

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเมืองการปกครอง” กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทเรียนการ์ตูน เป็นการศึกษาแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูน เรื่องการเมืองการปกครอง ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยข้อมูลแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากเอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ จะได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางสติปัญญา
  - 1.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget)
  - 1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรุนเนอร์ (Bruner)
2. บทเรียนการ์ตูน
  - 2.1 ความหมายของการ์ตูน
  - 2.2 ความหมายของบทเรียนการ์ตูน
  - 2.3 ประเภทของการ์ตูน
  - 2.4 องค์ประกอบของบทเรียนการ์ตูน
  - 2.5 ลักษณะของการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็ก
  - 2.6 ลักษณะของภาพการ์ตูนที่ดี
  - 2.7 ลักษณะของบทเรียนการ์ตูนที่ดี
  - 2.8 ขั้นตอนการเขียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน
  - 2.9 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนการ์ตูน
  - 2.10 ประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน
3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน
  - 3.1 ลักษณะและองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
  - 3.2 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอนที่ดี
  - 3.3 ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอน
3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูน

- 4.1. การวัดผลและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทเรียนการ์ตูน
5. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
6. ความพึงพอใจทางการเรียน
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน
  - 7.1. งานวิจัยในประเทศ
  - 7.2. งานวิจัยต่างประเทศ

## ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา

ทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการทางสติปัญญา เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอนของการพัฒนาสติปัญญา มีทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรุนเนอร์ (Bruner) ผู้วิจัยได้รวบรวมรายละเอียดไว้ ดังนี้

### 1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ Piaget

ทฤษฎีจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามจุดประสงค์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ มุ่งให้ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น เก่ง ดี มีความสุขนั้นสิ่งสำคัญที่ครูควรคำนึงถึง คือ หลักจิตวิทยาที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนซึ่งมีอยู่หลายทฤษฎี

สจวร์ต โคว์ตระกูล (2537, หน้า 35-44) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีของ Piaget ในเรื่องของพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งเพียเจต์ได้แบ่งขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาออกเป็น 4 ขั้น คือ

(1) ขั้น sensori-motor (แรกเกิด-2 ขวบ) เป็นขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาความคิดก่อนระยะเวลาที่เด็กอ่อนจะพูดและใช้ภาษาได้ สติปัญญาของเด็กวัยนี้แสดงออกโดยการกระทำ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้แม้ว่าจะไม่สามารถที่จะอธิบายได้

(2) ขั้น preoperational (18 เดือน-7 ขวบ) ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถใช้เหตุผลได้อย่างลึกซึ้งยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ไม่สามารถที่จะเข้าใจความคิดเห็นของผู้อื่น

(3) ขั้น concrete operations (อายุ 7-11 ปี) พัฒนาการของเด็กเป็นไปอย่างรวดเร็วสามารถอ้างอิงเหตุผล เข้าใจในสิ่งที่เป็นรูปธรรม มีความสามารถคิดย้อนกลับได้

(4) ขั้น formal operations (อายุ 11-15 ปี) เด็กสามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรม สร้างสมมุติฐานและทฤษฎีได้ คิดหาเหตุผลนอกเหนือจากข้อมูลที่มีอยู่

จากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ที่กล่าวมา สรุปได้ว่า จากขั้นตอนการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ผู้สอนจะต้องตระหนักว่าพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษาอยู่ในขั้นพัฒนาการที่ 3 ผู้สอนจึงต้องเข้าใจขั้นตอนในการพัฒนาด้านสติปัญญาทุกขั้นเพื่อให้นำไปใช้กับนักเรียนได้ เพียเจต์เชื่อว่าคนเราต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและจะต้องมีการปรับตัวอยู่เสมอ

## 2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์ Bruner

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2549, หน้า 50-52) ได้กล่าวถึงทฤษฎีของ Bruner ซึ่งสนใจในเรื่องพัฒนาการของเด็กและธรรมชาติของกระบวนการศึกษา Bruner กล่าวว่า ไม่ว่าวิชาใดก็ตามเราสามารถนำมาสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าเราจัดแบบการสอนที่เหมาะสมกับสติปัญญา การพัฒนาการทางสติปัญญาจำเป็นจะต้องสร้างมโนทัศน์เขาเสนอความคิดว่าความรู้ซึ่งเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งได้จากประสบการณ์แบบจำลองมีขั้นตอนในการสร้าง 3 ขั้นตอน คือ

(1) ขั้นการเรียนรู้จากการกระทำ ขั้นของการเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ สิ่งต่าง ๆ การลงมือกระทำช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี การเรียนรู้เกิดจากการกระทำ

(2) ขั้นการเรียนรู้จากความคิด เป็นขั้นที่เด็กสร้างภาพในจินตนาการของตนเอง โดยพัฒนามาจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ภาพในจินตนาการจะช่วยให้เด็กเข้าใจมโนทัศน์ได้ง่าย แต่ยังไม่สามารถอธิบายได้

(3) ขั้นการเรียนรู้สัญลักษณ์และนามธรรม เด็กจะพัฒนาความสามารถที่จะหาตัวเลือกอื่น ๆ ได้เด็กสามารถอธิบายมโนทัศน์เป็นคำพูดแทนการสร้างภาพในจินตนาการ

ดังนั้นเอกสารการสอนจึงควรจัดเรียงให้สอดคล้องกับพัฒนาการเรียนรู้ Bruner กล่าวดังนี้

(1) กระบวนการเรียนรู้ เป็นกระบวนการเชิงปฏิบัติจึงต้องกระตุ้นให้นักเรียนทำงานด้วยตนเอง ให้เกิดความรู้ใหม่ที่มีมากกว่าข้อมูลที่ได้รับ และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสนทนากับครูผู้สอน

(2) การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนเชื่อมโยง ข้อมูลใหม่ที่ได้รับกับกรอบความรู้เดิมที่มีอยู่อันจะทำให้ผู้เรียนสามารถคิดไปได้ไกลกว่าข้อมูลที่ได้รับ ตามแนวคิดของบรูเนอร์ หลักสูตรและครูจะมีประสิทธิภาพในการเรียนการสอนนั้น ทั้งหลักสูตรและครูต้องมีกลวิธีต่าง ๆ ในการกระตุ้นและจูงใจเด็กให้อยากรู้ มีการลำดับเนื้อหาแบบต่าง ๆ และมีการยืดหยุ่นสำหรับเด็ก

บางคนจะข้ามบางขั้นตอนในขณะที่เด็กคนอื่น ๆ ต้องทำโดยตลอดทั้งหมด ครูต้องมีวิธีการหลาย ๆ อย่างที่จะนำไปสู่จุดหมายเดียวกัน

จากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ก่อนการสอนครูต้องเตรียมตัวให้พร้อมและกระตุ้นเด็กให้พร้อมที่จะเรียนก่อน โดยมีการนำเข้าสู่บทเรียนทุกครั้ง มอบหมายงานกิจกรรม แบบฝึกหัด เพื่อให้บรรลุตามหลักสูตรที่ว่าให้คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

## บทเรียนการ์ตูน

การสร้างบทเรียนการ์ตูนเป็นวิธีการนำเสนอเนื้อหาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งมีหลักการสร้างหลายประการดังนี้ ผู้วิจัยจึงได้เรียบเรียงเอกสารที่เกี่ยวกับ ทฤษฎีเชาว์ปัญญา ความหมายของการ์ตูน ความหมายของบทเรียนการ์ตูน ประเภทของการ์ตูน องค์ประกอบของบทเรียนการ์ตูน ลักษณะของการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็ก ลักษณะของภาพการ์ตูนที่ดี ลักษณะของบทเรียนการ์ตูนที่ดี หลักการเขียนการ์ตูน ขั้นตอนการเขียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน ขั้นตอนการสร้างบทเรียนการ์ตูน ประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 1. ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน เป็นการเขียนภาพล้อเลียนเหตุการณ์ต่าง ๆ และมีการเล่าเรื่องราวของคน สังคม ชุมชน การ์ตูนเป็นการสื่อความหมายระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ซึ่ง มีผู้ให้ความหมายของคำว่า การ์ตูน (cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (cartoon book) ไว้หลายแนวคิด ดังต่อไปนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525, หน้า 90) ให้ความหมายว่าการ์ตูน หมายถึง ภาพล้อเลียน ภาพตลก บางทีก็เป็นภาพบุคคลบางบุคคลบางที่เขียนเป็นภาพที่แสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ผู้รู้สึกรำคาญ บางทีก็เขียนตั้งใจล้อเลียน จะให้ผู้รู้สึกรำคาญบางทีก็เขียนเป็นเรื่องเป็นราว

บุญเหลือ ทองเอี่ยม และสุวรรณ นาฏ (2530, หน้า 132) กล่าวว่า การ์ตูน คือ การเขียนการ์ตูนผูกเป็นเรื่องราว มีตัวละครซูโรง และตัวประกอบ ผู้แสดงตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องบางครั้งการ์ตูนเรื่องอาจเป็นเรื่องราวของคน สังคมชุมชนของสัตว์ การ์ตูนเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ความคิดฝันจินตนาการ วรรณคดีและประวัติศาสตร์ เป็นต้น

ทวิศักดิ์ ญาณประทีป (2534, หน้า 23) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่าการ์ตูน หมายถึง ภาพล้อเลียน ภาพตลก (เขียนเป็นเรื่องราวก็ได้)

ณรงค์ ประกาสโนบล (2534, หน้า 17) ได้กล่าว ถึงความหมายของการ์ตูนไว้ว่าการ์ตูน คือภาพตลกล้อเลียนสังคมหรือภาพที่เกินความจริง เป็นสิ่งง่ายมากเป็นภาพลายเส้นธรรมดา

ศักดิ์ชัย เกียรติจินดา (2534, หน้า 3) ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ดังนี้คำว่า “การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า (cartoon) ซึ่งสันนิษฐานว่าคำนี้มีรากศัพท์มาจากคำว่า “cartoon” (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึง แผ่นกระดาษที่มีภาพวาดต่อมาจากความหมายคำนี้อาจเปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรย เสียดสี หรือแสดงจินตนาการฝันเฟื่อง

อนุก รัตน์ปิยะภรณ์ (2534, หน้า 23) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่าการ์ตูนหมายถึง ภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ ไม่เหมือนของจริง เป็นภาพที่เกินความจริง อาจเป็นภาพตลกหรือภาพล้อเลียนก็ได้

จินตนา ไบกาชโย (2538, หน้า 222) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่าการ์ตูน คือภาพวาด ง่าย ๆ ซึ่งมักไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไป อาจมีรูปร่างตามลักษณะธรรมชาติตามรูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระอย่างไรก็ตามแต่ก็มีรูปร่างเกินเลยหรือลดรายละเอียดของภาพที่ไม่จำเป็น ออกไปเสีย เพื่อจุดหมายในการบรรยายหรือการแสดงออกหรือมุ่งหวังให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียนเสียดสีการเมืองและสังคมหรืออาจใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือประกอบในการเล่าเรื่องที่บันเทิงคดีและสาระคดี

