

## การรวบรวมค่านิยม (Values Whip)

- จุดมุ่งหมาย
- เพื่อเร้าความคิดเกี่ยวกับค่านิยม
  - ให้โอกาสนักเรียนยืนยันค่านิยมของตน
  - เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและกิจกรรมหลาย ๆ ทาง

### เทคนิค

๑. ถามคำถามที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า "อะไร.....ถ้า....." เช่น - นักเรียนจะทำอะไร ถ้านักเรียนมีชั่วโมงพิเศษ ๓ ชั่วโมงใน ๑ วัน
  - ถ้าบ้านของนักเรียนกำลังถูกไฟไหม้ นักเรียนอยากจะเก็บอะไรออกมามากที่สุด
๒. จัดอภิปราย หรือ สนทนากันระหว่างครู-นักเรียน แต่ไม่มีการอบรมแบบจริยธรรม
๓. ห้ามใช้คำตอบนำเข้าสู่การสัมภาษณ์
๔. ข้ออภิปรายของทุกคนไม่มีถูกหรือผิด

## การลำดับความสำคัญ (Rank Order)

- จุดมุ่งหมาย :
- ฝึกหัดให้นักเรียนตัดสินใจปัญหา
  - รู้จักแสดงความคิด
  - ให้นักเรียนตระหนักว่าคนแต่ละคนมีความชอบสิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน

### เทคนิค :

๑. ใช้รายการ ๓(หรือ ๔ หรือ ๕) ช่อง เช่น

<u>สวย</u>	<u>ฉลาด</u>	<u>มีสุขภาพดี</u>
<u>อ่าน</u>	<u>เขียน</u>	<u>พูด</u>

๒. ให้นักเรียนเรียงลำดับสิ่งที่ต้องการมากที่สุด ไปจนถึงสิ่งที่ต้องการน้อยที่สุด
๓. นำสิ่งที่นักเรียนจัดลำดับมาเปรียบเทียบ หาหัวข้อที่นักเรียนเลือกมากที่สุด ให้นักเรียนอธิบาย, อภิปรายถึงข้อที่เขาจัดลำดับ
๔. แสดงให้นักเรียนทุกคนรู้ว่าครูยอมรับการเรียงลำดับของนักเรียนทุกคน

การเล่นเกมส์ประมูลราคา (Values Auction)

คำแนะนำ

สมมติว่าถ้านักเรียนมีเงิน ๑,๐๐๐ บาท นักเรียนจะประมูลราคาซื้ออะไรให้ราคาเท่าไร ถ้าคนอื่นประมูลมาในราคามากกว่านักเรียนจะประมูลเพิ่มขึ้นหรือไม่ การเล่นเกมส์นี้ควรอาจแบ่งเป็นกลุ่ม หรือเขียนเกมส์ลงใน Chart ให้นักเรียนทั้งชั้นช่วยกันประมูลก็ได้

นักเรียนคนหนึ่งจะเลือกประมูลรายการใดก็ได้ ตั้งราคาตัวเองตามแต่ความสำคัญของรายการที่เลือกประมูล

รายการประมูลราคา	จำนวนเงินที่ท่านประมูล	จำนวนเงินสูงสุดที่ท่านประมูล	รายการที่ท่านประมูลได้
๑. การกำจัดความไม่ยุติธรรมในโลก			
๒. เพื่อความเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง			
๓. ช่วยบริการคนเจ็บ คนป่วย คนโชคร้าย			
๔. เพื่อรู้ความหมายของชีวิต			
๕. เพื่อรักและเป็นพี่รักของใครสักคน			

