลือกสิ่งที่ดีที่อันจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ด้วยความเคารพในความแตกต่างซึ่งกันและกัน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ วันไหว้ครู จดหมายของแตงโม และเด็กดีเด็กดี

3.3.5 *iTeam up* เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อการปลูกฝังความสามัคคี โดยฝึกให้นักเรียนเกิดการร่วมมือกันในการทำงานเป็นทีม และช่วยกันแก้ไขปัญหา จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ สามัคคีคือพลัง คีนความสุขสู่ทะเล และเจ้าเมืองกับมังกรทำฝน

3.4 ระยะเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2562

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

4.1 หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์ สามารถปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้อ่านได้ มีการแทรกภาพ เสียงพากษ์ เสียงประกอบฉากในการดำเนินเรื่องให้สอดคล้องกับเนื้อหา น่าตื่นเต้น เร้าใจ มีภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และมีการเฉลยคำตอบท้ายเรื่อง โดยมีการนำเสนอเนื้อหาของนิทานเชื่อมโยงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร คุณสมบัติเหล่านี้ทำให้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ไม่มีในหนังสือธรรมดา

4.2 นิทาน หมายถึง เป็นเรื่องราวที่ผู้วิจัยแต่งขึ้น โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร

4.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ (5 iRules) ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ประกอบไปด้วย

4.4.1 iCare หมายถึง ความมีเมตตา กรุณา การเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในเชิงบวกต่อชุมชน ด้วยความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีคุณลักษณะในการใช้ความรู้ของตน นำไปสู่การดูแลตนเอง ดูแลผู้อื่น สังคม ตลอดจนการดูแลสัตว์และสิ่งแวดล้อม

4.4.2 iCreate หมายถึง การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการใช้จินตนาการและความคิดของนักเรียนในการค้นหาคำตอบสำหรับการทำงานที่มีความยากลำบาก

4.4.3 iGo for it หมายถึง การเผชิญหน้ากับความท้าทาย ด้วยความมุ่งมั่น ไม่ท้อถอย ที่จะทำดีที่สุดและสามารถตั้งมั่นทำงานหนักเพื่อให้บรรลุสิ่งที่ดีสำหรับตัวเองและผู้อื่น

4.4.4 iRespect หมายถึง การที่ความรู้ที่ได้เรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและประสบการณ์ชีวิตของตนเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ มาเป็นหนทางเลือกสิ่งที่ดีที่ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อชุมชน สังคม ประเทศชาติ และต่อโลก และปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเคารพความแตกต่างซึ่งกันและกัน

4.4.5 iTeam up หมายถึง การทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้ได้สิ่งที่ดี และเข้าใจถึงความยากลำบากและอุปสรรคที่ต้องพบเจอ โดยมองว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นความท้าทาย และสามารถที่จะเอาชนะอุปสรรคนั้นได้ด้วยการร่วมแรงร่วมใจกันทำงานเป็นทีมและช่วยกันแก้ปัญหา

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

5.1 ได้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ จำนวน 15 เรื่อง

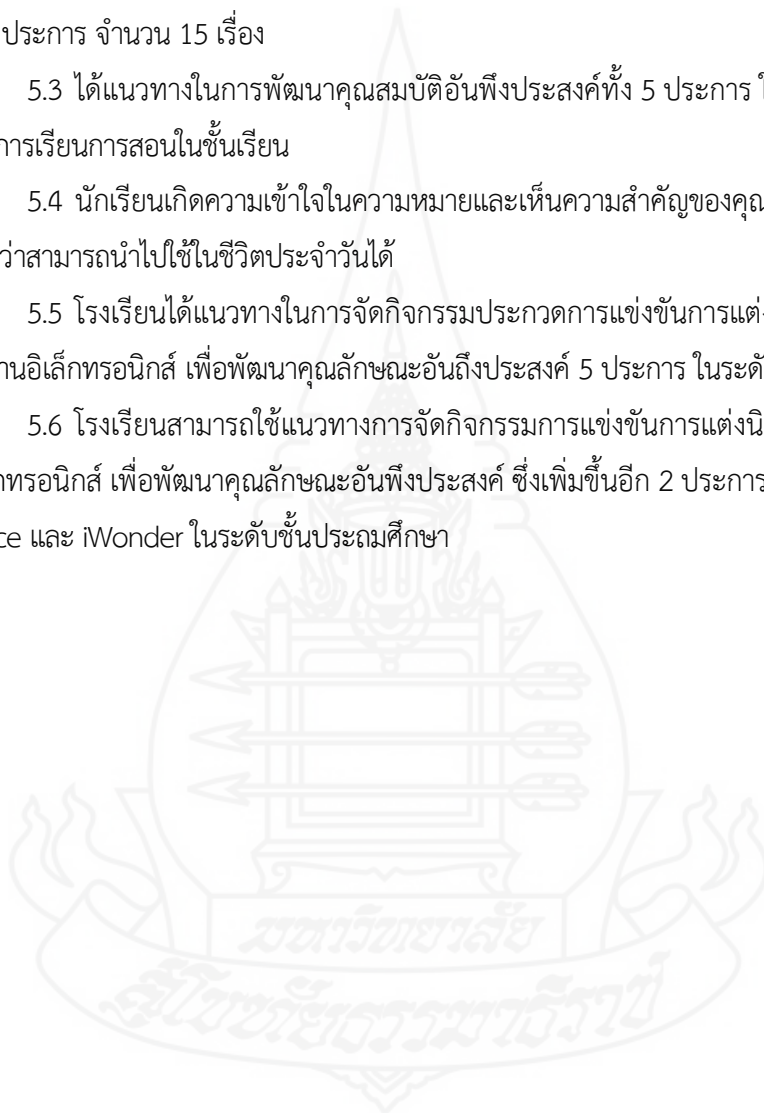
5.2 ได้ตรวจภาพคุณภาพของทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ จำนวน 15 เรื่อง

5.3 ได้แนวทางในการพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ทั้ง 5 ประการ ให้แก่นักเรียนร่วมกับการพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียน

5.4 นักเรียนเกิดความเข้าใจในความหมายและเห็นความสำคัญของคุณสมบัติอันถึงประสงค์ 5 ประการ ว่าสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

5.5 โรงเรียนได้แนวทางในการจัดกิจกรรมประกวดการแข่งขันการแต่งนิทาน และการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันถึงประสงค์ 5 ประการ ในระดับชั้นประถมศึกษา

5.6 โรงเรียนสามารถใช้แนวทางการจัดกิจกรรมการแข่งขันการแต่งนิทานการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันถึงประสงค์ ซึ่งเพิ่มขึ้นอีก 2 ประการ ในปีการศึกษา 2563 คือ iPractice และ iWonder ในระดับชั้นประถมศึกษา



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book)
 - 1.1 ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - 1.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - 1.3 รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - 1.4 ความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - 1.5 ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - 1.6 ข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - 1.7 ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป
 - 1.8 องค์ประกอบและโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - 1.9 เทคนิคการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - 1.10 กระบวนการในการออกแบบพัฒนาและประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)
 - 1.11 บุคลากรที่เกี่ยวข้อง
2. นิทาน
 - 2.1 ความหมายของนิทาน
 - 2.2 ประเภทของนิทาน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนิทาน
 - 2.3 คุณค่าของนิทาน และ คุณค่าของหนังสือสำหรับเด็ก
 - 2.4 คุณค่าของหนังสือสำหรับเด็ก
 - 2.5 หนังสือที่เด็กชอบ
 - 2.6 ขั้นตอนการเขียนหนังสือนิทาน
 - 2.7 การสร้างหนังสือนิทานสำหรับเด็ก
 - 2.8 การเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็ก
 - 2.9 ลักษณะการจัดหน้าในหนังสือสำหรับเด็ก

- 2.10 หลักการเลือกใช้ตัวอักษร
- 3. หลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติ โดย สมาคมโรงเรียนนานาชาติแห่งประเทศไทย
 - 3.1 ความเป็นมาของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์
 - 3.2 หลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยในโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์
 - 3.3 คุณสมบัติอันพึงประสงค์ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์
- 4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย
 - 4.2 ทฤษฎีความพึงพอใจ
- 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ



1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic-Book)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้นอกห้องเรียนได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ในอดีตสื่อสิ่งพิมพ์ถูกนำมาใช้ในการศึกษาอย่างกว้างขวาง ทั้งในรูปแบบของหนังสือ ตำรา บทเรียน แบบฝึกหัดต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนเข้าถึงเนื้อหาตามหลักสูตรต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ในปัจจุบันนี้ได้มีการนำสื่อสิ่งพิมพ์ดังกล่าวมาแปลงและพัฒนาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น สามารถดาวน์โหลดและอ่านด้วยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smartphone) ไอแพด (iPad) แท็บเล็ต (Tablet) หรือเครื่องอ่านอีบุ๊ก (e-Book reader) ตลอดจนผู้สอนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนในการผลิตสื่อการสอนด้วยการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้เป็นสื่อในการสอนที่มีความน่าสนใจทำให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับผู้เรียนมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการลดข้อจำกัดและขยายโอกาสการเรียนรู้ด้วยการอ่านหนังสือได้อย่างกว้างขวางตามความต้องการของผู้เรียน

1.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ย่อมาจากคำว่า Electric Book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะที่เป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยคุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถเชื่อมโยงไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถส่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกมาทางเครื่องพิมพ์ได้อีกประการหนึ่งที่สำคัญคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลได้ทันสมัยได้ตลอดเวลา

กิดานันท์ มลิทอง (2539) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า หมายถึง สิ่งพิมพ์ที่ได้รับการแปลงลงบนสื่อบันทึกด้วยระบบดิจิทัล เช่น ซีดีรอม หรือหนังสือที่พิมพ์ลงบนสื่อบันทึกด้วยระบบดิจิทัลแทนที่จะพิมพ์ลงบนกระดาษเหมือนสิ่งพิมพ์ธรรมดา เช่น นิตยสารนาutilus (Nautilus) ที่ผลิตออกมาเป็นการบันทึกบทความ ภาพ และเสียงลงบนซีดีรอมและส่งให้สมาชิกตามบ้านเช่นเดียวกับนิตยสารทั่วไป

ครรชิต มาลัยวงศ์ (2540, น. 175) ให้นิยามของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง รูปแบบของการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลหลากหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นข้อความ ตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงต่างๆ ข้อมูลเหล่านี้มีวิธีเก็บในลักษณะพิเศษคือจากแฟ้มข้อมูลหนึ่งผู้อ่านสามารถเรียกดูข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้ทันที โดยข้อมูลอาจจะอยู่ในแฟ้มเดียวกันหรือไม่ก็ได้ ข้อมูลที่กล่าวเป็นข้อความที่เป็นตัวอักษรหรือตัวเลข เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) และถ้าหากข้อมูลนั้นรวมถึงเสียงและภาพเคลื่อนไหวด้วยก็เรียกว่า สื่อประสมหรือไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia)

เสาวลักษณ์ ญาณสมบัติ (2545) ได้ให้ความหมายของ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ดังนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เรียนจากเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในวงการศึกษาเพื่อสนองความต้องการมนุษย์ที่จะนำสื่อเข้าไปบรรจุในรูปแบบดิจิทัลทั้งนี้เพื่อลดข้อจำกัดจากการอ่านหนังสือปกติทั่วไปบทบาทของผู้สอนที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเน้น หนักทางด้าน การใฝ่หาความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถ วิธีสอนที่หลากหลายตามสภาพเศรษฐกิจและสังคม ได้อย่างกว้างขวาง

วิทีพีเตีย (2557 อ้างถึงใน ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์, 2558, น. 7-29) กล่าวว่า E-book (Electronic book) มีชื่อเรียกอื่นๆ อีกหลายคำ เช่น e-book, ebook, eBook, digital book และ e-edition เป็นหนังสือแบบสิ่งตีพิมพ์ที่ออกมาในรูปแบบของดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย ส่วนที่เป็น เนื้อหา (Text) รูปภาพ (Images) หรือทั้งสองอย่าง และสามารถที่จะเปิดออกอ่านทางคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์รูปแบบอื่น เป็นที่น่าสังเกตว่า e-book ส่วนใหญ่จะมีจำหน่ายทั้งในรูปแบบที่เป็น electronic version และรูปแบบที่เป็นแบบหนังสือ แต่ e-book บางอันก็จะออกมาจำหน่ายในรูปแบบของ electronic version เท่านั้น ไม่มีแบบที่เป็นเล่มหนังสือธรรมดา e-book ที่มีจำหน่ายอยู่ในปัจจุบันมักจะผลิตออกมาเพื่อให้อ่านบนเครื่องสำหรับอ่าน e-book ส่วนใหญ่ก็สามารถที่จะต่อโยงกับ e-book และใช้อ่าน e-book ได้ เช่น ต่อกับคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือแบบ smartphone

ศูนย์บริการความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2551) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือที่ รู้จักกันในชื่ออีบุ๊ก (eBook หรือ e-book) เป็นคำภาษาต่างประเทศ ย่อมาจากคำว่า electronic book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดย ปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลคอมพิวเตอร์ ที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบ ออฟไลน์และออนไลน์ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของ หนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุง ข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

กลุ่มพัฒนาเทคโนโลยีการฝึกอบรม (2548) ได้กล่าวถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นคำเฉพาะที่ใช้สำหรับผลิตภัณฑ์ที่เป็นสิ่งพิมพ์ด้านอิเล็กทรอนิกส์และ มัลติมีเดียโดย เฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ที่เป็นแผ่นจานข้อมูลเสียง (Optical disc) เช่น ซีดีรอม และ ซีดีไอ และเป็นคำที่ใช้ในการอธิบายตัวอักษรที่มี ลักษณะคล้ายคลึงกับหนังสือ อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยแสดงให้เห็นบนจอคอมพิวเตอร์ เป็นหนังสือถูก นำมาจัดพิมพ์ในรูปแบบดิจิทัล ไม่บังคับการพิมพ์และการเข้าเล่ม แผ่นซีดีรอมสามารถจัดเก็บข้อมูลได้

จำนวนมากในรูปแบบของตัวอักษร ทั้งลักษณะ ภาพดิจิทัล ภาพอนิเมชัน วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง คำพูด เสียงดนตรี และเสียงอื่นๆ ที่ประกอบตัวอักษรเหล่านั้น มูลค่าของการจำลองลงบน แผ่นจานข้อมูลเสียง (Optical disc) เพียงแค่เป็นส่วนของการจัดพิมพ์และการห่อหนังสือใน ขณะที่มีความจำเป็นที่จะต้องมีการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และขณะนี้มีราคาหลาย ระดับ ลักษณะของซอฟต์แวร์ที่เพิ่มเป็นแบบสื่อหลายมิติ (Hypermedia) สามารถแสดงผลของการ ค้นหาตัวอักษรได้ เชื่อมต่อกับไฮเปอร์เท็กซ์ มีคำแนะนำที่สามารถอธิบายศัพท์เป็นระบบออนไลน์และ อาจมีหมายเหตุตรงขอบ เป็นต้น

Doman (2001 อ้างถึงใน อัครเดช, 2547) ได้ทำการศึกษาวิจัย ถึงบทบาทของการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ยุคใหม่เข้ามา มีบทบาทเหนือกว่าสิ่งพิมพ์ยุคดั้งเดิมที่ต่างมีข้อจำกัดต่างๆ มากมายและเป็นมานาน ด้วยความโดดเด่นและความสามารถของเทคโนโลยี หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ ได้บรรลุความสำเร็จของสื่อมัลติมีเดียที่หลากหลายเหนือกว่าสิ่งพิมพ์ธรรมดา ยุคต่อจากนี้หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ ได้เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งผ่านข้อมูลการแลกเปลี่ยนข่าวสารเป็นสิ่งพิมพ์เผยแพร่ ยุคใหม่ที่สังคมยอมรับ และช่วยให้บริษัทองค์กรที่นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มาใช้ก้าวสู่การแข่งขัน และรักษาส่วนแบ่งตลาดเอาไว้ได้

แจ๊คสัน (Jackson, 2004 อ้างถึงใน ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์, 2558, น. 7-29) กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัล ผู้ใช้สามารถที่จะค้นหาได้ในระบบ ออนไลน์ หรือเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์โดยส่วนมากอยู่ในรูปแบบของดิจิทัลของหนังสือแบบเดิมๆ แม้ว่าหนังสือบางเล่มจะมีเพียงรูปแบบดิจิทัล สามารถบรรจุตัวอักษร กราฟิก เสียง การเชื่อมโยงไปยัง เล่มอื่น และส่วนประกอบด้วยสื่อประสม

ฮอว์คินส์ (Hawkins, 2000) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า หมายถึง เนื้อหาของหนังสือที่ผู้อ่านหาซื้อได้ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะคล้ายคลึงกับหนังสือที่พิมพ์ ออกมาเป็นเล่ม หรือสามารถบรรจุ เสียง ภาพวิดีโอทัศน์ หรือเชื่อมโยงไปยังที่อื่นได้ในทันที สามารถอ่าน ได้ในขณะที่เชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ดาวเทียม และส่งผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ มีให้เลือกทั้งแบบที่หาซื้อได้มาในรูปแบบแผ่นบันทึกข้อมูล หรือ CD-ROM จากร้านหนังสือขายหนังสือ หรือผู้ขายรายอื่นๆ

จะเห็นได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง เป็นรูปแบบการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐาน การติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือข้อมูลในลักษณะ E-Content เป็นสื่อการถ่ายทอด ที่เปิดโลกการเรียนรู้แบบใหม่ ที่สามารถนำเสนอข้อมูลตัวอักษรจากการคลิก (click) เปิดเอกสาร ในรูปแบบข้อความหลายมิติ (Hypertext) และมีลักษณะพิเศษคือสามารถสื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะ ของมัลติมีเดียได้ ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง สามารถนำเสนอข้อมูลในระบบ

สื่อที่หลากหลาย ตลอดจนสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลาย ซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะเลือกเรียนได้ตามความเหมาะสมและตามความต้องการ โดยไม่จำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ ทำให้สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงเห็นคุณค่าและความสำคัญของการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้งานกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อช่วยในการส่งเสริมการอ่านของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพและความรวดเร็วในการใช้งานและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนเป็นอย่างดี

1.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น มีหลากหลายประเภทด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของตำราออนไลน์ ซึ่งเป็นไฟล์ข้อมูลที่มีนามสกุลเป็นดอทพีดีเอฟ (.PDF) ไปจนถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทที่ประกอบไปด้วย ภาพประกอบ ภาพเคลื่อนไหว เสียงอ่านหรือเสียงพากษ์ และยังสามารถเชื่อมกับแหล่งข้อมูลภายในและแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่ายได้ และมีสามารถอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการของตน ซึ่ง เบคเกอร์ (Barker) (1992 อ้างถึงใน คันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ (2558, น. 7-31 - 2-32) ได้แบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1.2.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือหรือแบบตำรา (Textbook) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้ เน้นการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือ และภาพประกอบในรูปแบบหนังสือปกติที่พบเห็นทั่วไป หลักหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแปลงหนังสือจากสภาพสิ่งพิมพ์ปกติเป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มศักยภาพเดิมการนำเสนอ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เช่น การเปิดหน้าหนังสือ การสืบค้น การคัดลอก เป็นต้น

1.2.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออ่าน เป็นหนังสือมีเสียงคำอ่าน เมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียงอ่าน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กเริ่มเรียน หรือสำหรับฝึกออกเสียงหรือฝึกพูด (Talking Books) เป็นต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้เป็นการเน้นคุณลักษณะด้านการนำเสนอเนื้อหาที่ทั้งเป็นตัวอักษรและเสียงเป็นคุณลักษณะหลัก นิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่านที่มีระดับทักษะทางภาษาโดยเฉพาะด้านการฟังหรือการอ่านค่อนข้างต่ำเหมาะสำหรับการเริ่มต้นเรียนภาษาของเด็กๆ หรือผู้ที่กำลังฝึกภาษาที่สอง หรือฝึกภาษาใหม่ เป็นต้น

1.2.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสือภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ (Static Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณลักษณะหลักเน้นจัดเก็บข้อมูล และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพนิ่ง (Static Picture) หรืออัลบั้มภาพเป็นหลัก เสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพหรือตัวอักษร การทำสำเนาหรือถ่ายโอนภาพ การแต่งเติมภาพ การเลือกเฉพาะส่วนของภาพ

(Cropping) หรือเพิ่มข้อมูลเชื่อมโยงภายใน (Linking Information) เช่น เชื่อมข้อมูลอธิบายเพิ่มเติม เชื่อมข้อมูลเสียงประกอบ เป็นต้น

1.2.4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว (Moving Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวีดิทัศน์ (Video Clips) หรือภาพยนตร์สั้น (Films Clips) ผสมกับข้อมูลสนเทศที่อยู่ในรูปตัวหนังสือ (Text Information) ผู้อ่านสามารถเลือกชมศึกษาข้อมูลได้ ส่วนใหญ่นิยมนำเสนอข้อมูลเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สำคัญ เช่น ภาพเหตุการณ์สงครามโลก ภาพการกล่าวสุนทรพจน์ของบุคคลสำคัญของโลกในโอกาสต่างๆ ภาพเหตุการณ์ความสำเร็จหรือความสูญเสียของโลก เป็นต้น

1.2.5 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระในลักษณะแบบสื่อประสมระหว่างสื่อประเภทภาพ (Visual Media) ที่เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ในลักษณะต่างๆ ผสมกับศักยภาพของคอมพิวเตอร์อื่นเช่นเดียวกันกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ที่กล่าวมาแล้ว

1.2.6 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย (Polymedia Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสือแบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายในคุณลักษณะด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่างๆ เช่น ตัวหนังสือ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และอื่นๆ เป็นต้น

1.2.7 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง (Hypermedia Book) เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม (Internal Information Linking) ซึ่งผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาสาระที่ออกแบบเชื่อมโยงกันภายในเล่ม การเชื่อมโยงเช่นนี้มีคุณลักษณะเช่นเดียวกันกับบทเรียนโปรแกรมแบบแตกกิ่ง (Branching Programmed Instruction) นอกจากนี้ ยังสามารถเชื่อมโยงกับแหล่งเอกสารภายนอก (External or Online Information Sources) เมื่อเชื่อมต่อเชื่อมระบบอินเทอร์เน็ต หรืออินทราเน็ต

1.2.8 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent Electronic Books) เป็นหนังสือสื่อประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิกริยา หรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านเสมือนกับหนังสือมีสติปัญญา (อัจฉริยะ) ในการไตร่ตรอง หรือคาดคะเนในการโต้ตอบ หรือมีปฏิกริยากับผู้อ่าน (ดังตัวอย่างการทำงานของโปรแกรม Help ใน Microsoft Word เป็นต้น)

1.2.9 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือทางไกล (Telemedia Electronic Books) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีคุณลักษณะหลักๆ คล้ายกับ Hypermedia Electronic Book แต่เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย (Online Information Resources) ทั้งที่เป็นเครือข่ายเปิด และเครือข่ายเฉพาะสมาชิกของเครือข่าย

1.2.10 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไซเบอร์สเปส (Cyberspace Book)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีลักษณะเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลาย ๆ แบบที่กล่าวมาแล้วมาผสมกันสามารถเชื่อมโยงข้อมูลทั้งจากแหล่งภายในและภายนอก สามารถนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่หลากหลายสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลายมิติ

นอกจากที่ได้กล่าวมาแล้ว เบคเกอร์และกิลเลอร์ (Barker and Giller, 1991) ได้แบ่งประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามชนิดของสื่อที่ใช้ในการนำเสนอและองค์ประกอบของเครื่องอำนวยความสะดวกภายในหนังสือ สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทหลัก ๆ ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุหรือบันทึกข้อมูล เนื้อหาสาระเป็นหมวดหมู่วิชา หรือรายวิชาโดยเฉพาะเป็นหลัก (Some Particular Subject Area)
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูลหรือบันทึกข้อมูล เนื้อหาสาระเป็นหัวข้อหรือชื่อเรื่องเฉพาะเรื่อง (a Particular Topic Area) เป็นหลัก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้จะมีเนื้อหาใกล้เคียงกับประเภทแรกแต่ขอบข่ายแคบกว่าหรือจำเพาะเจาะจงมากกว่า
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูล เนื้อหาสาระ และเทคนิคการนำเสนอชั้นสูงที่มุ่งเน้นเพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรม (Support of Learning and Training Activities)
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูล เนื้อหาสาระเน้นเพื่อการทดสอบหรือวัดผลเพื่อให้ผู้อ่านศึกษาและตรวจสอบระดับความรู้ หรือความสามารถของตนเองในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (to Support Testing, Quizzing and Assessment Activities about any Particular Topic)

นอกจากนี้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังสามารถจัดประเภทตามแบบหนังสือที่พิมพ์บนกระดาษปกติซึ่งมีการจัดประเภทอย่างหลากหลาย อย่างไรก็ตาม การจัดประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบห้องสมุดที่ให้บริการด้านวิชาการสามารถจัดประเภทได้ พูนศรี เวศย์อุฬาร (2550, สารานุกรมศึกษาศาสตร์ ฉบับที่ 40, น. 66) ดังนี้

1. ตำรา ที่มีการเชื่อมโยงเอกสารภาพในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนั้น ๆ
2. หนังสืออ้างอิงพจนานุกรมสารานุกรม
3. หนังสือดัชนี ที่รวบรวมรายชื่อหนังสือที่อยู่ในฐานข้อมูล หนังสือเหล่านี้ มักมีการปรับปรุงเนื้อหาใหม่ ๆ เสมอ
4. หนังสือที่นำเนื้อหาจากหนังสือที่ไม่จัดพิมพ์แล้ว เช่น โครงการหนังสือในอดีตที่ เวลส์ (Wales) ซึ่งจะทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือหายาก โดยที่จะคงรูปแบบการออกแบบในอดีตของหนังสือนั้น ๆ ไว้

จะเห็นได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มี 10 ประเภท คือ

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสือตำรา (Textbooks) เป็นการแปลงข้อมูล จากตัวเล่มหนังสือเป็นสัญญาณดิจิทัล
 2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสือเสียง (Talking Books) จะมีเสียงอ่านเมื่อเปิดหนังสือ เน้นคุณลักษณะด้านการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรและเสียง
 3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสือภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ (Static Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการจัดเก็บ และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพเป็นหลัก
 4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว (Moving Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวิดีโอ (Video Clips) หรือภาพยนตร์สั้น ๆ (Films Clips) ผสมกับข้อมูลสนเทศที่อยู่ในรูปตัวหนังสือ (Text Information)
 5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบสื่อประสม (Multimedia) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Visual Media) ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media)
 6. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสือสื่อหลากหลาย (Polymedia books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายในด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่างๆ
 7. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสือเชื่อมโยง (Hypermedia Books) เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม (Internal Information Linking) ซึ่งผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาสาระที่ออกแบบเชื่อมโยงกันภายใน
 8. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent Electronic Books) เป็นหนังสือประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิกริยา หรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน
 9. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบสื่อหนังสือทางไกล (Telemedia Electronic Books) มีคุณลักษณะหลักต่างๆ คล้ายกับ Hypermedia Electronic Books แต่เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย (Online Information Sources)
 10. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไซเบอร์สเปซ (Cyberspace Books) มีลักษณะเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลายๆ แบบที่กล่าวมาแล้วผสมกัน สามารถเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลทั้งจากแหล่งภายในและภายนอกและนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่หลากหลาย ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลาย
- ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีหลากหลายดังกล่าวข้างต้นนั้น จำเป็นต้องมีหลักการของการเลือกใช้หรือผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละประเภทนั้น ควรพิจารณาจากความเหมาะสมและวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้ ตลอดจนศักยภาพของผู้ใช้หนังสือ

อิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างถูกต้อง ผู้ศึกษาได้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยเลือกสร้างเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทแบบสื่อประสม (Multimedia) และประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออ่านร่วมกัน ซึ่งเป็นหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Visual Media) ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ประกอบไปด้วย ตัวหนังสือ เสียงอ่าน ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว และเสียงดนตรีประกอบฉากที่สอดคล้องกับเนื้อหาให้ผู้อ่านเกิดความน่าตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมานี้จะรวมอยู่หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์แต่ละเรื่อง ที่แต่งขึ้นเป็นลักษณะของบทประพันธ์ประเภทร้อยแก้ว หากนักเรียนอ่านแล้วยังไม่เข้าใจสามารถอ่านซ้ำกี่ครั้งก็ได้ เพื่อให้เข้าใจมากขึ้น และไฟล์ต้นฉบับของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้ถูกสร้างขึ้นยังสามารถแปลงไฟล์ต้นฉบับของหนังสือให้เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นตำรา (Text book) เหมือนหนังสือนิทานธรรมดาทั่วไปได้อีกด้วย สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบสื่อประสม (Multimedia) และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออ่านร่วมกันนี้ เพราะผู้อ่านเป็นนักเรียนในโรงเรียนนานาชาติที่อยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับฝึกฝนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ด้านคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่องจนเกิดความชำนาญ แต่ยังคงมีการพัฒนาศักยภาพในการอ่านภาษาไทยให้มากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยต้องการสร้างแรงจูงใจในการอ่านด้วยข้อความ เนื้อหาที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ตลอดทั้งมีภาพ เสียงอ่านบรรยายประกอบภาพ และเสียงประกอบฉากในตอนต่าง ๆ ของเนื้อเรื่องเพื่อให้เกิดความสมจริง เร้าใจผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้น จนอยากอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จนจบ ดังนั้นการเลือกจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทดังกล่าวนี้จึงมีความเหมาะสมแล้ว

1.3 รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังได้รับการพัฒนาให้มีศักยภาพในการตอบสนองความต้องการของผู้อ่าน หรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน (End-user Interface) และสามารถเป็นแหล่งความรู้และสื่อการเรียนรู้ ตอบสนองรูปแบบการจัดการศึกษาทั้งในบริบทของระบบการศึกษาแบบปกติ และการศึกษาทางไกลได้อย่างกว้างขวางอีกด้วย (Barker, 1992a, 1992b, 1992c, Barker and Giller, 1991 อ้างถึงใน จิรพันธ์ เตมะ, 2555)

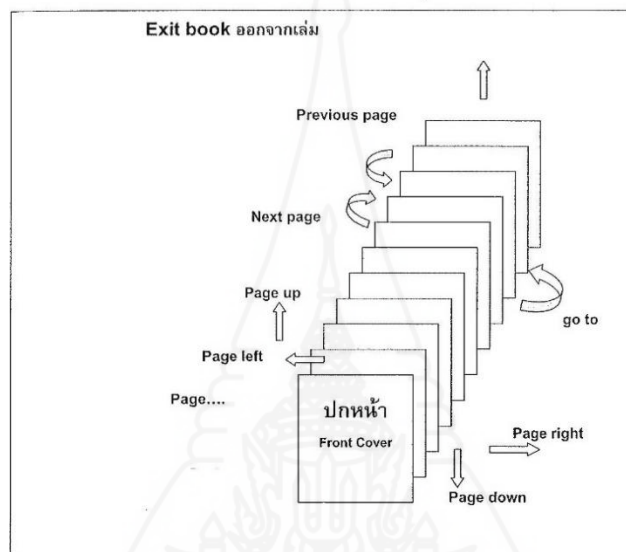
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทุกรูปแบบได้รับการพัฒนาบนพื้นฐานแนวคิดหลัก 3 ประการคือ

1.3.1 รูปแบบการจัดเก็บและการนำเสนอเนื้อหา

รูปแบบการจัดเก็บและการนำเสนอเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะประกอบด้วย 3

องค์ประกอบย่อย คือ รูปแบบโมทัศน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทั้งเล่ม (Conception Model) รูปแบบโครงสร้าง (Design Model) และรูปแบบโครงสร้างสัมพันธ์ภายใน (Fabrication Model)

รูปแบบโมทัศน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทั้งเล่ม รูปแบบโครงสร้างสัมพันธ์ภายในของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถสรุปได้ตามแผนภูมิประกอบต่างๆ ดังต่อไปนี้

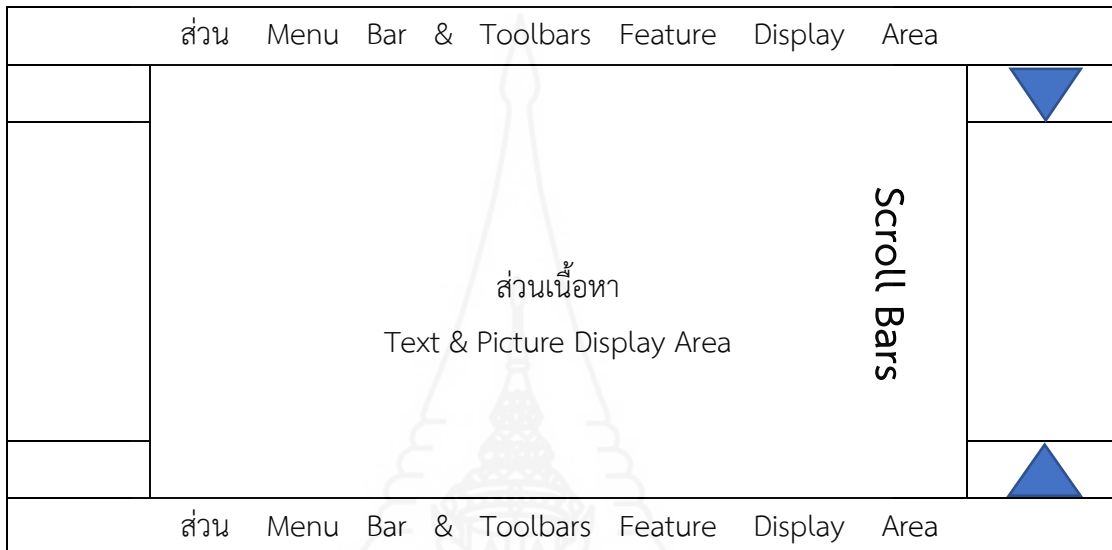


ภาพที่ 2.1 รูปแบบโครงสร้างโมทัศน์ และนำเสนอเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ที่มา: Baker (1992, p. 140)

จากแผนภูมิโครงสร้างพื้นฐานของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ข้างต้นจะเห็นได้ว่าการเรียงลำดับการจัดเก็บ และการนำเสนอเนื้อหาภายในเล่มจะมีการเรียงลำดับในลักษณะเช่นเดียวกับหนังสือปกติที่ใช้อยู่ทั่วไป เช่น มีปกของหนังสือ ชื่อเรื่อง สารบัญ หน้าเนื้อหา บรรณานุกรม และปกหลัง เป็นต้น แต่จะมีส่วนแตกต่างที่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะใช้ศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นคุณลักษณะพิเศษเพิ่มจากหนังสือปกติ เช่น การเปิดหน้าถัดไปแบบอัตโนมัติ (Next Page Turn-over) การดูหรืออ่านเนื้อหาต่อเนื่อง (Scrolling) การเปิดหน้าถอยหลังไปยังหน้าที่ต้องการ (Back to page) การเลื่อนดูเนื้อหาด้านข้างซ้าย-ขวา (Page Right / Page Left) ของแต่ละหน้า การเลื่อนเนื้อหาในหน้าที่ผ่านมาหรือหน้าต่อไป (Page up / Page down) การออกจากโปรแกรมหรือปิดหนังสือ (Exit from the Book) หรือกลับไปยังหน้าแรก (Back to the First Page) หรือเปิดไปยังหน้าสุดท้าย (Last Page) เป็นต้น องค์ประกอบหรือคุณลักษณะเหล่านี้เป็นองค์ประกอบ

ด้านการอำนวยความสะดวกแก่ผู้อ่าน และเป็นองค์ประกอบที่เปิดโอกาสให้ผู้อ่านสามารถปฏิสัมพันธ์กับหนังสือได้ตามความต้องการของผู้ได้ได้มากขึ้น และสะดวกกว่าหนังสือปกติ ส่วนองค์ประกอบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบที่หลากหลายขึ้นอยู่กับแต่ละประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แต่มักมีส่วนประกอบหลักๆ ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพที่ 2.2 แสดงส่วนประกอบหลักที่นิยมออกแบบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

จากแผนภูมิแสดงส่วนประกอบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะประกอบด้วยแถบเมนูซึ่งเป็น Toolbars และ Dialog Boxes ต่างๆ เช่น เปิดแฟ้ม แก้ไข มุมมอง แทรก รูปแบบ เครื่องมือ ตาราง ฯลฯ เช่นเดียวกันกับหน้าต่างวินโดส์ทั่วไป ซึ่งปกติแล้วนิยมาวางอยู่ ณ ส่วนบนหรือแถบบนของแต่ละหน้า ส่วนองค์ประกอบด้านเนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาที่เป็นตัวหนังสือ (Text) รูปภาพ (Illustrations) หรือสัญลักษณ์ (Graphic Icons) ต่างๆ ภายในอาจจะออกแบบส่วนเชื่อมโยงเนื้อหาที่ออกแบบให้เชื่อมโยงภายใน เช่น Hot Text, Hot Area เป็นต้น เมื่อคลิกแล้วจะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาไปยังเนื้อหาที่ออกแบบให้เชื่อมสัมพันธ์ไว้แล้ว คำอธิบายเพิ่มเติม หน้าที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม เป็นต้น

ส่วนบริเวณด้านข้างของจอภาพนิยมออกแบบเครื่องมือในการควบคุมเนื้อหา เช่น เลื่อนขึ้น ลง เลื่อนเพื่อเปิดดูเนื้อหาหน้าต่อหน้าตามที่ต้องการ เป็นต้น

ส่วนด้านล่างหน้าจะประกอบไปด้วยส่วนควบคุมต่างๆ เช่น เปิดไปยังหน้า เปิดกลับไปยังหน้า เปิดหน้าถัดไป เปิดกลับ เปิดไปยังหน้าสุดท้าย และออกจากโปรแกรม เป็นต้น ส่วนใหญ่นิยมออกแบบเป็น ลูกศร ดังนี้

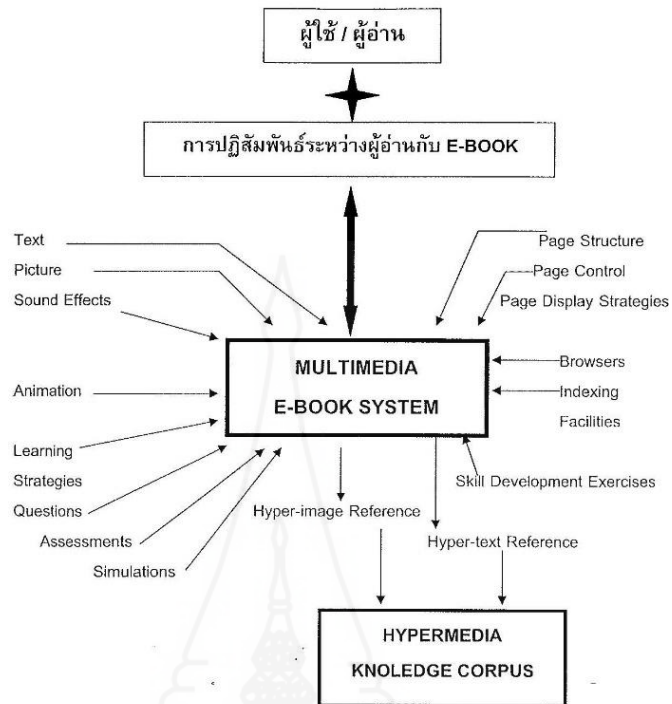
กลับไปยังหน้าแรก
 ถอยหลังไปยังหน้า (อย่างรวดเร็ว)
 ถอยหลังไปยังหน้าที่ผ่านมาที่ละหน้า
 เดินหน้าไปยังหน้าถัดไปที่ละหน้า
 เดินหน้าไปยังหน้าถัดไป (อย่างรวดเร็ว)
 เดินหน้าไปยังหน้าสุดท้าย



ภาพที่ 2.3 รูปแบบเครื่องมือในการควบคุมเนื้อหา

1.3.2 การออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่าน (Consumer Interface)

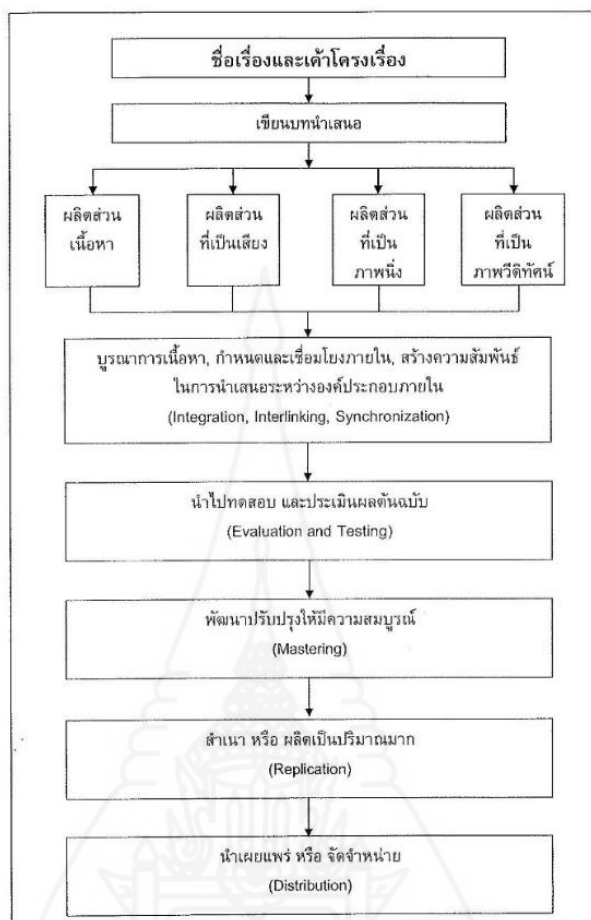
การออกแบบและพัฒนาการนำเสนอเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ปกติจะพยายามออกแบบให้สอดคล้องความคิดรวบยอดและแนวการนำเสนอเนื้อหาที่วางไว้ พร้อมๆ ลำดับการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับผู้อ่าน ซึ่งจะผสมผสานระหว่างการนำเสนอเนื้อหาและการเปิดโอกาสให้ผู้อ่านสามารถปฏิสัมพันธ์กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละหน้าหรือตลอดทั้งเล่ม หลักการออกแบบจะพยายามสนองกอบธรรมชาติดึงดูดความต้องการของผู้อ่านและเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา นำมาผนวกกับการออกแบบการใช้ศักยภาพของคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว เพื่อให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผลิตมีคุณภาพที่มีความสมบูรณ์น่าใช้และสนองความต้องการของผู้อ่านมากที่สุด คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถสรุปได้ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพที่ 2.4 แสดงโครงสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ที่มา: Baker (1992, p. 142)





ภาพที่ 2.5 แสดงกระบวนการในการออกแบบและผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ที่มา: Baker (1992, p. 143)

องค์ประกอบประเภทแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่าน (Consumer Interface) หรือหัวข้อนำในการใช้และการอ่าน หรือการเรียนรู้ในเนื้อหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Guideline Factors) ซึ่งออกแบบใช้งานบนพื้นที่ ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบเชิงวิศวกรรมด้านเนื้อหา (Knowledge Engineering) องค์ประกอบย่อยด้านนี้เน้นพิจารณาความถูกต้องทางวิชาการ และการออกแบบเค้าโครงการตลอดจนลำดับ หรือยุทธศาสตร์การนำเสนอเนื้อหา ภายในเล่มที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ การนำเสนอที่เสถียรรับรู้ และทำความเข้าใจ ตลอดจนการเรียนรู้ในเนื้อหาได้ง่าย และมีประสิทธิภาพ

2) การออกแบบหน้าหนังสือ (Page design) เป็นการออกแบบรูปลักษณ์ของหน้าหนังสือในแต่ละหน้า ซึ่งจะประกอบด้วยตัวหนังสือ ภาพประกอบ และการจัดหน้าที่จะเป็นส่วนที่ปรากฏให้ผู้อ่านเห็นในแต่ละหน้าของหนังสือ และเป็นส่วนที่สามารถปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับหนังสือ องค์ประกอบด้านนี้ จะมีความแตกต่างด้านจุดประสงค์หลักของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละเล่มหรือแต่ละประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

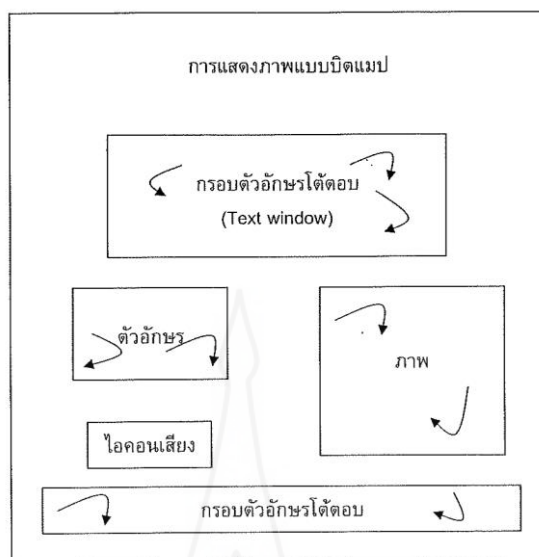
3) รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ (Interaction Styles) เป็นองค์ประกอบที่กำหนดรูปแบบและวิธีการปฏิสัมพันธ์ที่ผู้อ่านจะสามารถปฏิสัมพันธ์กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละหน้า เช่น การเฉลย การช่วยหรือแนะนำ การตรวจสอบ การสืบค้น การบันทึก การรับคำสั่ง เป็นต้น

4) เครื่องอำนวยความสะดวกแก่ผู้อ่าน (End-user Tools and Services) เป็นองค์ประกอบย่อยที่มีให้ผู้อ่านเลือกใช้เมื่อต้องการ เช่น Retrieval Tool; Notepad Facilities; Copy and Paste Facilities; Online Help; Tutorial Modes; Glossaries and Dictionaries; Traces; Collectors; Back-track Facilities and Navigation Tools เป็นต้น

5) สื่อประสม (Multimedia) เป็นองค์ประกอบในการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะสื่อประสม (หรือสื่อผสม) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาผสมผสานระหว่างเนื้อหาสาระที่เป็นตัวหนังสือ (Text) ภาพนิ่ง (Static Graphics) เสียง (Sound) และภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture)

6) สื่อเชื่อมโยง (Hypermedia) เป็นส่วนบนหน้าจอที่สามารถเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาภายในเล่มหรือหน้าต่าง ๆ ภายในเล่ม และแหล่งข้อมูลภายนอกเล่มผ่านระบบเครือข่าย (กำธร บุญเจริญ, 2550, น. 52-62)

1.3.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย (Multimedia Book) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียประกอบด้วยตัวอักษร เสียงและภาพรวมกัน ทำให้เครื่องมือมีความพิเศษ โครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียมีดังภาพประกอบด้านล่าง ในกรอบภาพนำเสนอตัวอักษร เสียง และภาพตามที่ใช้เลือก ภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียอาจเป็นภาพธรรมดาที่มีเอฟเฟค (Effect) หรือภาพเคลื่อนไหว ในห้าจอหนึ่ง ๆ จะประกอบไปด้วยหลาย ๆ ส่วน เช่น ตัวอักษร ภาพนิ่งหรือเสียง แต่ไม่สามารถได้ยินจนกว่าจะกดปุ่มเสียง ทิพย์มณฑา สดชื่น (2544, น. 17)



ภาพที่ 2.6 โมเดลค่านิยมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย

ที่มา: Baker and Manji (1991, p. 276)

จะเห็นได้ว่า รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นจะเน้นการจัดเก็บข้อมูลเป็นแบบดิจิทัล ที่สามารถปฏิสัมพันธ์เชื่อมโยงกับผู้อ่าน ตลอดจนสืบค้นข้อมูล ทั้งนี้เป็นได้ทั้งรูปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อผสมที่มีทั้ง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ตัวอักษร เพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทั้งด้านการใช้งานและด้านของเนื้อหาที่ถูกต้องทางวิชาการ เช่น มีคำถามและมีคำตอบให้นักเรียนทราบผลในทันที เป็นต้น

1.4 ความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นับว่าจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในปัจจุบันเพราะระบบคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้จึงทำให้สะดวก ทำให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อนวัตกรรมที่ได้รับความนิยมของครูผู้สอนและผู้เรียนมากยิ่งขึ้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอน การนำเสนองาน จึงเป็นสื่อที่ถูกนำมาใช้ทดแทนสำหรับโรงเรียนที่ขาดแคลนครู ขาดแคลนหนังสือ หรือสอนเนื้อหาที่ยากแทน เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง (2555, น. 103-104) ได้กล่าวถึงความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ ดังนี้

1. มีการตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งภาพ สี เสียง ทำให้เกิดความตื่นเต้นไม่เบื่อหน่าย
2. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนเนื้อหาสาระที่ไม่เข้าใจได้
3. เลือกเรียนได้ตามเวลาและสถานที่ที่ตนสะดวก

4. สามารถสำเนาได้สะดวกทั้งเป็นเอกสารและแผ่นซีดีรอมสามารถเลือกเรียนหัวข้อที่ตนสนใจเรื่องใดก่อนหลังได้ และย้อนกลับไปเรียนต่อไปได้

5. สามารถแสดงได้ทั้งข้อมูล ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ได้พร้อมกัน

6. จัดเก็บและเรียกมาใช้ได้สะดวก เปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ทันที

7. มีประสิทธิภาพในแง่ลดเวลาในการเรียน สนองความต้องการของบุคคล

8. สามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษาได้จากแฟ้มอื่นๆ ไม่จำกัด

9. เป็นการใช้เทคนิคใหม่ๆ ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

จะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก แม้กระทั่งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสอนแทนครูผู้สอนสำหรับโรงเรียนที่มีจำนวนครูน้อย หรือมีความขาดแคลนครู เพราะเป็นสื่อการสอนที่มีการกระตุ้นเร้าผู้เรียนให้เกิดความน่าสนใจ ตื่นเต้น ประกอบไปด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง สามารถดูซ้ำกลับไปกลับมาได้ตามที่ต้องการ อีกทั้งยังสามารถการเก็บและการเรียกใช้ข้อมูลได้สะดวกทุกที่ทุกเวลา แก้ไขปรับปรุงได้ง่าย ทำให้ครูผู้สอนและนักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาการงานและการเรียนของตนตลอดเวลา อีกทั้งสามารถส่งเสริมความรู้จากแหล่งความรู้อื่นๆ บนระบบอินเทอร์เน็ตได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนและส่งเสริมการแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้อื่นๆ บนระบบอินเทอร์เน็ต ในด้านเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นมีความเป็นปัจจุบันสูง

1.5 ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นมีประโยชน์ต่อผู้อ่าน โดยนักศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น พูลศรี เวศย์อุฬาร (2550, น. 69) เสาลักษณ์ ญาณสมบัติ (2545, น. 33-35) ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2542, น. 9), แจ็คสัน (Jackson, 2004) พนิดา สถาพร และ ศาสตรและศิลป์แห่งร้อยกรองไทย (2557) มีรายละเอียดโดยสรุปไว้ว่า

1. อ่านได้ตลอดเวลา (24 ชั่วโมง, 7 วัน) โดยไม่ต้องเดินทางไปห้องสมุด หรือร้านหนังสือ

2. ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อ นักเรียน นักศึกษาที่เรียนในระบบทางไกล

3. อ่านได้พร้อมกันในเวลาเดียวกัน

4. สืบค้นได้โดยการระบุคำสำคัญที่ต้องการหรือเลือกดูจากสารบัญ

5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีลติมีเดียเหมาะกับผู้ที่มีความต้องการพิเศษ เช่น ผู้มีปัญหาด้านการมองเห็น เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถกำหนดเปลี่ยนขนาดของอักษรตามความต้องการของผู้อ่าน รวมไปถึงสามารถกำหนดให้อ่านออกเสียงข้อความได้สำหรับผู้ที่ไม่สามารถมองเห็นได้ เป็นต้น

6. ลดความต้องการพื้นที่ในการจัดเก็บหนังสือ

7. ปราศจากการสูญเสียและสูญหายของเล่มหนังสือ
8. เป็นการยกระดับคุณภาพของหนังสือเพิ่มให้สอดคล้องกับมาตรฐานการผลิตสื่อ
เพื่อผู้ที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งเป็นนโยบายที่สถานศึกษาจำเป็นต้องปฏิบัติ
9. สามารถนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการสอนทางไกลได้สะดวก
10. ห้องสมุดสามารถสั่งและได้รับหนังสือสะดวกขึ้น และประหยัดค่าใช้จ่ายลงเก็บ
บันทึกการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ง่าย โดยดูจากฐานข้อมูลทางหน้าจอคอมพิวเตอร์
11. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนบทเรียนหากไม่เข้าใจ และสามารถ
เลือกเรียนได้ตามเวลาและสถานที่ที่ตนเองสะดวก
12. การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งสี สัน ภาพ และเสียง ทำให้เกิด
ความตื่นเต้นและไม่น่าเบื่อ
13. ช่วยให้การเรียนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มีประสิทธิภาพในแง่ที่ลดเวลา
ลดค่าใช้จ่ายสนองความต้องการและความสามารถของบุคคล มีประสิทธิผลในแง่ที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุ
จุดมุ่งหมาย
14. ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนหัวข้อที่สนใจข้อใดก่อนก็ได้ และสามารถย้อนกลับมา
ในเอกสาร หรือกลับมาเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว
15. สามารถแสดงทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้พร้อมกัน หรือ
เลือกใช้แสดงเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้
16. การจัดเก็บข้อมูลจะสามารถจัดเก็บไฟล์แยกระหว่างตัวอักษร ภาพนิ่ง
ภาพเคลื่อนไหวและเสียง โดยใช้เท็กซ์ไฟล์ (text file) เป็นศูนย์กลาง แล้วเรียกมาใช้ร่วมกันได้โดยการ
เชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อต่างๆ ที่อยู่คนละที่เข้าด้วยกัน
17. สามารถปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทำให้
สามารถปรับปรุงบทเรียนให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี
18. ผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันกับเรื่องที่กำลังศึกษา จากแฟ้ม
เอกสารอื่น ๆ ที่เชื่อมโยงอยู่ได้อย่างไม่จำกัดจากทั่วโลก
19. เสริมสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้มีเหตุผล มีความคิดและทักษะที่เป็น Logical เพราะ
การโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้เรียนจะต้องทำอย่างมีขั้นตอน มีระเบียบ และมี เหตุผลพอสมควร
เป็นการฝึกลักษณะนิสัยที่ดีให้กับผู้เรียน
20. ผู้เรียนสามารถบูรณาการการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ เข้าด้วยกันอย่าง
เกี่ยวเนื่องและมีความหมาย
21. ครูมีเวลาติดตามและตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียนแต่ละคนได้มากขึ้น

ขึ้น

22. ครูมีเวลาศึกษาตำรา และตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียนแต่ละคนได้มาก

23. ช่วยในการพัฒนาทางวิชาการ

24. อ่านที่ไหน เมื่อไร ได้ตลอดเวลา เนื่องจากพกไปได้ตลอดและได้จำนวนมาก

25. ประหยัดการตัดไม้ทำลายป่า เพราะไม่ต้องตัดไม้มาทำกระดาษ

26. เก็บรักษาได้ง่าย ประหยัดเนื้อที่ในการจัดเก็บ ประหยัดค่าเก็บรักษา

27. ค้นหาข้อความได้ ยกเว้นว่าอยู่ในลักษณะรูปภาพ

28. ใช้พื้นที่น้อยในการจัดเก็บ (CD 1 แผ่นสามารถเก็บ e-book ได้ประมาณ 500

เล่ม)

29. อ่านได้ในที่มืด หรือแสงน้อย

30. ทำสำเนาได้ง่าย

31. จำหน่ายได้ในราคาถูกกว่าในรูปแบบหนังสือ

32. อ่านได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง เพราะไม่ยับหรือเสียหายเหมือนกระดาษ

33. สะดวกสบายไม่ต้องเดินทาง แค่คลิก (click) เดียวก็สามารถเลือกอ่านหนังสือที่

ต้องการได้ทันที

34. เป็นส่วนหนึ่งในการรักษาธรรมชาติ โดยลดการใช้กระดาษ

35. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้และการกระตุ้นผู้เรียน และสามารถแก้ปัญหาการเรียนของผู้เรียน

36. เนื้อหาจำนวนมากที่มีอยู่ในปัจจุบันในโดเมนสาธารณะที่ออนไลน์บนเว็บสามารถดาวน์โหลดได้ฟรี เนื้อหาเหล่านี้เพิ่มพูนข้อมูลให้มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลได้รับการหมุนเวียนปรับปรุงอยู่เรื่อยๆ ไว้สำหรับผู้เรียน

37. หลีกจากที่ดาวน์โหลดหนังสือและบันทึกเป็นเอกสารเวิร์ด นักเรียนสามารถขีดเส้นข้อความตามส่วนที่สำคัญและแสดงความคิดเห็นบนเนื้อหาเกี่ยวกับการพิมพ์เนื้อหาออกมาอ่าน

38. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเสนอสื่อประสมและการมีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ตัวอย่างเช่น สารานุกรมอิเล็กทรอนิกส์สามารถประกอบด้วย การเพิ่มเติมส่วนที่เป็นของจริงเกี่ยวกับสิ่งโต้ทะเล เสียงสิ่งโต้ทะเลเรื่องคำราม กล้องส่องดูสิ่งโต้ทะเลในระยะเวลาไหลจากพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ ภาพวิดีโอสิ่งโต้ทะเลในสถานที่จริงที่มันอาศัยอยู่ เชื่อมโยงไปยังองค์กรช่วยเหลือชีวิตสัตว์ การมีปฏิสัมพันธ์กับคำถามและอื่น ๆ อีกมากมาย

39. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงได้อย่างรวดเร็ว ราบรื่น สม่าเสมอ ถ้าจำเป็นมีประโยชน์อย่างยิ่ง เมื่อเรียนวิชาสังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ หรือวิชาอื่นๆ ที่เหตุการณ์หรือสิ่งที่ค้นพบสามารถเปลี่ยนแปลงได้ทันที

จะเห็นได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพที่ผู้สอนสามารถพิจารณาเลือกใช้ตามความเหมาะสมแก่ผู้เรียนในยุค 4.0 เพราะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ตลอดจนสามารถสร้างลิงค์ (link) เพื่อเชื่อมโยงไปยังความรู้อื่น บูรณาการเรียนการสอนร่วมกับวิชาอื่นได้ อีกทั้งผู้สอนหรือผู้จัดทำสามารถแก้ไข เพิ่มเติม ข้อมูลได้ง่าย ใช้พื้นที่น้อยในการจัดเก็บข้อมูล เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ลดเวลาลดค่าใช้จ่ายสนองความต้องการและความสามารถของคุณคนได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมาย และเป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีการคิดอย่างมีขั้นตอน มีระเบียบ และมีเหตุผลเป็นการฝึกลักษณะนิสัยที่ดีให้กับผู้เรียนอีกด้วย สำหรับห้องสมุดยังสามารถส่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สะดวกขึ้น และประหยัดค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียนกับการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยดูจากระบบข้อมูลทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการช่วยในการประหยัดทรัพยากรธรรมชาติ จากประโยชน์มากมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จึงถือว่าเป็นการเหมาะสมอย่างยิ่งที่ผู้ศึกษาทำการสร้างหนังสือนิทานในรูปแบบของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

1.6 ข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ถึงแม้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีหลากหลายประเภทและมีประโยชน์มากมายต่อผู้ใช้ในหลากหลายรูปแบบของความ ต้องการ แต่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ก็ยังคงมีข้อจำกัดอยู่ด้วยเช่นกัน เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น. 103-104) นาฏญา ปรีกมาศ, นิรุต แข็งกล้า และสุจิตรา กมลเดช (2554) และพุลศรี เวศย์อุฬาร (2550, น. 69) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ ดังนี้

1. คอมพิวเตอร์ราคาแพง อุปกรณ์ค่อนข้างมาก
2. โปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีคุณภาพค่อนข้างจำกัด
3. การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้องจัดทำหลายขั้นตอน
4. การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ลงทุนสูง
5. การออกแบบโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ใช้เวลามาก
6. ความซับซ้อนของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทำให้ยากต่อการเรียนรู้ได้ดี
7. ครูใช้คอมพิวเตอร์มีความรู้ไม่เพียงพอ
8. บางโรงเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ
9. คนไทยส่วนใหญ่ยังคงชินกับสื่อที่มีรูปแบบกระดาษมากกว่า อีกทั้งหนังสือ
10. อิเล็กทรอนิกส์ ยังไม่สามารถใช้งานได้ง่ายเมื่อเทียบกับสื่อสิ่งพิมพ์ และความสะดวกในการอ่านก็ยังคงน้อยกว่า
11. หากโปรแกรมสื่อมีขนาดไฟล์ใหญ่มาก ๆ จะทำให้การเปลี่ยนหน้าจอลำบาก

12. การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพที่ดี ผู้สร้างต้องมีความรู้และความชำนาญในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และการสร้างสื่อตีพิมพ์

13. ผู้ใช้สื่ออาจจะไม่ใช่ผู้สร้างสื่อ ฉะนั้นการปรับปรุงสื่อจึงทำได้ยากหากผู้สอนไม่มีความรู้ด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์

14. ใช้เวลาในการออกแบบมากเพราะต้องใช้ทักษะในการออกแบบเป็นอย่างดี เพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณภาพ

15. ต้องอาศัยพลังงานในการอ่านตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่

16. เสี่ยงสุขภาพสายตา จากการได้รับแสงจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

17. ขาดความรู้สึก หรืออารมณ์หรือความคลาสสิก

18. อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับการลงอุปกรณ์ (Hardware) หรือโปรแกรม (Software) ใหม่หรือแทนที่อันเก่า

19. ต้องมีการดูแลไฟล์ให้ดี ไม่ให้เสียหรือสูญหาย

20. เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ง่าย

21. ไม่เหมาะกับบางฟอร์เมท เช่น รูปวาด รูปถ่าย แผนที่ขนาดใหญ่

22. ต้องมีคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อื่น ๆ เช่น ลำโพง เป็นต้น

23. ต้องมีซอฟต์แวร์สำหรับอ่าน

24. มาตรฐานของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังไม่มีข้อกำหนดที่แน่นอน แม้กระทั่งในห้องสมุดแห่งเดียวกัน ก็อาจจะมียูปร่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ กันไป เนื่องจากผู้ผลิตที่แตกต่างกัน

25. ไม่สะดวกที่จะเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลายเล่มในหน้าจอคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกัน โดยปกติแล้วเวลาที่เขียนบทความหรือรายงานนั้นส่วนมากจะเปิดหนังสือหลายเล่มพร้อมกันเพื่อเปรียบเทียบ และเขียนวิเคราะห์ขึ้นมาใหม่ ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อาจจะทำได้ไม่สะดวกนัก

26. ปริมาณหัวเรื่องของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังไม่มากนัก อีกทั้งส่วนใหญ่ก็ยังเป็นภาษาอังกฤษ

27. ใช้เวลาในการออกแบบมาก เพราะต้องใช้ทักษะในการออกแบบเป็นอย่างดี เพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณภาพ (อ้างถึงใน สุชาติา โชคเหมาะ 2539, น. 1-2)

28. ยุ่งยากเมื่อจะขอยืมจากเพื่อน เพราะมีการเช็คที่อยู่ IP ไว้เฉพาะ (กักร บุญเจริญ, 2550, น. 90)

จะเห็นได้ว่า ข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในการเรียนและการสอนนั้น ทั้งผู้สร้างหรือผู้ใช้ ต้องมีความรู้ใช้การสร้างและการใช้โปรแกรม

คอมพิวเตอร์ดีพอสมควรจนถึงดีมากหากมีการสร้างหนังสือแบบสื่อผสมเพราะต้องการทั้ง ข้อความ ภาพประกอบ ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงประกอบฉากเพื่อให้เกิดความสมจริงและตื่นเต้น ทั้งนี้ผู้ศึกษาจึงต้องมีการต้องมีใช้เงินทุนในการสร้างที่เพียงพอ ตลอดจนถึงศึกษาหาความรู้ในการใช้ โปรแกรมต่าง ๆ เป็นระยะเวลาานพอสมควรในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จนสำเร็จ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น จนบรรลุวัตถุประสงค์ตาม que ผู้ศึกษาได้ตั้งไว้ อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา ทำให้เกิดความสะดวกในการอ่านและส่งผลให้การศึกษา ในครั้งนี้เกิดความสำเร็จในการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ใน ภาคเรียนที่ 3 ของปีการศึกษา 2562

1.7 ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) กับหนังสือทั่วไป

เมื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไปแล้ว

จะพบว่ามีความแตกต่างกับคุณลักษณะของหนังสือรูปแบบเดิมที่มีข้อจำกัดต่างๆ หลายประการ เช่น การบันทึกเนื้อหาสาระหรือองค์ประกอบด้านความรู้ที่มีเนื้อหาค่อนข้างจำกัด และ ด้านอื่นๆ ข้อจำกัดนี้มักเป็นข้อต่อซึ่งมักพบในหนังสือปกติ ไพฑูริย์ สีฟ้า (2551) และ libraryhub (2553) ได้กล่าวไว้ ดังนี้

1. หนังสือทั่วไปใช้กระดาษ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่ใช้กระดาษ (อนุรักษ์ทรัพยากร ป่าไม้)
2. หนังสือทั่วไปมีข้อความและภาพประกอบธรรมดา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถ สร้างภาพเคลื่อนไหวได้
3. หนังสือทั่วไปไม่มีเสียงประกอบ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถใส่เสียงประกอบ ได้
4. หนังสือทั่วไปสมบูรณ์ในตัวเอง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย
5. หนังสือทั่วไปสมบูรณ์ในตัวเอง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (links) ออกไปเชื่อมต่อกับข้อมูลภายนอกได้
6. หนังสือทั่วไปต้นทุนการผลิตสูง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้นทุนในการผลิตหนังสือ ต่ำประหยัด
7. หนังสือทั่วไปมีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่มีขีดจำกัดในการ จัดพิมพ์สามารถทำสำเนาได้ง่ายไม่จำกัด
8. หนังสือทั่วไปเปิดอ่านจากเล่ม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เปิดอ่านจากคอมพิวเตอร์
9. หนังสือทั่วไปอ่านได้อย่างเดียว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นอกจากอ่านได้แล้ว ยัง สามารถสั่งพิมพ์ (print) ได้

10. หนังสือทั่วไปอ่านได้ 1 คนต่อหนึ่งเล่ม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 เล่ม สามารถอ่านพร้อมกันได้จำนวนมาก (ออนไลน์)

11. หนังสือทั่วไปพกพาลำบาก (ต้องใช้พื้นที่) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์พกพาสะดวกได้ครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ในฮาร์ดไดรฟ์ (Handy drive) หรือซีดี (CD)

12. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้อ่านสามารถช่วยกันเน้นข้อความที่น่าสนใจ ฟังก์ชันนี้เป็นจุดเด่นของการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บน e-books ความสามารถในการแบ่งปันหรือการอ่านหนังสือร่วมกัน โดยแต่ละคนต้องซื้อหนังสือหรือดาวน์โหลดเล่มเดียวกันมาเท่านั้น เมื่อเจอข้อความน่าอ่าน ผู้อ่านก็จะเน้นข้อความนั้นเพื่อให้เพื่อน ๆ ที่อ่านเล่มเดียวกันได้เห็น ทำให้การอ่านสนุกมากยิ่งขึ้น ลองมองภาพว่าหากเราไปยืมหนังสือห้องสมุดมาอ่านแล้วเราทำไฮไลท์ (highlight) ลงไปก็เป็นสิ่งไม่สามารถทำได้

13. ฟังก์ชันนี้ เน้นการเติมข้อมูลลงไปด้วย บางคนอ่านแล้วก็สรุปใจความสำคัญลงไป ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) เพื่อในอนาคตกลับมาอ่านใหม่จะได้จำได้ นอกจากนี้ยังใช้บันทึกเพื่อเตือนความจำในหนังสือได้

14. การแบ่งปัน ในแง่นี้หมายถึงการให้เพื่อนยืมไปอ่าน การนำหนังสือไปบริจาคต่อให้คนอื่น ถ้าเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) จะมีการติดลิขสิทธิ์จำพวก DRM ซึ่งทำให้เกิดความไม่สะดวกหรือบางเล่มไม่สามารถนำไปให้คนอื่นอ่านต่อได้ ลิขสิทธิ์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) จะมีแค่เจ้าของเพียงคนเดียว แต่หนังสือหากเราอ่านจบแล้วยังส่งต่อให้ใครก็ได้ยืมอ่านต่อ

15. หนังสือมือสอง ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะติดลิขสิทธิ์จำพวก DRM เช่นกัน หากเราอ่านหนังสือเล่มเดิม ๆ จนเบื่อแล้ว ถ้าเป็นหนังสือทั่วไปจะสามารถนำไปขายต่อเป็นหนังสือมือสองได้ แต่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) ไม่สามารถขายได้เนื่องจากจะผูกกับสิทธิ์เจ้าของเพียงคนเดียว

16. ค้นหาในหนังสือ หากหยิบหนังสือแบบเดิมทั่วไปมาอ่าน การที่เราจะต้องหาคำที่เราอยากอ่านในหนังสือทำได้โดยการที่เราจะต้องอ่านทั้งเล่มแล้วก็จดออกมา แต่ใน e-books มีฟังก์ชันในการค้นหาคำซึ่งสะดวกมากกว่าการที่เราจะต้องอ่านทั้งเล่ม

จะเห็นได้ว่า หนังสือทั่วไปมีความแตกต่างกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เห็นได้ชัดเจน คือ กระบวนการผลิตหนังสือ รูปแบบ และวิธีการอ่าน รวมทั้งองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกเสียงประกอบ ภาพเคลื่อนไหว ทำให้เกิดความตื่นเต้นและไม่น่าเบื่อหน่ายเหมาะกับลักษณะผู้เรียนในปัจจุบันได้แต่หนังสือทั่วไปไม่สามารถแทรกเสียงหรือภาพเคลื่อนไหวได้ อีกทั้งในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้เรียนยังสามารถเรียนได้หลายคนในเวลาเดียวกันเพราะสามารถอ่านได้พร้อมๆ กันในหนังสือเล่มเดียวกัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในแง่ของการสนองความต้องการและความสามารถของบุคคลอย่างมีประสิทธิภาพในแง่ดีทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ นอกจากนี้