Chan (1963, p 166) ให้ความหมายของการ์ตูน หมายถึงภาพวาดที่แสดงความคิดของบุคคล หรือสถานที่เกินความเป็นจริงเพื่อใช้ล้อเลียนหรือการแสดงความตลกขบขัน

จากความหมายของการ์ตูนที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การ์ตูน (cartoon) หมายถึง ภาพวาด ในลักษณะง่าย ๆ ไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปมีลักษณะเลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิตหรือรูปทรงอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือเป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบ ตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงามน่าขัน ล้อเลียน เสียดสีในการเมืองสังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสาระคดี

## 2. ความหมายของบทเรียนการ์ตูน

เจ็จันท์ ภัลยา (2533, หน้า 6) กล่าวว่า บทเรียนการ์ตูน หมายถึง วิธีการเสนอความรู้แก่นักเรียนตามลำดับจากง่ายไปหายาก โดยการจัดเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ ประกอบด้วยเนื้อหา ตัวอย่าง แบบฝึกหัด ให้นักเรียนได้ศึกษาบทเรียนไปที่ละน้อย และสามารถตรวจคำตอบได้ด้วย

ตนเองโดยใช้ภาพการ์ตูนผู้เป็นเนื้อเรื่องติดต่อกัน สำหรับดำเนินเรื่องในการสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้

สุวิมล จักรแก้ว (2534, หน้า 8) กล่าวว่า บทเรียนการ์ตูน หมายถึง บทเรียนสำเร็จรูปซึ่งใช้ภาพการ์ตูนที่ผู้เป็นเนื้อเรื่องติดต่อกัน มีโจทย์สำหรับการฝึกคำนวณ และเฉลยคำตอบไว้ตอนท้ายของบทเรียน

พิน พิพิธกุล (2535, หน้า 106-115) กล่าวว่า บทเรียนการ์ตูนเป็นบทเรียนสำเร็จรูปสำหรับนักเรียนเรียนด้วยตนเอง อาจเขียนการ์ตูนเป็นภาพสำเร็จที่แต่งเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันหรือเขียนในลักษณะเติมคำซึ่งทำเป็นตอน ๆ แล้วเฉลยคำตอบเหมือนกัน

จากความหมายของบทเรียนการ์ตูนที่กล่าวมา สรุปได้ว่า บทเรียนการ์ตูน หมายถึง การใช้ภาพการ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่องผู้เป็นเรื่องราวติดต่อกันจากง่ายไปหายาก ซึ่งบทเรียนการ์ตูนประกอบไปด้วย คำชี้แจง เนื้อเรื่อง แบบฝึกหัด ให้ผู้เรียนได้ศึกษาบทเรียน ไปทีละบท และสามารถตอบคำถามเพื่อฝึกทักษะเพื่อผู้เรียนเกิดความรู้ จากนั้นก็สามารถตรวจคำตอบ จากเฉลยคำตอบไว้ตอนท้ายบทเรียน

### 3. ประเภทของการ์ตูน

การแบ่งประเภทของการ์ตูน มีนักวิชาการและนักเขียนการ์ตูนได้แบ่งไว้หลายประเภทตามแนวทาง และแนวความคิด แนวคตินิยม ลักษณะการ์ตูน และตามแนวเรื่องของตนที่น่าสนใจมีดังต่อไปนี้

#### 3.1 ประเภทของการ์ตูนตามแนวคิด

ประเภทของการ์ตูนมีการแบ่งประเภทการ์ตูนตามแนวคิดได้หลายลักษณะดังต่อไปนี้  
เบญจา บุญยสนธิกุล (2525, หน้า 8) จัดการ์ตูนไว้ 5 ประเภท ได้แก่

- (1) การ์ตูนประกอบนิทาน เช่น นิทานสุภาษิต นิทานอีสป ตำนานหรือนวนิยาย
- (2) การ์ตูนที่มีคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการต่าง ๆ ประวัติศาสตร์และศาสนา
- (3) การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัย
- (4) การ์ตูนเกี่ยวกับชีวิต ครอบครัว และความรัก
- (5) การ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม

#### 3.2 ประเภทของการ์ตูนตามคตินิยม

การ์ตูนที่มีคุณค่าทางการศึกษการ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวและการ์ตูนเกี่ยวกับ อาชญากรรม ถ้าพิจารณาตามคตินิยมทางศิลปะของนักเขียนการ์ตูนพบว่า มีลักษณะใหญ่ ๆ 2 แบบ คือ (ทวีศักดิ์ ไชยมาโย, 2537, หน้า 45)

(1) แบบเลียนของจริง (realistic type) เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงตาม ความเป็นจริงธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะต่าง ๆ ท่าทางและสภาพแวดล้อมซึ่งมี ลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก

(2) แบบล้อของจริง (cartoon type) เป็นภาพที่เขียนดัดแปลงจากความเป็นจริงมัก เน้นเฉพาะลักษณะเด่น ๆ หรือสำคัญ ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะเป็นการล้อเลียนและทำให้เกิดอารมณ์ ขำขันแก่ผู้อ่านหรือผู้ดู

### 3.3 ประเภทของการ์ตูนตามลักษณะการ์ตูน

ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการ์ตูนได้จัดประเภทตามลักษณะการ์ตูนเป็นสำคัญ ดังนี้ (อมรรัตน์ เกสรวัฒนนะ, 2533, หน้า 26)

- (1) การ์ตูนการเมือง
- (2) การ์ตูนประกอบเรื่อง
- (3) การ์ตูนเรื่องสั้น
- (4) การ์ตูนเรื่องราว
- (5) การ์ตูนโฆษณา
- (6) การ์ตูนเคลื่อนไหว
- (7) การ์ตูนล้อเลียนบุคคล
- (8) การ์ตูนประกอบการศึกษา

### 3.4 ประเภทของการ์ตูนตามแนวเรื่อง

กรรณิกา ศรีเจริญ และ รัชนิย์ พรหมกรรม (2535, หน้า 22) แบ่งประเภทของ หนังสือการ์ตูนเล่มละบาทซึ่งแบ่งตามแนวเรื่องตามที่เขียนเป็น 3 ประเภท คือ

- (1) เรื่องผจญภัย อิงประวัติศาสตร์ สงคราม
- (2) เรื่องอาชญากรรม เรื่องผี
- (3) เรื่องเกี่ยวกับชีวิต ความรัก

สารานุกรมโลก (The World Book Encyclopedia, 1993) แบ่งประเภทของการ์ตูน ออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้ (จินตนา ไบกาชยี่, 2538, หน้า 224-226)

(1) การ์ตูนล้อสังคม (gag cartoon) พบเห็นได้มากในหนังสือพิมพ์รายวันและ นิตยสารที่ออกอย่างสม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาที่หยิบขมมาจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในระยะนั้น

(2) การ์ตูนล้อการเมือง (political and editorial cartoon) เนื้อหาของภาพเกิดจากข่าว และเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นในขณะยุคนั้น โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่าน

(3) การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoon) มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อ ในสินค้าหรือสิ่งที่โฆษณานั้น

(4) การ์ตูนล้อเลียน (caricature cartoons) เป็นภาพล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกให้ดูเกินจริง

(5) การ์ตูนเรื่องยาว (comic Strip cartoons) เป็นการ์ตูนประกอบการบรรยาย เรื่องราวที่มีเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบ แบบต่อเนื่องสัมพันธ์กัน โดยแบ่งเป็นตอน ๆ ละ 4-5 กรอบ

(6) ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoons) คือ ภาพวาดการ์ตูนบนแผ่นฟิล์มที่มีความเคลื่อนไหว เป็นเรื่องราวภาพยนตร์ขึ้นมา

จากประเภทของการ์ตูนที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การแบ่งประเภทของการ์ตูนตามแนวคิดที่กล่าวมา สามารถจัดกลุ่มได้ 5 ประเภท ตามลักษณะความคล้ายคลึงดังนี้ คือ

(1) การ์ตูนการเมือง เป็นการ์ตูนที่สะท้อนให้เห็นถึงเหตุการณ์ทางการเมืองน่าสนใจ ในขณะนั้น

(2) การ์ตูนเรื่อง เป็นการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันไปอาจจะเป็นเรื่องยาวหรือเรื่องสั้นก็ได้

(3) การ์ตูนตลก เป็นการ์ตูนที่ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ขัน อาจประชดประชัน เยาะเย้ย ถากถาง ล้อเลียน

(4) การ์ตูนประกอบเรื่อง เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบข้อความหรือขยายความ เช่น การ์ตูนโฆษณา การ์ตูนประกอบการศึกษา

(5) ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการทำให้ภาพการ์ตูนนิ่ง ๆ นั้นเคลื่อนไหวได้

#### 4. องค์ประกอบของบทเรียนการ์ตูน

สมศักดิ์ ศรีมาโนชน์ (2523, หน้า 39-53) กล่าวถึงลักษณะองค์ประกอบบทเรียนการ์ตูน ดังนี้

(1) หน้าปก ต้องแข็งแรงและทนทาน เพื่อเปิดอ่านได้เต็มที่และต้องสอดคล้องกับโครงเรื่องภายใน ตัวอักษรอ่านง่ายสีสดใสสวยงามและถูกต้อง ภาพสวยงามสอดคล้องกับชื่อเรื่องภายใน เพราะหน้าปกเป็นสิ่งแรกที่จะชักจูงใจให้หยิบมาดู เปรียบเสมือนกับคนหน้าตาสวยใครก็ชอบ



(2) เนื้อเรื่อง เป็นเรื่องที่ตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็ก เป็นเรื่องที่สนุกชวนให้ติดตามไม่มีเรื่องโศกเศร้าจนเกินไปเป็นเรื่องสั้น ๆ ง่าย ๆ มีตัวละครดำเนินเรื่องราวให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายสามารถศึกษาด้วยตนเอง ค้นหาคำตอบ และหาความรู้ได้อย่างชัดเจน

(3) ส่วนประกอบตอนท้าย จะมีกิจกรรมต่าง ๆ เป็นการฝึกทักษะและเสริมความเข้าใจในเนื้อเรื่องมากขึ้น มีอภิธานศัพท์ (glossary) เป็นหน้าที่อธิบายความหมายของศัพท์ที่เข้าใจยากเรียงตามลำดับอักษร หนังสือบางเล่มไม่จำเป็นต้องมี

วิรัตน์ คำศรีจันทร์ (2544, หน้า 93-103) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของบทเรียนการ์ตูน ดังนี้

(1) ปก ของเล่มหรือปกหนังสือเป็นส่วนประกอบแรกที่ผู้อ่าน สัมผัสหรือหยิบหนังสือจะหมายรวมถึงปกหนังสือ สันปก และปกหลังมีข้อความประกอบด้วย ชื่อหนังสือ ประเภทหนังสือชื่อหน่วยงาน เจ้าของผู้จัดพิมพ์ ตราสัญลักษณ์ ชื่อผู้เขียนแปล

(2) ส่วนหน้า หรือส่วนนำปก เป็นส่วนที่อยู่ก่อนเนื้อหา ในบางครั้งเลขหน้าอาจใส่วงเล็บหรืออักษร ก, ข, ค, ง เพื่อให้ดูแตกต่าง ส่วนของหนังสือจะประกอบด้วย หน้าชื่อเรื่อง หน้ารูปภาพ หน้าปกใน หน้าลิขสิทธิ์ หน้าคำอุทิศ หน้าคำนำ หน้าขอบคุณ สารบัญ หนังสือแต่ละเล่มอาจมีครบทุกหน้าหรือไม่แล้วแต่จุดประสงค์ของผู้ทำ