รายการประมวลราคา	จำนวนเงินที่ ท่านประมวล	จำนวนเงินสูงสุด ที่ท่านประมวล	รายการที่ท่าน ประมวลได้
๖. บ้านที่สวยงามที่สุด ๑ หลัง ๗. ได้รับการคัดเลือกเป็นคนมีเสน่ห์ ที่สุดในจังหวัด ๘. มีอายุยืนถึง ๑๐๐ ปี ๙. เป็นคนปราศจากโรค ๑๐. การกำจัดความอคติ ๑๑. เป็นคนฉลาดที่สุดในโลกเป็นเวลา ๑ ๑ ปี ตัดสินใจถูกทุกกรณี ๑๒. เป็นลูกที่คุณพ่อคุณแม่รักมากที่สุด ๑๓. มีรถขับมาโรงเรียน ๑๔. เป็นที่รักของครู-อาจารย์ เพื่อนทั้งโรงเรียน ๑๕. สอบได้เป็นที่ ๑ ทุกปี ๑๖. มีเงินเป็นจำนวนมากตลอดชีวิต			

เครื่องวัดค่านิยมบรรยากาศของห้องเรียน

คำแนะนำ

๑. ข้างล่างนี้เป็นค่า ๒๒ ค่า ซึ่งจะใช้ในการให้ค่านิยมในห้องเรียน ขอให้นักเรียนเลือกจัดอันดับที่นักเรียนประสบพบเห็นในห้องเรียนมากที่สุดเป็นอันดับที่ ๑ รองลงไปเป็นอันดับที่ ๒, ๓, ๔, - ๒๒ ตามลำดับ

_____ ความห่างเหิน	_____ ความยุติธรรม	_____ ความเป็นกันเอง
_____ ความวุ่นวาย	_____ มีความสำคัญ	_____ ความเป็นส่วนตัว
_____ ความสำรวม	_____ ความถูกต้องถูกใจ	_____ ความเงียบสงบ
_____ ความคิดสร้างสรรค์	_____ ความหวาดกลัว	_____ ความน่านับถือ
_____ ความไม่เป็นระเบียบ	_____ ความอิสระเสรี	_____ ความแข็งแกร่ง
_____ ความมั่นใจ	_____ การเยาะเย้ย	_____ การแนะนำตนเอง
_____ ความเสมอภาค	_____ ความรัก	_____ ความอดทน
	_____ ความเป็นระเบียบเรียบร้อย	

ครูจะได้ใช้เอกสารนี้สำรวจสิ่งที่นักเรียนตัดสินใจเลือก เพื่อสะดวกต่อการปลูกฝังค่านิยมที่มีคุณในโอกาสต่อไป

การเล่นเกมส์ เพื่อสนับสนุนส่งเสริมให้นักเรียนรับรู้ตัวเองและผู้อื่น

๑. ชุดกับกระຈก : ให้นักเรียนนั่งหันหน้าเข้าหากันเป็นจุ่ม ๆ แสดงท่าเลียนแบบกันเหมือนกับเงาในกระຈกโดยการให้มีการสื่อสารกันโดยไม่มีเสียง

เกมส์การเล่นระดมกำลังความคิด (Brain Storming)

คำแนะนำ

แบ่งนักเรียนเป็นจุ่ม ๆ ละ ๑๐ คน หรือ ๕ คน (จุ่ม ๕ คนดีกว่า) แต่ละจุ่มช่วยกันให้คำที่เกี่ยวข้องกับคำสำคัญที่เป็นปัญหา ครูผู้ควบคุมต้องวางกฎการเล่นเกี่ยวกับจำกัดเวลาในการตอบของแต่ละจุ่ม

ตัวอย่าง คำสำคัญของเกมส์คือคำ การศึกษา ขอให้แต่ละจุ่มเลือกคำที่สนับสนุนคำว่า การศึกษาจากรายการที่ครูเขียนให้ดูบนกระดาน หรือคิดขึ้นเองก็ได้ ใช้เวลาจุ่มละ ๓ นาที

รายการคำ ตัวอย่างเช่น

หนังสือ	อิสรภาพ	ภาษาฝรั่งเศส
ครู	การบริหาร	ภาษาอังกฤษ
โรงเรียน	น้ำก้ว	ปริญญาเอก
ดินสอ	อุดมศึกษา	ปริญญาโท
ศาสตราจารย์	กระบวนวิชา	การแข่งขัน
ไม่จริง	เวลา	การเรียนรู้
ปรัชญา	เพศ	ยาเสพติด