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีระบบการเรียกคืนและการเชื่อมโยงผู้เรียนหรือผู้อ่านสามารถเลือกหัวข้อที่สนใจข้อใดก่อนก็ได้และสามารถย้อนกลับไปมาในเอกสารหรือกลับมาเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ แต่หนังสือทั่วไปหากต้องการย้อนกลับไปยังข้อมูลเดิมจำเป็นต้องเปิดหนังสือไปยังหัวข้อนั้นๆ และถ้าเป็นกรณียืมหนังสือมากจากห้องสมุดจะไม่สามารถพลิกหน้าหนังสือหรือทำสัญลักษณ์ใดๆ ในหนังสือ ส่วนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เมื่อต้องการทบทวนบทเรียนหากไม่เข้าใจจะสามารถทำได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ในด้านผู้สอนนั้นเนื่องจากการจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดอยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์ จึงทำให้สามารถปรับปรุง แก้ไข หรือเพิ่มเติมเนื้อหาในบทเรียนให้ทันสมัยได้ อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงไปสู่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้โดยใช้ความสามารถของไฮเพอร์มีเดีย และยังมีการจัดบันทึกช่วยจำ การค้นหาคำในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถทำได้ง่ายกว่าหนังสือธรรมดา ถึงแม้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีข้อดีมากมาย แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าหนังสือทั่วไปถึงแม้จะมีต้นทุนสูงก็ตาม แต่ในด้านของการแบ่งปันให้ผู้อื่นอ่านหรือมอบให้ผู้อื่นใช้ต่อเป็นหนังสือมือสอง ในแง่นี้หนังสือทั่วไปย่อมทำได้ดีกว่า โดยเฉพาะในแหล่งที่ขาดความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี หรือมีทุนทรัพย์ในการจัดหาอุปกรณ์ด้านไอทีไม่เพียงพอ แล้วนั้นหนังสือทั่วไปมีความสำคัญในการศึกษาหาความรู้ที่เหล่านั้นอย่างมาก และยังเป็นประโยชน์ในการค้นคว้างานวิจัยที่ต้องมีการอ้างอิงอย่างชัดเจนจากหนังสือที่ถูกจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มจนเป็นที่รู้จักของวงการศึกษาหรือบุคคลทั่วไป จากแง่ดีของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ข้างต้นทำให้ผู้ศึกษาจัดทำหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมการอ่านเป็นรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพราะสามารถทำการส่งหนังสือให้กับนักเรียนอ่านพร้อม ๆ กันหรือเลือกอ่านในเวลาที่เหมาะสมได้ส่งผลให้การศึกษาในครั้งนี้มีความสำเร็จตามเวลาที่เหมาะสม

1.8 องค์ประกอบและโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1.8.1 องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ลักษณะองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีความคล้ายคลึงกับหนังสือทั่วไป ในส่วนของอักขระและภาพนิ่ง แต่ในส่วนอื่นนั้นค่อนข้างมีความแตกต่างจากองค์ประกอบของหนังสือทั่วไป ด้านภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ มัลติมีเดีย และการปฏิสัมพันธ์ เป็นต้น สุรศักดิ์ ไวทยวงศ์สกุล (2550) และสุวรรณ บัวศรี (2555) ได้กล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ ดังนี้

1. อักขระ (Text) หรือข้อความ เป็นองค์ประกอบของโปรแกรมมัลติมีเดียสามารถนำอักขระ มาออกแบบเป็นส่วนหนึ่งของภาพ หรือสัญลักษณ์ กำหนดหน้าที่การเชื่อมโยง นำเสนอเนื้อหา เสียง กราฟิก หรือวีดิทัศน์ เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษา การใช้อักขระเพื่อกำหนดหน้าที่ในการสื่อสารความหมายในคอมพิวเตอร์ ควรมีลักษณะดังนี้

1.1 สื่อความหมายให้ชัดเจน เพื่ออธิบายความสำคัญที่ต้องการนำเสนอ ส่วนของเนื้อหา สรุปแนวคิดที่ได้เรียนรู้

1.2 การเชื่อมโยงอักขระบนจอภาพสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ในมัลติมีเดีย การเชื่อมโยงทำได้หลายรูปแบบจากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่งในระบบเครือข่ายด้วยแฟ้มเอกสารข้อมูลเดียวกันหรือต่างแฟ้มกันได้ทันที ในลักษณะรูปแบบตัวอักษร (Font) เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Symbol) การเลือกใช้แบบอักขระเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์และการให้สีแบบใดนั้นให้ดู องค์ประกอบการจัดวางองค์ประกอบด้านศิลป์ที่ดูแล้วมีความเหมาะสม

1.3 กำหนดความยาวเนื้อหาให้เหมาะสม ผู้ผลิตโปรแกรมสามารถใช้ เทคนิคแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนย่อย แล้วเชื่อมโยงข้อมูลเข้าด้วยกัน หากต้องการศึกษาข้อมูลส่วนใดก็สามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนต่างๆ ที่เชื่อมโยงกันได้ การเชื่อมโยงเนื้อหาสามารถกระทำได้ 3 ลักษณะด้วยกันคือ ลักษณะเส้นตรง ลักษณะสาขา และลักษณะผสมผสานหลายมิติ

1.4 สร้างการเคลื่อนไหวให้อักขระเพื่อสร้างความสนใจก่อนนำเสนอข้อมูล สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การเคลื่อนไหวย้ายตำแหน่ง การหมุน การกำหนดให้เห็นเป็นช่วงๆ จังหวะ เป็นต้น ข้อสำคัญ คือ ควรศึกษาถึงจิตวิทยาความต้องการรับรู้ กับความถี่การใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวของผู้ศึกษาโปรแกรมแต่ละวัยให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

1.5 เครื่องหมายและสัญลักษณ์ เป็นสื่อกลางที่สำคัญในการติดต่อกับ ผู้ศึกษาในบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์การนำเสนอหรือออกแบบสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายควรให้ สัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียน สามารถทำความเข้าใจกับความหมายและสัญลักษณ์ต่างๆ นั้นได้อย่าง รวดเร็วอักขระเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญต่อการเรียนรู้ การทำความเข้าใจ การนำเสนอความหมาย ที่ก่อประโยชน์กับผู้เรียน อักขระมีประสิทธิผลในการสื่อข้อความที่ตรงและชัดเจนได้ดีในขณะที่ รูปภาพสัญลักษณ์ภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ช่วยทำให้ผู้ใช้นึกและจำสารสนเทศได้ง่ายขึ้น มัลติมีเดียนั้นเป็นเครื่องมือที่มีความสามารถในการประสมประสานอักขระ สัญลักษณ์ ภาพ รวมถึงสี เสียงภาพนิ่ง และภาพวิดีโอทัศน์ เข้าด้วยกัน ทำให้ข้อมูลข่าวสารมีคุณค่าและน่าติดตามมากขึ้น

2. ภาพนิ่ง (Still Images) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผล ในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็น องค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมี บทบาทมาก ในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก อาทิ การเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาล์วในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ภาพเคลื่อนไหว จึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหวโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจ ก็มีโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว (Auto Desk Animation) ซึ่งมีคุณสมบัติทั้งในด้านของการออกแบบกราฟิกละเอียดสำหรับใช้ในมัลติมีเดียตามต้องการ

4. เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูลหรือสร้างสภาพแวดล้อมให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดีเสียง เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้น

5. วิดิทัศน์ การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพยนตร์ วิดิทัศน์ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวิดิทัศน์จะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวิดิทัศน์ดิจิทัล คุณภาพของวิดิทัศน์ดิจิทัลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวิดิทัศน์ดิจิทัลและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอและการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย วิดิทัศน์สามารถนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เสียงสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภายนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง

6. การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้ จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์ หรือคลิกลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูลต่อไป

รูธ วิลสัน และคณะ (2002, น. 3) ได้ทำการวิจัยในโครงการ EBNO (Electronic Book On-screen Interface) ของมหาวิทยาลัย Strathclyde ประเทศสก๊อตแลนด์ ได้เสนอเกี่ยวกับการออกแบบองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ว่าควรมีการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ โดยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. หน้าปก (Cover you book) ควรออกแบบให้สามารถสื่อถึงเนื้อหาภายในหนังสือได้ มีชื่อเรื่องและชื่อผู้แต่งที่ชัดเจน มีส่วนที่เชื่อมโยงไปสู่สารบัญที่เด่นชัด หากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนั้นมีเล่มที่เป็นแบบหนังสือปกติควรมีการออกแบบหน้าปกของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้มีลักษณะเหมือนกับเล่มที่เป็นแบบปกติด้วย เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายว่าเป็นเล่ม

เดียวกัน นอกจากนี้อาจเพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจผู้อ่านมากขึ้นอาจใช้ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวหรือกราฟิกก็ได้

2. สารบัญ (Include a Table of Contents) สำหรับข้อความที่ใช้เป็นหัวข้อในสารบัญ ควรใช้คำที่บอกถึงความหมายของส่วนที่จะโยงไปหาได้อย่างชัดเจน และสามารถที่จะเชื่อมต่องไปสู่แต่ละหน้าได้

3. ดัชนี (Include an Index) การออกแบบดัชนีสำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะคล้ายกับหนังสือปกติ คือ เรียงตามตัวอักษร แต่มีข้อเด่นกว่าที่สามารถสร้างการเชื่อมโยงระหว่างดัชนีไปสู่ข้อมูลในหนังสือที่ถูกต้องจะสามารถช่วยค้นหาได้ง่ายขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่อีกรูปแบบหนึ่งของการเป็นตัวนำทาง (Navigator) ที่ดี นอกจากนี้การออกแบบลักษณะของดัชนีควรออกแบบที่สะดวกตาเห็นได้ชัด

4. เครื่องมือในการช่วย (Search Tool) เครื่องมือในการช่วยคนหา นั้น ถือเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐาน ที่จะช่วยให้เข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฐานข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งผู้ใช้แค่ทำการพิมพ์คำหลักของข้อมูลที่ต้องการ ก็สามารถช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลในส่วนที่ต้องการได้ละเอียดและง่ายขึ้น

5. การออกแบบข้อความ (Text) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของหนังสือทุกประเภทในการออกแบบด้านนี้อาจแบ่งได้ดังนี้

5.1 ตัวอักษร รูปแบบตัวอักษรที่จะนำมาใช้กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สิ่งที่สำคัญคือการใช้รูปแบบที่อ่านง่าย ไม่ควรใช้รูปแบบตัวอักษรที่บางเกินไป เพราะจะทำให้อ่านยาก

5.2 การจัดข้อความ เป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถอ่านข้อความหรือเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของเราได้ง่ายขึ้น เพราะฉะนั้นควรมีการเว้นพื้นที่ที่เหมาะสม ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับขนาดหน้าจอของอุปกรณ์ที่ใช้ในการอ่าน ขนาดและรูปแบบตัวอักษร และโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างและอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

6. การใช้สี การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นไม่ควรใช้สีที่มากจนเกินไปนัก แม้ว่าจะมีข้อได้เปรียบจากหนังสือแบบปกติในเรื่องของการไม่สิ้นเปลืองสีด้านการพิมพ์ แต่การออกแบบที่มีสีที่มากเกินไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับตัวอักษรและพื้นหลัง ทำให้ผู้อ่านข้อความลำบากและสับสนกับการเชื่อมโยงของข้อความที่เป็น hypertext การใช้สีจึงควรมีลักษณะที่เป็นโทนสีเดียวกัน จะช่วยให้ผู้อ่านสบายตา โดยปกติการใช้สีพื้นหลังจะใช้สีขาว และมีตัวอักษรสีดำ เพื่อสะดวกกับผู้อ่านที่ต้องการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นไปพิมพ์เอง

7. การออกแบบด้านรูปภาพ และองค์ประกอบด้านกราฟิก สิ่งที่เราควรคำนึงในการใส่รูปภาพในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ โปรแกรมที่ใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นสนับสนุนไฟล์รูปภาพในรูปแบบใดบ้าง เพื่อที่จะมีการนำไฟล์รูปภาพที่เหมาะสมและรูปแบบของไฟล์รูปภาพที่

นำมาใช้ควรมีขนาดไฟล์ที่ไม่ใหญ่เกินไป เพราะจะทำให้ไฟล์หนังสือมีขนาดใหญ่ด้วย การจัดองค์ประกอบของกราฟิก ต้องดูองค์ประกอบโดยรวมของหน้าแต่ละหน้าในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นด้วย เพื่อมีการจัดองค์ประกอบโดยรวมให้เหมาะสมและมีการแยกออกจากข้อความให้ชัดเจน หากนำภาพมาใช้เป็นตัวชี้ทางภาควรรใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา และเป็นภาพที่สื่อความหมายของการชี้มาได้ชัดเจน เพื่อไม่ให้ผู้ใช้สับสนและควรรักษาภาพในลักษณะเดียวกันทั้งเล่ม

8. การออกแบบด้านมัลติมีเดีย องค์ประกอบด้านนี้จะช่วยให้ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านในการอ่านมากขึ้น นอกจากนี้การออกแบบมัลติมีเดียจะสามารถช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่านได้ ซึ่งจะเห็นได้ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive e-book)

9. การออกแบบหน้าจอแต่ละหน้าไม่ควรยาวเกินไป เนื่องจากการที่มีการจัดให้หน้าจอแต่ละหน้ายาวเกินไปนั้นจะทำให้ผู้อ่านอ่านข้อความได้ยาก และไม่สะดวก ผู้อ่านส่วนใหญ่จะไม่ชอบการอ่านข้อความที่ต้องใช้การเลื่อนหน้าจอขึ้นลง (scrolling) ดังนั้นควรทำหน้าแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ใกล้เคียงหรือคล้ายกับหนังสือแบบปกติ และใช้การพลิกหน้าจอหรือตัวนำทางไปสู่หน้าอื่นๆ แทน เพราะจะช่วยให้ผู้อ่านอ่านได้ง่าย และป้องกันการหลงทางในการอ่านได้มากกว่า

ครรรชิต มาลัยวงศ์ (2540, น. 175) ได้กล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ ดังนี้

1. อักขระ (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย ผู้เขียนสามารถเลือกใช้อักขระได้หลาย ๆ แบบ และสามารถที่จะเลือกสีของอักขระและกำหนดขนาดของตัวอักขระได้ตามต้องการ การดัดต่อกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้อักขระรวมถึงการใช้อักขระในการเชื่อมต่องานนำเสนอเนื้อหาเสียง ภาพกราฟิกหรือเล่นวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักขระยังสามารถนำจัดเป็นลักษณะเมนู (Menu) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษา การใช้อักขระเพื่อสื่อความหมายในคอมพิวเตอร์ควรมีลักษณะ ดังนี้

1.1 สื่อความหมายให้ชัดเจน เลือกใช้ขนาดอักขระให้เหมาะสม เพื่อให้ผู้อ่านสามารถแยกแยะความสำคัญของเนื้อหาได้อย่างไม่สับสน

1.2 เนื้อหาในและหน้าหรือแต่ละแฟ้มไม่ควรยาวจนเกินไป เพราะจะทำให้ผู้อ่านยากและอาจจะต้องใช้เวลาในการดาวน์โหลดข้อมูลนาน ดังนั้น ถ้ามีข้อมูลจำนวนมากจึงควรแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วน แล้วค่อยเชื่อมโยงข้อมูลเข้าด้วยกัน หากผู้ใช้ต้องการศึกษาข้อมูลส่วนใดก็สามารถเลือกศึกษาข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อมโยงกันอยู่ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว (พงษ์ระพี เตชพาหพงษ์, 2540, น. 26-27) สร้างความสนุกสนานและเร้าใจ ทำให้คอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์ที่น่าสนใจ และน่าติดตามเป็นพิเศษ การใช้เสียงในมัลติมีเดีย นั้น ผู้สร้างจะต้องรู้ว่าสร้างเสียงอย่างไร ซึ่ง

เสียงที่ใช้งานได้ ทั้งเสียงที่อัดจากธรรมชาติ และเสียงที่อัดจากเครื่องเสียงต่างๆ โดยตรง เช่น เครื่องเล่นวิทยุ เทปคาสเซทหรือแผ่นซีดี การอัดเสียงผ่านไมโครโฟนที่มีคุณภาพจะทำให้ได้เสียงที่มีคุณภาพดีเยี่ยมทำให้เสียงมีคุณภาพดีด้วยเช่นกัน ไฟล์เสียงมีหลายแบบที่นิยมใช้โดยทั่วไป ได้แก่ ไฟล์สกุล .wav ละ MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ไฟล์ .wav จะนับเสียงทั้งหมดทำให้การเก็บไฟล์สูงมาก ส่วนไฟล์ MIDI เป็นไฟล์ที่นิยมใช้การเก็บเสียงดนตรี

2. การเชื่อมโยงข้อมูลแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) หมายถึง การที่ผู้ชมมัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการโดยใช้ตัวอักษร ปุ่ม หรือภาพ สำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากตัวอักษรตัวอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์หรือคลิกลงบนปุ่มเพื่อเข้าไปหาข้อมูลที่ต้องการหรือเปลี่ยนข้อมูล ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) เป็นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะการสื่อสารไปมาทั้งสองทาง คือ การโต้ตอบระหว่างผู้ใช้คอมพิวเตอร์และการมีปฏิสัมพันธ์ผู้ใช้เลือกได้ว่าจะดูข้อมูลภาพ ฟังเสียง หรือดูภาพวีดิทัศน์ ซึ่งรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์อาจอยู่ในรูปใดรูปหนึ่งดังต่อไปนี้

2.1 การใช้เมนู (Menu Driven) ลักษณะที่พบเห็นได้ทั่วไปของการใช้เมนู คือ การจัดลำดับหัวข้อให้ผู้ชมสามารถเลือกข่าวสารข้อมูลที่ต้องการได้ตามที่ต้องการและสนใจ การใช้เมนูมักประกอบด้วยเมนูหลัก (Main Menu) ซึ่งแสดงหัวข้อหลักให้เลือกและเมื่อไปยังแต่ละหัวข้อหลักก็จะประกอบด้วยเมนูย่อยที่มีหัวข้ออื่นให้เลือกหรือแยกไปยังเนื้อหาหรือส่วนนั้นๆ เลยกั้นที่

2.2 การใช้ฐานข้อมูลไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia Database) เป็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่ให้ผู้ชมสามารถเลือกไปตามเส้นทางที่เชื่อค่าสำคัญซึ่งอาจเป็นคำ ข้อความ เสียง หรือภาพ คำสำคัญเหล่านี้จะเชื่อมโยงกันอยู่ในลักษณะเหมือนใยแมงมุม ดโดยสามารถเดินหน้าและถอยหลังได้ตามความต้องการของผู้ใช้

2.3 การจัดเก็บข้อมูลแบบมัลติมีเดีย เนื่องจากว่ามีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดียที่เป็นการพัฒนาแบบใช้หลายสื่อผสมกัน (Multimedia) และเทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดียมีจำนวนมากทำให้จำเป็นต้องใช้เนื้อหาที่เก็บข้อมูลเป็นจำนวนมาก สื่อที่ใช้จัดเก็บต้องมีขนาดความจุมากพอที่จะรองรับข้อมูลในรูปแบบวีดิโอ รูปภาพ ข้อความ ปัจจุบันแผ่นซีดีรอม (CD-ROM: Compact Disk Read Only Memory) และแผ่นดีวีดี (DVD) ได้รับความนิยมแพร่หลายสามารถเก็บข้อมูลได้สูงมาก จึงสามารถเก็บข้อมูลเพิ่มข้อมูลอื่นๆ ได้มากเท่าที่ต้องการ จึงกล่าวได้ว่าซีดีรอมและดีวีดีเป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่ปฏิรูปแบบการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนสามารถทบทวนและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในเวลาและผู้เรียนสะดวกและมีประสิทธิภาพ

จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยส่วนใหญ่ข้างต้น ผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบดังกล่าวมาใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยสร้างให้นิทานแต่ละเรื่องมีองค์ประกอบสำคัญหลักๆ คือ

การนำอักษรมาออกแบบรวมเป็นส่วนหนึ่งของภาพโดยมีตัวอักษรเป็นสีดำและมีพื้นหลังตัวอักษรเป็นสีขาว อีกทั้งยังมีภาพเคลื่อนไหวที่ไม่มากจนเกินไป มีการใช้เสียงพากษ์หรือเสียงบรรยายที่น่าฟังโดยมีลักษณะของเสียงตัวละครที่เป็นทั้งคน สัตว์ ต้นไม้ และมีดนตรีประกอบฉากหรือเนื้อหา เช่น เสียงน้ำไหล เสียงนกร้อง เสียงร้องของสัตว์ป่า เสียงรถม้า เสียงฝนตก สีฟ้าร้อง ฟ้าผ่า เป็นต้น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน มีความเข้าใจและตื่นเต้นมากขึ้นด้วยการตัดต่อในโปรแกรมไอโมฟวี่ (iMovie)

นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้มีการตกแต่งกราฟิกให้มีความสวยงามมีสีสันที่สดใสด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยเลือกใช้ไฟล์กราฟิกที่มีขนาดเหมาะสม ในการศึกษาครั้งนี้ นักเรียนสามารถอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านลิงค์ที่ผู้ศึกษาได้จัดทำขึ้นสู่เว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) ได้พร้อมกันหรือต่างเวลากันตามความสะดวกของแต่ละบุคคล อีกทั้งยังใช้ระบบการเก็บข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์และในแพลตฟอร์มซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยียูเอสบีซี ที่มีความเร็วในการอ่านและเขียนข้อมูลสูงและเป็นที่ยอมรับอย่างมากในตนเอง (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, ออนไลน์, 4 กรกฎาคม 2562) ดังนั้นการใช้วิธีการดังกล่าวข้างต้นจึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ

1.8.2 โครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2551) ได้กล่าวถึงโครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book Construction) ไว้ว่า ลักษณะโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีความคล้ายคลึงกับหนังสือทั่วไปที่พิมพ์ด้วยกระดาษ หากจะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ กระบวนการผลิต รูปแบบ และวิธีการอ่านหนังสือ สรุปโครงสร้างทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบด้วย

1. หน้าปก (Front Cover)

หน้าปก หมายถึง ปกด้านหน้าของหนังสือส่วนแรกเป็นตัวบ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้ชื่ออะไร ใครเป็นผู้แต่ง

2. คำนำ (Introduction)

คำนำ หมายถึง มีไว้เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล และเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น

3. สารบัญ (Contents)

สารบัญ หมายถึง ตัวบ่งบอกหัวข้อเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่ที่หน้าใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้

4. สารของหนังสือแต่ละหน้า (Pages Contents)

สารของหนังสือแต่ละหน้า หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้าที่ปรากฏภายในเล่ม ประกอบด้วย

4.1 หน้าหนังสือ (Page Number)

4.2 ข้อความ (Text)

4.3 ภาพประกอบ (Graphics) .jpg, .gif, .bmp, .tiff

4.4 เสียง (Sounds) .mp.3, .wav .midi

4.5 ภาพเคลื่อนไหว (Video Clips, flash) .mpeg, .wav, avi

4.6 จุดเชื่อมโยง (Links)

5) อ้างอิง (Reference)

อ้างอิง หมายถึง แหล่งข้อมูลที่ใช้นำมาอ้างอิง อาจเป็นเอกสาร ตำรา หรือเว็บไซต์

6) ดัชนี (Index)

ดัชนี หมายถึง การระบุคำสำคัญหรือคำหลักต่างๆ ที่อยู่ภายในเล่มโดยเรียงลำดับตัวอักษรให้สะดวกต่อการค้นคว้า พร้อมระบุเลขหน้าและจุดเชื่อมโยง

7. ปกหลัง (Back Cover)

ปกหลัง หมายถึง ปกด้านหลังของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนท้ายเล่ม การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดย Concept ไม่ต่างจากการสร้างหนังสือทั่วไป ซึ่งจะประกอบด้วยสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. ปก
2. คำนำ
3. สารบัญ
4. เนื้อหา
5. บรรณานุกรม
6. ปกหลัง

1.9 เทคนิคการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ควรยึดหลักการออกแบบ (อ้างอิงมาจาก อร์ัญญา พิมพ์แก้ว, 2556, น. 27-29) ดังนี้

1. ออกแบบหน้าจอให้อยู่ในแนวทางเดียวกันเพื่อป้องกันมิให้ผู้อ่านเกิดความสับสน และเนื้อหาทั้งหมดควรมีจุดรวมสายตาอยู่ที่กลางจอ ในหน้าจอหนึ่งควรมีทั้งสีเข้มและสีอ่อนอยู่คู่ละกันไป เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน

2. เลือกตัวอักษรที่เหมาะสมกับสีพื้น ซึ่งมีเครื่องมือหลายตัวที่ช่วยให้การเลือกคู่สีที่เหมาะสม เพื่อการอ่านที่ง่ายและสบายตา

3. ตัวอักษรควรมีความคมชัดไม่ขรุขระเป็นรอยหยักขึ้นบันได ก่อนการตัดสินใจจะเลือกใช้ตัวอักษรรูปแบบใด ควรตรวจดูให้แน่ใจก่อนว่าตัวอักษรนั้นมีครบทั้งตัวปกติ ตัวหนา ตัวเอียง

และตัวขีดเส้นใต้หรือไม่ เพราะถ้าขาดรูปแบบใดไปจะทำให้ไม่สามารถสร้างตัวอักษรที่มีขอบที่กลมกลืนได้ และควรเก็บไฟล์ตัวอักษรที่เลือกใช้ออกไว้เผื่อการปรับแก้ไขต่อไป

4. ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ไม่ควรต่ำกว่า 12-14 พอยน์ท (Boling, 1994, p. 14)

5. ภาพกราฟิกที่ใช้ควรใช้ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การใช้งาน เลือกใช้รูปแบบของภาพกราฟิกให้ถูกต้อง ภาพสกุลเจเพค (JPEG) เหมาะสำหรับรูปภาพ สกุลกิป (GIF) เหมาะสำหรับรูปที่เป็นลายเส้น โลโก้ และรูปที่มาจากการเล่นภาพจากหน้าจอ ตลอดจนการทำกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหว ภาพประกอบภายในยิ่งเล็กเท่าไรก็ยิ่งดี แต่ทั้งนี้ต้องไม่ทำให้รายละเอียดของภาพเสียไป ถ้าผู้ใช้สนใจให้คลิกภาพก็จะพบว่ารูปที่ขยายใหญ่ขึ้น ทำให้ลดเวลาในการเข้าถึงข้อมูล วุฒิ เดชะณิษ (2540, น. 101) หากภาพนั้นมีจุดประสงค์เพื่อเป็นภาพที่จะนำไปสู่เนื้อหาอื่นก็ไม่ควรใช้ภาพที่มีความซับซ้อนมากนัก และขนาดของไฟล์ควรปรับปรุงให้สามารถส่งผ่านโมเด็มที่ใช้งานได้โดยทั่วไปอย่างรวดเร็วโดยไม่ทำให้คุณภาพของภาพเสียไป อีกทั้งขนาดไฟล์ที่เล็กลงจะทำให้สามารถบริหารหรือจัดการกับไฟล์ต่างๆ ได้ง่าย สะดวกและเร็วขึ้นอีกด้วย การเชื่อมโยงไปยังที่อื่นๆ ควรออกแบบบริเวณพื้นที่ให้ชัดเจน

6. ในการใช้เสียงและภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้อย่างมีเหตุผล ไม่ควรพรวดพราดหรืออักษรกระพริบในหนึ่งหน้าก็ไม่ควรมากจนเกินไป ตัวอย่างที่เหมาะสมจะใช้เสียง ได้แก่ เสียงเพลง การแสดง ภาษาต่างประเทศ เสียงสัตว์ เสียงการให้ผลย้อนกลับ เป็นต้น Boling (1994, p. 16) หากต้องการเพลงประกอบเพื่อสร้างความตื่นเต้นเร้าใจ ควรใช้ไฟล์นามสกุลมิดี้ (Midi) ซึ่งมีขนาดเล็กกะทัดรัด

7. การใช้เทคนิคพิเศษ (Effect) ควรใช้เพื่อส่งเสริมภาพให้ดูเด่นขึ้น แต่ต้องไม่เด่นภาพที่ต้องการจะเน้น และใช้เป็นแรงดึงดูดให้ผู้อ่านอยากพลิกไปดูเนื้อหาข้างใน อย่าใช้ให้มากจนเกินไปควรระวังในการสร้างเงาให้กับภาพโดยเลือกใช้อย่างเป็นธรรมชาติ ใช้อย่างสม่ำเสมอในทุก ๆ ส่วน หลีกเลี่ยงเงาที่เกิดจากทิศที่ต่างกันซึ่งมักเกิดขึ้นในกรณีที่มีผู้ช่วยกันออกแบบหรือทำมากกว่าหนึ่งคนและขาดการวางแผนที่ดี (ทิพย์มณฑา สดชื่น, 2554, น. 24-26)

จะเห็นได้ว่า การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ควรให้ความสำคัญกับหลายๆ ด้าน เช่นการออกแบบหน้าจอ การเลือกใช้แบบอักษร ความคมชัด ขนาดของตัวอักษร การใช้พื้นที่หลังที่สบายตา การเลือกใช้กราฟิกและเทคนิคพิเศษ ตลอดจนการใช้เสียงและภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้อย่างมีเหตุผล ไม่ควรพรวดพราด อักษรกระพริบในหนึ่งหน้าก็ไม่ควรมากจนเกินไป ตัวอย่างที่เหมาะสมจะใช้เสียง ได้แก่ เสียงเพลง การแสดง ภาษาต่างประเทศ เสียงสัตว์ เสียงการให้ผลย้อนกลับ เป็นการทำให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความน่าสนใจ น่าอ่าน ส่งผลให้ผู้่านเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.10 กระบวนการในการออกแบบพัฒนาและประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

ในการออกแบบพัฒนาและประเมินผลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น สามารถยึดตามขั้นตอนการออกแบบอย่างเป็นระบบ ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปทดลองใช้ และการประเมินผล (จินตวิรั คัลยสังข์, 2555, น. 37 – 53) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.10.1 ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) การวิเคราะห์วัตถุประสงค์และขอบเขตของเนื้อหา

การวิเคราะห์วัตถุประสงค์และขอบเขตของเนื้อหา เป็นขั้นแรกในการออกแบบการเรียนการสอนซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนสามารถวางแผนการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยวัตถุประสงค์และขอบเขตของเนื้อหานั้น อาจพิจารณาจากปัญหาและความจำเป็นในการใช้สื่อการเรียนการสอนในการที่จะให้ผู้เรียนบรรลุเนื้อหานั้นที่มีความยากและเป็นนามธรรม ทำให้มีความต้องการจำเป็นในการใช้สื่อเพื่อช่วยลดปัญหาและอุปสรรคดังกล่าว

เมื่อผู้สอนมีการตั้งวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแล้ว การวิเคราะห์เนื้อหาที่สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้ทำได้โดยพิจารณาจากความรู้ ทักษะ และเจตคติที่จำเป็นต้องมีในบทเรียนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และความรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีก่อน จากนั้นควรจัดเรียงเนื้อหาอย่างเป็นระบบโดยระบุส่วนประกอบที่สำคัญในเนื้อหา โดยการวิเคราะห์ขั้นตอนของเนื้อหานี้ควรจัดทำเป็นแผนผังเพื่อให้เข้าใจในทุกรายละเอียดขั้นตอนและเห็นภาพรวมชัดเจนว่าผู้เรียนต้องทำอะไรบ้างเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

2) วิเคราะห์ลักษณะของผู้เรียน

การวางแผนการออกแบบสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมีความสำคัญยิ่ง ทั้งนี้สามารถพิจารณาจาก (1) ลักษณะทั่วไปของผู้เรียน ได้แก่ บุคลิกลักษณะทั่วไป คือ ความสามารถในการใช้สื่อฯ รูปแบบการเรียนรู้ รวมถึงการพิจารณาเกี่ยวกับข้อมูลการศึกษา เช่น คะแนนเฉลี่ยที่ได้รับ เป็นต้น และ (2) บุคลิกลักษณะเฉพาะ เช่น แรงจูงใจและทัศนคติในการเรียนรู้ ความคาดหวัง และความชำนาญ เป็นต้น และสุดท้ายคือการวิเคราะห์ (3) บริบทที่สัมพันธ์กับผู้เรียน ซึ่งเป็นการนำข้อมูลสภาพความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวผู้เรียนมาวิเคราะห์ว่ามีผลกระทบอย่างไรในการออกแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

3) การวิเคราะห์บริบท เงื่อนไข และข้อบังคับต่างๆ

วิเคราะห์บริบท เงื่อนไข และข้อบังคับต่างๆ ได้แก่ การพิจารณาข้อจำกัดในด้านต่างๆ ในการออกแบบ พัฒนา ตลอดจนการนำไปใช้ของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

(e-book) ไม่ว่าจะป็นข้อจำกัดในด้านเวลา งบประมาณ ตลอดจนความพร้อมของผู้สอน ผู้เรียน และจนถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคมต่างๆ ที่จะมาช่วยสนับสนุนการใช้งานของสื่อดังกล่าว

1.10.2 ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1) การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบที่เหมาะสม ในการออกแบบสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

สำหรับการสอนนั้น ควรพิจารณาถึงการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบที่เหมาะสม อันได้แก่ ความดึงดูดและความสะดวกในการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย ความสวยงามและสุนทรียภาพ และเป็นไปตามหลักการออกแบบที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น

2) การออกแบบแนวความคิดรวบยอด (Concept Design) และร่างต้นแบบ (Prototype)

การออกแบบแนวความคิดรวบยอด ถือว่ามีความสำคัญยิ่งในการที่จะกำหนดความเป็นอัตลักษณ์ของสื่อต่างๆ เช่น การออกแบบสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เกี่ยวกับชีวิตสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาใช้ทอนสีเขียว และใช้ตัวอักษรและภาพการ์ตูนที่เหมาะสมกับความสนใจของระดับผู้เรียน และจากแนวความคิดรวบยอดดังกล่าว จึงนำมาจัดทำเป็นรูปแบบบทเรียน (Prototype) เพื่อนำเสนอรายละเอียดข้อมูลในหน้าต่างๆ ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

3) การรวบรวมแหล่งข้อมูล เมื่อมีการกำหนดรูปแบบและทอนสีของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนไปคือการรวบรวมแหล่งข้อมูลสำหรับการจัดทำสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ สามารถแบ่งแหล่งที่มาของข้อมูลออกได้เป็น ข้อมูลเนื้อหา (จัดทำในรูปแบบ word document หรือ notepad) ข้อมูลภาพนิ่ง (บันทึกในรูปแบบไฟล์บีบอัด .gif สำหรับภาพวาด และ .jpeg สำหรับภาพถ่าย) ข้อมูลภาพเคลื่อนไหว (บันทึกในรูปแบบไฟล์บีบอัด gif สำหรับภาพเคลื่อนไหวแบบสั้นๆ (ไม่เกิน 10 เฟรม) และ .flv สำหรับการเคลื่อนไหวที่ค่อนข้างยาว) ข้อมูลเสียง (บันทึกในรูปแบบไฟล์บีบอัด .mp3 หรือรูปแบบไฟล์ที่มีความละเอียดสูง ได้แก่ ไฟล์สกุล wav สำหรับไว้ตัดต่อหรือใส่เอฟเฟกต์เพิ่มเติม) ข้อมูลวิดีโอ (บันทึกในรูปแบบไฟล์บีบอัด mp4 หรือ wmv หรือรูปแบบไฟล์ที่มีความละเอียดสูง ได้แก่ ไฟล์สกุล .avi สำหรับไว้ตัดต่อหรือใส่เอฟเฟกต์เพิ่มเติม)

4) การเขียนสคริปต์และการจัดทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) สำหรับการเขียนสคริปต์และการจัดทำสตอรี่บอร์ดนั้น การดำเนินงานหลัก ๆ คือ การนำภาพกราฟิกที่เหมาะสม มาจัดวางให้สอดคล้องกับรายละเอียดคำบรรยาย ตลอดจนการระบุรายละเอียดเพิ่มเติมอื่นๆ ที่ต้องการให้ปรากฏในสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

1.10.3 ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา

ผู้พัฒนากำหนดขั้นตอน และระยะเวลาในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ในรูปแบบ Gantt chart ในบางกรณีที่มีการดำเนินงานจากหลากหลายฝ่าย ผู้พัฒนาอาจระบุผู้รับผิดชอบในแต่ละขั้นตอน เพื่อให้การดำเนินงานอยู่ในระยะเวลาที่ได้ตั้งไว้

1.10.4 ขั้นตอนที่ 4 การนำไปใช้ แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

1) การปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีการศึกษา เกี่ยวกับความเหมาะสมของบทเรียน

การปรึกษาและพิจารณาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) จากผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา ได้แก่ผู้สอนเนื้อหารายวิชาในกลุ่มสาระใดสาระหนึ่งที่มีประสบการณ์สอนมาระยะหนึ่งแล้ว สามารถที่จะให้คำแนะนำ ข้อควรพิจารณาในการที่จะปรับปรุงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ให้มีประสิทธิภาพที่สูงสุด ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีการศึกษา จะพิจารณาความเหมาะสมของบทเรียนในเชิงเทคนิค ว่าได้ออกแบบตามหลักการออกแบบที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้หรือไม่ บทเรียนนั้นได้ออกแบบให้ง่ายต่อการเรียนรู้ และสะดวกในการนำไปใช้หรือไม่ อย่างไร ทั้งนี้ สามารถให้ผู้เชี่ยวชาญกรอกข้อมูลความคิดเห็นในแบบประเมิน

ทั้งนี้ แนวทางในการนำไปใช้สามารถแบ่งได้เป็น 2 แนวทาง กล่าวคือ (1) ผู้สอนเป็นผู้พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) และนำไปใช้กับผู้เรียนในชั้นเรียน ด้วยเป้าหมายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ในวัตถุประสงค์และเนื้อหานั้น และ (2) ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) โดยอาจเป็นการบูรณาการเนื้อหา รายวิชาในกลุ่มสาระใดสาระหนึ่งกับกลุ่มสาระวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี จากนั้นเมื่อผู้เรียนได้รับเนื้อหา และกระบวนการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) แล้วจึงสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองถ่ายทอดผ่านมายังหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

2) การทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือการนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) สร้างเสร็จแล้ว ไปทดลองนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายและได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ โดยรูปแบบการประเมินนี้เรียกว่า (Formative Evaluation) หมายถึง ประเมินผลสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน ประกอบด้วย (1) การตรวจสอบโครงสร้างภายในสื่อ ได้แก่ ลักษณะของสื่อ และเนื้อหาสาระในสื่อและ (2) การตรวจสอบคุณภาพสื่อได้แก่การดำเนินการทดสอบหนึ่งต่อการหนึ่ง การทดสอบกลุ่มเล็ก และการทดสอบกลุ่มใหญ่โดยมีเครื่องมือที่ใช้คือแบบทดสอบและแบบสังเกต รายละเอียดจะขอกกล่าวถึงในระยะเวลาที่ 5 ต่อไป

1.10.5 ขั้นตอนที่ 5 การประเมิน

การประเมินผลสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) นั้นประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ได้แก่ การประเมินระหว่างทางเพื่อปรับปรุงแก้ไข (Formative Evaluation) และการประเมินประสิทธิภาพสื่อที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ (Summative Evaluation) จากการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

การประเมินระหว่างทางเพื่อปรับปรุงแก้ไข (Formative Evaluation) ประเมินผลสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนประกอบด้วย การเก็บข้อมูลเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขในการดำเนินงานครั้งต่อไป และการเปิดโอกาสรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้งานจริง ไม่ว่าจะเป็นในเรื่อง ความถูกต้องของเนื้อหา การทำงานของจุดเชื่อมโยงและระบบนำทางต่างๆ ตลอดจนการตรวจสอบความละเอียดของภาพ วิดีโอ และในกรณีที่เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ออนไลน์ความเร็วในการดาวน์โหลด เมื่อเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตและการทดลองกับ web browser ที่หลากหลายก็ถือว่ามีความสำคัญ

การประเมินประสิทธิภาพสื่อที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ (Summative Evaluation) จากการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เป็นการประเมินกระบวนการที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์หรือผลสำเร็จของผู้เรียนและการประเมินผลการใช้สื่อ เนื่องจากในการเรียนการสอนนั้น ผลจากการใช้สื่อต่างๆ และผลจากการเรียนการสอนนั้นล้วนเป็นกระบวนการเดียวกันในการขับเคลื่อนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้น การประเมิน ผลสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แนวทางคือ (1) การประเมินผลจากการใช้สื่อหลังการเรียนการสอน และ (2) การติดตามผลหลังการเรียนการสอนได้ผ่านไประยะหนึ่งแล้ว

การประเมินผลหลังการเรียนการสอน เป็นการตรวจสอบประสิทธิภาพของเนื้อหา (วัตถุประสงค์ กิจกรรม สื่อฯ และวิธีการประเมินผล) ค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ ประสิทธิภาพและประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับหลังเสร็จสิ้นการเรียนการสอนแล้ว มีกรอบในการพิจารณา คือการเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ทั้งหมดที่ตั้งไว้หรือไม่และหลังจากการเรียนการสอนผ่านไปแล้ว การนำความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

โดยการประเมินผลความรู้ที่ผู้เรียนได้รับถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการประเมินผลการเรียนการสอน ทั้งนี้แบบทดสอบที่จะใช้ประเมินผลผู้เรียนจะต้องสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม โดยแบบทดสอบซึ่งเป็นที่นิยมมี 2 รูปแบบ ได้แก่ แบบทดสอบปรนัย เช่น แบบเลือกตอบ แบบถูกผิด และแบบจับคู่ เป็นต้น และแบบทดสอบอัตนัย เช่น แบบตอบสั้น แบบความเรียง และแบบโจทย์ปัญหา เป็นต้น

ในการประเมินผลด้านทักษะพิสัยนั้น เราสามารถตรวจสอบจากการกระทำที่สามารถสังเกตได้โดยตรงและจะต้องสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม โดยพิจารณาว่าผู้เรียนมีความมั่นใจ มีความใส่ใจ และความแม่นยำในการปฏิบัติงานนั้นๆ หรือไม่ นอกจากนี้ยังควรพิจารณาในมิติอื่นๆ ด้วย เช่น ข้อจำกัดที่เกิดขึ้นระหว่างการวางแผนการประเมินผลจากการปฏิบัติงาน และสภาพเงื่อนไขไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์ที่จำลองขึ้น เป็นต้น ทั้งนี้การประเมินผลด้านทักษะและพฤติกรรม 3 ประเภท ได้แก่ การทดสอบโดยตรง การวิเคราะห์จากผลที่เกิดขึ้น และการประเมินผลจากพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกซึ่งเป็นวิธีการที่ได้รับความนิยมเนื่องจากผู้สอนสามารถประเมินผลได้อย่างยุติธรรม โดยการสังเกตผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ การประเมินผลในลักษณะนี้ได้แก่ การประเมินผลจากแบบตรวจสอบรายการ การประเมินผลจากแบบมาตรฐานค่ารูปรีกส์ การบันทึกผลจากการสังเกตการตรวจสอบทางอ้อม

การประเมินผลด้านจิตพิสัยซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดได้โดยตรง แต่สามารถวัดได้จากคำพูดและพฤติกรรมของผู้เรียน ปัญหาที่พบส่วนใหญ่คือ ผู้เรียนมักแสดงทัศนคติออกมาโดยคำนึงถึงการยอมรับของสังคมมากกว่าความรู้สึกที่แท้จริง และทัศนคติไม่สามารถประเมินได้ทันทีในระหว่างการเรียนการสอน แต่ต้องรอจนสิ้นสุดการเรียนการสอน ประเภทของการประเมินผลด้านจิตพิสัย ได้แก่ การใช้แบบสอบถาม การสำรวจ และการสัมภาษณ์ เป็นต้น

กรอบการพิจารณาอีกประการหนึ่ง คือ สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ที่เลือกใช้มีความเหมาะสมหรือไม่ โดยแนวทางในการประเมินผลการใช้สื่อดังกล่าวนั้น พิจารณาจากการที่สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) นั้นได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ทั้งในด้านความรู้ ทักษะและเจตคติหรือไม่ สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ที่ใช้มีความสมบูรณ์แล้วหรือต้องการปรับปรุงแก้ไขในบางส่วน ซึ่งจะนำไปสู่คุณภาพของการเรียนการสอนที่ดีขึ้น และเรื่องพิจารณาสุดท้ายคือในส่วนของความคุ้มค่าของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ที่เลือกใช้เมื่อเทียบกับผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้นของผู้เรียน มีประเด็นในการพิจารณาคือ สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ดังกล่าวได้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นหรือไม่ สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ถ่องแท้ขึ้นเพียงใด และสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ดังกล่าวได้ช่วยเพิ่มเติมประสบการณ์การเรียนรู้ให้หรือไม่ อย่างไร

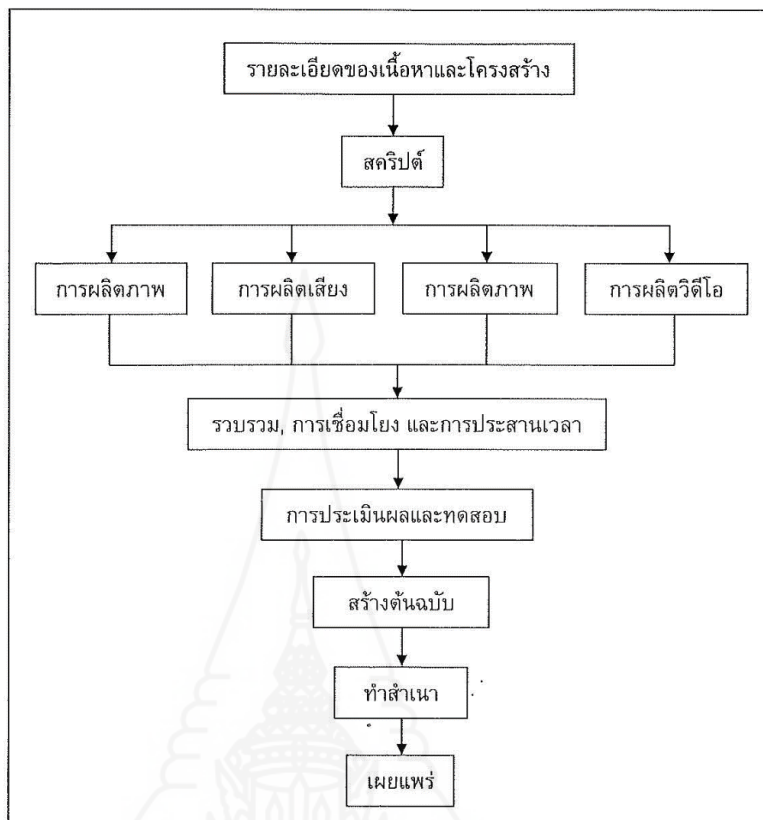
การประเมินผลหลังการเรียนการสอนมีวัตถุประสงค์ เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะและเจตคติใดบ้างที่เปลี่ยนแปลงไป เพราะสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการทำงานของผู้เรียนต่อไป นอกจากนี้ วัตถุประสงค์อีกด้านของการประเมินผลในขั้นนี้คือ เพื่อที่จะทราบว่าผู้เรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อการเรียนการสอนพอใจต่อสิ่งที่ได้รับจากการเรียนการสอนหรือไม่ เช่น หลักสูตร เนื้อหา

สาระ ผู้สอน เอกสาร สถานที่ ระยะเวลา โสตทัศนูปกรณ์ และสื่อต่าง ๆ เป็นต้น ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นตัวบ่งชี้ประสิทธิผลของการเรียนการสอนเป็นอันดับแรก

การติดตามผลหลังการการเรียนการสอนได้ผ่านไประยะหนึ่งแล้ว เป็นการติดตามผลว่าการเรียนการสอนดังกล่าวเป็นประโยชน์ หรือมีคุณค่าที่ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง และพิจารณาถึงข้อจำกัดที่ต้องปรับแก้ด้วย โดยการประเมินผลในลักษณะนี้จะเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่งด้วยกัน เช่น การสอบถามโดยใช้แบบทดสอบ การสัมภาษณ์ และการวัดความรู้ความสามารถจากแบบทดสอบวัดความรู้ความสามารถ ฯลฯ โดยการประเมินนี้ เน้นประเมินพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปหลังจากการเรียนการสอนเพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทิศทางที่พึงประสงค์หรือไม่ นอกจากนี้การประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อผู้เรียน การประเมินผลนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะทราบว่าการเรียนการสอนได้ก่อนให้เกิดผลดีต่อผู้เรียนอย่างไร โดยในการประเมินผลควรจัดสภาพการณ์หรือเงื่อนไขต่าง ๆ ก่อนการเรียนการสอนเอาไว้แล้วนำไปเปรียบเทียบกับสภาพการณ์ภายหลังการเรียนการสอนโดยใช้ข้อมูลที่ได้หรือสังเกตได้

Barker and Manji (1991, p. 277) ได้กล่าวไว้ว่า ในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ต้องอาศัยพื้นฐานการออกแบบ ซึ่งกำหนดการเชื่อมประสาน (Interface) กับผู้อ่าน โดยยึดหลักการของหนังสือและโครงสร้างของหน้าหนังสือที่แน่นอน ในการออกแบบแต่ละหน้าจะต้องคำนึงถึงยุทธศาสตร์การนำเสนอ ยุทธศาสตร์การเรียน การออกแบบปุ่มควบคุม ควรมีแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคำถามท้ายบทเพื่อประเมินผลว่าผู้อ่านได้รับความรู้ไปมากน้อยเพียงใดอาจมีสถานการณ์จำลองเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความสนใจต่อเนื้อหาที่มีอยู่ สิ่งสำคัญที่ลืมไม่ได้ คือ เนื้อหาต้องเป็นเนื้อหาที่มาจากหนังสือ

สิ่งที่ปรากฏอยู่อย่างสม่ำเสมอในขั้นตอนการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ การสร้าง (Authoring) และการเลียนแบบ (Emulation) ลำดับขั้นตอนการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะประกอบไปด้วย 1) การเขียนสคริปต์และทรัพยากรพวกมัลติมีเดีย (ตัวอักษร, เสียง, ภาพนิ่ง, ภาพเคลื่อนไหว, วิดีโอ เป็นต้น) 2) การรวบรวมการเชื่อมโยง และทำให้ทรัพยากรทั้งหมดเข้าด้วยกันได้ในรูปแบบของหนังสือ ในการประเมินผลและทดสอบจะใช้ซอฟต์แวร์เลียนแบบรูปแบบของหนังสือ ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพที่ 2.7 โมเดลการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ที่มา: Barker (1996, p. 16)

1.11 บุคลากรที่เกี่ยวข้อง

บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ประกอบด้วยบุคลากร 4 ฝ่าย ได้แก่

1.11.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและเนื้อหาเป็นบุคลากรที่มีความรู้ประสบการณ์ทางด้านการออกแบบและการพัฒนาหลักสูตรรวมถึงการกำหนดเป้าหมายและทิศทางของหลักสูตร วัตถุประสงค์พื้นฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนขอบข่ายของเนื้อหา กิจกรรมการเรียน การสอน รายละเอียด คำอธิบายของเนื้อหาวิชาตลอดจนวิธีการวัดและประเมินผลของหลักสูตร

1.11.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน เป็นบุคลากรที่ทำหน้าที่ในการเสนอ เนื้อหาวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะซึ่งเป็นผู้ที่มีความชำนาญมีประสบการณ์และมีความสำเร็จในด้านการเรียนการสอนมาเป็นอย่างดีมีความรู้ในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งสามารถจัดลำดับความยากง่ายความสัมพันธ์และความต่อเนื่องของเนื้อหา รู้เทคนิควิธีการนำเสนอเนื้อหาหรือวิธีการสอน การออกแบบและการสร้าง

บทเรียนตลอดจนวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนมาเป็นอย่างดี บุคคลกลุ่มนี้จะเป็นผู้ที่ช่วยทำให้การออกแบบบทเรียนมีทั้งคุณภาพและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.11.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอน จะช่วยทำหน้าที่ในการออกแบบและให้คำแนะนำปรึกษาทางด้านการวางแผนการออกแบบบทเรียนประกอบด้วย การออกแบบและการจัดวางรูปแบบ การออกแบบหน้าจอหรือเฟรมเนื้อหาการเลือกวิธีการใช้ตัวอักษร เส้น รูปทรง กราฟิก แผนภาพ แผนภูมิ รูปภาพ สี แสงเสียง การจัดทำ รายงานและสื่อการเรียนการสอนที่จะช่วยทำให้บทเรียนมีความสวยงามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.11.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นผู้ทำงานด้านคอมพิวเตอร์หรือผู้เชี่ยวชาญโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ สื่อมัลติมีเดีย รวมถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) โดยกระบวนการผลิตสื่อทุกประเภท จะต้องมีทีมสนับสนุน ซึ่งมีทักษะและความเชี่ยวชาญในแต่ละด้านที่แตกต่างกันไป เช่น ทีมโปรแกรมเมอร์ ทีมสนับสนุนด้านกราฟิก ทีมสนับสนุนด้านเสียง และมีสนับสนุนด้านแอนิเมชัน ฯลฯ ดังนั้น การติดต่อสื่อสารและความเข้าใจที่ตรงกับความต้องการของนักออกแบบและผู้ใช้มากที่สุด

2. นิทาน

2.1 ความหมายของนิทาน

คำว่า “นิทาน” เป็นคำภาษาบาลี มีความหมายว่า “เรื่องที่เล่ากันมา” “เรื่องเดิม” เช่น วัตถุนิทาน และ “คำแถลงเรื่องเดิม” “ข้อความเบื้องต้น” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525, น. 447)

จากนิยามข้างต้น ชี้ให้เห็นว่านิทานเป็นเรื่องเล่าโดยทั่วไป มีความหมายเป็นกลางๆ เมื่อต้องการจะระบุประเภทของเรื่องเล่า ก็จะมีคำขยายต่อท้าย เช่น นิทานปรัมปรา นิทานชีวิต และนิทานอุทาหรณ์ เป็นต้น

อย่างไรก็ดี นิยามข้างต้นนี้สอดคล้องตรงกันกับนิยามของคำว่า “นิยาย” จึงทำให้เข้าใจได้ว่า นิทานและนิยายมีความหมายเหมือนกัน และใช้แทนกันได้ แต่คำ “นิยาย” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานมิได้ระบุว่ามาจากภาษาใด สอดคล้องกับ กุสุมา รัชมณี ให้ข้อสังเกตว่าน่าจะมาจากคำว่า “นยายะ” ในภาษาสันสกฤต มีความหมายว่าการอ้างเหตุผล หรือการแสดงบทเปรียบเทียบ เพื่อให้ผู้ฟังเห็นด้วยกับถ้อยคำของผู้พูด (กุสุมา รัชมณี, 2525, น. 6)

ด้วยเหตุที่คำว่า “นิทาน” และ “นิยาย” มีความหมายเดียวกันดังนี้ จึงอธิบายเพิ่มเติมว่า นิทานเป็นที่เล่ากันมา ซึ่งควรจะมิเป้าหมายเบื้องต้นอยู่ที่การหิบบกมาเล่าเพื่อเป็นข้อเปรียบเทียบ ส่วนจะมีความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นจุดประสงค์เบื้องต้น อยู่ที่การหิบบกมาเล่าเพื่อเป็นข้อเปรียบเทียบ ส่วนจะมีความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นจุดประสงค์เบื้องต้นหรือไม่ ขึ้นอยู่กับ

วัตถุประสงค์และศิลปะของผู้เล่าแต่ละคน ส่วนความหมายของคำ “นิยาย” ที่ใช้ในปัจจุบันซึ่งตรงกับคำว่า “Romance” นั้น น่าจะเป็นความหมายที่เพิ่มเติมเข้ามาในภายหลัง (กุสุมา รัชชมนี, 2525, น. 8)

นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าทั่วไป มิได้ตั้งใจแสดงประวัติความเป็นมา จุดใหญ่เล่าเพื่อความสนุกสนาน บางครั้งก็สอดแทรกคติเพื่อสอนใจไปด้วย และมีใช้จะมีเฉพาะสำหรับเด็ก ผู้ใหญ่ก็มีจำนวนมากทีเดียวที่เล่าสู่กันฟัง จากสาเหตุดังกล่าวนี้เองจึงพอจะคะเนได้ว่า มนุษย์คงจะผูกเรื่องขึ้นมาเล่าสู่กันฟังในกลุ่มของคน โดยเฉพาะในช่วงที่มนุษย์เริ่มมีภาษาพูดเพื่อสื่อความหมายหรือสื่อสารกันได้แล้ว นี่คือต้นเค้าที่มาของ “นิทาน” และได้กลายมาเป็นมรดกของมนุษยชาติสืบมาตราบจนปัจจุบันนี้ (กิ่งแก้ว อัทธการ, 2513, น. 8)

นิทานเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่เล่าสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคน เพื่อความสนุกสนานเบิกบานใจ ผ่อนคลายความตึงเครียดเพื่อเสริมศรัทธาในศาสนา เทพเจ้า สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นคติเตือนใจ ช่วยอบรมบ่มนิสัยช่วยให้เข้าใจสิ่งแวดล้อม และปรากฏการณ์ธรรมชาติ เมื่อนิทานแผ่กว้างไปถึงท้องถิ่นใดก็มักจะปรับเนื้อหาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมของชุมชนในสังคมนั้น นิทานพื้นบ้านของแต่ละภาคจึงย่อมมีความผิดแผกแตกต่างกันไปตามสภาพความเป็นอยู่ ความเชื่อ การประกอบอาชีพ สภาพเศรษฐกิจ การคมนาคม ขนบประเพณี วัฒนธรรม และการถ่ายทอดของชุมชนและสังคมนั้นๆ (กุหลาบ มัลลิกะมาส, 2518, น. 99-100)

นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่ากันมา เช่น นิทานชาดกและนิทานอีสป เป็นต้น หรืออาจกล่าวได้ว่า นิทานคือเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา โดยมีจุดมุ่งหมายที่สนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการจากเรื่องทีอ่าน อาจเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่สมมติขึ้น แต่ในนิทานจะสอดแทรกคุณธรรม คติสอนใจ แรงคิด และวัฒนธรรมประเพณี เพื่อให้เด็กนำไปเป็นแบบอย่างหรือประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 588)

จะเห็นได้ว่า “นิทาน” คือ เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา หรือเป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดเพื่อเสริมศรัทธาในศาสนา เทพเจ้า สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ช่วยอบรมบ่มนิสัยของมนุษย์ ช่วยให้เข้าใจวัฒนธรรมประเพณี สิ่งแวดล้อม ตลอดจนปรากฏการณ์ธรรมชาติ และนิทานมักสอดแทรกคุณธรรมเพื่อเป็นคติเพื่อสอนใจให้กับเด็กหรือผู้ใหญ่ เพื่อเป็นแบบอย่างแนวทางในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมนั้นๆ ซึ่งเป็นเหตุผลสำคัญที่ผู้ศึกษาเลือกการพัฒนาคุณลักษณะอันถึงประสงค์ 5 ประการ ด้วยการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในรูปแบบของนิทานในการศึกษาคำนี้

2.2 ประเภทของนิทาน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

ภายหลังจากที่ สติธ ทอมป์สัน ได้เสนอแนวจำแนกนิทานพื้นบ้านออกเผยแพร่ เมื่อ ค.ศ. 1946 แล้ว ได้มีนักคติชนวิทยาหลายท่านอาศัยแนวการจำแนกดังกล่าวมาดำเนินการแบ่ง

ประเภทของนิทาน ในที่นี้จะเสนอทฤษฎีการแบ่งประเภทของนิทานและแนวคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับการแบ่งประเภทของนิทาน พอเป็นสังเขป ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีของสตึธ ทอมป์สัน

สตึธ ทอมป์สัน ได้เสนอทฤษฎีการแบ่งนิทานโดยอาศัยพื้นที่หรือเขตแดนทางภูมิศาสตร์เป็นเกณฑ์ โดยวิธีนี้สามารถแบ่งนิทานในยุโรปและเอเชียได้ 12 เขตใหญ่ๆ (วิเชียร ณ นคร, 2531, น. 37) คือ

1. เขตอินเดีย
2. เขตประเทศที่นับถือศาสนาอิสลาม
3. เขตชนชาติยิวในเอเชียไมเนอร์
4. เขตประเทศสลาวิก
5. เขตรัฐต่างๆ แถบตะวันออกของทะเลบอลติก (ได้แก่ ฟินแลนด์ เอสโซเนีย ลัตเวีย และลิทัวเนีย)
6. เขตแหลมสแกนดิเนเวีย
7. เขตของชนชาติที่พูดภาษาเยอรมัน
8. เขตประเทศฝรั่งเศส
9. เขตประเทศสเปนและโปรตุเกส
10. เขตประเทศอิตาลี
11. เขตประเทศอังกฤษ
12. เขตสกอตแลนด์และไอร์แลนด์

2.2.2 ทฤษฎีของ กุหลาบ มัลลิกะมาส

กุหลาบ มัลลิกะมาส เสนอทฤษฎีการแบ่งนิทานโดยอาศัยรูปแบบเป็นเกณฑ์ โดยวิธีนี้สามารถแบ่งนิทานได้ 5 ประเภท (กุหลาบ มัลลิกะมาส, 2518, น. 105) คือ

- 1) นิทานปรัมปรา (Fairy Tale) เป็นเรื่องสมมติที่ค่อนข้างยาวและมีหลายสารัตถะ ที่ฉากเป็นแดนในฝัน ไม่บอกสถานที่เด่นชัด ตัวเอกมีคุณสมบัติพิเศษ เช่น เป็นผู้มีอำนาจ มีบุญและฤทธิ์เดช ตอนจบของเรื่องจะจบด้วยความสุข
- 2) นิทานท้องถิ่น (Legend) ขนาดสั้นกว่านิทานปรัมปราเป็นเรื่องเหตุการณ์เดียว เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี โศกกลาง หรือ คตินิยมของพื้นบ้านแต่ละท้องถิ่น ซึ่งเชื่อว่าจะเกิดจริงเป็นจริง หรือมีต้นเค้าความจริง มีบุคคลจริง มีสถานที่จริง นิทานท้องถิ่น จำแนกได้ 6 ชนิด คือ

(1) นิทานประเภทอธิบาย (Explanatory Tale) เป็นนิทานที่อธิบายสิ่งต่างๆ เช่น อธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติ อธิบายสาเหตุของความเชื่อบางอย่าง อธิบายชื่อสถานที่ เป็นต้น

(2) นิทานที่เกี่ยวกับความเชื่อ เช่น โชคลาภ เรื่องผี ไสยศาสตร์ การใช้คาถาอาคมเวทมนต์ เป็นต้น

(3) นิทานเกี่ยวกับสมบัติฝังไว้

(4) นิทานวีรบุรุษ เป็นเรื่องที่กล่าวถึงธรรม ความฉลาด ไสยศาสตร์ การใช้คาถาอาคมเวทมนต์ เป็นต้น

(5) นิทานคติสอนใจ เป็นเรื่องสั้น ๆ ที่ไม่สมจริง มีเจตนาที่จะสอนความประพฤติได้อย่างใดอย่างหนึ่ง

(6) นิทานที่เกี่ยวกับนักบวช เป็นเรื่องเกี่ยวกับบอณินหารของนักบวชที่เจริญภาวนายาวนานจนมีญาณแก่กล้า

3) เทพนิยาย (Myth) เป็นนิทานที่มีเทวดานางฟ้าเป็นตัวละครสำคัญและเทพนิยายนี้มีส่วนสัมพันธ์กับความเชื่อถือทางศาสนาพิธีกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์ปฏิบัติอยู่

4) นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale) เป็นนิทานที่มีสัตว์เป็นตัวละคร มีความนึกคิดเหมือนคน มีทั้งที่เป็นสัตว์ป่าและสัตว์บ้าน แบ่งได้ 2 ประเภท

(1) นิทานประเภทสอนคติธรรม (Fable)

(2) นิทานประเภทเล้าช้าหรือเล้าไม่รู้จบ (Cumulative Tale)

5) นิทานตลกขบขัน (Jest) เป็นเรื่องสั้นๆ ว่าด้วยพฤติกรรมของคนที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ อาจเป็นเรื่องของความโง่ กลโกง ความเชื่อ เป็นต้น

2.2.3 ทฤษฎีของ กิ่งแก้ว อัธถากร

กิ่งแก้ว อัธถากร (2514, น. 12-14) เสนอทฤษฎีการแบ่งนิทานโดยอาศัยรูปแบบเป็นเกณฑ์ เช่นกัน โดยวิธีนี้สามารถแบ่งนิทานได้ 8 ประเภท คือ

1) เทพนิยาย (Fairy Tale)

2) นิทานชีวิต (Novella or Romantic) เป็นเรื่องค่อนข้างยาว มีหลายสัณตติยะ ซึ่งบ่งเวลาและสถานที่จริง

3) นิทานวีรบุรุษ (Hero Tale)

4) นิทานประประจำถิ่น (Local Tradition or Local Legend)

5) นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory Tale)

6) ตำนานและเทพปกรณัม (Myth)

7) เรื่องสัตว์ (Animal Story)

8) มุขตลก (Jest)

นอกจากนี้ยังเสนอทฤษฎีการแบ่งนิทานโดยอาศัยแบบเรื่องเกณฑ์ โดยใช้วิธีนี้สามารถแบ่งนิทานได้ 6 ประเภท (กิ่งแก้ว อัทธจักร, 2514, น. 9) คือ

- 1) นิทานไม่รู้จบ เป็นนิทานที่มีลักษณะพิเศษอยู่ในโครงสร้าง คือมีการเล่าซ้ำ รอยตามเป็นช่วงๆ เปลี่ยนเฉพาะบางคำเท่านั้น
- 2) นิทานเรื่องสัตว์ เป็นเรื่องที่สัตว์เป็นตัวละครยืนโรง บางเรื่องมีปรัชญาน่าคิด
- 3) นิทานคติ เป็นเรื่องที่มีเนื้อหาไปในเชิงสอนใจ โครงสร้างของเรื่องแสดงค่าของกฎแห่งกรรม ผลดีย่อมเกิดจากการกระทำที่ดี ส่วนผลร้ายย่อมเกิดจากการกระทำที่ประมาท
- 4) มุขตลก เป็นเรื่องสั้นที่ตลกขบขัน แสดงถึงความโง่หรือไหวพริบปฏิภาณของบุคคล
- 5) เรื่องไม้ เป็นเรื่องเหลือเชื่อไม่น่าเป็นไปได้
- 6) นิทานทรงเครื่อง เป็นเรื่องที่มีกลิ่นในงานรื่นเริง เนื้อเรื่องเกี่ยวกับบุคคล เหตุการณ์ และบรรยากาศที่วิจิตรพิदार

2.2.4 ทฤษฎีของ อานทิ อาร์น

อานทิ อาร์น (Antti Aarne, อ้างถึงใน กุหลาบ มัลลิกะมาส, 2518, น. 110-113) ได้เสนอทฤษฎีการแบ่งนิทานโดยอาศัยแบบเรื่องเป็นเกณฑ์ โดยวิธีนี้สามารถแบ่งนิทานได้ 3 ประเภท คือ

- 1) นิทานเกี่ยวกับสัตว์ แยกย่อยออกไปเป็นสัตว์เลี้ยงและสัตว์ป่า
- 2) นิทานชาวบ้านทั่วไป แยกย่อยออกไปเป็นนิทานที่เกี่ยวกับสัตว์ คาถา นิทานศาสนา นิทานเกี่ยวกับยักษ์ รากษส และนิทานเกี่ยวกับพาฝัน
- 3) นิทานตลกขบขัน แยกย่อยออกไปเป็นนิทานเกี่ยวกับคนโง่ คนฉลาด นิทานโกหก นิทานเกี่ยวกับสามีภรรยา ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ได้แก่ การทำนา การเลี้ยงสัตว์ การตกปลา การล่าสัตว์

2.2.5 ทฤษฎีของ อินฮักชอย

อินฮักชอย (In Hak Choi อ้างถึงใน จารุณี กองพลพรหม, 2523, น. 6) ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมแห่งตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยมายองจิ (Myong Ji University) กรุงโซล ได้เสนอทฤษฎีการแบ่งนิทาน โดยอาศัยรูปแบบเป็นเกณฑ์ โดยวิธีนี้สามารถแบ่งนิทานได้ 6 ประเภท คือ

- 1) นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tales)
- 2) นิทานธรรมดา (Ordinary Folk Tales)

- 3) นิทานพงศาวดาร (Jokes - Anecdotes)
- 4) นิทานทรงเครื่อง (Formula Tales)
- 5) เทพนิยานปรัมปรา (Mythological Tales)
- 6) นิทานไม่ระบุแบบ (Unclassified Tales)

2.2.6 ประเภทของนิทานตามทัศนคติของ ประคอง นิมมานเหมินท์

นิทานเป็นเรื่องเล่าที่สนุกสนาน เนื้อหาเป็นได้ทั้งเรื่องจริงหรือเรื่องที่แต่งขึ้น อ่านเขียนเป็นร้อยแก้ว ร้อยกรอง หรือเล่าด้วยวาจาก็ได้ นิทานสามารถจำแนกได้หลายประเภท ในด้านประเภทของนิทาน (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2545, น. 65-169 อ้างถึงใน ภัทรขวัญ ลาสงยาง, 2561, น. 16-20) ได้จำแนกนิทานพื้นบ้านเป็น 12 ประเภทดังนี้

1) นิทานมหัศจรรย์

นิทานมหัศจรรย์มีลักษณะสำคัญคือ มีเนื้อเรื่องค่อนข้างยาว มีหลายอนุภาคหรือหลายตอน ดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ไม่ระบุสถานที่หรือเวลาแน่นอน ตัวละครเอกของเรื่องต้องผจญภัยหรือเผชิญชะตากรรม ซึ่งมักได้รับความช่วยเหลือจากมนุษย์หรืออมนุษย์ ตัวละครในนิทานอาจแต่งงานและเปลี่ยนฐานะให้ดีขึ้น นอกจากนี้ นิทานมหัศจรรย์จะมีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอมนุษย์ อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ หรือสิ่งมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ

ตัวอย่างนิทานมหัศจรรย์ที่เป็นรู้จักกันดี เช่น เรื่องเจ้าชายกบ ซินเดอเรลลา สโนว์ไวท์ เจ้าหญิงนิทรา เงือกน้อย ตัวอย่างนิทานมหัศจรรย์ของไทย เช่น ปลาปู่ทอง สังข์ทอง นางสิบสอง โสนน้อยเรือนงาม จันทโครพ จำปาสีต้น

2) นิทานชีวิต

นิทานชีวิตมีลักษณะคล้ายคลึงกับนิทานมหัศจรรย์ แต่นิทานชีวิตดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งความจริง มีการระบุสถานที่และที่มาของตัวละครชัดเจน เรื่องไกรทอง สถานที่คือจังหวัดพิจิตร ส่วนเรื่องขุนช้างขุนแผน สถานที่เที่ยวจังหวัดสุพรรณบุรี เนื้อเรื่องระบุชื่อและประวัติของตัวละครชัดเจน ตัวละครมีบุคลิกลักษณะเหมือนบุคคลที่เคยมีชีวิตอยู่จริงๆ นอกจากนี้ เรื่องไกรทองและขุนช้างขุนแผน ยังมีเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์จากอำนาจไสยศาสตร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนไทยในสมัยโบราณเชื่อว่าเป็นจริงได้