(3) ส่วนเนื้อหา เป็นส่วนที่มีความหมายสำคัญที่สุดของบทเรียน ซึ่งจะแบ่งเป็นบท ตอนให้สอดคล้องกับสารบัญและเลขหน้าเพื่อความสะดวกในการค้นหา หากผู้เขียนมีความชำนาญในด้านภาษาสื่อความหมายชัดเจนตรงตามกลุ่มเป้าหมาย ผู้อ่านย่อมได้รับประโยชน์สูงสุด

(4) ส่วนหลังหรืออ้างอิง เป็นส่วนประกอบเพิ่มเติมของบทเรียน เช่น ภาคผนวก

(5) ส่วนประกอบตอนท้าย มักจะมีหน้ากิจกรรม (suggested activities) เป็นหน้าที่บรรจุกิจกรรมแนะในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นการทบทวนและเสริมความเข้าใจ ในเนื้อเรื่องให้แน่นแฟ้นขึ้น และมีอภิธานศัพท์ (glossary) เป็นหน้าที่อธิบายความหมายของศัพท์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องคำศัพท์ที่นำมาอธิบาย มักเรียงตามลำดับอักษร หน้านี้อาจไม่จำเป็นต้องมีในหนังสือทุกเล่ม

จากองค์ประกอบของการ์ตูนที่กล่าวมา สรุปได้ว่า องค์ประกอบของบทเรียนการ์ตูนประกอบด้วย ปก ที่มีสีสันสวยงามมีภาพดึงดูดความสนใจและสอดคล้องกับชื่อเรื่อง ส่วนนำของบทเรียนเป็นหน้าที่อธิบายความต้องการให้ตรงจุดประสงค์ของผู้อ่านกับผู้เขียน ส่วนที่เป็นเนื้อหาเป็นส่วนที่สำคัญซึ่งจะแบ่งเป็นบท หรือตอนให้สอดคล้องกับสารบัญ เลขหน้าเพื่อให้ผู้อ่านค้นหาได้ง่าย สื่อสารความหมายได้ชัดเจนตรงกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการ และส่วนท้ายของบทเรียนการ์ตูนจะมีกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อเรื่องที่อ่านให้มากขึ้น มีกิจกรรมที่ทบทวนความรู้ มีคำถามตอบไว้ท้ายบทเรียน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้องค์ประกอบของบทเรียนการ์ตูนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 5. ลักษณะของการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็ก

ชม ภูมิภาค (2524, หน้า 139) จัดลักษณะของการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็กไว้ 4 ประการคือ

(1) แสดงภาพให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของผู้เขียน สามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจความหมายได้ตรงกับจุดมุ่งหมายนั้น

(2) ภาพที่เขียนต้องเป็นภาพง่าย ๆ แสดงสัญลักษณ์ที่เด่น ไม่ซับซ้อนหรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป

(3) การ์ตูนภาพหนึ่งควรแสดงเรื่องราวเพียงเรื่องเดียวและให้จุดหมายของเรื่องราวนั้นเป็นจุดเด่นของภาพ

(4) คำบรรยายภาพการ์ตูน ควรเป็นคำบรรยายสั้น ๆ กระชับแต่มีความหมายลึกซึ้งและครอบคลุมจุดหมายของภาพทั้งหมด

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527, หน้า 57) ได้จัดลักษณะของการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็กเอาไว้ 8 ประการ คือ

(1) เนื้อหาตรงกับความสนใจและความเหมาะสมกับเด็กแต่ละเพศแต่ละวัยซึ่งผู้เขียนต้องคำนึงถึงจิตวิทยาของเด็กด้วย

(2) รูปเล่มกะทัดรัด ไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป

(3) รูปภาพสวยงาม ชัดเจน มีศิลปะ เน้นการเคลื่อนไหว คำอธิบายน้อย ภาพปกจะดึงดูดความสนใจให้อ่าน

(4) ตัวอักษรโต ชัดเจน เหมาะสมกับสายตาของเด็กแต่ละวัย

(5) ใช้ภาษาง่าย เป็นภาษาวัยเดียวกับเด็ก

(6) จำนวนหน้าไม่มากนัก ถ้าเป็นเด็กเล็กควรประมาณ 3-4 หน้า

(7) เนื้อหานอกจากให้ความบันเทิงแล้ว ควรให้ความรู้ ช่วยให้เด็กมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดความเข้าใจตนเอง

(8) ตัวละครควรอยู่ในวัยเดียวกับเด็ก

ศักดิ์ชัย เกียรติจินา (2534, หน้า 14-15) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับลักษณะการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็กไว้ 6 ประการ คือ

(1) ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจค้นคว้าหาเหตุผลที่จะได้มาด้วยความจริง มิใช่ฝากไว้กับโชคชะตา

(2) ควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวอินทรีฤทธิ์ปาฏิหาริย์ วิทยุญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลพิสูจน์ความจริงไม่ได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือปฏิบัติจริง

(3) เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ คือ ตัวเอกของเรื่องชีวิตที่ต้องต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายชีวิตหรือท้ายเรื่อง

(4) มีเนื้อหาชี้แจงไว้ซึ่งคุณธรรม ควรสอดแทรกคุณธรรมในตัวละครไม่ว่าจะเป็นตัวเอกหรือตัวร้ายถ้าแทรกอยู่ในตัวร้ายจะทำให้เป็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น

(5) ส่งเสริมให้เป็นคนดีเมตตาปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมวลมนุษย์

(6) นำเสนอเรื่องที่เป็นจริง มิใช่เรื่องชวนฝัน

จากลักษณะของการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็กที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ลักษณะการ์ตูนที่มีความเหมาะสมกับเด็กนั้น จะต้องเขียนขึ้นอย่างง่าย ๆ มีส่วนที่เป็นลักษณะเด่นของตัวละครที่แสดงให้เห็นบุคลิก อารมณ์ สีหน้า ท่าทาง มีความหมายตรงกับความสนใจของเด็ก มีความชัดเจนไม่มีรายละเอียดมากนัก ให้ความรู้ สาระ บันเทิงไม่เป็นพิษเป็นภัยต่อพฤติกรรมของเด็ก คำนึงถึงหลักจิตวิทยาในการเรียนรู้และที่สำคัญต้องเป็นการ์ตูนคุณธรรมด้วย

## 6. ลักษณะของภาพการ์ตูนที่ดี

6.1 การสื่อภาพการ์ตูนที่มีลักษณะที่ดี สามารถที่จะสร้างให้เกิดการเรียนรู้ดียิ่งขึ้นนั้นต้องคำนึงถึง

6.1.1 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

6.1.2 สีของภาพ

6.1.3 ขนาดของภาพ

6.1.4 อารมณ์ของภาพ

ลักษณะของการ์ตูนที่ดี ดังที่กล่าวมาข้างต้นว่า การ์ตูนเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนบุคคล แนวคิด หรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อชักจูงความคิดของผู้ดูให้เกิดความรู้สึกตามความมุ่งหมายนั้น ๆ ดังนั้น การ์ตูนที่ดีต้องมีลักษณะสำคัญ ดังนี้

(1) สามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายไว้

(2) ภาพที่เขียนเป็นภาพง่าย ๆ แสดงเฉพาะลักษณะเด่น ๆ ไม่ซับซ้อนหรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป

(3) ภาพการ์ตูนแต่ละภาพต้องมีจุดมุ่งหมายเดียว และมีจุดเด่นของภาพ

(4) ถ้าคำบรรยายควรมีคำบรรยายสั้น ๆ กะทัดรัด และช่วยให้ภาพเกิดความสมบูรณ์

6.2 แบบของภาพ แบบในที่นี้ หมายถึง ภาพที่ใช้เป็นภาพที่สร้างขึ้นมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น ภาพถ่าย ภาพวาดแรงา ภาพลายเส้น และในระหว่างแบบของภาพทั้งสามนี้แน่นอนการ์ตูนจะต้องเป็นภาพของแบบลายเส้น

6.3 สีของภาพ สีสมีอิทธิพลต่อความชอบและความสนใจของเด็กต่อหนังสือมาจากการศึกษาเรื่องราวสีของหนังสือสำหรับเด็ก ทราบว่า เด็กชอบภาพหลายสีหลายแบบธรรมชาติเป็นอันหนึ่งชอบภาพขาวดำเป็นอันดับ 2 ชอบภาพสีเดียวเป็นอันดับ 3

6.4 ขนาดของภาพ ผู้ออกแบบภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ควรจะทราบว่าภาพขนาดใหญ่ที่เด็กชอบ หรือขนาดของภาพมีผลต่อเด็กเพียงใด ดังนี้

(1) โดยส่วนรวม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ชอบภาพขนาดใหญ่กลางเล็กตามลำดับ

(2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชอบภาพขนาดกลาง (ครึ่งหน้า) มากที่สุดชอบภาพขนาดใหญ่และขนาดเล็กรองลงมาตามลำดับ

6.5 อารมณ์ของภาพ อารมณ์ที่เด็กได้รับจากภาพมี 3 อารมณ์ คือ

(1) อารมณ์ที่น่าพอใจ (อิฐฐารมณ์)

(2) อารมณ์ที่ไม่น่าพอใจ (อิฐฐารมณ์)

(3) อารมณ์กลาง ๆ

จากลักษณะของภาพการ์ตูนที่ดีที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ลักษณะของภาพการ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์แทนตัวบุคคล สัตว์สิ่งของหรือเหตุการณ์จำลองมาจากความคิด อาจเป็นภาพที่เกินจริง ล้อเลียนขบขันเพื่อสื่อความหมายหรือเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องราวกับเหตุการณ์บุคคล โดยผู้อ่านมีอารมณ์ตามภาพนั้นออกแบบภาพประกอบภาพหนังสือสำหรับเด็กจะต้องสนใจเรื่องของภาพ เพราะมีความสามารถมากน้อยเพียงใดอย่างไรขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้ออกแบบ และเทคนิคต่าง ๆ ในการจัดพิมพ์หรือการเขียน

## 7. ลักษณะของบทเรียนการ์ตูนที่ดี

บทเรียนการ์ตูน เป็นสื่อที่ดีช่วยให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน สนใจในบทเรียนและเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ลักษณะของบทเรียนการ์ตูนที่ดีตาม เอนก รัตน์ปิยะภากรณ์ (2531, หน้า 37-40) ได้กล่าวไว้ดังนี้

7.1 ปกสวยงาม ขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน บทเรียนการ์ตูนจะต้องมีการออกแบบการเขียนภาพ การใช้สี และการจัดองค์ประกอบภาพ คำบรรยายและสนทนาของการ์ตูนเหมาะสมกลมกลืนกัน

7.2 เนื้อหาให้สิ่งที่ดึงดูดใจและความสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้องสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ เนื้อเรื่องมีภาพควรมีความสอดคล้องกับ