การแสดงบทบาท (Role Playing)

คำแนะนำ ตัวอย่างที่ ๑

ครูขอร้องให้นักเรียนทุกคนแสดงความรู้สึก หรือแสดงความคิดเห็นที่นักเรียนอาจจะมีต่อบทบาท  
ไปนี้ (สมมติว่านักเรียนต้องเป็นคนเหล่านี้)

๑. เด็กหลงทาง
๒. แม่ที่ลูก ๆ อยู่กันคนละทิศคนละทาง
๓. แม่ลูกอ่อน ๔ คน
๔. นักการภารโรงในโรงเรียน
๕. ขยันเรียนแต่สอบไม่เคยได้คะแนนดี
๖. เด็กปัญญาอ่อน
๗. ขับรถไปประสบอุบัติเหตุและเพื่อนรักต้องพิการ
๘. หาเงินไม่พอเลี้ยงครอบครัว
๙. เป็นคนซื่อายไม่กล้าเข้ากับเพื่อนฝูง

## การปลูกฝังค่านิยม

ครูจะช่วยนักเรียนค้นหาค่านิยมอย่างไร

ครูจะอธิบายให้แจ่มแจ้งอย่างไร

เราทุกคนมักจะพบเหตุการณ์ที่จะต้องมีการเลือกตัดสินใจอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน ที่โรงเรียน หรือที่ไหน ๆ ก็ตาม เช่น ฉันจะลุกไปหยิบดินสอไหม ฉันจะอ่านหนังสือต่อไปไหม หรือ บ่ายนี้ฉันจะทำการบ้านหรือไปเล่นปิงปองดี ยิ่งในเวลาที่เราเป็นครู จะเห็นว่า เด็กของเราต้องเผชิญกับ เหตุการณ์เฉพาะหน้าที่จะต้องมีการเลือกเหมือนกัน ตั้งแต่เรื่องในครอบครัว เรื่องการคบเพื่อน เรื่องเงิน เรื่องงาน เรื่องศาสนา เวลา และการเห็นคุณค่าของตนเอง เป็นต้น ฯลฯ บางอย่างตัดสินใจได้ยาก ฉะนั้นจึงมีนักเรียนบางคนที่มีความคิดสับสน เกิดความลังเล ตัดสินใจเลือกอะไรไม่ได้ เพราะความไม่เข้าใจเกี่ยวกับคุณค่าของสิ่งที่ต้องการเลือก

ครูจึงควรเป็นคนนำทางในการชี้แนะ ให้นักเรียนรู้จักการตัดสินใจเลือกอะไรเป็นสิ่งที่ควรจะทำก่อนหลัง อะไรเป็นสิ่งที่ควรที่จะเลือกทำทันที ซึ่งเราสามารถจะสอนนักเรียนได้โดยผ่านทางโรงเรียน (หรือทางครอบครัว, ศาสนา) ส่วนไหนในชีวิตของนักเรียนที่จะต้องพยายามรวบรวมสิ่งที่ควรประพฤติปฏิบัติให้ตรงกับความจริงที่เด็กจะต้องพบเห็น ตอนนี้แหละที่ครูจะมีวิธีอย่างไรจึงจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจแจ่มแจ้งถึงค่านิยมของตนเอง เพื่อนักเรียนจะได้ตัดสินใจเลือกสิ่งที่เหมาะสมกับตนเอง

จุดประสงค์ของบทนี้คือแสดงความคิดเห็นบางอย่างแก่ครู เพื่อครูจะได้ช่วยให้เด็กเข้าใจคว้ามรรู้ของตนเองให้ถ่องแท้และเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ทั้งนี้จะต้องระมัดระวังถึงขั้นตอนของการให้คุณค่าเหล่านี้ด้วย เพราะขั้นตอนเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญยิ่งระหว่างครูและเยาวชนของชาติ สิ่งที่ต้องระวังคือปริมาณความคิดที่สับสนของนักเรียน