3) นิทานวีรบุรุษ

นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่มีเนื้อเรื่องยาว การดำเนินเรื่องอาจอยู่ในโลกแห่งจินตนาการหรือโลกที่ดูเหมือนจะเป็นจริง นิทานวีรบุรุษเป็นนิทานที่เล่าถึงความสามารถและความกล้าหาญของวีรบุรุษคนใดคนหนึ่ง ซึ่งเป็นความสามารถเหนือมนุษย์ เช่น เรื่องของวีรบุรุษเฮอร์คิวลิส เธซุส หรือเพอร์ซิอุสของกรีก ส่วนนิทานวีรบุรุษของไทย ได้แก่ พระร่วง พระเจ้าอยู่ทอง นายขนมต้ม เป็นต้น

เรื่องเล่าของเฮอริควิลิสนั้น ตามประวัติเป็นลูกของเทพเจ้าซิวส์กับหญิงที่เป็นมนุษย์ เรื่องเล่าว่าขณะเฮอริควิลิส อายุ 8 เดือน มีงู 2 ตัว เลื้อยเข้ามาในเปลของเฮอริควิลิส เขาจึงจับฆ่าตายเสีย เมื่ออายุได้ 18 ปี ขณะเฝ้าฝูงสัตว์เลี้ยงอยู่ก็สังหารฆ่าสิงโต นอกจากนี้ยังประกอบวีรกรรมที่แสดง ความแข็งแรงและกล้าหาญครั้งหลายคราว เฮอริควิลิสจึงมีชื่อเสียงในฐานะวีรบุรุษที่แข็งแรง กล้าหาญและอดทน

4) นิทานประจำถิ่น

นิทานประเภทนี้มีความยาวของเรื่องไม่แน่นอน บางเรื่องก็สั้นบางเรื่องก็ยาวมักเป็นเรื่องแปลกพิสดาร ซึ่งเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง โดยบอกชื่อตัวละคร และสถานที่เกิดเรื่องไว้อย่างชัดเจน ตัวละครอาจเป็นมนุษย์ เทวดา สัตว์ หรือผีสังนางไม้ เนื้อเรื่องอาจเป็นเรื่องของบุคคลในประวัติศาสตร์ หรือคนสำคัญของเมือง

นิทานประจำถิ่นของไทย เช่น เรื่องพระยากงพระยาพาน เรื่องพระร่วง เรื่องเจ้าแม่สร้อยดอกหมาก แล้วเรื่องตามองถ่าย เป็นต้น นิทานประจำถิ่นจะอธิบายถึงความเป็นมาของสิ่งที่อยู่ในท้องถิ่น อาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติหรือก่อสร้างขึ้นมา เช่น เรื่องพระยากงพระยาพาน อธิบายให้ทราบถึงความเป็นมาของปฐมเจดีย์ในจังหวัดนครปฐม

5) นิทานอธิบายเหตุ

นิทานอธิบายเหตุ เป็นนิทานที่อธิบายถึงกำเนิดหรือความเป็นมาของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ โดยอธิบายถึงกำเนิดของสัตว์บางชนิด สาเหตุที่สัตว์บางชนิดมีรูปร่างลักษณะต่างๆ อธิบายกำเนิดของต้นไม้ ดอกไม้ ดวงดาว นิทานประเภทนี้มักจะสั้นและเล่าอย่างตรงไปตรงมา เพื่อตอบคำถามว่าทำไมสิ่งนั้นจึงเป็นอย่างนี้ เช่น อธิบายว่าเหตุใดจระเข้จึงไม่มีลิ้น เหตุใดนกบางชนิดจึงพูดได้

6) นิทานปรัมปรา

นิทานปรัมปรา หรือบางทีก็เรียกว่า "เทพปกรณัม" หรือ "เทพปกรณัม" เป็นนิทานที่อธิบายการกำเนิดของจักรวาล โครงสร้างและระบบของจักรวาล มนุษย์ สัตว์ ปรากรูการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กลางวันกลางคืน ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ความเป็นมาของชนชั้นผู้นำ ลำดับชั้นและบทบาทหน้าที่ของมนุษย์ ตลอดจนประเพณี พิธีกรรมและการประพฤติปฏิบัติต่างๆ ว่าเกิดขึ้นเมื่อไร เพราะเหตุใด

นิทานชนิดนี้เป็นเรื่องเล่าในยุคสมัยที่มนุษย์ยังไม่มีความรู้เชิงวิทยาศาสตร์ ในการอธิบายเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติ เรื่องราวในนิทานสะท้อนความเชื่อทางศาสนา เนื้อเรื่องเกี่ยวกับเรื่องของเทพหรือบุคคลประเภทกึ่งคนกึ่งเทพ และเป็นที่น่าสังเกตว่าในเทพปกรณัมของหลายชาติมักเล่าเรื่องน้ำท่วมโลกเพื่อล้างโลก และมีการสร้างสรรค์สรรพสิ่งทั้งหลายขึ้นมาใหม่

เรื่องอภินิหารชาติของไทยที่รู้จักกันดี เช่น นิทานปรัมปราเกี่ยวกับการกำเนิดโลก เรื่อง ปุสังกะสาอย่าสังกะสี เรื่องเมฆลารามสูตร ซึ่งเป็นเรื่องอภินิหารปรากฏการณ์ของฟ้าแลบฟ้าผ่า

7) นิทานสัตว์

นิทานสัตว์ คือ นิทานที่สัตว์เป็นตัวเอก นิทานสัตว์โดยทั่วไปมักแสดงให้เห็นความฉลาดของสัตว์ชนิดหนึ่งและความโง่เขลาของสัตว์อีกชนิดหนึ่ง ความสนุกสนานของเรื่องอยู่ที่ความขบขัน จากการหลงเชื่อกลลวง หรือการตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากที่ไม่น่าเป็นไปได้ของสัตว์อันเนื่องมาจากความโง่เขลา

สัตว์ที่เป็นตัวละครเอกในนิทานของแต่ละชาติไม่เหมือนกัน เช่น สุนัขจิ้งจอกมักเป็นตัวละครเอกในนิทานสัตว์ของยุโรป นิทานสัตว์ของพม่ามักมีตัวละครเอกเป็นกระต่าย นิทานสัตว์ของชนเผ่าอินเดียนแดงในสหรัฐอเมริกา มักมีตัวละครเอกเป็นโคโยตี้ (coyote) ซึ่งเป็นสัตว์รูปร่างคล้ายสุนัข เป็นต้น

8) นิทานคติธรรม

นิทานคติธรรมมาเป็นเรื่องที่มีขนาดไม่ยาว การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ตัวละครเอกอาจเป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ เนื้อเรื่องมีเจตนาสอนจริยธรรมหรือคติธรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง นิทานคติธรรมที่มีผู้รวบรวมไว้และเป็นที่รู้จักกันดีได้แก่นิทานอีสป

9) นิทานตลก

นิทานตลก คือ นิทานที่มีขนาดสั้น โครงเรื่องไม่ซับซ้อนๆ ตัวละครอาจเป็นมนุษย์หรือสัตว์ก็ได้ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ความไม่น่าเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่างๆ ในเรื่อง นิทานตลกที่ไทยนิยมเหล่า ส่วนใหญ่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความฉลาด ความโง่ ความเกียจคร้าน เรื่องเพศ คนพิการ คนต่างถิ่น หรือคนต่างชาติ เป็นต้น

10) นิทานศาสนา

นิทานศาสนา คือ นิทานเนื้อเรื่องเกี่ยวกับศาสนาแต่ไม่ใช่ประเภทเทพปกรณัมเช่น เรื่องเล่าเกี่ยวกับพระเยซูหรือนักบุญต่างๆในคริสต์ศาสนาซึ่งไม่ปรากฏในพระคัมภีร์ เช่น พระเจ้าปลอมตัวเป็นคนขอทานไปทดสอบความมีน้ำใจของคน นิทานศาสนาของไทยก็มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับพระพุทธเจ้าและพระสาวก เรื่องเล่าเกี่ยวกับบุคคลในสมัยพุทธกาล แล้วเรื่องเล่าเกี่ยวกับพระโพธิสัตว์ ได้แก่ นิทานชาดก นิทานดั่งกล่าวตามทัศนะของผู้เล่ามากกล่าวในทำนองว่าเป็นเรื่องจริง

11) เรื่องผี

นิทานเรื่องผีมีอยู่ในทุกสังคม ผีบางประเภทไม่ปรากฏชัดว่ามาจากไหนเกิดขึ้นได้อย่างไร เช่น พม่าบ้องของไทยภาคเหนือ แต่มีผีบางประเภทเป็นวิญญาณของคนที่ยังไป แล้วกลับมาหลอกหลอนผู้ที่มีชีวิตอยู่ด้วยรูปร่างและวิธีการต่างๆ

นิทานเกี่ยวกับผีของไทย โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีคนตาย ผีบ้านผีเรือน ผีประจำต้นไม้ ผีที่สิงในร่างคน รวมทั้งผีประเภทอื่นๆเช่น ผีตายทั้งกลม ผีบรรพบุรุษ ผีป่า ผีปอบนายนิทานพม่ามีเรื่องเล่าเกี่ยวกับคนขี่เมาเข้าไปตีแม่เหล้าที่วัดร้างและมีผีนักมวยแปลงร่างเป็นพระมาชวนเล่นมวยปล้ำ ในนิทานลาวก็มีเรื่องผีกองกอย เรื่องเล่าว่าชายคนหนึ่งไปพบผีกองกอยในป่าแล้วโชคดีได้ทองกลับบ้าน เพื่อนบ้านจึงเอาอย่างบ้าง กลับถูกผีกองกอยจะกินตับไตไส้พุงหมด ตามเรื่องเล่าว่าผีกองกอยมีลักษณะตัวเล็กๆมีตาเดียว ผมยาวไม่ぬ่งผ้า

12) นิทานเข้าแบบ

นิทานเข้าแบบ หมายถึงนิทานที่มีแบบแผนในการเล่น (pattern) นิทานประเภทนี้โครงเรื่องมีความสำคัญเป็นรองของแบบแผนในการเล่น จุดมุ่งหมายเหล่าเพื่อความสนุกสนานของผู้เล่าและผู้ฟัง นิทานเข้าแบบมีหลายชนิด แซ่ม นิทานหลอกผู้ฟัง นิทานไม่จบเรื่อง นิทานไม่รู้จบ และนิทานลูกโซ่ ยกตัวอย่างเช่น เรื่องยายกะตาปลุกถั่วปลุกงาให้หลานเฝ้า

จะเห็นได้ว่า หลักการและแนวปฏิบัติในการจำแนกนิทานมีอยู่หลายแนว ทั้งที่รับเอาแนวคิดหรือทฤษฎีของนักวิชาการชาวต่างประเทศมาใช้ และยอมรับแนวคิดของนักวิชาการชาวไทยเท่าที่ได้พิจารณาศึกษาเอกสารทางวิชาการ และผลงานการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสังเคราะห์นิทานเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ที่ปรากฏในลักษณะและรูปแบบต่างๆ พบว่า ส่วนใหญ่ใช้แนวคิด ทฤษฎีการจำแนกนิทานของสตีส ทอมป์สัน กุหลาบ มัลลิกะมาล ประคอง นิมมานเหมินท์ และกิ่งแก้ว อุตถากร เป็นหลัก หากจะปรับใช้กับนิทานพื้นบ้าน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยทำการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ในรูปแบบของนิทานชีวิต นิทานวีรบุรุษ นิทานสัตว์ และนิทานคติธรรมตามแนวคิดของประคอง นิมมานเหมินท์ ซึ่งในความเห็นของผู้วิจัยนั้นสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่าแนวคิดอื่น เนื่องจากการจัดแบ่งประเภทของนิทานได้ชัดเจนกว่า ซึ่งสรุปโดยย่อได้ดังนี้

1. นิทานมหัศจรรย์ มีลักษณะสำคัญคือ มีเนื้อเรื่องค่อนข้างยาว ดำเนินเรื่องอยู่ในโลก แห่งจินตนาการ ตัวละครเอกของเรื่องต้องผจญภัยหรือเผชิญชะตากรรม ซึ่งมักได้รับความช่วยเหลือจากมนุษย์หรือมนุษย์ ตัวละครในนิทานอาจแต่งงานและเปลี่ยนฐานะให้ดีขึ้น

2. นิทานชีวิต (Novella) เป็นนิทานที่มีขนาดค่อนข้างยาว มีหลายอนุภาคหรือหลายตอน นิทานชีวิตดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งความจริง มีการบ่งสถานที่และตัวละครที่ชัดเจน อาจมีเรื่องของอิทธิปาฏิหาริย์ แต่ก็มีลักษณะที่ผู้อ่านผู้ฟังเชื่อว่าเป็นสิ่งที่เป็นไปได้มากกว่าอิทธิปาฏิหาริย์ที่ปรากฏในนิทานมหัศจรรย์

3. นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่มีเนื้อเรื่องยาว การดำเนินเรื่องอาจอยู่ในโลกแห่งจินตนาการหรือโลกที่ดูเหมือนจะเป็นจริง เล่าถึงความสามารถและความกล้าหาญของวีรบุรุษคนใดคนหนึ่ง ซึ่งเป็นความสามารถเหนือมนุษย์

4. นิทานประจำถิ่น (Sage) มีขนาดเรื่องไม่แน่นอน บางเรื่องสั้นบางเรื่องยาว บางเรื่องอาจมีอนุภาคที่สำคัญเพียงอนุภาคเดียว มักเป็นเรื่องแปลกพิสดารซึ่งเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ตัวละครอาจเป็นมนุษย์ เทวดา สัตว์ หรือผีบางนางไม้ อธิบายถึงสาเหตุที่อยู่ในท้องถิ่น อาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติหรือก่อสร้างขึ้นมา

5. นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory Tale) เป็นเรื่องที่อธิบายกำเนิดหรือความเป็นมาของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ อาจอธิบายถึงกำเนิดของสัตว์บางชนิด สาเหตุที่สัตว์บางชนิดมีรูปร่างลักษณะต่างๆ กาเนิดของต้นไม้หรือดอกไม้บางชนิด ความเป็นมาของดวงดาวบางดวง หรือบางกลุ่ม เป็นต้น

6. นิทานปรัมปรา เป็นนิทานที่อธิบายการกำเนิดของจักรวาล โครงสร้างและระบบของจักรวาล มนุษย์ สัตว์ ปราภฏการณ์ทางธรรมชาติ

7. นิทานสัตว์ คือ นิทานที่สัตว์เป็นตัวเอก นิทานสัตว์โดยทั่วไปมักแสดงให้เห็นความฉลาดของสัตว์ชนิดหนึ่งและความโง่เขลาของสัตว์อีกชนิดหนึ่ง ความสนุกสนานของเรื่องอยู่ที่ความขบขัน จากการหลงเชื่อกลลวง หรือการตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากที่ไม่น่าเป็นไปได้ของสัตว์อันเนื่องมาจากความโง่เขลา

8. นิทานคติธรรม เป็นเรื่องที่มีขนาดไม่ยาว การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ตัวละครเอกอาจเป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ เนื้อเรื่องมีเจตนาสอนจริยธรรมหรือคติธรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง นิทานคติธรรมที่มีผู้รวบรวมไว้และเป็นที่รู้จักกันดีได้แก่นิทานอีสป

9. นิทานมุขตลก (Jest) มักมีขนาดสั้น โครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีเพียงอนุภาคเดียว ตัวละครอาจเป็นมนุษย์หรือสัตว์ก็ได้ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ความไม่น่าเป็นไปได้ของเรื่องต่าง ๆ

10. นิทานศาสนา (Religious Tale) เป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา นิทานประเภทนี้ผู้เล่ามักถือว่าเป็นเรื่องจริง

11. นิทานเรื่องผี เป็นนิทานที่มีอยู่ในทุกสังคม ผีบางประเภทไม่ปรากฏชัดว่ามาจากไหนเกิดขึ้นได้อย่างไร

12. นิทานเข้าแบบ (Formula Tale) เป็นนิทานที่มีแบบแผนในการเล่าเป็นพิเศษ นิทานประเภทนี้โครงเรื่องมีความสำคัญเป็นรองของแบบแผนในการเล่า การเล่าก็เล่าเพื่อความสนุกสนานของผู้เล่าและผู้ฟังโดยแท้ บางเรื่องอาจใช้ในการเล่นเกม

2.3 คุณค่าของนิทาน

นิทานพื้นบ้านแต่ละท้องถิ่น แม้จะมีโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉากแตกต่างกันตามความคิดอ่านหรือภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่นก็จริง แต่มีลักษณะร่วมกันอยู่หลายประการ โดยเฉพาะคือเรื่อง “คุณค่า” ของนิทาน ซึ่งอาจสรุปได้ 5 ประการ (วิเชียร ณ นคร, 2531, น. 30-31) คือ

2.3.1 คุณค่าของนิทานในทัศนะของ วิเชียร ณ นคร

1) คุณค่าการสำเร็จอารมณ์ หมายถึง คุณค่าในแง่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินต่อผู้ฟังหรือผู้อ่าน เพราะนิทานเป็นวรรณกรรมที่มีตัวละครแสดงประวัติความเป็นมา แสดงพฤติกรรม หรือการแสดงออกของตัวละคร สามารถสร้างความสนุกสนาน และแฝงความรู้และคติเตือนใจให้แก่ผู้ฟังได้ การฟังนิทานจึงได้รับความสำเร็จอารมณ์วิธีหนึ่ง

2) คุณค่าของสังคมสัมพันธ์ หมายถึง คุณค่าในแง่การสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มพวก เพราะการฟังนิทานมักฟังกันในหมู่เครื่องญาติ เพื่อนฝูง หรือในหมู่บ้าน การฟังร่วมกันย่อมก่อให้เกิดความสนิทมักคุ้น ความรักและความเข้าใจกันมากขึ้น

3) คุณค่าทางปัญญา หมายถึง คุณค่าในแง่สร้างความฉลาดรอบรู้ และเสริมสร้างสติปัญญาแก่ตนเอง การได้ฟังนิทานก็เท่ากับได้ฟังความคิดและภูมิปัญญาของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งกลั่นกรองและทดสอบมาจากสังคมรุ่นต่างๆ มามากแล้ว ย่อมก่อให้เกิดความมีภูมิปัญญาแต่ตัวผู้ฟังได้มาก ขณะเดียวกันก็จะได้รับความรู้เรื่องศัพท์สำนวนภาษาควบคู่กันไปด้วย

4) คุณค่าทางสังคมประภคต หมายถึง คุณค่าในแง่การปลูกฝังและถ่ายทอดความคิด และความเชื่อของสังคมไปยังสมาชิกใหม่ของสังคม สังคมมนุษย์มีวัฒนธรรมในการสืบทอดและดำรงเผ่าพันธุ์หลายวิธี กาเล่านิทานก็เห็นอีกวิธีหนึ่งที่ใช้เพื่อการนี้

5) คุณค่าทางการศึกษาวัฒนธรรม หมายถึง คุณค่าในแง่สะท้อนภาพสังคมแก่ผู้ฟังทั้งโดยจินตนาและไม่จินตนา นิทานเป็นมรดกทางปัญญาของผู้คนในสังคมหนึ่ง ๆ เมื่อถูกนิทานขึ้นจึงหนีไม่พ้นที่จะต้องเอาความคิดและค่านิยมในยุคสมัยนั้น ๆ เข้ามา การศึกษานิทานจึงเท่าพับเป็นการศึกษาวัฒนธรรมของชุมชนไปในตัว

2.4 คุณค่าของหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือสำหรับเด็กนับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อเด็ก ทั้งในแง่มุมมองส่วนบุคคลและในแง่มุมมองวิชาการ ดังที่ รัตพร ชังธาดา (2531, น. 6-7, อ้างถึงใน ภัทรขวัญ ลาสาขยา, 2561, น. 4-7) สรุปคุณค่าของหนังสือสำหรับเด็กไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดความพร้อมในการอ่าน
2. ให้อ่านหนังสือได้คล่องแคล่วแตกฉาน
3. ช่วยเสริมทักษะในการอ่านซึ่งเป็นสื่อนำไปสู่การแสวงหาความรู้ประสบการณ์ต่างๆ
4. ช่วยให้ได้รับความบันเทิงเพลิดเพลินใจ
5. ช่วยเสริมสร้างบุคลิกลักษณะนิสัย ค่านิยม ทักษะคติ คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมอันดีงามให้กับเยาวชน
6. ให้ความรู้ ความคิด และคำอธิบายเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่ถูกต้อง

7. ช่วยลับสมองและส่งเสริมเชาวน์ปัญญา
8. ช่วยให้เยาวชนเข้าใจตัวเอง เข้าใจผู้อื่น เข้าใจสิ่งแวดล้อม และสิ่งที่ผ่านมาในอดีต
9. ช่วยให้เกิดโลกทัศน์กว้างไกล มีความรอบรู้ทันโลก ทันเหตุการณ์
10. ช่วยเสริมสร้างให้เยาวชนมีความรู้สึกมั่นคงในชีวิต มีความหวังในชีวิต มองเห็น

ทางออกของปัญหา

11. ช่วยเสริมสร้างให้มีนิสัยรักการอ่าน อ่านหนังสือเป็น และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

12. ช่วยสนองความต้องการและความสนใจของเยาวชน

13. ถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมและสร้างศรัทธาในเอกลักษณ์ของชาติให้แก่เยาวชน

14. ช่วยให้เห็นคุณค่าของความเป็นชาติ และสถาบันที่สำคัญของชาติ

15. ช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้กับเยาวชน

16. เป็นแหล่งบันเทิงใจให้เยาวชนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

นอกจากนี้ ภิญญาพร นิตยะประภา (2534, น. 2, อ้างถึงใน ภัทรขวัญ ลาสงยาง, 2561, น. 5) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับคุณค่าของหนังสือสำหรับเด็กไว้ดังนี้

1. หนังสือเป็นเครื่องมือช่วยพัฒนาเด็ก เพราะการอ่านหนังสือจะทำให้เด็กมีความรอบรู้กว้างขวาง แต่เกิดจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ ฉลาดรอบรู้มีไหวพริบดี

2. หนังสือเป็นอาหารทางสมองที่สำคัญยิ่งต่อเด็กเนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโตทั้งทางด้านร่างกายจิตใจ และสมอง การที่เด็กได้อ่านหนังสือที่เหมาะสมกับวัยจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาด้านสติปัญญาและอารมณ์ได้อย่างดี

3. หนังสือเป็นเพื่อนในยามเหงา ช่วยทดแทนสิ่งที่เด็ดขาด เช่น ความรู้สึกว่ามีปมด้อย ทำให้เด็กเกิดความอบอุ่นทางใจ ผ่อนคลายความตึงเครียดและได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

Santrock and Yusszen (1984 อ้างถึงใน อัญญาณี คล้ายสุบรรณ, 2542, น. 31-32 อ้างถึงใน ภัทรขวัญ ลาสงยาง, 2561, น. 6-8) ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับคุณค่าของหนังสือสำหรับเด็กไว้ 15 ประการดังต่อไปนี้

1. เป็นสิ่งที่ให้ความรู้ (Knowledge) ในทุกๆ ด้าน
2. เป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กเจริญงอกงามในทุกๆ ทาง (Help children grow)
3. เป็นสิ่งที่ให้ความรื่นรมย์ (Pleasure)
4. ให้การตระหนักในตนเองและผู้อื่น (Awareness of self and other)
5. ให้ความรู้สึกซาบซึ้งในศิลปะ (Art appreciation)

6. ให้โอกาสสำหรับการเลือกผ่านวรรณกรรมและศิลปะที่ชื่นชอบมากกว่า (Literary and artistic preferences)
7. ให้โอกาสได้ท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทาง (opportunity for armchair travel)
8. เป็นเครื่องพัฒนาความรู้สึกทางด้านจริยธรรม (A natural ringing of the imagination)
9. เป็นเครื่องพัฒนาความรู้สึกทางด้านจริยธรรม (An aid to development of a moral Sense)
10. ให้โอกาสสำหรับการเพิ่มพูนความสามารถในด้านการอ่าน และการเขียน (Reading and writing abilities)
11. ให้ความเข้าใจที่ยิ่งใหญ่ถึงความเป็นมนุษย์ (Understanding of what is mean be human)
12. ให้ความซาบซึ้งในเรื่องราวของโลกและชุมทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Deeper appreciation of the world and its visual and culture treasure)
13. เป็นกระจกเงาและหน้าต่าง (Mirrors and Windows) สำหรับเด็ก ให้เด็กมองเห็นแง่มุมต่างๆ ของตนเอง และมองเห็นโลกกว้าง ทั้งในอดีตปัจจุบัน และอนาคต
14. เป็นสิ่งที่ให้ประสบการณ์ทดแทน (Vicarious experience)
15. เป็นสิ่งที่สนองความต้องการพื้นฐานและความต้องการพิเศษของเด็ก (Meet children's fundamental and special need)

จะเห็นได้ว่า นิทานเป็นเรื่องราวที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง สำหรับการพัฒนามนุษย์ทั้งทางด้านความคิดและจินตนาการ เปรียบเสมือนเอกลักษณ์ที่แสดงออกในทางวัฒนธรรม ที่เป็นมรดกสืบทอดต่อกันมาของแต่ละชาติและท้องถิ่นนั้น ทั้งนี้เพราะการผูกนิทานขึ้นจะต้องเอาความคิดและค่านิยมในยุคสมัยนั้นๆ มาแสดงออกถึงการใช้อยู่ในการปลูกฝังความคิดให้กับผู้อ่านหรือผู้ฟังในวัยต่างๆ จากรุ่นสู่รุ่น มีการสอดแทรกวิถีการดำเนินชีวิตร่วมกับคตินิยม และช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ของคนในท้องถิ่นนั้นๆ อย่างแท้จริง อีกทั้งนิทานยังเป็นหนังสือประเภทหนึ่งที่มีคุณค่าสำหรับเด็กในการพัฒนา สอดคล้องกับ ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, น. 6-7) ว่า หนังสือสำหรับเด็กเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการอบรม บ่มเพาะ และเลี้ยงดูเด็กให้เจริญเติบโต มีพัฒนาการที่ดี ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์สังคม และสติปัญญา เด็กเรียนรู้ภาษา ศิลปะ การสื่อความหมาย ความรู้ ประสบการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนค่านิยมและศีลธรรมอันดีงามจากหนังสือ ซึ่งสามารถสรุปคุณค่าของหนังสือสำหรับเด็ก 7 ประการดังนี้

1. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและส่งเสริมจินตนาการ เด็กทุกคนมีธรรมชาติของความสดใส ร่าเริง และบริสุทธิ์ หนังสือสำหรับเด็กจะเป็นเพื่อนของเด็ก ทำให้เด็กได้สัมผัสเรื่องราวที่

สนุกสนาน เรื่องที่สร้างความเพลิดเพลิน หรือขบขัน ช่วยให้เด็กมีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริง วัยเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการ ไร้ขอบเขต หนังสือสำหรับเด็กจะช่วยส่งเสริมจินตนาการให้กล้าคิด กล้าฝัน และนำจินตนาการที่ดีมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

2. ส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิดและสติปัญญา หนังสือสำหรับเด็กเป็นขุมทรัพย์ทางความคิดและสติปัญญา ช่วยอธิบายข้อสงสัยต่างๆที่ได้ก่อกำกั หนังสือสำหรับเด็กช่วยขยายความคิด ความรู้ และประสบการณ์ที่อย่างจำกัดของเด็กให้กว้างไกลออกไปในรูปแบบที่อ่านง่าย สนุกสนานช่วยจุดประกายให้เป็นคนใฝ่รู้ ค้นคว้าเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ต่อไป นอกจากนี้ ยังช่วยฝึกการลำดับความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล การสังเกต การเปรียบเทียบ การจัดกลุ่มหรือจัดประเภท การอ่านหนังสือเป็นการฝึกตรรกะเบื้องต้น เด็กๆเรียนรู้ที่จะเปิดหนังสือจากหน้าไปหลัง อ่านหนังสือจากซ้ายไปขวา บนลงล่าง ตลอดจนประสานความคิดเชื่อมโยงระหว่างข้อความและภาพแต่ละหน้า

3. ฝึกทักษะการอ่านและการใช้ภาษา เด็กเรียนรู้ภาษา สัญลักษณ์ และตัวหนังสือจากการอ่านเด็กที่ได้อ่านหนังสือมาก จะมีทักษะในการอ่านที่ดี และมีความสามารถทางภาษามากกว่าเด็กที่ไม่อ่านหนังสือ ช่วยส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน เมื่อเด็กได้อ่านหนังสือที่มีเรื่องราวสนุกสนานและชวนติดตามอย่างสม่ำเสมอ จะมีนิสัยรักการอ่าน ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำหรับการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ใฝ่รู้

4. บ่มเพาะสุนิยมทางศิลปะและภาษา ภาพที่สวยงาม ภาษาที่ไพเราะ ความประณีตของรูปเล่มจะช่วยกล่อมเกลา บ่มเพาะให้เด็กมีรสนิยมทางศิลปะและภาษาได้เป็นอย่างดี

5. ช่วยชดเชยความบกพร่องและความคับข้องใจ ความคับข้องใจ ไม่สบายกาย ไม่สบายใจหรือความเครียดอาจเกิดขึ้นกับเด็กได้เสมอ หนังสือสำหรับเด็กจะเป็นสิ่งที่ช่วยชดเชยความรู้สึกไม่ดีเหล่านั้น ทำให้เด็กเห็นตัวอย่างของชีวิตอื่นและไม่รู้สึกโดดเดี่ยว

6. ช่วยอธิบายเรื่องที่เป็นนามธรรมให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น นามธรรมบางอย่างจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก เช่น ความรัก ความโกรธ ความอิจฉา การพลัดพราก การสูญเสีย ความตาย ฯลฯ หนังสือจะทำหน้าที่ถ่ายทอดนามธรรมเหล่านั้นในระดับที่เหมาะสมกับเด็ก

7. ช่วยพัฒนาบุคลิกภาพด้านอารมณ์และสังคม การอ่านหนังสือสำหรับเด็กไม่ว่าจะเป็นสารคดีหรือบันเทิงคดี เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กสัมผัสและเรียนรู้เกี่ยวกับบุคคลและเหตุการณ์ต่างๆรวมถึงการมีความรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหาหรือพฤติกรรมของตัวละคร ไม่ว่าจะปัญหาและวิธีแก้ปัญหาชีวิตของตัวละคร ทางด้านดีและไม่ดี ทำให้เด็กได้รู้จักเปรียบเทียบกับตัวเองกับตัวละครทั้งในแง่ความคิด ความรู้สึก และการประพฤติปฏิบัติ เรื่องราวต่างๆที่ได้อ่านหนังสือสำหรับเด็กหล่อหลอมให้เด็กเข้าใจตนเอง นับถือตนเอง รู้จักยอมรับและเคารพผู้อื่น พร้อมทั้งจะอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.5 หนังสือที่เด็กชอบ

หนังสือสำหรับเด็กควรต้องเป็นหนังสือที่เมื่อเด็กอ่านแล้ว ได้รับความรู้และได้รับความเพลิดเพลิน ลักษณะของหนังสือที่เด็กชอบ พิจารณาจากรูปเล่มของหนังสือที่ละส่วน โดย วิริยะ สิริสิงห์ (2524, น. 14, อ้างถึงใน ภัทรขวัญ ลาสงยาง, 2561, น. 53-54) ให้ความเห็นเกี่ยวกับหนังสือที่เด็กชอบว่ามีลักษณะดังนี้

2.5.1 ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ

- 1) ชื่อเรื่อง ชื่อเรื่องที่ทำให้ความหมายสมบูรณ์ ชื่อเรื่องที่เด็กสามารถเข้าใจได้ทันทีที่อ่านชื่อจะเป็นที่สนใจของเด็กมากกว่าชื่อเรื่องที่ย่อความหมายกับเด็กได้น้อย เด็กชอบชื่อเรื่องที่เป็นชื่อของสัตว์ มีคำว่า “ลูก” หรือ “วิเศษ” รวมอยู่ด้วย เด็กไม่ชอบชื่อเรื่องที่มีคำว่า “น้อย” เว้นแต่คำนี้จะรวมอยู่กับคำอื่นๆที่เด็กชอบ เช่น คำว่า วิเศษ มหัศจรรย์ มโหฬาร เป็นต้น
- 2) ปก เด็กชอบหนังสือที่ปกสวยงามมากกว่าหนังสือที่มีปกสีไม่สวย แล้วเด็กชอบหนังสือปกแข็งมากกว่าหนังสือปกอ่อน
- 3) ราคา เด็กชอบหนังสือที่มีราคาไม่แพงนะ ถ้าหนังสือสำหรับเด็กเล่มใดมีราคาสูง บิดา มารดาหรือผู้ปกครองมักไม่นิยมซื้อให้เด็กอ่าน
- 4) ชื่อผู้แต่ง หนังสือสำหรับเด็กเล็ก ชื่อผู้แต่งอาจไม่มีความหมาย เด็กสนใจเรื่องและภาพประกอบในหนังสือมากกว่า ชื่อผู้แต่งงานมีความหมายบ้านในกรณีของเด็กไทยรู้จักและเคยอ่านเรื่องของผู้แต่งงานมาก่อนและเป็นที่ยกใจของเด็ก เช่น ดร.ชุสน์ เป็นต้น
- 5) ภาพประกอบ เด็กชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ และชอบภาพสวยงามที่เป็นจินตนาการในทำนองสัตว์ต่างๆ สามารถทำอะไรได้เหมือนมนุษย์ เช่น มีบ้านอยู่อาศัย มีเสื้อผ้าสวมใส่ สนทนา ปราศรัยกันได้ เป็นต้น นอกจากนี้ เด็กชอบภาพที่ดูง่าย ไม่ซับซ้อน และเป็นภาพที่แสดงการกระทำ
- 6) ภาษาและตัวอักษร เด็กชอบหนังสือที่ใช้ภาษาง่ายๆ ใช้ตัวอักษรได้ชัดเจน ไม่ใช้อักษรประดิษฐ์ที่ดูสวยงามแต่อ่านยาก ตัวอักษรต้องมีขนาดใหญ่พอเหมาะกับสายตาของเด็ก
- 7) เนื้อเรื่อง เด็กชอบเรื่องสนุก ขบขัน นิ่งหัวเราะ ชอบนิทานและชอบเรื่องที่ตัวเองของเรื่องเป็นสิ่งที่ชีวิตที่สามารถเดิน วิ่ง และเคลื่อนไหวอริยาบพได้ เรื่องต่างๆ ที่เด็กชอบ ได้แก่ เรื่องที่แสดงถึงสิ่งเล็กๆสามารถชนะสิ่งใหญ่ได้ เรื่องที่แสดงความเจ้าเล่ห์เพทุบายแล้วแพ้ภัยตนเอง เรื่องจินตนาการที่สนุกสนานเหลือเชื่อ เรื่องที่เสริมสร้างลักษณะนิสัย เรื่องที่ต้องการใช้เขาวาน ใช้ไหวพริบแก้ปัญหา แล้วเรื่องลึกลับที่ไม่ซับซ้อนมากนัก
- 8) คุณภาพของกระดาษที่ใช้พิมพ์ เด็กชอบหนังสือพิมพ์ด้วยกระดาษที่มีคุณภาพดี ค่อนข้างแข็ง และเป็นกระดาษสีขาว

9) ขนาดรูปแรกและการวางหน้า ในประเทศไทยนิยมใช้ขนาดรูปเล่มเพียง 2 ขนาด คือ ขนาด 16 หน้ายก และขนาด 8 หน้ายก เขายึดถือความสะดวกในการพิมพ์เป็นหลัก เด็กชอบหนังสือทั้งสองขนาด แต่ชอบปกแข็งมากกว่าปกอ่อน

10) ความหนาบางของหนังสือ เด็กชอบหนังสือที่ไม่หนา หรือเนื้อเรื่องยาวเกินไปนัก ความหนาของหนังสือสำหรับเด็ก ควรมีประมาณหน้า 16-21 หน้า

จะเห็นได้ว่า ลักษณะของหนังสือที่เด็กชอบมีประเด็นแรกที่สำคัญคือ ชื่อของนิทานควรเป็นชื่อเรื่อง que เด็กสามารถเข้าใจได้ทันทีและมีปกที่มีสีสันสวยงาม ภาพปกสามารถสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในหนังสือนิทานได้อย่างชัดเจน มีการใช้ภาษาเขียนที่เข้าใจง่าย เลือกใช้แบบตัวอักษรที่อ่านได้ชัดเจน เนื้อหาของนิทานมีความสนุกน่าติดตาม ตัวละครหลักของเรื่องเป็นสิ่งมีชีวิตที่เคลื่อนไหวได้ เนื้อหาของนิทานที่ดีควรเป็นเรื่องที่แสดงถึงสิ่งเล็กสามารถชนะสิ่งใหญ่ได้ เรื่องที่แสดงความเจ้าเล่ห์เพทุบายแล้วพ่ายตนเอง เรื่องจินตนาการที่สนุกสนานเหลือเชื่อ เรื่องที่เสริมสร้างลักษณะนิสัย เรื่องที่ต้องการใช้เขาวงกต ใช้ไหวพริบแก้ปัญหา แล้วเรื่องลึกลับที่ไม่ซับซ้อนมากนัก ผู้ศึกษาจึงนำสิ่งสำคัญต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมานี้มาใช้เป็นแนวทางประกอบในการแตงนิทาน และจัดทำเป็นลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีชื่อเรื่องที่ชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจง่าย มีภาพปกและภาพประกอบในเนื้อเรื่องที่มีสีสันสดใสสวยงาม ตัวละครหลักของเรื่องมีความโดดเด่น มีภาพเคลื่อนไหวตามความเหมาะสม และมีเสียงพากษ์ เสียงประกอบฉากที่ชัดเจน เร้าใจ ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกเร้าใจ ซึ่งมีผลทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน ผู้อ่านรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้อ่านนิทาน และอยากติดตามอ่านต่อไปจนจบ และสิ่งที่สำคัญนั้นคือนิทานที่ผู้ศึกษาจัดทำขึ้นทุกเรื่องล้วนแล้วแต่มีเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 5 ประการ ได้เป็นอย่างดี

2.5.2 ลักษณะของหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

ความชอบและจิตวิทยาในการอ่านของเด็กมีลักษณะที่เป็นสากล เด็กทั่วโลกชอบอ่านหนังสือที่มีเรื่องราวสนุกสนาน สนองความต้องการด้านความอยากรู้อยากเห็น จินตนาการ มีภาพประกอบที่สวยงาม ดังที่ กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ (2543, น. 20) นักวิชาการด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กและนักเล่านิทานกล่าวไว้ว่า จากประสบการณ์ทำงานในแวดวงของเด็ก ประสบการณ์จากการอ่านหนังสือเด็กทั้งของไทยและต่างประเทศ ทำให้ได้ข้อสรุปว่า ไม่ว่าจะเป็เด็กชาติใด ความชอบของเด็ก จิตวิทยาการอ่านของเด็ก พฤติกรรมของเด็กนั้นมาเหมือนกัน จะต่างกันเฉพาะด้านภาษาวัฒนธรรมและประเพณี

ดังนั้น การศึกษาความสนใจในการอ่านและจิตวิทยาในการอ่านของเด็กจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เขียนเรื่องสำหรับเด็ก เพื่อที่จะได้เขียนและสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพต่อไป หนังสือสำหรับเด็กโดยทั่วไปมีลักษณะ (จินตนา ไบกาซูยี, 2542) ดังนี้

1) เนื้อหามีวัตถุประสงค์และแก่นเรื่องบ่งบอกชัดเจน

หนังสือสำหรับเด็กเล็กควรมีวัตถุประสงค์หรือแก่นเรื่องหรือแนวคิดที่ชัดเจนแต่เพียงเรื่องเดียว ไม่ควรมีหลายเรื่อง เพราะจะทำให้ผู้อ่านในวัยนี้สับสนได้ง่าย ยิ่งถ้าเป็นหนังสือภาพสำหรับผู้อ่านวัยก่อนเรียนจนถึงชั้นประถมศึกษา ตั้งแต่อายุ 3-11 ขวบ ที่ยังมีความสนใจ ความสามารถและอดทนในการอ่านน้อย ยิ่งต้องการเรื่องที่ชัดเจนไม่สับสนยุ่งยาก หรือไม่ควรเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาตลกตลก ดั่งเรื่องของผู้ใหญ่ สิ่งเหล่านี้ไม่ควรมีอยู่ในหนังสือภาพหรือการใช้เนื้อหาที่เน้นแก่นเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ ในลักษณะแอบแฝง โดยใช้แนวการเขียนเป็นนิทานหรือในตัวละครเป็นเด็ก ลักษณะเช่นนี้ไม่เรียกว่าหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนหนังสือสำหรับเด็กจึงไม่ควรทำอย่างนี้ เพราะเด็กอยู่ในวัยบริสุทธิ์ การให้สิ่งที่เหมาะสมกับสภาพของเด็กเป็นการดีกว่าให้เรียนรู้เรื่องของผู้ใหญ่ที่มีความซับซ้อนในเวลาเร็วเกินไป

2) เนื้อหาต้องมีความง่ายเหมาะสมวัย

การเลือกเนื้อหาต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัย ความสามารถในการอ่าน และความสนใจในการอ่านของผู้อ่านตามระดับวัย เช่น หนังสือสำหรับเด็กเล็กและเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้นๆ เนื้อหาควรสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่มีบทบรรยายมากนัก มีเรื่องราวแสดง ความเคลื่อนไหวของตัวละคร มีการดำเนินเรื่องของตัวละครอย่างรวดเร็ว ใช้ตัวละครที่เหมาะสม ไม่มีตัวละครมาก มีบทสนทนาพอสมควร

สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่สำคัญมากในเรื่องของการเขียนหนังสือภาพและหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะการเขียนการ์ตูนมีเทคนิคอยู่ที่การทำให้เนื้อเรื่องออกมาเป็นภาพ หรือให้ภาพดำเนินเรื่องแทนเนื้อเรื่องอย่างแท้จริง ดังนั้น การบรรยายเรื่องที่เน้นรายละเอียดหรือเน้นเนื้อเรื่องมากเกินไป จึงไม่ถือเป็นลักษณะการเขียนเรื่องที่ดีของหนังสือภาพสำหรับเด็กเล็ก อีกประการหนึ่ง ถ้ามีบทบรรยายมาก ๆ ผู้อ่านจะเบื่อหน่าย ละทิ้งการอ่านกลางคันได้

3) แนวการเขียนเนื้อหาหรือการเสนอเนื้อหา

รูปแบบในการเสนอเนื้อหาหรือแนวทางการเขียนมีหลายประเภท มีทั้ง นิยาย นิทาน นิทานพื้นบ้าน เรื่องสั้น สารคดี บทความ บทละคร จดหมาย บันทึกเรื่อง ความเรียง ฯลฯ รวมทั้งบทร้อยกรองทุกรูปแบบ หรือคำคล้องจองที่ต้องมีเนื้อเรื่องหรือโครงเรื่องอยู่ด้วย แนวทางการเขียนนี้ควรเลือกให้เหมาะสมกับประเภทของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของหนังสือ เมื่อเลือกใช้ประเภทใด จะต้องใช้อย่างถูกต้องตามรูปแบบ ไม่ปะปนจนสับสนและควรกลมกลืนกันไป ส่วนหลักการเขียนเรื่องหรือการเสนอเรื่องมีอยู่ว่า ให้เขียนให้ผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กสามารถอ่านเข้าใจง่าย และรู้เรื่องเร็วที่สุด หนังสืออ่านสำหรับเด็กนั้นมีจุดประสงค์ให้เด็กอ่านเอง ไม่ต้องการให้มีผู้ใหญ่มาอธิบายอีกครั้งหนึ่งจึงไม่ควรมีการดำเนินเรื่อง หรือใช้กลวิธีการเขียนที่ซับซ้อน จนผู้อ่านสับสนจับใจความไม่ได้ พุดง่าย ๆ คือ เด็กอ่านไม่รู้เรื่อง

4) ภาพประกอบเป็นส่วนสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือสำหรับเด็กจะต้องมีภาพประกอบเสมอ บางเล่มมีภาพน้อย บางเล่มมีภาพมากจนจัดเป็นประเภทหนังสือภาพ (Picture Book) ได้ สัดส่วนของภาพกับเนื้อเรื่องขึ้นอยู่กับวัยของเด็กผู้อ่าน เด็กอายุน้อยภาพต้องมีมาก เด็กอายุมากภาพมีน้อยลงได้ ประเภทของภาพควรมีความเหมาะสมกับเนื้อหาของหนังสือประเภทนั้นๆ เช่น การ์ตูนตลกควรเป็นลายเส้นง่ายๆ เรื่องให้ความรู้ควรใช้ลายเส้นสมจริง เป็นต้น หนังสือภาพสำหรับเด็กเล็กรวมทั้งการ์ตูน จะเน้นภาพมากกว่าเนื้อเรื่องที่เขียนเป็นตัวอักษร

ดังนั้น ประเภทของภาพจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ควรพิจารณาให้มาก ภาพการ์ตูน คือ ภาพลายเส้นชนิดหนึ่ง ภาพลายเส้นมีหลายชนิด เช่น ลายเส้นที่สมจริง ซึ่งเก็บรายละเอียดทุกอย่างไว้ ลายเส้นหยาบๆ ที่แสดงเพียงเค้าโครง ซึ่งอาจจะเหมือนจริง ตลกหรือล้อเลียนได้ ลายเส้นเชิงวิจิตรแบบไทย ลายเส้นที่แสดงเพียงสัญลักษณ์ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ ผู้จัดทำหนังสือสำหรับเด็กควรคำนึงให้มาก และเลือกหาผู้วาดภาพให้เหมาะสม หนังสือสำหรับเด็กบางเล่มอาจใช้ภาพถ่าย แต่ภาพถ่ายนั้นต้องเป็นภาพที่ชัดเจนและไม่เลือน จึงควรเลือกใช้ภาพสไลด์ดีกว่าภาพถ่ายที่อัดออกเป็นรูปแล้วสำหรับหนังสือซึ่งจะจัดพิมพ์เป็นจำนวนมาก เรื่องสีของภาพเป็นเรื่องสำคัญ ความแตกต่างระหว่างภาพสีกับภาพขาวดำ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง โดยเฉพาะวัยของเด็ก เด็กเล็กชอบสีสดใสมากกว่าภาพขาวดำ แต่เด็กดัดชอบทั้งสองอย่าง ขึ้นอยู่กับประเภทของเนื้อหาเรื่อง และลักษณะการใช้หนังสือเล่มนั้น แต่มีข้อระมัดระวังอย่างหนึ่ง คือ ภาพนั้นจะต้องชัดเจน ไม่มีมืดมัว เลือน หรือมีรายละเอียดมาก ภาพมีลักษณะยุ่งเหยิง มีเนื้อหาในภาพมากเกินไป หรือมีลักษณะภาพของผู้ใหญ่ เด็กจะไม่รู้เรื่องเพราะรับรู้ความหมายของภาพไม่ได้

5) ภาษาและสำนวนภาษาที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือเด็กต้องใช้ “คำง่าย” ที่ไม่ต้องแปลซ้ำอีกครั้งหนึ่งหลีกเลี่ยงคำศัพท์ยากๆ หรือคำศัพท์ทางวิชาการต่างๆ ใช้ประโยคสั้นๆ หนังสือสำหรับเด็กเล็กใช้คำหรือประโยคซ้ำๆ กันให้มาก เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้านภาษาด้วย เพราะการอ่านหลาย ๆ ครั้ง ผู้อ่านสามารถจดจำได้เอง ซึ่งตรงกับจิตวิทยาการอ่านของเด็ก เด็กเข้าใจเรื่องราวจากคำที่อ่าน ถ้าเข้าใจคำ ก็เข้าใจประโยคและเข้าใจเรื่องได้ หนังสือสำหรับเด็กจึงต้องใช้คำและประโยคที่เด็กวัยนั้น ได้เรียนรู้และทราบความหมาย

ในที่นี้ “คำง่าย” มีความหมายว่า เป็ คำที่ผู้เขียนเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา เลือกคำได้สั้นกระชับใจความ ไม่ต้องการคำแปลอีกครั้งหนึ่ง หากผู้เขียนได้ใช้คำที่ใช้อยู่ในหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 แล้ว เชื่อได้อย่างแน่นอนว่าเด็กผู้อ่านสามารถอ่านเข้าใจเรื่องราวได้ดี

หนังสือภาพหรือหนังสือการ์ตูนก็เช่นเดียวกัน เนื้อหาเรื่องแม้จะไม่สำคัญ เท่ากับภาพ แต่ถ้าเป็นการตูนเรื่อง คำและประโยคที่ผูกเป็นเรื่องราวเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะทำให้ผู้อ่าน เข้าใจเรื่องได้ จึงต้องเลือกคำที่สั้นกะทัดรัด อ่านได้ความง่าย ชัดเจน ไม่เยิ่นเย้อ ไม่ใช่ประโยคยาว อธิบายความ เพราะมีเนื้อที่ในการเขียนจำกัด ผู้เขียนเรื่องจึงต้องระมัดระวังในเรื่องให้ดี

ข้อควรคำนึงอีกอย่างหนึ่ง คือ ภาษาที่ใช้ในการเขียนการ์ตูน โดยเฉพาะ คำพูดในวงกลมหรือบัลลูน ต้องเป็นภาษาที่เด็กคุ้นเคยและเด็กใช้ในสภาพจริงและเหมาะสมกับวัย เป็นภาษาพูดไม่ใช่ภาษาเขียน เพราะเป็นการสนทนาโต้ตอบกันของตัวละคร (แม้ตัวละครจะเป็น ผู้ใหญ่ก็ตาม) จึงต้องใช้ภาษาพูดที่เข้าใจง่าย

ภาษาพูดในที่นี้หมายถึง ภาษาพูดที่ถูกต้อง เขียนอย่างถูกต้องตามอักขรวิธี ภาษาไทย หรือตามพจนานุกรม ไม่ใช่ภาษาพูดที่เกิดจากสำเนียงพูดตามสมัย เช่นคำว่า เนี่ย ทั้น อะนี่ อะรับ มัย ลูกเพ่ เป็นต้น ส่วนคำสะแลงถ้าไม่สะแลงเกินไปก็ไม่อันตรายมาก เพราะคำเหล่านี้เป็นคำ ที่อยู่ในสมัยเดียวกับผู้อ่าน ผู้อ่านจึงเข้าใจได้ดี ส่วนเนื้อเรื่องที่เป็นคำบรรยายพึงใช้ภาษาเขียนที่เรียบ เรียงได้อย่างสละสลวย สั้น กะทัดรัด ไม่เยิ่นเย้อยืดเยื้อ

6) ขนาดตัวอักษรและการเลือกใช้ตัวอักษร

ลักษณะความยาวของประโยค ขนาดของตัวอักษร และชนิดของตัวอักษร ที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก ล้วนมีความสำคัญต่อการอ่านของเด็ก ถ้าใช้ประโยคยาวมาก หรือ ประโยคมีความซับซ้อนมาก (อเนกถประโยค สังกรประโยค) เด็กผู้อ่านจะลืมหืมข้อความที่อ่านผ่าน มาแล้ว หรือข้อความที่อ่านไม่ปะติดปะต่อสัมพันธ์กัน เพราะประธานและคำกริยาอยู่ห่างไกลกันมาก หรือประโยคหลักมีประโยคขยายมาก เด็กจึงอ่านเรื่องไม่ติดต่อกัน ดังนั้นจึงควรใช้ประโยคสั้นๆ ไม่ยาว นักโดย เฉพาะหนังสือภาพและการ์ตูน ซึ่งใช้ขนาดตัวอักษรที่ใหญ่ด้วย จึงต้องระมัดระวังความ สั้น-ยาวของประโยคให้เหมาะสม

ส่วนการเลือกชนิดของตัวอักษร ไม่ควรใช้ตัวอักษรประดิษฐ์บรรจง ให้ใช้ ตัวอักษรที่อ่านง่ายและชัดเจน การเลือกขนาดตัวอักษรขึ้นอยู่กับปริมาณเนื้อหาของเรื่อง หรือความ ยาวของเรื่องรูปเล่มหนังสือ และวัยของผู้อ่าน หากเป็นเด็กเล็กถึงชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ป. 1-3) ควรใช้ขนาดตัวอักษรโดยประมาณ 32-28 พอยต์ ส่วนเด็กประถมศึกษาตอนปลายใช้ขนาด 20-18 พอยต์

จะเห็นได้ว่า ผู้ศึกษาได้ใช้ข้อมูลข้างต้นในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินักอ่าน 5 ประการ โดยใช้ลักษณะอันพึงประสงค์ดังกล่าวมาเป็น แก่นสำคัญของแต่ละเนื้อเรื่อง มีการใช้ภาษาและภาพประกอบเรื่องที่มีสีสันสวยงาม ซึ่งเป็นการ ส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดความเข้าใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น ชนิดและขนาดของตัวอักษรอ่านง่าย

และชัดเจน เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คือใช้ขนาดตัวอักษร ขนาด 32 พอยต์ และมีจำนวนหน้าของแต่ละเรื่องไม่เกิน 16 หน้า จึงนับว่าเป็นการเลือกใช้อंकประกอบที่เหมาะสมแล้ว

2.6 ขั้นตอนการเขียนหนังสือนิทาน

การเขียนหนังสือสำหรับเด็กนั้น ไม่ว่าจะ เป็นบันเทิงคดีหรือสารคดี ผู้เขียนหนังสือต้องสำนึกอยู่เสมอว่า จะเขียนอย่างไรจึงจะให้ผู้อ่านเกิดความ “อยากอ่าน” หนังสือ หรือเรื่องที่ตนเขียนโดยที่เปิดอ่านตั้งแต่หน้าแรกจนถึงหน้าสุดท้าย ไม่ละทิ้งการอ่านไปกลางคันเสียก่อนเพราะความเบื่อหน่าย หรือเกิดความรู้สึกเป็นอุปสรรคต่อหนังสืออื่นๆ อีกทั้งไม่ “ดูถูก” ผู้อ่าน โดยการสั่งสอนหรือแนะนำผู้อ่านให้ปฏิบัติตามอย่างใดอย่างหนึ่งโดยตรง เป็นการดูถูกความสามารถของผู้อ่าน เด็กๆ ผู้อ่านไม่ชอบการสั่งสอนโดยตรงเพราะได้รับการสั่งสอนมาจากพ่อแม่ ครูอาจารย์ในโรงเรียน ในหนังสือเรียน และผู้ใหญ่รอบตัวมากอยู่แล้ว ถ้าพบอีกในหนังสือ จะเกิดความเบื่อหน่ายขึ้นมาทันที ก่อนลงมือเขียนหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนต้องเตรียมการล่วงหน้าไว้ก่อน คือ การวางแผนการเขียนหนังสือนั้นเอง (จินตนา ไบกาซูยี, 2542 น. 31-53) โดยมีขั้นตอนการวางแผนการเขียนหนังสือนิทานสำหรับเด็ก ดังนี้

2.6.1 สํารวจแรงบัลดาลใจในการเขียน

ผู้เขียนหนังสือสำหรับเด็กควรสำรวจตัวเองในเบื้องต้นก่อนว่า มีความปรารถนาจะเขียนหนังสือเพียงใด และมีความต้องการจะเขียนหนังสือสำหรับเด็กเพื่ออะไร จะได้นำไปเป็นข้อมูลส่วนหนึ่งในกาจัดทำหนังสือของตน ผู้เขียนบางคนอยากเขียนเพื่อให้เด็กมีหนังสืออ่านเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน หรือให้เป็นเพื่อนเด็กยามว่าง หรือปลูกฝังจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ หรือปลูกฝังคติเตือนใจและเจตคติที่ดีต่อชีวิต หรือต้องการฝึกทักษะการอ่านของเด็กให้คล่องแคล่ว เป็นการฝึกฝนภาษาเพื่อเตรียมความพร้อมด้านภาษาอีกด้านหนึ่ง หรือแม้กระทั่งผู้เขียนบางคนต้องการเขียนหนังสือสำหรับเด็กเพื่อใช้เป็นผลงานทางวิชาการ หรือปรารถนาจะเป็นนักเขียนมืออาชีพ ดังนั้นผู้เขียนควรต้องหาคำตอบที่แน่นอนเสียก่อนลงมือเขียน

2.6.2 ศึกษาลักษณะของหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

ก่อนลงมือเขียนเรื่อง ผู้เขียนหนังสือสำหรับเด็กต้องทำความเข้าใจลักษณะองค์ประกอบของหนังสือสำหรับเด็กในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1) มีวัตถุประสงค์หรือแก่นเรื่องที่ชัดเจน ไม่ซับซ้อน ไม่ยากเกินวัยเพียงหนึ่งเรื่อง
- 2) มีเนื้อหายากง่ายเหมาะสมตามวัย ระดับชั้น ความสนใจและภูมิหลังของผู้อ่าน
- 3) มีสำนวนภาษาซึ่งยากง่าย หรือมีประโยค คำ ที่เหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของผู้อ่าน

- 4) มีแนวการเขียนเหมาะสมกับเนื้อหาและประเภทของหนังสือ
- 5) มีโครงเรื่องที่สนุก ชวนให้ติดตามอ่าน
- 6) มีรูปแบบที่เหมาะสม มีภาพประกอบ มีการจัดหน้าที่ดึงดูดความสนใจของ

ผู้อ่าน

- 7) มีความสอดคล้องกับจิตวิทยาในการอ่านของเด็กตามระดับวัย

2.6.3 การกำหนดองค์ประกอบในการเขียน

เมื่อมีความรู้ลักษณะหนังสือสำหรับเด็กแน่ชัดแล้ว ต่อไปผู้เขียนจะต้องวางแผนกำหนดองค์ประกอบในเรื่องที่ตนจะเขียนล่วงหน้าก่อน โดยอาจเขียนบันทึกเพื่อเตือนความจำ หรือเพื่อให้แนวคิดกระจ่างเป็นรูปลักษณ์มากขึ้น สิ่งที่จะต้องกำหนด มีดังนี้

1) กำหนดประเภทของหนังสือ เลือกประเภทที่ตนเองมีความถนัดมากที่สุด เพราะผลงานเขียนที่ตนถนัดย่อมออกมาดีกว่าผลงานที่ไม่เคยเขียนหรือมีประสบการณ์ในการทำงานมาก่อน ประเภทหนังสือที่นิยมเขียนให้เด็กอ่านมีดังนี้

- (1) สารคดี : ท่องเที่ยว ชีวิตประวัติ ความรู้ (เป็นเรื่อง ๆ) ฯลฯ
- (2) บันเทิงคดี : นิวนิยาย (นานาชาติ) นิยาย เรื่องสั้น ร่วมสมัย ฯลฯ
- (3) นิทาน : ตำนาน ชาดก นิทานพื้นบ้าน นิทานพื้นเมือง นิทานสมัยใหม่ เทพนิยาย ฯลฯ
- (4) ร้อยกรอง : นิทานคำกลอน บทละคร กาพย์ นิราศ ฯลฯ
- (5) การ์ตูน : การ์ตูนเรื่องยาว การ์ตูนขบขัน หรือการ์ตูน (ช่อง) ฯลฯ
- (6) หนังสือภาพ : หนังสือเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ หนังสือสำหรับเด็ก นิทาน แผนภาพเล่านิทาน ฯลฯ

- 2) กำหนดผู้อ่าน เลือกกลุ่มผู้อ่านว่าจะเขียนเรื่องให้เด็กกลุ่มใดอ่าน

- (1) วัยประถมต้น (อ่านออกแต่ไม่คล่อง)
- (2) วัยประถมปลาย (อ่านเป็น อ่านได้คล่อง)
- 3) กำหนดหัวข้อเรื่อง หรือ เนื้อหา เลือกหัวข้อเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่องที่จะนำมาเขียน มีข้อเสนอแนะให้พิจารณาจาก

- (1) หลักสูตรทุกระดับในกลุ่มวิชาต่าง ๆ
- (2) ชุมชนรอบตัว เช่น ประวัติสถานที่ บุคคล ตำนาน นิทานพื้นบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่น อาชีพในท้องถิ่น ฯลฯ
- (3) ปัญหาใกล้ตัว สังคมบ้านเมือง ชุมชน สิ่งรอบตัวเด็ก
- (4) ความสนใจในการอ่านของเด็กตามวัย ความนิยมในท้องถิ่น

4) ศึกษาข้อมูลของหัวข้อเรื่องหรือเนื้อหา ค้นคว้าศึกษาและอ่านหนังสือที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งบันทึกข้อมูลความรู้ไว้ในบัตรบันทึกในเรื่องต่อไปนี้

(1) กำหนดข้อมูล เตรียมหาข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือ วารสาร พงศาวดาร จดหมายเหตุ รายงานวิจัย ฯลฯ

(2) สืบหาหนังสือที่มีเนื้อหานั้น หรือในแนวทางนั้น ที่มีอยู่ในห้องสมุดในห้องสมุด

(3) ศึกษาหนังสือสำหรับเด็กที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นหนังสือที่ดี หรือหนังสือที่ชนะการประกวด

5) วางจุดประสงค์ หรือแก่นเรื่อง หรือแนวคิดหลักของเรื่อง กำหนดจุดประสงค์ของเรื่องที่จะเขียน โดยเน้นให้มีลักษณะดังต่อไปนี้

(1) มีความชัดเจน ไม่คลุมเครือ

(2) มีแก่นเรื่องเพียงเรื่องเดียว หรือถ้ามีหลายเรื่องควรเกี่ยวโยงเชื่อมต่อกันเป็นแนวเรื่องเดียวกัน

6) วางโครงสร้าง เนื้อหาหรือโครงเรื่อง (plot) โครงสร้างเนื้อหาของหนังสือแนวสารคดีและโครงเรื่องหนังสือบันเทิงคดีมีความแตกต่างกัน จึงต้องทำให้ถูกต้อง

(1) หนังสือสารคดี คือ หนังสืออ่านเพิ่มเติม หรือ หนังสือให้ความรู้ ทำขอบข่ายหรือโครงสร้างของเนื้อหาที่จะเขียน โดยกำหนดเป็นหัวข้อเรื่องใหญ่ หัวข้อเรื่องรองของบททำเรื่อง บทเนื้อเรื่อง และสรุปหรือบทท้ายเรื่อง

(2) หนังสือบันเทิงคดี คือ หนังสือส่งเสริมการอ่าน นิทาน นิยาย เรื่องสั้นสำหรับเด็ก โดยโครงสร้างของเรื่อง (plot) ที่จะเขียนโดยใช้แผนภาพโครงสร้าง (Story mapping) 3 ตอน ดังนี้

ก. ตอนต้นเรื่อง คือ การเปิดฉาก แนะนำตัวละคร และ ปัญหาของตัวละคร

ข. ตอนกลางของเรื่อง ปัญหาของตัวละครส่งผลกระทบต่อให้เกิดเรื่องราวต่างๆ หลายเรื่อง (เน้นแก่นเรื่อง)

ค. ตอนปลายของเรื่อง แก้ปัญหา นำไปสู่ตอนจบอย่างสร้างสรรค์ มีจุดสะเทือนใจหรือจุดตื่นเต้น โดยเน้นเหตุการณ์ที่เคลื่อนไหว

7) เลือกแนวการเขียน กำหนดแนวการเขียน หรือกลวิธีในการเขียนเรื่องทั้งแนวบันเทิงคดีเพื่อสร้างสรรค์จรรโลงใจ หรือสารคดีเพื่อนำเสนอเนื้อหารายละเอียด การเลือกแนวการเขียนเพื่อเสนอเนื้อหาทั้ง 2 รูปแบบนี้ ควรเป็นแนวที่ผู้เขียนมีความถนัดและชำนาญในการเขียนมาก่อน แนวการเขียนแบ่งแยกได้ ดังนี้

(1) แนวสารคดี ที่เน้นการให้ความรู้ความคิด ใช้แนวการเขียนแบบความเรียง ร้อยแก้ว คำสัมภาษณ์ บทสนทนาของตัวละคร (นำเรื่องและให้ความรู้) ฯลฯ

(2) แนวบันเทิงคดี ที่เน้นการให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและสอดแทรก คติเตือนใจ ใช้แนวการเขียนตามรูปแบบวรรณศิลป์ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับประเภทของหนังสือ ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

ก. นิทาน นิทานพื้นเมือง ตำนาน (ประเภทครึ่งหนึ่งนานมาแล้ว) เรื่องเล่าแต่ก่อนมา

ข. นิยาย นวนิยาย เรื่องสั้นสมัยใหม่ บทละครพูดโดยใช้รูปแบบวรรณศิลป์

ค. นิยายวิทยาศาสตร์

ง. นิยายผจญภัย

จ. เรื่องตื่นเต้น หวาดเสียว ฆาตกรรม นักสืบ

ฉ. เรื่องขบขัน ตลกจี๋เสี้ยน

ช. เรื่องการ์ตูนที่ใช้ภาพเดินเนื้อหา หรือเรื่องราว

8) เลือกรสสำหรับหนังสือบันเทิงคดี หนังสือแนวบันเทิงคดีต้องสร้างรสให้เรื่องมีสีสัน เรื่องดำเนินไปอย่างน่าติดตามอ่าน บางเรื่องอาจมีหลายรสได้อยู่เรื่องเดียวกัน แต่จะต้องมีความผสมกลมกลืนกันอย่างดี จึงจะทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างมีรสชาติ รสที่นิยมใช้ในการเขียนเรื่องสำหรับเด็กมีดังนี้

(1) อัจฉาริษา รังแก กลั่นแกล้ง โกรธ พยาบาท แก้ก้น

(2) โศกเศร้า สะเทือนใจ ร้องไห้ หงอยเหงาเศร้าใจ

(3) ลึกลับ ตื่นเต้น หวาดเสียว หวาดกลัว ตกใจ

(4) รักกระจุ่มกระจิม เสียสละ กล้าหาญ ให้อภัย

(5) ปู๊ ขกต๋อย เขี้ยวโหด ฆ่าฟัน

9) กำหนดวรรณศิลป์อื่นๆ ในการเขียนเรื่องแนวบันเทิงคดี ผู้เขียนจะต้องกำหนดองค์ประกอบของวรรณศิลป์ ดังนี้

(1) ตัวละคร

ก. อายุ วัย เพศ รูปร่าง บุคลิก

ข. นิสัยใจคอ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ตอนต้น กลาง และปลายเรื่อง

ค. การปล่อยตัวละครแต่ละตัว

ง. ตัวละครสมเหตุสมผลจริง

จ. ชื่อตัวละครเหมาะกับเรื่อง

(2) บทสนทนา

- ก. บทบรรยายเรื่อง ตอนเปิดฉาก ตอนจบ
- ข. สนทนา หรือคำพูดของตัวละครสมจริง

(3) ฉาก

- ก. สถานที่ หมู่บ้าน บ้าน ถนนหนทาง ป่า ภูเขา แม่น้ำ ฯลฯ
- ข. การแต่งกายของตัวละครต่าง ๆ
- ค. ระยะเวลาที่เรื่องเกิดขึ้น

10) ตั้งชื่อเรื่อง ชื่อเรื่องเป็นสิ่งสำคัญมากในการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก โดยเฉพาะเรื่องแนวบันเทิงคดี การตั้งชื่อเรื่องอาจตั้งภายหลังจากที่เขียนเรื่องแล้วก็ได้ ในการตั้งชื่อเรื่องควรพิจารณาในเรื่องต่อไปนี้

- (1) ให้สั้นกระชับรัด
- (2) เป็นวลีหรือข้อความที่ได้ความในตัวเอง มาใช้รูปประโยคเต็มรูปแต่อาจตั้งเป็นคำถามได้
- (3) สัมพันธ์เนื้อเรื่อง แก่นเรื่อง โดยเฉพาะหนังสือแนวสารคดีให้ความรู้ ควรตั้งให้ตรงกับเนื้อหาในเรื่อง
- (4) สะดุดตา สะดุดใจ ชวนคิด ชวนฉงนสงสัย อยากอ่าน
- (5) อาจใช้ชื่อตัวละครกับเหตุการณ์สำคัญในเรื่องหรือพฤติกรรมของตัวละคร

11) กำหนดความยากง่ายของภาษา หรือสำนวนที่ใช้เขียนเรื่อง ผู้เขียนเรื่องต้องกำหนดความยากง่ายของภาษาที่จะใช้เขียนโดยพิจารณาจากกลุ่มผู้อ่าน เป้าหมาย และนำมาพิจารณากำหนดสิ่งต่อไปนี้

- (1) คำศัพท์ ประโยค ย่อหน้า ข้อความในหน้า ให้เหมาะกับวัยผู้อ่าน
- (2) ลักษณะภาษาต้องเหมาะสมกับประเภทเนื้อหา เรื่อง และแนวการเขียน เช่น ภาษาที่ใช้ในนิทาน หรือนิยายวิทยาศาสตร์ หรือการ์ตูน เป็นต้น
- (3) ความยาวของเรื่อง จำนวนหน้า

12) ออกแบบหนังสือ ผู้เขียนควรกำหนดรูปลักษณะของหนังสือที่จะเขียน (ไว้ในใจ) ล่วงหน้า โดยกำหนดในเรื่องต่อไปนี้

- (1) ขนาดรูปเล่ม ซึ่งมีขนาดสิบหกหน้ายก หรือ แปดหน้ายก หรือขนาดพ็อกเก็ตบุ๊ก
- (2) ส่วนหน้า ส่วนกลาง และส่วนท้ายของหนังสือ
- (3) ภาพประกอบในเรื่อง และภาพปก

(4) จำนวนหน้าทั้งหมด

2.6.4 การลงมือเขียนเรื่อง

หลังจากได้วางแผนการเขียนเรื่องทั้งหมดไว้เรียบร้อยแล้ว ผู้เขียนเรื่องควรลงมือเขียน โดยปฏิบัติตามขั้นตอน ซึ่งมี 3 ขั้นตอนด้วยกัน ดังนี้

1) ขั้นแรก

(1) เขียนประเภทของหนังสือให้ชัดเจนว่า จะเขียนรูปแบบใด นิทาน นิยายร่วมสมัย เรื่องสั้น สารคดี ฯลฯ โดยเน้นความบันเทิงหรือสาระความรู้ หรือคติสอนใจเรื่องใด เรื่องหนึ่งกำหนดให้แน่นอนและบันทึกไว้

(2) เขียนแก่นเรื่อง (theme) อย่างชัดเจนเพียงเรื่องเดียว สำหรับหนังสือแนวบันเทิงคดี และเขียนวัตถุประสงค์หรือแนวคิดหลักของเรื่องของหนังสือสารคดี