เรื่องราวต่าง ๆ ดำเนินไปอย่างรวดเร็วไม่เยิ่นเย้อ และพยายามยึดยึดเนื้อหาวิชาการให้มากที่สุดผู้อ่านอาจเกิดความเบื่อหน่าย

7.3 จำนวนภาษาที่สุภาพ เข้าใจง่าย ควรคำนึงถึงความสามารถของนักเรียนวัยต่าง ๆ ในการอ่าน และการเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่สุภาพ เข้าใจง่ายไม่หยาบคายและไม่ควรใช้ศัพท์สแลง เพราะนักเรียนจะจดจำคำสนทนาของการ์ตูนมาใช้สนทนาของตัวเองการ์ตูนในบทเรียนการ์ตูนควรใช้ภาษาพูด นักเรียนเข้าใจง่ายกว่าภาษาเขียน จึงจะทำให้บทเรียนการ์ตูนมีความสนุกสนาน

7.4 การ์ตูนที่เป็นภาพวาดง่าย ๆ อาจมีสีสันสวยงาม หรือเป็นภาพลายเส้นขาวดำก็ได้ ภาพการ์ตูนมีลักษณะเด่นในตัวเองอยู่แล้วมีหลายแบบหลายลักษณะ เช่นภาพล้อเลียน ภาพตลกเป็นต้น ภาพการ์ตูนในบทเรียนการ์ตูนหนึ่งหน้าอาจจะมีภาพได้หลายภาพ ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบภาพถ้าผู้อ่าน เป็นนักเรียนวัย 6-7 ในหนึ่งหน้ามีปริมาณ 1-3 กรอบ แต่ถ้าเป็นนักเรียนอายุ 8-12 ปี ภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าจะมีได้ตั้งแต่ 1-9 กรอบ การจัดกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าออกเป็นหลาย ๆ กรอบภาพจะช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปด้วยดี และสามารถลดคำสนทนาของการ์ตูนในแต่ละกรอบลงได้ การจัดเรียนกรอบภาพในบทเรียนการ์ตูน หนึ่งหน้าควรจะเริ่มซ้ายไปขวา หรือจากบนลงล่าง

ลักษณะของบทเรียนการ์ตูนที่ดีที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ลักษณะของบทเรียนการ์ตูน หมายถึง การออกแบบรูปเล่ม ภาพ การใช้สีการจัดองค์ประกอบภาพ ให้สนุกสนานเพลิดเพลิน สอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้อง การดำเนินเรื่องราวไม่เยิ่นเย้อไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย จำนวนภาษาเข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

## 8. ขั้นตอนการเขียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน

สังเขต นาคไพจิตร (2528, หน้า 75-76) ได้อธิบายหลักการเขียนการ์ตูนสำหรับประกอบการเรียนการสอนไว้ว่า ขั้นตอนการเขียนการ์ตูนเรื่อง เมื่อเราสามารถกำหนดเรื่องจะเขียนแล้วจะต้องดำเนินงานเป็นขั้นตอน ดังนี้

- (1) วางเค้าโครงเรื่องราวให้สนุกและเข้าใจเอาไว้ล่วงหน้า
- (2) แบ่งสาระสำคัญของเรื่องออกเป็นเฟรมหรือส่วนย่อย ๆ ติดต่อกันตลอดเรื่อง
- (3) พิจารณาเพิ่มเติมหรือตัดทอนสาระสำคัญให้เหลือเพราะส่วนที่จำเป็น

จริง ๆ

- (4) เขียนภาพคร่าว ๆ เป็นเรื่องราวติดต่อกันตามสาระสำคัญหรือส่วนย่อยที่แบ่งไว้
- (5) ลงมือเขียนหนังสือการ์ตูน โดยถือหลักการต่อไปนี้

(5.1) ภาพทุกภาพต้องแสดงท่าทางให้สื่อความหมายตามท้องเรื่อง

- (5.2) ต้องเป็นภาพที่ง่าย ๆ ไม่แสดงรายละเอียดมากนัก เน้นเฉพาะส่วนที่จำเป็น
- (5.3) แต่ละภาพต้องมีจุดมุ่งหมายเดียว
- (5.4) ใช้คำบรรยายหรือภาษาประกอบที่กะทัดรัด แต่มีความหมายสมบูรณ์
- (5.5) ไม่ควรมีการพูดโต้ตอบกันในภาพเดียว และตั้งคำถามให้ผู้สืบสวน
- (5.6) ให้การเคลื่อนไหวของตัวละครในมุมต่าง ๆ เพื่อเป็นการเร้าใจผู้ดูให้สนใจยิ่งขึ้น เช่น การย่อส่วน ขยายส่วน ภาพด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลังสลับเปลี่ยนกันไป
- (5.7) แต่ละภาพต้องมีขนาดพอเหมาะ สามารถเขียนคำบรรยายด้วยตัวหนังสือขนาดพอเหมาะกับความยาวของคำ
- (5.8) ถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กประถมศึกษา ควรมีหมายเลขลำดับภาพเพื่อช่วยในการอ่านเรื่องราวได้ตามลำดับ
- (5.9) ถ้าเป็นตำราเรียน ควรมีข้อเสนอแนะนำวิธีการเรียน จุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ มีการทำแบบฝึกหัดทุก ๆ ครั้งที่ทำให้ความรู้ใหม่
- (5.10) ถ้ามีหลายภาพในหนึ่งหน้ากระดาษ ควรพิจารณาจัดลำดับภาพให้สอดคล้องกับหลัก การอ่านและการเขียน ที่เด็กต้องกวาดสายตาหรือเขียนจากซ้ายไปขวามือการเขียนการ์ตูนให้มีคุณค่า

จากขั้นตอนการเขียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ขั้นตอนการเขียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน หมายถึง การวางเค้าโครงเรื่องราว การแบ่งเนื้อหาสาระสำคัญ เพื่อให้เรื่องต่อเนื่องสนุกสนาน ในการเขียนภาพต้องแสดงท่าทางเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจ ภาพที่วาดจะต้องไม่มีรายละเอียดมากนักเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน และการเขียนบรรยายภาพต้องใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายกะทัดรัดแต่มีความหมายสมบูรณ์

## 9. ขั้นตอนการสร้างบทเรียนการ์ตูน

เจือจันทร์ กัลยา(2533, หน้า 42)ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างบทเรียนภาพการ์ตูนประกอบการสอน ดังนี้

- (1) ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการ และวิธีสร้างบทเรียนการ์ตูน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาและสร้างบทเรียน
- (2) ศึกษารายละเอียด คู่มือครู แบบเรียน เพื่อกำหนด ขอบเขตเนื้อหา ของบทเรียนและกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการ
- (3) แบ่งเนื้อหาที่จะสอนออกเป็นตอนย่อย ๆ แล้วกำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

(4) เขียนรายละเอียดตามโครงสร้างในข้อ 3 โดยแบ่งเนื้อหาแต่ละตอนออกเป็นหน่วยย่อยๆ เรียกว่า กรอบ ตามลำดับจากง่ายไปหายาก กำหนดเนื้อหาของแต่ละกรอบ ตั้งแต่กรอบเริ่มต้นจนถึงกรอบสุดท้าย ให้ตรงตามจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้แล้วสร้างเป็นบทเรียนสำเร็จรูป

(5) นำบทเรียนสำเร็จรูป มาแปลงเป็น บทเรียนการ์ตูนที่ผูกเป็นเนื้อเรื่องติดต่อกัน โดยวางโครงสร้างเรื่องเป็นเรื่องราวตามเนื้อหาย่อย ๆ ที่แบ่งเอาไว้จากนั้นจึงดำเนินการเขียนภาพการ์ตูน

วิรัตน์ คำศรีจันทร์ (2544, หน้า 41- 43) ได้กล่าวเกี่ยวกับการสร้างบทเรียนการ์ตูนดังนี้

(1) นำเนื้อหาในแต่ละหน่วยมาทำเป็นเรื่องย่อยให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้แต่ละข้อในหน่วยต่าง ๆ

(2) นำเนื้อหาที่จัดทำเป็นเรื่องย่อยในแต่ละหน่วยมาเขียนเป็นบทเรียนการ์ตูนแล้วจัดแบ่งเป็นกรอบสำหรับเขียนภาพการ์ตูน

(3) ออกแบบและสร้างบทเรียนการ์ตูน ตามเนื้อหาที่จัดแบ่งไว้

จากขั้นตอนการสร้างบทเรียนการ์ตูนที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างบทเรียนการ์ตูน หมายถึง การศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับวิธีสร้างบทเรียน คู่มือครู แบบเรียน ขอบเขตเนื้อหาเพื่อกำหนดเนื้อหาให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ซึ่งมีการแบ่งเนื้อหาตามลำดับความยากง่ายของเนื้อเรื่อง

## 10. ประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน

สุพรรณพรหม ดันดิพลผล (2535, หน้า 12) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

(1) แสดงสิ่งที่เป็นนามธรรมประเภทความรู้ ความคิด ความรู้สึกให้เป็นรูปธรรมในลักษณะภาพ

(2) ใช้โน้มน้าวและเปลี่ยนเจตคติ

(3) ชักชวนให้ผู้เกิดอารมณ์ขันและช่วยผ่อนคลายอารมณ์

(4) ให้ข้อคิดแฝงอยู่ในรูปภาพ

(5) ถ่ายทอดอารมณ์ความคิดของผู้วาดให้แก่ผู้ดู

(6) สะท้อนสังคม วัฒนธรรมความเป็นอยู่และเหตุการณ์สำคัญ ๆ ในช่วงเวลาต่าง ๆ

(7) มีลักษณะไม่ซับซ้อน รายละเอียดไม่มาก สามารถเข้าใจได้ง่าย

(8) เป็นภาพที่แสดงแทนของจริง ซึ่งไม่สามารถเห็นได้ด้วยตา หรือยากแก่การไปดูของ

จริง

ถวัลย์ มาศจรัส (2525, หน้า45) ได้กล่าวว่า การ์ตูนมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนหลายประการ ดังนี้

- (1) ใช้ประกอบการสอนในการแสดงท่าทาง และอารมณ์ของสิ่งที่เรากล่าวถึง
- (2) ทำให้การสอนของครูมีชีวิตชีวา ได้รับความสนใจ ได้อย่างดี
- (3) การ์ตูนสามารถสรุปประเด็นสำคัญของบทเรียนที่ยากให้ง่ายขึ้น
- (4) ครูสามารถใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอนได้ทุกกลุ่มวิชา
- (5) ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในบทเรียน

สาระสำคัญเกี่ยวกับประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอนตามแนวคิดของบุคคลต่าง ๆ ที่กล่าวมา สรุปได้ดังนี้

- (1) แสดงสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมในลักษณะภาพได้
- (2) ดึงดูดความสนใจ และทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในบทเรียน
- (3) ชักชวน ให้เกิดอารมณ์ขัน ช่วยผ่อนคลายอารมณ์
- (4) ใช้อธิบายให้เกิดความเข้าใจในบทเรียน และทำให้บทเรียนที่ยากให้ง่ายขึ้น
- (5) ใช้ประกอบการสอนในการแสดงท่าทาง อารมณ์ของสิ่งที่ครูกล่าวถึงและทำให้การสอนของครูมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

จากประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอนที่กล่าวมา สรุปได้ว่า บทเรียนการ์ตูนนั้นสามารถใช้เป็นสื่อการสอนอีกประเภทหนึ่งอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในด้านความรู้ความคิด บุคลิกลักษณะและการปฏิบัติที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อประเภทนี้ เพราะเหตุว่า บทเรียนการ์ตูนเป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจชวนติดตามดูแล้วเข้าใจง่าย แม้แต่เด็กที่อ่านหนังสือไม่ค่อยออกก็สามารถเดาความหมายของเรื่องได้

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน

### 1. ลักษณะ ความหมาย และองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระบุว่า (2545, หน้า 1) ให้ความหมาย ของแผนการสอนว่าเป็นแผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบและเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ



เขมรัฐ โตะไทยะ (2540, หน้า 1) ให้แนวคิดเกี่ยวกับแผนการสอนว่า แผนการสอนเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับครูผู้สอนใช้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนดไว้

การวางแผนการสอนของครู เป็นหัวใจของการนำผู้เรียนไปสู่จุดหมายปลายทางที่กำหนดว่าจะต้องเลือกให้กิจกรรมกระบวนการเรียนการสอนลักษณะใด จึงสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

สำนักงานขยายโอกาสทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2539, หน้า 112) กล่าวว่าสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรพิจารณา คือ การวางแผนการสอน ในการจัดกิจกรรมใด ๆ ถ้าได้เริ่มต้นด้วยการวางแผนงานนั้น ๆ ย่อมเกิดประสิทธิภาพได้สูงสุด ถ้าครูผู้สอนได้คิดวางแผนการสอนย่อมมีผลทำให้งานนั้นบรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ การวางแผนการสอนล่วงหน้าย่อมทำให้ครูผู้สอนมีความมั่นใจในการสอน

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนให้บรรลุเป้าหมายในการสอนแต่ละครั้ง เนื่องจากการเตรียมการสอนที่จัดไว้อย่างเป็นระบบและมีขั้นตอน จึงทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีข้อบกพร่องหรือเกิดปัญญาน้อยผู้เรียนสามารถบรรลุตามจุดประสงค์ของการเรียนโดยง่าย

## 2. ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอนที่ดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องสามารถตอบคำถามได้ ดังนี้ (รุจิรี ภู่อาระ, 2545, หน้า 159)

- 2.1 จะให้นักเรียนมีคุณสมบัติที่พึงประสงค์อะไรบ้าง
- 2.2 จะเสริมสร้างกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนอะไรบ้าง จึงจะทำให้นักเรียนบรรลุผลตามจุดประสงค์
- 2.3 ครูจะต้องมีบทบาทอย่างไรในการจัดกิจกรรมตั้งแต่ครูเป็นศูนย์กลางจนถึงนักเรียนเป็นผู้จัดทำเอง
- 2.4 จะใช้สื่อ/ อุปกรณ์อะไรจึงช่วยให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์
- 2.5 จะรู้ได้อย่างไรว่านักเรียนเกิดคุณสมบัติตามที่คาดหวัง

### 3. ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอน

ถวัลย์ มาศจรัส (2546, หน้า 55-56) กล่าวว่าในการเขียนแผนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ควรดำเนินการตาม ขั้นตอนดังนี้

(1) เลือกรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ นำหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้วมาพิจารณาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

(2) ตั้งชื่อแผนตามหัวข้อสาระการเรียนรู้

(3) กำหนดจำนวนเวลา ระบุระดับชั้น

(4) วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้จากมาตรฐานการเรียนรู้รายปี/ รายภาคที่เลือกไว้เขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชา โดยยึดหลักการเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ของ Lyan Morris ที่ว่าจุดประสงค์การเรียนรู้ต้อง

(4.1) บรรยายจุดหมายปลายทาง ไม่ใช่วิธีการ

(4.2) สะท้อนถึงระดับต่าง ๆ ของทักษะที่เกิด

(4.3) ใช้คำกริยาที่เป็นรูปธรรมและใช้องค์ประกอบ 3 ส่วนตามแนวของ Robert Mager คือ พฤติกรรม สถานการณ์หรือเงื่อนไข และเกณฑ์ที่กำหนด

(5) เลือกจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วิเคราะห์ไว้แล้ว เฉพาะข้อที่สัมพันธ์กับข้อสาระการเรียนรู้กำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้หรือจุดประสงค์ปลายทางตามธรรมชาติวิชา

(6) วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ เป็นรายละเอียดสำหรับนำไปจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้จะเป็นเนื้อหาใหม่ของมวลเนื้อหาที่กำหนดไว้ ที่จำเป็นต้องสอน

(7) กำหนดจุดประสงค์นำทางตามลำดับความยากง่ายของเนื้อหานั้น ๆ

(8) เลือกกิจกรรมและเทคนิคการสอนที่เหมาะสม

(9) เลือกสื่ออุปกรณ์สำหรับใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ที่เลือกมา เช่น รูปภาพ บัตรคำ วิดีทัศน์

(10) จัดทำลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้ โดยคำนึงถึงขั้นตอนการสอนตามธรรมชาติวิชา ตามจุดประสงค์นำทาง และควรคำนึงถึงการบูรณาการเทคนิคและกระบวนการเรียนรู้รวมทั้งสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เข้าไว้ในแต่ละขั้นตอนด้วย

(11) กำหนดการวัดผลประเมินผลโดยระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ ทั้งที่เกิดระหว่างเรียนตามจุดประสงค์ย่อย จุดประสงค์นำทางและที่เกิดหลังการเรียนการสอนเมื่อจบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการวัดหลากหลายรูปแบบตามความเหมาะสม เช่น ปฏิบัติจริงการทดสอบความรู้การทำงานกลุ่ม ฯลฯ

สรุปว่า การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอนเป็นการผสมผสานเนื้อหาและจุดประสงค์ของหลักสูตร หลักจิตวิทยา นวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่และปัจจัยความพร้อมของโรงเรียน ตลอดจนความต้องการของชุมชนที่เกี่ยวข้อง การจัดทำแผนการเรียนรู้หรือแผนการสอนช่วยให้ครูมีทิศทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ชัดเจนและเกิดประโยชน์กับผู้เรียนได้มากที่สุด

### แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อารมณี เพชรชื่น (2527, หน้า 40-41) ได้กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ที่นิยมใช้กันแพร่หลายในโรงเรียน ส่วนมากจะวัดกันมากในด้านเนื้อหา เป็นการทดสอบในด้านวิชาความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ ฯลฯ เครื่องมือที่ใช้ในการสอบวัดเรียกว่า แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ หรือข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอบประเภทของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสามารถกระทำได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

(1) การทดสอบแบบอิงกลุ่มหรือการวัดผลแบบอิงกลุ่ม เป็นการทดสอบหรือการสอบวัดผลที่เกิดจากแนวความเชื่อในเรื่องราวความแตกต่างระหว่างบุคคล ที่ว่าความสามารถของบุคคลใด ๆ ในเรื่องใดนั้นไม่เท่ากัน บางคนมีความสามารถเด่น บางคนมีความสามารถด้อยและส่วนใหญ่จะมีความสามารถปานกลาง การกระจายของความสามารถของบุคคล ถ้านำมาเขียนกราฟจะมีลักษณะคล้าย ๆ โค้งรูประฆังหรือที่เรียกว่าโค้งปกติ ดังนั้น การทดสอบแบบนี้จะยึดคนบางกลุ่มคะแนนจะมีความหมายก็ต่อเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนของบุคคลอื่นที่สอบด้วยข้อสอบฉบับเดียวกัน จุดมุ่งหมายของการสอบแบบนี้ก็เพื่อจะกระจายบุคคลทั้งกลุ่มไปตามความสามารถของแต่ละบุคคล นั่นคือคนที่มีความสามารถสูงจึงจะได้คะแนนสูง คนที่มีความสามารถด้อยก็จะได้คะแนนลดหลั่นลงมาถึงคะแนนต่ำสุด

(2) การทดสอบแบบอิงเกณฑ์หรือการวัดผลแบบอิงเกณฑ์ ยึดความเชื่อในเรื่องการเรียนรู้เพื่อรอบรู้ กล่าวคือ ยึดหลักการว่าในการเรียนการสอนนั้นจะต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนทั้งหมดประสบผลสำเร็จในการเรียนแม้ว่าผู้เรียนจะมีลักษณะแตกต่างกันก็ตาม แต่ทุกคนได้รับการส่งเสริมให้พัฒนาไปถึงขีดความสามารถสูงสุดของตน โดยอาจใช้เวลาแตกต่างกันในแต่ละบุคคลดังนั้นการทดสอบแบบอิงเกณฑ์จึงมีการกำหนดเกณฑ์ขึ้น แล้วนำผลการวัดของแต่ละบุคคลเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ไม่ได้มีการนำผลมาเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ในกลุ่ม ความสำคัญของการทดสอบนี้จึงอยู่ที่การกำหนดเกณฑ์เป็นสำคัญ เกณฑ์ หมายถึง กลุ่มของพฤติกรรมที่ได้กำหนดไว้ในแต่ละรายวิชาตามจุดมุ่งหมายของการสอนแต่ละบทหรือแต่ละหน่วยการเรียนของรายวิชานั้นซึ่งอาจเป็นจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมหรือกลุ่มของพฤติกรรมก็ได้ จุดมุ่งหมายของการทดสอบนี้จึงเป็น

การตรวจสอบดูว่าใครเรียนได้ไม่ถึงเกณฑ์ ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขต่อไปเช่น อาจให้มีการเรียนซ่อมเสริม เป็นต้น

จะเห็นว่า การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ เป็นการทดสอบที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน และวัดความสำเร็จในการเรียนการสอน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนที่สร้างขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, หน้า 59-63)

(1) ศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วงชั้นที่ 2 มาตรฐานของการปฏิบัติและเป็นแนวทางการประเมินตรวจสอบคุณภาพของผู้เรียน ให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และเกณฑ์การประเมินคุณภาพของการจัดการศึกษา

(2) ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ และแนวคิดในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และศึกษาการสร้างแบบทดสอบอิงเกณฑ์ ของ (บุญชม ศรีสะอาด 2535, หน้า 59 – 63) เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

(3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ

(4) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของวิธีการเขียนข้อสอบ ความสอดคล้องระหว่าง ข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อเสนอแนะแล้วนำไปปรับปรุงให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น

(5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาปรับปรุงตามคำแนะนำ และเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