ส่วนประกอบของค่านิยมที่ควรพิจารณา

ขั้นตอนแรกเกี่ยวกับการเลือก เรา สามารถแบ่งแยกขั้นตอนเป็น ๖ ขั้นตอน

๔ ขั้นตอนแรกเกี่ยวกับการเลือก ๒ ขั้นตอนหลังเกี่ยวกับการปฏิบัติ

การเลือก มีลำดับดังนี้ :- (Chossing)

๑. ความชอบ (preferences) เราชอบอะไรแน่
๒. อิทธิพล (Influences) อิทธิพลอะไรที่ทำให้เราต้องตัดสินใจ เรามีอิสระมากแค่ไหนในการเลือก
๓. ตัวเลือก (Alternatives) มีตัวเลือกอะไรได้บ้าง เราต้องพิจารณาตัวเลือกเหล่านั้นพอเพียงหรือไม่ อย่างไร
๔. ผลลัพธ์ (Consequences) อะไรจะเป็นผลลัพธ์ที่น่าจะเป็นไปได้ สำหรับการเลือกนี้ เราเต็มใจหรือไม่กับ ผลที่จะตามมา ผลอันนั้นเป็นประโยชน์หรือเป็นโทษแก่สังคม

การปฏิบัติ (Acting) มีลำดับดังนี้ :-

๕. ปฏิบัติ (Acting) เราสามารถปฏิบัติตามสิ่งที่เราเลือกไว้หรือไม่ การปฏิบัติของเราเป็นตัวสะท้อนของการเลือกที่เราตัดสินใจไปหรือไม่

๖. แบบอย่าง (Pattern) เป็นผลต่อเนื่องมาจากการเลือก เพื่อนำไปปฏิบัติ และเมื่อปฏิบัติจนเป็นกิจวัตรก็กลายเป็นแบบอย่างเฉพาะของแต่ละคน ดังนั้นในข้อ ๖ แบบอย่าง (Pattern) จึงมีความสำคัญมากพอ ๆ กับการปฏิบัติ

ตัวอย่าง

ครูพยายามหาการให้ค่าของสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ตรงกันข้ามกับส่วนประกอบทั้ง ๖ คือ

- ๑. ความรู้สึกชอบพอ
- ๒. อิทธิพล
- ๓. ตัวเลือก
- ๔. ผลที่ตามมา
- ๕. การปฏิบัติ
- ๖. แบบอย่าง

สมมติครูเขียนเรื่องเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของนักเรียน เช่น

นายเรื่อง "สงดี" ให้คุณค่าของการใช้เวลาว่างโดยการทำสวนครัว เขาคิดว่าการทำสวนครัวเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต รู้สึกชอบและไม่มีใครมาบังคับทั้งคิดว่าผลที่ได้เป็นที่พอใจอย่างยิ่ง แต่เมื่อถึงการปฏิบัติพบว่านายเรื่องยังไม่ได้ลงมือทำสวนครัวเลย เพราะเขาไม่มีสถานที่ที่อำนวยความสะดวก อีกร่างวิธีการดำเนินชีวิตของเขา เข่ากันไม่ได้กับการทำสวนครัว

จากเรื่องนี้ นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการให้ค่านิยมของการใช้เวลาว่างของนายเรื่อง แสงดีอย่างไร

- ๑. ถ้านักเรียนเป็นนายเรื่อง นักเรียนคิดว่า การทำสวนครัวเป็นสิ่งที่นายเรื่องให้ค่าสำหรับการใช้เวลาว่างจริงหรือไม่
- ๒. ถ้ายังยืนยันว่าใช่ นายเรื่องต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองอย่างไรจึงจะสอดคล้องกับสิ่งที่เขาให้คุณค่า
- ๓. ถ้าเป็นนักเรียน ๆ จะเลือกวิธีใช้เวลาว่างอย่างอื่นให้เข้ากับวิถีชีวิตที่นักเรียนปฏิบัติได้หรือไม่