(3) เขียนโครงสร้างเนื้อหาสำหรับหนังสือแนวสารคดี หรือหนังสือแนววิชาการ

(4) เขียนโครงเรื่อง (plot) อย่างคร่าวๆ สำหรับหนังสือบันเทิงคดี โดยมีเหตุการณ์ที่น่าสนใจในตอนต้นเรื่อง ตอนกลางของเรื่อง และตอนปลายของเรื่อง ทั้งนี้เหตุการณ์ต่างๆ จะต้องกำหนดจุดที่เร้าใจที่สุด หรือเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง ซึ่งจะคลี่คลายปัญหาทุกอย่าง อันจะนำไปสู่ตอนจบเรื่อง พึงระวังว่าจะต้องเป็นเรื่องของเด็กอย่างแท้จริง ไม่ใช่ดัดแปลงเรื่องของผู้ใหญ่มาแล้วใส่ตัวละครเด็กเข้าไป ทบทวนโครงเรื่องให้แม่นยำในใจ

(5) เขียนโครงเรื่องย่อๆ ลงในกระดาษ อ่านทบทวนดูโครงเรื่องให้ถูกใจผู้เขียน

(6) กำหนดวิธีการเขียนบทนำเรื่องหรือการขึ้นต้นเรื่อง การดำเนินเรื่อง ตอนกลาง และตอนปลายของเรื่อง ซึ่งนำไปสู่ตอนจบอย่างละเอียด โดยดูว่าสนองความพึงพอใจให้ผู้เขียนหรือไม่

(7) สร้างตัวละครและอุปนิสัยให้ชัดเจน โดยเฉพาะตัวละครตัวเอก เช่น กำหนดอายุ รูปร่าง นิสัยใจคอ เป็นต้น

(8) สร้างรายละเอียดของฉาก ซึ่งได้แก่ บ้าน สถานที่ ถนนหนทาง บริเวณที่เรื่องราวเกิดขึ้น กำหนดยุคสมัย ระยะเวลา และฤดูกาลให้ถูกต้อง รวมทั้งเสื้อผ้าที่ตัวละครแต่งให้ถูกต้องตามรายละเอียดข้อปลีกย่อยเหล่านี้

(9) ทบทวนว่าโครงเรื่องสนุก เป็นที่น่าสนใจ (ผู้เขียน) หรือไม่ แล้วนำไปเล่าให้เด็ก 2-3 คนฟัง เพื่อดูว่าเด็กสนุกในการฟังหรือไม่

(10) ตรวจสอบว่าแก่นเรื่องที่แทรก หรือพรรณนะ หรือคุณธรรมตามที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจหรือไม่ มีลักษณะแอบแฝงอยู่ในเรื่อง

อย่างแนบเนียน หรือแยกออกเป็นคำสอนอย่างชัดเจนต่างหาก จนดูเป็นคำสอนในตอนหรือไม่ ปรับปรุงแก้ไขจนพอใจ

(11) สำรวจดูว่าโครงเรื่องมีการเคลื่อนไหวดีหรือไม่ ตัวละครสำคัญเป็นผู้ดำเนินเรื่องอย่างไรบ้างหรือไม่มี เหตุการณ์ต่าง ๆ สอดคล้องรับกันดี มีเหตุผลดีหรือไม่

(12) กำหนดความยาวของเรื่อง จะใช้ประมาณกี่หน้า

2) ชั้นที่สอง

(1) ลงมือเขียนเรื่องอย่างละเอียดตามที่กำหนดไว้ในขั้นแรกแล้วตั้งชื่อเรื่อง

(2) ทบทวนดูว่าชื่อเรื่องเหมาะกับเรื่องหรือไม่ เนื้อเรื่องน่าเชื่อถือหรือไม่ เรื่องค่อยๆ ดำเนินไปอย่างเหมาะสมหรือไม่ ตั้งแต่ต้นเรื่อง ตอนกลางเรื่อง ตอนจบเรื่อง ทั้งหมดมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อกันหรือไม่ แก่นเรื่องที่เน้นมีอยู่ตลอดเรื่องสม่ำเสมอหรือไม่ ปัญหาของตัวละครสำคัญได้รับการแก้ไขอย่างมีเหตุผลและสนุกเร้าความสนใจของผู้อ่านหรือไม่ เรื่องมีความเคลื่อนไหวและความตื่นเต้นเหมาะสมกับสถานการณ์หรือไม่ อุปนิสัยและความประพฤติของตัวละครเป็นธรรมชาติเหมือนคนธรรมดาหรือไม่ ภาษา สำนวน และคำโต้ตอบเป็นภาษาที่ใช้จริงของเด็กหรือไม่ น่าสนใจหรือไม่ เนื้อเรื่องดำเนินไป เพราะคำพูดหรือเหตุการณ์รายละเอียดที่แทรกอยู่ในเรื่องมีความต้องการหรือไม่ และเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหรือไม่ เรื่องเหล่านี้จะต้องทบทวนให้ดี และปรับปรุงแก้ไขให้เรื่องมีลักษณะที่ดี

(3) เขียนเรื่องด้วยลายมืออ่านง่าย เก็บไว้สักกระยะหนึ่งแล้วนำมาอ่านใหม่ จนกว่าจะพอใจโดยไม่ปรับปรุงแก้ไขอีกแล้ว จากนั้นนำไปให้เพื่อนที่สนิทอ่านเพื่อฟังความคิดเห็น ต่อจากนั้นนำไปให้เด็กอ่าน 2-3 คน เพื่อดูว่าอ่านเข้าใจเรื่องโดยตลอด มีคำยากที่ไม่เข้าใจ ชอบเรื่องหรือไม่ และสามารถสรุปเรื่องตอนจบได้หรือไม่ จากนั้นปรับปรุงจนพอใจ

3) ชั้นที่สาม

(1) อ่านทบทวนเรื่องโดยตลอดอีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจดูสำนวนภาษาที่ใช้และความกลมกลื่นของเรื่อง

(2) ลงมือเขียน (หรือพิมพ์ใส่กระดาษ) ด้วยลายมือที่ชัดเจน

(3) ถ้าต้องทำต้นฉบับเรื่องที่เป็นหนังสือการ์ตูน จะต้องจัดทำเป็นบทสคริปต์ตัวละคร (script) มีคำพูดโต้ตอบและคำบรรยายเรื่อง นำมาลองจัดภาพคร่าวๆ ดูให้เหมาะกับคำบรรยายเรื่องและคำพูดสนทนา

(4) ถ้าจัดทำต้นฉบับเรื่องที่เป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กอ่านวัยเรียน หรือหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา ซึ่งมีภาพประกอบทุกหน้า ควรจัดทำต้นฉบับในลักษณะ “ดัมมี่” ซึ่งเป็นรูปเล่มจำลอง (คล้ายเล่มที่จัดพิมพ์จริง) กำหนดเนื้อเรื่องลงใจแต่

ละหน้าพร้อมเลขหน้า ถ้าเป็นไปได้ กำหนดรายละเอียดภาพลงไปด้วย อาจเป็นภาพหยาบ ๆ หรือเว้นที่ไว้สำหรับใส่ภาพ จะช่วยให้เรื่องกับภาพในแต่ละหน้า มีความผสมผสานกลมกลืนและอ่านราบรื่นได้ โดยตลอด และยังช่วยให้ผู้อ่านสามารถจัดภาพประกอบลงในหน้า (layout) ได้สวยงามและเหมาะสมกับเรื่องด้วย

อย่างไรก็ตาม การจัดทำต้นฉบับในลักษณะดัมมี่ก็ไม่จำเป็นนัก อาจจัดพิมพ์เรื่องลงในกระดาษพิมพ์ ยาวติดต่อกันไปจนจบเรื่องก็ได้ แต่ควรกำหนดเลขหน้า (ไว้ในบริเวณด้านซ้ายมือ) ของเนื้อเรื่องที่จะบรรจุในแต่ละหน้าไว้ด้วย แต่ถ้าเป็นเรื่องที่เนื้อเรื่องมาก โดยเฉพาะนวนิยายสำหรับเด็กโต อาจเขียนหรือพิมพ์ต้นฉบับไปตลอดจนจบเรื่อง โดยไม่ต้องคำนึงถึงข้อความในแต่ละหน้าย่อมาได้ เพราะการจัดหน้าและจัดภาพประกอบนวนิยายเป็นเรื่องของบรรณาธิการโดยตรง

(5) เมื่อจัดทำต้นฉบับเรียบร้อยแล้ว อ่านทบทวนต้นฉบับอีกครั้งหนึ่งเป็นครั้งสุดท้าย เพื่อตรวจสอบดูความเรียบร้อยของทุกอย่างในต้นฉบับ โดยเฉพาะตัวสะกดและวรรคตอน

(6) จัดส่งต้นฉบับไปยังบรรณาธิการ เพื่อจัดทำรูปภาพประกอบ หรือถ้าวาดตัวเอง เริ่มลงมือวาดภาพประกอบให้วาดลงในกระดาษต่างหาก ไม่ว่าจะวาดภาพลงในต้นฉบับเรื่องหรือดัมมี่

จะเห็นได้ว่า การเขียนนิทานสำหรับเด็กนั้นมีหลักการและขั้นตอนที่ชัดเจน โดยเริ่มจาก การสำรวจแรงบันดาลใจในการเขียนว่าต้องการเขียนนิทานเพื่ออะไร สำหรับผู้ศึกษาเป็นสิ่งที่แน่นอนว่าการเขียนนิทานในครั้งนี้มีแรงบัลดาลคือการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นนิทานเพื่อพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียน ดังนั้น จึงต้องการทำศึกษาขององค์ประกอบของหนังสือสำหรับเด็กในหลากหลายรูปที่เด็กชื่นชอบเพื่อให้เกิดแนวทางในการแต่งนิทาน และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีเนื้อหาที่ไม่ยากเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งนิทานแต่ละเรื่องจะมีโครงเรื่องที่สนุก ชวนให้ติดตาม ในด้านขององค์ประกอบของหนังสือนั้น จำเป็นต้องมีการกำหนดประเภทของหนังสือ กำหนดผู้อ่าน กำหนดหัวข้อเรื่อง ศึกษาข้อมูลของหัวข้อเรื่องหรือเนื้อเรื่อง วางจุดประสงค์หรือแก่นของเรื่อง วางโครงเรื่อง เลือกแนวการเขียนเป็นแนวบันเทิงคดีประเภทนิทาน เลือกสรรสำหรับหนังสือบันเทิงคดีเพื่อให้เรื่องราวมีสีสัน กำหนดศิลป์อื่น เช่น ตัวละคร บทสนทนา ฉาก จากนั้นก็ทำการตั้งชื่อเรื่อง กำหนดความยากง่ายของเนื้อหา และออกแบบหนังสือ ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินตามขั้นตอนดังกล่าวครบถ้วนทุกขั้นตอน ซึ่งมีความเหมาะสมกับการแต่งนิทานสำหรับการวิจัยในทั้งนี้เป็นอย่างมาก

2.7 การสร้างหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

การเขียนนิทานสำหรับเด็กอาศัยจินตนาการที่แจ่มชัดและความสามารถในการรวมความเป็นเด็กในตัวของผู้เขียนนิทาน อาจเขียนนิทานสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมการบ้านหรือตัดสินใจเขียนนิทานในฐานะโปรเจกต์ส่วนตัว ในการเขียนนิทานสำหรับเด็กนั้น ให้เริ่มจากการระดมแนวคิดที่ดึงดูดใจเด็ก จากนั้นเขียนเรื่องราวที่มีการเปิดเรื่องที่น่าสนใจ มีพัฒนาการด้านเนื้อเรื่อง และมีคติ

สนใจ นอกจากนี้ ยังต้องมีการขัดเกลานิทานหลังจากเขียนเสร็จแล้วเพื่อให้เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน (บทความ Stephanie Wong Ken, MFA จากเว็บไซต์ <https://th.wikihow.com>, 2563) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ด้วยกัน คือ

2.7.1 ส่วนที่ 1 เริ่มเขียนนิทาน

1) กำหนดกลุ่มอายุสำหรับนิทานที่จะเขียน นิทานสำหรับเด็กมักจะเขียนโดยมีกลุ่มอายุของเด็กที่เจาะจง ซึ่งจะมีการกำหนดกลุ่มอายุว่าจะเขียนนิทานสำหรับเด็ก 2-4 ขวบ 4-7 ขวบ หรือ 8-10 ขวบ ภาษา น้ำเสียง และรูปแบบของนิทานจะแตกต่างกันไปตามกลุ่มอายุของเด็กที่กำหนดไว้ เช่น ถ้าเขียนนิทานสำหรับเด็กช่วงวัย 2-4 ขวบหรือ 4-7 ขวบ ควรใช้ภาษาเรียบง่ายและประโยคสั้น ๆ ถ้าเขียนนิทานสำหรับเด็กช่วงอายุ 8-10 ขวบ สามารถใช้ภาษาที่ซับซ้อนขึ้นเล็กน้อย และประโยคที่ยาวกว่า 4-5 คำได้

2) ใช้ความทรงจำในวัยเด็กเป็นแรงบันดาลใจ

คิดถึงความทรงจำวัยเยาว์ที่น่าตื่นเต้น แปลก หรือมหัศจรรย์ หน่อยๆ ใช้ความทรงจำเหล่านั้นเป็นพื้นฐานของนิทานสำหรับเด็ก เช่น ผู้เขียนอาจจะมีความฝันอันแปลกประหลาดตอนที่เรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สามารถนำไปเขียนเป็นเรื่องราวสนุกๆ ได้ หรือจะมีประสบการณ์เดินทางไปต่างประเทศในวัยเด็กมากๆ และมีเรื่องราวจากการเดินทางท่องเที่ยวที่ผู้อ่านน่าจะให้ความชื่นชอบ

3) พุดถึงสิ่งธรรมดาๆ แล้วทำให้กลายเป็นสิ่งมหัศจรรย์

การเลือกกิจกรรมหรือเหตุการณ์ประจำวันแล้วเพิ่มความแปลกเข้าไปในเหตุการณ์นั้น เพิ่มความมหัศจรรย์ด้วยการเพิ่มองค์ประกอบแปลกใหม่เข้าไป ใช้จินตนาการของผู้แต่งมองเหตุการณ์นั้นจากมุมมองของเด็ก เช่น อาจจะเลือกเหตุการณ์ธรรมดาๆ อย่างการไปหาหมอ ฟันแล้วทำให้เหตุการณ์นั้นมีความมหัศจรรย์ขึ้น ด้วยการให้เครื่องมือที่หมอฟันใช้เกิดมีชีวิตขึ้นมา หรือผู้เขียนสามารถใช้ประสบการณ์การไปมหาสมุทรครั้งแรกของเด็กคนหนึ่ง แล้วทำให้เหตุการณ์นั้นมหัศจรรย์ขึ้นด้วยการให้เด็กลงลึกไปในใต้มหาสมุทร

4) เลือกประเด็นหรือแนวคิดสำหรับนิทาน

การมีประเด็นหลักของเรื่องจะช่วยให้ผู้เขียนต่อยอดแนวคิดต่างๆ ออกมาได้ ด้วยการเน้นไปที่ประเด็นของความรัก การสูญเสียตัวตน หรือมิตรภาพจากมุมมองของเด็ก ลองพิจารณาว่าเด็กมองประเด็นนั้นอย่างไรแล้วลองสำรวจประเด็นนั้น เช่น อาจจะสำรวจประเด็นมิตรภาพด้วยการเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กผู้หญิงกับเต่าที่เป็นสัตว์เลี้ยงของเธอ

5) สร้างตัวละครหลักที่มีเอกลักษณ์

บางครั้งนิทานสำหรับเด็กก็อาศัยตัวละครหลักที่เด็กเข้าถึงได้และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งประเภทของตัวละครที่ไม่ค่อยปรากฏในนิทานสำหรับเด็ก แล้วทำให้ตัวละคร

นั้นโดดเด่นด้วยการใช้คุณสมบัติของเด็กและผู้ใหญ่ในชีวิตจริงที่ผู้เขียนคิดว่าน่าสนใจ เช่น อาจจะมีสิ่งที่ไม่ค่อยมีนิทานสำหรับเด็กเรื่องไหนที่มีเด็กผู้หญิงพิการเป็นตัวละครหลัก ดังนั้น อาจจะสร้างตัวละครเพื่อเติมเต็มส่วนที่หายไปนี้

6) สร้างตัวละครหลักให้มีลักษณะพิเศษสัก 1 - 2 อย่าง

สร้างตัวละครหลักให้จับใจผู้อ่านด้วยการสร้างลักษณะทางกายภาพที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น ทรงผมแบบใดแบบหนึ่ง ชุดสวมใส่ที่มีสไตล์เป็นเอกลักษณ์ หรือท่าเดินที่ไม่เหมือนใคร หรืออาจจะให้ตัวละครหลักมีลักษณะบุคลิกที่เป็นคนจิตใจดี รักการผจญภัย หรือมีแนวโน้มที่จะตกอยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบาก เช่น อาจจะให้ตัวละครหลักไว้ผมเปียยาวอยู่เสมอและรักเต่าเป็นชีวิตจิตใจ หรืออาจจะให้ตัวละครหลักมีรอยแผลพิเศษบนมือจากตอนที่เธอตกต้นไม้ก็ได้

7) สร้างคำบรรยาย

ร่างโครงเรื่องออกมาเป็น 6 ส่วน เริ่มจากคำอธิบายหรือคำบรรยาย ในการบรรยายให้คุณแนะนำฉากท้องเรื่อง ตัวละครหลัก และปมขัดแย้ง เริ่มจากชื่อตัวละครหลัก จากนั้นอธิบายสถานที่หรือที่ตั้งของเรื่อง จากนั้นค่อยร่างความปรารถนาหรือเป้าหมายของตัวละคร รวมถึงอุปสรรคหรือปัญหาที่พวกเขาต้องรับมือ เช่น อาจจะบรรยายว่า เด็กผู้หญิงคนหนึ่งชื่อเฟื่องฟ้าที่ยากได้สัตว์เลี้ยงไปพบเต่าในทะเลสาบข้างบ้านของเธอ

8) สร้างเหตุการณ์เร่งเร้า

เหตุการณ์เร่งเร้าอาจเป็นเหตุการณ์หรือการตัดสินใจที่เปลี่ยนหรือทำลายตัวละครหลัก เหตุการณ์หรือการตัดสินใจนั้นอาจจะมาจากอีกตัวละครหนึ่ง หรืออาจจะมาจากสถาบัน เช่น โรงเรียนหรืองาน หรืออาจจะมาจากธรรมชาติ เช่น พายุหรือพายุทอร์นาโด เช่น อาจจะเขียนเหตุการณ์เร่งเร้าไปว่า แม่ของเฟื่องฟ้าบอกว่าเธอเลี้ยงสัตว์ไม่ได้เพราะว่าต้องอาศัยความรับผิดชอบมากเกินไป

9) เพิ่มการขมวดปม

การขมวดปมคือการที่คุณพัฒนาตัวละครหลักและสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง แสดงให้ผู้อ่านเห็นการดำเนินชีวิตของตัวละครท่ามกลางเหตุการณ์เร่งเร้า อธิบายว่าพวกเขารับมือหรือปรับตัวเข้ากับเหตุการณ์เร่งเร้าอย่างไร เช่น อาจจะเพิ่มการขมวดปมไปว่า เฟื่องฟ้าจับเต่าแล้วเอาไปซ่อนไว้ในกระเป๋าเป้ แอบพกเต่าไปไหนมาไหนด้วยทุกที่เพื่อไม่ให้แม่รู้

10) มีจุดสำคัญสูงสุดของเรื่องที่กระชากอารมณ์

จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์เป็นจุดสูงสุดของเรื่อง เป็นจุดที่ตัวละครหลักต้องตัดสินใจหรือเกิดการเลือกครั้งใหญ่ ซึ่งควรจะกระชากอารมณ์และเป็นช่วงที่น่าตื่นเต้นที่สุด

ของเรื่อง เช่น อาจจะทำให้จุดสำคัญของเรื่องเป็นตอนที่แม่ของเฟื่องฟ้าเจอเต่าในกระเปาะของเธอและห้ามไม่ให้เธอเลี้ยงเต่า

11) ใส่ภาวะคลี่คลาย

ภาวะคลี่คลายคือจุดที่ตัวละครหลักรับมือกับผลที่เกิดจากการเลือก พวกเขาอาจจะต้องชดเชยหรือตัดสินใจ โดยที่ตัวละครนี้อาจจะร่วมมือกับตัวละครอื่นในส่วนนี้ของเนื้อเรื่องก็ได้ เช่น ภาวะคลี่คลายของอาจจะเป็นแบบนี้ เฟื่องฟ้าทะเลาะกับแม่แล้วเต่าก็หนีไป จากนั้นเฟื่องฟ้ากับแม่ก็ออกตามหาเต่าเมื่อพวกเขารู้ว่ามันหายไป

12) จบด้วยการแก้ปม

การแก้ปมจะเป็นตัวขมวดเรื่องที่บอกให้ผู้อ่านรู้ว่าตัวละครหลักประสบความสำเร็จ หรือล้มเหลวในการไปถึงเป้าหมาย ตัวละครหลักอาจจะได้ในสิ่งที่ต้องการ หรือเขาอาจจะต้องลดเป้าหมายของตัวเองก็ได้ เช่น การแก้ปมอาจจะเป็น เฟื่องฟ้ากับแม่เจอเต่าที่ทะเลสาบแล้วมองเห็นว่าน้ำออกไปด้วยกัน

13) อ่านตัวอย่างนิทานสำหรับเด็ก

ผู้เขียนควรอ่านตัวอย่างนิทานหรือวรรณกรรมสำหรับเด็กที่ประสบความสำเร็จเพื่อให้เข้าถึงแก่นประเภทของงานเขียนมากยิ่งขึ้น พยายามอ่านเรื่องที่ตรงกับกลุ่มพี้นเพหรือกลุ่มอายุที่อยากเขียน เช่น

- (1) ดินแดนแห่งเจ้าตัวร้าย โดย Maurice Sendak
- (2) แมงมุมเพื่อนรัก โดย E.B. White
- (3) กรัฟฟาโลกับเจ้าหนูหัวไว โดย Julia Donaldson
- (4) ในสวนลับ โดย Frances Hodgson Burnett

2.7.2 ส่วนที่ 2 การร่างนิทาน

1) สร้างการเปิดเรื่องที่ดึงดูดใจ

เริ่มต้นด้วยประโยคที่จะทำให้ผู้อ่านอยากอ่านต่อในทันที ใช้ภาพตัวละครหลักแปลก ๆ เป็นตัวเปิดเรื่อง แสดงภาพตัวละครหลักกำลังทำอะไรสักอย่างอยู่ การเปิดเรื่องควรเป็นสิ่งที่กำหนดบรรยากาศของเรื่องทั้งหมดที่เหลือและทำให้ผู้อ่านคาดเดาได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง เช่น ในประโยคแรกของเรื่อง “ไอด้ากับยาวิเศษ” โดยสินจิรา สินธุเสนและวิวัฒน์ โรจนพิทยากร คือ “ในเวลาก่อนตึกของเดือนหงาย ไอด้า เทพตัวน้อยๆ ซึ่งถือกำเนิดบนดาวดวงหนึ่ง นั่งเส้าอยู่บนโขดหินแต่เพียงลำพัง...” ประโยคเปิดเรื่องนี้สร้างตัวละคร บรรยากาศของเรื่อง และองค์ประกอบทั้งหมดจรรยให้กับไอด้าที่เป็น “เทพตัวน้อยๆ”

2) ให้ภาษาที่แสดงถึงประสาทสัมผัสและรายละเอียด

ทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวาด้วยการเน้นไปที่ว่าเขาเห็น ได้กลิ่น ชิมรส สัมผัส รู้สึก และได้ยินอะไร ใช้ภาษาที่อธิบายประสาทสัมผัสเพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงเรื่องของคุณ เช่น การบรรยายฉากท้องเรื่องว่า “ดั่งและดุดัน” หรือ “ร้อนและเหนียวเหนอะหนะ” นอกจากนี้อาจจะใช้เสียง เช่น “โครม” “ปัง” “ตุ้ม” หรือ “หือ” เพื่อให้เรื่องราวน่าสนใจสำหรับผู้อ่าน

3) ใส่คำคล้องจองเข้าไปในเรื่อง

ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านด้วยการใส่คำคล้องจองเข้าไปในนิทาน การเขียนสัมผัสคู่ที่ตอนจบของทุก 2 บรรทัดจะคล้องจองกัน หรือจะใช้คำคล้องจองในประโยคเดียวกันก็ได้ เช่น “เขาทำดิ่งด้นปั่นปิ้ง” หรือ “เธอช่างพร้อมเพียบเรียบร้อย” ซึ่งสามารถใช้คำคล้องจองโดยสมบูรณ์ที่ทั้งเสียงสระและเสียงสะกดเข้ากัน เช่น “ดม” และ “ชม” ถือว่าคล้องจองกันโดยสมบูรณ์ หรือใช้คำคล้องจองไม่สมบูรณ์ก็ได้ ที่มีแค่เสียงสระหรือเสียงสะกดเท่านั้นที่เข้ากัน เช่น “ดม” กับ “หลน” ถือเป็นคำคล้องจองไม่สมบูรณ์ มีแค่เสียงสระ “โอะ” เท่านั้นที่เข้ากัน

4) ย้ำคำ

ทำให้ภาษาในนิทานให้คึกคักด้วยการย้ำคำหลักตลอดทั้งเล่ม การย้ำคำซ้ำจะทำให้ผู้อ่านอินกับเนื้อเรื่องและทำให้จำเนื้อเรื่องได้ เช่น คุณอาจจะย้ำคำถามอย่าง “เจ้าเต่าตุ๊กตีกักหายไปไหน” ตลอดทั้งเรื่อง หรือย้ำวลี เช่น “ไม่นะ!” หรือ “วันนี้คือวันพิชิต!” เพื่อให้จังหวะและพลังของเรื่องขับเคลื่อนไปเรื่อย ๆ

5) ใส่การสัมผัสอักษร อุปมา และอุปลักษณ์

การสัมผัสอักษรคือการที่คำแต่ละคำขึ้นต้นด้วยเสียงพยัญชนะเดียวกัน เช่น “มะเหมียวมดเหม็น” หรือ “ตุ๊ดตุ๋เต่าตุ้มเตี้ยม” เป็นวิธีการสนุกๆ ในการเพิ่มจังหวะเข้าไปในงานเขียนและทำให้เนื้อเรื่องสนุกสนานสำหรับเด็กๆ อุปลักษณ์ คือการเปรียบเทียบของสองสิ่ง เช่น การใส่อุปลักษณ์ไปว่า “เจ้าเต่าคือเปลือกสีเขียวที่ล่องลอยอยู่ในทะเลสาบ” อุปมาคือการเปรียบเทียบของสองสิ่งโดยใช้คำว่า “เหมือน” หรือ “ราวกับ” เช่น การใส่อุปมาเข้าไปว่า “เต้าน้อยรูปร่างเหมือนมือของฉันเลย”

6) ให้ตัวละครหลักรับมือกับปมขัดแย้ง

องค์ประกอบหลักของเรื่องที่ดีคือปมขัดแย้งที่ตัวละครหลักจะต้องเอาชนะ อุปสรรค ปัญหา หรือปมต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วง จำกัดปมขัดแย้งในเรื่องไม่เกิน 1 ปมให้เป็นปมขัดแย้งที่เป็นรูปธรรมและชัดเจนสำหรับผู้อ่าน การทำให้ตัวละครหลักต่อสู้กับการยอมรับจากผู้อื่น ปัญหาครอบครัว หรือการเติบโตทางกาย อีกหนึ่งปมขัดแย้งในนิทานสำหรับเด็กก็คือความกลัวในสิ่งที่ไม่รู้ เช่น การเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ การไปที่ใหม่ๆ หรือการหลงทาง เช่น การสร้างตัวละครหลักที่ต่อสู้กับการ

เข้ากับคนอื่นๆ ที่โรงเรียน เธอจึงตัดสินใจให้เต่าเป็นเพื่อนรักของเธอ หรือสร้างตัวละครหลักที่กลัวห้องใต้ดินในบ้านและทำให้เธอต้องเรียนรู้ที่จะเอาชนะความกลัวของเธอ

7) สร้างคติสอนใจที่ให้ความหวังแต่ไม่สั่งสอน

นิทานสำหรับเด็กส่วนใหญ่จะมีตอนจบที่มีความสุขและให้ความหวังพร้อมด้วยคติสอนใจ ระวังอย่าให้คติสอนใจดูยัดเยียดมากเกินไป คติสอนใจที่แยบยลจะมีประสิทธิภาพมากกว่าและไม่ค่อยชัดเจนสำหรับผู้อ่านมากนัก ลองแสดงคติสอนใจผ่านการกระทำของตัวละคร เช่น แสดงภาพเด็กผู้หญิงกับแม่กอดกันริมทะเลสาบขณะที่เต่ากำลังว่ายน้ำออกไป ซึ่งเป็นการสำรวจคติสอนใจของการหาแรงสนับสนุนจากครอบครัวโดยไม่ต้องบอกผู้อ่านตรงๆ ว่าคติสอนใจของเรื่องคืออะไร

8) ให้นิทานมีภาพประกอบ

นิทานสำหรับเด็กส่วนใหญ่จะมีภาพประกอบที่ทำให้นิทานมีชีวิตชีวามากขึ้นผ่านภาพ คุณจะวาดภาพประกอบด้วยตัวเองหรือจ้างนักวาดภาพประกอบก็ได้ ในนิทานสำหรับเด็กหลาย ๆ เรื่อง ภาพประกอบมีบทบาทในการสื่อสารเรื่องราวไปยังผู้อ่านครั้งหนึ่ง การเพิ่มรายละเอียดของตัวละครอย่างเช่นเสื้อผ้า ทรงผม การแสดงสีหน้า และสีลงไปภาพประกอบด้วยก็ได้ ส่วนใหญ่ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กจะวาดหลังจากเขียนเรื่อง ซึ่งทำให้นักวาดภาพประกอบสามารถวาดภาพจากเนื้อหาในแต่ละฉากหรือตามเส้นเรื่องได้

2.7.3 ส่วนที่ 3 การขัดเกลา นิทานสำหรับเด็ก

1) อ่านนิทานออกเสียง เมื่อผู้เขียนร่างนิทานสำหรับเด็กเสร็จแล้ว ให้อ่านออกเสียงให้ตัวเองฟัง ฟังว่าเรื่องราวในแต่ละหน้าฟังดูเป็นอย่างไร สังเกตว่ามีภาษาที่ซับซ้อนเกินไปหรือระดับสูงกว่ากลุ่มอายุเป้าหมายหรือไม่ แก้ไขนิทานเพื่อให้อ่านและติดตามได้ง่ายขึ้น

2) เอนิทานให้เด็กอ่าน

ขอความคิดเห็นจากกลุ่มอายุเป้าหมาย เช่น สมาชิกในครอบครัวที่อายุน้อย หรือเด็กที่โรงเรียนอ่านนิทานของผู้เขียนแล้วแสดงความคิดเห็น ปรับเนื้อเรื่องเพื่อให้นำอ่านและเข้าถึงได้สำหรับเด็กๆ

3) ปรับแก้เนื้อเรื่องในด้านความยาวและความชัดเจน

อ่านร่างที่เขียนไว้อีกครั้งและตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่ยาวเกินไป นิทานสำหรับเด็กมักจะมีประสิทธิภาพมากที่สุดเมื่อเนื้อเรื่องสั้นและตรงประเด็น นิทานสำหรับเด็กส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาที่เป็นตัวหนังสือสั้นๆ น้อยมาก หรือถ้ามีเนื้อหามากขึ้นก็จะเป็นการใช้เนื้อหาเล่าเรื่องออกมาอย่างชัดเจน

4) พิจารณาตีพิมพ์นิทาน

การส่งงานเขียนของผู้เขียนไปให้สำนักพิมพ์ที่พิจารณาตีพิมพ์หนังสือเด็กสามารถเขียนจดหมายสอบถามเรื่องการส่งนิทานสำหรับเด็กไปให้บรรณาธิการและสำนักพิมพ์พิจารณา นอกจากนี้ยังสามารถเผยแพร่หนังสือเด็กได้ด้วยตัวเองและขายให้แก่ผู้อ่านทางออนไลน์ก็ได้เช่นกัน

จะเห็นได้ว่า แนวทางในการเขียนนิทานของ Stephanie Wong Ken นั้น แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ ด้วยกันคือ 1. การเริ่มเขียนนิทาน 2. การร่างนิทาน และ 3. การขัดเกลาบทนิทาน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการดังกล่าวมีขั้นตอนและแนวทางการปฏิบัติที่เข้าใจง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน จึงได้นำมาเป็นส่วนหนึ่งของแนวทางร่วมกับแนวอื่นๆ ที่ได้ทำการศึกษา แล้วนำมาแต่งเป็นนิทานให้มีความทันสมัย เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ก่อนที่จะนำไปสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 การทั้ง 15 เรื่อง

2.8 การเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็ก (ภัทรขวัญ ลาสงยาง, 2561)

เรื่องประเภทบันเทิงสำหรับเด็กหมายถึงเรื่องที่แต่งขึ้นให้เด็กอ่านเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นหลัก โดยไม่ได้มุ่งเน้นในเรื่องในเชิงวิชาการ ได้แก่ หนังสือภาพ นวนิยาย นิทาน เรื่องสั้น เป็นต้น ในการเขียนบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ผู้เขียนจะต้องวางแผนกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญ ในการ ดำเนินเรื่อง อันได้แก่ ความคิดรวบยอดหรือแก่นเรื่อง โครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉากการสร้าง ความสะเทือนใจในเรื่อง รวมถึงหลักการใช้สำนวนภาษา ซึ่งล้วนแต่เป็นส่วนประกอบสำคัญในการเขียน เรื่องประเภทบันเทิงคดี (ภัทรขวัญ ลาสงยาง, 2561, น. 84-106) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.8.1 การกำหนดแก่นเรื่อง

ความคิดรวบยอดหรือแก่นเรื่อง คือ จุดประสงค์หลักของเรื่องซึ่งผู้เขียนกำหนดขึ้น เพื่อให้ผู้อ่านได้รับรู้และเกิดความสะเทือนใจ อันจะนำไปสู่การแปรเปลี่ยนความคิดและพฤติกรรมลักษณะ ของแก่นเรื่องที่ดีสำหรับเด็ก ควรมีคุณค่าในแง่ของการแต่งคติในการดำรงชีวิต และช่วยส่งเสริมจิตใจของ เด็กให้ดีขึ้น โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นธรรมชาติ ความมีเหตุผล และความถูกต้องดีงามมานพ ถนอมศรี (2546, น. 68) กล่าวถึงวิธีเลือกแนวคิดว่าผู้เขียนหนังสือบันเทิงคดีสามารถสร้างความคิด รวบยอดหรือแก่นของเรื่องได้จากสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้

1) สิ่งใกล้ตัวผู้เขียน อันหมายถึง ผู้คน สังคม

สิ่งแวดล้อมที่ผู้เขียนดำรงอยู่ เช่น เรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับคนใดคนหนึ่ง ปรากฏการณ์ธรรมชาติ ปรากฏการณ์สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ประเพณี สิ่งเหล่านี้เราสามารถนำมาเป็นประเด็นในการสร้าง ความคิดรวบยอด หรือแก่นของเรื่องได้เป็นอย่างดี โดยเลือกสิ่งทีใกล้ตัวผู้เขียนที่สุดเพียงประเด็นเดียว

2) สิ่งใกล้ตัวผู้อ่านหรือเด็ก หมายถึง ผู้คน สังคม สิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวผู้อ่าน ซึ่งเป็นเด็ก ยิ่งผู้เขียนสามารถจำกัดกรอบของเด็กให้แคบและชัดเจนได้มากเท่าใด ก็สามารถมองเห็น สิ่งที่จะหยิบนำมาสร้างความคิดรวบยอดได้เท่านั้น โดยเลือกหยิบนำเสนอเพียง 1 ประเด็น ในเรื่อง สำหรับเด็กแต่ละเรื่อง

3) ปัญหาที่เกิดขึ้นในแบบเรียน เราสามารถหยิบนำเนื้อหาในแบบเรียนหรือ หนังสือที่เด็กใช้ประกอบในการเรียน มาเป็นความคิดรวบยอดได้หลายอย่าง โดยเฉพาะส่วนที่เป็น ปัญหาของเด็ก เช่น จริยธรรม ความสะอาด การดูแลรักษาสุขภาพร่างกาย ความผูกพันภายใน ครอบครัว รวมไปถึงปัญหาทาง คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และอื่นๆ ก็สามารถเลือกนำมาสร้าง ความคิดรวบยอดได้

4) ปัญหาจากพฤติกรรมของเด็ก พฤติกรรมบางอย่างของเด็กเกิดจากแรง กดดันภายในซึ่งต้องแก้ไขทางทัศนคติ และการปรับปรุงสุขภาพทางอารมณ์ เช่น เด็กมีความก้าวร้าว ชอบข่มเหงรังแกผู้อื่น หรือแม้แต่เด็กที่มีความเก๋กตึง เก็บตัว หนังสือสำหรับเด็กเป็นเครื่องมือชนิด หนึ่งที่สามารถแก้ไขปัญหาคือ ความบกพร่องทางพฤติกรรมของเด็กไว้ ผู้เขียนหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ควรเลือกหยิบปัญหาเหล่านั้น มาเป็นประเด็นในการเขียนหนังสือบันเทิงคดีเพื่อแก้ปัญหาทาง พฤติกรรมของเด็ก

นอกจากนี้ การพิจารณาเลือกแก่นเรื่องจากหลักสูตรการสอนของ กระทรวงศึกษาธิการก็เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการกำหนดแก่นเรื่อง ผู้เขียนสามารถหยิบยกเนื้อหาใน แบบเรียนหรือหนังสือที่เด็กใช้ประกอบการเรียน มาเป็นความคิดรวบยอดได้หลายอย่าง โดยเฉพาะ ส่วนที่เป็น คุณธรรมและค่านิยมที่ควรปลูกฝังให้กับเด็กตลอดเวลาที่เด็กอยู่ในวัยศึกษา ได้แก่ คุณสมบัติประจำตัว เด็กความรู้และทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต การมีชีวิตที่สงบสุข การเป็น สมาชิกที่ดีของชุมชน และสังคม

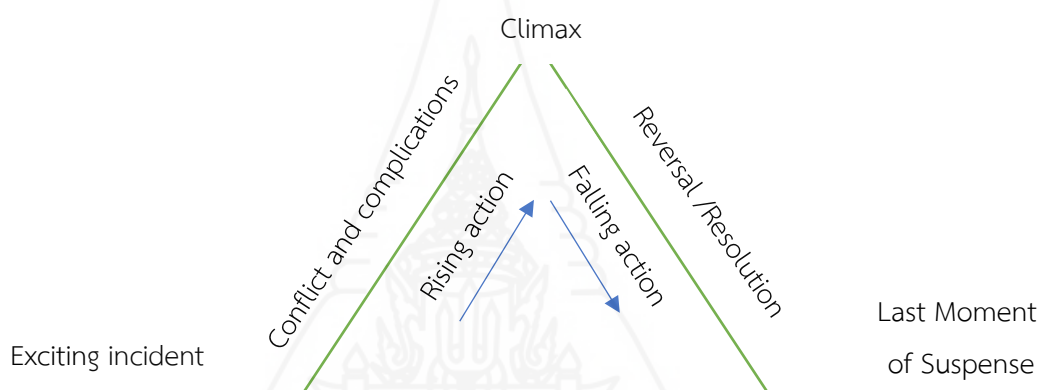
การสร้างแต่งเรื่องในวรรณกรรมสำหรับเด็ก ควรสร้างให้มีแก่นเรื่อง สำคัญ เพียงแก่นเรื่องเดียวเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจของเด็ก และง่ายต่อผู้เขียนในการกำหนด โครง เรื่อง วิธีการนำเสนอไม่ควรสั่งสอนหรือห้ามไม่ให้ปฏิบัติโดยตรง แต่ควรมีกลวิธีการเขียนให้แนบเนียน ในลักษณะ สาระบันเทิง คือมีทั้งสาระและความบันเทิงควบคู่กันไป ซึ่งผู้เขียนควรใช้เทคนิคการ นำเสนอ แบบแทรกอยู่ในบทบาทหรือพฤติกรรมของตัวละคร ไม่ใช่จากคำบอกเล่าหรือคำบรรยาย ของผู้เขียน นอกจากนี้ แก่นเรื่องต้องมีสาระประโยชน์แก่เด็กโดยตรง ไม่ควรใช้วรรณกรรมสำหรับเด็ก เป็นเครื่องมือ สื่อแนวคิดของผู้ใหญ่

2.8.2 การวางโครงเรื่อง

การเขียนโครงเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็ก คือ การเขียนลำดับเหตุการณ์สำคัญ ในเรื่อง เพื่อให้เห็นว่าเนื้อเรื่องเป็นไปในแนวใด มีตัวละครเช่นไร มีการดำเนินเรื่องอย่างไร จบอย่างไร

การเขียนโครงเรื่องเป็นการเขียนเรื่องสั้น ๆ ข้อสำคัญ คือ จะต้องมีความหมายของเรื่องหรือสาระแนวคิดในเรื่องนั้นเสมอ

โครงเรื่องในงานเขียนประเภทบันเทิงคดีเกิดจากการนำความคิดรวบยอดหรือประเด็นของเรื่องมาผูกให้เกิดเป็นเรื่องราว โดยการแปลงแก่นของเรื่องหรือจุดประเด็นให้เป็นพฤติกรรม เพื่อให้ ตัวละครแสดงบทบาทของตนได้ Nancy Lamp (2001, p. 68) ระบุถึงการเขียนโครงเรื่องหนังสือสำหรับเด็ก ที่ดีว่าควรดำเนินเรื่องตามโครงสร้างละครกรีก (the classical Greek Drametist) ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ส่วนได้แก่การเริ่มเรื่อง (The Rising Action) จุดสุดยอด (Climax) และการคลี่คลายเรื่อง (Falling Action) จากภาพที่ 2.8



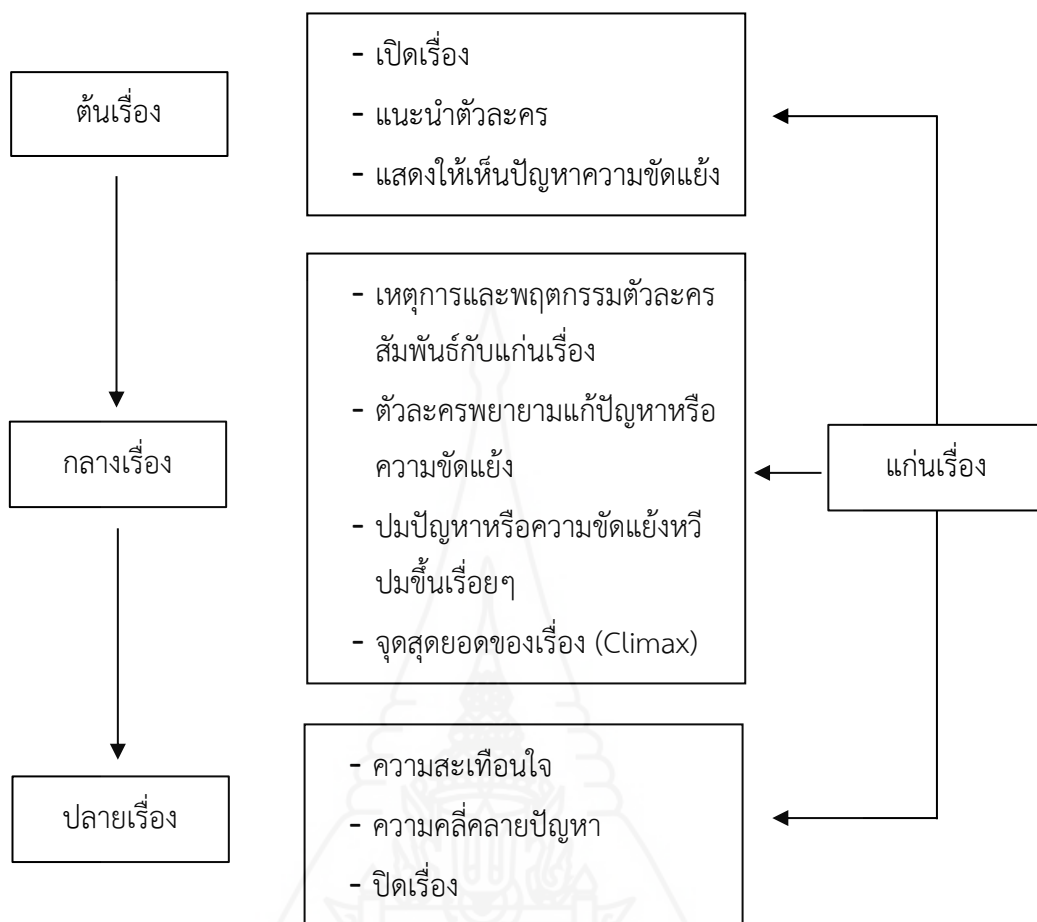
ภาพที่ 2.8 แผนภูมิวิธีสร้างโครงเรื่องแบบละครกรีก (The classical Greek Dramatist)

จากแผนภูมิวิธีสร้างโครงเรื่องแบบละครกรีก (The classical Greek Dramatist) เห็นได้ว่าการสร้างโครงเรื่องเริ่มเรื่อง ในการเริ่มเรื่องผู้เขียนต้องมีวิธีการจุดชนวนหรือสร้างแรงดึงดูดให้เกิดเรื่อง (Exciting Incident) วิธีที่นิยม คือ การจัดให้เกิดเหตุการณ์ ความจริง ความขัดแย้ง หรือการเผยความต้องการ การของ ตัวละครเอก และความพยายามของตัวละครเอกที่จะบรรลุถึงเป้าหมาย โดยฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ จากนั้นเรื่องจริงดำเนินไปยังจุดที่น่าสนใจที่สุดของเรื่อง คือ จุดไคลแมกซ์ (Climax) เป็นจุดที่เกิดอารมณ์ มากที่สุด และเป็นจุดที่เชื่อมต่อระหว่างจุดเริ่มต้นและเหตุการณ์ที่กำลัง จะคลี่คลายในตอนท้ายของเรื่อง จุดคลี่คลายนี้ ผู้เขียนอาจจุดถึงอุปสรรคที่น่าตื่นเต้นหรือยังหลงเหลืออยู่ หลังจากบรรลุเป้าหมายแล้ว เพื่อนำเสนอความระทึกใจในครั้งสุดท้าย (The Last Moment of Suspense) ก่อนจะจบเรื่องก็ยอมทำได้ (Nancy Lamp, 2001, pp. 68-70)

จากรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะของโครงเรื่องที่อธิบายมาแล้วนั้น เห็นได้ว่า สิ่งที่ต้องมี ในโครง เรื่อง คือ “ความขัดแย้ง” ความขัดแย้ง หมายถึง การสร้างสถานการณ์ บุคลิกนิสัย ของตัวละคร ฉาก รวมไปถึงอารมณ์และความรู้สึกในเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ให้มีอุปสรรค ขัดขวางการดำเนินเรื่อง ไม่ให้ไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ ความขัดแย้งยังครอบคลุมไปถึง บทสนทนาและ พฤติกรรมของ ตัวละครแต่ละ ตัวด้วย ความขัดแย้งจึงมีน้ำหนักร่างแตกต่างกัน ตั้งแต่เบา ไปหาหนัก ตั้งแต่ขัดแย้งกันด้วยลักษณะนิสัย ของตัวละคร บทสนทนา การโต้เถียงขัดแย้งและการปะทะกัน ด้วย กำลัง สำหรับงานเขียนบันเทิง คติโดยทั่วไป ความขัดแย้งที่สร้างขึ้นอาจรุนแรงถึงขั้นเสียชีวิต และชีวิต แต่ในงานเขียนบันเทิงคดี สำหรับเด็ก ซึ่งมีลักษณะเฉพาะและมีเกณฑ์ต่างๆ ควบคุมอยู่ไม่ว่า จะ เป็นทัศนะในแง่ของเด็ก ช่วงชั้นที่ เหมาะสมกับความขัดแย้ง รวมไปถึงการปลูกฝังการมองโลก สดใสงดงาม เพราะฉะนั้นความขัดแย้งที่เป็น ฉากของการต่อสู้กัน การทำร้ายจนบาดเจ็บหรือเสียชีวิต จึงเป็นข้อห้าม ที่ผู้เขียนไม่ควรนำเสนอ ในงานเขียนบันเทิงคดีสำหรับเด็กทุกระดับ

ในการเขียนโครงเรื่อง ผู้เขียนควรแบ่งโครงสร้างในการเขียนออกเป็น 3 ส่วน คือ ตอนต้นเรื่องตอนกลางเรื่อง และตอนปลายเรื่อง ในตอนต้นเรื่องควรกำหนดวิธีการเปิดเรื่องให้ น่าสนใจ แนะนำตัวละครแต่ละตัวละคร รวมไปถึงนำเสนอปัญหาหรือข้อขัดแย้งเพื่อนำไปสู่เนื้อหา ในตอนกลาง เรื่อง ซึ่งตัวละครได้แสดงพฤติกรรมต่างๆ เพื่อที่จะเสนอให้เห็นแก่นเรื่องที่ผู้เขียนได้ กำหนดไว้ ตั้งแต่แรก และสร้างจุดสะเทือนใจนำไปสู่จุดสุดยอดของเรื่อง และปัญหาต่างๆ คลี่คลายลง อย่างสมเหตุสมผลจน สามารถปิดเรื่องได้ ทั้งนี้ผู้เขียนต้องคำนึงถึงแก่นเรื่องที่ตนตั้งไว้เสมอในขณะที่ โครงสร้างเรื่อง ดังภาพที่ 2.9





ภาพที่ 2.9 แผนภูมิการเขียนโครงเรื่องประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็ก

ที่มา: ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2558, น. 61)

จากตัวอย่างแผนภูมิข้างต้น ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการกำหนดแก่นเรื่องและเขียนโครงเรื่องดังนี้ ตัวอย่างโครงเรื่อง “ลูกกระต่ายไม่อาบน้ำ” แก่นของเรื่องนี้คือ “เด็กๆ” ควรอาบน้ำ รักษาความสะอาดของร่างกาย

ต้นเรื่อง ลูกกระต่ายไม่ยอมอาบน้ำ ไม่ยอมสระผม ไม่ยอมตัดเล็บ เพื่อนๆ ที่โรงเรียน เช่น ลูกกระรอก ลูกลิง ลูกยีราฟ จึงไม่ยอมเข้าใกล้ กลางเรื่องลูกกระต่ายสงสัยว่าทำไมเพื่อน ไม่ยอมเข้าใกล้อีกครั้งตอนที่ตอนนี้ลูกกระต่ายก็คันตามตัวและหัวลูกกระต่ายจึงนำเรื่องนี้ไปเล่าให้แม่ฟังแม่บอกว่าลูกกระต่ายไม่อาบน้ำทำให้ตัวเหม็นเพื่อนๆ จึงไม่ยอมเข้าใกล้และที่ลูกกระต่ายคันตามตัวเพราะร่างกายสกปรกลูกกระต่ายต้องอาบน้ำชำระร่างกายให้สะอาด

ปลายเรื่อง ลูกกระต่ายจึงอาบน้ำสระผม ตัดเล็บ ร่างกายจึงสะอาดไม่คันตามตัว วันต่อมาเพื่อน ๆ ต่างแปลกใจที่ลูกกระต่ายตัวสะอาด หน้าตาสดใส ลูกกระต่ายและเพื่อนๆ เล่นด้วยกันอย่างสนุกสนาน

การสร้างให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างสนุกสนานนักเขียนก็ยังสามารถใช้กลวิธีที่เรียกว่า “ความใคร่รู้เรื่อง” และสร้างความน่าสนใจให้โครงเรื่องได้เช่นกัน การสร้างความใคร่รู้เรื่อง ทวีศักดิ์ ญาณประทีป (2537, น. 67-70) ได้อธิบายว่าความใคร่รู้เรื่อง หมายถึงการยั่วให้ผู้อ่านคาดคิดว่า จะเกิดเหตุการณ์ใดต่อไปทำให้ผู้อ่านอยากติดตาม โดยเฉพาะเรื่องประเภทอาชญากรรมนิยาย ซึ่งมีเนื้อหา เกี่ยวกับการสืบสวนสอบสวนเรื่องลึกลับ เรื่องเหนือธรรมชาติ วิธีการที่จะทำให้เกิดความใคร่รู้เรื่องมี 4 วิธี ได้แก่

1. การบอกใบ้ให้ผู้อ่านทราบว่า จะมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นภายหลัง เช่น การทำนายเหตุการณ์ล่วงหน้าของหมอดู แม่มด นางฟ้า
2. การปิดเรื่องให้ผู้อ่านต้องการทราบไว้ก่อน เพื่อเก็บไว้บอกให้ทราบเมื่อถึงเวลาอันสมควร
3. การสร้างเรื่องให้ตัวละครตกอยู่ในภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออก กล่าวคือตัวละครสำคัญในทางเลือกอยู่สองทาง ซึ่งล้วนไม่พอใจทั้งสิ้น แต่ตัวละครสำคัญจะต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง เมื่อเป็นเช่นนั้น ผู้อ่านก็ย่อมอยากทราบว่า ตัวละครจะเลือกทางใดและผลจะเป็นอย่างไร
4. การจบแต่ละบท ต้องยั่วให้ผู้อ่านอยากรู้อยากเห็นต่อไป หมายถึง การใช้เหตุประจวบเหมาะหรือเหตุบังเอิญ ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ในชีวิตจริง มาเป็นเครื่องแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่อง

นอกจากการให้ความสำคัญกับข้อขัดแย้งและสร้างความใคร่รู้เรื่องแล้ว ก่อนวิธีการสร้างโครงเรื่องบันเทิงคดีที่น่าสนใจ คือ การตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวคิดในเรื่อง จากนั้นก็ตอบ คำถาม และเรียงลำดับคำถามคำตอบใหม่ เพื่อให้การแก้ปัญหาและตอบคำถามง่ายขึ้น ควรตั้งคำถาม ด้วยคำว่า When Where What Why How โดยจะถามคำถามใดก่อนก็ได้ (วิริยะ สิริสิงห, 2551, น. 68)

2.8.3 การกำหนดรายละเอียดตัวละคร

ตัวละคร ผู้ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์หรือแสดงพฤติกรรมต่างๆ ในเรื่องการสร้างตัวละครในเรื่อง บันเทิงคดีสำหรับเด็ก ผู้เขียนต้องวางแผนลักษณะของตัวละครล่วงหน้าให้ชัดเจน โดย คำนึงถึงความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและวัยเด็ก ตัวละครในเรื่องบันเทิงคดีเป็นได้ทั้งมนุษย์และสิ่งอื่นๆ เช่น พืช สัตว์ ฝึ เทวดา วัตถุสิ่งของ ถ้าไม่ใช่มนุษย์ ตัวละครเหล่านั้นจะต้องเป็นสิ่งสมมติหรือเป็นสัญลักษณ์ เพื่อเทียบเคียงธรรมชาติและพฤติกรรมของมนุษย์

หากจำแนกตัวละครตามความสำคัญและบทบาทของตัวละครในเรื่องอาจจำแนกได้เป็นตัวละครเอกและตัวละครประกอบ ละครเอก คือ ตัวละครสำคัญที่เกี่ยวกับโครงเรื่องมากที่สุด ส่วนตัวละครประกอบ คือ ตัวละครรอง ช่วยในการดำเนินเรื่องและช่วยให้ตัวละครสำคัญเด่นขึ้น หากพิจารณา คนละลักษณะของตัวละคร ตัวละครจะมี 2 ลักษณะ คือ ตัวละครแบนแบน (Flat Characters) หรือ ตัวละครมิติเดียว เป็นตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะเพียงด้านเดียว และตัวละครแบบกลม (Round Characters) หรือ ตัวละครหลายมิติ เป็นตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อนสมจริง คล้ายกับมนุษย์ปุถุชนทั่วไป

ในหนังสือสำหรับเด็ก ไม่ควรมีตัวละครมากนักควรให้ตัวละครสร้างความประทับใจให้ผู้อ่านตั้งแต่เริ่มปรากฏ และผู้เขียนควรแนะนำตัวละครให้ครบ ส่วนลักษณะประจำตัวของตัวละคร อาจใช้การเทียบเคียงพฤติกรรมในการสื่อความหมายได้ เช่น เด็กผู้หญิงน่ารัก อาจเทียบเคียงด้วยการสร้าง ตัวละครให้เป็น แมว ผีเสื้อ หรือสัตว์ที่มีรูปร่างน่ารักๆ เด็กผู้ชาย สร้างตัวละครให้เป็นหมี หรือวางเด็กผู้ชายชุกชุก ให้ตัวละครเป็นลิง เด็กผู้ชายเกเร ให้ตัวละครเป็นลูกสุนัขจิ้งจอก หรือเสือผู้มีอำนาจ หรือผู้นำให้ ตัวละครเป็นเสือหรือสิงโต

หลังจากนี้ตัวละครควรมีไว้ใกล้เคียงกับเด็กและคุณค่าทุกตัวมีลักษณะเป็นสากลควรมีการจูงใจในการกระทำเพื่อแสดงเหตุผลการกระทำของตัวละคร ควรมีลักษณะที่เป็นธรรมชาติ เหมือนเด็กที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน และความประพฤติคงเส้นคงวา ถูกต้องตามหลักจิตวิทยาการ กระทำต่าง ๆ สมเหตุสมผล และมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน ผลของการกระทำควรให้เป็นไปตามหลัก ความจริง

ด้านเทคนิคการสร้างตัวละครในหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนควรตั้งชื่อให้ตัวละคร วิริยะ สิริสิงห (2551, น. 73-75) กล่าวว่า ตัวละครในเรื่องจะมีชีวิตขึ้นมาทันทีเมื่อผู้เขียนตั้งชื่อให้ตัวละคร นั้น ๆ และชื่อของตัวละครจะต้องสอดคล้องสมจริงกับสถานที่ตามพื้นเพในท้องถิ่น เช่น เรื่องที่แต่งขึ้นเป็น เรื่องทางภาคใต้ ตัวละครต้องมีชื่อ เอื้องคำ นอกจากนี้ อายุ กับชื่อของตัวละครควรสอดคล้องกันเรื่องราว ในยุคอดีต ตัวละครในยุคอดีตต้องไม่มีชื่อหรือว่าเหมือนคนยุคใหม่ ควรหลีกเลี่ยงชื่อที่ออกเสียงคล้ายกัน เพราะจะทำให้ผู้อ่านสับสน เช่น ตัวเอกชื่อ ธงชัย ตัวร้ายชื่อ กำชัย สิ่งที่ควรคำนึงอีกประการหนึ่งคือ ถ้าจะ เขียนเรื่องให้เด็กเล็ก ๆ อ่าน ชื่อของตัวละครเมื่ออ่านออกเสียงแล้วเกิดความขบขัน เช่น ตู่ตะ ตุ่มต๋อย ต้วมเตี้ยม จะช่วยเพิ่มเสน่ห์ให้เรื่องเป็นอย่างดี นอกจากนี้ตัวละครในเรื่องต้องมีเพศ การตั้งชื่อก็ช่วยให้ผู้อ่านแยกเพศของตัวละครได้ ในเรื่องสำหรับเด็กควรมีทั้งตัวละครชายและตัวละครหญิงเท่า ๆ กันไม่ควร เขียนเรื่องที่ตัวละครเป็นเพศใดเพศหนึ่ง ทั้งเรื่องเพราะจะทำให้ผู้อ่านกลุ่มเดียว

แนวทางการสร้างตัวละคร วิริยะ สิริสิงห (2551, น. 97-98) กล่าวถึงแนวทาง การสร้างตัวละครว่า ผู้เขียนสามารถทำได้ 4 ลักษณะดังนี้

1) การสร้างตัวละครให้สมจริง (Realist) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะที่เป็นไปได้ตามธรรมชาติ จะต้องรู้ว่าความจริงตามธรรมชาตินั้นมี ลักษณะอย่างไร เช่น ถ้าตัวละครเป็นมนุษย์ก็ควรแสดงธรรมชาติของมนุษย์ได้ชัดเจน ถ้าตัวละครเป็นสัตว์ ผู้เขียนก็จำเป็นต้องรู้จักวิทยาและธรรมชาติของสัตว์ชนิดนั้น

2) การสร้างตัวละครตามอุดมคติ (Idealist) คือ การสร้าง ตัวละครในลักษณะ ที่สังคมคาดหวัง โดยยึดถือในอุดมการณ์ความศรัทธาและค่านิยม ในเรื่องความดีความงาม ความถูกต้อง และความยุติธรรมเป็นเกณฑ์ ฉะนั้นตัวละครในแบบอุดมคติจึงมักตั้งงามเกินธรรมดาจนบางครั้งอาจขาด ความสมจริง

3) การสร้างตัวละครเหนือจริง (Surrealistic) คือการสร้างตัวละครให้มีพฤติกรรม ธรรมชาติวิสัย เช่น การสร้างตัวละครเอกให้มีความเก่งกล้าเหนือมนุษย์

4) การสร้างตัวละครโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) คือ การสร้างตัวละครในเรื่องให้มีลักษณะของที่ไม่ว่าในเวลาและสถานที่อย่างไรก็จะมีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมเช่นเดิม ไม่เปลี่ยนแปลง

เมื่อสร้างตัวละครขึ้นมาแล้ว ผู้เขียนจะต้องมีวิธีการแนะนำให้ตัวละครเหล่านั้น ปรากฏต่อผู้อ่าน วิธีการแนะนำตัวละครมี 3 แบบได้แก่

1) การแนะนำตัวละครโดยผู้เขียนบรรยายเองเป็นผู้สังเกตและอธิบาย ลักษณะที่ปรากฏ หรือเป็นผู้แสดงความรู้สึกจากภายในของตัวละครอย่างผู้หยั่งรู้จิตใจได้

2) การแนะนำตัวละครโดยให้ตัวละครกล่าวเอง การแนะนำตัวละครวิธีนี้ เป็นการดำเนิน เรื่องและการแสดงลักษณะของตัวละครบทสนทนา จะทำให้ผู้อ่านรู้ว่าตัวละครที่กำลังสนทนากันอยู่มีนิสัย อย่างไร ทั้งนี้อาจจะต้องประเมินค่าเอง ซึ่งจะสร้างความประทับใจว่าการกล่าวตรง ๆ

3) การแนะนำตัวละครแบบผสม คือ การนำวิธีการทั้งแบบข้างต้นมาผสมผสาน กัน บางเรื่องผู้เขียนจะบรรยายตัวละครให้ผู้อ่านทราบ แต่เมื่อถึงลักษณะนิสัยจะไม่บอกตรง ๆ แต่ให้ผู้อ่าน พิจารณาจากคำพูดหรือการปฏิบัติของตัวละครที่มีต่อเพื่อน เพื่อให้ผู้อ่านสรุปและวิจารณ์เอง

ตัวอย่างการสร้างตัวละครที่มีความน่าสนใจคือเรื่อง “งานแรกของมีจิง” หนังสือ ภาพสำหรับเด็กของนักเขียนชาวญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทย การตั้งชื่อตัวละครสอดคล้องกับสถานที่และ พื้นเพในเรื่อง ชื่อตัวละครบอกเพศของตัวละครเอกชัดเจน ทำให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นเด็กหญิงอายุ 5 ขวบ แต่ต้องไปทำงานสำคัญคนเดียวครั้งแรก คือ การออกไปซื้อนมให้คุณแม่ เกิดเหตุการณ์หลายอย่างที่ เป็น ปมขัดแย้งและอุปสรรคระหว่างเดินทาง แต่สุดท้ายมีจิงก็ซื้อนมได้สำเร็จ การสร้างตัวละครเอกในเรื่อง มีความสมจริงทั้งด้านบุคลิก ความคิดการสนทนา ตัวละครเอกมีลักษณะ

ที่สร้างความประทับใจให้ผู้อ่าน ในเรื่องความกล้าหาญ ความพยายามการเอาชนะความกลัว การอดทนต่อความเจ็บปวด (หกล้มระหว่าง เดินทางแต่ไม่ร้องไห้) ความไม่มั่นใจและทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ

2.8.4 การกำหนดรายละเอียดฉาก

ฉาก หมายถึง สถานที่และเวลา ตลอดจนบรรยากาศในการดำเนินเรื่อง ฉากเป็น องค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพความคิดของผู้เขียนชัดเจนมากขึ้น จากในการเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีนอกจากจะเป็นสถานที่สำหรับให้ตัวละครได้แสดงบทบาทแล้วยังมีส่วนเสริมและสนับสนุนความสมบูรณ์ของเรื่องที่เขียนมีความสำคัญในฐานะที่เป็นสถานที่ให้ตัวละคร แสดงบทบาทไปตามโครงเรื่องผู้เขียน เรื่องจึงต้องพิจารณาสร้างฉากให้เหมาะสมกับการดำเนินเรื่อง โดย หลักการสร้างฉากมี ดังนี้

1) ถ้าความสอดคล้องกับโครงเรื่องที่สร้างขึ้นจะเป็นสิ่งบ่งบอกว่าหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กแต่ละเรื่องมีจำนวนเท่าใด และแต่ละฉากเป็นที่ไหน หลักประการแรกของการสร้างฉากจึงอยู่ที่ความสอดคล้องประสานกับโครงเรื่องและตัวละคร เช่น ภาพโครงเรื่องเป็น เรื่องราวของ สัตว์ป่า แต่อย่างไรก็ตามมีเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็กจำนวนไม่น้อยที่ใช้ตัวละครเป็น สัตว์ป่า แต่ให้สถานที่เกิดเรื่องเป็นในเมือง

2) ฉากควรเสริมให้ในเรื่องสมจริงมากขึ้น ผู้เขียนหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ต้องสร้างฉากให้มีความสมจริง เพราะฉากที่สมจริงจะเป็นประโยชน์ต่อการแสดงบทบาทของตัวละคร และการเปลี่ยนฉากควรคำนึงถึงความต่อเนื่องของช่วงเวลาและยุคสมัย

3) ควรเพิ่มความน่าสนใจและรายละเอียดในฉากนอกจากความสมจริงและสอดคล้อง กับโครงเรื่องแล้ว ผู้เขียนเรื่องควรเพิ่มความน่าสนใจและใส่ใจรายละเอียดในฉาก ซึ่งจะทำให้ ผู้อ่านรู้สึกว่เรื่องมีความสมจริงและเพลิดเพลินในขณะที่อ่าน เช่น มีบรรยากาศของความร่มรื่น สวยงาม ดอกไม้บาน อากาศเย็นฉ่ำ นกร้อง และผีเสื้อโบยบิน ผู้คนในฉากมีรูปร่างหน้าตาท่าทางที่แตกต่างกัน

การสร้างฉากในหนังสือภาพสำหรับเด็ก ควรเป็นฉากง่าย ๆ องค์ประกอบไม่ซับซ้อน ฉากที่ใช้ต้องถูกต้องสมบูรณ์ เหมาะสมและสอดคล้องกับบรรยากาศในเรื่อง การสร้างฉากในหนังสือสำหรับเด็ก อาศัยวิธีการ การใช้คำบรรยายของผู้เขียน ทั้งนี้ในการใช้ภาษาเพื่อการบรรยายฉาก ควรบรรยายฉากอย่างสั้น ๆ เพื่อชี้ให้เห็นรายละเอียดที่ถูกต้องตรงตามความจริง และกลมกลืนกับ เนื้อเรื่องถ้าเป็นหนังสือภาพ ควรใช้ภาพในการบรรยายฉากให้มากที่สุด ไม่ควรใช้ภาษาที่เยิ่นเย้อ เน้น รายละเอียดพรรณนาความ เพราะจะทำให้เรื่องน่าเบื่อและยึดเยื้อ นอกจากนี้ผู้เขียนอาจใช้ภาษาถิ่น ของตัวละครและกล่าวถึงประเพณีของท้องถิ่นในการสร้างฉากร่วมด้วยก็ได้

2.8.5 การสร้างความสะเทือนใจ

สิ่งที่เป็นหัวใจของการเขียนบันเทิงคดีสำหรับเด็กอยู่ที่การดำเนินเรื่องให้ค่อยๆ พุ่งขึ้นสู่จุดสูงสุดของเรื่อง ซึ่งไม่เพียงแต่จะนำไปสู่จุดจบของเรื่องและยังก่อให้เกิดความสะเทือนใจ แสดงให้เห็นเป้าหมายของการเขียนเรื่องและเสนอความคิดรวบยอดให้แก่ผู้อ่านอย่างชัดเจน “ความ สะเทือนใจ” เป็นวิธีการดำเนินเรื่องให้อารมณ์ของเรื่องดำเนินไปสู่จุดสูงสุด ซึ่งมีความสำคัญในการเร้า ความรู้สึก เร้าอารมณ์ และการรับรู้ของผู้อ่านให้ตระหนักและเข้าใจแก่นเรื่อง หรือสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อ มานพ ถนอมศรี (2546, น. 78) ได้อธิบายเรื่องความสะเทือนใจว่า จุดสูงสุดของเรื่องในหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก เรียกว่า “ความสะเทือนใจ” ความสะเทือนใจหมายถึง อารมณ์สูงสุดของเรื่องที่น่าไปสู่ความ สันสะเทือนทางอารมณ์ บางครั้งความสะเทือนใจอาจสอดแทรกคติสอนใจ ที่บอกให้ผู้อ่านรู้ว่าสิ่งใดเป็น สิ่งดีสิ่งใดเป็นสิ่งไม่ดี สิ่งใดควรนำมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต อย่างไรก็ตามการนำเสนอความสันสะ เทือนใจในรูปแบบบทสรุปหรือ”นิทานเรื่องนี้สอนว่า.....” ไม่ใช่สิ่งที่ควรนำมาใช้ในหนังสือบันเทิงคดี สำหรับ เด็กและการกระทำเช่นนั้น ผู้เขียนจะพยายามสกัดประเด็นที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้อ่านอย่างชัดเจน แต่ ในขณะเดียวกันก็เป็นสิ่งที่ทำให้ความคิดจินตนาการของผู้อ่านมีขอบจำกัดและแคบลงเหลือเท่าที่ผู้เขียนสรุปไว้เท่านั้น

ความสะเทือนใจในงานเขียนหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กก็ได้หมายถึงเรื่อง โศกเศร้าเท่านั้นหากแต่หมายรวมถึง ความรู้สึกสูงสุดทุกอย่างในเรื่องไม่ว่าจะเป็นความขบขันความ ประทับใจ ความสุข ความปลื้มปิติ ความชื่นชม ความซาสมใจและอื่นๆ

ลักษณะการสร้างความสะเทือนใจและหลักการสร้างความสะเทือนใจในงานเขียนบันเทิงคดีสำหรับเด็กมีดังนี้ (มานพ ถนอมศรี, 2546, น. 80-81)

1) หนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก 1 เรื่องควรมีความสะเทือนใจสูงสุดเพียง 1 ครั้ง โดยเฉพาะหนังสือภาพสำหรับเด็ก ซึ่งมีการดำเนินเรื่องที่กระชับ หนังสือภาพสำหรับเด็ก ผู้เขียนสามารถ สร้างความสะเทือนใจโดยใช้ภาพเป็นสื่อในแต่ละเรื่องควรมีความสะเทือนใจสูงสุดเพียงครั้งเดียว