(6) วิเคราะห์ข้อมูลดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

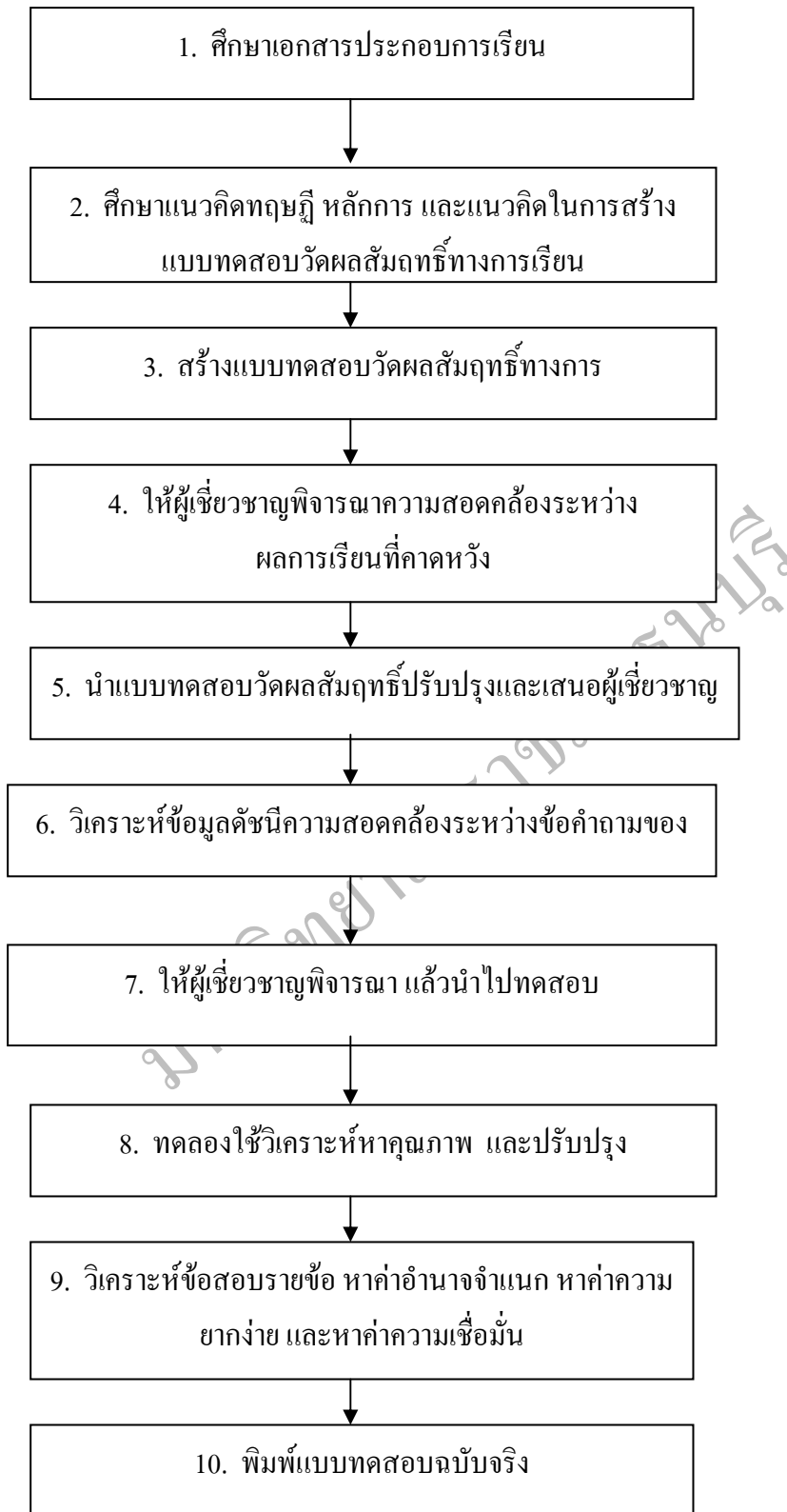
(7) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมาพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง นำข้อสอบทั้งหมดที่ผ่านการพิจารณาว่าเหมาะสมตามเกณฑ์ในข้อ 6 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบมีคำชี้แจงเกี่ยวกับแบบทดสอบ วิธีตอบ จัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม

(8) ทดลองใช้วิเคราะห์หาคุณภาพ และปรับปรุง นำเอาแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่คล้ายกับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 30 คน โดยทดสอบหลังการเรียน เมื่อเรียนจบแล้ว

(9) วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบรายข้อ โดยใช้วิธีวิเคราะห์ตามแบบอิงเกณฑ์ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกเข้าเกณฑ์ตามจำนวนที่ต้องการ และหาค่าความเชื่อมั่น

(10) พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง นำข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกเข้าเกณฑ์จากการวิเคราะห์ในข้อ 9 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับจริง โดยเน้นรูปแบบการพิมพ์ที่ถูกต้อง มีคำชี้แจงที่ละเอียด แจ่มชัด ผู้อ่านเข้าใจง่าย

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี



ภาพที่ 2.1 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบอิงเกณฑ์

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนการ์ตูน

### 1. การวัดผลและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทเรียนการ์ตูน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งนี้ เป็นการวัดความรู้ความสามารถของนักเรียนหลังจากสิ้นสุดการสอนโดยบทเรียนการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ สำหรับพฤติกรรมที่ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งนี้ โดยวัดพฤติกรรม 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

- (1) ความรู้ ความจำ หมายถึง ความสามารถในการเรียนการระลึกถึงซึ่งเรื่องราวทั้งปวงของประสบการณ์ที่ผ่านมา รวมทั้งสิ่งที่สัมพันธ์กันกับประสบการณ์นั้น ๆ ด้วย
- (2) ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการแปลความ ตีความ และสรุปความเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่ได้เห็นหรือเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับอย่างถูกต้อง
- (3) การนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถที่จะนำความรู้และความเข้าใจสิ่งที่เรียนไปแล้วไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่คล้ายคลึงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำไปใช้ในวิถีประจำวัน
- (4) การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวใด ๆ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ มีความเกี่ยวพันกันอย่างไร

### กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

#### 1. ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกคนต้องเรียนเพราะเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันบนโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลาการปรับตัวให้เข้ากับบริบทสภาพแวดล้อมเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ

กระทรวงศึกษาธิการ (2544, หน้า 3) กล่าวถึงความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่า การที่สังคมโลกจะดำรงอยู่ได้อย่างสันติสุขนั้น ประชากรต้องเป็นพลเมืองที่ดี ทั้งในระดับโลกและระดับประเทศลงมาถึงสังคมที่เล็กที่สุดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงมีความสำคัญในด้านพัฒนาคุณลักษณะต่าง ๆ ของผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดี มีเหตุผล คิดสร้างสรรค์ ยึดมั่นคุณธรรม นำความรู้มาใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างมี

ความสุขโดยใช้เทคนิควิธีการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์มาปรับใช้ในการดำรงชีวิตให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมทั้งทางธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมทางสังคมได้อย่างมีความสุข

สรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีความสำคัญต่อการจัดการศึกษา คือ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนอยู่ร่วมกันในสังคมทั้งในกลุ่มเล็กสังคมโลก และธรรมชาติได้อย่างกลมกลืนและมีความสุข โดยวิธีการเรียนรู้ต่าง ๆ ในสาขาวิชาสังคมศึกษา

## 2. วิสัยทัศน์ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กำหนดวิสัยทัศน์ดังที่กรมวิชาการกล่าวไว้ ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 7-8)

(1) เป็นศาสตร์บูรณาการที่มุ่งให้เยาวชนเป็นผู้มีการศึกษา พร้อมทั้งจะเป็นผู้นำผู้มีส่วนร่วมและเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ

(2) บูรณาการความรู้ กระบวนการและปัจจัยต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ตามเป้าหมายของท้องถิ่นและของชาติ

(3) ผู้เรียนอภิปรายประเด็นปัญหาาร่วมกัน แสดงจุดยืนในค่านิยม จริยธรรมของตน และรับฟังเหตุผลของผู้อื่น

(4) การเรียนการสอนส่งเสริมการคิดขั้นสูง ในประเด็นหัวข้อที่ท้าทาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมาย นำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

## 3. คุณภาพของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีเป้าหมายและความคาดหวังที่สำคัญ คือ ให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดี ในวิถีประชาธิปไตยภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 9-11)

### 3.1 เป้าหมายและความคาดหวัง

3.1.1 ความรู้ ความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีความกว้างขวางมาก ประเด็นสำคัญคือพิจารณาถึงเป้าหมายหลักของกลุ่มสาระ คือ เพื่อสร้างจิตสำนึกของการเป็นพลเมืองดีของสังคม เชื่อมโยงการเรียนกับการดำรงชีวิต ส่งเสริมความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อกันท่ามกลางความหลากหลายทางวัฒนธรรม ให้ผู้เรียนทำความเข้าใจอดีตเพื่อผลที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและวางแผนสู่อนาคต



3.1.2 ทักษะกระบวนการของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ประกอบด้วยทักษะทางวิชาการและทักษะทางสังคมที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

ทักษะทางวิชาการ ได้แก่ ทักษะในการฟัง พูด อ่าน เขียน และการคิดซึ่งนักเรียนต้องนำมาใช้ในการแสวงหาความรู้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่

ทักษะทางสังคม ได้แก่ การร่วมมือและการมีส่วนร่วมในสังคม การดูแลรักษาการเอาใจใส่ให้บริการ ทักษะกระบวนการกลุ่ม พัฒนาการเป็นผู้นำผู้ตามเห็นคุณค่าเคารพตนเองและผู้อื่น เคารพกฎหมาย เคารพในความเป็นมนุษย์ชาติและสรรพสิ่งที่มีชีวิต

3.2 คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมจะช่วยส่งเสริมการมีเจตคติ จริยธรรม และค่านิยมที่ดี โดยผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ ทักษะกระบวนการต่าง ๆ ยึดมั่นในหลักธรรมของศาสนา อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

#### 4. ธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กรมวิชาการ (2544, หน้า 4-5) กล่าวว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ประกอบมาจากหลายสาขาวิชา จึงมีลักษณะเป็นสหวิทยาการ โดยนำวิทยาการจากแขนงวิชาต่าง ๆ ในสาขาสังคมศาสตร์หลอมรวมเข้าด้วยกันเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ออกแบบ เพื่อส่งเสริมศักยภาพการเป็นพลเมืองดีแก่ผู้เรียน โดยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญงอกงามในด้านต่าง ๆ คือ

(1) ด้านความรู้ ให้ผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอด หลักการสำคัญของวิชาต่าง ๆ ในสาขาสังคมศาสตร์ ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ นิติศาสตร์ จริยธรรม ประชากรศึกษา สิ่งแวดล้อมศึกษา รัฐศาสตร์ สังคมวิทยา ปรัชญาและศาสนาตามขอบเขตที่กำหนดของแต่ละระดับชั้นในลักษณะการบูรณาการ

(2) ด้านทักษะกระบวนการ ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาให้เกิดทักษะกระบวนการ เช่น ทักษะทางวิชาการ ทักษะทางสังคม เป็นต้น

(3) ด้านเจตคติและค่านิยม ผู้เรียนจะได้พัฒนาเจตคติและค่านิยมเกี่ยวกับประชาธิปไตย และความเป็นมนุษย์ กรมวิชาการ (2544, หน้า 1-2) กล่าวว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญงอกงามในด้านต่าง ๆ คือด้านความรู้ด้านทักษะกระบวนการ ด้านเจตคติและค่านิยม ด้านการจัดการและการปฏิบัติ

สรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่รวบรวมศาสตร์ต่าง ๆ ในสาขาสังคมศึกษาไว้ด้วยกัน โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนในด้านความรู้ใน

สาขาวิชา ทักษะบวนการในการเรียนรู้ที่ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและมีกระบวนการจัดการ

## 5. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในแต่ละช่วงชั้นเป็น ดังนี้

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 13-15)

ช่วงชั้นที่ 1 จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการและเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น

ช่วงชั้นที่ 2 จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการและเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับจังหวัดและประเทศชาติ

ช่วงชั้นที่ 3 จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการและเรียนรู้เรื่องราวโดยการศึกษาความเป็นไปในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลก

ช่วงชั้นที่ 4 จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการและเรียนรู้เรื่องราวโดยการศึกษาความเป็นไปในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลกและภูมิปัญญาไทยอย่างลึกซึ้ง

## 6. สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมตามสาระการเรียนรู้

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 ปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีตามกฎหมายประเพณี และ

วัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบันยึดมั่นศรัทธาและธำรงรักษา

ไว้ซึ่งการปกครองระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

## ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี / รายภาคเรียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 ป.6 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม  
สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

ม.ฐ.ส. 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณี

และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างมีสันติสุข

ตารางที่ 2.1 การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เข้าใจและ

ปฏิบัติตนตามหน้าที่ของพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณี

และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างมีสันติสุข

มาตรฐานรายช่วงชั้น/ปี	มาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้น ป.6	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง รายปี/รายภาคชั้น ป.6
ปฏิบัติตามกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ของครอบครัวและชุมชน	1. ภูมิใจและชื่นชมในความเป็น พลเมืองดีตามวิถีชีวิตประชาธิปไตย ของตนเองและผู้อื่นในระดับกลุ่ม สังคม ท้องถิ่นและประเทศชาติ	1. ภูมิใจและชื่นชมในการ ปฏิบัติเป็นพลเมืองดีตามวิถี ประชาธิปไตยของตนเอง และบุคคลอื่น 2. รู้และปฏิบัติตนในเรื่อง สิทธิเด็กเพื่อปกป้องตนเอง และผู้อื่นตามหลักสิทธิ มนุษยชน 3. ปฏิบัติตามกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับชุมชน
	2. ตระหนักถึงสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะ พลเมืองดีในท้องถิ่น และประเทศ รวมทั้งเข้าใจในเรื่องสิทธิเด็ก เพื่อ คุ้มครองปกป้องตนเองและผู้อื่น ตลอดจนปฏิบัติตามกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว และ ชุมชน	1. เห็นคุณค่า และปฏิบัติ ตามสถานภาพบทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ของ ตนเอง และผู้อื่นในฐานะ พลเมืองดีของประเทศ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี / รายภาคเรียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 ป.6 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม  
สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

ม.ฐ.ศ. 2.2 เข้าใจระบอบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น และธำรงรักษาไว้ซึ่ง

กระบวนการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข  
ตารางที่ 2.2 การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้เรื่องเข้าใจระบอบการเมืองการปกครองในสังคม  
ปัจจุบัน ยึดมั่น และธำรงรักษาไว้ซึ่งกระบวนการปกครองระบอบประชาธิปไตย  
อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

มาตรฐานรายช่วงชั้น/ปี	มาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้น ป.6	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง รายปี/รายภาคชั้น ป.6
ปฏิบัติตามกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ของครอบครัวและชุมชน	1. รู้บทบาทความสัมพันธ์ระหว่าง อำนาจของกลุ่มบุคคลในสังคม เพื่อ นำไปสู่ความเข้าใจในการใช้อำนาจ อธิปไตยในการปกครองประเทศ เข้าใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเมืองการปกครอง ตาม กระบวนการประชาธิปไตยใน ระดับท้องถิ่นและประเทศ	1. รู้บทบาทของกลุ่มคนใน สังคมระดับประเทศ 2. เข้าใจและมีส่วนร่วมใน กิจกรรมการปกครอง ระดับประเทศ 3. เข้าใจการใช้อำนาจ อธิปไตยในการปกครอง ระดับประเทศ
	2. รู้และเข้าใจความสำคัญของ รัฐธรรมนูญ ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บท ของกฎหมายอื่น ๆ การแบ่งแยก อำนาจตามรัฐธรรมนูญฉบับ ปัจจุบัน และปฏิบัติตามกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และ เหมาะสมตามวัย	1. รู้และเข้าใจความหมาย ของรัฐธรรมนูญ 2. ปฏิบัติตามกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับตนเอง และ ครอบครัวในระดับประเทศ

จากตารางแสดงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปีและสารการเรียนรู้รายปีในสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์สรุปจัดเป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้เรื่อง การเมืองการปกครองดังตารางที่ 1

### ตารางที่ 2.3 หน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหา	เวลา (ชั่วโมง)
1. กฎหมายการเกิด	2
2. กฎหมายการทำบัตรประจำตัวประชาชน	2
3. กฎหมายการเกณฑ์ทหาร	2
4. กฎหมายการจดทะเบียนสมรส	2
5. กฎหมายการตาย	2
รวม	10

#### การเมืองการปกครอง

ในสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม มีการจัดการเรียนรู้ในเรื่องกฎหมายการเกิด กฎหมายการทำบัตรประจำตัวประชาชน กฎหมายการเกณฑ์ทหาร กฎหมายการจดทะเบียนสมรส กฎหมายการตาย โดยกำหนดเนื้อหา ดังนี้

##### 1. กฎหมายการเกิด

การเกิด เน้นจุดเริ่มต้นของสภาพบุคคลเป็นจุดเริ่มต้นมีกฎหมายเข้ามามีบทบาทเมื่อมีเด็กเกิดในครอบครัว กฎหมายกำหนดหน้าที่ที่จะต้องมีการแจ้งการเกิด ดังนี้

1.1 กรณีเด็กเกิดในบ้าน ผู้มีหน้าที่แจ้งเด็กเกิดคือ เจ้าบ้านหรือบิดามารดา การแจ้งเกิดจะต้องแจ้งต่อนายทะเบียนท้องที่ที่เด็กเกิดภายใน 15 วันนับแต่วันเกิด นายทะเบียนท้องที่ที่เด็กเกิดแยกเป็น 2 กรณี

(1) หากท้องที่นั้นอยู่ในเขตเทศบาล นายทะเบียนที่รับแจ้งการเกิด ได้แก่ ปลัดเทศบาล ณ ที่ทำการเทศบาล

(2) หากท้องที่นั้นอยู่นอกเขตเทศบาล นายทะเบียนที่รับแจ้งการเกิด ได้แก่ กำนัน ณ ที่ทำการกำนัน

1.2 กรณีเด็กเกิดนอกบ้าน คือ เกิดในที่ที่ไม่ใช่บ้านของตน เช่น เกิดที่บ้านญาติหรือในป่า หรือในโรงพยาบาล ผู้มีหน้าที่แจ้งการเกิด คือบิดาหรือมารดาของเด็ก โดยต้องแจ้งเกิดภายใน 15 วัน แต่หากไม่สามารถแจ้งแก่นายทะเบียนในท้องที่ที่เด็กเกิดได้ภายใน 15 วัน เช่น น้ำท่วมอย่างหนักก็อาจแจ้งแก่นายทะเบียนท้องที่อื่น ๆ ได้ แต่ถ้ามีความจำเป็นและไม่อาจแจ้งได้ตามกำหนดเวลาไม่เกิน 30 วัน นับแต่วันเกิด

ผู้ที่มีหน้าที่แจ้งการเกิดดังกล่าวข้างต้น ทั้งกรณีเด็กเกิดในบ้านเด็กเกิดนอกบ้านและผู้พบเห็นเด็กถูกทอดทิ้ง ถ้าไม่ปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับการเกิดย่อมมีความผิดอาจถูกปรับได้ไม่เกิน 1,000 บาท

เมื่อแจ้งเกิดในบ้านหรือเด็กเกิดนอกบ้านแล้ว นายทะเบียนจะออกสูติบัตร (ใบแจ้งเกิด) ให้แก่ผู้แจ้งเป็นหลักฐาน ซึ่งสูติบัตรจะแสดงสัญชาติ วันเดือนปีเกิด ชื่อบิดา มารดา รวมทั้งควรแจ้งชื่อของเด็กที่เกิดใหม่ด้วย ถ้าประสงค์จะเปลี่ยนชื่อใหม่ก็ให้แจ้งต่อนายทะเบียนภายใน 6 เดือนนับแต่วันที่เกิด

หลักฐานเอกสารที่ต้องนำไปเพื่อแจ้งเกิด คือ

1. สำเนาทะเบียนบ้านฉบับเจ้าบ้าน
2. บัตรประจำตัวประชาชนผู้แจ้ง
3. หนังสือรับรองการเกิดจากโรงพยาบาล (ถ้ามี)

## 2. กฎหมายการทำบัตรประจำตัวประชาชน

เมื่อเด็กเติบโตขึ้น การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจะเกี่ยวข้องกับการเมืองหรือทางราชการ หลายประการตั้งแต่เรื่องการศึกษา การทำบัตรประชาชน

การทำบัตรประจำตัวประชาชน ผู้มีสิทธิทำบัตรประจำตัวประชาชนต้องมีสัญชาติไทย มีอายุ 15 ปีบริบูรณ์ และอายุไม่เกิน 70 ปีบริบูรณ์ โดยยื่นคำขอทำบัตรประจำตัวประชาชนได้ว่าการอำเภอหรือกิ่งอำเภอของท้องถิ่นที่ตนมีภูมิลำเนาอยู่และมีชื่ออยู่ในทะเบียนบ้านในท้องที่นั้น

การยื่นขอทำบัตรประจำตัวประชาชนต้องยื่นภายใน 60 วันนับแต่วันที่อายุครบ 15 ปีบริบูรณ์ มิฉะนั้นจะถูปรับไม่เกิน 500 บาท

บัตรประจำตัวประชาชนมีอายุ 6 ปี เมื่อบัตรประจำตัวประชาชนหมดอายุให้ใช้บัตรนั้นต่อไปได้จนถึงวันครบรอบวันเกิน และต้องขอเปลี่ยนบัตรใหม่ภายใน 60 วัน หากฝ่าฝืนจะถูกปรับไม่เกิน 200 บาท

คนต่างด้าวต้องยื่นขอมีบัตรประจำตัวประชาชนภายใน 60 วันนับแต่วันที่ได้สัญชาติไทย

เมื่อถ้ามีการเปลี่ยนชื่อตัว ชื่อสกุล ผู้ถือบัตรประจำตัวประชาชนต้องขอเปลี่ยนบัตรภายใน 60 วันนับแต่วันที่ได้รับให้เปลี่ยนชื่อตัว ชื่อสกุล หากฝ่าฝืนถูกปรับไม่เกิน 200 บาท

เมื่อบัตรสูญหาย ถูกทำลายหรือชำรุด ผู้ถือบัตรขอเปลี่ยนบัตรภายใน 60 วันนับแต่วันที่หาย ถูกทำลายหรือชำรุด หากฝ่าฝืนถูกปรับไม่เกิน 200 บาท