ขั้นตอนสำหรับการทำงานเพื่อหาค่านิยม มี ๓ ขั้นตอน

ขั้นที่ ๑ การเปิดหนทาง (Open the area) กระตุ้นให้นักเรียนคิดเรื่องหนทางที่เกี่ยวข้องกับค่านิยม เช่น จริยธรรม ศิลธรรม คุณธรรม ฯลฯ ส่งเสริมให้เขามีส่วนในการออกความเห็นร่วมกับคนอื่น ๆ ทางที่ง่ายที่สุดคือ ส่งเสริมการค้นหาคุณค่าในห้องเรียนเมื่อโอกาสอำนวย เช่น - เนื้อหาวิชาอ่านวย (เช่น ชั่วโมงวิชาประวัติศาสตร์หรือสังคมศึกษา) เมื่อสอนเรื่องใดที่คลุมเครือควรเปิดโอกาสให้นักเรียนวิจารณ์ เช่น บอกนักเรียนว่า "มาลองช่วยกันคิดดูซิว่าเราจะทำอย่างไรจึงจะเข้าใจสิ่งนี้ได้แจ่มแจ้ง" หรือ "เราควรจะพูดเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่าอย่างไรดี"

ขั้นที่ ๒ คือการรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็น ความรู้สึกความเชื่อของคนอื่นโดยไม่มี การวิจารณ์

ขั้นนี้เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนยอมรับคนอื่น แม้ว่าตัวเองจะไม่เห็นด้วย

ขั้นที่ ๓ คือการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแนวคิดจนกระทั่งนักเรียนสามารถเข้าใจได้ดี แต่ไม่มีการบังคับ

### กิจกรรมในการค้นหาค่านิยม

Forecd-Choice games

Forced choice games

นี้แสดงให้เห็นถึงกิจกรรมอีกแบบหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเปิดหนทางในการให้คุณค่า (open the area of Valuing) และเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิด ฉะนั้นในการค้นหาค่านิยมของนักเรียนจึงต้อง "เปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอความคิดอย่างเสรี" เพราะจะทำให้นักเรียนรู้วิธีการคิดและแสดงความคิดอย่างเสรีโดยไม่ต้องกลัวครุว่า

ในการใช้ Forced-choice games นั้น ใช้ได้กับทุก ๆ วิชา แต่ต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะ (วัย) ของนักเรียนด้วย เช่น นักเรียนเล็ก ๆ ครูอาจบอกชื่อสัตว์ ๕ ตัว ให้เด็กบอกนิสัยที่นักเรียนชอบในบรรดาสัตว์เหล่านั้น หรือให้นักเรียนเลือกอุปกรณ์ ๕ อย่างที่จะใช้ในห้องครัว ทั้งนี้ครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนคิดหัดตัดสินใจเลือก เพื่อเป็นการปูพื้นฐานความอิสระเสรีของนักเรียนเสียก่อน

## ห้องเรียนกับการสอนค่านิยม

การสอนค่านิยมในห้องเรียน เช่น ความรัก ความสามัคคี ความไว้วางใจ การยอมรับ ความสนุกสนานร่าเริง ศักดิ์ศรี การยอมรับถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล การประนีประนอม ความจริง ความสัตย์ ความเข้าใจ ฯลฯ และสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นค่านิยมของมนุษย์ ที่นักการศึกษา นักปรัชญา และศีลธรรม มีความเห็นพ้องต้องกันในหลักการทั่วไปว่า สิ่งเหล่านี้เป็นค่านิยมที่ควรมีการอบรมสั่งสอนกันในห้องเรียนและที่ใดก็ตามที่มีการเรียนการสอนก็ควรสอดแทรกค่านิยมเข้าไปได้ด้วย