2) ความสะเทือนใจหนังสือบันเทิงสำหรับเด็กควรอยู่ท้ายเรื่อง การวาง ความ สะเทือนใจสูงสุดในหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กแต่ละเรื่อง ควรวางไว้ท้ายเรื่องหรือจบเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่าน ปะทะความสะเทือนใจอย่างแรง จากนั้นก็จบเรื่องลง ไม่ควรวางความสะเทือนใจไว้กลางเรื่องหรือหลังเกิด ความสะเทือนใจแล้วยังมีการดำเนินเรื่องต่อไปอีก เพราะจะทำให้แรงปะทะ ความสะเทือนใจลดลง

3) ความเจริญใจในหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กไม่ควรเป็นเรื่องของความ ตายหรือการต่อสู้ที่มีการสูญเสียเลือดเนื้อ สิ่งที่ไม่ควรนำเสนอในการเขียนบันเทิงสำหรับเด็กก็คือการใช้การต่อ สู้จนบาดเจ็บหรือเสียชีวิต หรือทำให้เกิดการสูญเสียขึ้นอย่างรุนแรงในเรื่อง เช่น ไฟไหม้บ้าน

วอดวาย น้ำท่วมจนตัวละครจมน้ำตายหมด ดูหนังการใช้ความสะเทือนใจด้วยเหตุการณ์อันรุนแรงของชีวิตดังกล่าว แม้จะทำให้ผู้อ่านเกิดแรงปะทะสูง แต่ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกสิ้นหวังท้อแท้ และโหดร้ายทารุณซึ่งไม่ใช่ ทักษะคติที่ควรปลูกฝังให้แก่เด็ก

จะเห็นได้ว่า การสร้างความสะเทือนใจเป็นเสน่ห์สำคัญในการเขียนหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ความสะเทือนใจในเรื่อง มีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจและตระหนักในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อและผู้เขียน เรื่องควรเลือก ใช้ความสะเทือนใจเหมาะสมกับเหตุการณ์ในเรื่องนั้น บางครั้งผู้อ่านอาจเกิดความสะเทือนใจจนมีผลกับการนำสิ่งที่ได้รับจากนิทานหรือบันเทิงคดีไปเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตหรือปรับเปลี่ยนนิสัยบางอย่างของตนให้ดียิ่งขึ้น

2.8.6 การใช้ภาษาในบันเทิงคดีสำหรับเด็ก

รายการเขียนหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กผู้เขียนสามารถเลือกรูปแบบในการใช้ภาษา ประเภทใดประเภทหนึ่งที่ตรงกับความถนัดของตน ไม่ว่าจะ เป็นภาษาลอยแก้ว หรือภาษาร้อยกรอง นอกจากนั้นผู้เขียนยังต้องเชื่อมั่นว่า ภาษาที่ตนเลือกใช้สามารถนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวได้ตรงตามที่ กำหนดไว้อย่างครบถ้วน ทั้งนี้การเลือกใช้รูปแบบภาษาควรอยู่ในแผนงานเขียนหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ตั้งแต่เรื่องที่ยาวไปแต่ต้น โดยยึดถือความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ทั้งของตัวเด็กของผู้เขียน และของ เนื้อหา เรื่องราวที่นำเสนอโดยทั่วไป และภาษาที่ใช้ในการเขียนบันเทิงคดีมี 2 ประเภท คือ ภาษาร้อยแก้ว และร้อยกรองดังนี้

ภาษาร้อยแก้ว

ในหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก สามารถใช้ภาษาในการถ่ายทอดได้ทั้งที่เป็นภาษาร้อยแก้วและเป็นภาษาร้อยกรอง ร้อยแก้วเป็นการนำเอาคำมาเรียงร้อยต่อเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นถ้อยความและประโยคสามารถบอกเลาเนื้อหาความของสิ่งที่ต้องการสื่อสารแก่ผู้อ่านได้ โดยไม่ต้อง คำนี้ถึงหลักคำประพันธ์หรือฉันทลักษณ์

การใช้ภาษาร้อยแก้วหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก นิยมใช้ภาษาร้อยแก้ว 2 ลักษณะ คือ การใช้สื่อสารแบบเล่าเรื่องและการใช้ภาษาแบบสนทนา

การใช้ภาษาแบบเล่าเรื่อง เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวโดยการเขียนแบบความเรียง มีผู้เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยไม่ต้องมีบทสนทนาเป็นส่วนประกอบ ไม่ว่าจะ เป็นตัวละคร การดำเนินเรื่อง หรืออื่นๆ จะเกิดขึ้นโดยความคิดอารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่า โดยอาจจะต่อเนื่องกันเล่าไปตั้งแต่ต้น จนจบ หรือเล่าเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้อ่านใช้จินตนาการผูกเรื่องราวเองก็ได้ การใช้ภาษาแบบเล่าเรื่องนี้นิยม ใช้กับงานบันเทิงคดีที่เป็นนิทานเรื่องชาดก

ส่วนการใช้ภาษาระดับสนทนา เป็นการใช้ภาษาในการเล่าเรื่อง โดยอาศัยบทสนทนาของตัวละครเป็นส่วนในการดำเนินเรื่อง แสดงอารมณ์และความรู้สึกด้วย อาจมีผู้เล่า

สอดแทรกอยู่ในบางส่วนบางตอนที่จำเป็นการใช้ภาษาชนิดนี้ นิยมใช้ในงานเขียนประเภทนวนิยาย และเรื่องสั้น

ปราณี เชียงทอง (2526, น. 140) ให้ความเห็นเกี่ยวกับภาษาประเภทสนทนาว่า เป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินเรื่อง ผู้เขียนเรื่องควรจะต้องมีความรอบรู้ในเรื่องที่จะเขียน และมีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อจะได้สอดแทรกสิ่งเหล่านั้นในบทสนทนาของตัวละครให้ถูกต้องตรงตามหลักความจริง บทสนทนาควรมีลักษณะขนาดสั้นบ้าง ยาวบ้าง แต่บทสนทนาสั้น ๆ มีผลดีกว่าบทสนทนายาว เพราะมี น้ำหนักมากกว่า การตัดบทสนทนาควรมีระยะพอสมควร อาจแทรกด้วยบทพรรณนาหรือบรรยายเป็น ระยะถ้อยคำและภาษาที่ใช้ในการสนทนาควรเป็นภาษาที่ไพเราะ สละสลวยเหมาะกับวัยของตัวละครและเด็ก ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวันการใช้ภาษาควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาถิ่นและภาษาที่ไม่สุภาพ

วิธีการใช้ภาษาในงานเขียนประเภทร้อยแก้ว ผู้เขียนเรื่องสำหรับเด็ก ควรคำนึงถึง หลายประการ วิริยะ สิริสิงห (2524, น. 19, 33) ได้กล่าวถึงลักษณะภาษาในหนังสือสำหรับเด็กว่า การเขียน เรื่องสำหรับเด็กต้องใช้คำง่ายๆ ถูกต้องตรงความหมาย เด็กชอบหนังสือที่ใช้ภาษาง่าย ๆ ควรเลือกใช้คำที่ไม่เป็นอุปสรรคกีดขวางกระบวนการคิด เด็กนั้นชอบหนังสือที่ใช้ภาษาง่าย ชอบคำซ้ำบ่อยๆ มีคำคล้องจอง มีจังหวะในการเล่นคำของวรรณกรรมสำหรับเด็กมีตัวหนังสือไม่มาก

กลวิธีการใช้สำนวนภาษาร้อยแก้ว ผู้เขียนควรพิจารณาการใช้คำและประโยค การ ใช้สำนวนโวหารและท่วงทำนองการแต่งตั้งรายละเอียดต่อไปนี้

1) การใช้คำและประโยค

(1) การรู้จักใช้คำให้ถูกต้องตรงตามความหมาย เป็นสิ่งที่ผู้เขียนต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษเนื่องจากเด็กจะจดจำคำและภาษาโดยไม่สามารถแยกได้ว่าคำใดถูกคำใดผิด หากไม่แน่ใจเรื่องตัวสะกดการันต์ หรือความหมายควรเปิดพจนานุกรมเพื่อตรวจสอบ

(2) การใช้ภาษาที่สั้น กระชับ กระทัดรัดในงานเขียน พิจารณาเลือกใช้คำง่ายๆ หรือภาษาพูดที่เป็นธรรมชาติเป็นกันเองกับเด็ก เพื่อที่เด็กจะได้ไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการสอน หรือ เป็น แบบเรียน และทำให้เด็กอ่านเข้าใจได้โดยง่าย ส่วนมากมักเป็นคำโดดหรือคำประสมที่เด็กรู้จัก และมีความหมายใกล้ตัวเด็ก การสื่อสารความหมายของผู้อ่านควรสื่อสารแบบตรงไปตรงมา ไม่อ้อมค้อมไม่วกวนและ ไม่ควรอธิบายมากเกินไป

ภาษาพูดที่เป็นธรรมชาติในที่นี้ หมายถึง ภาษาพูดที่ถูกต้องตามอักขระวิธีภาษาไทย ไม่ใช่ภาษาผู้ที่เกิดจากสำเนียงพูดตามสมัยนิยมหรือภาษาที่แปลมาจากภาษาเขียน เช่น ทัน ปู้อะ เค้า เนี่ย มั้ย เฮ้ย ลูกเพ่ เป็นต้น เหล่านี้สำหรับเด็กเล็กไม่ควรใช้ แต่สำหรับเด็กโตอนุโลมให้ใช้ได้บ้างในบางกรณี เช่นต้องการบทสนทนาที่สร้างความสมจริง ซึ่งควรอยู่ในเครื่องหมายคำพูดอัน แสดง

ให้เห็นว่าเป็นบทสนทนาของตัวละคร ส่วนเนื้อเรื่องที่เป็นคำบรรยายให้ใช้ภาษาเขียนที่เรียบเรียง สละสลวย (นิตยา วรรณกิตร์, 2559, น. 133)

(3) การเลือกใช้คำสุภาพ หลีกเลี่ยงคำศัพท์สำนวนที่คิดขึ้นมาใหม่ ภาษา ถิ่นที่ยากเกินไป คำสแลง คำหยาบ คำภาษาต่างประเทศ หรือคำศัพท์เฉพาะทางวิชาการ

(4) เลือกใช้คำแทนวลี หรือประโยคเพื่อช่วยให้ข้อความกระชับขึ้นนิยาย อาจทำได้โดยเลือกใช้คำประสมแทนข้อความที่ยืดยาว เช่น “ผู้ทำนาเป็นอาชีพ” เฝ้ารอฝนที่จะตกลง มาหล่อ เลี้ยงต้นข้าว “คำว่า” ผู้ที่ทำนาเป็นอาชีพ ใช้คำว่า “ชาวนา” เป็นคำประสมแทนได้

(5) การรู้จักเลือกสรรคำ ไม่ควรใช้คำใดคำหนึ่งบ่อย ๆ แต่ควรรู้จักใช้ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มเสน่ห์ให้กับเรื่อง แต่หากเป็นการนำคำใหม่มาใช้ ควรย่ำบ่อย ๆ เพื่อให้เด็กจดจำ ได้ เร็วขึ้น

(6) การเลือกใช้ที่เรียบง่ายแต่มีเสียงราบรื่น ไพเราะหู มีจังหวะในการเล่น คำ อาจเลือกใช้คำสัมผัสหรือคำซ้ำเพื่อให้เป็นภาษาที่คล้องจองกัน มีจังหวะคล้ายเสียงดนตรี เพื่อให้ เด็กอ่านสนุก จดจำได้ง่าย และเข้าใจความหมายได้รวดเร็วขึ้น ยกตัวอย่าง เช่น เนื้อหาในหนังสือเรื่อง หนู มากับหนูมี ของสมใจ ทิพย์ชัยเมธา (2546, น. 1-5) ดังนี้

หนูมากับหนูมี

หนูมาเป็นพี่	หนูมีเป็นน้อง
ตายายให้ของขวัญหนูมา	ลุงป้าให้ของขวัญหนู
มีหนูมีได้ตุ๊กตาหมา	หนูมาได้ตุ๊กตาหมี
หนูมีอุ้มตุ๊กตาหมา	หนูมาอุ้มตุ๊กตาหมี

(7) การใช้คำขยายให้ถูกที่ ผู้เขียนต้องระลึกไว้เสมอว่า คำขยายตั้งอยู่ ใกล้ กับคำที่ถูกขยาย เช่น “สนใจมีบทบาทสำคัญในการแสดงตัวละครครั้งนี้ที่สุด” ตำแหน่งที่ถูกต้องการ นำคำว่าที่สุด มาวางไว้คำที่ถูกขยายคือคำว่า สำคัญดังนั้นประโยคนี้ควรเขียนว่า “สนใจมีบทบาท สำคัญ ที่สุดในการแสดงละครครั้งนี้”

(8) ไม่ควรใช้คำฟุ่มเฟือย เพราะจะทำให้ไม่ข้อความกระชับ เช่น “มะม่วง ออกขอเป็นพวงระย้า” อยู่เต็มต้น จากประโยคข้างต้น มะม่วงออกขอ ย่อมออกเป็นพวงระย้าอยู่แล้ว ไม่จำ เป็นต้องเติมคำว่า “พวงระย้า” เข้าไปอีก

(9) หลีกเลี่ยงถ้อยคำที่แสดงความไม่แน่นอน เนื่องจากอาจทำให้ผู้อ่าน สับสนหรือไม่เข้าใจ หนังสือดูเหมือนเขาจะคิด เธออาจจะรู้ เธอคงจะรู้ ให้ใช้คำว่า เขาคิด เธอรู้ แทน

(10) การเรียงประโยค ประโยคที่ใช้ในการเขียนเรื่องสำหรับเด็กไม่ควร มาก และยาวเกินความจำเป็น จำนวนคำในประโยคก็ไม่ควรมีมากเกินไป

(11) ประโยคที่ใช้สื่อความในหนังสือสำหรับเด็ก ควรใช้ประโยคที่เป็นประธานเป็นผู้กระทำกริยาโดยตรงมากกว่าประโยคที่เอามาเป็นประธาน เช่น ประโยคที่ควรใช้ “นกกิน หนอนเป็นอาหาร” ประโยคที่ไม่ควรใช้ “หนอนเป็นอาหารของนก”

2) การใช้สำนวนโวหาร

การใช้สำนวนโวหารในการเขียนเป็นวิธีการที่ทำให้เรื่องสำหรับเด็กน่าอ่าน ผู้เขียนเรื่องสำหรับเด็กควรใช้โวหารในการเขียนให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและประเภทของงานเขียน อีกทั้งควรเลือกใช้โวหารภาพพจน์ในการเขียนเพื่อเปรียบเทียบ และเพื่อเพิ่มอรรถรสให้กับเรื่อง ทวีศักดิ์ ญาณประทีป (2545, น. 66-67) อธิบายเกี่ยวกับสำนวนโวหารในการเขียนที่นิยมมาใช้ในการเขียน เรื่องสำหรับเด็กว่ามี 4 ประเภทคือ

(1) การบรรยาย หมายถึง การลดพฤติกรรมที่เกิดขึ้นติดต่อกัน ฉะนั้นจึงรวมถึงเรื่องราวต่างๆ เช่น ชีวิตประวัติ ประวัติ ตำนาน บทละคร นวนิยาย เรื่องนิทาน พฤติกรรมอย่างไรอย่างหนึ่ง

(2) การพรรณนา หมายถึง การวาดภาพโดยตัวอักษรให้ผู้อ่าน ได้เห็นภาพต่าง ๆ ตามที่ผู้เขียนต้องการ ภาพอาจหมายถึงรูปร่าง ลักษณะของมนุษย์ สัตว์ สิ่งของ ตลอดจนทิวทัศน์ เสียง กลิ่น รส สัมผัส ทำให้ผู้อ่านรู้สึกนึกเห็นภาพตามความประสงค์

(3) การอธิบาย หมายถึง การให้ผู้อ่านเข้าใจ จะเป็นวิชาการความรู้ ทฤษฎี หลักเกณฑ์อย่างไรอย่างหนึ่ง การอธิบายทำให้ผู้อ่านเข้าใจชัดเจนไม่มีข้อเคลือบแคลงสงสัย

(4) ความสามารถ หมายถึง การใช้คำพูดสร้างภาพพจน์การใช้คำเพื่อแสดงอาการแสดงภาพ เช่น ต้นไม้ใหญ่ใบครีမ် แสงแดดระยิบระยับ ธารน้ำที่ไหลคดเคี้ยว เป็นต้น

การใช้ภาษาเพื่อให้เกิดความตระการในหนังสือสำหรับเด็กมาใช้มักใช้วิธีการนำโวหารภาพพจน์ 2 ชนิดคืออุปมาและอุปลักษณ์มาใช้ (วิริยะ สิริสิงห, 2551, น 4-125)

3) แนวการเขียนหรือท่วงทำนองแต่ง เป็นการนำความรู้สึกนึกคิด มาเรียบเรียงเป็นถ้อยคำอย่างมีศิลปะ ัญญา สังขพันธานนท์ (2539, น. 208-209) กล่าวถึง แนวการเขียนหรือท่วงทำนองแต่ง ว่าแนวการเขียนหรือท่วงทำนองแต่งตัว คือ แนวทางที่นักเขียนเลือกใช้และเรียบเรียง ถ้อยคำ เพื่อที่จะแสดงความคิดหรือแก่นเรื่อง สติการเขียนเกิดจากองค์ประกอบต่างๆ เช่น การเลือกใช้ คำประโยค วลี หรือการใช้ภาษาในเชิงความเปรียบ

การเขียนเรื่องสำหรับเด็ก ควรใช้ถ่วงทำนองการเขียน หรือแนวการเขียนแบบกระชับสั้นและตรง จดหมาย ใช้คำที่มีน้ำหนัก ความหมายชัดเจน การใช้ภาษาและสำนวนต่างๆ ควรเป็นประโยคสั้นๆ ใช้คำ ธรรมดาที่เด็กสามารถเข้าใจได้ ควรศึกษาคำศัพท์ที่เด็กในวัยต่างๆ เข้าใจได้ ท่วงทำนองการเขียนที่ดี ต้อง ใช้คำน้อยที่สุด แต่มีความหมายแจ่มแจ้งที่สุด และเข้าใจง่ายที่สุด แนวทางการเขียนหรือท่วงทำนอง การเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็กควรมีลักษณะดังนี้

- (1) ควรเลือกใช้ถ้อยคำที่มีความชัดเจน
 - (2) ขยายของต้องสั้นกระชับใช้ความสั้นแต่ก่อให้เกิดจินตนาการตามถ้อยคำ
 - (3) ใช้ภาษาที่ทำให้ผู้อ่านคล้อยตามได้
 - (4) ภาษามีความไพเราะใช้ภาษาที่ประณีตงดงามในการเล่าเรื่อง
- แนวการเขียนเรื่องสำหรับเด็กควรมุ่งเสนอจุดเด่นของเรื่องและการดำเนิน

เรื่องควรสร้างให้น่าติดตามและรวดเร็วสมเหตุสมผลตั้งแต่ต้นจนจบ

2.8.7 การตั้งชื่อเรื่อง

งานเขียนเรื่องสำหรับเด็กต้องมีชื่อเรื่อง ชื่อเรื่องนับเป็นถ้อยคำที่แสดงให้เห็นลักษณะของเรื่องเป็นเบื้องต้น ชื่อเรื่องจึงเป็นจุดเริ่มต้นของผู้อ่านที่จะเดินทางเข้าสู่เนื้อหา วิทยุสารนิเทศะประภา (2534, น 9) กล่าวสรุปว่า การตั้งชื่อเรื่องควรต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- 1) การตั้งชื่อเรื่องแล้วดึงดูดใจให้อยากอ่านเรื่องราวในเล่มว่าเป็นอย่างไร
- 2) สอดคล้องกับเขาโครงเนื้อหาในหนังสือเล่มนั้น
- 3) ใช้ภาษาสามัญเข้าใจง่าย
 - (1) มีลักษณะสั้น กระชับรัด
 - (2) ทันสมัยเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน
 - (3) ใช้ภาษาเดียวกับเนื้อหา
 - (4) ใช้ถ้อยคำที่มีพลังความหมายหนักแน่น

ชื่อเรื่อง เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเรื่องได้เป็นอย่างดี ชื่อเรื่องมีส่วนทำให้ผู้อ่านอยากติดตามอ่านเรื่อง และทำให้สามารถคาดเดาได้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไรแนวการตั้งชื่อเรื่องมีดังนี้

- 1) ตั้งชื่อตามชื่อตัวเอกของเรื่อง คือใช้ชื่อตัวเองเป็นชื่อเรื่อง เช่น “แก้มใสใจดี” “ปองแปงจอมซน” “ไอ้ตคนขยัน” “เปิ้ลจอมแก่น” “งานแรกของมีจิง” “แก้วของแม่” “กุงกิง” “ปอมแปมแจ่มใส” “ลาร์สหมิวโลก”
- 2) ตั้งชื่อตามเนื้อเรื่อง พยายามเลือกใช้ถ้อยคำที่ฟังดูน่าตื่นเต้นหรือสื่อความหมายให้ผู้อ่านทราบเนื้อหาของหนังสือเล่มนั้นๆ ได้ เช่น “เรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์” “แมวไทย” “ค้างคาว” “หนอนจอมหิว” “เพื่อนเจ้าเล่ห์” “มีเล็กท่องโลก” “ยักษ์ใจดี” “หนูจืดเข้ากรุง” “หัวผักกาดยักษ์”
- 3) ตั้งชื่อจากลักษณะรูปร่างของหนังสือ เช่น “ตะกร้ามหาสนุก” (หนังสือเป็นรูปตะกร้า) “บ้านแสนสวย” (ทำหนังสือเป็นรูปบ้าน) “ช่างน้อย” (ทำหนังสือเป็นรูปช่าง) “ผลไม้แสนอร่อย” (ทำหนังสือเป็นรูปผลไม้) เป็นต้น

4) ตั้งชื่อตามสัตว์ หรือตั้งชื่อตามต้นไม้ โดยใช้ชื่อสัตว์ที่เป็นตัวเอก หรือชื่อดอกไม้ที่เป็นตัวละครเอกของเรื่องเป็นชื่อเรื่อง เช่น “ปลาสายรุ้ง” “อุฐน้อย” “ช่างน้อย” “ปลาวาฬน้อย” “ลูกแมวน้อย” “นกฮูกสีโรค” “นกระปูด” “ลูกหมึกกับลูกหมู” “คุณจระเข้กับคุณยีราฟ” “หนูบ้านหนูนา” “ลูกหมีเป็นหวัด” “ผีเสื้อ” “กุหลาบน้อย” “หางนกยูงแสนสวย” “มะเขือเทศ” “กล้วยน้ำว้า” เป็นต้น

5) ตั้งชื่อตามจำนวนตัวละคร คือใช้จำนวนเลขมาประกอบชื่อเรื่อง เช่น “สามเกลอ ผจญภัย” “แพะสามพี่น้อง” “สองพี่น้องผจญภัย” “สี่สหายผจญภัย”

6) ตั้งชื่อตามสถานที่ คือใช้ชื่อสถานที่ ชื่อเมือง ชื่อจังหวัดที่เขียนในเรื่องมาตั้งชื่อเรื่อง เช่น “เมืองไทยดงงามน้อย” “วัดของเรา” “เที่ยวสวนสนุก” “ชมเมืองเก่า” “เขาใหญ่”

7) ตั้งชื่อจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หรือลักษณะรูปร่างหน้าตา ความสามารถพิเศษของตัวละครเอกเช่น “หนูน้อยหมวกแดง” “เจ้าจูด” “เจ้าโย่ง” “ปลาสายรุ้ง” “หนูน้อยมหัศจรรย์” “ลูกเป็ดขี้เหร่” เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า หลักการตั้งชื่อเรื่อง ผู้เขียนเรื่องต้องพิถีพิถันในการเลือกสรรถ้อยคำ จะต้องเลือก คำที่สั้น กระชับ กระจ่างความสนใจได้ ทำให้ผู้อ่านสนใจ อยากอ่านเนื้อเรื่อง เมื่อได้เห็นชื่อ เรื่องควร ใช้ภาษา ง่ายๆแล้วอาจเข้าใจได้ทันทีเริ่มคำที่อยู่ในความสนใจของเด็ก ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่าหลักการตั้งชื่อดังกล่าว มีความเหมาะสมกับการตั้งชื่อนิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ

2.8.8 พิจารณาบททวนเนื้อหา

ขั้นตอนนี้คือการพิจารณาบททวนเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เพื่อตรวจสอบความและความกลมกลืนของเรื่อง ซึ่งผู้เขียนเรื่องสำหรับเด็ก สามารถอ่านบททวนในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้ เช่นความเหมาะสมของชื่อเรื่อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อเรื่อง ความสัมพันธ์ และความเกี่ยวเนื่อง ของเนื้อหาตอนต้นเรื่อง กลางเรื่อง ท้ายเรื่อง ผู้เขียนควรทบทวนดูว่าแก่นเรื่องควรปรากฏอยู่ตลอดทั้งเรื่อง หรือไม่ปัญหาของตัวละครสำคัญได้รับการแก้ไขอย่างสมบูรณ์อย่างสมเหตุสมผลหรือไม่ ภาษาและสำนวน ที่ใช้ได้ตอบในเรื่องเป็นภาษาธรรมชาติของเด็กหรือไม่

2.8.9 จัดทำต้นฉบับ

การจัดทำต้นฉบับ คือ การนำเนื้อหาที่ตรวจสอบแล้วไปเขียนบท (Script) และ จัดทำเป็นรูปเล่มจำลอง หรือดัมมี่ (Dummy) การวาดภาพประกอบ การจัดองค์ประกอบระหว่าง ภาพประกอบกับคำบรรยายและดำเนินการทำรูปเล่มสมบูรณ์ซึ่งจะได้อธิบายรายละเอียดในบทต่อไป

จะเห็นได้ว่า ขั้นตอนในการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก ขั้นแรกคือการเตรียมตัวก่อนลงมือเขียน ผู้เขียน ควรจะศึกษาลักษณะของวรรณกรรมสำหรับเด็ก และอ่านหนังสือให้มาก

โดยเฉพาะหนังสือสำหรับเด็ก เมื่ออ่านหนังสือมากก็จะเกิดแรงบันดาลใจและแรงบันดาลใจให้เขียนเรื่องสำหรับเด็ก ประการต่อมา คือการ หาข้อมูลการได้มาซึ่งข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการเขียนหนังสือ มีหลายทาง ซึ่งโดยมากข้อมูลมาจาก ประสบการณ์ใน 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือประสบการณ์ตรงและ ประสบการณ์อ้อม ขั้นตอนต่อมาคือผู้เขียน ควรกำหนดขอบเขตในงานเขียนให้ชัดเจน จากนั้นผู้เขียน ต้องวางโครงเรื่อง การเขียน กำหนดแก่นเรื่อง การเขียน รายละเอียดของเรื่อง อันได้แก่ ตัวละคร ฉาก ตั้งชื่อเรื่อง พิจารณาบทสนทนาเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องความกลมกลืนของเรื่อง การจัดทำต้นฉบับโดยนำเนื้อหาที่ตรวจสอบแล้วไปเขียน บท (Script) แล้วจัดทำเป็นหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์เพื่อดำเนินการจัดทำตามขั้นตอนด้วยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จนเสร็จสมบูรณ์

2.8.10 ภาพประกอบของหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก

ในการทำหนังสือนิทานหรือหนังสือภาพสำหรับเด็กเล็ก นอกจากผู้วาดภาพ จะต้องสร้างภาพที่เล่าเรื่องได้เองแล้ว ภาพนั้นควรให้อารมณ์กับผู้อ่าน และมีความเคลื่อนไหว ภาพในหนังสือนิทานไม่จำเป็นต้องเป็นภาพที่ถูกต้องตามความเป็นจริงเสมอไป อาจจะเป็นภาพจินตนาการก็ได้ ซึ่งหลักการสร้างภาพประกอบในบันเทิงคดีสำหรับเด็ก (ภัทรขวัญ ลาสงยาง, 2561, น. 120-126) มีดังต่อไปนี้

- 1) ภาพจะต้องเป็นเครื่องช่วยให้เห็นเค้าโครงเรื่อง ช่วยให้แปลความหมาย หรือช่วยขยายความให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องได้ดียิ่งขึ้น
- 2) ภาพจะต้องสร้างอารมณ์ของเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องเด่นชัดขึ้นมา
- 3) ภาพจะต้องตรงกับเนื้อเรื่อง ตรงตามลักษณะตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ตามเนื้อเรื่อง
- 4) ภาพประกอบของหนังสือที่ผู้ใหญ่อ่านให้เด็กฟังนั้น ควรจะมีความสอดคล้องกับข้อความที่ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง กล่าวคือ เมื่อผู้ใหญ่อ่านจบ เด็กก็ควรดูภาพตามไปจบพอดี

2.8.11 หลักการใช้ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก

การใช้ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก มีจุดมุ่งหมายเพื่อตกแต่งหนังสือให้สวยงามน่าสนใจ ช่วยขยายเนื้อเรื่องและขยายประสบการณ์ของผู้อ่านให้กว้างขวางยิ่งขึ้น หลักการใช้ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กมีดังนี้

- 1) ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ควรมีขนาดใหญ่ตั้งแต่ครึ่งหน้ากระดาษขึ้นไป
- 2) ภาพที่มีกรอบเป็นสีเหลี่ยมผืนผ้า ควรวางภาพให้ด้านยาว ขนานกับแนวระนาบของหน้ากระดาษ เพื่อให้ตำแหน่งของภาพทอดไปในตำแหน่งที่เด็กสนใจ
- 3) ภาพประกอบควรเป็นภาพที่สมบูรณ์ครบถ้วน ไม่เป็นเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง เช่น ภาพรถยนต์ ภาพสัตว์ ควรเป็นภาพรถยนต์เต็มคันและเป็นภาพสัตว์เต็มตัว เพราะเด็กไม่

สามารถจินตนาการให้เห็นเป็นภาพเต็มสมบูรณ์ได้ เด็กอาจคิดว่าสิ่งของหรือสัตว์เหล่านั้นแตกหักเป็นส่วน ๆ ก็ได้

4) สำหรับเด็ก ภาพสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ควรให้ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของเด็ก เป็นภาพสิ่งของที่เด็กคุ้นเคย เช่น ภาพเด็กแต่งกายด้วยเสื้อผ้าเหมือนของเด็กในชีวิตจริง สิ่งของเครื่องใช้ในบ้านก็ควรให้เหมือนของในบ้านของเด็ก เป็นต้น

5) ภาพประกอบควรเป็นภาพที่มีลักษณะง่าย ๆ แสดงความหมายชัดเจน สามารถสื่อความหมายได้ดี ใช้เสริมความคิดรวบยอด ลดคำบรรยาย ช่วยให้เด็กสามารถจินตนาการถึงสิ่งที่กล่าวถึงได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

6) ควรถูกต้องตรงตามความเป็นจริง ทั้งสีและการกระทำต่างๆ ควรเป็นภาพที่สวยงาม การเขียนภาพประกอบเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และชีวประวัติ ควรมีการศึกษาค้นคว้า เช่น เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของผู้คนในยุคนั้น ต้องให้ถูกต้องตามความเป็นจริง เป็นต้น

7) ภาพประกอบควรเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกและแสดงอาการเคลื่อนไหวมีชีวิตจิตใจ เช่น ภาพให้ความรู้สึกว่า กำลังดีใจ ยิ้ม หรือโศกเศร้า ฯลฯ ควรเป็นภาพที่แสดงให้เห็นความหมายของถ้อยคำที่ใช้คำดำเนินเรื่อง และให้สามารถเข้าใจได้ง่าย

8) หลีกเลี่ยงการใช้ภาพประกอบที่หวาดเสียวและแสดงความโหดเหี้ยมทารุณในหนังสือสำหรับเด็กโดยเด็ดขาด เช่น ภาพการฆ่าท่อน ควกั๊ว ภาพการแทง การยิง ฯลฯ เพราะนอกจากจะทำให้เด็กตกใจกลัวและหวาดเสียวแล้ว ยังเป็นการชักนำให้จิตใจของเด็กโน้มมน้าวไปในทางกระด้างและขาดความเมตตากรุณาอีกด้วย ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ควรเป็นภาพประกอบที่งดงาม เป็นภาพที่แสดงถึงความรักและความอบอุ่นในครอบครัว ความรักใคร่กลมเกลียว ความเมตตากรุณา ความสามัคคี และอื่นๆ ที่คล้ายตามเนื้อเรื่องอย่างเหมาะสมและถูกต้อง

2.8.12 หลักการใช้สี

การสร้างภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก ผู้สร้างภาพต้องเข้าใจหลักการและความหมายของสีต่างๆ สีมีความสำคัญในการสร้างภาพประกอบ เนื่องจากสีช่วยดึงดูดความสนใจของผู้อ่านอีกทั้งมีความสำคัญในการสื่อความหมาย สื่ออารมณ์ความรู้สึก ปราณี เชียงทอง (2526, น. 31) ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องสีในภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กว่า สี หมายถึง ลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่ตา สีเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญยิ่งของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กในแง่ที่มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์และเร้าความสนใจได้ดี สีเป็นสิ่งสำคัญมาก เด็กมักจะเลือกอ่านหนังสือที่มีภาพที่สวยงาม ๆ มากกว่าภาพขาวดำ เว้นแต่จะเป็นเรื่องที่สนุกสนานที่เด็กชอบจริง ๆ

1) วรรณของสี

การใช้สีกับภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ควรคำนึงถึงอิทธิพลของสีต่อความรู้สึก และเลือกใช้ให้ถูกต้องเหมาะสมด้วย สีแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ สีวรรณะอุ่น และสีวรรณะเย็น

สีวรรณะอุ่น ได้แก่ สีเหลือง - สีส้ม สีแดง สีม่วง สีอุ่น ให้ความรู้สึกตื่นเต้น คึกคัก เร่งเร้า และมีชีวิตจิตใจ กระทบกระเญง และทำให้ดูไกลกว่าสีอื่น

สีวรรณะเย็น ได้แก่ สีเหลือง-เขียว สีน้ำเงินเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงินม่วง และสีม่วง สีเย็นให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น สบาย และทำให้ดูใกล้กว่าสีอื่น

สีม่วงและสีเหลือง เป็นสีที่เข้าได้ทั้ง 2 วรรณะ ถือเป็นสีกลาง

2) สีกับความรู้สึก

สีมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่าน อีกทั้งสามารถสื่อความหมาย และสามารถสื่อสารกับผู้อ่านในสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยตัวอักษร ปราณี เชียงทอง (2526, น. 131) อธิบายว่าสีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 สีกับการสื่ออารมณ์และความรู้สึก

สี	อารมณ์และความรู้สึก
สีแดง	การเข้าประสาธ การกระตุ้น การเคลื่อนไหว
สีส้มเหลือง	ความอบอุ่น มีชีวิตชีวา
สีเหลือง	ความสนุกสนาน เบิกบาน
สีเหลืองเขียว	ความยินดี ร่าเริง
สีเขียว	สงบ พักผ่อน
สีน้ำเงิน	ความเจียบ ความมีน้ำใจ และความเยือกเย็น
สีน้ำเงินเขียว	ความมิด เจียบขริม
สีฟ้า	สงบ เย็น สู่ถึงน้ำ ความร่มเย็น หรือสู่ถึงฤดูหนาว
สีม่วง	โอ้อ่า ร่ำรวย สูงส่ง และยศศักดิ์
สีขาว	สะอาด บริสุทธิ์ อ่อนเยาว์
สีดำ	เศร้า เสียใจ ลึกลับ โหดเหี้ยม ความมิด และความตาย

สีสามารถสื่อความรู้สึกได้ดีโดยเฉพาะกับเด็ก เช่น ถ้าเป็นความรู้สึกตกใจ หวาดกลัว ไม่แน่ใจ สีที่แสดงความรู้สึกเหล่านี้คือ สีดำและสีม่วง เด็กจะจดจำสีต่างๆ สัมพันธ์กับสิ่ง

ต่าง ๆ รอบตัว เช่น สีเหลืองกับดวงอาทิตย์ สีฟ้ากับท้องฟ้า สีเขียวกับหญ้า เด็กมักชอบสีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน และชอบภาพที่ระบายสีที่บ สีสดใส สีที่เด็กชอบน้อยที่สุดมักเป็นสีดำและสีม่วง เด็กเล็กมักให้ความสำคัญของสีมากกว่ารูปร่าง ดังนั้น ในการสร้างหนังสือสำหรับเด็กเล็ก จึงต้องให้ความสำคัญในเรื่องสีให้มาก

3) หลักการใช้สีกับภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก

หลักการใช้สีกับภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก มีดังนี้

(1) การใช้สีควรช่วยเพิ่มความน่าสนใจของหนังสือด้วยการคำนึงถึงความเหมาะสมของสีกับธรรมชาติของเด็กในแต่ละช่วงวัย กล่าวคือ เด็กเล็กควรใช้สีฉูดฉาด ประเภทแม่สี เพื่อดึงดูดตาและดึงดูดความสนใจ ภาพควรใช้โทนสีสดใส เน้นความน่ารัก บริสุทธิ์ แจ่มใส ไม่ควรเน้นโทนสีเข้มเพราะดูลึกลับ น่ากลัว สำหรับเด็กโตควรใช้สีเน้นความสมจริง เพื่อช่วยในการเรียนรู้ นิยมใช้สีผสมมากกว่าสีโทนเดียว

(2) ควรเลือกใช้สีให้เหมาะสมตามเนื้อเรื่อง เช่น กล่าวถึงน้ำหรือฤดูหนาว ควรใช้สีฟ้า กล่าวถึง ดวงอาทิตย์ควรใช้สีเหลือง เป็นต้น และต้องคำนึงถึงการใช้สีที่ให้ความรู้สึกต่าง ๆ กันให้ตรงตามเนื้อเรื่องเสมอ ถ้าเป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสนุกสนาน เบิกบาน ควรใช้สีในวรรณะสีอ่อน ถ้ากล่าวถึงเรื่องบางอย่างที่ลึกลับ ควรใช้สีดำหรือสีม่วงประกอบในช่วงนั้นๆ เป็นต้น

(3) ควรใช้สีวรรณะอ่อนในการเร่งเร้า และดึงดูดความสนใจของเด็กๆ มากกว่าจะใช้สีวรรณะเย็นซึ่งไม่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดีเท่าที่ควร

(4) ควรหลีกเลี่ยงสีที่แสดงความรู้สึกโศกเศร้า ไม่เบิกบาน เช่น สีดำ สีม่วง และสีน้ำตาล เป็นต้น ควรจะใช้สีเหล่านี้ เฉพาะส่วนที่ต้องการแสดงความรู้สึกโศกเศร้าของตัวละครในเรื่องเท่านั้น

(5) การใช้สีต่าง ๆ ควรใช้สีเข้ม ชัดเจน ให้ความรู้สึกตรงตามความต้องการ มากกว่าจะใช้สีซีดจาง โดยเฉพาะปกหนังสือสำหรับเด็ก ควรใช้สีสดใส สะดุดตา เพื่อให้ดึงดูดความสนใจของเด็ก

จากที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่า ผู้วาดภาพประกอบควรเลือกใช้สีสดใส เพื่อกะตุ้นและดึงดูดความสนใจของเด็ก และควรหลีกเลี่ยงสีที่ให้ความรู้สึกเศร้าโศก เช่น สีเทา สีดำ ภาพประกอบที่ใช้สีย้อมมีอิทธิพลให้เด็กเกิดความพึงพอใจมากกว่าภาพที่มีสีน้อยหรือสีดำ ดังนั้น หากจำเป็นต้องใช้สีขาวหรือสีดำในการสร้างภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก ก็ควรใช้ภาพขนาดใหญ่กว่าภาพสีสดใสหรือภาพสีธรรมชาติ เพื่อให้องค์ประกอบของขนาดในการสร้างความประทับใจแก่ผู้อ่านทดแทนสีที่ขาดหายไป

การพิจารณาเลือกใช้สี ผู้วาดภาพประกอบต้องคำนึงถึงเนื้อหา แก่นเรื่อง หรือแม้กระทั่งบรรยากาศในท้องเรื่องประกอบด้วย หนังสือภาพบางเรื่องใช้สีดำเป็นฉากของเรื่อง แต่

ก็เป็นที่ยอมรับและเป็นที่ยอมรับของผู้อ่าน เช่นเรื่อง “บ๊องแบ้ว” ที่กล่าวถึงสัตว์ประหลาดชื่อบ๊องแบ้วที่ออกหากินในเวลากลางคืน คอยจับสัตว์ต่าง ๆ กินเป็นอาหาร กินแม้กระทั่งดวงดาว พระจันทร์ และรถไฟ ของพรรณทิพย์ บริบูรณ์ และทวี ศิริธนะชัย ที่ได้รับรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด ประเภทหนังสือภาพยอดเยี่ยม ประจำปี พ.ศ. 2546 หรือเรื่อง “หนูเจ็ดตัว” ของเอ็ด ยัง ตัวละครในเรื่องเป็นหนูตาบอด 7 ตัว ผู้เขียนใช้ฉากหลังเป็นสีดำแทนความมืด ความไม่รู้ของหนูในเรื่อง หนังสือเรื่องนี้ได้รับรางวัล Caldecott Honor Book ใน พ.ศ. 2536

4) องค์ประกอบการของเล่าเรื่องด้วยภาพ

หนังสือภาพสำหรับเด็กเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ สิ่งที่ประกอบในภาพแต่ละภาพจึงมีความสำคัญทั้งสิ้น ส่วนประกอบสำคัญในภาพ ได้แก่

(1) ตัวละคร ตัวละครคือส่วนประกอบสำคัญในการเล่าเรื่อง เพราะตัวละครเป็นส่วนประกอบสำคัญในการดำเนินเรื่อง เรื่องจะนำติดตาม ผู้อ่านจะประทับใจตัวละครหรือไม่ขึ้นอยู่กับการสร้างตัวละครเหล่านั้น ตัวละครในหนังสือภาพสำหรับเด็กมีดังนี้

ก. ตัวละครเอก ตัวละครเอกอาจเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของ ตัวละครเอกควรมีคุณสมบัติที่น่าสนใจ มีเสน่ห์น่าดึงดูดใจ และมีลักษณะเฉพาะตัว โดยทั่วไปผู้เขียนมักสร้างตัวละครแบบมีมิติ คือ มีข้อดีข้อเสียเหมือนคนจริงๆ แต่ในกรณีที่ผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้ ผู้วาดภาพประกอบจำต้องตีความ ใส่ลักษณะนิสัยต่างๆ ผ่านภาพ การออกแบบตัวละครจึงต้องคำนึงถึงลักษณะนิสัยต่างๆ เช่น ชอบทำท่าทางแบบใด ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร ชอบแต่งตัวแบบใด ขลาดกลัวหรือกล้าหาญ เกียจคร้านหรือขยัน เหงาหรือร่าเริง สิ่งเหล่านี้ผู้วาดภาพประกอบจะต้องสร้างสรรค์หรือออกแบบให้เกิดภาพลักษณ์

ข. ตัวละครปฏิกษ ในหนังสือสำหรับเด็กอาจไม่มีตัวละครปฏิกษหรือผู้ร้ายที่ชัดเจน อาจมีแต่ตัวละครที่เป็นคู่ตรงข้ามกับตัวละครเอก ทำให้เรื่องดำเนินไปด้วยปมขัดแย้ง บางครั้งตัวละครปฏิกษอาจปรากฏในรูปสภาพแวดล้อม หรือแม้กระทั่งความขัดแย้งในตัวตัวละครเองก็ได้ ถึงอย่างไรผู้วาดภาพประกอบต้องคำนึงอยู่เสมอว่าองค์ประกอบเหล่านี้คือ คู่ขัดแย้งกับตัวละครเอกเพื่อที่จะได้สร้างอารมณ์ความรู้สึกของภาพให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

ค. ตัวละครรอง ตัวละครรองไม่ได้ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องหลัก แต่ตัวละครรองเป็นส่วนที่ทำให้เรื่องทั้งเรื่องหรือภาพทั้งภาพมีชีวิตชีวา โดยส่วนใหญ่ผู้เขียนมักไม่ได้บอกรายละเอียดตัวละครรองมากนัก แต่ผู้วาดภาพต้องใส่ใจและให้ความสำคัญกับตัวละครรองไม่น้อยไปกว่าตัวละครหลัก และบางครั้งเรื่องราวของตัวละครรองนี้ กลับกลายเป็นโครงเรื่องรองที่ทำให้เรื่องมีมิติ มีเสน่ห์ชวนติดตามยิ่งขึ้น

(2) ฉาก ฉากคือสภาพแวดล้อมที่เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้น อาจอยู่ในบ้าน ในเมือง ในป่า ในบึงน้ำ ฉากคือภาพที่ทำให้ผู้อ่านคล้อยตามเนื้อเรื่อง ฉากที่ดีจะช่วยสร้างภาพพจน์

อันแจ่มชัดในใจของผู้อ่าน ฉะนั้นผู้วาดภาพประกอบควรมีฉากที่แจ่มชัดในใจเสียก่อนลงมือวาด ฉากมีหลายชนิด เช่น ฉากที่เป็นสถานที่ และฉากที่เป็นเวลา เวลาในที่นี้ หมายถึง เวลาในช่วง เช้า สาย บ่าย เย็น ค่ำ กลางวันหรือกลางคืน รวมทั้งฤดูกาล นอกจากนี้เวลายังหมายรวมถึงช่วงเวลาที่เรื่องราวเกิดขึ้นในลักษณะอดีต ปัจจุบัน อนาคต ซึ่งสถานที่ไม่จำเป็นต้องเกิดบนโลกมนุษย์เพียงเท่านั้น อาจไกลถึงอวกาศ หรือเวลาในที่นี้อาจหมายถึง ห้วงเวลาพิเศษที่อยู่ในจินตนาการที่เป็นได้

(3) องค์ประกอบของภาพและมุมภาพ การวางองค์ประกอบมุมภาพ เป็นการพูดด้วยภาษาภาพของผู้วาดภาพประกอบ เพื่อสื่อสารเรื่องที่ต้องการแสดงออก ขณะเดียวกันผู้วาดภาพจะต้องคำนึงถึงการวางตัวหนังสือด้วย เพราะภาพจำเป็นต้องสร้างควบคู่กับเรื่อง ผู้วาดภาพควรวางแผนในเรื่องการจัดวางภาพกับตัวหนังสือ โดยต้องคำนึงถึงว่าองค์ประกอบในภาพที่สร้างขึ้นว่าสามารถสื่อสารอารมณ์เรื่องราวต่าง ๆ ได้

5) หน้าที่ของภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก

การตีความเนื้อเรื่องให้เป็นภาพประกอบ เป็นลำดับขั้นตอนสำคัญในการสร้างภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก เพราะภาพประกอบจะทำหน้าที่เล่าเรื่องราวแทนตัวหนังสือ ดังนั้น ผู้วาดภาพต้องตระหนักว่ากำลังเล่าเรื่องด้วยภาพ เพื่อให้เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกหรืออ่านยังไม่คล่องสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ เด็ก (ภัทรขวัญ ลาสงยาง. 2561, น. 131-132) ซึ่งภาพประกอบสามารถแบ่งหน้าที่ได้ดังนี้

(1) ภาพประกอบทำหน้าที่เล่าเรื่องเอง วิธีการสร้างหนังสือภาพสำหรับเด็ก ผู้เขียนเรื่องสำหรับเด็กที่วาดภาพประกอบเอง สามารถเริ่มต้นร่างเรื่องราวออกมาเป็นภาพก่อน จากนั้นจึงใส่คำบรรยายภายหลัง หากภาพที่ผู้เขียนเรื่องร่างไว้นั้นมีความสมบูรณ์ลงตัวจนสามารถสื่อสารเรื่องราวให้ผู้อ่านเข้าใจได้ หนังสือสำหรับเด็กเรื่องนั้นก็สื่อสารกับผู้อ่านได้โดยไม่ต้องมีคำบรรยายนอกจากนี้หนังสือภาพสำหรับเด็กหลายเรื่อง ผู้จัดทำตั้งใจใช้ภาพประกอบในการสื่อสารแทนคำบรรยาย ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กใช้จินตนาการหรือให้เด็กเล่าเรื่องเอง โดยผู้วาดภาพประกอบประเภทไม่มีคำบรรยายต้องเข้าใจจินตนาการของเด็กเป็นอย่างดี

(2) ภาพประกอบทำหน้าที่เล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมา ภาพประกอบในลักษณะนี้มักใช้อธิบายคำและอธิบายความหมาย เพื่อให้เด็กเข้าใจคำและความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น แผ่นภาพบัตรคำ แผ่นภาพอธิบาย แผนภูมิต่าง ๆ ฯลฯ ภาพประกอบในลักษณะนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวที่ต้องการบอกหรืออธิบายเท่านั้น ไม่ได้มุ่งหวังในเรื่องอารมณ์ของภาพมากนัก แต่ก็มีนักวาดภาพประกอบที่ใส่อารมณ์และคุณค่าทางศิลปะลงไปในภาพ ทำให้ภาพประกอบประเภทนี้มีความสวยงามและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

(3) ภาพประกอบทำหน้าที่ควบคู่ไปกับเนื้อเรื่อง ผู้เขียนเรื่องสำหรับเด็ก มักจะใช้ภาษาวรรณกรรมในการเขียนเรื่อง ดังนั้น ภาษาที่ปรากฏในหนังสือสำหรับเด็กจึงมี

ความประณีต งดงามมีความไพเราะของเสียง หนังสือสำหรับเด็กบางเรื่องถ้อยคำมีพลังจนสามารถทำให้ผู้อ่านจินตนาการตามเรื่องที่ได้ และทำให้ผู้วาดภาพประกอบสามารถวาดภาพประกอบได้ง่ายมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามคำพูดหรือภาษาที่เป็นนามธรรมที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง ผู้วาดภาพประกอบต้องตีความออกมาเป็นรูปธรรมหรือเป็นภาพ ให้ผู้อ่านหรือผู้ดูภาพเข้าใจเรื่องราวนั้นๆ ได้

(4) ภาพประกอบทำหน้าที่มากกว่าเนื้อเรื่อง หนังสือสำหรับเด็กประเภทที่มุ่งนำเสนอความจริง อาจไม่มีมิติในเรื่องจินตนาการ หากผู้วาดภาพประกอบวาดถ่ายทอดภาพออกมาในลักษณะตรงไป อาจจะทำให้หนังสือสำหรับเด็กเรื่องนั้นขาดความน่าสนใจ หรือขาดความลุ่มลึก แต่ถ้าผู้วาดภาพประกอบสามารถเล่าเรื่องราวด้วยภาพอย่างมีชั้นเชิง เช่น สอดแทรกเรื่องราวที่นอกเหนือจากที่ผู้เขียนเขียนไว้ ในลักษณะเหมือนการพูดคุยสื่อสารกับเด็กด้วยรายละเอียดที่ซ่อนอยู่ในฉาก ให้เด็กได้ลองสังเกตและค้นหา ก็จะทำให้หนังสือสำหรับเด็กเล่มนั้น ๆ มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ผู้วาดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก นอกจากจะมีทักษะในเชิงศิลปะแล้ว ผู้วาดภาพประกอบต้องสามารถตีความเนื้อเรื่องให้ออกเป็นภาพ ผู้วาดภาพควรมีความคิดและจิตใจที่มีความละเอียดอ่อน โดยต้องเข้าใจโลก เข้าใจความคิด เข้าใจจินตนาการของเด็ก และสามารถสื่อสารกับเด็กให้เข้าใจในเรื่อง อารมณ์ของเรื่องและแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี

6) การออกแบบปก

ปกเป็นส่วนประกอบสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก โดยเปรียบเสมือนประตูบานแรกในการดึงดูดความสนใจให้เด็กอยากอ่านเนื้อหาภายในหนังสือ การออกแบบปกควรออกแบบให้ทันสมัย ดึงดูดความสนใจของเด็กด้วยสี และภาพที่ตรงกับเนื้อเรื่อง ผู้วาดภาพจะต้องอ่านเนื้อเรื่องในหนังสือให้เข้าใจก่อนลงมือออกแบบปก ซึ่งการออกแบบปกควรคำนึงถึงหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

(1) ชื่อเรื่อง ปกควรมีชื่อเรื่องที่เด่นชัด อ่านง่าย ตัวอักษรบนปกต้องมีขนาดใหญ่เหมาะกับสายตาเด็ก สีตัวอักษรควรเป็นสีเข้ม เพื่อให้ อ่านได้ง่าย มองเห็นได้ชัดเจน ลักษณะของตัวอักษรต้องถูกต้อง ไม่ควรใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ เพราะเด็กเล็กอาจอ่านไม่ออกและจะเป็นการให้มโนทัศน์แก่เด็กในเรื่องของลักษณะตัวอักษรที่ไม่ถูกต้อง (กล่อมจิตต์ พลายเวช, 2547, น. 23)

(2) ภาพประกอบบนปก ภาพหน้าปกหนังสือควรสอดคล้องและแสดงลักษณะบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในเรื่อง เพื่อสื่อความหมายไปถึงเนื้อเรื่อง ผู้ออกแบบปกควรเลือกตอนที่น่าสนใจที่สุดในเนื้อเรื่อง และนำรายละเอียดมานำเสนอให้ครบถ้วน เช่น เรื่องผู้รับใช้ทั้ง 6 ก็ควรวาดรูปผู้รับใช้ให้ครบทั้ง 6 คน

(3) ถ้าเป็นหนังสือชุดมีหลายเล่ม ภาพบนปกแต่ละเล่มไม่ควรออกแบบให้ซ้ำกัน เพราะจะทำให้เด็กรู้สึกเบื่อหน่ายได้

(4) สีปก สีปกควรเป็นสีสดใส การใช้สีของภาพวาดบนปกต้องเด่น สะดุดตา เช่น เขียว แดง ส้มเหลือง เป็นต้น

(5) ส่วนประกอบบนหน้าปก บนปกควรเขียนชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง และผู้วาด ภาพประกอบโดยใช้ตัวหนังสือตัวโตสะดุดตาว่าตัวอักษรอื่นๆ สำนักพิมพ์อาจใส่เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ของสำนักพิมพ์ลงไปบนปกหนังสือด้วย เช่น ชมรมเด็ก ห้องเรียน แฮปปี้คิดส์ แพรวเพื่อนเด็ก เป็นต้น

(6) ปกหนังสือ ปกหนังสืออาจเป็นปกแข็งหรือปกอ่อนก็ได้ ถ้าเป็นปกแข็งหนังสือจะทนทานแต่ราคาค่อนข้างสูง ถ้าเป็นปกอ่อนราคาจะถูกลง ในส่วนของหนังสือสำหรับเด็กเล็กควรเป็นปกแข็งเพื่อความทนทานถาวร

จะเห็นได้ว่า ภาพประกอบเป็นหัวใจของหนังสือสำหรับเด็ก ภาพจะทำหน้าที่สร้างภาพพจน์ในใจของเด็กช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น อธิบายเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กช่วยจูงใจให้เด็กอ่านหนังสือ ภาพประกอบที่ดีควรเป็นภาพที่สมบูรณ์ ครบถ้วน ภาพควรมีลักษณะง่ายๆ แสดงความหมายชัดเจน สามารถสื่อความหมายได้ดี ถูกต้องตรงตามความเป็นจริงทั้งสีและการกระทำต่างๆ ภาพประกอบควรมีสีสวยงาม หลีกเลี่ยงการใช้ภาพประกอบที่หวาดเสียวและแสดงความโหดเหี้ยมทารุณในหนังสือสำหรับเด็ก โดยเด็ดขาด การตีความเรื่องเป็นภาพ ผู้วาดภาพประกอบต้องเข้าใจเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึก และสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อไปถึงผู้อ่านได้อย่างชัดเจน การออกแบบปกควรออกแบบให้ทันสมัย ดึงดูดความสนใจของเด็กด้วยสีและภาพที่ตรงกับเนื้อเรื่องผู้วาดภาพจะต้องอ่านเนื้อเรื่องในหนังสือให้เข้าใจก่อนลงมือออกแบบปก ด้วยส่วนประกอบที่สำคัญทั้งหมดดังกล่าวข้างต้น ผู้ศึกษาจึงใช้วิธีการดังกล่าวในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณสมบัตินับถึงประสงค์ 5 ประการ

7) ลักษณะการจัดหน้าในหนังสือสำหรับเด็ก

การจัดหน้าในหนังสือสำหรับเด็ก หลักสำคัญคือภาพกับตัวหนังสือต้องไม่ซ้อนทับกัน วิธีการจัดหน้าสามารถทำได้หลายแบบ ดังต่อไปนี้

(1) ภาพกับตัวหนังสืออยู่ในหน้าเดียวกัน คือ การออกแบบจัดให้ภาพและตัวหนังสือมีอยู่ทุกๆ หน้า วิธีการจัดวางสามารถทำได้หลายอย่าง ได้แก่

ก. ภาพกับตัวหนังสือแยกกัน โดยภาพอยู่ด้านบน ตัวหนังสืออยู่ด้านล่าง หรือภาพอยู่ด้านหนึ่ง ตัวหนังสืออยู่ด้านหนึ่ง

ข. ภาพกับตัวหนังสือทับกัน หรือตัวหนังสือแทรกอยู่ระหว่างภาพ นิยมใช้ภาพเต็มหน้าแล้วพิมพ์ตัวอักษรทับลงบนส่วนที่อ่อนที่สุด หรือแยกภาพเป็น 2 ส่วนเยื้องกัน แล้วแทรกตัวหนังสือไว้ระหว่างภาพดังภาพตัวอย่าง

(2) ภาพกับตัวหนังสือแยกอยู่คนละหน้า โดยต้องคำนึงถึงธรรมชาติของการไล่สายตาจุดแรกของสายตาคงมองด้านขวาก่อน จึงมักวางภาพไว้ทางขวามือเสมอ ส่วนทางซ้ายมือเป็นตัวหนังสือ

(3) การจัดภาพและตัวหนังสือแบบสองหน้าคู่ เป็นที่นิยมในหนังสือสำหรับเด็กสมัยใหม่เพราะช่วยให้ผู้อ่านใช้สายตาได้เสริมมากขึ้น รู้สึกโปร่งตา โปร่งใจ ไม่อึดอัด การจัดแบบควบสองหน้านี้จะต้องระวังเรื่องการพิมพ์เพราะพิมพ์ได้ยาก จะต้องเข้าเล่มให้รอยต่อภาพสนิทกันดังภาพ

หลักการอีกประการหนึ่งของการจัดภาพกับตัวหนังสือคือ ควรมีการเว้นช่องว่างขาว ๆ รอบด้าน หรือมาร์จิน (Margin) ทำให้ผู้เขียนสามารถสอดแทรกคำอธิบายในส่วนที่เป็นช่องว่างได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งเป็นจุดที่ดึงดูดสายตาของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี หากมีการเว้นพื้นที่ว่างทั้งด้านข้างและด้านบนทำให้เกิดความสวยงามและทำให้เด็กไม่เมื่อยสายตาอีกด้วย

(4) การจัดภาพแบบตัวหนังสือเป็นส่วนหนึ่งของภาพ การจัดวางตัวหนังสือลักษณะนี้ เน้นให้ตัวหนังสือทำหน้าที่เป็นภาพประกอบ เพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกในทิศทางเดียวกันกับภาพ ตัวหนังสือมักมีลักษณะที่ไม่คงที่ และมีลีลาอารมณ์ไปตามเรื่องและภาพ การออกแบบจัดวางตัวหนังสือในลักษณะนี้ ผู้ออกแบบต้องกระทำอย่างระมัดระวัง เพราะหากจัดวางในตำแหน่งที่ไม่เหมาะสม อยู่ในตำแหน่งที่มองเห็นไม่ชัดเจน หรือดูเป็นส่วนหนึ่งของภาพมากเกินไป ก็จะทำให้ตัวหนังสือหรือเรื่องราวมีความสำคัญน้อยลง

8) หลักการเลือกใช้ตัวอักษร

ตัวอักษรเป็นส่วนประกอบสำคัญของหนังสือ เพราะผู้แต่งใช้ตัวหนังสือในการถ่ายทอดความคิดไปยังผู้อ่าน หนังสือสำหรับเด็ก ต้องเลือกตัวอักษรหรือตัวพิมพ์ที่อ่านง่ายและดึงดูดความสนใจของเด็ก ทั้งนี้ต้องพิจารณาถึงรูปแบบ ขนาดช่องไฟ สีของตัวอักษร และขนาดของตัวอักษรซึ่งต้องเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน การเลือกใช้ตัวอักษรในหนังสือสำหรับเด็กมีหลักดังนี้

- (1) ตัวอักษรควรมีขนาดโต เส้นหนา พอเหมาะกับสายตาของเด็ก
- (2) ตัวอักษรต้องเป็นแบบที่เหมาะสมกันทั้งส่วนสูงและความหนา
- (3) น้ำหนักของเส้นตัวอักษรสม่ำเสมอ เส้นไม่ขาด มีหัวชัดเจน
- (4) ตัวอักษรแต่ละตัวจะต้องเรียงตัวติดกันได้ดีเมื่อสร้างเป็นคำ

(5) ตัวอักษรต้องมีลักษณะที่อ่านสบายตา ไม่ควรใช้ตัวอักษรหรือตัวพิมพ์แบบประดิษฐ์ เพราะนอกจากจะทำให้อ่านยากแล้ว เด็กอาจจดจำรูปแบบของตัวอักษรหรือตัวพิมพ์ลักษณะที่ไม่ถูกต้องตามรูปแบบตัวอักษรมาตรฐานไปใช้

(6) ส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระสำคัญ ควรใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ขึ้นและหนาขึ้น เพื่อให้ความรู้สึกล้นหน้า แสดงความสำคัญของข้อความนั้น เพราะการเน้นตัวอักษรเป็นตัวเข้มเฉพาะส่วนสาระสำคัญช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องได้ดีกว่าการไม่เน้นตัวอักษรเป็นตัวเข้มในส่วนที่เป็นสาระสำคัญ (ผ่องใส ศรีสำราญ, 2521, น. 53)

(7) การเลือกใช้ตัวอักษรแบบใดในหนังสือสำหรับเด็ก ควรคำนึงถึงความตัดกันของตัวอักษรกับพื้นหลัง เช่น หากพื้นหลังของตัวอักษรเป็นสีอ่อน ตัวอักษรก็ควรเป็นสีเข้ม แต่หากพื้นหลังของตัวอักษรเป็นสีเข้ม ตัวอักษรก็ควรใช้สีอ่อน เพื่อสร้างความแตกต่างและทำให้ผู้อ่านเห็นตัวอักษรได้ชัดเจน

(8) ควรเลือกใช้ตัวอักษรแบบที่นิยมใช้กันทั่วไป เพราะจะทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคยกับลักษณะและขนาดของตัวอักษร สามารถอ่านหนังสืออื่นๆ ได้กว้างขวางออกไป

ตัวอักษรแต่ละชนิดมีคุณลักษณะต่างกัน การออกแบบตัวอักษรจำเป็นต้องทำให้เกิดความสะดวกในการอ่าน ให้สามารถอ่านได้ง่าย สำหรับตัวอักษรภาษาไทยตัวพิมพ์มีให้เลือกหลายชนิด ศัพท์ทางการพิมพ์เรียกว่า ฟอนต์ (Font) ส่วนขนาดของตัวอักษรเรียกว่า พอยต์ (Point)

จะเห็นได้ว่า หนังสือนิทานสำหรับเด็ก มีการเลือกตัวอักษรหรือตัวพิมพ์ที่อ่านง่ายและดึงดูดความสนใจของเด็ก โดยพิจารณาถึงรูปแบบ ขนาดช่องไฟ สีของตัวอักษร และขนาดของตัวอักษรที่เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน หลักการในการเลือกใช้ตัวอักษร คือ ตัวอักษรควรมีขนาดโต เส้นหน้า พอเหมาะกับสายตาของเด็ก ตัวอักษรต้องเป็นแบบที่เหมาะสมกันทั้งส่วนสูงและความหนา น้ำหนักของเส้นตัวอักษรสม่ำเสมอ เส้นไม่ขาด มีหัวชัดเจน ตัวอักษรแต่ละตัวจะต้องเรียงตัวติดกันได้ดี เมื่อสร้างเป็นคำ และตัวอักษรต้องมีลักษณะที่อ่านสบายตา ส่วนการเลือกใช้แบบตัวอักษรหนังสือนิทานนั้น ต้องคำนึงถึงความตัดกันของตัวอักษรกับพื้นหลัง ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้หลักการเลือกแบบตัวอักษรดังกล่าวข้างต้น เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ทั้งนี้เพราะหลักการดังกล่าวมีความเหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนนานาชาติहारโรว์ โดยผู้ศึกษาได้เลือกใช้แบบอักษร CS Prajad และมีขนาด 32 พอยต์

3. หลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

3.1 ความเป็นมาของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์เป็นส่วนหนึ่งของโรงเรียนฮาร์โรว์ ประเทศสหราชอาณาจักร ซึ่งโรงเรียนฮาร์โรว์ได้เปิดทำการมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1572 (พ.ศ. 2115) โดยได้รับพระราชานุญาตจากสมเด็จพระราชินีอลิซาเบธที่ 1 แห่งประเทศสหราชอาณาจักร โดยโรงเรียนฮาร์โรว์เป็นโรงเรียนที่เก่าแก่ที่สุด ตลอดจมนมีชื่อเสียงเป็นอันดับหนึ่งของโลก ตั้งอยู่บริเวณกรุงลอนดอน มีรูปแบบสถาปัตยกรรมเป็นของตนเองเฉพาะ บนพื้นที่ 300 เอเคอร์ ศิษย์เก่าของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์มีส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศของตนในช่วงชีวิตคน ศิษย์เก่าของโรงเรียนฮาร์โรว์ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศเหล่านั้น มีทั้งนายกรัฐมนตรีของสหราชอาณาจักร 7 ท่าน ผู้นำทางทหารมากมาย กวีมีชื่อเสียงทั่วโลก ดารานักแสดงและนักเขียนมากมาย ทั้งต่างประเทศและประเทศในเครือจักรภพเอง

ในระยะ 100 ปี ที่ผ่านมา มีพระราชวงศ์ชั้นสูงของประเทศไทยถึง 23 พระองค์ ที่ได้มีพระวโรกาสเข้าเรียนที่โรงเรียนฮาร์โรว์แห่งนี้ ทั้งนี้รวมถึงสมเด็จพระราชบิดา เจ้าฟ้ากรมหลวงสงขลานครินทร์ ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๙ ซึ่งนับเป็นเกียรติอันสูงสุดของโรงเรียนฮาร์โรว์ โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร รู้สึกภาคภูมิใจเป็นอย่างยิ่งที่ได้มีโอกาสเข้าไปเกี่ยวข้องกับโรงเรียนฮาร์โรว์และประวัติศาสตร์อันยาวนาน โรงเรียนตระหนักถึงความต้องการในการที่จะต้องเตรียมนักเรียนเพื่อให้สามารถออกไปเป็นผู้นำและพัฒนาประเทศชาติของตน

โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ตั้งอยู่ที่เลขที่ 45 ซอยโกสุมรวมใจ 14 ถนนโกสุมรวมใจ แขวงสีกัน เขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ตามความในมาตรา 18 แห่งพระราชบัญญัติโรงเรียนเอกชน พ.ศ. 2555 จากเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ โดยได้อนุญาตให้บริษัท ฮาร์โรว์ เอเชีย จำกัด โดยหม่อมหลวงรัชดาภาศรี ชยางกูร ณ อยุธยา เป็นผู้รับใบอนุญาตในการตั้งโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

ทั้งนี้ ระบบการศึกษานานาชาติ มีปรัชญาที่จะสนองความต้องการด้านการศึกษาให้กับเด็กจากทุกสัญชาติตามกฎบัตรสหประชาชาติ โดยหลักสูตรนานาชาติจะเน้น 2 ด้าน คือ สร้างหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกลมกลืน โดยใช้แนวความคิดทางการศึกษาจากทั่วโลก และสนับสนุนวัฒนธรรมประเทศเจ้าของบ้าน ในเวลาเดียวกันก็ส่งเสริมค่านิยมของนานาชาติ ในด้านการจัดการศึกษาของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ นั้น เป็นระบบการศึกษาหลักสูตรอังกฤษ มีรูปแบบการสอนและแบบเรียนตามกฎตามกระทรวง ศึกษาธิการของประเทศอังกฤษ โดยหลักสูตรจะเน้นการใช้ภาษาที่ถูกต้อง และเน้นการเรียนมากกว่ากิจกรรม เมื่อเรียนถึงชั้นมัธยมศึกษาต้นก็จะใช้หลักสูตรที่เรียกว่า International General Certificate of Secondary Education (IGCSE) ซึ่งจะเรียนราว 8-9 วิชา

เป็นวิชาบังคับอย่างน้อย 3 วิชา ได้แก่ ภาษา อังกฤษ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ โดยข้อสอบ IGCSE จะเป็นข้อสอบสากลที่ใช้สอบร่วมกันทั่วโลก จากนั้นนักเรียนที่ต้องการจะศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ ต้องเรียนต่อในระดับช่วงชั้นที่ 5 หรือที่เรียกว่า Sixth Form นักเรียนเลือกเรียนเฉพาะวิชาที่จะใช้ในการสมัครเรียนต่อในระดับอุดมศึกษาหลังจบหลักสูตร 2 ปีสุดท้าย สำหรับการแบ่งช่วงชั้นเรียนของหลักสูตรแบบอังกฤษจะเรียกระดับชั้นเป็น Year กำหนดให้อยู่ระหว่างอายุ 5-16 ปี (ออนไลน์ จาก เว็บไซต์ <https://www.amarinbabyandkids.com/school/3-international-school-courses/>) 2563 ได้แก่

Early Years (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ขวบ)

ช่วงชั้นที่ 1 อายุ 5-6 ปี (year 1-2)

ช่วงชั้นที่ 2 อายุ 7-10 ปี (year 3 – year 6)

ช่วงชั้นที่ 3 อายุ 11-13 ปี (year 7 – year 9)

ช่วงชั้นที่ 4 อายุ 14-16 ปี (year 10 – year 11)

และจะต้องสอบเพื่อเข้าเรียนหลักสูตร A-Level 2 ปีเพื่อเตรียมตัวเรียนต่อในมหาวิทยาลัย

3.2 หลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยในโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาและวัฒนธรรมไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทยและเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดเป็นเอกภาพของชาติภาษา และวัฒนธรรมไทยเป็นสื่อที่แสดงถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษทางด้านวัฒนธรรมประเพณี โดยมีการบันทึกไว้เป็นวรรณคดีและวรรณกรรมต่างๆ ภาษาและวัฒนธรรมไทยจึงเป็นสมบัติของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ ไม่เฉพาะแต่นักเรียนที่เป็นไทย รวมถึงนักเรียนที่เป็นชาวต่างชาติด้วย

โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์จึงได้จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพให้แก่ นักเรียนตั้งแต่ปฐมวัยในด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และอารมณ์เพื่อจะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีของชาติ รวมถึงเพื่อปลูกฝังให้นักเรียนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย รู้จักเคารพในสิทธิและความแตกต่างของผู้อื่น ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับตนเองและผู้อื่นและอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขโดยเรียนรู้ตั้งแต่เยาว์วัย สอนให้นักเรียนเป็นผู้มีเหตุผลตั้งแต่เยาว์รู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบ นอกจากนั้นยังสอนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงความแตกต่างของ ประเพณีและวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ ตลอดจนให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงภาษาขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมอันดีงามของไทยที่มีมายาวนานด้วย ซึ่งวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทยดังกล่าว ได้บรรจุ อยู่ในวิชาหลักของหลักสูตรการเรียนการสอนของโรงเรียน