ค่านิยมเปรียบเสมือนกุญแจที่จะไขไปสู่การดำรงชีวิตของมนุษย์ การสอนค่านิยมจึงเป็นการสอนให้เกิดทักษะในการดำรงชีวิต สำหรับครูการสอนค่านิยมเป็นทักษะไม่น้อยไปกว่าการคำนวณหรือการพูดในที่สาธารณะ แม้ว่าทักษะบางลักษณะไม่สามารถจะสอนกันได้ แต่เด็กทุกคนมีความต้องการขั้นพื้นฐาน เรื่องความปลอดภัย การยอมรับ ความรัก ความนับถือ มีมากพอเท่า ๆ กับความต้องการของแต่ละบุคคลในเรื่องความรู้ความฉลาด ขำครวตต่าง ๆ โรงเรียนจึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งในการสนองเจตนาของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้เป็นหน้าที่ของฝ่ายบริหารของโรงเรียนร่วมกับครูที่จะทำให้เด็กนักเรียนในโรงเรียนสมปรารถนาในสิ่งที่นักเรียนต้องการ ต้องช่วยกระตุ้นส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนสร้างแรงบันดาลใจที่จะอยู่ร่วมกับสังคม เป็นหน้าที่ของโรงเรียนในการจะสร้างเยาวชนแต่ละคนขึ้นมาไม่ให้รู้สึกว่าคุณแบ่งแยก เช่น เข้ากับใครไม่ได้ ถูกกีดกัน ถูกแยกตัว เมื่อเขาต้องอยู่ร่วมกับเพื่อน ๆ แต่ละคนจะต้องมีความสามารถในการเสาะแสวงหามิตรภาพ รู้จักเลือกคบสมาคมกับเพื่อน มีความเข้าใจในการรักษามิตรภาพ มีความฉลาดที่จะเป็นคนรู้จักรับความรักและให้ความรัก

ทฤษฎีของมาสโลว์ กล่าวว่า ความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ทุกคนเหมือนกัน คือ

ความต้องการทางกายภาพ คือต้องการอาหาร ความอบอุ่น ที่อยู่อาศัย ความปลอดภัย ด้านสวัสดิภาพ ความต้องการความรัก การยอมรับจากผู้อื่น การรู้คุณค่าของตัวเอง รู้จักจุดยืนของตัวเอง

เมื่อความต้องการขั้นต่ำเหล่านี้ได้รับการตอบสนอง คนเราก็มีความต้องการในขั้นสูงขึ้นอีกต่อไป เช่นเมื่อคนเราได้เป็นเจ้าของสมหวังอะไรแล้วก็มีความต้องการขั้นต่อไปคืออยากเป็นที่ยอมรับในหมู่พวกต่อไป

ในขณะที่เดียวกันเมื่อความต้องการขั้นต่ำ (basic need) เหล่านี้ได้รับการตอบสนองอย่างเต็มที่แล้ว คนเราก็สามารถจะทำอะไรเพื่อสังคมต่อไป (social-self-actualization) คนพวกนี้จะเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีพลังในตัว มีแรงกระตุ้น (self-motivation) รู้จักผ่อนผัน มีความอดทน คนพวกนี้จะใช้ชีวิตอย่างสมบูรณ์เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชีวิตมีความสุขและมีคุณค่า

โรงเรียนจึงมีหน้าที่กระตุ้น เร่งเร้าให้นักเรียนรู้จักดึงส่วนดีในตัวออกมาโดยวิธีการของโรงเรียน

### สิ่งแวดล้อมในห้องเรียน

โรงเรียนเป็นสถานที่ซึ่งนักเรียนสามารถจะพัฒนาการส่วนบุคคลพร้อม ๆ กับการพัฒนา กลุ่ม โรงเรียนควรมีจุดมุ่งหมายในการอบรมคุณลักษณะเพื่อการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงให้เป็นคนกระตือรือร้น มีความสนใจในสิ่งรอบตัว และมีความเป็นอิสระ