3.2.1 หลักการของหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทย (Principles of the Thai Language and culture Curriculum)

หลักการของหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยมีหลักการหลัก ๆ ดังต่อไปนี้

1) ดำเนินการสอนโดยเน้นการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นสำคัญ และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างนักเรียน

2) ดำเนินการสอนโดยการบูรณาการเชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและชีวิตประจำวันของนักเรียน

3) ดำเนินการสอนโดยเน้นในเรื่องการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

4) ดำเนินการสอนโดยการเน้นในเรื่องที่ใกล้ตัว เช่น

(1) วัฒนธรรมการแต่งกายของไทย

(2) วัฒนธรรมบ้านเรือนที่อยู่อาศัย

(3) วัฒนธรรมที่เกี่ยวกับตัวหนังสือและตัวเลข

(4) วัฒนธรรมทางการดนตรีการแสดง

(5) วัฒนธรรมและประเพณีไทย

(6) มารยาทไทย

(7) ศิลปะไทย

3.2.2 จุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทย (Major objectives of the Thai language and culture)

จุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยมีดังนี้

1) เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของภาษาไทยและวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของไทย

2) เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ทั้งการฟัง การพูด การอ่านการเขียนอย่างมีความรู้และความเข้าใจ

3) เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาไทยและวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

3.2.3 โครงสร้างของหลักสูตรวิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย (Structure of the Thai Language and culture curriculum)

1) วิชาภาษาไทย (Thai Home Language) สำหรับนักเรียนไทย นักเรียนสัปดาห์ละ 3 คาบละ 40 นาที

2) วิชา Thai as a Foreign Language (TFL) สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ จัดการเรียนสัปดาห์ละ 1 คาบๆ ละ 40 นาที และจัดเป็นวิชาเลือกเสรี (MFL) สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติสัปดาห์ละ 2 คาบๆ ละ 40 นาที

3) วิชา Thai Studies (TS) สำหรับนักเรียนไทยและนักเรียนต่างชาติสัปดาห์ละ 1 คาบๆ ละ 40 นาที

3.2.4 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย (Guidelines on the Thai language and culture teaching procedures)

แนวการจัดการหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยในโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ มีลักษณะของการบูรณาการโดยกำหนดเป็นหน่วยการสอนที่ครอบคลุมทั้งเนื้อหาและรายละเอียดของ ภาษาและวัฒนธรรมไทยการจัดการเรียนการสอนจะเลือกตามความเหมาะสมของวัยและความสามารถ และจะครอบคลุมเนื้อหาสาระตั้งแต่เรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียนออกไปสู่สังคมภายนอกของนักเรียนเช่น ครอบครัว ชีวิตส่วนตัว และชีวิตในสังคม ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมความเป็นมาของชาติไทยประเพณีและวัฒนธรรมไทยรวมถึงภูมิปัญญาไทยต่าง ๆ

ลักษณะของกิจกรรมการเรียนการสอน จะสอนโดยให้มีการบูรณาการ เน้นตัวเด็กนักเรียนเป็นสำคัญโดยครูจะเป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียน จากการศึกษาสภาพของจริงและสถานการณ์จำลอง โดยให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเน้นให้มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน

3.2.5 หลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยสำหรับนักเรียนไทย (Thai Language and Culture Content for Thai Students)

1) ภาษาไทย

(1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ก. หลักภาษาและลักษณะของภาษา

ก) รู้จักพยัญชนะไทย 44 ตัว สระเดี่ยว สระผสม และเสียง

วรรณยุกต์

ข) สามารถแจกคำ และรวมคำได้

ค) รู้จักลักษณะของคำ ประโยค สุภาชิตและคำพังเพยต่าง ๆ

ง) รู้จักลักษณะของคำประพันธ์ของไทย

ข. กระบวนการและกลยุทธ์ในการอ่าน

ก) อ่านแล้วผสมคำได้อย่างถูกต้อง

ข) เข้าใจความหมาย หน้าที่คำและประโยค

ค) อ่านและเข้าใจความหมายของคำ วลี ประโยคข้อความ บทความ เรื่องสั้น ข่าวสาร คำประพันธ์ และสำนวนโวหารต่างๆ

ค. กระบวนการและกลยุทธ์ในการเขียน

ก) เขียนคำ วลี และประโยคชนิดต่าง ๆ

ข) เขียนสื่อสารแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกความต้องการ

ค) เขียนเรื่องสั้น บทความและคำประพันธ์

ง. ทักษะในการพูดและฟังเพื่อจุดประสงค์ที่หลากหลาย

ก) ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้อง

ข) พูด สื่อสารแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกและความต้องการ

ค) มีมารยาทในการฟัง พูดสื่อสาร อ่านและเขียน

ง) ใช้ภาษาพูดเหมาะสมตามวัยและโอกาส

จ) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะวัฒนธรรม ประเพณี

และภูมิปัญญาไทย

2) ภาษาวรรณศิลป์

(1) วรรณคดีและวรรณกรรมพื้นบ้าน

ก. วิถีชีวิตและสังคมไทย

ข. อิทธิพลของคตินิยม ความเชื่อ พุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์ต่อ

วรรณคดีและวรรณกรรมพื้นบ้าน

ค. ลักษณะและคุณค่าทางวรรณศิลป์

(2) วรรณกรรมร่วมสมัย

ก. ประเภท วัตถุประสงค์และองค์ประกอบของวรรณกรรม

ข. สังคมและการเมืองกับวรรณกรรม

ค. การพัฒนาคุณค่า ข้อคิด แนวคิดและปรัชญา

ง. ลักษณะและคุณค่าทางวรรณศิลป์

(3) วรรณกรรมแปลและการเปรียบเทียบ

ก. ประเภท วัตถุประสงค์และองค์ประกอบของวรรณกรรม

ข. สังคมและการเมืองกับวรรณกรรม

ค. การพิจารณาคูณค่า ข้อคิด แนวคิดและปรัชญา

ง. ลักษณะและคุณค่าทางวรรณศิลป์

3) วัฒนธรรมไทย

(1) วิถีไทยและการดำเนินชีวิต

- ก. คตินิยม จริยธรรม ความเชื่อ ศาสนาต่างๆ
- ข. มารยาทไทย
- ค. ขนบธรรมเนียมประเพณี
- ง. เทศกาลและวันสำคัญของชาติ
- ค. ศิลปะ ดนตรี การแสดงและละเล่น

(2) เศรษฐศาสตร์และการเมืองการปกครอง

- ก. ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
- ข. เหตุการณ์บ้านเมือง
- ค. เอกภาพในความเป็นพหุวัฒนธรรมในสังคมไทย
- ง. ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- จ. ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

(3) ประวัติศาสตร์ไทย

- ก. ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์และพัฒนาการของชาติไทย
- ข. เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในส่วนต่างๆ ของโลก ที่มี

ผลกระทบต่อประเทศไทย

- ค. สำคัญของไทย
- ง. วิธีการทางประวัติศาสตร์

(4) ภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อม

- ก. ลักษณะทางกายภาพ สัตว์ และพืชของประเทศไทย
- ข. การอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม
- ค. สถานที่สำคัญของไทย

(5) ชาติไทยและคนไทย

- ก. ความเป็นมา สัญลักษณ์และอักษรไทย
- ข. การปกครอง
- ค. โครงสร้างของครอบครัว เครือญาติและการอยู่ร่วมกัน
- ง. การแต่งกาย อาหารและขนมไทย
- จ. บ้านเรือนและการคมนาคม

3.2.6 การวัดและการประเมินผล (Assessment and Evaluation)

โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์มีการประเมินผลการเรียนวิชาภาษาและวัฒนธรรม

ไทยดังต่อไปนี้

1) การประเมินผลระหว่างภาคการศึกษา ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมินเพื่อเป็นข้อมูลให้ครูผู้สอนได้ทราบถึงระดับความสามารถและปัญหาของผู้เรียน เพื่อใช้ในการวางแผนการสอน และเพื่อเป็นข้อมูลให้นักเรียนได้ทราบระดับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของตน โดยมีการทดสอบหลังบทเรียนการสังเกตและการประเมินผลทักษะการเรียนรู้ในด้านต่างๆ ตามแบบฟอร์มที่กำหนด และรายงานให้ผู้ปกครองทราบเมื่อพบปัญหาหรือต้องการความร่วมมือหรือส่งเสริมความสามารถพิเศษในด้านต่าง ๆ

2) การประเมินผลปลายภาคการศึกษา ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมินโดยใช้ข้อสอบวัดผลการเรียนรู้ที่คณะครูได้ร่วมกันออกแบบในแต่ละระดับชั้น เพื่อเป็นหลักฐานแสดงระดับพัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจ และความสามารถของผู้เรียนในด้านต่างๆ โดยมีการทดสอบทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติโดยกำหนดเกณฑ์การเรียนรู้เป็น 4 ระดับ คือ

80%	ระดับ 1	สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน
60% - 79%	ระดับ 2	อยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน
40% - 59%	ระดับ 3	กำลังพัฒนาไปสู่เกณฑ์มาตรฐาน
ต่ำกว่า 40%	ระดับ 4	ต้องการเวลาและการฝึกฝนเพิ่มเติม

สำหรับการวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้มี 2 ลักษณะ ตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน คือ

1) การประเมินแบบมีรูปแบบวิธีการ

ดำเนินการวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอโดยประเมินจาก

- (1) แบบทดสอบแรกเข้า
- (2) แบบทดสอบ Pre Test และ Post Test
- (3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
- (4) แบบประเมินการอ่าน
- (5) แบบประเมินการพูด
- (6) แบบประเมินการฟัง
- (7) แบบประเมินการเขียน
- (8) แบบฝึกหัดและผลงาน
- (9) การสอบภาคทฤษฎี
- (10) แบบการประเมินพัฒนาการตามมาตรฐานการศึกษา

2) การประเมินแบบสรุปความ

การประเมินแบบสรุปความประโยคในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ เช่น การแบ่งกลุ่มผู้เรียน การสำรวจ การศึกษาการตัดสินใจผลการเรียน เป็นต้น โดยการประเมินจากผลการเรียนการสอบข้อเขียนและการสอบภาคปฏิบัติ

3.2.7 เกณฑ์การจบหลักสูตร (Criteria associated with curriculum completion)

นักเรียนได้รับการประเมินจากครูผู้สอน มีเกณฑ์การเรียนอยู่ในระดับ 60 เปอร์เซ็นต์ขึ้นไป หรือเกณฑ์การเรียนในระดับ 1 หรือ 2 ถ้าต่ำกว่า 60% หรือเกณฑ์การเรียนอยู่ในระดับ 3 หรือ 4 คือสอบไม่ผ่านควรได้รับการซ่อมเสริมเป็นพิเศษ จนสามารถผ่านเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ทางการประเมินของโรงเรียนดังกล่าว จึงจะถือว่าเรียนจบตามหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยของโรงเรียน

จะเห็นได้ว่า สำหรับโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์นั้น ได้มีการบูรณาการหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยของโรงเรียนให้เข้ากับหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยที่สำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้ โดยการบูรณาการให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและบริบทของโรงเรียนตลอดจนตัวผู้เรียนข้างต้น ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาวิจัยกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ จึงได้แสดงมาตรฐานและสาระการเรียนรู้วิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพียงเท่านั้น

ดังนั้น ผู้สอนภาษาและวัฒนธรรมไทย จึงควรเน้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้ทั้งทางด้านภาษา และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาควบคู่กันไป ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาสูงขึ้นและยังสามารถนำทักษะทางภาษาที่ได้ ไปใช้ในบริบทของการใช้ภาษาในการดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสม

3.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

3.3.1 ความเป็นของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

โรงเรียนฮาร์โรว์ (Harrow school) โรงเรียนของรัฐสำหรับเด็กชายที่ตั้งอยู่ในย่านฮาร์โรว์ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2215 โดย จอห์น ลีออน เจ้าของที่ดินผู้ร่ำรวยโดยได้รับพระบรมราชานุญาตจาก สมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 1 โรงเรียนแห่งนี้ เป็นสถานศึกษาของบุคคลที่มีชื่อเสียงจากหลากหลายวงการทั่วโลกและในบรรดาศิษย์เก่าจำนวนมากของโรงเรียนมีเชื้อพระวงศ์จากประเทศไทยถึง 3 พระองค์ที่ได้เข้าศึกษาที่โรงเรียนแห่งนี้คือ จอมพลเรือ สมเด็จพระมหิตลาธิเบศร อดุลยเดชวิกรม พระบรมราชชนก, พลตรี พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้า-จุลจักรพงษ์ และ พลตรี พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่นนครสวรรค์ศักดิพินิต

ในปัจจุบันโรงเรียนฮาร์โรว์ได้เปิดสาขาของโรงเรียนในประเทศไทยเมื่อปี พ.ศ. 2541 สังกัด สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน หน่วยงานสังกัดสำนักงาน ปลัดกระทรวง กระทรวง ศึกษาธิการ โดยเป็นโรงเรียนแรกของเครือฮาร์โรว์ทั่วโลกที่ก่อตั้งขึ้นในเอเชีย รวมถึงยังเป็นโรงเรียนนานาชาติแบบประจำในระบบอังกฤษที่มีอายุยาวนานที่สุดในเอเชีย ในฐานะที่เป็นโรงเรียนนานาชาติชั้นนำที่ดีที่สุดในประเทศไทย โรงเรียนฮาร์โรว์กรุงเทพฯ ได้ตั้งอยู่ในพื้นที่สีเขียว ขนาด 142,000 ตารางเมตร หรือ 88 ไร่ ในปัจจุบันโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์กรุงเทพฯ ได้มีจำนวน นักเรียนทั้งหมดประมาณ 1,600 คน ประกอบไปด้วยนักเรียนจากหลากหลายสัญชาติ เช่น ไทย อังกฤษ ยุโรป (เนเธอร์แลนด์ เดนมาร์ก ฝรั่งเศส เยอรมัน อิตาลี และสวีเดน) อเมริกา แคนาดา จีน ญี่ปุ่น เกาหลี

โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์กรุงเทพฯ ได้รับการดูแลภายใต้โรงเรียนฮาร์โรว์ ลอนดอน จึงได้รับการรักษาชื่อเสียงและคุณภาพของโรงเรียนอยู่เสมอมาโดยตลอด โดยทั้งโรงเรียน นานาชาติฮาร์โรว์กรุงเทพฯ และโรงเรียนฮาร์โรว์ลอนดอนได้ดำเนินงานภายใต้เป้าหมาย ผู้นำ ผู้ขับเคลื่อนโลก (Leadership for a better world) โดยให้การศึกษาที่ดีเลิศ ควบคู่ไปกับกิจกรรม นอกหลักสูตร และกิจกรรมประจำกลุ่มบ้าน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ไปถึงเป้าหมายได้โดยสมบูรณ์ หลักสูตรของเราเริ่มตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลไปจนถึงระดับชั้นสูงสุด (Sixth Form) หรือตั้งแต่เด็กอายุ ตั้งแต่ 2-18 ปี หลักสูตรการศึกษาของโรงเรียนเน้นการสร้างรากฐานบริหารที่แข็งแกร่ง และการ เรียนรู้ภายใต้ระบบการศึกษาแห่งชาติของอังกฤษ เช่น ระบบ IGCSE (นักเรียนชั้นปี 10-11) และจบ การศึกษาด้วยมาตรฐานเหรียญทอง A Levels (นักเรียนชั้นปี 12-13)

3.3.2 ความเป็นมา ความหมายและสำคัญของคุณลักษณะอันพึงประสงค์

5 ประการ

1) ความเป็นมาของของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ

สืบเนื่องจากภายใต้เป้าหมายของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ คือ “ผู้นำ ผู้ขับเคลื่อนโลก” (Leadership for a better world) โดยให้การศึกษาที่ดีเลิศ ควบคู่ไปกับกิจกรรม นอกหลักสูตร และกิจกรรมประจำกลุ่มบ้าน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ไปถึงเป้าหมายได้โดยสมบูรณ์ แล้วนั้น ภายใต้หลักสูตรของระดับประถมศึกษาของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ยังคงให้ความสำคัญในการพัฒนาคุณลักษณะอันถึงประสงค์อันเป็นเป็นลักษณะของผู้นำที่ดีที่ต้องการก่อให้เกิดในตัวผู้เรียน ทั้ง 6 ประการ (6 qualities of great leaders) โดยในระดับประถมศึกษาชั้นนั้น ได้พยายามส่งเสริม คุณลักษณะอันถึงประสงค์ทั้ง 6 ด้านนี้ ด้วยการส่งเสริมนักเรียนในระดับประถมศึกษาทั้งหมดของ โรงเรียนด้วยกฎการปฏิบัติตามที่เรียกว่า Golden Rules แต่พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีความ เข้าใจในกฎดังกล่าวและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

ดังนั้น ในปี ค.ศ. 2013-2014 ผู้บริหารสถานศึกษาระดับประถมของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ในขณะนั้น คือ Mr Ian Connors และ Mr Michael Williams ได้ร่วมกับคณะครู ในการปรับเปลี่ยนชื่อและแนวทางการใช้กฎ Golden Rules ทั้ง 6 ข้อ ใหม่โดยให้มีการรวมกฎข้อที่หนึ่งและสองเข้าด้วยกัน จนเหลือ 5 ประการ และใช้ชื่อใหม่ที่เรียกว่า “The iRules” โดยผู้ดำเนินการหลักในโครงการนี้คือ Mr Michael Williams เป็นผู้ขับเคลื่อนโครงการ ซึ่งมีใช้แนวทางหลักในการปรับปรุงการใช้กฎทั้ง 5 ประการนี้ มาส่งเสริมเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของโรงเรียนในระดับประถมศึกษา เพื่อนำไปสู่หลักการพันธกิจของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ คือ “ผู้นำผู้ขับเคลื่อนโลก” (Leadership for a better world) การดำเนินโครงการนี้ยึดหลักตามแนวคิดของนักวิจัยที่ชื่อว่า Carol S. Dweck ซึ่งเป็นนักวิจัยและพัฒนาด้านจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงระดับโลกแห่งมหาวิทยาลัย สแตนฟอร์ด เป็นสำคัญ Carol S. Dweck (The New Psychology of Success, 2007 และ เว็บไซต์ <https://www.unlockmen.com/growth-or-fixed-carol/>) ได้กล่าวว่า สิ่งที่ทำให้ชีวิตประสบความสำเร็จขึ้นได้นั้น มีองค์ประกอบปลีกย่อยหลายอย่าง มาจากรูปแบบการจัดการประมวลผลของสมอง มาจากความเฉลียวฉลาด มาจากความพยายามของตัวคุณ และที่สำคัญ มาจากการเปิดใจที่คุณจะปรับปรุงแก้ไขระบบความคิดของตัวเองเสียใหม่ โดย Carol S. Dweck ได้จำแนกบุคคลไว้ 2 ประเภท คือ บุคคลประเภทที่มีระบบความคิดยังจำเป็นต้องถูกปรับแก้ไขว่า “Fixed Mindset” และคนที่คิดว่าระบบความคิดของตัวเองต้องเจริญก้าวหน้า ยิ่ง ๆ ขึ้นไปว่า “Growth Mindset” บุคคลที่มีความคิดอยู่ในรูปแบบ Fixed Mindset อาจมีความเจริญก้าวหน้าต่ำ และใช้ศักยภาพของตนเองได้อย่างไม่เต็มที่ บุคคลที่มีความคิดอยู่ในแบบ Growth Mindset มักมีโอกาที่จะประสบความสำเร็จในระดับที่สูงกว่า อีกทั้งยังมีสิ่งที่เรียกว่า “เจตจำนงอิสระ” หรือมีอิสระในด้านความคิดมากกว่า

โดยแนวทางการพัฒนาศักยภาพผู้นำระดับโลก (The Leadership Attributes) มีด้วยกัน 6 ประการ คือ

(1) การมีส่วนร่วมต่อชุมชนและสังคมในเชิงบวก (Contributing positively to the community)

(2) การนำความรู้ที่ตนได้รับไปใช้เพื่อนำไปสู่การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Applying knowledge with compassion)

(3) การแก้ปัญหาพร้อมกัน (Solving problems collaboratively)

(4) การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Solving problems creatively)

(5) การสร้างทางเลือกหลาย ๆ ทาง (Making just choices)

(6) การเผชิญหน้ากับความท้าทายด้วยความมุ่งมั่น (Facing challenges with determination)

โดยคุณสมบัติของผู้นำทั้ง 6 ประการ ดังกล่าวข้างต้น ได้ถูกนำมารวมกัน ให้เหลือเพียง 5 ข้อ ให้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง Growth Mindset ของ Carol S. Dweck เพื่อให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจความหมายและมีความเหมาะสมกับระดับอายุของผู้เรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถนำมาปรับใช้ในการเรียนร่วมกับหลักสูตรมากยิ่งขึ้น จึงก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ทั้ง 5 ประการ หรือ เรียกคำเรียกในภาษาอังกฤษที่ว่า “The iRules”

2) ความหมายและความสำคัญของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ คือ iCare , iCreate, iGo for it, iRespect และ iTeam up โดยสามารถอธิบายความหมายและ ความสำคัญของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในแต่ละประการ ดังต่อไปนี้

(1) iCare: Contributing positively to the community / Applying knowledge with compassion, I want to help the world a better place and I know that I can do this by caring for myself, for other, for animal and for the environment.

หมายถึง ความมีเมตตา กรุณา การเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในเชิงบวกต่อ ชุมชน ด้วยความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีคุณลักษณะในการใช้ความรู้ของตน นำไปสู่การดูแลตนเอง ดูแลผู้อื่น สังคม ตลอดจนการดูแลสัตว์ และสิ่งแวดล้อม

การปลูกฝังให้นักเรียนมีความรัก มีความเมตตาต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน ต่อคุณครูผู้สอน ต่อครอบครัว ต่อสัตว์ และสิ่งแวดล้อม ตลอดจนไปสู่สังคม อันเป็นการสร้างนิสัยของ ผู้เรียนให้รู้จักการปฏิบัติตนเองให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมของตนได้อย่างมีความสุข ด้วยการเผื่อแผ่และแบ่งปัน ช่วยเหลือเกื้อกูลผู้อื่น อันจะเห็นได้ชัดเจนจากพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความใส่ใจต่อ การเรียนของตัวเอง เมื่อทำงานของตนเสร็จแล้ว นักเรียนยังถูกปลูกฝังให้มีการช่วยเหลือเพื่อนที่ยัง ทำงานไม่เสร็จให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนเดียวกันจนทำงานสำเร็จ หรือแม้กระทั่งเมื่ออยู่ในช่วงเวลา พักกลางวัน นักเรียนมีการเล่นร่วมกันจนบางครั้งก่อให้เกิดอุบัติเหตุ เพื่อนที่เล่นอยู่ด้วยกันหรือเพื่อน คนอื่น ๆ ที่เห็นเหตุการณ์ก็จะพาเพื่อนที่ได้รับอุบัติเหตุมาหาคุณครู ตลอดจนนำไปส่งที่ห้องพยาบาล ตลอดจนการรณรงค์ในเรื่องของการไม่ใช้ถุงพลาสติก ขวดน้ำพลาสติก ข้อนพลาสติกในโรงเรียนอย่าง จริงจัง รวมไปถึงการนำสิ่งของเหลือใช้มาประดิษฐ์เป็นไดโนเสาร์ รถ หุ่นยนต์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ บทเรียน เป็นต้น

(2) iCreate : Solving problems creatively, I use my imagination and ideas to find answers to difficult tasks.

หมายถึง การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการใช้อินจินนาการและ ความคิดของนักเรียนในการค้นหาคำตอบสำหรับการทำงานที่มีความยากลำบาก

การปลูกฝังให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักใช้จินตนาการ และความคิดของตนเองในการทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่ว่าจะเป็นงานกลุ่มหรืองานที่ต้องทำเพียงคนเดียวก็ตามเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากสำหรับการศึกษาในปัจจุบัน เพราะความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเป็นรากฐานของการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพของผู้เรียนในทุกวิชาที่เรียน เช่น การมีหัวข้อหลักเป็นเรื่องที่สอนเกี่ยวกับสัตว์ทะเลและสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในทะเลนั้น ในเวลาเรียนครูจะสอนเกี่ยวกับหนังสือนิทานของสัตว์ทะเลที่เป็นปลา วาฬ กับหอยทากที่เป็นเพื่อนกัน เมื่อเรียนเรื่องราวจบแล้วนั้น นักเรียนจะได้รับมอบหมายให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์เรียนรู้ ตลอดจนประสบการณ์ชีวิตของตนเองที่เคยไปเที่ยวทะเล เคยเห็นสัตว์ทะเล นำมาแต่งให้แต่งเรื่องราวเป็นนิทานของตนเอง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการสร้างสรรค์ของนักเรียนในการสร้างแบบจำลองที่เป็นทะเลโดยใช้วัสดุเหลือใช้ หรือวัสดุใดก็ได้มาสร้างตามจินตนาการของนักเรียนเอง เพื่อนำมาส่งเป็นผลงานของนักเรียนเองต่อไป

(3) iGo for it: Facing challenges with determination, I am determined to do my best and work hard to achieve good things for myself and others.

หมายถึง การเผชิญหน้ากับความท้าทาย ด้วยความมุ่งมั่น ไม่ท้อถอย ที่จะทำได้ดีที่สุดและสามารถตั้งมั่นทำงานหนักเพื่อให้บรรลุสิ่งที่ดีสำหรับตัวเองและผู้อื่น การปลูกฝังให้นักเรียนมีความขยันหมั่นเพียร มีความอดทน มีความมุ่งมั่นทำในสิ่งที่ตนเองต้องพบเจอ และพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างไม่ท้อถอย ในทุก ๆ วิชาที่ศึกษาเล่าเรียนย่อมมีทั้งสิ่งที่ยาก และง่าย แตกต่างกันไป มีทั้งที่เข้าใจและไม่เข้าใจ แต่เมื่อนักเรียนต้องเรียนพบเจอกับอุปสรรคแล้วนั้น สิ่งนี้นักเรียนจะถูกปลูกฝังเสมอ ก็คือ ให้ทดลองทำสิ่งนั้นด้วยความพยายาม คิดใคร่ครวญด้วยความรอบคอบเสียก่อน หากผลสุดท้ายแล้วยังไม่สามารถหาคำตอบได้ จึงถามเพื่อนหรือครูผู้สอนเพื่อให้ได้คำตอบ สิ่งเหล่านี้นักเรียนนอกจากจะใช้ในการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ แล้ว นักเรียนยังสามารถนำไปปรับใช้กับความถนัดในด้านอื่น ๆ ทั้งด้านดนตรี หรือ กีฬาที่ชอบ การที่จะทำอะไรให้สำเร็จได้นั้น ย่อมมาจากจิตใจที่แข็งแกร่งไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค อยากเรียนเก่งก็ต้องมีความพากเพียรฝึกทักษะให้รอบด้าน ทั้งการฟังการอ่าน การพูด และการเขียนให้มาก เพราะการฝึกฝนยิ่งบ่อยครั้งก็ย่อมทำให้เกิดความชำนาญ ยกตัวอย่าง เช่น มีนักเรียนที่มีอายุน้อยอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความรักในกีฬา กอล์ฟมาก นักเรียนคนนี้ทำการฝึกฝนเป็นประจำสม่ำเสมอทั้งในเวลาหลังเลิกเรียน และวันหยุดสุดสัปดาห์ ตระเวนแข่งขันกีฬากอล์ฟไปทั่วประเทศ จนมีความสามารถที่จะชนะในรอบแข่งขันต่างๆ จนได้ไปแข่งขันในระดับโลกได้ จนนำชื่อเสียงมาให้กับโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ และประเทศชาติได้ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่น ความไม่ท้อถอย ความพากเพียรพยายาม อันนำมาซึ่งความสำเร็จนั่นเอง

(4)iRespect : Making just choices, I use what I know about the world to make good choices that will benefit our community.

หมายถึง การที่นักเรียนได้ใช้สิ่งที่ตนเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียน และประสบการณ์ชีวิตของตนเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในโลกนี้ มาเป็นหนทางเลือกสิ่งที่ดีที่จะเป็นประโยชน์ ต่อชุมชน สังคม ประเทศชาติ และต่อโลกใบนี้ ด้วยความเคารพความแตกต่างซึ่งกันและกัน

การปลูกฝังให้นักเรียนได้ใช้สิ่งที่ตนได้ทำการศึกษาเล่าเรียนในวิชา ความรู้ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและประสบการณ์การเรียนรู้นอกห้องเรียน รวมไปถึงประสบการณ์ชีวิต ของนักเรียนเอง ทั้งด้านการใช้ความรู้ในการเลือกทำสิ่งที่ดีและมีประโยชน์ รวมไปถึงการรู้กาลเทศะ การใช้มารยาทที่ดีในห้องเรียน ครอบครัว สังคม ชุมชน ที่อยู่รอบตัวของนักเรียนเอง ดังตัวอย่าง เช่น การเรียนรู้ที่จะให้เกียรติทั้งครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน เมื่อในขณะที่นักเรียนมีความต้องการที่จะ ถามคำถามก็ควรมีการยกมือก่อนถามคำถามทุกครั้งเสียก่อน และรอฟังให้คุณครูตอบด้วยความตั้งใจ หรือในขณะที่เพื่อนร่วมชั้นกำลังตอบคำถาม นักเรียนคนอื่นก็ตั้งใจฟัง ดังนั้น นักเรียนก็จะเกิดการ เรียนรู้ที่จะเป็นทั้งผู้พูดและผู้ฟังที่ดี สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เป็นสิ่งที่นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะใช้ทักษะ และประสบการณ์ที่ตนได้เรียนรู้และพบเจอ มาปรับใช้ โดยเลือกสิ่งที่ดีซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อ ตนเองและสังคมต่อไป

(5)Team up : Solving problems collaboratively, I work with other people to achieve good things. I understand that difficulties and challenges can be overcome with teamwork.

หมายถึง การทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้ได้สิ่งที่ดี และเข้าใจถึงความ ยากลำบากและอุปสรรคที่ต้องพบเจอ โดยมองว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นความท้าทาย และสามารถที่จะ เอาชนะอุปสรรคนั้นได้ด้วยการร่วมแรงร่วมใจกันในการช่วยกันแก้ปัญหา

การปลูกฝังให้นักเรียนร่วมกันทำงานเป็นทีม หรือการทำงานเป็นกลุ่ม อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการสร้างความสามัคคีให้เกิดในสังคม ทำให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนในการ อยู่ร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้ที่จะยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การเสียสละ การร่วมกันรับผิดชอบใน งานที่ตนได้รับอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและเต็มไปด้วยรอยยิ้มแห่ง ความสุข

นอกจากการทำงานร่วมกันเป็นทีมในชั้นเรียนและในโรงเรียนแล้ว ยังมี การจัดโครงการและกิจกรรมของกลุ่มช่วยเหลือสังคมและสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้นอีกด้วย เช่น การที่ โรงเรียนมีนโยบายในการปลูกฝังให้นักเรียนและครอบครัวออกไปช่วยเหลือสังคมและช่วยกันอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม ด้วยการจัดโครงการ Measot for Second SR5 Community Service Project ของ โรงเรียนเพื่อให้นักเรียนและบุคลากรทุกคนในโรงเรียนได้มีส่วนร่วมในการบริจาคหนังสือมือสอง หรือ

สิ่งของเพื่อนำไปให้กับโรงเรียนและนักเรียนในพื้นที่แม่ออด ซึ่งเป็นการปลูกฝังความรักความสามัคคี ในการร่วมกันช่วยเหลือผู้อื่น (The Harrowian, 2019, p. 25; Harrow International School Bangkok, 2019) หรือ การจัดโครงการไปร่วมกันเก็บขยะที่ชายทะเล ที่เรียกว่า โครงการ Harrow Bangkok Ocean Warriors (HOW) ที่มี ครู นักเรียน ผู้ปกครองในแต่ละระดับชั้น จำนวน 80 คน ร่วมแรงร่วมใจกันไปเก็บขยะที่ทะเลได้ถึง จำนวน 530 กิโลกรัม หรือ จำนวน 30 กระสอบ (The Harrowian, The newsletter of Harrow International school ฉบับที่ 23, Paul Willis, 2019, น. 34 และ Harrow International School Bangkok, 2019) เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า ตามที่ผู้บริหารและคณะครู ได้มีการปรับปรุงการพัฒนา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 5 ประการ ของนักเรียน โดยใช้หลักแนวคิดของ Carol S. Dweck เรื่อง Growth Mindset ส่งผลต่อพัฒนาของผู้เรียนได้รอบด้านอย่างแท้จริง และในแต่ละคุณลักษณะนั้นก็มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันหลอมรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จนทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณค่า เป็นการก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนเอง ชุมชน และสังคม ตลอดจนประเทศชาติ ตามที่โรงเรียนนานาชาติตั้งเป้าหมายไว้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทาน พัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ที่ถูกแต่งขึ้นบนพื้นฐานของคุณสมบัติอันพึงประสงค์ทั้ง 5 ประการ ของนักเรียนในโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์นั้น เป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความ เข้าใจในคุณลักษณะดังกล่าวอย่างชัดเจนยิ่งขึ้นและสามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองได้ อย่างแท้จริง

4. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อใช้ประกอบในการ วิจัย ดังนี้

4.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

4.1.1 ทฤษฎีพุทธิปัญญา (Cognitive Theory) นักจิตวิทยาและนักการศึกษา กลุ่มพุทธิปัญญา เชื่อว่าการเรียนบางเรื่องไม่สามารถสังเกตเห็น ได้จากพฤติกรรมที่แสดงออก และ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมีมากกว่าการวัดด้วยพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง ดังนั้น นักจิตวิทยาและนักการศึกษา กลุ่มนี้จึงศึกษาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ความจำ แรงจูงใจและการคิดตลอดจน การสะท้อนที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่ง นักจิตวิทยา กลุ่มนี้พิจารณาว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน ตาม ความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละ บุคคล ปริมาณความสามารถ ความพยายามทุ่มเทระหว่าง กระบวนการเรียนรู้ และความซับซ้อนของ การประมวลผล ตลอดจนโครงสร้างความรู้เดิมของผู้เรียน ดังนั้น แนวทางปฏิบัติของการนำแนวคิด

ของนักจิตวิทยาและนักการศึกษากลุ่มพุทธิปัญญาไปใช้ได้คือ การใช้กลวิธีที่ให้ผู้เข้ารับการเรียน การสอนได้เข้าถึงสื่อการเรียนได้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เข้ารับการเรียน การสอนสามารถถ่ายโอนสิ่งที่ได้รับ ผ่านประสาทสัมผัสไปยังหน่วยความจำระยะสั้น เช่น การอ่าน การ มอง และการสัมผัส เป็นต้น นอกจากนี้การจัดลำดับเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เรียงลำดับจากง่ายไปยาก และแสดงถึงความเชื่อมโยง เช่น การใช้ผังความคิดล่วงหน้า (Advanced Organizer) จะช่วยให้ผู้เข้ารับการเรียนการสอนเกิดการจดจำและระลึกถึงข้อมูลนั้นๆ ได้ดียิ่งขึ้น

4.1.2 ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism Theory) ทฤษฎีคอนสตรัคติ-วิสต์ เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับความรู้และการเรียนรู้ โดยมีรากฐานมาจาก ปรัชญาจิตวิทยาและ มนุษยวิทยา ซึ่งเชื่อว่า ความรู้เป็นสิ่งที่บุคคลสร้างขึ้นและบุคคลจะเรียนรู้ได้โดย การมีปฏิสัมพันธ์กับ บุคคลอื่น และสิ่งแวดล้อมต่างๆ ซึ่งต้องอาศัยความรู้ ประสบการณ์เดิมและโครงสร้างทางปัญญา เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ นอกจากนี้ วัฒนาพร ระวังบุทกซ์ (2541) กล่าวว่า องค์ประกอบการเรียนรู้ ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ประกอบด้วย 1) ผู้เรียนสร้างความหมายของสิ่ง ที่ได้พบเห็น รับรู้ โดยใช้ กระบวนการทางปัญญาของตนเองที่เรียนรู้และสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง ประสาทสัมผัสของผู้เรียน กับสิ่งแวดล้อมโดยจะใช้ความรู้ 2) โครงสร้างทางปัญญา เกิดจากความพยายามทางความคิดหากการ ใช้ความรู้เดิมคาดคะเนเหตุการณ์ได้ถูกต้อง จะทำให้โครงสร้างทางปัญญามั่นคงยิ่งขึ้นแต่ถ้าหาก คาดคะเนไม่ถูกต้องจะเกิดภาวะที่ เรียกว่า ภาวะไม่สมดุล 3) โครงสร้างทางปัญญาเป็นสิ่งที่ เปลี่ยนแปลงได้ยาก แม้ว่าจะมีหลักฐานจากการสังเกตที่ขัดแย้งกับโครงสร้างนั้น

4.1.3 ทฤษฎีความพึงพอใจ

ในการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยได้มีการศึกษาความหมายและทฤษฎีความพึงพอใจ ดังต่อไปนี้

1) ความหมายของความพึงพอใจ ความพึงพอใจเป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการ แสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน จึงเป็นการยาก ที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรงแต่สามารถวัดได้โดย ทางอ้อม โดยการวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้นและการแสดงความคิดเห็นนั้นจะต้องตรงกับ ความรู้สึกที่แท้จริงจึงสามารถวัดความพึงพอใจได้ มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความ พึงพอใจซึ่งมาเป็นแนวทางได้ ดังนี้

อรรถพร คำคม (2546, น. 9) ได้สรุปว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติ หรือระดับ ความพึงพอใจของบุคคลต่อกิจกรรมต่างๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรม นั้นๆ โดยเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ค่านิยมและประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลจะได้รับ ระดับของ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อกิจกรรมนั้นๆ สามารถตอบสนองความต้องการแก่บุคคลนั้นได้

บุญรัตน์ อินทรสมพันธ์ (2542, น. 164) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึก ความชอบ ความพอใจ เจตคติที่ดีต่อการเรียนและมีความพยายามตั้งใจเรียน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและประสบผลสำเร็จ

ทวีศิลป์ สารแสน (2543, น. 164) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง คุณลักษณะทางจิตหรืออารมณ์ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีในเชิงบวกอันเนื่องมาจาก สิ่งเร้าและแรงจูงใจต่อกิจกรรมที่ทำซึ่งปรากฏออกมาทางพฤติกรรมและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการทำกิจกรรมต่างๆ ของบุคคล

ทัศนีย์ สิงห์เจริญ (2543, น. 19) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจในการเรียน การสอนว่า หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติในทางที่ดีของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน ความรู้สึก ที่เกิดจากการได้รับการตอบสนองทั้งด้านร่างกายและจิตใจ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากปัจจัยหรือ องค์ประกอบต่างๆ ในการเรียน เช่น สภาพแวดล้อมในโรงเรียน เนื้อหาวิชาที่ได้รับจากการเรียน ซึ่งทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการเรียนการสอนจนประสบผลสำเร็จในการเรียนได้ พิชรินทร์ เอี่ยมเอกสุวรรณ (2549, น. 36) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า เป็นความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด เมื่อบุคคลนั้นได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเองและจะแสดงพฤติกรรมออกมา โดยการพอใจหรือเลือกปฏิบัติในกิจกรรมนั้น ๆ

วิรุฬ พรรณเทวี (2542, น. 11) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังกับสิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่งเมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย

ศักดา จิรไพโรจน์ (2546, น. 21) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกของคนที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ตนเอง ต้องการหรือเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ และระดับความพึงพอใจดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้นหาก ความต้องการหรือเป้าหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ซึ่งระดับความพึงพอใจจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับ ปัจจัยองค์ประกอบของการทำงาน จากแนวคิด สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เป็นสุขความชอบ ความพอใจความรู้สึกยินดีในสิ่งที่ปฏิบัติ และเป็นทัศนคติในเชิงบวก ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ตนเองต้องการหรือตั้งเป้าหมายไว้

2) ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ศักดา จิรไพโรจน์ (2546, น. 22-23) กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ซึ่งทฤษฎีลำดับขั้นของความพึงพอใจในความต้องการของบุคคล โดยมาสโลว์ เป็นผู้เสนอทฤษฎี นี้ ได้บอกให้รู้ว่าความต้องการของมนุษย์เรามีการพัฒนา

เป็นไปตามลำดับขั้น โดยเริ่มจากความ ต้องการต่ำสุดไปจนถึงความต้องการสูงสุด รวมทั้งหมด 5 ขั้นตอนด้วยกัน ได้แก่ 14 (1) ความต้องการทางร่างกาย (Physical Needs) เป็นความต้องการที่มีอำนาจรุนแรงโดยเฉพาะในตอนแรกเกิดความต้องการอันนี้ถือว่าเป็นขั้นแรกสุด เช่น ต้องการอาหาร ความเคลื่อนไหว เป็นต้น (2) ความต้องการด้านความปลอดภัยจากอันตราย (Safety from External Danger) เป็นความต้องการด้านจิตใจ เพื่อให้จิตใจมีที่ยึดเหนี่ยว เกิดความอบอุ่นทางใจ ตัวอย่างเช่น เด็กต้องการความคุ้มครองจากผู้ใหญ่ กลุ่มต้องการผู้นำอาจเป็นกลุ่มครอบครัวซึ่งเป็นกลุ่มแรกสุดในสังคมมนุษย์ (3) ความต้องการในด้านความรักความห่วงใย (Love or Affection) เป็นความต้องการสูงขึ้นมาจากด้านความปลอดภัย ความต้องการในด้านนี้เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ระหว่างบุคคลซึ่งอาจจะออกมาในหลาย ๆ ลักษณะ เช่น เพื่อน พ่อแม่ ชายหนุ่มกับหญิงสาว สามีกับ ภรรยา เป็นต้น (4) ความต้องการในชื่อเสียงเกียรติยศของตนเอง (Self-Esteem) เป็นความต้องการที่สูงขึ้นมาอีกขั้นหนึ่ง ทั้งนี้เพราะต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับและนับถือของสังคม ให้รู้ว่า ตนเองเป็นคนที่มีค่าในสังคมแล้วจะทำให้บุคคลเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง (5) ความต้องการความสำเร็จและความสมหวังในตนเอง (Self-Realization and Accomplishment) เป็นความต้องการสูงสุดซึ่งมนุษย์จะตั้งอุดมคติเอาไว้ โดยต้องรู้จักและ เข้าใจตัวเองไม่ใช่เป็นการเพื่อฝันหรือสร้างวิมานในอากาศ มนุษย์จะพยายามพัฒนาตัวเองเพื่อให้ไปสู่ ความสำเร็จความเจริญในชีวิตของตนเอง เช่น เราอยากเป็นครูก็พยายามศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้ปริญญาแล้วนำเอาความรู้มาช่วยพัฒนาตนเองและสังคมต่อไป ซึ่งการกระทำดังกล่าวจะต้องเป็นไป ด้วยใจรักและอยากทำจริง ๆ

3) การวัดความพึงพอใจ เนื่องจากความพึงพอใจ เป็นทัศนคติในทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การที่จะวัดว่าบุคคลมีความรู้สึกพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ จึงมีความจำเป็นจะสร้างเครื่องมือที่ช่วยใน การวัดความพึงพอใจนั้น ซึ่งนักวิชาการหลายคนได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจไว้สรุปได้ ดังนี้ ปุณยาพร ปฐมพัฒนา (2550, น. 33)

จะเห็นได้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการตรวจสอบทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือวัดได้หลายแบบ เช่น การสังเกตการสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถาม เป็นต้น สมนึก ภัททิยธนี (2541, น. 6-42) ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจไว้ว่า การวัดความรู้สึกนั้นจะวัดออกมาในลักษณะของทิศทางมีอยู่ 2 ทิศทาง คือ ทางบวกหรือทางลบ ทางบวกหมายถึง การประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่ดี ชอบหรือพอใจ ส่วนทางลบจะเป็นการประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่ไม่ดี ไม่ชอบ หรือไม่พอใจ และการวัดในลักษณะปริมาณ เป็นความ เข้มข้นความรุนแรง หรือระดับทัศนคติไปในทิศทางที่พึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์นั่นเอง วิธีการวัดมี อยู่หลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบทดสอบ และใช้แบบสอบถาม โดยมี รายละเอียดดังนี้ (1) วิธีการสังเกต เป็นวิธีการใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นโดยการเฝ้ามอง และจดบันทึก อย่างมีแบบแผน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยินยอมใช้อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน แต่ ก็เหมาะสมกับ

การศึกษาเป็นรายกรณีเท่านั้น (2) วิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุยกับบุคคลนั้นๆ โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้าเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด (3) วิธีการใช้แบบสอบถามวิธีการนี้จะเป็นการใช้แบบสอบถามที่มีข้อคำถามไว้อย่างเรียบร้อย เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนตอบมาเป็นแบบแผนเดียวกันมักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติ รูปแบบของ แบบสอบถามจะใช้มาตราวัดทัศนคติ ซึ่งที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง คือ มาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert Scales) ประกอบด้วย 5 ระดับซึ่งเป็นลักษณะของข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจเป็นการตรวจสอบความรู้สึกของ บุคคลที่มีต่อสิ่งใด สิ่งหนึ่ง ซึ่งมีอยู่ 2 ทิศทาง คือ ทางบวกหรือทางลบ ถ้าเป็นทางบวก จะแสดงออกมา ว่าชอบพอใจ ถ้าเป็นทางลบจะแสดงออกไม่ดี ไม่ชอบ ไม่พอใจ เครื่องมือที่ใช้วัดมีหลายวิธี เช่น การ สังเกตการสัมภาษณ์ การใช้แบบทดสอบและการใช้แบบสอบถาม เป็นต้น ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประเมินความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ ตามมาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert Scales) ประกอบด้วย เป็นลักษณะของข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

วลีรัตน์ ปานเพียร (2560) ได้ศึกษาการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา มีจุดประสงค์สำคัญคือ (1) สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และ (2) เพื่อตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานอาเซียน โดยผลการศึกษาพบว่า (1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น เรื่อง นิทานอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน คำชี้แจงวิธีการเรียน นิทาน 10 เรื่อง แต่ละเรื่องมีกิจกรรมท้ายเรื่องและภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และ (2) ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานอาเซียน โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 และ (3) การประเมินพึงพอใจจากนักเรียนมีค่าความพึงพอใจ อยู่ในระดับสูงมาก

อรัญญา พิมพ์แก้ว (2556) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือเรียนวรรณคดีลำนํ้า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 63 คน ของโรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือเรียนวรรณคดีลำนํ้า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือเรียนวรรณคดีลำนํ้า โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย โดยผลการศึกษพบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือเรียนวรรณคดีลำนํ้า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคุณภาพด้านเนื้อหาในระดับดีมาก ด้านเทคโนโลยีศึกษาอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพ ๘๘.๕๙/๙๔.๔๔

กฤตยา เจริญรุ่งเรือง, จงกล แก่นเพิ่ม และ ศศิฉาย ณะมัย ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพื้นบ้านอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพื้นบ้านอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนน ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) หาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจตุรพักตรพิมาน จังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ (1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพื้นบ้านอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) แบบประเมินคุณภาพ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก (4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test โดยผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 และ 4.27 อยู่ในระดับคุณภาพดี และประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีค่า เท่ากับ 83.83/80.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) คะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อน เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเท่ากับ 0.67 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

จรัสสม ปานบุตร ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนอง

เค็ด โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด ก่อนเรียนกับ หลังเรียน ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 3) เพื่อวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เชี่ยวชาญ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 5) แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย 6) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการอ่านออกเสียงภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 84.88/82.27 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ ร้อยละ 23.87 3) ทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด หลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 25.16 อยู่ในเกณฑ์ระดับดี 4) ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด อยู่ในระดับมากที่สุด ($m = 4.53, s = 0.44$)

นางอุณงค์ จันทรเชียว ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้การเรียนรู้แบบ SQ4R เรื่องการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า 1) การสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้การเรียนรู้แบบ SQ4R เรื่อง การอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50, SD = 0.60$) มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.33/80.80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้การเรียนรู้แบบ SQ4R เรื่องการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่าง

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้ การเรียนรู้แบบ SQ4R เรื่อง การอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.52, S.D. = 0.57)

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Higgin (1998, p. 11 อ้างถึงใน สุมาลี จันทรรัศม์, 2560, น. 64) ได้ทำการศึกษา การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุนการพัฒนาด้านคำศัพท์ ผลการศึกษาพบว่า มีความแตกต่าง เล็กน้อยในการเลือกคำศัพท์ของเด็กทั้งสองกลุ่ม จำนวน การเลือกตอบคำให้ตรง เฉลี่ยแล้วได้ 7.46 ในกลุ่มควบคุมและ 8.18 ในกลุ่มทดลอง แสดงให้เห็นว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุน การพัฒนาด้านคำศัพท์นั้นมีประสิทธิภาพซึ่งอยู่ในระดับพอใช้

Pearman (2004 อ้างถึงใน สุมาลี จันทรรัศม์, 2560, น. 64) ได้ทำการศึกษาถึง ผลกระทบของการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อการอ่านจับใจความของนักเรียนในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีการตอบโต้ได้สามารถช่วยเพิ่มทักษะใน การอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนที่ถูกจัดอยู่ในเหล่านี้ มีทักษะทางด้านกรอ่านในระดับต่ำหรือ เหล่านี้ที่กำลังพยายามพัฒนาทักษะหรือยุทธวิธีในการอ่านของตนเองได้ ดังนั้น จึงสามารถสรุป ได้ว่า การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในการจัดการเรียนการสอนวิชาการอ่านทั้งในชั้นเรียนปกติในศูนย์ การเรียนรู้หรือแม้แต่ในชั่วโมงการอ่านแบบอิสระ ล้วนเป็นวิธีการที่สามารถเกิดประโยชน์ต่อนักเรียน หรือผู้อ่านเหล่านั้นได้แน่นอน

Wheeler (2007 อ้างถึงใน สุมาลี จันทรรัศม์, 2560, น. 64) ได้ทำการศึกษา ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาเคมี ผลการศึกษาพบว่า ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างรูปแบบของหนังสือที่มีต่อการเรียนรู้หลักทฤษฎีในวิชาเคมี เรื่องการเคลื่อนที่ของก๊าซ อย่างไรก็ตามยังพบด้วยว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญระหว่างพื้น ความรู้เดิมโดยทั่วไป ซึ่งประเมินจากระดับคะแนนผลการเรียนเฉลี่ย

จะเห็นได้ว่า จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าว ช่างต้น สรุปได้ว่ามีคุณค่าเพียงพอในการเสริมประสิทธิภาพเพื่อสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ซึ่งสอดคล้องกับ จิระพันธ์ เดมยะ (2545, น. 2) ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อการสอนที่มีการจัดระบบการนำเสนอเนื้อหา และกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ ให้ ผู้เรียนสามารถอ่านและเรียนรู้เนื้อหาคล้ายหน้ากระดาษ โดยสามารถบรรจุเนื้อหาวิชา ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงเพลง แบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบ บรรจุลงหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ได้ และการให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง เป็นการเพิ่มเติมความตื่นตัวและเข้าใจใน การเรียนให้แก่ผู้เรียน จากการนำเสนอประสบการณ์ที่แปลกใหม่ สร้างความสนใจที่ดี ถือเป็นการส่งเสริม การเรียนการสอนที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพที่สุด

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ ได้การจัดทำนวัตกรรมประเภทหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร ได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.1 หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ
 - 2.2 แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 2.2.1 แบบประเมินความเหมาะสมสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
 - 2.2.2 แบบประเมินความเหมาะสมสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา
 - 2.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
3. การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร เข้าร่วมการวิจัย จำนวน 9 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

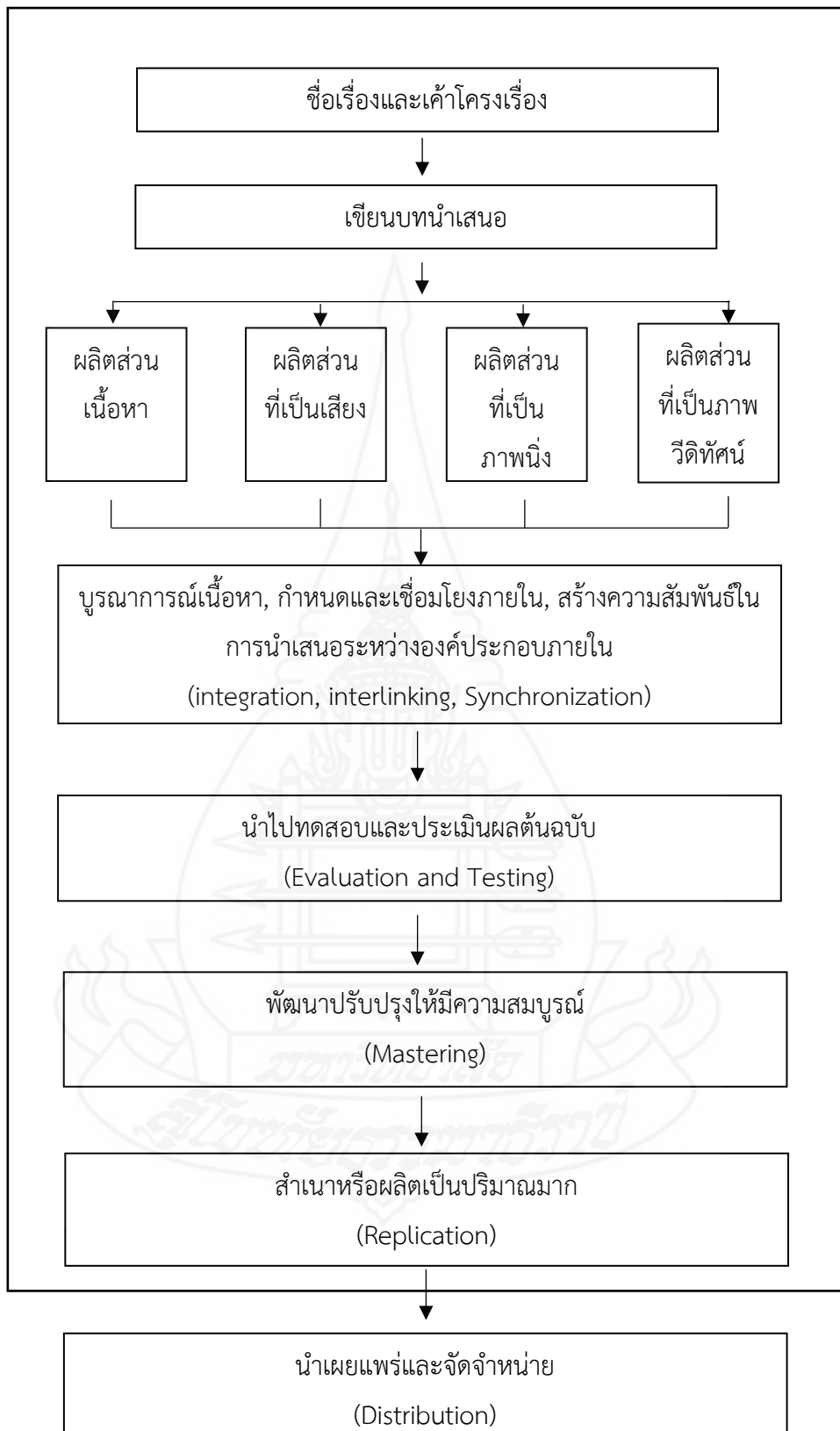
ในการศึกษาครั้งนี้ มีเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังต่อไปนี้

- 2.1 หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ
- 2.2 แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
- 2.3 แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา
- 2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

2.1 หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ
การจัดทำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ จำนวน 15 เรื่อง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

2.1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตรภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย (Thai language and Culture Curriculum) ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ด้านเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2) ศึกษาหลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ในส่วนของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา (Harrow International School Bangkok Lower School Curriculum)
- 3) ศึกษาขั้นตอนการเขียนหนังสือนิทาน โดยการศึกษาขั้นตอนการเขียนหนังสือนิทานสำหรับเด็กที่มีช่วงอายุ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 4) ศึกษากระบวนการในการออกแบบและผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของ Baker ตามโครงสร้างดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.1 กระบวนการในการออกแบบและผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของ Baker

5) ดำเนินการการออกแบบและผลิต หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ตามขั้นตอนของ Barker มีดังต่อไปนี้

(1) ดำเนินการรวบรวมรายละเอียดของเนื้อหาและโครงสร้าง ของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 15 เรื่อง จากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ 5 ประการ ได้แก่ iCare, iCreate, iGo for it, iTeam up และ iRespect โดยเก็บรวบรวมภาพ และวิดีโอต่างๆ ในการจัดทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการปลูกฝังคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ ให้กับนักเรียน โดยครูและผู้บริหาร ผู้ปกครอง และนักเรียนของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ในปีการศึกษา 2662 ตลอดจนศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่น ลักษณะนิทานที่นักเรียนชื่นชอบ เรื่องราวที่เป็นแรงบันดาลใจต่าง ๆ ระยะเวลาศึกษาและเก็บข้อมูลต่าง ๆ เป็นระยะเวลา 1 ปี

(2) ดำเนินการเขียนสคริปต์ ของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยนำข้อมูลที่ทำการศึกษาเก็บรวบรวมทั้งหมดและประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในหลักสูตรที่เกี่ยวกับคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ มาแต่งเป็นนิทาน จำนวน 15 เรื่อง ได้แก่

ตารางที่ 3.1 ลำดับการเขียนสคริปต์ ของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ

ลำดับที่	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 2 ประการ	ชื่อนิทาน
1	iCare หมายถึง ความมีเมตตา กรุณา การเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในเชิงบวกต่อชุมชน ด้วยความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีคุณลักษณะในการใช้ความรู้ของตน นำไปสู่การดูแลตนเอง ดูแลผู้อื่น สังคม ตลอดจนการดูแลสัตว์ และสิ่งแวดล้อม	นิทาน เรื่องที่ 1 ตันมะม่วงกับต้นแอปเปิ้ล นิทาน เรื่องที่ 2 ฝุ่นพิษอันตราย นิทาน เรื่องที่ 3 ยิ่งให้ยิ่งได้
2	iCreate หมายถึง การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการใช้จินตนาการและความคิดของนักเรียนในการค้นหาคำตอบสำหรับการทำงานที่มีความยากลำบาก	นิทาน เรื่องที่ 4 กระทงแหวกแนว นิทาน เรื่องที่ 5 เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง นิทาน เรื่องที่ 6 ถังขยะอัจฉริยะ

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ลำดับที่	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 2 ประการ	ชื่อนิทาน
3	iGo for it หมายถึง การเผชิญหน้ากับความท้าทาย ด้วยความมุ่งมั่น ไม่ท้อถอย ที่จะทำให้ดีที่สุดและสามารถตั้งมั่นทำงานหนักเพื่อให้บรรลุสิ่งที่ดีสำหรับตัวเองและผู้อื่น	นิทาน เรื่องที่ 7 ยอดนักสู้ นิทาน เรื่องที่ 8 พระอาทิตย์ พระจันทร์ กับเจ้าราหูขี้ใจฉฉา นิทาน เรื่องที่ 9 เพราะใจจึงชนะได้ทุกสิ่ง
4	iRespect หมายถึง การที่นักเรียนได้ใช้สิ่งที่ตนเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและประสบการณ์ชีวิตของตนเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ มาเป็นหนทางเลือกสิ่งที่ดีที่จะเป็นประโยชน์ต่อชุมชน สังคม ประเทศชาติ และต่อโลกใบนี้ ด้วยความเคารพความแตกต่างซึ่งกันและกัน	นิทาน เรื่องที่ 10 วันไหว้ครู นิทาน เรื่องที่ 11 จดหมายของแตงโม นิทาน เรื่องที่ 12 เด็กดีเด็กดี
5	iTeam up หมายถึง การทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ได้สิ่งที่ดี และเข้าใจถึงความยากลำบากและอุปสรรคที่ต้องพบเจอ โดยมองว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นความท้าทาย และสามารถที่จะเอาชนะอุปสรรคนั้นได้ด้วยด้วยการร่วมแรงร่วมใจกันในการช่วยกันแก้ปัญหา	นิทาน เรื่องที่ 13 สามัคคีคือพลัง นิทานเรื่องที่ 14 คื่นความสุขสู่ทะเล นิทาน เรื่องที่ 15 เจ้าเมืองกับมังกรทำฝน

(3) ดำเนินการผลิตภาพ ภาพเคลื่อนไหว ผลิตเสียงพากษ์ เสียงประกอบฉาก และวิดีโอ โดยจัดทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ดังนี้

ก. ร่างเค้าโครงเรื่องและเขียนบทเนื้อหา เรื่อง นิทานคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยยึดหลักการการสร้างและการวางเค้าโครงเรื่อง ตามโมเดลการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของ (Barker, 1996 น. 16) ตามขั้นตอนการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ การสร้าง (Authoring) และการเลียนแบบ (Emulation) ลำดับขั้นตอนการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะประกอบไปด้วย 1) การเขียนสคริปต์และทรัพยากรพวกมัลติมีเดีย (ตัวอักษร, เสียง, ภาพนิ่ง, ภาพเคลื่อนไหว, วิดีโอ เป็นต้น) 2) การรวบรวมการเชื่อมโยง และทำให้ทรัพยากรทั้งหมดเข้าด้วยกันได้ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ข. วาดภาพ ตกแต่งภาพ ตัวละครและภาพประกอบฉากของนิทานแต่ละเรื่อง และค้นหาภาพจากเว็บไซต์ซึ่งไม่มีลิขสิทธิ์ (www.pixabay.com) เพื่อใช้ในเป็นตัวละครและฉากเพิ่มเติมในการวาดภาพนั้นมีด้วยกัน 2 รูปแบบคือ 1) การร่างภาพในกระดาษและระบายสีให้มีความสมบูรณ์เหมาะสมกับหลักการใช้สีและเนื้อเรื่อง 2) นำแบบที่วาดลงในกระดาษมาทำการสแกนและวาดภาพในโปรแกรม Photoshop และ โปรแกรม Power point อีกครั้งให้เป็นรูปแบบของภาพกราฟิก โดยมีการจัดวางภาพตัวละคร ภาพประกอบฉาก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงพากษ์ เสียงประกอบฉากต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องของนิทานแต่ละเรื่องตามลำดับ ดังต่อไปนี้

(ก) นำข้อความที่เป็นเนื้อเรื่องของนิทานมาสร้างเป็นฉากดำเนินเรื่องร่วมกับภาพตัวละคร ภาพประกอบฉากลงสู่หน้าสไลด์ของโปรแกรม Power point ที่มีลักษณะเป็นแนวนอนตามหลักการการสร้างหนังสือนิทาน

(ข) ดำเนินการสร้างเทคนิคภาพเคลื่อนไหว โดยการใช้เครื่องมือ (Animation Tools) ในโปรแกรม Power point

(ค) ดำเนินการพากษ์เสียงตามเนื้อหาและเสียงของตัวละคร โดยการใช้เครื่องมืออัดเสียง (Record Slide Show Tool) ในโปรแกรม Power point

(4) ดำเนินการรวบรวม การเชื่อมโยง และการประสานเวลา

ในการตัดต่อเป็นรูปเล่มหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นต้องอาศัยขั้นตอนการรวมรวบสื่อทั้งหมด เพื่อทำการเชื่อมโยง และการประสานเวลาให้เหมาะสมของนิทานทั้ง 15 เรื่องเข้าด้วยกัน โดยใช้โปรแกรม iMovie ด้วยระบบปฏิบัติการ แมค โอเอส เอ็กซ์ (Mac OSX) เพื่อรวมเรื่องของนิทานในเล่มเดียวกันตามรูปแบบโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และการเพิ่มเสียงประกอบฉาก เพิ่มแอนิเมชันให้เกิดความน่าสนใจและเร้าใจนักเรียนซึ่งเป็นผู้อ่านมากยิ่งขึ้น

(5) ดำเนินการประเมินผลและการทดสอบ

ในการออกแบบแบบประเมินคุณภาพนั้น ผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการออกแบบพัฒนาและประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ของ จินตวิร์ คล้ายสังข์ ร่วมกับกระบวนการในการออกแบบและผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของ Baker ดังต่อไปนี้

ก. ทำการการประเมินคุณภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้หลักการการประเมินผล ตามแนวทางการออกแบบประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของ จินตวิร์ คล้ายสังข์ รวมทั้งศึกษาจากตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงทำการส่งหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เป็นไฟล์ข้อมูลประเภท .PDF และแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาไปให้กับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน เป็นผู้ประเมินด้านเนื้อหา จากนั้น ผู้ศึกษาจึงทำการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ข. ทำการการประเมินคุณภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้หลักการการประเมินผล ตามแนวทางการออกแบบประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของ จินตวีร์ คล้ายสังข์ รวมทั้งศึกษาจากตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ด้วยการส่งหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ พร้อมแบบประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษาให้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาทำการประเมิน จำนวน 3 คน แล้วทำการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีศึกษา

ค. ดำเนินการการทดสอบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้วยการให้กลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

(6) ดำเนินการสร้างต้นฉบับ

เมื่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและได้ทำการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้านแล้ว ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมไฟล์ข้อมูลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อที่จะนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

(7) ดำเนินการสำเนาไฟล์ข้อมูลจากต้นฉบับ

การดำเนินการสำเนาไฟล์ข้อมูลจากต้นฉบับนี้ เพื่อให้ไฟล์ที่ทำการสำเนานั้นมีขนาดเล็กลง ทำให้เกิดความสะดวกในการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

(8) ดำเนินการเผยแพร่หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

การดำเนินการเผยแพร่หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการศึกษาในครั้งนี้ ด้วยการส่งหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตขึ้นสู่เว็บไซต์ยูทูป (Youtube) พร้อมทั้งส่งประเมินความพึงพอใจให้แก่นักเรียนเป็นไฟล์ข้อมูลประเภท .PDF และ ไฟล์ข้อมูลประเภท .DOC เพื่อให้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ทำการประเมินหลังจากการอ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

2.2 แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านเนื้อหา สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

2.1.1 ศึกษาตำราเรียนและหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ (Thai Language and Culture Curriculum) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้ทราบระดับความสามารถในการใช้ภาษาไทย และนำข้อมูลมาใช้ในการแต่งเป็นนิทานให้เหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน

2.1.2 ศึกษาการสร้างแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ตามหลักการประเมินออกแบบการประเมินด้านเนื้อหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของ จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2555, น. 37-53) พร้อมทั้งศึกษาดำรงและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.3 สร้างแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 คน ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 โดยใช้มาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งใช้เกณฑ์ 5 ระดับ แทน 5 ความหมาย คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง พอใช้ และ ควรปรับปรุง

2.3 แบบการประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านเทคโนโลยี สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

2.3.1 ศึกษาตำรา งานวิจัย และทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อนำความรู้ที่ได้มาจัดทำเป็นหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

2.3.2 ศึกษาการสร้างแบบประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตามหลักการประเมินและออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา ของ จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2555, น. 57-80) พร้อมทั้งศึกษาดำรงและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3.3 สร้างแบบประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษา สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยใช้มาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งใช้เกณฑ์ 5 ระดับ แทน 5 ความหมาย คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง พอใช้ และ ควรปรับปรุง

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

2.4.1 ศึกษาตำราเรียนและหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ (Thai Language and Culture Curriculum) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้ทราบระดับความสามารถในการใช้ภาษา ไทย และนำข้อมูลมาใช้ในการแต่งเป็นนิทานให้เหมาะสมกับระดับ

2.4.2 ศึกษาทฤษฎีความพึงพอใจ และเอกสารวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

2.4.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1) การปรับใช้ข้อคำถามจากแบบประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มาบูรณาการณข้อคำถามให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

2) การปรับใช้ข้อคำถามจากแบบประเมินความเหมาะสมด้านเทคโนโลยีศึกษา สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา มาบูรณาการใช้ข้อคำถามให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

3) นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการแก้ไขปรับปรุง และสร้างเป็นแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักเรียน จากนิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยใช้หลักเกณฑ์การให้คะแนนการประเมินตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งใช้เกณฑ์ 5 ระดับ แทน 5 ความหมาย คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง พอใช้ และ ควรปรับปรุง

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ผู้ศึกษาขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้คือ ตอนที่ 1 ผลการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 เรื่อง และตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 เรื่อง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้ศึกษาขอเสนอผลการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าวตามลำดับ ดังนี้

1.1 การวางโครงสร้างและการแตงนิทาน

การสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าวข้างต้น เริ่มจากการวางโครงสร้างของนิทานแต่ละเรื่องให้มีเนื้อหาตั้งอยู่บนพื้นฐานของคุณแสดงถึงสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ แล้วแตงเป็นนิทานโดยกำหนดตัวละครละเหตุการณ์ในเรื่องที่สะท้อนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ จำนวน 15 เรื่อง โดยคุณลักษณะแต่ละประการจะปรากฏในนิทาน จำนวน 3 เรื่อง

1.2 การนำนิทานที่แตงขึ้นมาสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ

ผู้ศึกษานำเนื้อหาของนิทานมาจัดทำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 15 เรื่อง ด้วยการจัดข้อความให้เหมาะสมในแต่ละหน้า และมีขนาดตัวอักษรที่ได้มาตรฐาน โดยใช้ประเภทตัวอักษรเป็น CS Prajad ที่ลักษณะของตัวอักษรถูกต้องตามหลักการเขียนอักษรไทย มีการกำหนดสีตัวอักษรให้มีสีด้าขนาด 32 เพื่อให้เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน และการตั้งค้ำพื้นหลังข้อความให้มีสีขาวนวลอ่านสบายตาด้วยการกำหนดค่าความโปร่งใสของพื้นหลัง (Transparency) ของตัวอักษรที่ 10 เปอร์เซนต์ นอกจากนี้ ในการวาดภาพ การตกแต่งภาพประกอบฉาก ได้มีการวางบริบทของภาพในนิทานแต่ละเรื่องให้น่าสนใจและมีความสอดคล้องกับข้อความเรื่องราวในแต่ละหน้าให้มีความพอดีและเกิดความต่อเนื่อง ด้วยการใช

โปรแกรมคอมพิวเตอร์หลากหลายโปรแกรม ตลอดจนการใช้ภาพตัวละคร ภาพประกอบฉากที่ไม่มีลิขสิทธิ์ จากฟรีเว็บไซต์มาใช้ในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังนี้

โปรแกรมพาวเวอร์พอย (PowerPoint) เป็นโปรแกรมที่อยู่ในระบบปฏิบัติการ ไมโครซอฟท์วินโดว Microsoft Window ซึ่งนำมาใช้ในการวางข้อความ วางภาพตัวละคร ภาพประกอบฉาก รวมถึงการวาดภาพในฉากต่าง ๆ ของเนื้อเรื่องในลักษณะตามแนวนอนซึ่งตรงกับหลักของการสร้างหนังสือ นิทาน อีกทั้งยังสามารถปรับแต่งภาพ เติมสีเส้นให้ภาพมีความสมจริงและสดใส สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว ทำการพากษ์เสียงในแต่ละหน้าของนิทานได้อย่างต่อเนื่อง ตลอดจนการแปลงไฟล์ภาพให้เป็นไฟล์วิดีโอ .MP4 เพื่อนำไปใช้ในโปรแกรมตัดต่อวิดีโอต่อไป

โปรแกรมโฟโตชอป (Adobe Photoshop) เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพวาดและ ภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถตกแต่งภาพให้เป็นไปตามความต้องการตามเนื้อหาของแต่ละ ฉากในนิทานได้เป็นอย่างดี และยังสามารถนำภาพที่ได้จากเว็บไซต์ภาพไม่มีลิขสิทธิ์มาใช้ร่วมกับโปรแกรมนี้ มาตัดต่อภาพเพื่อให้ได้ภาพตามที่ต้องการ

ภาพประกอบจากเว็บไซต์ www.pixabay.com เป็นชุมชนที่มีชีวิตชีวาของโฆษณา แบ่งปันรูปภาพและวิดีโอที่ไม่มีลิขสิทธิ์ เนื้อหาทั้งหมดได้รับการเผยแพร่ภายใต้ใบอนุญาต Pixabay ซึ่งทำให้ปลอดภัยในการใช้โดยไม่ต้องขออนุญาตหรือให้เครดิตกับศิลปิน แม้จะนำภาพไปใช้เพื่อการค้าภาพไม่มี ลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์พิกซาเบ (pixabay) ซึ่งในการนำภาพต่าง ๆ มาใช้ในนิทานเป็นการทำให้หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์มีความสวยงาม สมจริง ได้ภาพที่มีความสมบูรณ์มาประกอบฉาก หรือตัวละครของเรื่องได้ อย่างเหมาะสม ช่วยลดปัญหาเรื่องความล่าช้าในการวาดภาพลงไปได้มาก

โปรแกรมไอมูฟวี่ (iMovie) เป็นโปรแกรมซอฟต์แวร์ย่อย ในชุดซอฟต์แวร์ของไอโอเอส ที่ผลิตโดยบริษัทแอปเปิล ซึ่งไว้ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการ แมค โอเอส เอ็กซ์, ไอโอเอส และแมคโอเอส เป็นโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่สำหรับการจัดการ และการแก้ไขตัดต่อภาพยนตร์ ดังนั้น เมื่อผ่านขั้นตอนการ จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยการใช้โปรแกรมพาวเวอร์พอย (PowerPoint) เรียบร้อยแล้ว จึงทำการ แปลงไฟล์ให้เป็นไฟล์วิดีโอ .MP4 เพื่อให้สามารถนำมาใช้กับการตัดต่อเสียงประกอบฉากให้มีความสมจริง ตื่นเต้นเร้าใจ ทำให้ผู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น มีความรู้สึกอยากติดตามจนจบเรื่อง โดยเสียงดนตรี เสียงซาวด์เอฟเฟค (sound effect) ต่าง ๆ นั้นส่วนใหญ่จะมีอยู่ในโปรแกรมนี้อยู่แล้ว และได้ ทำการดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากผู้ให้บริการที่ไม่มีลิขสิทธิ์เข้ามาใช้งาน

1.3 การทำกิจกรรมตอบคำถามท้ายเรื่อง

หลังจากอ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์แต่ละเรื่องจบแล้ว นักเรียนจะต้องทำกิจกรรม ท้ายเรื่อง ซึ่งกำหนดเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานที่ได้ โดยนักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่าง อิสระ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ทักษะคิดของตนเองหลังจากที่ได้่านนิทานแล้ว อีกทั้ง คำตอบของนักเรียนทำให้ทราบได้ว่านักเรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องที่อ่านและสามารถแยกแยะตาม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ในนิทานแต่ละเรื่องได้หรือไม่ ตลอดจนคำตอบที่เป็นความคิดเห็นของนักเรียนยังสามารถบ่งบอกได้ว่านักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้มาปรับใช้เข้ากับชีวิตประจำวันของตัวเองอย่างไร (รายละเอียดของกิจกรรมที่ปรากฏในภาคผนวก จ)

ตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

ในการเสนอผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จะเสนอการตรวจสอบคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาตามลำดับ ดังนี้

2.1 การแสดงผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

2.1.1 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านองค์ประกอบของหนังสือ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ส่วนรายละเอียดพบว่าภาพปกมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาภาพปกมีความสวยงามทำให้หนังสือน่าอ่านในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาอีกคือภาพปกชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหามีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.33$) ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านองค์ประกอบของหนังสือ

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 ภาพปกมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
2 ภาพปกชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.47	เหมาะสมมาก
3 ภาพปกสวยงามทำให้หนังสือน่าอ่าน	4.67	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.67	0.31	เหมาะสมมากที่สุด

2.1.2 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของเนื้อหา โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ส่วนรายละเอียดพบว่าเนื้อหาสนุก น่าอ่าน ชวนติดตาม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของนักเรียน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาอีกคือการลำดับเนื้อหาทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของเนื้อหา

	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	ความยาวของเนื้อหาเหมาะสมกับวัยและความสนใจ ของนักเรียน	4.00	0.00	เหมาะสมมาก
2	การลำดับเนื้อหาทำให้ง่าย ต่อการทำความเข้าใจ	4.67	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
3	เนื้อหามีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน	4.67	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
4	เนื้อหาสนุก น่าอ่าน ชวนติดตาม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
5	เนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ ของ นักเรียน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
6	ความถูกต้องของเนื้อหามีความเหมาะสม	4.67	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
	รวม	4.67	0.24	เหมาะสมมากที่สุด

**2.1.3 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนา
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ** ด้านลักษณะการใช้ภาษา โดยในภาพรวมเห็นว่ามีเหมาะสม
มาก ($\bar{X} = 4.07$) ส่วนรายละเอียดพบว่าการใช้ภาษาเข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักเรียนในระดับมากที่สุด
($\bar{X} = 4.33$) รองลงมาการใช้ภาษาสื่อความหมายชัดเจนในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$) รองลงมาอีกคือการใช้
คำเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน มีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.00$) ดังนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของการใช้ภาษา

	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	การใช้ภาษาเข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.33	0.47	เหมาะสมมาก
2	การใช้ภาษาสื่อความหมายชัดเจน	4.33	0.47	เหมาะสมมาก
3	ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมกับการสื่อสารของ นักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	3.67	0.47	เหมาะสมมาก
4	การใช้คำเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	4.00	0.82	เหมาะสมมาก
5	ความถูกต้องของคำ และตัวสะกด	4.00	0.00	เหมาะสมมาก
	รวม	4.07	0.45	เหมาะสมมาก

2.1.4 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับโดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ส่วนรายละเอียดพบว่าเนื้อหาของหนังสือปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าในเรื่องของคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมานักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวันได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาอีกคือเนื้อหาช่วยเสริมสร้างความรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนให้แก่นักเรียนมีความเหมาะสม สมมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ดังนี้

ตารางที่ 4.4 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 เนื้อหาของหนังสือปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าในเรื่องของคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
2 นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวันได้	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3 เนื้อหาของหนังสือให้ความเพลิดเพลินและกระตุ้นให้เกิดนิสัยรักการอ่าน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
4 เนื้อหาช่วยเสริมสร้างความรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนให้แก่นักเรียน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด

2.1.5 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณสมบัตินันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) ส่วนรายละเอียดพบว่าลักษณะคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับมีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือองค์ประกอบของหนังสือมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาอีกคือลักษณะของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ดังนี้

ตารางที่ 4.5 สรุปผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 องค์ประกอบของหนังสือ	4.67	0.31	เหมาะสมมากที่สุด
2 ลักษณะของเนื้อหา	4.67	0.24	เหมาะสมมากที่สุด
3 ลักษณะการใช้ภาษา	4.07	0.45	เหมาะสมมาก
4 ลักษณะคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.60	0.25	เหมาะสมมากที่สุด

2.2 การแสดงผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

2.2.1 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของเนื้อหา โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$) ส่วนรายละเอียดพบว่าเนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือการจัดลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่องมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาอีกคือความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่องมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ดังนี้

ตารางที่ 4.6 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของเนื้อหา

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
2 การจัดลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่อง	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่อง	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
4 เนื้อหาเหมาะสมที่จะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
5 ความยาวของเนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.93	0.12	เหมาะสมมากที่สุด

2.2.2 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะภาพและเสียง โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$) ส่วนรายละเอียดพบว่าขนาดของภาพที่ใช้ประกอบนิทานมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือเสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาอีกคือเสียงที่ใช้บรรยายมีความน่าสนใจและน่าฟัง มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ดังนี้

ตารางที่ 4.7 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะภาพและเสียง

รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 ความเหมาะสมของภาพที่ใช้สอดคล้องเนื้อหา	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
2 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบนิทานมีความเหมาะสม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3 การจัดวางตำแหน่งภาพมีความเหมาะสม	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
4 การใช้ภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
5 เสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
6 เสียงที่ใช้บรรยายมีความน่าสนใจและน่าฟัง	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
7 เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
8 ความดังของเสียงมีความเหมาะสม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.75	0.29	เหมาะสมมากที่สุด

2.2.3 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของตัวอักษรและสีของตัวอักษร โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ส่วนรายละเอียดพบว่าความเหมาะสมและขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาคือความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาอีกคือความเหมาะสมของสีตัวอักษร ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ดังนี้

ตารางที่ 4.8 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของตัวอักษรและสีของตัวอักษร

ลักษณะของตัวอักษรและสีของตัวอักษร	\bar{x}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 ความเหมาะสมและขนาดของตัวอักษร	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด

2.2.4 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของการออกแบบและการพัฒนา โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) ส่วนรายละเอียดพบว่าความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาคือเทคนิคของการออกแบบสามารถย้อนฟังซ้ำได้มีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาอีกคือความเหมาะสมของสีพื้นจอภาพโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ดังนี้

ตารางที่ 4.9 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของการออกแบบและการพัฒนา

ลักษณะของการออกแบบและการพัฒนา	\bar{x}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 การออกแบบหน้าจามีความเหมาะสม	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
2 ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
3 ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหา	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
4 การออกแบบกราฟิกหน้าจามีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
5 เทคนิคของการออกแบบสามารถย้อนฟังซ้ำได้	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
6 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
7 ความเหมาะสมของสีพื้นจอภาพโดยรวม	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.52	0.58	เหมาะสมมากที่สุด

2.2.5 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของด้านปฏิสัมพันธ์ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ส่วนรายละเอียดพบว่าการเชื่อมโยงเนื้อหาไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือเทคนิคของการออกแบบสามารถย้อนฟังซ้ำได้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาอีกคือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ดังนี้

ตารางที่ 4.10 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของด้านปฏิสัมพันธ์

	ลักษณะของด้านปฏิสัมพันธ์	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	การเชื่อมโยงเนื้อหาไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องเหมาะสม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
2	การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อการใช้งาน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3	การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
	รวม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด

2.2.6 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะขององค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$) ส่วนรายละเอียดพบว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างหนังสือมีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือขนาดของแฟ้มข้อมูลหนังสือมีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาอีกคือหน้าจอหลักของหนังสือมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ดังนี้

ตารางที่ 4.11 ผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะขององค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 หน้าจอหลักของหนังสือมีความสวยงามเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
2 หน้าจอหลักของหนังสือมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
3 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างหนังสือมีความเหมาะสม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
4 ขนาดของแฟ้มข้อมูลหนังสือมีความเหมาะสม	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.83	0.29	เหมาะสมมากที่สุด

2.2.7 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณสมบัติน่าฟังประสงค์ 5 ประการ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีคุณภาพเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) ส่วนรายละเอียดพบว่าลักษณะด้านปฏิสัมพันธ์มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือลักษณะเนื้อหาที่มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$) รองลงมาอีกคือลักษณะขององค์ประกอบของหนังสือ มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$) ดังนี้

ตารางที่ 4.12 สรุปผลการตรวจสอบคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยรวมของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

ตารางที่	รายการตรวจสอบคุณภาพ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	ลักษณะเนื้อหา	4.93	0.12	เหมาะสมมากที่สุด
2	ลักษณะของภาพและเสียง	4.75	0.29	เหมาะสมมากที่สุด
3	ลักษณะของตัวอักษรและสีของตัวอักษร	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
4	ลักษณะของการออกแบบและการพัฒนา	4.52	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
5	ลักษณะด้านปฏิสัมพันธ์	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
6	ลักษณะขององค์ประกอบของหนังสือ	4.83	0.29	เหมาะสมมากที่สุด
	รวม	4.78	0.31	เหมาะสมมากที่สุด

2.3 ผลสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

ผู้ศึกษานำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ส่งให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ (กรุงเทพมหานคร) อ่านและทำการประเมินความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 15 เรื่อง โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ความพึงพอใจด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และส่วนที่ 2 ความพึงพอใจด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับรายละเอียดของหนังสือ โดยมีรายละเอียดตามตาราง ดังนี้

2.3.1 แสดงผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของด้านเนื้อหา โดยในภาพรวมเห็นว่ามีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$) ส่วนรายละเอียดพบว่าความยาวของเนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาที่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) รองลงมาคือการจัดลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่อง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) รองลงมาอีกคือเนื้อหาเหมาะสมที่จะเป็นหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) ดังนี้

ตารางที่ 4.13 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านเนื้อหา

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 การจัดลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่อง	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
2 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่อง	4.44	0.88	พอใจมาก
3 เนื้อหาเหมาะสมที่จะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
4 ความยาวของเนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา	4.89	0.33	พอใจมากที่สุด
รวม	4.72	0.52	พอใจมากที่สุด

2.3.2 แสดงผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของภาพและเสียง โดยในภาพรวมเห็นว่ามีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$) ส่วนรายละเอียดพบว่าเสียงประกอบชัดเจนน่าฟังในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) รองลงมาคือการจัดวางตำแหน่งภาพมีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) รองลงมาอีกคือการใช้ภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสมมี ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) ดังนี้

ตารางที่ 4.14 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของภาพและเสียง

รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 การจัดวางตำแหน่งภาพมีความเหมาะสม	4.78	0.4	พอใจมากที่สุด
2 การใช้ภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	4.78	0.4	พอใจมากที่สุด
3 เสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง	4.89	0.3	พอใจมากที่สุด
4 เสียงที่ใช้บรรยายมีความน่าสนใจและน่าฟัง	4.78	0.4	พอใจมากที่สุด
5 เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม	4.67	0.5	พอใจมากที่สุด
6 ความดังของเสียงมีความเหมาะสม	4.67	0.5	พอใจมากที่สุด
รวม	4.76	0.44	พอใจมากที่สุด

2.3.3 แสดงผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของการออกแบบและพัฒนา โดยในภาพรวมเห็นว่ามีค่าความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$) ส่วนรายละเอียดพบว่าความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหาที่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) รองลงมาคือความเหมาะสมของสีพื้นจอภาพโดยรวม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) รองลงมาอีกคือความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) ดังนี้

ตารางที่ 4.15 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของการออกแบบและพัฒนา

รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหา	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
2 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	4.67	0.50	พอใจมากที่สุด
3 ความเหมาะสมของสีพื้นจอภาพโดยรวม	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
รวม	4.74	0.46	พอใจมากที่สุด

2.3.4 แสดงผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของด้านปฏิสัมพันธ์ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) ส่วนรายละเอียดพบว่าการใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน สะดวกต่อการใช้งาน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) รองลงมาคือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) ดังนี้

ตารางที่ 4.16 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของด้านปฏิสัมพันธ์

	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อการใช้งาน	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
2	การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
	รวม	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด

2.3.5 แสดงผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะของด้านองค์ประกอบ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$) ส่วนรายละเอียดพบว่าหน้าจอหลักของหนังสือมีความสวยงามเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือหน้าจอหลักของหนังสือมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) ดังนี้

ตารางที่ 4.17 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะของด้านองค์ประกอบ

	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	หน้าจอหลักของหนังสือมีความสวยงาม เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
2	หน้าจอหลักของหนังสือมีความสัมพันธ์กับ เนื้อหา	4.89	0.33	พอใจมากที่สุด
	รวม	4.94	0.17	พอใจมากที่สุด

2.3.6 แสดงผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ในส่วนของการความคิดเห็นเกี่ยวกับรายละเอียดของหนังสือด้านลักษณะของเนื้อหา โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$) ส่วนรายละเอียดพบว่าเนื้อหาสนุก น่าอ่าน ชวนติดตาม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) รองลงมาคือเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของนักเรียน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาอีกคือความยาวของเนื้อหาเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) ดังนี้

ตารางที่ 4.18 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ในส่วนของความพึงพอใจในเกี่ยวกับรายละเอียดของหนังสือด้านลักษณะของเนื้อหา

	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	ความยาวของเนื้อหาเหมาะสมกับวัย และความสนใจของนักเรียน	4.56	0.53	พอใจมากที่สุด
2	เนื้อหาสนุก น่าอ่าน ชวนติดตาม	4.89	0.33	พอใจมากที่สุด
3	เนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน และการเรียนรู้ของนักเรียน	4.67	0.50	พอใจมากที่สุด
	รวม	4.70	0.45	พอใจมากที่สุด

2.3.7 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านลักษณะการใช้ภาษา โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) ส่วนรายละเอียดพบว่าการใช้คำเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือการใช้ภาษาเข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักเรียน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) รองลงมาอีกคือประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมกับการสื่อสารของนักเรียน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) ดังนี้

ตารางที่ 4.19 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านลักษณะการใช้ภาษา

	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	การใช้ภาษาเข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.89	0.33	พอใจมากที่สุด
2	การใช้ภาษาสื่อความหมายชัดเจน	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
3	ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมกับการสื่อสารของนักเรียน	4.89	0.33	พอใจมากที่สุด
4	การใช้คำเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
	รวม	4.89	0.28	พอใจมากที่สุด

2.3.8 แสดงผลความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$) ส่วนรายละเอียดพบว่าเนื้อหาของหนังสือปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าในเรื่องของคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาคือเนื้อหาเสริมสร้างความรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนให้แก่ นักเรียน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมาอีกคือนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวันได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) ดังนี้

ตารางที่ 4.20 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1 เนื้อหาของหนังสือปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าในเรื่องของคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียน	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
2 นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวันได้	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
3 เนื้อหาของหนังสือให้ความเพลิดเพลินและกระตุ้นให้เกิดนิสัยรักการอ่าน	4.67	0.50	พอใจมากที่สุด
4 เนื้อหาเสริมสร้างความรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนให้แก่นักเรียน	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
รวม	4.86	0.24	พอใจมากที่สุด

2.3.9 สรุปผลความพึงพอใจของนักเรียนต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยในภาพรวมเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$) ส่วนรายละเอียดพบว่าลักษณะด้านองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$) รองลงมาคือด้านลักษณะของการใช้ภาษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) รองลงมาอีกคือด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$) ดังนี้

ตารางที่ 4.21 สรุปผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์

	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลสรุปความหมาย
1	ลักษณะของด้านเนื้อหา (ในส่วนของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์)	4.72	0.52	พอใจมากที่สุด
2	ลักษณะด้านภาพและเสียง	4.76	0.44	พอใจมากที่สุด
3	ลักษณะของการออกแบบและการพัฒนา	4.74	0.46	พอใจมากที่สุด
4	ลักษณะของด้านปฏิสัมพันธ์	4.78	0.44	พอใจมากที่สุด
5	ลักษณะด้านองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.94	0.17	พอใจมากที่สุด
6	ด้านลักษณะของเนื้อหา (ในส่วนรายละเอียดของหนังสือ)	4.70	0.45	พอใจมากที่สุด
7	ด้านลักษณะของการใช้ภาษา	4.89	0.28	พอใจมากที่สุด
8	ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ	4.86	0.24	พอใจมากที่สุด
	รวม	4.80	0.38	พอใจมากที่สุด

บทที่ 5

สรุปการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้ได้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร สรุปการศึกษาเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. สรุปผลการศึกษา
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

1. สรุปการศึกษา

1.1 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร โดยใช้โปรแกรม Power point, โปรแกรม Adobe Photoshop, โปรแกรม iMovie และการใช้ภาพประกอบเนื้อหา รวมทั้งตัวละครบางส่วนจากเว็บไซต์ www.pixabay.com ซึ่งเป็นโปรแกรมหลัก ตามกระบวนการและหลักการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

หนังสือดังกล่าวประกอบด้วยเนื้อหาที่เป็นนิทาน ซึ่งผู้วิจัยแต่งขึ้นเอง โดยมีเนื้อหาที่ครอบคลุมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ คือ iCare, iCreate, iGo for it, iRespect และ iTeam up ซึ่งมีการแบ่งเนื้อหาตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังกล่าว ประเภทละ 3 เรื่อง

1.2 การตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.2.1 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.60)

1.2.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา พบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.78)

1.3 ผลการวัดระดับความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.80$)

2. อภิปรายผล

จากผลการศึกษา เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่ามีประเด็นที่น่าสนใจและนำมาอภิปรายผล ดังนี้

2.1 ลักษณะของเนื้อหาที่มีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินับ 5 ประการ ด้านเนื้อหาที่มีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและนักเรียนมีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหาที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขจนมีความถูกต้องสมบูรณ์ ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ปรับปรุงด้านเทคโนโลยีให้มีประสิทธิภาพแล้วจึงดำเนินการวิจัยกับนักเรียนดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับ ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, น. 105) ได้กล่าวไว้ว่า การพิจารณาบทวนเนื้อหา ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เพื่อตรวจสอบความถูกต้องกลมกลืนของเรื่อง ซึ่งผู้เขียนเรื่องสำหรับเด็กสามารถบทวนประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ เช่น ความเหมาะสมของชื่อเรื่อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อเรื่อง ความสัมพันธ์และความเกี่ยวเนื่องของเนื้อหาตอนต้นเรื่อง กลางเรื่อง ท้ายเรื่อง ผู้เขียนควรบทวนดูว่าแก่นเรื่องปรากฏอยู่ตลอดทั้งเรื่องหรือไม่ ปัญหาของตัวละครสำคัญได้รับการแก้ไขอย่างสมเหตุสมผลหรือไม่ ภาษาและสำนวนที่ใช้ได้ตอบในเรื่องเป็นธรรมชาติของเด็กหรือไม่

2.2 ลักษณะเนื้อหาเหมาะสมที่จะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินับ 5 ประการ ด้านเนื้อหาเหมาะสมที่จะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหาที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เพราะผู้ศึกษาได้สร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ให้มีเนื้อเรื่องตรงตามวัตถุประสงค์โดยครอบคลุมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ตามหลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ด้วยการใช้ภาษาและสำนวนในการแต่งนิทานให้เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตลอดจนแต่งเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่องให้มีความสนุกสนาน น่าติดตามทำให้อยากอ่านจนจบเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ ศันสนีย์ สัจจรงค์อนันต์ (2558, น. 7-20) ได้กล่าวว่า การศึกษาเนื้อหา ผู้สอนจะต้องพยายามออกแบบเนื้อหาให้มี

ความน่าสนใจ ครอบคลุมเรื่องที่ต้องการจะสอนให้พอเหมาะ อธิบายความในสิ่งที่ควรอธิบาย ตัดตอน บางส่วนที่ไม่สำคัญให้กระชับขึ้น เนื้อหาควรช่วยให้ผู้เรียนมีความเพลิดเพลิน และอยากเรียนต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ และทำกิจกรรม หรืองานที่ได้รับมอบหมายระหว่างเรียน กิจกรรมในรูปแบบฝึกหัดจะเป็นสิ่งที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่า เรียนรู้ในบทเรียนนั้นอย่างถูกต้อง แม่นยำ แบบฝึกหัดแต่ละข้อควรให้ข้อมูลย้อนกลับทันที เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบผลการตอบของตนเองจากการทำแบบฝึกหัดว่าถูกต้องหรือไม่ และสอดคล้องกับ จินตวิทย์ คล้ายสังข์ (2555, น. 37) ได้กล่าวว่า เมื่อผู้สอนมีการตั้งวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแล้ว การวิเคราะห์เนื้อหาที่สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้ทำได้โดยพิจารณาจากความรู้ ทักษะ และเจตคติที่จำเป็นต้องมีในบทเรียนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และความรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีก่อน จากนั้นควรจัดเรียงเนื้อหาอย่างเป็นระบบโดยระบุส่วนประกอบที่สำคัญในเนื้อหา โดยการวิเคราะห์ขั้นตอนของเนื้อหาควรจัดทำเป็นแผนผังเพื่อให้เข้าใจในทุกรายละเอียดขั้นตอนและเห็นภาพรวมชัดเจนว่าผู้เรียนต้องทำอะไรบ้างเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

2.3 ความยาวของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินักฟังประสงค์ 5 ประการ ด้านเนื้อหาเหมาะสมที่จะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหาที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เพราะผู้ศึกษาได้แตงนิทานที่มีจำนวนหน้าในแต่ละเรื่องมีความยาวระหว่าง 9 - 12 หน้า และมีระยะเวลาในการนำเสนอในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยเฉลี่ยเรื่องละ 6 - 8 นาที ซึ่งเป็นระยะเวลาที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยเมื่อเปรียบเทียบกับผลการศึกษาในเว็บไซต์ The Asianparent Thailand (ออนไลน์, 2563, จาก <https://th.theasianparent.com/does-screen-time-affect-children-development-150420>) ที่พบว่า ในสหรัฐอเมริกา ประมาณ 98 เปอร์เซ็นต์ ของเด็กอายุ 0-8 ปี ใช้เวลามากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน บนหน้าจอโทรศัพท์ หรือโทรทัศน์ นับว่าช่วงเวลาระหว่าง 6-8 นาที เป็นช่วงระยะเวลาที่สั้นมาก จึงสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้อยู่กับหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าวจนจบ และสอดคล้องกับ ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, น. 56) กล่าวว่า ลักษณะการดำเนินเรื่องต้องฉับไว ทันใจ เนื้อเรื่องไม่สับสนวุ่น เนื้อหาไม่ยาวจนเกินไป

2.4 เนื้อหาสนุก น่าอ่าน ชวนติดตาม

จากการตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินักฟังประสงค์ 5 ประการ ด้านเนื้อหาสนุก น่าอ่าน ชวนติดตาม พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหาที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, น. 55) ได้กล่าวว่า หนังสือสำหรับเด็กที่ดีหรือเรื่องสำหรับเด็กชอบนั้น นอกจากจะมีเนื้อเรื่องที่สมควรมีความสนุกสนาน ส่งเสริมจินตนาการและสนองความสนใจใคร่รู้ของเด็ก สอดคล้องกับ วราภรณ์ บำรุงกุล (2530, น. 96 อ้างถึงใน ภัทรขวัญ ลาสงยาง, 2561, น. 55) กล่าวว่า เด็กชอบเรื่องสนุก ขบขัน นำหัวเราะ

แต่ไม่ใช่เรื่องตลกหยาบคาย ชอบเรื่องที่มีเจ้าหญิง เจ้าชาย พ่อมด แม่มด เทวดา นางฟ้า นอกจากนี้เนื้อเรื่องต้องไม่ยาวเกินไป เด็กชอบเรื่องที่ตัวเองเป็นสิ่งมีชีวิต เดิน วิ่งได้ เช่น สัตว์ มากกว่าตัวละครเอกที่เป็นสิ่งมีชีวิตแต่เดินวิ่งไม่ได้ เช่น ต้นไม้ และสอดคล้องกับจินตนา ไบกาซูยี (2542, น. 11) ได้กล่าวว่าเนื้อหาต้องมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัย การเลือกเนื้อหาต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัย และความสนใจในการอ่านของผู้อ่านตามระดับวัย เช่น หนังสือสำหรับเด็กเล็กและเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น ๆ เนื้อหาควรสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่มีบทบรรยายมากนัก มีเรื่องราวแสดงความเคลื่อนไหวของตัวละคร มีการดำเนินเรื่องของตัวละครอย่างรวดเร็ว ใช้ตัวละครที่เหมาะสม ไม่มีตัวละครมาก มีบทสนทนาพอสมควร

2.5 เนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของนักเรียน

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินักเรียน 5 ประการ เนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหามีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ผู้ศึกษาใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนตลอดปีการศึกษา 2561 รวมเป็นระยะเวลา 1 ปี โดยสาระสำคัญของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังกล่าวยังเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติฮาร์วาร์ด ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาอย่างครบถ้วน และนำข้อมูลดังกล่าวมาแต่งเป็นนิทานที่มีความเชื่อมโยงกับบริบทของโรงเรียนและการทำกิจกรรมของนักเรียนระหว่างปีการศึกษาดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับ ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, น. 55) กล่าวว่า เนื้อเรื่องต้องให้สาระ พร้อมทั้งคำอธิบายที่ง่าย ให้ความรู้ให้ความคิด ช่วยพัฒนาทัศนคติ และค่านิยม ส่งเสริมความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ยังต้องให้ความสำคัญกับอันเป็นเครื่องมือเร้าให้เกิดความสนใจในการอ่าน กระตุ้นจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับ จินตวิทย์ คล้ายสังข์ (2555, น. 37) ได้กล่าวว่า การวางแผนการออกแบบสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมีความสำคัญยิ่ง ทั้งนี้สามารถพิจารณาจาก (1) ลักษณะทั่วไปของผู้เรียน ได้แก่ บุคลิกลักษณะทั่วไป คือ ความสามารถในการใช้สื่อฯ รูปแบบการเรียนรู้ รวมถึงการพิจารณาเกี่ยวกับข้อมูลการศึกษา เช่น คะแนนเฉลี่ยที่ได้รับ เป็นต้น และ (2) บุคลิกลักษณะเฉพาะ เช่น แรงจูงใจและทัศนคติในการเรียนรู้ ความคาดหวัง และความชำนาญ เป็นต้น และสุดท้ายคือการวิเคราะห์ (3) บริบทที่สัมพันธ์กับผู้เรียน ซึ่งเป็นการนำข้อมูลสภาพความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวผู้เรียนมาวิเคราะห์ว่ามีผลกระทบอย่างไรในการออกแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

2.6 เสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินักเรียน 5 ประการ เสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหามีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพ และมีโปรแกรมเฉพาะที่มีความ

เหมาะสมในการตัดต่อเนื้อหา การเพิ่มเสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก เสียงสัตว์ เสียงน้ำไหล เสียงฝนตก ฟังร้อง ให้มีความสอดคล้องกับ ภาพประกอบ ภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความสมจริงในการนำเสนอเนื้อหา เป็นการสร้างความตื่นตัวเร้าใจให้กับผู้อ่าน ซึ่งสอดคล้องกับ ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ (2558, น. 7-36) กล่าวไว้ว่า เสียงที่ใช้ประกอบในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะเป็นส่วนประกอบที่ทำให้เนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบด้วยเสียงดนตรี ช่วยทำให้บรรยากาศในการเรียนมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ เสียงดนตรีจะสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้เรียนให้มีต่อบทเรียนได้ เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นส่วนช่วยกระตุ้นความรู้สึกให้ผู้เรียนจินตนาการตามไฟล์เสียงส่วนมาก ถูกจัดเก็บ

2.7 เสียงบรรยายมีความน่าสนใจและน่าฟัง

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินักฟังประสงค์ 5 ประการ เสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหามีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ ผู้ศึกษาเป็นผู้บรรยายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้วยตนเอง โดยใช้เทคนิคการพากย์เสียง จากเว็บไซต์ True ปลูกปัญญา ในหัวข้อ “นักพากย์” <http://www.truelookpanya.com/explorer/occupation-step3/55> (ออนไลน์, 2563) ได้กล่าวว่า การพากย์เสียง (voice-over) เป็นรูปแบบการทำเสียงพากย์ ซึ่งเป็นการอัดเสียงต้นฉบับโดยนักพากย์อาชีพ นักพากย์มือสมัครเล่น และนักแสดงอาชีพ ที่มีการอัดเสียงต้นฉบับไว้โดยยังไม่มีกรทับเสียงพากย์ใหม่ นักพากย์ต้องทำตนเปรียบเสมือนเป็นนักแสดงอยู่ด้วยเช่นกัน มักจะใช้ในรายการสารคดี หรือบทบรรยายก่อนหน้าภาพยนตร์เริ่ม โดยมีขั้นตอนการทำงานคือ เริ่มโดยการอ่านบทพากย์หรือสคริปต์ ต้องฝึกอ่านสคริปต์ ควรฝึกอ่านออกเสียงโดยมีการเว้นวรรคตอนที่ถูกต้อง การออกเสียงสูงเสียงต่ำตามเนื้อหา รวมถึงการตีความบทพากย์หรือสคริปต์ โดยเน้นเสียงขึ้นลงในจุดที่ควรให้ความสำคัญ เตรียมร่างกายให้พร้อมและพักผ่อนเพียงพอ ไม่เมื่อยง่วงนอน เทคนิคทางกาย ที่ควรฝึกทำบ่อยๆ ได้แก่ ฝึกหายใจเข้าให้ท้องป่อง หายใจออกให้ท้องแฟบ, หายใจเข้าให้ลึกที่สุด กลั้นไว้ 5 วินาที จากนั้นออกเสียง "โอ" ยาวๆ จนลมหายใจหมด, หมั่นออกกำลังกาย พัฒนาปอด เตรียมใจให้พร้อม ควรจะไม่มีเรื่องที่รบกวนจิตใจ ควรปล่อยวางเรื่องที่กังวลใจอยู่ จะทำให้มีสมาธิ แล้วผลงานจะออกมาดี ตรวจสอบเครื่องมือให้พร้อมใช้งานในตอนที่ต้องพากย์เสียง เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาด เริ่มการพากย์ สามารถอัดได้หลายเทค เพื่อเลือกเสียงที่เหมาะสมกับตัวละครมากที่สุด พร้อมทั้งแก้ไขส่วนที่พากย์ผิด พากย์ไม่ครบตอน จากนั้นนำไปเข้าโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ สร้างสรรค์ผลงานต่อไป

2.8 ความดังของเสียงมีความเหมาะสม

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินักฟังประสงค์ 5 ประการ เสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหามีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกใช้โปรแกรมในการสร้างหนังสือ

อิเล็กทรอนิกส์ให้สามารถแปลงเป็นไฟล์วิดีโอ .MP4 ได้ หลังจากแปลงไฟล์แล้ว เมื่อมีการเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้อ่านสามารถเลื่อนปุ่มเพื่อเพิ่มหรือลดความดังของเสียงได้ตามความต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับ ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ (2558, น. 7-39) ได้กล่าวว่า ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่จะปรากฏให้ผู้เรียนเห็นในหน้าหนังสือประกอบด้วยอะไรบ้าง เช่น ส่วนของชื่อเรื่อง หัวเรื่อง และหัวเรื่องย่อย แบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหาสาระ กิจกรรมที่กำหนดให้ทำ หรือแบบฝึกหัด แนวตอบและแบบทดสอบหลังเรียน รวมทั้งปุ่มเพิ่มลดความดังของเสียง เพื่อความสะดวกให้แก่ผู้ผลิตสตอรี่บอร์ดในขั้นตอนไป

2.9 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง และสื่อภาพโดยรวม

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง และสื่อภาพโดยรวม พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหาที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากสีพื้นหลังของนิทานจะเป็นภาพกราฟิก และภาพเคลื่อนไหว และพื้นหลังตัวอักษร ตลอดทั้งเนื้อเรื่อง จะเป็นภาพที่อยู่ในแนวอนเหมาะกับการสร้างหนังสือนิทาน ดังนั้น จึงไม่ถือว่าภาพดังกล่าวเป็นภาพพื้นหลังโดยตรง แต่เป็นภาพประกอบเนื้อเรื่อง ที่มีสีสันที่สดใส สวยงาม สอดคล้องเนื้อเรื่องและวัตถุประสงค์ของนิทานแต่ละเรื่อง สอดคล้องกับ ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, น. 57) ได้กล่าวว่า ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดใหญ่ตั้งแต่ครึ่งหน้ากระดาษขึ้นไป ภาพมีกรอบสีเหลี่ยมผืนผ้า ควรวางภาพในด้านยาว ขนานกับแนวระนาบของหน้ากระดาษ เพื่อให้ตำแหน่งของภาพทอดไปในตำแหน่งที่เด็กสนใจ ภาพควรถูกต้องตรงความเป็นจริง ทั้งสี และการกระทำต่าง ๆ ภาพควรเป็นภาพที่สีสวยงาม และสอดคล้องกับ ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ (2558, น. 7-15) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบด้านภาพกราฟิก การนำภาพกราฟิกเข้ามาใช้ประกอบบทเรียนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งหลักการนำภาพประกอบมาใช้ควรคำนึงถึง การเลือกภาพให้เหมาะสมกับเนื้อหา ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ภาพความชัดเจนถูกต้อง และขนาดของภาพที่เหมาะสม

2.10 เนื้อหาของหนังสือปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าในเรื่องของคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านเนื้อหาของหนังสือปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าในเรื่องของคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหาที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, น. 55) เนื้อเรื่องตรงกับวัยและความสนใจของเด็ก ได้แก่ เนื้อเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น สัตว์ เทพนิยาย นิทานต่าง ๆ เรื่องที่สิ่งเล็กสามารถชนะสิ่งใหญ่ เรื่องเกี่ยวกับความน่ารักของสิ่งที่เด็กรู้จัก เช่น เรื่องเกี่ยวกับความน่ารักของสัตว์เลี้ยง เรื่องจินตนาการ สนุกสนาน เรื่องเหลือเชื่อ เรื่องที่ใช้ชวนแก้ปัญหา ความเฉลียว

ฉลาดในการแก้ไขปัญหา เรื่องที่เสริมสร้างคุณธรรมและลักษณะนิสัย หรือเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัย เรื่องตื่นเต้น

2.11 นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหามีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ ภัทรขวัญ ลาสงยาง (2561, น. 73) ได้กล่าวว่า การเลือกเรื่อง ในงานเขียนสารคดีสำหรับเด็ก ควรเป็นเรื่องที่เร้าความสนใจให้อยากอ่าน มีสาระประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตต่อไป ควรสอดแทรกคติพจน์ไว้ให้เป็นสิ่งประจำใจ การเลือกประเด็นหรือหัวข้อในการเขียน หนังสือสารคดีสำหรับเด็กไม่ควรมองประเด็นใหญ่ที่เกิดความจำเป็นที่เด็กควรรู้ แต่ควรมองประเด็นเล็ก ๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของประเด็นใหญ่ ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เขียนควบคุมทิศทางของเรื่องที่น่าเสนอได้ง่ายและชัดเจน

2.12 เนื้อหาช่วยเสริมสร้างความรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียน ให้แก่นักเรียน

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านเนื้อหาช่วยเสริมสร้างความรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนให้แก่นักเรียน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหามีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาหลักสูตรของโรงเรียนนานาชาติ ฮาร์โรว์ ซึ่งคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ คือ iCare, iCreate, iGo for it , iRespect และ iTeam up หลังจากนั้น จึงนำคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังกล่าวมาแต่งเป็นแก่นเรื่อง ประกอบกับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่ทำการประเมินด้านเนื้อหานั้น เป็นครูผู้สอนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ย่อมมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นอย่างดี

2.13 การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สอดคล้องการใช้งาน

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัติอันพึงประสงค์ 5 ประการ ด้านการใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สอดคล้องการใช้งาน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี การศึกษาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหามีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบให้มีการสร้างไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นไฟล์ประเภทวีททัศน์ .MP4 และทำการอัปโหลดไฟล์ดังกล่าวขึ้นสู่แอปพลิเคชันยูทูปเพื่อส่งหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ให้นักเรียนอ่าน จึงมีผลทำให้การใช้งานง่ายมีความเป็นสากล คือ สามารถเดินหน้า ถอยหลัง หยุด หยุดชั่วคราว ปุ่มเพิ่มลด ความดังของเสียง และมีการเชื่อมโยงแต่ละหน้าในไฟล์เดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับ คັນสนีย์ สังสรรค์อนันต์

(2558, น. 7-19) ได้กล่าวว่า การออกแบบกรอบบทเรียนหรือเขียนสตอรี่บอร์ด โดยจะต้องเขียนครอบคลุมทุก ๆ องค์ประกอบ เช่น รูปแบบ และขนาดตัวอักษร สี รวมทั้งปุ่มต่าง ๆ ที่ใช้ในการควบคุมบทเรียน เช่น เดินหน้า ถอยหลัง หยุด หยุดชั่วคราว ปุ่มเพิ่มลดความดังของเสียง และการเชื่อมโยงแต่ละหน้า

12.4 การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม

การตรวจสอบคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณสมบัตินักเรียน ประสงค์ 5 ประการ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและนักเรียน มีความคิดเห็นตรงกันว่าเนื้อหาที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างให้เป็นลักษณะสื่อประสม มัลติมีเดีย ซึ่งมีทั้งข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงดนตรี และเสียงประกอบฉาก คำให้บทเรียนดูเสมือนจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ (2558, น. 7-12) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของชุดการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้ป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการสอนได้เป็นอย่างดี เพราะชุดการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความสำคัญ ดังนี้ คือ ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน สามารถนำเสนอบทเรียนได้ด้วยการสร้างบทเรียนให้มีลักษณะมัลติมีเดีย ซึ่งนำเสนอได้ทั้งเสียงดนตรี ภาพนิ่ง ภาพกราฟิก และภาพเคลื่อนไหว ทำให้บทเรียนดูเสมือนจริง ได้รับความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเรียนด้วยความกระตือรือร้น มีความสนใจ มีความตั้งใจในการเรียน และมีความสุขสนุกสนานที่จะเรียน

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวกับข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

3.1.1 หากโปรแกรมสื่อมีขนาดใหญ่มาก จะทำให้การเปลี่ยนหน้าจอล่าช้า การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้มีประสิทธิภาพดี ผู้สร้างต้องใช้ทักษะในการออกแบบเป็นอย่างดี เพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณภาพ ต้องมีความรู้และความชำนาญในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และการสร้างสื่อที่ดีพอ

3.1.2 ฝ่ายการจัดการห้องสมุด ควรมีการรวบรวมและเผยแพร่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการให้กับนักเรียนในทุกระดับใช้สามารถเข้าถึงได้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนทุกระดับชั้นมีความเข้าใจและเห็นความสำคัญของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังกล่าวมากยิ่งขึ้น

3.1.3 เนื่องจากปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ ได้มีการเพิ่มคุณลักษณะอันพึงประสงค์อีก 2 ประการ คือ iPractice และ iWonder ดังนั้น จึงควรจัดให้นักเรียนมีการแข่งขันต่าง

นิทานพัฒนาคุณสมบัตินับพันประการดังกล่าวยิ่งขึ้น ให้เป็นลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
ในประเภทที่นักเรียนมีความถนัดและสนใจ เพื่อเป็นการส่งเสริมความเข้าใจและนำไปใช้ประโยชน์กับ
ชีวิตประจำวันของนักเรียนต่อไป





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยสกลนคร

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บรรณานุกรม

- กรรณภิรมย์ จารุสวัสดิ์. (2550). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book). วารสารวิชาการครุศาสตร์
อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 8(2).
- กฤตยา เจริญรุ่งเรือง, จงกล แก่นเพิ่ม และ ศศิฉาย ณะมัย. (2560). การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง
นิทานพื้นบ้านอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญา-
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- กลุ่มจิตต์ พลายเวช. (2526). *หนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- กำธร บุญเจริญ. (2550). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเว็บ 2
รูปแบบที่ต่างกัน เรื่อง การเขียน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. ถ่ายเอกสาร.
- กิ่งแก้ว อรรถากร. (2519). คติชนวิทยา. *เอกสารนิเทศศึกษา ฉบับที่ 184*. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศ
กรรมการฝึกหัดครู อ่างอิงใน สมศักดิ์ ปริบูรณ์. (2542). *นิทานสำหรับเด็ก*. ราชบุรี: สถาบัน
ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/446337>. *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ*.
กรุงเทพฯ : เอลโล่การพิมพ์ (1998).
- เกริก ยूनพันธ์. (2543). *การเล่านิทาน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2559). *การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ครรชิต มาลัยวงศ์. (2540). *นวัตกรรมทางเทคโนโลยีในทศวรรษ 2000*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- จรัสสม ปานบุตร. (2556). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียง
ภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด. *วารสารวิชาการ
Veridian E-Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 7(3).
- จินตนา ไบกาชู. (2534). *การจัดหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.
_____. (2542). *เทคนิคการเขียนหนังสือเด็ก*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- จินตวิทย์ คล้ายสังข์. (2555). *Desktop Publishing สู่ e-book ของผู้เรียนยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์-
มหาวิทยาลัย.
- จิระพันธ์ เดมะ. (2545). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Electronic Book. *วารสารวิทยบริการ*, 13, 1-14.

- จูลศักดิ์ สุขสบาย. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ และ การสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ณัฐฉิณี ชนะโชติ. (2548). การใช้นิทานที่ครูแต่งเองโดยใช้เค้าโครงเรื่องนิทานพื้นบ้านพัฒนาพฤติกรรม ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และการช่วยเหลือผู้อื่นของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านศรีไกรลาศ จังหวัดนครสวรรค์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ถนอมพร เหลาหจรัสแสง. (2542). คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- ทวีศักดิ์ ญาณประทีป. (2537). การเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็กวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- _____. (2545). การเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- _____. (2555). การพัฒนาทักษะการเขียน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทวีศิลป์ สารแสน. (2543). ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนด้าน ครูผู้สอนกับความพึงพอใจของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา. (ดุขฎิณีพนธ์ปริญญา การศึกษาดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ทองสุข เอี่ยมศิริ. (2009). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ทัศนีย์ สิงเจริญ. (2543). ความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนวังไกลกังวล และ โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ต่อวิธีการเรียนการสอนทางไกลผ่าน ดาวเทียม. กรุงเทพฯ: ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ไทย.
- ทิพย์มณฑา สดชื่น. (2554). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การถ่ายภาพเบื้องต้น. (วิทยานิพนธ์- ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา. ถ่ายเอกสาร
- ธวัช ปุณโณทก. (2553). นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ: บั๊ค พอยท์.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. (2539). วรรณกรรมวิจารณ์. ปทุมธานี: นาคร.
- นาฏอนงค์ จันทรเชียว. (2558). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้การเรียนรู้แบบ SQ4R เรื่องการ อ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- นิตยา วรรณกิตร์. (2558). วรรณกรรมสำหรับเด็ก. นนทบุรี: อินทนิล.

- บุญรัตน์ อินทรสัมพันธ์. (2542). *ความพึงพอใจของนักเรียนต่อพฤติกรรมการเรียนการสอนในระบบทวิภาค สังกัดกรมอาชีวศึกษา จังหวัดชลบุรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ประคอง นิมนานเหมินทร์. (2543). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2545). *นิทานพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี เชียงทอง. (2526). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พัชชา อินทร์ศรี. (2555). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เรื่อง การใช้ห้องสมุด สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง เขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์-การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- เพชร แสงเพชร. (2558). *การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน ตามหลักอิทธิบาท 4 โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา กลุ่มที่ 1 กรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์-ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ไพฑูริย์ ศรีฟ้า. (2551). *E-BOOK หนังสือพูดได้*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ฐานบุ๊คส์.
- ภัทรขวัญ ลาสงยาง. (2558). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก*. อุบลราชธานี: สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- _____. (2561). *คิด เขียน สร้าง นิทานและหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภิญญาพร นิยะประภา. (2534). *การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินต์ติ้งเฮ้าส์.
- มานพ ถนอมศรี. (2546). *การเขียนหนังสือสารคดี บันเทิงคดี สำหรับเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สิปประภา.
- รัถพร ชังชาติ. (2546). *หนังสือสำหรับเด็ก*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วราภรณ์ บำรุงกุล. (2530). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. พิษณุโลก: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- วลีรัตน์ ปานเพียร. (2560). *การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- วิทยากร เชียงกูร และคณะ. (2555). *รายชื่อ 100 หนังสือเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทย ปี 2555*. สืบค้นจาก <http://www.qlf.or.th/Home/Contents/552>.
- วินัย รอดจ่าย และคณะ. (2554). *การเขียนแลกรจัดทำหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ: ตะเกียง.
- วิริยะ สิริสิงห. (2534). *การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2551). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- วิรุฬ พรรณเทวี. (2542). ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการของหน่วยงานกระทรวงมหาดไทย
อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์).
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ศยามน อินสอาด (2561). การออกแบบบทเรียน e-Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง. กรุงเทพฯ:
วี.พริ้นท์ (1991).
- ศักดิ์ดา จีรไพโรจน์. (2546). การประเมินผลความพึงพอใจหลังการฝึกของเกษตรกรผู้เข้ารับการฝึกอบรม
โครงการการจัดการผลิตข้าวตามแนวทางโรงเรียนเกษตรกรในพระราชดำริ ในเขตจังหวัด
สุพรรณบุรี ปี 2546. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา. (2546). หนูมากับหนูมี. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2563). การสำรวจการอ่านของประชากร
พ.ศ. 2561. กรุงเทพฯ: กองสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สุพัทธรา ชุมเกตุ. (2522). วรรณกรรมสำหรับวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุมาลี จันทรรักษ์. (2560). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-BOOK) เรื่อง การสร้างเสริมสุขภาพ
สมรรถภาพ และการป้องกันโรค สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์-
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- สุรศักดิ์ ไวทยาพงศ์สกุล. (2550). ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/446337>.
- เสาวลักษณ์ ญาณสมบัติ. (2545). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นจาก เว็บไซต์ <https://www.gotoknow.org/posts/446337>.
- อภิชาติ อ่อนอม. (2559). แนวทางในการพัฒนาทักษะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในสถานศึกษา สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร-
มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- อรรถพร คำคม. (2546). การให้บริการสินเชื่อของธนาคารอาคารสงเคราะห์: ศึกษาจากความคิดเห็น ของ
ผู้ใช้บริการฝ่ายกิจการสาขากรุงเทพและปริมณฑล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตร-
มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อัคเดช ศรีมณีพันธ์. (2547). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบประสมเพื่อการอบรม สำหรับบุคลากร
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์).
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อัญญาณี คล้ายสุบรรณ. (2542). วรรณกรรมสำหรับเด็ก. กาญจนบุรี: โปรแกรมวิชาบรรณรักษ์ศาสตร์และ
สารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.

- Barker, Phillip and Giller, Susan. (1991). An Electronic Book for Early Learners. *Educational Technology Review*, 6.
- Barker, Phillip and Manji, Karim. (1991). Designing Electronic Book. *Education And Training Technology International*, 28(1), 276.
- Barker, Phillip. (1992). Electronic Books and Libraries of the Future. *The Electronic Library*, 10(1), 139-149.
- _____. (1996). Electronic Books; A Review and Assessment of Current Trends. *Education Technology Review*, 6.
- Boling, Elizabeth. (1994). Meeting the Challenge of the Electronic Page: Attending Instructional Design Skills. *EDUCATIONAL ECHNOLOGY*.
- EBONI. (2002). *The problem of defining electronic books*. Retrieved from <http://eboks.strath.ac.uk/eboni/index.html>.
- Hawkins, D.T. (2000). Electronic Books: a Major Publishing Revolution. *Part 1 General Considerations and Issue*, 24(4), 14-18, 24-26, 28.
- Santrock, John W. and Yossen, Steven R. (1968). *Children and Adolescents: A developmental Perspective*. Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown'.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

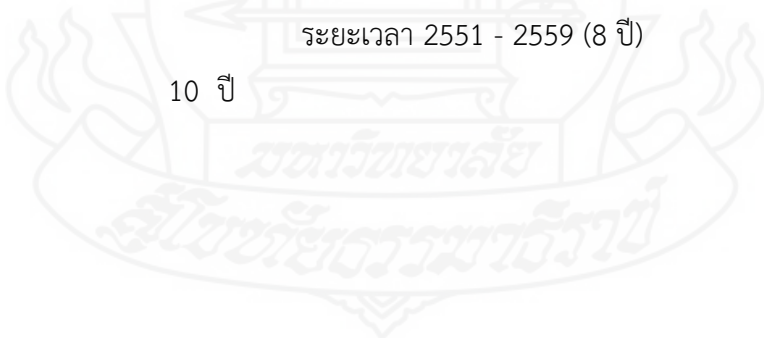
- | | |
|-------------------------|--|
| 1. ชื่อ | กิติมา ตันสกุล |
| สถานที่ทำงาน | ฝ่ายประถม โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ |
| วุฒิการศึกษา | ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ศษ.ม |
| ประสบการณ์หรือความชำนาญ | ภาควิชาภาษาไทย ฝ่ายประถม โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ |
| ตำแหน่ง | หัวหน้าภาควิชาภาษาไทย ฝ่ายประถม โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ |
| ระยะเวลา | 4 ปี |
| | |
| 2. ชื่อ | นางพัชรินทร์ วัชรกิตตานนท์ |
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ |
| วุฒิการศึกษา | ปริญญาโท บริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| ประสบการณ์หรือความชำนาญ | <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูต้นแบบปฏิรูปการเรียนรู้ (สช.) 2. หัวหน้าแผนกอนุบาล 3. ผู้ช่วยครูใหญ่โรงเรียนพระมารดานิจจานุเคราะห์แผนกอนุบาล พ.ศ. 2537-2538 4. ครูใหญ่และครูสอนภาษาไทยโรงเรียนอนุบาลนานาชาติฮาร์โรว์ สาขาเอกมัย ในปี พ.ศ. 2546 – 2548 5. ครูสอนภาษาและวัฒนธรรมไทยโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2550 - ปัจจุบัน |
| ระยะเวลา | 8 ปี |

3. ชื่อ วนาลี ทิยรทอง
- สถานที่ทำงาน โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์
- วุฒิการศึกษา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเอกการสอนภาษาอังกฤษในฐานะ
ภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ประสบการณ์หรือความชำนาญ
1. การสอนภาษาไทยให้เด็กไทยและเด็กต่างชาติตำแหน่ง
ครูภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษา
ระยะเวลา 6 ปี
 2. ครูสนับสนุนการสอน ช่วยสอนภาษาและสนับสนุนการเรียน
การสอน โรงเรียนนานาชาติโซวส์เบอร์รี่ ระยะเวลา 2 ปี
 3. คุณครูสอนภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษา
โรงเรียนอัสสัมชัญ ระยะเวลา 11ปี
- ระยะเวลา 19 ปี

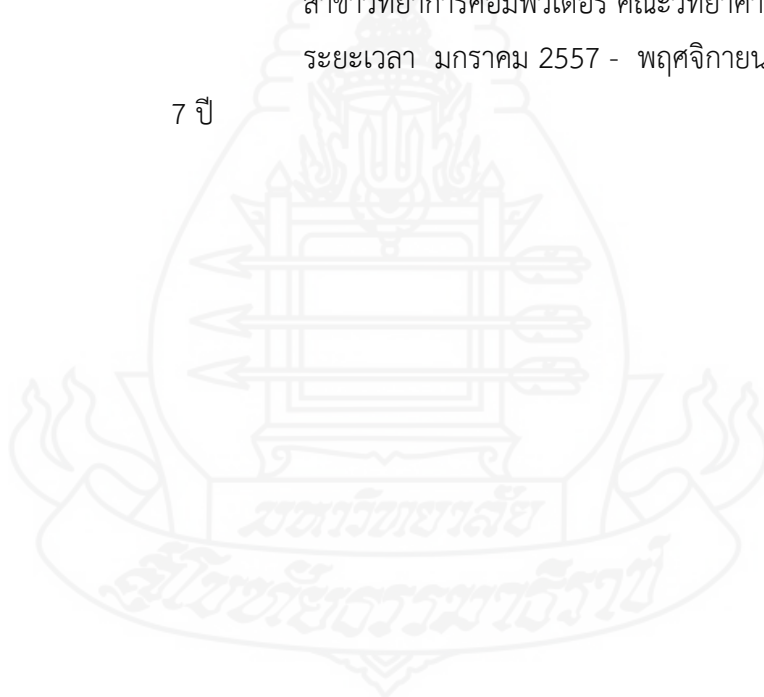


รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

1. ชื่อ	ณภัทร พลอยงาม
สถานที่ทำงาน	บริษัท แอปแมน จำกัด (AppMan Co., Ltd.)
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท สาขาระบบโต้ตอบอัจฉริยะ มหาวิทยาลัยปอมเปอฟาบรา ประเทศสเปน (Master in Intelligent Interactive Systems, Pompeu Fabra, University, Spain)
ประสบการณ์หรือความชำนาญ	<ol style="list-style-type: none"> 1. วิศวกรระบบปัญญาประดิษฐ์ (Machine Learning Engineer) พัฒนาระบบปัญญาประดิษฐ์ และซอฟต์แวร์ บริษัท แอปแมน จำกัด (AppMan Co., Ltd.) ระยะเวลา 2563 - ปัจจุบัน 2. วิศวกรแอปพลิเคชัน (Application Engineer) พัฒนาระบบซอฟต์แวร์ บริษัทระคุเทน กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (Rakuten Inc., Tokyo, Japan) ระยะเวลา 2560 - 2561 (1 ปี 5 เดือน) 3. นักออกแบบโครงสร้างซอฟต์แวร์ (Software architect) บริษัท เอ็นทีที เดต้า (ประเทศไทย) จำกัด (NTT Data (Thailand) Co., Ltd.) ระยะเวลา 2551 - 2559 (8 ปี)
ระยะเวลา	10 ปี



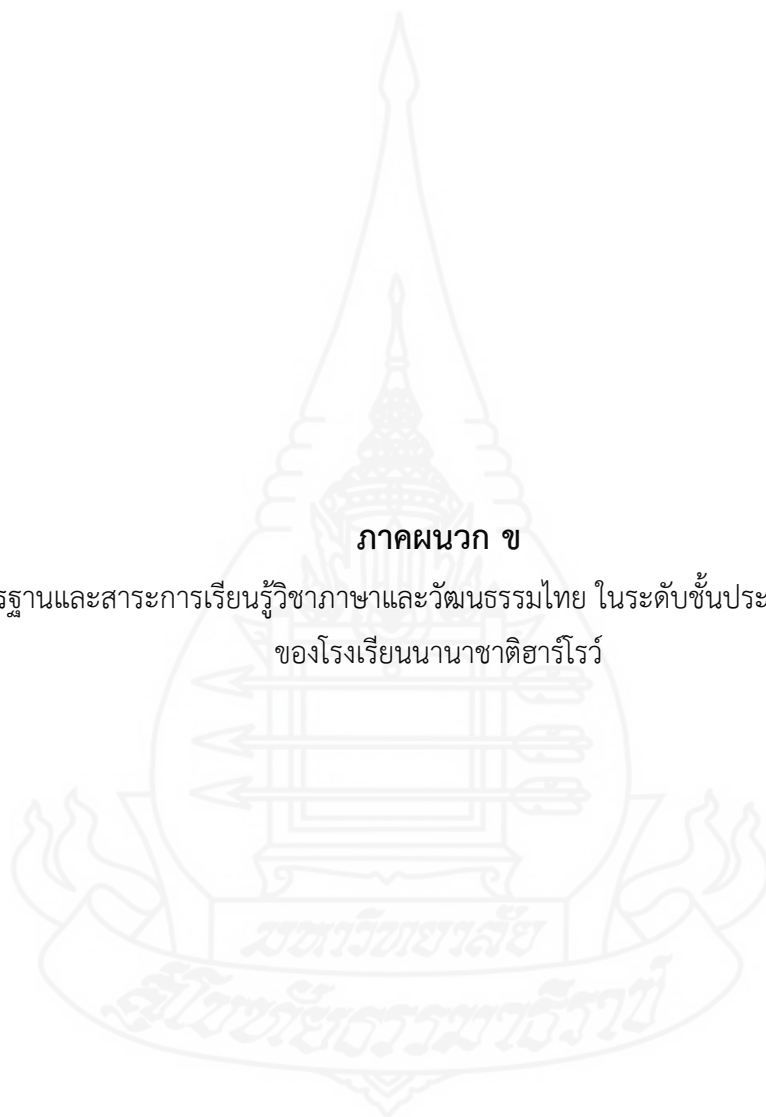
2. ชื่อ	พรพรรณ อัมภาพร
สถานที่ทำงาน	บริษัท ไทยประกันชีวิต จำกัด (มหาชน)
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ประสบการณ์หรือความชำนาญ	1. เจ้าหน้าที่ Staff อาวุโส 2 ระดับ 11 (Senior Staff Officer 2, Level 11) ระยะเวลา กุมภาพันธ์ 2563 - พฤษภาคม 2563 2. นักวิเคราะห์โปรแกรมเมอร์ (Programmer Analyst) บริษัท G-Able Co., Ltd. ระยะเวลา มิถุนายน 2558 - มกราคม 2563 3. ผู้ช่วยนักวิจัย (Research support staff) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ ระยะเวลา มกราคม 2557 - พฤศจิกายน 2557
ระยะเวลา	7 ปี



3. ชื่อ วันวิสาข์ ทูลโรจน์
- วุฒิการศึกษา ปริญญาโท สาขาธุรกิจระบบอิเล็กทรอนิกส์
(Master's degree (Eelectronic Business),
King Mongkut's University of Technology Thonburi
- สถานที่ทำงาน บริษัท แอมพอส (Ampos Solution Co., Ltd.)
- ประสบการณ์หรือความชำนาญ
1. Senior Quality Assurance Engineer
ตรวจสอบความถูกต้องของซอฟต์แวร์
บริษัท แอมพอส (Ampos Solution Co., Ltd.)
ระยะเวลา สิงหาคม 2562 – ปัจจุบัน รวม 1 ปี
 2. Test Leader
ตรวจสอบความถูกต้องของซอฟต์แวร์
บริษัท Aware Outsourcing Services Corporation
(Thailand) Ltd.
ระยะเวลา มกราคม 2562 – มิถุนายน 2562 รวม 6 เดือน
 3. Software Quality Assurance Manager
ตรวจสอบความถูกต้องของซอฟต์แวร์
บริษัท Verifone (Thailand) Co., Ltd.
ระยะเวลา ส.ค. 2561 – ก.ย. 2562 รวม 1 ปี
 4. Software Quality Analyst
ตรวจสอบความถูกต้องของซอฟต์แวร์
บริษัท DST Worldwide Services (Thailand) Ltd.
ระยะเวลา พ.ค. 2553 – มิ.ย. 2560 รวม 7 ปี
- ระยะเวลา 10 ปี

ภาคผนวก ข

มาตรฐานและสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์



มาตรฐานและสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

มาตรฐาน/Standards	ตัวชี้วัด/Indicator	สาระการเรียนรู้/Content
<p>มาตรฐาน ท 1.1</p> <p>ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง 2. อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน 3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน 4. ระบุใจความสำคัญและรายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน 5. แสดงความคิดเห็นและคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน 6. อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน 7. อ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อเสนอแนะ 8. มีมารยาทในการอ่าน 	<ul style="list-style-type: none"> - คำคล้องจอง ข้อความ กลอน ดอกสร้อย และบทร้อยกรองง่าย ๆ - คำที่มีวรรณยุกต์ - คำที่มีตัวสะกด - คำที่มีอักษรควบ อักษรนำ - คำที่มี ตัวการันต์ - คำที่มี รร - คำที่มีความหมายตรงกันข้าม
<p>มาตรฐาน ท 2.1</p> <p>ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด 2. เขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์ 3. เขียนเรื่องสั้นๆ ตามจินตนาการ 4. เขียนบรรยายภาพประกอบ 5. มีมารยาทในการเขียน 	<ul style="list-style-type: none"> - การฝึกคัดลายมือ - การเขียนประโยคข้อความสั้นๆเกี่ยวกับประสบการณ์ - การเขียนบันทึกวันหยุด - เขียนบรรยายประกอบภาพที่คุ้นเคย

มาตรฐาน/Standards	ตัวชี้วัด/Indicator	สาระการเรียนรู้/Content
<p>มาตรฐาน ท 5.1</p> <p>เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจารณ์วรรณคดี วรรณกรรมไทยอย่างเห็น คุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ ในชีวิตจริง</p>	<ol style="list-style-type: none"> ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่าน หรือการฟังวรรณกรรมสำหรับเด็ก เพื่อนำไปใช้ชีวิตประจำวัน ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็ก ในห้องเรียน ท่องจำบทร้องตามที่ กำหนด และบทร้อยกรองที่มี คุณค่าตามความสนใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - วรรณกรรมเด็ก - บทร้องเล่นในการละเล่นของ เด็กไทย - บทอาขยานและบทร้อย กรองที่เหมาะสมแก่วัย
<p>มาตรฐาน ส 2.1</p> <p>เข้าใจและปฏิบัติตนตามประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ ร่วมกันในสังคมไทย และสังคม โลกอย่างมีความสุข</p>	<ol style="list-style-type: none"> ปฏิบัติตนอย่างมีมารยาท ตามประเพณีและวัฒนธรรม ไทยในชีวิตประจำวัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ปฏิบัติตนอย่างมีมารยาท ตามประเพณี และวัฒนธรรม ไทยในชีวิตประจำวัน
<p>มาตรฐาน ส 2.2</p> <p>เข้าใจระบบการเมืองการปกครองใน สังคมไทย ยึดมั่น ศรัทธาและธำรง รักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบ ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข</p>	<ol style="list-style-type: none"> อธิบายความหมายและ ความสำคัญของธงชาติไทย ยืนตรงเมื่อได้ยินเสียงเพลง ชาติและเพลงสรรเสริญพระ บารมี บอกโครงสร้างและบทบาท ของสมาชิกในโรงเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - ธงชาติไทย - เพลงชาติ และเพลง สรรเสริญพระบารมี - โครงสร้างและบทบาทของ สมาชิกในโรงเรียน
<p>มาตรฐาน ส 4.3</p> <p>เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มี ความรัก ความภูมิใจและธำรง ความเป็นไทย</p>	<ol style="list-style-type: none"> ระบุสิ่งที่พบเห็นใกล้ตัวซึ่ง สะท้อนวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ไทย และแสดงออกถึงความ ภูมิใจในความเป็นไทย 	<ul style="list-style-type: none"> - อาหารไทย - การอยู่ไฟ - กินรี

มาตรฐาน/Standards	ตัวชี้วัด/Indicator	สาระการเรียนรู้/Content
มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจภูมิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กับสภาพแวดล้อมของไทย ที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ วัฒนธรรม มีจิตสำนึกอนุรักษ์ ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	1. อธิบายความสำคัญและคุณค่า ของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และสังคม	- คุณค่าของสิ่งแวดล้อมทาง ธรรมชาติ (การประกอบอาชีพ การเพาะปลูก เลี้ยงสัตว์ ทำป่า ไม้ ทำเหมืองแร่) - คุณค่าของสิ่งแวดล้อมทาง สังคม (สิ่งปลูกสร้างเพื่อความ สะดวกในการดำรงชีพ)





ภาคผนวก ค

แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เรื่อง นิตานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ

แบบประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

แบบประเมินความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ที่มีต่อหนังสือนิทาน เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา (Pre-Prep โดยมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 คือ iCare, iCreate, iGo for it, iRepect, iTTeam up)

คำชี้แจง ระดับความพึงพอใจ กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

- ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมพอใช้
- ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	องค์ประกอบของหนังสือ					
1.1	ภาพปกมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
1.2	ภาพปกชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา					
1.3	ภาพปกสวยงามทำให้หนังสือน่าอ่าน					
2	ลักษณะของเนื้อหา					
2.1	ความยาวของเนื้อหาเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน					
2.2	การลำดับเนื้อหาทำให้ง่าย ต่อการทำความเข้าใจ					
2.3	เนื้อหามีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน					
2.4	เนื้อหาสนุก น่าอ่าน ชวนติดตาม					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
2.5	เนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของนักเรียน					
2.6	ความถูกต้องของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม					
3	ลักษณะการใช้ภาษา					
3.1	การใช้ภาษาเข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักเรียน					
3.2	การใช้ภาษาสื่อความหมายชัดเจน					
3.3	ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมกับการสื่อสารของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2					
3.4	การใช้คำเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน					
3.5	ความถูกต้องของคำ และตัวสะกด					
4	คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ					
4.1	เนื้อหาของหนังสือปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าในเรื่องของ คุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของ โรงเรียน					
4.2	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวันได้					
4.3	เนื้อหาของหนังสือให้ความเพลิดเพลินและกระตุ้นให้เกิดนิสัย รักการอ่าน					
4.4	เนื้อหาช่วยเสริมสร้างความรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนให้แก่ นักเรียน					

ลงชื่อ (นาง/นางสาว) _____ ผู้เชี่ยวชาญด้าน
(_____)

ตำแหน่ง _____

โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

วัน/เดือน/ปี _____ / _____ / _____

แบบประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีการศึกษา

แบบประเมินความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ที่มีต่อหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา (Pre-Prep) โดยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 คือ iCare, iCreate, iGo for it, iRepect, iTeam up

คำชี้แจง ระดับความพึงพอใจ กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ด้านเนื้อหา					
1.1	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
1.2	การจัดลำดับเนื้อหา มีความต่อเนื่อง					
1.3	ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่อง					
1.4	เนื้อหาเหมาะสมที่จะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์					
1.5	ความยาวของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา					
2	ภาพและเสียง					
2.1	ความเหมาะสมของภาพที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
2.2	ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบนิทานมีความเหมาะสม					
2.3	การจัดวางตำแหน่งภาพมีความเหมาะสม					
2.4	การใช้ภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
2.5	เสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง					
2.6	เสียงที่ใช้บรรยายมีความน่าสนใจและน่าฟัง					
2.7	เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม					
2.8	ความดังของเสียงมีความเหมาะสม					
3	ตัวอักษรและสีของตัวอักษร					
3.1	ความเหมาะสมและขนาดของตัวอักษร					
3.2	ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
3.3	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร					
4	การออกแบบและการพัฒนา					
4.1	การออกแบบหน้าจอมีความเหมาะสม					
4.2	ความเหมาะสมของเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา					
4.3	ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหา					
4.4	การออกแบบกราฟิกหน้าจอมีความสอดคล้องกับเนื้อหา					
4.5	เทคนิคของการออกแบบสามารถย้อนฟังซ้ำได้					
4.6	ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง					
4.7	ความเหมาะสมของสีพื้นจอภาพโดยรวม					
5	ด้านปฏิสัมพันธ์					
5.1	การเชื่อมโยงเนื้อหาไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องเหมาะสม					
5.2	การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อการใช้งาน					
5.3	การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
6	องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์					
6.1	หน้าจอหลักของหนังสือมีความสวยงามเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
6.2	หน้าจอหลักของหนังสือมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา					
6.3	โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างหนังสือมีความเหมาะสม					
6.4	ขนาดของแฟ้มข้อมูลหนังสือมีความเหมาะสม					