ห้องเรียนต้องจัดให้สุขสบายพอควร มีแสงสว่างพอที่จะอ่านหนังสือมีมุมสำหรับจะนั่งอ่านหนังสือ หรือนั่งถกปัญหาระหว่างกลุ่ม มีสถานที่ให้นักเรียนต้องการความเงียบสงบได้นั่งชมวิวทิวทัศน์ นักเรียนรุ่นเยาว์อาจยังต้องการห้องเพื่อนั่งเล่น ห้องเรียนควรจะทำให้เป็นห้องที่ดึงดูดความสนใจและมีความสุขสำหรับนักเรียน ห้องเรียนเป็นสถานที่สื่อสาร เป็นที่ ๆ ให้ความปลอดภัยในสวัสดิภาพ นักเรียนทุกคนรู้สึกเป็นเจ้าของห้องเรียนของตน เรียนและอยู่กันอย่างอบอุ่น มีความนับถือไว้วางใจซึ่งกันและกัน ยอมรับกิจกรรมซึ่งกันและกันระหว่างการเรียน

ห้องเรียนเป็นสถานที่ช่วยให้นักเรียนรู้จักนำความรู้ที่เรียนไปแล้วทุกสาขาวิชาประยุกต์ใช้กับการดำรงชีวิต และสามารถสร้างผลงานใหม่ออกมา มองเห็นของรอบ ๆ ตัวแล้วจับมาประดิษฐ์ใหม่ในรูปแบบใหม่ เช่น ก้อนหินในแม่น้ำลำคลอง นำมาประดิษฐ์เป็นสวนหย่อม สวนญี่ปุ่น ทำน้ตก ภูเขา ประตูบ้าน หรือนำก้อนหินมาก่อเป็นที่ก่อสร้าง เป็นต้น การเรียนการสอนในห้องเรียนจึงเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักใช้ความสามารถ เพื่อการศึกษาค้นพบหนทางใหม่ในการมีชีวิต การตื่นรับต่อสิ่ง ความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นจุดมุ่งหมายอันสำคัญจุดหนึ่งของโรงเรียน

หนทางทางจิตวิทยาที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ตามความคิดของ Carl Rogers มี ๓ ประการ คือ

๑. การเปิดประสบการณ์ให้นักเรียนรับรู้หลายแง่หลายมุม ไม่ใช่การมองตามความเป็นจริงแต่เพียงอย่างเดียว เช่น ความจริงใบไม้เป็นสีเขียว แต่บางทีเราเห็นใบไม้เป็นสีน้ำตาลหรือการไปวัดเป็นเรื่องที่ดีเป็นบุญกุศล แต่ถ้าไปวัดนี้มีอันตรายประสบการณ์จริงเหล่านี้จะช่วยสอนให้นักเรียนตระหนักว่า ความจริงไม่ใช่จะสรุปออกมาได้ง่าย ๆ

๒. การประเมินผล

แต่ละคนต้องยอมรับว่าการตัดสินใจและการประเมินผลเฉพาะของตนเองนั้น ผู้อื่นจะเห็นด้วยเสมอไป ดังนั้นคนเราจะทำอย่างไร จึงจะทำให้คนอื่นเห็นด้วย นั่นคือ แต่ละคนต้องมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในตัวของแต่ละคนก่อนแล้ววิธีการจึงจะเกิดขึ้น

๓. ความสามารถหรือประสิทธิภาพของการแสดงผลงานต่อสังคมและโลกภายนอก เพื่อจะได้แสดงความสามารถว่าความคิดนั้นคือความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในช่วงขณะ หรือเพื่ออนาคตด้วย หรือเพื่อทั้งปัจจุบันและอนาคต

จากการสรุปทางจิตวิทยาของ Carl Rogers ทั้ง ๓ ประการนั้น ก็หมายถึงว่า จะจัดสิ่งแวดล้อมในห้องเรียนอย่างไร เพื่อส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ เราจะทำการวัดผลระหว่างนักเรียนแต่ละคนอย่างไร และเราจะกระตุ้นให้นักเรียนที่ไม่เคยมีความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้อย่างไร ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับครูที่จะสร้างบรรยากาศการเรียนการสอน การเตรียมสื่อการสอน เนื้อหาสาระ และเทคนิควิธีสอนของครู ห้องเรียนจึงเป็นแหล่งพัฒนาทักษะของเด็กแต่ละคนโดยครูเป็นผู้คอยส่งเสริมและช่วยเหลือให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนและตัดสินใจ

ในการเรียนการสอนค่านิยมห้องเรียนจึงเป็นสถานที่เตรียมประสบการณ์เพื่อมุ่งพัฒนา ค่านิยมที่ดี ประสบการณ์เหล่านี้ KOHLBERG เรียกว่าบทบาทนำมาใช้ (Role taking) นั่นคือครูนำบทบาทที่มีประโยชน์ต่อสังคมมาแสดง เพื่อว่านักเรียนจะได้เห็นการตัดสินใจของบุคคลในสถานะต่าง ๆ กัน ครูนำบทบาทจากประสบการณ์ที่กว้างขวางมากเท่าไรยิ่งจะทำให้นักเรียนรู้จักการตัดสินใจการเลือก และการปรับตัวให้เป็นที่พอใจของคนในสังคมมากขึ้นเท่านั้น ซึ่งมีประโยชน์กว่าที่จะให้นักเรียนตัดสินใจเพื่อความพอใจของตัวเองคนเดียว ส่วนประกอบที่จะช่วยนำบทบาทมาใช้ในห้องเรียนควรเป็นความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน การที่นักเรียนแต่ละคนสามารถแสดงความรู้สึกเข้าอกเข้าใจคนอื่นมากเท่าไร หนทางที่เขาจะปรับตัวเพื่อความถูกต้องของสังคมจะมีมากขึ้น

บรรยากาศของห้องเรียนบางแห่งเหมาะอยู่แล้วตามธรรมชาติที่จะใช้บทบาทมาแสดง เพื่อประยุกต์เข้ากับห้องเรียนมากกว่าบางห้องเรียน ห้องเรียนซึ่งนักเรียนเป็นนักเรียนและครูเป็นเสมือนผู้ปกครอง คนบริการ คนลบกระดาน คนวางแผนกิจกรรมต่าง ๆ ครูเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนตอบสนองเสมอไป นั้นไม่ใช่เป็นห้องเรียนที่เหมาะสมกับบทบาทนำมาใช้ (Role taking)

การแสดงบทบาทเป็นแบบหนึ่งของการสมมติบทบาทนำมาใช้ การแสดงบทบาท (Role playing) เป็นหนทางที่กระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจคนอื่น เห็นใจคนอื่น เช่น เมื่อนักเรียนแต่งตัวแสดงเป็นบท "พ่อ" "แม่" เขาจะเริ่มแสดงบทบาทของคนอื่นและใส่อารมณ์

ร่วมกับความเป็น พ่อ แม่ ในบทนั้น ๆ โรงเรียนจึงควรเป็นสถานที่ที่เปิดโอกาสให้เด็กแต่ละคน  
ได้รับกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและกลุ่ม เขาควรได้รับการแสดงบทบาท (Role playing)  
ที่เกี่ยวข้องกับที่จะเป็นประโยชน์ต่อสังคมหลาย ๆ แบบ เช่น แสดงบทเป็นบทบาทของนักเรียนใหม่  
ในโรงเรียน คนกวาดถนน ตำรวจ ครู บิดา มารดา ผู้ศึกษา ฯลฯ ซึ่งจากบทเหล่านี้จะทำให้  
จิตใจเขาเปิดกว้างและเพิ่มความเข้าใจคนรอบ ๆ ตัวเขามากยิ่งขึ้น

แบบฝึกหัด

๑. จงชี้แจงวิธีการพิจารณาคำนิยาม
๒. ท่านจะส่งเสริมคำนิยามให้ฝึกเรียนของท่านได้อย่างไรบ้าง
๓. ปัจจัยสำคัญในการสอนคำนิยามของครูมีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด จงยกตัวอย่างประกอบการอธิบาย
๔. ถ้าท่านเป็นฝึกเรียนต้องการครูแบบใด ทำไม จงแสดงความคิดเห็น
๕. ในการเรียนการสอนของท่านทักษะเรื่องใดที่ต้องใช้มาก ทักษะนั้น ๆ มีประโยชน์ต่อท่านอย่างไร จงลำดับความสำคัญของทักษะที่ท่านเลือก