ลงชื่อ (นาง/นางสาว) _____ ผู้เชี่ยวชาญเทคโนโลยี

(_____)

ตำแหน่ง _____

บริษัท _____

วัน/เดือน/ปี _____ / _____ / _____



แบบประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้เรียน

แบบประเมินความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ สำหรับผู้เรียนที่มีต่อหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา (Pre-Prep โดยมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 คือ iCare, iCreate, iGo for it, iRepect, iTeam up)

คำชี้แจง ระดับความพึงพอใจ กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์					
1.1	ด้านเนื้อหา					
1)	การจัดลำดับเนื้อหาที่มีความต่อเนื่อง					
2)	ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่อง					
3)	เนื้อหาเหมาะสมที่จะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์					
4)	ความยาวของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา					
1.2	ภาพและเสียง					
1)	การจัดวางตำแหน่งภาพมีความเหมาะสม					
2)	การใช้ภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					
3)	เสียงประกอบชัดเจนน่าฟัง					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
4)	เสียงที่ใช้บรรยายมีความน่าสนใจและน่าฟัง					
5)	เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม					
6)	ความดังของเสียงมีความเหมาะสม					
1.3	การออกแบบและการพัฒนา					
1)	ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหา					
2)	ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง					
3)	ความเหมาะสมของสีพื้นจอภาพโดยรวม					
1.4	ด้านปฏิสัมพันธ์					
1)	การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อการใช้งาน					
2)	การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม					
1.5	องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์					
1)	หน้าจอลหลักของหนังสือมีความสวยงามเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
2)	หน้าจอลหลักของหนังสือมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา					
2	ความคิดเห็นเกี่ยวกับรายละเอียดของหนังสือ					
2.1	ลักษณะของเนื้อหา					
1)	ความยาวของเนื้อหาเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน					
2)	เนื้อหาสนุก น่าอ่าน ชวนติดตาม					
3)	เนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของนักเรียน					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ/ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
2.2	ลักษณะการใช้ภาษา					
1)	การใช้ภาษาเข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักเรียน					
2)	การใช้ภาษาสื่อความหมายชัดเจน					
3)	ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมกับการสื่อสารของนักเรียน					
4)	การใช้คำเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน					
2.3	คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ					
1)	เนื้อหาของหนังสือปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าใน เรื่องของคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียน					
2)	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวันได้					
3)	เนื้อหาของหนังสือให้ความเพลิดเพลินและกระตุ้น ให้เกิดนิสัยรักการอ่าน					
4)	เนื้อหาเสริมสร้างความรู้ด้านคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนให้แก่นักเรียน					

ลงชื่อ (ต.ช./ต.ญ.) _____ นักเรียน

ผู้ประเมิน

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์

วัน/เดือน/ปี _____ / _____ / _____

ภาคผนวก ง

ตัวอย่าง

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ
ของโรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร



ปกหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์
เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ



คำนำ

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร นี้ ได้สร้างขึ้นโดย นางสาวชมชนก พลอยงาม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าอิสระ ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน สาขา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ปีการศึกษา 2562

โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์นี้ เพื่อส่งเสริมการอ่านและการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินมีความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ภายในหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์นี้ ประกอบไปด้วยนิทาน จำนวน 15 เรื่อง ซึ่งแบ่งตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ โดยหนึ่งคุณลักษณะจะประกอบไปด้วยนิทานจำนวน 3 เรื่อง คือ iCare, iCreate, iGo for it, iRespect และ iTeam up ตามด้วยคำถามท้ายเรื่อง และเฉลยคำตอบของนิทานแต่ละเรื่อง

ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่านักเรียนและผู้อ่านจะได้รับความรู้และประโยชน์จากการอ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้

นางสาวชมชนก พลอยงาม
30 พฤศจิกายน 2563

คำชี้แจงการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

การใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ นี้ มีนิทานจำนวน 15 เรื่อง โดยมีการเรียงตามลำดับของนิทานแต่ละเรื่องตามรายชื่อเรื่องที่ปรากฏในสารบัญ ซึ่งผู้อ่านสามารถดัดปุ่มเลื่อนไปตามลำดับดังกล่าว โดยสามารถเลื่อนข้ามไปอ่านนิทานเรื่องอื่นก่อนได้ สามารถกดหรือเพิ่มความดังของเสียงได้ สามารถกดปุ่มควบคุมการหยุดและแสดงต่อได้ตามความต้องการของผู้อ่าน

หลังจากอ่านนิทานแต่ละเรื่องจบแล้วให้นักเรียนตอบคำถามของนิทานท้ายเรื่อง จำนวน 5 ข้อ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง และสามารถตรวจสอบคำตอบได้เมื่ออ่านนิทานครบทั้ง 15 เรื่องแล้วในส่วนท้ายเล่มของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

ทั้งนี้ ในการตอบคำถามในแต่ละข้อของนิทานแต่ละเรื่องนั้น นักเรียนสามารถตอบตามความเข้าใจและความคิดเห็นของตนเองได้หลายหลาก การเฉลยคำตอบเป็นเพียงแนวทางให้แก่นักเรียนการศึกษาและเข้าคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการของโรงเรียนจากนิทานแต่ละเรื่องได้มากยิ่งขึ้น

สารบัญ	
	เรื่องที่
นิทาน เรื่องที่ 1 ตันมะม่วงกับตันแอปเปิ้ล คำถามของนิทาน เรื่อง ตันมะม่วงกับตันแอปเปิ้ล	1
นิทาน เรื่องที่ 2 ฝูงพิษอันตราย คำถามของนิทาน เรื่อง ฝูงพิษอันตราย	2
นิทาน เรื่องที่ 3 ยิ่งให้ยิ่งได้ คำถามของนิทาน เรื่อง ยิ่งให้ยิ่งได้	3
นิทาน เรื่องที่ 4 กระทงแหวกแนว คำถามของนิทาน เรื่อง กระทงแหวกแนว	4

สารบัญ (ต่อ)	
	เรื่องที่
นิทาน เรื่องที่ 5 ถังขยะอัจฉริยะ คำถามของนิทาน เรื่อง ถังขยะอัจฉริยะ	5
นิทาน เรื่องที่ 6 เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง คำถามของนิทาน เรื่อง เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง	6
นิทาน เรื่องที่ 7 พระอาทิตย์ พระจันทร์ กับเจ้าราหูขี้โอ้อวด คำถามของนิทาน เรื่อง พระอาทิตย์ พระจันทร์ กับเจ้าราหูขี้โอ้อวด	7
นิทาน เรื่องที่ 8 เพราะใจจึงชนะได้ทุกสิ่ง คำถามของนิทาน เรื่อง เพราะใจจึงชนะได้ทุกสิ่ง	8

สารบัญ (ต่อ)

	เรื่องที่
นิทาน เรื่องที่ 9 ยอดนักร้อง คำถามของนิทาน เรื่อง ยอดนักร้อง	9
นิทาน เรื่องที่ 10 วันไหว้ครู คำถามของนิทาน เรื่อง วันไหว้ครู	10
นิทาน เรื่องที่ 11 จดหมายของแดงโม คำถามของนิทาน จดหมายของแดงโม	11
นิทาน เรื่องที่ 12 เด็กดีเด็กดี คำถามของนิทาน เรื่อง เด็กดีเด็กดี	12

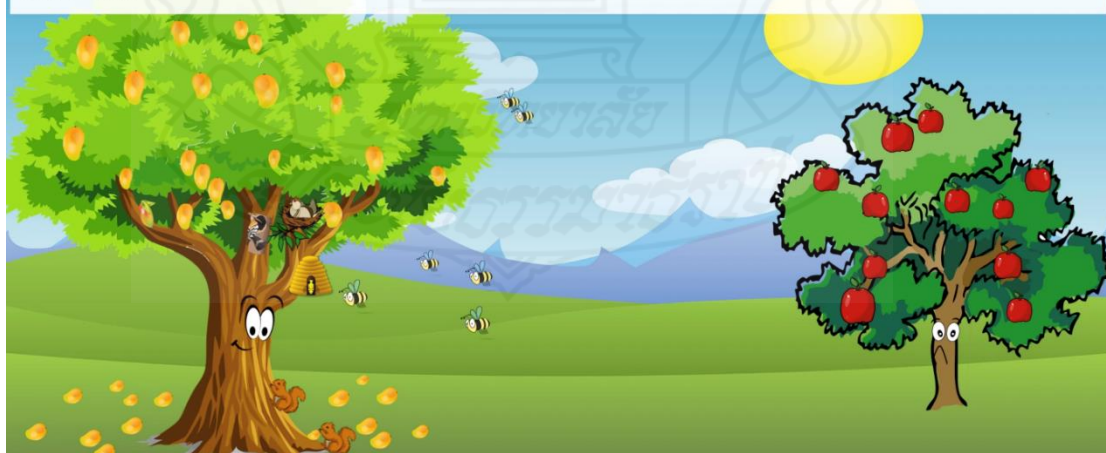
สารบัญ (ต่อ)

	เรื่องที่
นิทาน เรื่องที่ 13 คินความสุขสู่ทะเล คำถามของนิทาน เรื่อง คินความสุขสู่ทะเล	13
นิทาน เรื่องที่ 14 สามัคคีคือพลัง คำถามของนิทาน เรื่อง สามัคคีคือพลัง	14
นิทาน เรื่องที่ 15 เจ้าเมืองกับมังกรทำฝน คำถามของนิทาน เรื่อง เจ้าเมืองกับมังกรทำฝน	15
เฉลยคำตอบ	

คุณสมบัติอันพึงประสงค์ ที่ 1
iCare เรื่องที่ 1 ต้นมะม่วงกับต้นแอปเปิ้ล



กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีต้นมะม่วงกับต้นแอปเปิ้ลอยู่ในป่าลึก เจ้าต้นมะม่วงเป็นต้นไม้ที่ใจดี ให้ทั้งผลเป็นอาหาร และให้ใช้ลำต้นเป็นที่อยู่อาศัยแก่สัตว์ต่าง ๆ หลากหลาย



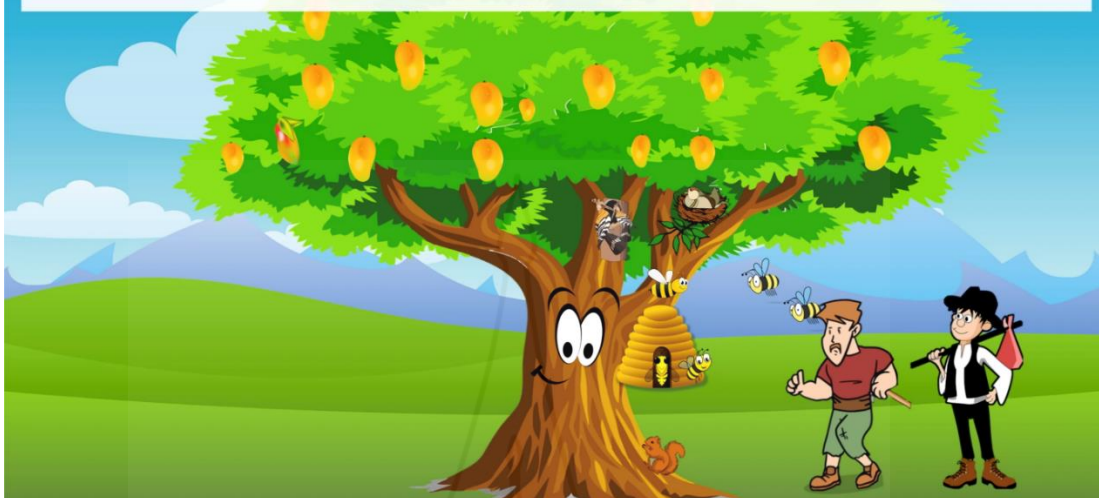
ทั้ง นก กระรอก และผึ้ง พวกเขาจึงพากันพูดว่า “ต้นมะม่วงเจ้าพวกเราขอบคุณเธอมากนะ เราจะไม่ลืมความมีน้ำใจของเธอเลย” “ฉันต่างหากล่ะ ที่ต้องขอบคุณพวกเธอที่ทำให้ฉันไม่เหงา” เจ้าต้นมะม่วงตอบและยิ้มอย่างมีความสุข



ส่วนเจ้าต้นแอปเปิ้ลเป็นต้นไม้ที่ไม่มีน้ำใจ มีลูกมากมายแต่ไม่เคยแบ่งปันให้ใครเลย มันพูดเสมอว่า “อย่ามายุ่งกับฉันนะ ฉันไม่ชอบเสียงของพวกเธอ มันน่ารำคาญที่สุด ออกไปไกล ๆ เลย”



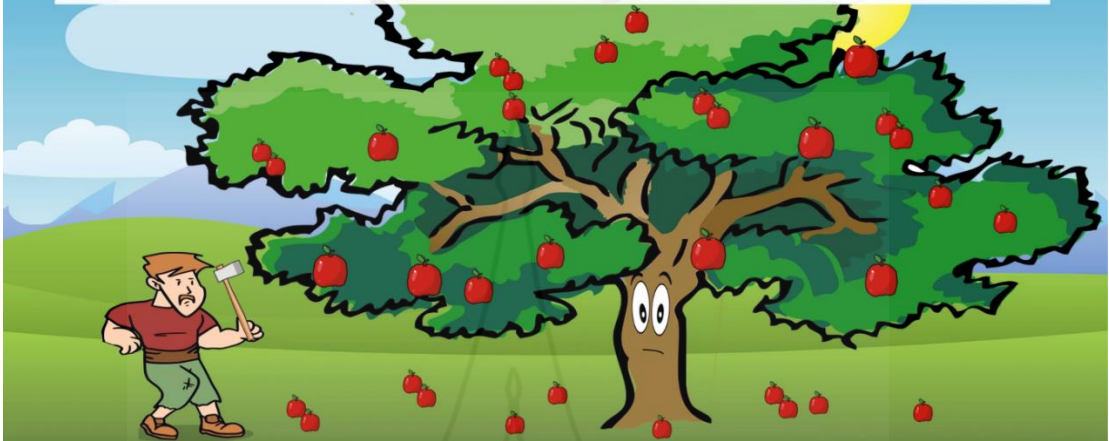
ต่อมาวันหนึ่ง มีชาวบ้านกลุ่มหนึ่งเข้ามาตัดไม้ในป่า เห็นต้นมะม่วงจึงพูดว่า
“ต้นมะม่วงต้นนี้มีลำต้นสวยงาม พวกเราตัดไปสร้างบ้านกันเถอะ”



เมื่อลัตรีทุกตัวได้ยืมชาวบ้านพูดเช่นนั้น จึงพากันก่อกวน กัดจิก และต้อยตี
พวกที่มาตัดต้นมะม่วงนั้น ชาวบ้านเห็นดังนั้นจึงตกใจ พากันตะโกนร้องว่า
“ไม่เอาแล้ว อยู่ไม่ได้แล้ว หนีดีกว่า”



ทันใดนั้น ชาวบ้านคนหนึ่งหันไปเห็นต้นแอปเปิ้ลต้นใหญ่ มีผลเต็มต้น จึงพูดขึ้นว่า “พวกเราดูต้นแอปเปิ้ลต้นนี้นสิ ไม่มีสัตว์อาศัยอยู่เลยสักตัว ต้นตรงสวยงามดีจริง ๆ เราไปตัดกันเถอะ”



ต้นแอปเปิ้ลได้ยินเช่นนั้นก็ร้องขอให้สัตว์ต่าง ๆ ช่วยเหลือ แต่เข้าไปเสียแล้ว พวกชาวบ้านได้พากันตัดต้นแอปเปิ้ลจนล้มลง และพากันขนลำต้นและผลของมันไปจนหมด เหลือแต่ตอสูงกว่าพื้นดินเล็กน้อย มันรู้สึกเสียใจ และรำพึงกับตนเองว่า “ถ้าเราดี มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ให้สัตว์และแมลงต่าง ๆ ได้อยู่อาศัย เราคงไม่ต้องมานั่งเสียใจอยู่อย่างนี้”



ต้นแอปเปิ้ลได้ยืนเช่นนั้นก็ร้องขอให้สัตว์ต่าง ๆ ช่วยเหลือ แต่เข้าไปเสียแล้ว พวกชาวบ้านได้พากันตัดต้นแอปเปิ้ลจนล้มลง และพากันขนลำต้นและผลของมันไปจนหมด เหลือแต่ตอสูงกว่าพื้นดินเล็กน้อย มันรู้สึกเสียใจ และรำพึงกับตนเองว่า “ถ้าเราดี มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ให้สัตว์และแมลงต่าง ๆ ได้อยู่อาศัย เราคงไม่ต้องมานั่งเสียใจอยู่อย่างนี้”



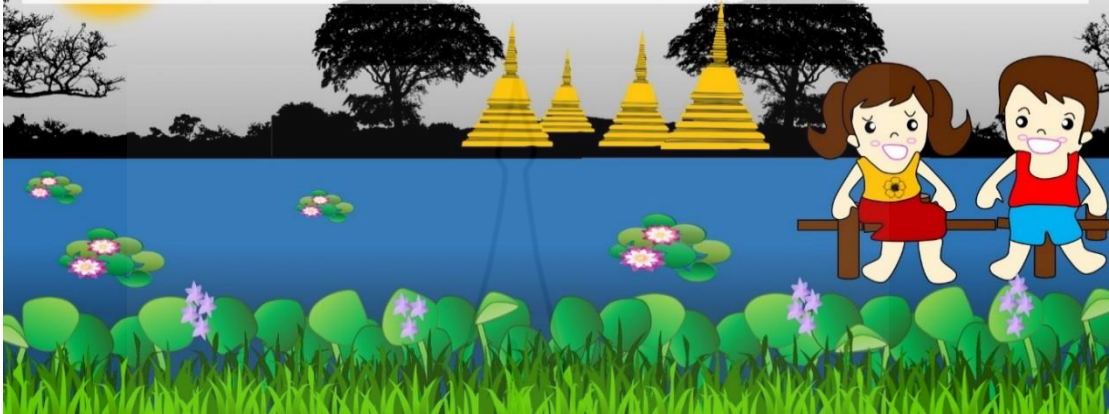
คุณสมบัติอันพึงประสงค์ ที่ 2
iCreate เรื่องที่ 1 กระทงแหวกแนว



คืนนี้เป็นคืนวันเพ็ญเดือนสิบสอง อีกไม่กี่ชั่วโมงข้างหน้า พระจันทร์จะเต็มดวง น้ำจะเต็มตลิ่ง ได้เวลาสำหรับค่ำคืนอันรื่นเริงแห่งการลอยกระทง ประเพณีแห่งสายน้ำที่งดงามตามแบบวิถีไทย จะจัดขึ้นที่วัดติตริมแม่น้ำ ไกลบ้านของลุงแปง และต้นกล้า



ถุงแเป้งกับต้นกล้า นั่งคุยกันอยู่ที่ริมทำน้ำหลังบ้าน “วันนี้เป็นวันล่อยกระทงนะถุงแเป้ง ปีนี้เธอจะทำกระทงส่งเข้าประกวดที่งานวัดหรือเปล่า” ต้นกล้าถาม “ไม่หรอก ที่บ้านของเราไม่มีต้นกล้วยนี่นา เราจะทำกระทงส่งเข้าประกวดได้อย่างไรละ” ถุงแเป้งตอบต้นกล้าด้วยสีหน้าเศร้า ๆ



“ทำไมเราไม่ลองใช้วัสดุอย่างอื่นทำกระทงบ้างละ” ต้นกล้าถาม ถุงแเป้งจึงบอกต้นกล้าว่า “ฉันอยากใช้วัสดุธรรมชาติทำกระทงมากกว่า ปลาจะได้กินเป็นอาหารได้ และไม่ทำลายสิ่งแวดล้อมด้วยนะ” ต้นกล้าหยุดคิดและมองไปรอบ ๆ แล้วชี้นิ้วไปยังต้นผักตบชวาที่ล่อยอยู่ในลำคลอง



เขาพูดอย่างตื่นเต้นว่า “นั่นไงถุงเป้ง! ฉันรู้แล้วว่าเราจะใช้อะไรทำกระทง
 เรายอดูต้นผักตบชวาที่ลอยอยู่ในลำคลองนั่นสิ เราเอามันมาใช้ทำกระทงกันเถอะ”
 “สุดยอดเลยต้นกล้า! ความคิดของเธอเจ๋งมากเลย! เราไปขอให้คุณแม่มาช่วยเอา
 ต้นผักตบชวาขึ้นมาจากน้ำกันเถอะ” ถุงเป้งพูดด้วยความดีใจ



หลังจากที่คุณแม่ช่วยถุงเป้งและต้นกล้านำผักตบชวาขึ้นมาจากน้ำแล้ว
 ทั้งสองคนต่างพากันออกแบบกระทงอย่างสนุกสนาน ต้นกล้าและถุงเป้ง
 ช่วยกันออกแบบกระทงให้มีลักษณะคล้ายหงส์ พวกเขาใช้ดอกไม้ที่ทำจาก
 ไม้ไผ่มัดผักตบชวาเข้าด้วยกัน ใช้ก้านมะพร้าวเสียบที่ดอกไม้หลากหลาย
 ชนิดตกแต่งให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ อย่างสวยงาม



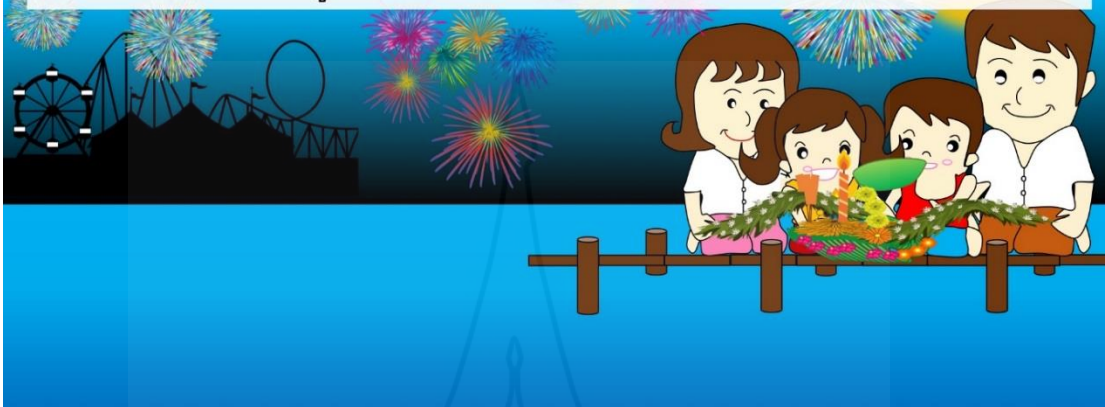
เมื่อถึงเวลากลางคืน คุณพ่อคุณแม่พาอุ๋งแ๋งและต้นกล้าไปร่วมงานลอยกระทงที่วัด และส่งกระทงของอุ๋งแ๋งและต้นกล้าเข้าประกวด ผลการประกวดปรากฏว่า กระทงของต้นกล้าและอุ๋งแ๋งได้รับรางวัลชนะเลิศ ประเภทกระทงสร้างสรรค์



หลังจากลอยกระทงแล้ว คุณพ่อคุณแม่จึงพาอุ๋งแ๋งและต้นกล้าไปเล่นเครื่องเล่นชิงช้าสวรรค์ และม้าหมุนในงานวัดอย่างสนุกสนาน แล้วจึงพากันเดินกลับบ้าน



ฤกษ์แบ่งบอกต้นกล้าว่า “ฉันขอบคุณเธอมากนะต้นกล้า เพราะความคิดใจ ๆ ของเธอทำให้เราได้รับรางวัลจากการประกวดกระทงในครั้งนี่” จากนั้นทุกคนในครอบครัวต่างพากันจุดธูปเทียน กราบขอขมาและขอบคุณพระแม่คงคา แล้วจึงลอยกระทงลงสู่สายน้ำอย่างงดงาม



ระหว่างทางเดินกลับบ้าน คุณพ่อบอกต้นกล้าและฤกษ์แบ่งว่า “เด็ก ๆ รู้หรือเปล่านั้น ในสมัยโบราณเชื่อกันว่าการลอยกระทงเป็นการบูชารอยพระพุทธรูปบาทของพระพุทธเจ้า และเป็นประเพณีที่จัดขึ้นเพื่อแสดงความสำนึกบุญคุณและขอขมาพระแม่คงคานะจ๊ะ”



ต้นกล้าสงสัยจึงถามคุณพ่อว่า “ทำไมเราต้องขอขมาพระแม่คงคาละครับ”
 คุณพ่อตอบต้นกล้าว่า “ก็เพราะว่าพวกเราอาศัยน้ำกินน้ำใช้จากแม่น้ำในการ
 ดำรงชีวิตทุกวันไงลูก เราจึงควรรู้คุณค่าของสายน้ำ ด้วยการไม่ทิ้งสิ่งสกปรก
 ลงในแม่น้ำ และช่วยกันรักษาความสะอาดของแหล่งน้ำ ที่สำคัญเราต้องใช้น้ำ
 อย่างประหยัด เพื่อที่จะได้ใช้ประโยชน์จากแหล่งน้ำนี้ได้ตลอดไปจ้ะ”



ต้นกล้าและลุงแป้งฟังด้วยความเข้าใจ พวกเขาตั้งใจจะทำตามที่คุณพ่อ
 สอนและจะลอยกระทงทุกปี เพื่อขอบคุณและขอขมาพระแม่คงคา และยัง
 ตั้งใจว่าในทุกปีพวกเขาจะทำกระทงแนวสร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุจากธรรมชาติ
 ตลอดไป



คุณสมบัติอันพึงประสงค์ ที่ 3
iGo for it เรื่องที่ 3 ยอดนักสู้



ณ โรงพยาบาลแห่งหนึ่ง เด็กชายอายุสิบสามปี ชื่อว่าภู นอนร้องไห้อยู่บนเตียงผู้ป่วย เพราะอาการแขนหัก คุณแม่และคุณหมอพยายามปลอบโยนและให้กำลังใจเขาทุกวัน แต่ภูก็ยังร้องไห้อยู่เสมอ ๆ



คุณแม่ของภูได้เล่าให้คุณหมอฟังว่า “น้องภูชอบกีฬายิมนาสติกมาก เขาเล่นกีฬายิมนาสติกมาตั้งแต่เด็ก ฝึกซ้อมอย่างหนัก จนได้เป็นนักกีฬายิมนาสติกทีมชาติไทย แต่เขาพลาดเกิดอุบัติเหตุขณะซ้อมตกลงมาจากอุปกรณ์จนแขนหักค่ะ” คุณหมอได้ฟังเช่นนั้น จึงคิดหาหนทางช่วยให้ภูกลับมาวิ่งกำลังใจและหันกลับมาต่อสู้อีกครั้ง



เช้าวันรุ่งขึ้น คุณหมอยังคงเห็นเด็กชายนอนร้องไห้ น้ำตาซึมเช่นเคย คุณหมोजึงยิ้มและพูดว่า “หมออยากเล่าเรื่อง ๑ หนึ่งให้หนูฟังนะ” ภูหยุดร้องไห้แล้วถามคุณหมอว่า “มันคือเรื่องอะไรเหรอครับ” คุณหมोजึงเล่าว่า



“เรื่องนี้เป็นเรื่องของเด็กสาว ชื่อมู่หลาน ในขณะที่เมืองจีนมีสงคราม จึงให้ทุกคนที่เป็นชายต้องไปเป็นทหารเพื่อรบกับข้าศึกชาวฮั่น แต่พ่อของมู่หลานป่วยหนัก เธอเป็นห่วงพ่อมาก เกรงว่าพ่อของเธอจะตายในสนามรบ มู่หลานจึงตัดสินใจปลอมตัวเป็นชาย และขโมยจดหมายที่เรียกให้พ่อไปเป็นทหาร พร้อมดาบและม้าคู่ใจ หนีออกจากบ้านไปรายงานตัวที่ค่ายทหารแทนพ่อ มู่หลานตั้งใจฝึกฝนจนพิสูจน์ตัวเองได้ว่าเธอทำได้ และได้รับการยอมรับจากเพื่อนทหารและนายกอง”



“อยู่มาวันหนึ่ง มู่หลานและเพื่อนทหารของเธอได้เจอกับกองทัพชาวฮั่น จึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น ในที่สุดมู่หลานก็คิดแผนการกำจัดศัตรูได้ ทำให้กองทัพชาวฮั่นแตกพ่าย แต่นายกองชาวฮั่นใช้ดาบฟันมู่หลานจนเธอได้รับบาดเจ็บ แต่เธอก็ยังมีสติหนีออกมาได้ พร้อมทั้งช่วยชีวิตหัวหน้ากองของเธอเอาไว้ได้อีกด้วย”



ภูฟังอย่างตั้งใจ แล้วถามว่า “มู่หลานไม่กลัวเหอครับคุณหมอ” คุณหมोजึงตอบว่า “กลัวซี มู่หลานกลัวทุกครั้งที้อกรบ แต่เธอก็ต่อสู้กับความกลัวได้ทุกครั้ง” ภูกล่าวกับคุณหมอมว่า “มู่หลานเก่งจังเลยนะครับ”



คุณหมोजึงพูดต่อว่า “ใช่แล้วจะมู่หลานเก่งมาก ต่อจากนั้น เมื่อทหารจีนชนะทหารชาวฮั่น พวกเขาก็ฉลองกันทั่วเมือง มู่หลานได้เตือนหัวหน้านายกองว่า กองทัพฮั่นอาจจะบุกโจมตีวังหลวงขณะที่พวกเราเมืองฉลองกัน แต่หัวหน้านายกองไม่เชื่อ จนกระทั่ง กองทัพฮั่นยึดวังหลวงและจับตัวฮองเต้ไปเป็นตัวประกัน ทหารจีนพยายามบุกเข้าช่วยแต่ไม่ได้ผล มู่หลานจึงวางแผนและชวนเพื่อนทหารมาช่วย จนในที่สุดสามารถเข้าไปในวังได้และจัดการกับทหารชาวฮั่น จนช่วยเหลื่อฮองเต้ได้สำเร็จ”



“มู่หลานทำการต่อสู้จนชนะในที่สุด ฮองเต้จึงพูดกับมู่หลานว่า “ข้าได้ยินเรื่องของคุณมานานแล้ว เจ้าเป็นหญิงที่มีความกล้าหาญและมีความพยายามมาก” พูดจบแล้วฮองเต้ได้มอบรางวัลให้แก่เธอ จากนั้น มู่หลานจึงเดินทางกลับบ้านไปพบครอบครัว และอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข”



เมื่อคุณหมอเล่าเรื่องมู่หลานจบแล้ว ภูยิมแล้วพูดกับคุณหมอว่า “ขอบคุณมากครับคุณหมอ ผมเข้าใจแล้ว ผมจะเป็นอย่างมู่หลาน จะลุกขึ้นสู้ใหม่ และตั้งใจรักษาตัวให้หาย และกลับไปเล่นโยมนาสตีกอีกครั้งครับ”



หลังจากถูกออกจากโรงพยาบาล เขาก็ฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ และครั้งนี้เขาฝึกด้วยความรอบคอบและระมัดระวังตัวเองมากขึ้น เมื่อเวลาผ่านไปหกเดือน ภูได้ร่วมเข้าแข่งขันกีฬาซีเกมส์ และเป็นผู้ชนะเลิศได้รับรางวัลเหรียญทอง เขาได้ทำชื่อเสียงให้กับประเทศไทยในเวลาต่อมา



จากเหตุการณ์ที่ผ่านมา ทำให้เขาตระหนักว่าความสำเร็จที่เขาได้รับ มาจากความกล้าหาญ ความอดทน ไม่ท้อถอย แม้จะต้องพบเจอกับอุปสรรคก็ยังคงไม่ละความพยายามของตน ในการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอด้วยความระมัดระวัง ดังนั้น เขาก็ตั้งใจว่า เขาจะมุ่งมั่นทำในสิ่งที่เขารัก ด้วยการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ เพื่อในอนาคตจะได้เป็นตัวแทนของทีมชาติไทยต่อไปอีก



คุณสมบัติอันพึงประสงค์ ที่ 4
iRespect เรื่องที่ 1 วันไหว้ครู



โจ้ตอบคุณยายว่า “ผมรู้ครับ ผมกับแจนเป็นตัวแทนถือพานไหว้ครู
ที่โรงเรียนครับ คุณครูบอกให้พวกเรานำดอกมะเขือ ดอกเข็ม ข้าวตอก
และหญ้าแพรก ไปตักแต่งพานไหว้ครูครับ” คุณยายถามอีกว่า “แล้วโจ้
กับแจนรู้ความหมายของสิ่งที่นำไปไหว้ครูหรือเปล่าเอ่ย” แจนกับโจ้มอง
หน้ากันด้วยความสงสัย แจนจึงตอบว่า “พวกเราไม่รู้ค่ะ”



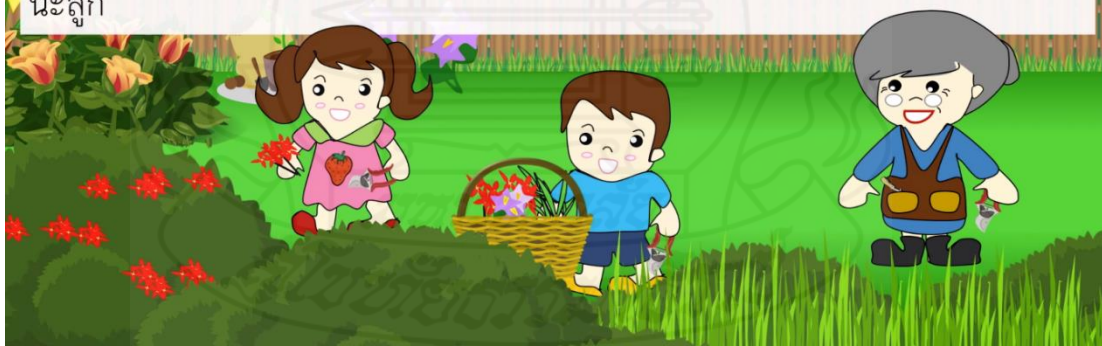
คุณยายจึงเดินพาแจนและโจ้เข้าไปในสวนแล้วบอกว่า “ดอกมะเขือเป็นดอก
ที่โน้มต่ำลงมาเสมอ มีเมล็ดมาก ไปงอกงามได้ง่ายในทุกที่ เช่นเดียวกับหญ้า
แพรก คนโบราณจึงนำมาใช้ในการไหว้ครู เพื่อเด็ก ๆ จะได้อ่อนน้อมถ่อมตน
พร้อมที่จะเรียนวิชาความรู้ต่าง ๆ และมีสติปัญญาที่เจริญงอกงาม”



แจนจึงถามคุณยายอีกว่า “แล้วดอกเข็มหมายถึงอะไรคะ” คุณยายชี้ไปที่ดอกเข็มแล้วพูดว่า “ดอกเข็มนั้นมีปลายแหลม สติปัญญาจะได้แหลมคมเหมือนดอกเข็ม และมีเกสรที่มีรสหวาน การใช้ดอกเข็มไหว้ครูถือว่าวิชาความรู้จะให้ประโยชน์กับชีวิต ทำให้ชีวิตมีความสุขขึ้นเหมือนรสหวานของดอกเข็มยิ่งงลูก”



โจ้และแจนพากันตัดดอกเข็ม หญ้าแพรก และดอกมะเขือใส่ตะกร้า “เอ...แล้วยังขาดอะไรอีกนะ” โจ้ป่นพึมพำ คุณยายได้ยินจึงตอบโจ้ว่า “ข้าวตอกงลูก เพราะข้าวตอกหมายถึง ความมีระเบียบวินัย ถึงแม้เด็ก ๆ จะซุกซนบ้าง เมื่อถึงเวลาเรียนหนังสือก็ตั้งใจเรียน จึงเป็นเหมือนข้าวตอกที่ดงงามเป็นระเบียบนั่นเอง ยายจะไปหยิบข้าวตอกข้างบนบ้านให้พวกหนูนะ เสร็จแล้วพวกหนูตามไปบนบ้านนะลูก”



คุณยายบอกใจ้และแจนว่า “พวกหนูต้องตั้งใจเรียน รักและเคารพคุณครู ให้มาก ๆ นะลูก เพราะคุณครูถ่ายทอดวิชาความรู้ให้กับเด็ก ๆ ทุกคน ด้วยความรัก ความเมตตา และความปรารถนาดี” คุณยายยื่นข้าวตอกให้เด็ก ๆ แจนและใจ้ยกมือไหว้ขอบคุณคุณยาย แล้วพูดว่า “พวกเราจะเป็นเด็กดีและตั้งใจเรียน” แล้วต่างพากันพูดว่า “ขอบคุณครับ” “ขอบคุณค่ะ”



เมื่อถึงเวลาไหว้ครู ในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนทุกคนนั่งเป็นแถวอย่างมีระเบียบ ใจ้เป็นตัวแทนของเด็กนักเรียนชายจึงถือพานที่มีดอกไม้ ธูป และเทียน ส่วนแจนเป็นตัวแทนถือพานของเด็กนักเรียนหญิงจึงถือพานที่ประดับด้วยดอกไม้เท่านั้น



พวกเขาส่งพานให้กับคุณครู คุณครูรู้สึกปลื้มใจจนน้ำตาไหล ทำให้นักเรียนทุกคนรู้สึกได้ถึงความรัก ความเมตตา ที่คุณครูทุ่มเทอบรมสั่งสอนให้ทั้งความรู้ และความรักแก่พวกเขาทุกคนเสมอมา ดังนั้น นักเรียนจึงควรรักเคารพคุณครู และเชื่อฟังคำสอนของคุณครูอยู่เสมอ



คุณสมบัติอันพึงประสงค์ ที่ 5
iTeam up เรื่องที่ 1 คึนความสุขสู่ทะเล



ในทุกปี ช่วงปิดเทอมใหญ่ คุณพ่อและคุณแม่จะพาฉันไปเยี่ยมคุณย่าที่ชายทะเล ฉันจึงมีเพื่อนเป็นสัตว์ทะเลมากมาย แต่ในปีที่ผ่านมา คุณพ่อและคุณแม่ต้องทำงานสำคัญในช่วงที่ฉันปิดเทอม เราจึงไม่มีเวลาไปเยี่ยมคุณย่า มันทำให้ฉันรู้สึกผิดหวังมาก ในปีนี้พวกเขาสัญญาว่าจะพาฉันไปหาคุณย่า ฉันดีใจมากเพราะฉันคิดถึงเพื่อนสัตว์ทะเลของฉันทุกตัว



วันนี้ครอบครัวของเราเดินทางไปหาคุณย่า ในระหว่างทางที่ไป ฉันสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงที่น่าตกใจ คือ น้ำทะเลมีคราบสีดำเต็มไปหมดและหาดทรายถูกปกคลุมไปด้วยขยะกองโต



เมื่อถึงบ้านคุณย่า ฉันรีบวิ่งไปที่ชายหาดอย่างไม่รอช้า จากนั้นคุณย่าและคุณพ่อคุณแม่ก็ตามฉันมา พวกเขาเห็นคราบน้ำมันสีดำและขยะถูกทิ้งเกลื่อนกลาดอยู่บนชายหาด



คุณย่าบอกว่า “เมื่อหลายวันก่อนมีคนมักง่ายแอบเอาน้ำมันมาทิ้งที่กลางทะเล น้ำทะเลจึงถูกปกคลุมไปด้วยคราบน้ำมันสีดำ ซึ่งเป็นพิษต่อสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในทะเลและยังมีนักท่องเที่ยวมาที่นี่จำนวนมาก พวกเขาพากันทิ้งขยะลงสู่ทะเลและบริเวณชายหาดมากมาย เมื่อคลื่นทะเลพัดมายังชายหาดทำให้ขยะที่อยู่ใต้น้ำถูกซัดขึ้นมาสู่ชายหาดมากขึ้น แต่ขยะบางส่วนได้จมลงสู่ทะเลลึก ขยะและคราบน้ำมันเหล่านี้ ทำให้ปลาและสัตว์ทะเลจำนวนมากขาดออกซิเจนในการหายใจและลอยมาตายที่ชายหาด”



ทันใดนั้น ฉันเหลือบไปเห็น เต่า ปลา และสัตว์ทะเลตัวอื่น ๆ กำลังขาดอากาศหายใจและพวกเขา กำลังจะตาย มีคราบน้ำมันติดอยู่บนตัวเต็มไปหมด สัตว์น้ำบางตัวก็อยู่ในถุงพลาสติก ฉันจึงรีบวิ่งไปหาคุณพ่อเพื่อขอความช่วยเหลือ “คุณพ่อคะช่วยเพื่อน ๆ ของหนูด้วยค่ะ พวกเขา กำลังจะตาย” คุณพ่อบอกฉันว่า “พ่อจะรีบขับรถไปหาน้ำทะเลที่สะอาดเอามาใส่ไว้ในถังน้ำที่บ้านของคุณย่านะ แล้วเราก็นำเพื่อน ๆ ของหนูมาใส่ไว้ในถังน้ำก่อนเพื่อให้พวกเขาปลอดภัย”



เมื่อเพื่อน ๆ ของฉันอยู่ในถังน้ำขนาดใหญ่แล้ว พวกเขาจึงบอกกับฉันว่า “พวกเราขอบคุณครอบครัวของเธอมากนะ ที่ช่วยชีวิตพวกเราไว้ แต่พวกเรายังเป็นห่วงครอบครัวของเราและเพื่อนสัตว์ทะเลที่ติดอยู่ภายใต้คราบน้ำมัน และติดอยู่ในขยะต่าง ๆ ที่อยู่ในทะเล พวกเขอาจตายกันหมดเพราะขาดอากาศหายใจ” ฉันจึงตอบพวกเขาว่า “พวกเราจะช่วยเพื่อน ๆ ของเธอและครอบครัวของพวกเขาเอง”



ฉันไม่รอช้า รีบขอยืมโทรศัพท์ของคุณแม่ แล้วถ่ายวิดีโอคอลไปหาเพื่อน ๆ ของฉัน เพื่อชักชวนให้พวกเขาและครอบครัวมาช่วยกันเก็บขยะที่ชายทะเล คุณพ่อของฉันก็ช่วยส่งภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่นี้ลงในเฟซบุ๊กของคุณพ่อ เพื่อชักชวนให้เพื่อน ๆ มาร่วมกันเก็บขยะที่ชายทะเลและติดต่อกับเจ้าหน้าที่ของเทศบาลที่นั่นให้มาช่วยดูคราบน้ำมันออกไปให้หมด



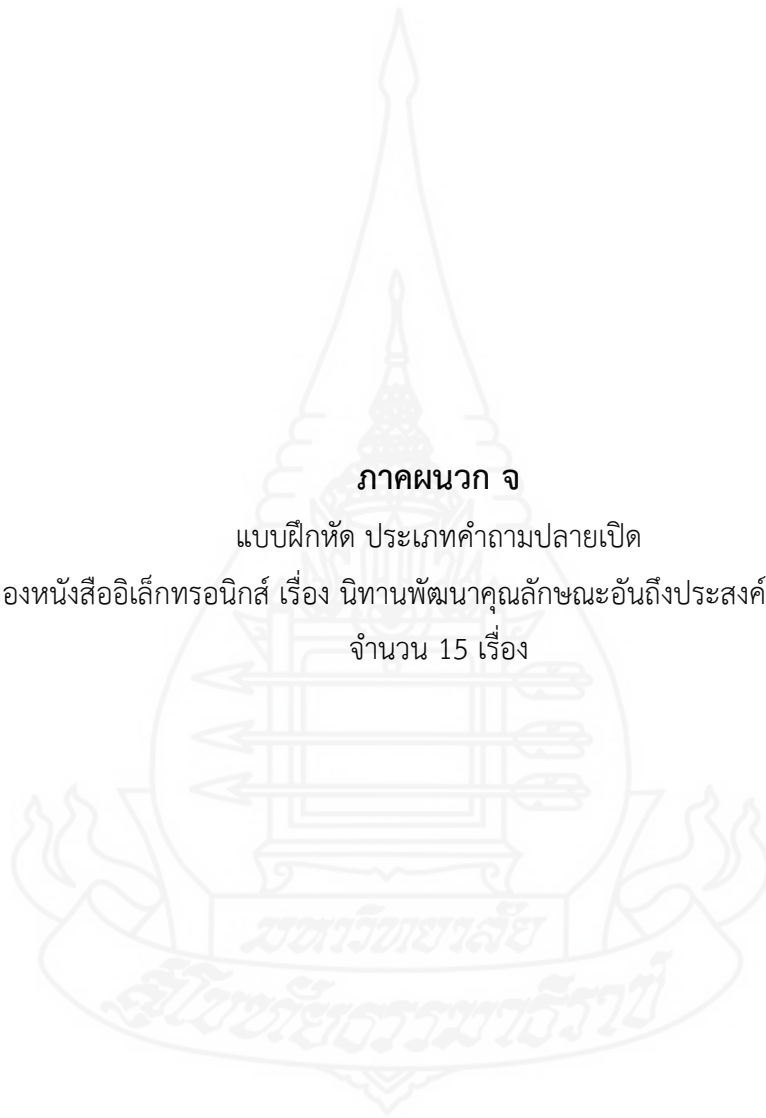
เช้าวันรุ่งขึ้น มีคนจำนวนมากมาช่วยกันเก็บขยะรอบชายหาด ทางเทศบาล ได้นำเรือมาดูดคราบน้ำมัน และพวกเรา ก็ลงไปช่วยกันเก็บขยะในทะเล



คราบน้ำมันได้ถูกดูดออกไปจนหมดโดยเจ้าหน้าที่จากเทศบาล พวกเราทำ งานร่วมกันทั้งวันทั้งคืน จนเก็บขยะได้มากกว่าร้อยกระสอบ ในที่สุดชายหาด และน้ำในทะเลก็กลับมาใสสะอาดเหมือนเดิม จากนั้น พวกเราจึงช่วยกันปล่อย เพื่อนสัตว์น้ำกลับคืนสู่ทะเลอีกครั้ง พวกเขาพากันขอบคุณและกลับสู่ทะเลอย่าง มีความสุข ฉันคิดว่าเพราะความสามัคคี ร่วมแรงร่วมใจกันของทุกคน เราจึงทำ ความดีร่วมกันจนสำเร็จ!



ภาคผนวก จ
แบบฝึกหัด ประเภทคำถามปลายเปิด
ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพัฒนาคุณลักษณะอันถึงประสงค์ 5 ประการ
จำนวน 15 เรื่อง



แบบฝึกหัด ที่ 1
เรื่อง ตันมะม่วงกับต้นแอปเปิ้ล

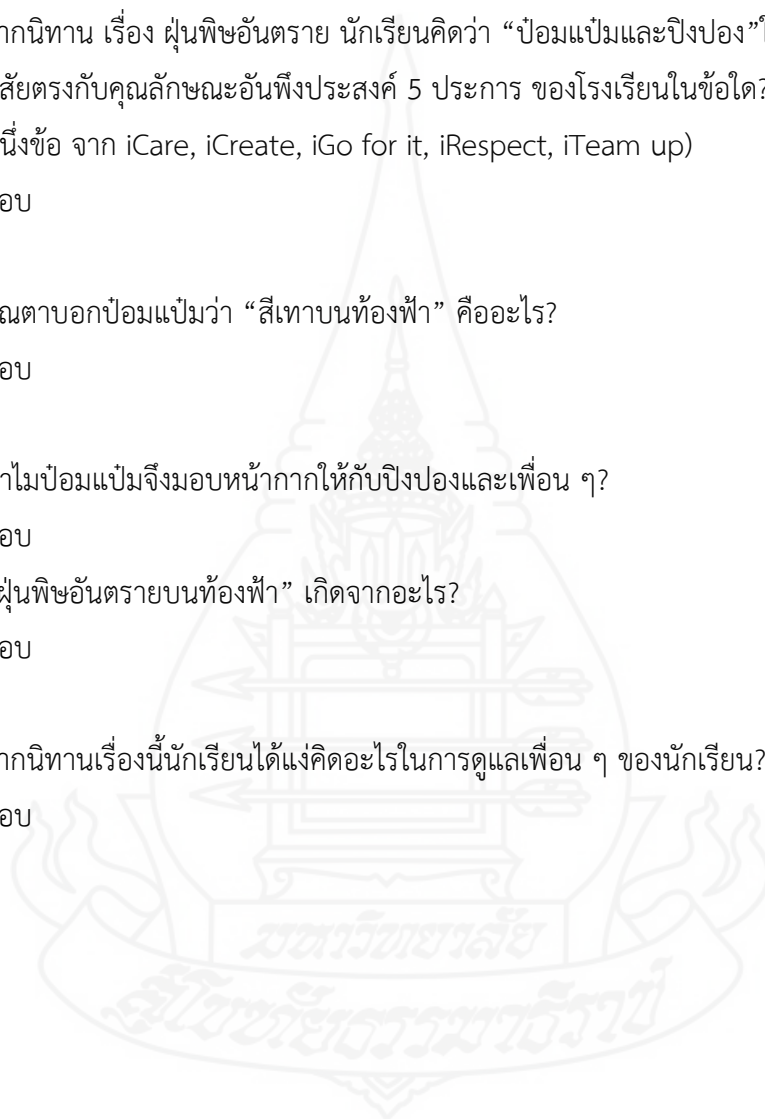
คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง ตันมะม่วงกับต้นแอปเปิ้ล จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง ตันมะม่วงกับต้นแอปเปิ้ล นักเรียนคิดว่า “ตันมะม่วง” ในเรื่องนี้มีลักษณะนิสัยตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. ทำไมตันมะม่วงจึงเป็นที่รักของสัตว์ต่าง ๆ หลากหลายชนิด?
ตอบ
3. ทำไมชาวบ้านจึงไม่ตัดตันมะม่วง?
ตอบ
4. นักเรียนคิดว่าต้นแอปเปิ้ล ควรปรับปรุงนิสัยของตนเองอย่างไร?
ตอบ
5. นิทานเรื่องนี้ให้แง่คิดอย่างไร?
ตอบ

แบบฝึกหัด ที่ 2
เรื่อง ฝุ่นพิษอันตราย

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง ฝุ่นพิษอันตราย จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง ฝุ่นพิษอันตราย นักเรียนคิดว่า “ป้อมแป้มและปิงปอง” ในเรื่องนี้ มีลักษณะนิสัยตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. คุณตาบอกป้อมแป้มว่า “สีเทาบนท้องฟ้า” คืออะไร?
ตอบ
3. ทำไมป้อมแป้มจึงมอบหน้ากากให้กับปิงปองและเพื่อน ๆ?
ตอบ
4. “ฝุ่นพิษอันตรายบนท้องฟ้า” เกิดจากอะไร?
ตอบ
5. จากนิทานเรื่องนี้ นักเรียนได้แง่คิดอะไรในการดูแลเพื่อน ๆ ของนักเรียน?
ตอบ



แบบฝึกหัด ที่ 3
เรื่อง ยิ่งให้ยิ่งได้

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง ยิ่งให้ยิ่งได้ จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง ยิ่งให้ยิ่งได้ นักเรียนคิดว่า “พ่อค้าหนุ่ม” ในเรื่องนี้มีลักษณะนิสัยตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. ชายที่สวมชุดสีแดงและนอนป่วยอยู่ในป่าลึกนั้น คือใคร?
ตอบ
3. พ่อค้าหนุ่มให้การช่วยเหลือหญิงชราอย่างไร?
ตอบ
4. ทำไมพ่อค้าหนุ่มจึงรู้สึกมีความสุข เมื่อเดินทางถึงเมืองหลวง แต่ไม่มีสินค้าอยู่ในรถม้าของเขาอีกเลย?
ตอบ
5. เพราะอะไร พ่อค้าหนุ่มจึงตั้งใจจะสร้างคุณดีและทำความดีให้มากยิ่งขึ้นทุกวัน?
ตอบ

แบบฝึกหัด ที่ 4
เรื่อง กระถงแหวกแนว

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง กระถงแหวกแนว จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง ยิ่งให้ยิ่งได้ นักเรียนคิดว่าความคิดของ “ต้นกล้า” ในเรื่องนี้มีนิสัยตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. วันลอยกระทงตรงกับวันอะไร
ตอบ
3. ต้นกล้าและลุงแบ่งใช้วัสดุอะไรบ้างในการทำกระทง เพื่อส่งเข้าประกวด ที่งานวัด?
ตอบ
4. กระทงของลุงแบ่งและต้นกล้า ได้รับรางวัลประเภทใด?
ตอบ
5. พ่อบอกกับต้นกล้าและลุงแบ่งเกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องประเพณีลอยกระทงในสมัยโบราณว่าอย่างไร?
ตอบ

แบบฝึกหัด ที่ 5
เรื่อง ถังขยะอัจฉริยะ

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง ถังขยะอัจฉริยะ จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้ (กตเพื่อคุณ
นิทานอีกครั้ง ได้ที่นี่

1. จากนิทาน เรื่อง ถังขยะอัจฉริยะ นักเรียนคิดว่าความคิดของ “ไออุ่น” ในเรื่องนี้มีลักษณะ
นิสัยตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียง
หนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. เพราะเหตุใด ถังขยะของไออุ่นจึงถูกเรียกว่า “ถังขยะอัจฉริยะ”?
ตอบ
3. ไออุ่นค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการประดิษฐ์ถังขยะอัจฉริยะได้จากที่ใด?
ตอบ
4. นักเรียนคิดว่า โรงเรียนของเราควรมีถังขยะอัจฉริยะหรือไม่ และเพราะอะไร?
ตอบ
เพราะ
5. ถังขยะอัจฉริยะตามความคิดนักเรียนควรมีลักษณะอย่างไร
ตอบ

แบบฝึกหัด ที่ 6
เรื่อง เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง นักเรียนคิดว่าความคิดในการใช้พดลเพื่อค้นหา
กล่องเปล่าของ “เต็มเต็ม” ในนิทานเรื่องนี้ ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ
ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it,
iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. นักเรียนคิดว่า “จู้บจู้บและแก้มป่อง” ทำถูกหรือไม่?
ตอบ
3. เพราะเหตุใด เต็มเต็มจึงคิดว่าต้องใช้พดลในการค้นหากล่องเปล่า?
ตอบ
เพราะ
4. นักเรียนคิดอย่างไร กับวิธีการแก้ปัญหาของเต็มเต็ม?
ตอบ
5. ถ้านักเรียนชื่อของเล่นมาจากร้านค้าแล้วพบว่าไม่มีของเล่นอยู่ในกล่องนั้นเลย นักเรียนจะทำ
อย่างไร?
ตอบ

แบบฝึกหัด ที่ 7
เรื่อง ยอดนักร้อง

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง ยอดนักร้อง นักเรียนคิดว่าลักษณะนิสัยของ “ภูและมู่หลาน” ในนิทานเรื่องนี้ ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
เพราะ
2. นักเรียนคิดว่าเพราะอะไร นิทานเรื่องนี้ จึงชื่อว่า “ยอดนักร้อง”?
ตอบ
เพราะ
3. ถ้านักเรียนเข้าร่วมแข่งขันกีฬาได้รับอุบัติเหตุ นักเรียนจะกลับไปเล่นกีฬานั้นอีกหรือไม่ เพราะอะไร?
ตอบ
เพราะ
4. นักเรียนคิดว่า มู่หลาน มีนิสัยอย่างไร?
ตอบ
5. นิทานเรื่องนี้ ให้คติสอนใจกับเราอย่างไร?
ตอบ

แบบฝึกหัดที่ 8

เรื่อง พระอาทิตย์ พระจันทร์ กับเจ้าราหูขี้จัญไร

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่องพระอาทิตย์ พระจันทร์ กับ เจ้าราหูขี้จัญไร นักเรียนคิดว่าลักษณะนิสัยของ “พระจันทร์” ในนิทานเรื่องนี้ ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
เพราะ
2. นักเรียนคิดว่า “เจ้าราหู” ในนิทานเรื่องนี้ มีนิสัยอย่างไร?
ตอบ
เพราะ
3. ถ้านักเรียนเป็นพระอาทิตย์ในนิทานเรื่องนี้ เมื่อได้ยินคำบอกเล่าจากเจ้าราหู นักเรียนควรทำอย่างไร?
ตอบ
เพราะ
4. พระจันทร์ ในนิทานเรื่องนี้ มีนิสัยอย่างไร?
ตอบ
5. นิทานเรื่องนี้ ให้คติสอนใจกับเราอย่างไร?
ตอบ

แบบฝึกหัด 9

เรื่อง เพราะใจจึงชนะได้ทุกอย่าง

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง เต็มเต็มหนูน้อยคนเก่ง จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง เพราะใจจึงชนะได้ทุกอย่าง นักเรียนคิดว่า “มีนา” ในนิทานเรื่องนี้ ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)

ตอบ

2. นักเรียนคิดว่า คำตอบของ “มีนา” ที่ตอบคุณลุงหมอ บ่งบอกว่ามีนาเป็นที่ยอมรับอย่างไร?

ตอบ

3. ทำไมมีความสุข จึงอยากมีนิสัยในการเรียนเหมือนกับมีนา?

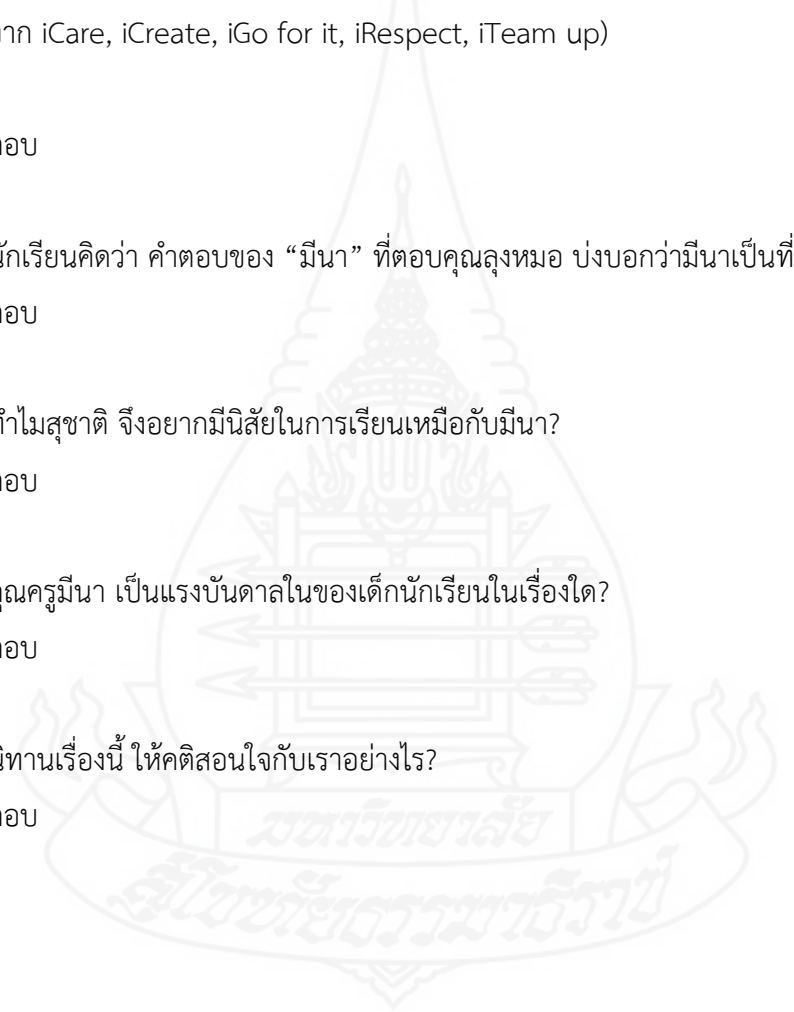
ตอบ

4. คุณครูมีนา เป็นแรงบันดาลใจของเด็กนักเรียนในเรื่องใด?

ตอบ

5. นิทานเรื่องนี้ ให้คติสอนใจกับเราอย่างไร?

ตอบ



แบบฝึกหัด ที่ 10
เรื่อง วันไหว้ครู

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง วันไหว้ครู จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง วันไหว้ครู นักเรียนคิดว่า “พิธีไหว้ครูของนักเรียนทุกคน” ในนิทานเรื่องนี้ เป็นการบ่งบอกลักษณะนิสัยใดที่ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียน ในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. ความหมายของ หล้าแพรก และ ดอกเข็ม ที่ใช้ในวันไหว้ครู หมายถึงอะไร
ตอบ
3. ทำไม “ใจกับแจน” จึงยกมือไหว้คุณยายก่อนกลับบ้าน?
ตอบ
4. นักเรียนคิดว่า การเป็นนักเรียนที่ดีควรทำอย่างไร?
ตอบ
5. ทำไมนักเรียน จึงควรรักและเคารพคุณครู?
ตอบ

แบบฝึกหัด 11
เรื่อง จดหมายของแดงโม

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง จดหมายของแดงโม จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง จดหมายของแดงโม นักเรียนคิดว่า การที่แดงโมเขียนเล่าให้ตูมตามฟังว่า “ถึงแม้ทุกคนจะมีความแตกต่างกัน แต่ทุกคนก็อยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขและสนุก” นั้น ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. กิจกรรมที่แดงโมทำร่วมกับทุกคนในโรงเรียน มีอะไรบ้าง
ตอบ
3. กิจกรรมสุดท้ายที่ทุกคนในโรงเรียนรอยรอยช่วงสิ้นปี คืออะไร?
ตอบ
4. กิจกรรมที่หิ้งน่ากลัวและตื่นเต้น คืออะไร
ตอบ
5. นักเรียนมีความคิดอย่างไร ที่ได้อยู่ร่วมกับคุณครูและเพื่อน ๆ ที่มีความแตกต่างกันทางด้านเชื้อชาติและมีวัฒนธรรม?
ตอบ

แบบฝึกหัด ที่ 12
เรื่อง เด็กดีเด็กดี

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง เด็กดีเด็กดี จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง เด็กดีเด็กดี นักเรียนคิดว่า โจ้ จอม และปอง **ขาดนิสัยที่ดี** ในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. แสนดี กับ มะลิ ทำอย่างไรเมื่อไม่เข้าใจในบทเรียนที่คุณครูสอน?
ตอบ
3. ทำไม โจ้ จอม และปอง จึงต้องอยู่ทำงานในเวลาพักกลางวัน และต้องเขียนจดหมายขอโทษเพื่อน ๆ?
ตอบ
4. นักเรียนควรประพฤติตัวอย่างใดในขณะที่คุณครูสอน?
ตอบ
5. นักเรียนชอบคุณครูในนิทานเรื่องนี้หรือไม่ และเพราะอะไร?
ตอบ
เพราะ

แบบฝึกหัด ที่ 13
เรื่อง สามัคคีคือพลัง

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง สามัคคีคือพลัง จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง สามัคคีคือพลัง นั้น การที่มดทุกตัวช่วยกันหาอาหารเพื่อเก็บเอาไว้กินในฤดูหนาว ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. ถ้านักเรียนเป็นเหล่าเต่าทอง นักเรียนจะทำอะไรในช่วงฤดูร้อน?
ตอบ
3. เพราะเหตุใด เหล่าเต่าทองจึงรอดมาได้จากการเป็นอาหารของเจ้าแมงมุมยักษ์?
ตอบ
4. นักเรียนคิดว่า “การทำงานร่วมกันเป็นทีมของเหล่ามดแดง” มีประโยชน์อย่างไร
ตอบ
5. ถ้าคุณครูมอบหมายให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม และมีเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนพากันเล่นและไม่สนใจทำงาน นักเรียนควรทำอย่างไร?
ตอบ

แบบฝึกหัด ที่ 14
เรื่อง คืบความสุขสู่ทะเล

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง คืบความสุขสู่ทะเล จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง คืบความสุขสู่ทะเล นั้น การคนจำนวนมากมาช่วยกัน เก็บขยะและดูแลรักษา น้ำมันในทะเลจนสะอาด ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด? (เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)

ตอบ

2. นักเรียนคิดว่าเพราะอะไรทะเลจึงสกปรก?

ตอบ

3. นักท่องเที่ยวควรทำอะไร เมื่อไปเที่ยวทะเล?

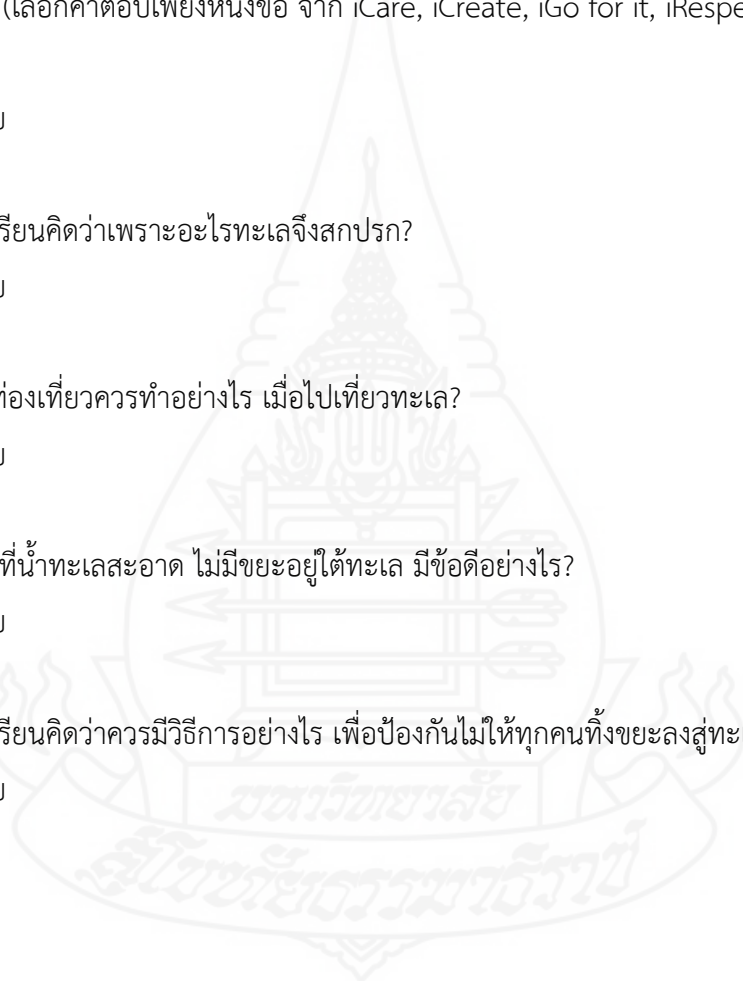
ตอบ

4. การที่น้ำทะเลสะอาด ไม่มีขยะอยู่ใต้ทะเล มีข้อดีอย่างไร?

ตอบ

5. นักเรียนคิดว่าควรมีวิธีการอย่างไร เพื่อป้องกันไม่ให้ทุกคนทิ้งขยะลงสู่ทะเล?

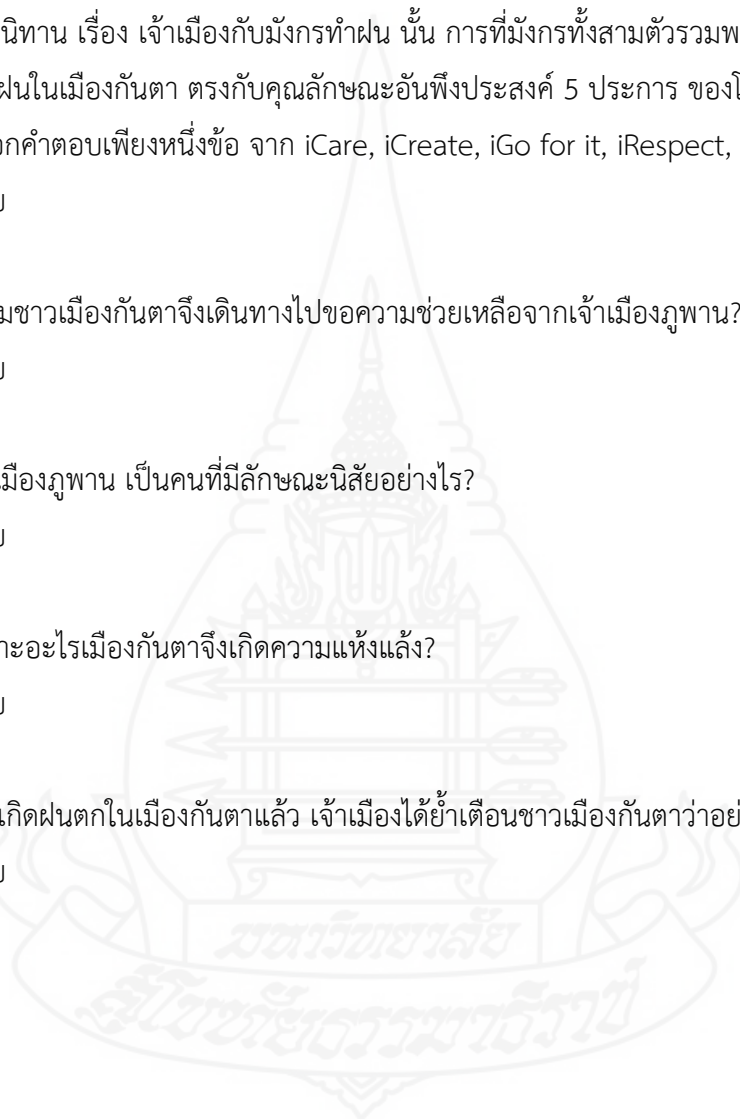
ตอบ



แบบฝึกหัด ที่ 15
เรื่อง เจ้าเมืองกับมังกรทำฝน

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม จาก นิทาน เรื่อง เจ้าเมืองกับมังกรทำฝน จำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. จากนิทาน เรื่อง เจ้าเมืองกับมังกรทำฝน นั้น การที่มังกรทั้งสามตัวรวมพลังกันในการทำให้เกิดฝนในเมืองกันตา ตรงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ของโรงเรียนในข้อใด?
(เลือกคำตอบเพียงหนึ่งข้อ จาก iCare, iCreate, iGo for it, iRespect, iTeam up)
ตอบ
2. ทำไมชาวเมืองกันตาจึงเดินทางไปขอความช่วยเหลือจากเจ้าเมืองภูพาน?
ตอบ
3. เจ้าเมืองภูพาน เป็นคนที่มีลักษณะนิสัยอย่างไร?
ตอบ
4. เพราะอะไรเมืองกันตาจึงเกิดความแห้งแล้ง?
ตอบ
5. เมื่อเกิดฝนตกในเมืองกันตาแล้ว เจ้าเมืองได้ย้าเตือนชาวเมืองกันตาว่าอย่างไร?
ตอบ



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	นางสาวชมชนก พลอยงาม
วัน เดือน ปีเกิด	5 มิถุนายน 2521
สถานที่เกิด	จังหวัดสุพรรณบุรี
ประวัติการศึกษา	คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ พ.ศ. 2542 ประกาศนียบัตรบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช พ.ศ. 2554
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์ กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย (Teaching Assistant)