บุคคลที่ไม่ต้องมีบัตรประจำตัวประชาชน ได้แก่ บุคคลต่อไปนี้

1. พระภิกษุ
2. ข้าราชการ
3. นักโทษ

การไปขอทำบัตรประจำตัวประชาชน หลักฐานที่ต้องนำไป ได้แก่

1. ทะเบียนบ้าน
2. ใบสูติบัตร
3. หนังสือสำคัญการเปลี่ยนชื่อตัว ชื่อสกุลทั้งของตนเองและของบิดามารดา (ถ้ามี)
4. ใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว (ถ้ามี)

### 3. กฎหมายการรับราชการทหาร

ชายผู้มีสัญชาติไทย เมื่ออายุย่างเข้า 18 ปีบริบูรณ์ ในพ.ศ.ใดให้ไปแสดงตนเพื่อลงบัญชีทหารกองเกินภายใน พ.ศ. นั้น ต่อสัสดีอำเภอที่ตนมีภูมิลำเนาอยู่ ถ้าไม่สามารถไปลงทะเบียนทหารกองเกินได้ด้วยตนเองต้องให้บุคคลที่บรรลุนิติภาวะแล้วและเชื่อถือได้เป็นผู้ดำเนินการแทน

เมื่อได้รับการลงบัญชีทหารกองเกินแล้ว นายอำเภอจะออกใบสำคัญ สด. 9 ให้เป็นหลักฐาน

บุคคลใดไม่มาลงบัญชีกองเกินต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน หรือปรับไม่เกิน 300 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

### การรับหมายเรียกหรือการรับหมายเกณฑ์ (แบบ สด.35)

ทหารกองเกินทุกคนเมื่ออายุย่างเข้า 21 ปี (อายุ 20 ปีบริบูรณ์) ในพ.ศ.ใดต้องไปแสดงตนเพื่อรับหมายเกณฑ์ที่อำเภอท้องที่ซึ่งเป็นภูมิลำเนาทหารของตนภายในพ.ศ. นั้น เช่น ทหารกองเกิน พ.ศ. 2541 ให้ไปแสดงตนรับหมายเกณฑ์ได้ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2541 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม 2541 ในเวลาราชการ จะต้องไปรับการตรวจเลือก (เกณฑ์ทหาร) ในเดือนเมษายน 2542 ตามวัน เวลาและสถานที่ที่กำหนดไว้ในหมายเกณฑ์ หากไม่ไปจะถูกดำเนินคดีฐานหลีกเลี่ยงชดขึ้น มีความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี

หลักฐานที่ต้องนำไปใช้ในวัน ลงทะเบียนทหารกองเกิน

1. สูติบัตร
2. บัตรประจำตัวประชาชน
3. สำเนาทะเบียนบ้านฉบับเจ้าบ้าน (ที่มีชื่อบิดา หรือ มารดา)

#### 4. กฎหมายครอบครัว (การจดทะเบียนสมรส)

ครอบครัว หลังจากชายหญิงเจริญวัยเป็นหนุ่มสาว วัยผู้ใหญ่ เมื่อทั้งชายและหญิงมีความเชื่อมั่นว่าต่างต้องการครองชีวิตร่วมกัน ทั้งคู่อาจเดินทางไปยังที่ว่าการอำเภอเพื่อจดทะเบียนสมรสกัน หรือจะหมั้นกันไว้ก่อน แล้วค่อยสมรสกันในภายหลัง

การหมั้น เป็นการที่ฝ่ายชายและฝ่ายหญิงตกลงกันว่าจะทำการสมรสกันในอนาคตบุคคลที่จะหมั้นกันได้นั้นชายและหญิงจะต้องมีอายุอย่างน้อย 17 ปีบริบูรณ์

ของหมั้น เป็นทรัพย์สินที่ฝ่ายชายได้ให้แก่ฝ่ายหญิงในขณะที่ทำงานเพื่อเป็นหลักฐาน 1.

1. ไม่เป็นคนวิกลจริต หรือไร้ความสามารถ
2. ไม่เป็นพี่น้องร่วมบิดา มารดา หรือร่วมแต่บิดา และมารดา
3. บุตรบุญธรรมกับผู้รับบุตรบุญธรรม

เมื่อมีการจดทะเบียนสมรส เด็กที่เกิดจากหญิงที่ได้ทำการสมรสย่อมเป็นบุตรที่ชอบธรรมด้วยกฎหมายของชาย แต่ถ้าไม่มีการจดทะเบียนสมรส เด็กที่เกิดมาจากหญิงถือว่าเป็นบุตรที่ไม่ชอบธรรมด้วยกฎหมาย กฎหมายไม่ยอมรับว่าเป็นลูกของชาย

เอกสารหลักฐานที่ต้องนำไปแสดง มีดังนี้

1. บัตรประจำตัวประชาชน หรือบัตรที่ทางราชการออกให้
2. สำเนาหนังสือเดินทางกรณีชาวต่างชาติ
3. สำเนาทะเบียนบ้าน

ค่าธรรมเนียม

การจดทะเบียนสมรส ณ สำนักทะเบียนที่จุด ไม่ต้องเสียค่าธรรมเนียมการจดทะเบียนสมรสนอกสำนักทะเบียน ต้องเสียค่าธรรมเนียม 200 บาท พร้อมจัดยานพาหนะ รับ ส่ง นายทะเบียนการจดทะเบียนสมรสนอกสำนักทะเบียนในท้องที่ห่างไกล เสียค่าธรรมเนียม 1 บาท



## 5. กฎหมายเกี่ยวกับการตาย

การตาย การที่จะพิจารณาว่าคนเราตายเมื่อใดนั้นให้ดูว่าสมองหยุดทำงานหรือยัง ถ้าสมองหยุดทำงานจึงถือว่าคนนั้นได้ตายแล้ว

การแจ้งตาย กรณีคนตายในบ้าน เจ้าบ้านต้องแจ้งต่อนายทะเบียนท้องที่ภายใน 24 ชั่วโมง นับแต่เวลาที่ตาย แต่ถ้าไม่มีเจ้าบ้านให้ผู้พบศพแจ้ง

กรณีคนตายนอกบ้าน ให้ผู้ที่ไปกับผู้ตายหรือผู้พบศพแจ้งต่อนายทะเบียนท้องที่ที่มีการตายเกิดขึ้นหรือท้องที่ที่พบศพ หรือท้องที่ที่พึงจะแจ้งได้ในโอกาสแรก ภายใน 24 ชั่วโมง หรือจะแจ้งต่อพนักงานฝ่ายปกครอง เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน หรือตำรวจก็ได้

กรณีที่มีการตายเกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นการตายในบ้านหรือนอกบ้านเจ้าหน้าที่จะออกเอกสารที่เรียกว่า ใบมรณบัตร ให้กับผู้ไปแจ้งเพื่อนำไปแสดงต่อผู้เกี่ยวข้องนำไปจัดการทรัพย์สินมรดกของผู้ตาย

การแจ้งตายจะต้องไม่เกิน 7 วันนับตั้งแต่เวลาตายหรือเวลาพบศพ หากไม่ปฏิบัติตามต้องระวางโทษปรับไม่เกิน 1,000 บาท

เอกสารที่ใช้ในการติดต่อการแจ้งตาย

1. สำเนาทะเบียนบ้านฉบับเจ้าบ้าน ที่คนตายมีชื่อและรายการบุคคล (ถ้ามี)
2. หนังสือรับรองการตายจากโรงพยาบาล (ถ้ามี)
3. บัตรประจำตัวประชาชนของผู้แจ้ง

## ความพึงพอใจทางการเรียน

### 1. ความหมายของความพึงพอใจ (satisfaction)

ความพึงพอใจ (satisfaction) เป็นคำที่มีความหมายที่หลากหลาย ดังต่อไปนี้

อานนท์ กระจบอุท (2543, หน้า 33) สรุปความหมายของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีต่อการทำงาน เช่น ความรู้สึกรัก ชอบ ภูมิใจ สุขใจ เต็มใจ และยินดี ผู้มีความพึงพอใจในการทำงานจะมีความเสียสละและอุทิศแรงกายแรงใจและสติปัญญาให้แก่งานอย่างแท้จริง

ศุภศิริ โสมาเกต (2544, หน้า 49) สรุปความหมาย ของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนรู้จึงหมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ และเป็นความรู้สึกที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อเวลาหรือสถานการณ์เปลี่ยนไป ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนรู้ที่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อเวลาหรือสถานการณ์เปลี่ยนไป ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนรู้จึงหมายถึง ความรู้สึกพอใจที่มีต่อการได้ร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนจนบรรลุผลหรือเป้าหมายในการเรียนรู้

## 2. ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งที่ได้รับประสบการณ์ และแสดงออกหรือพฤติกรรมตอบสนองในลักษณะแตกต่างกันไป ความพึงพอใจต่อสิ่งต่าง ๆ นั้นจะมีมากขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ การสร้างแรงจูงใจหรือการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจกับผู้ปฏิบัติงานจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้ทำงานหรือสิ่งที่ทำนั้นประสบความสำเร็จ การศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจเป็นการศึกษาตามทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์ ที่เกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ มีดังต่อไปนี้

Scott (1970, p 124) ได้เสนอแนวคิดในเรื่องการจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานที่จะให้ผลเชิงปฏิบัติ มีลักษณะ ดังนี้

1. งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับปรารถนาส่วนตัว งานนั้นจะมีความหมายสำหรับผู้ทำ
2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้ โดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมที่มีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงานจะต้องมีลักษณะดังนี้
  - 3.1 คนที่ทำงานมีส่วนร่วมในการตั้งเป้าหมาย
  - 3.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง
  - 3.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้

เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วนักเรียนมีส่วนในการเลือกเรียนตามความสนใจ และมีโอกาสร่วมกันตั้งจุดประสงค์หรือความมุ่งหมายในการทำกิจกรรมได้เลือกวิธีแสวงหาความรู้ด้วยวิธีที่ผู้เรียนถนัดและสามารถค้นหาคำตอบได้

Maslow (1970, pp 69-80) ได้เสนอทฤษฎีลำดับขั้นตอนความต้องการนับว่าเป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ซึ่งตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่า “มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ความต้องการสิ่งอื่น ๆ ก็จะเกิดขึ้นมาอีก ความต้องการคนเราอาจซ้ำซ้อนกัน ความต้องการอย่างหนึ่งอาจยังไม่ทันหมดไป ความต้องการอีกอย่างหนึ่งอาจเกิดขึ้นได้”

Herzberg (1959, pp 113-115) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย คือ

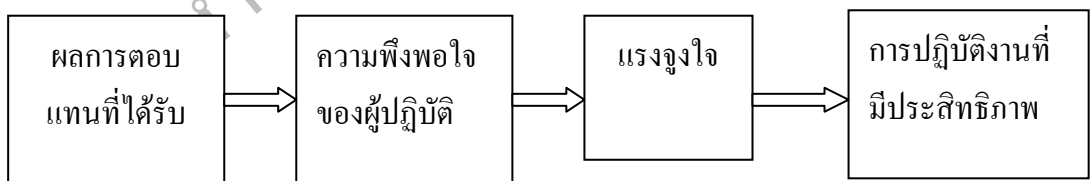
1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Actors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการงานซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น ความสำเร็จของงาน การได้รับการยอมรับนับถือ ลักษณะของงาน ความรับผิดชอบ ความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factor) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในการทำงาน และมีหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น โอกาสที่เจริญก้าวหน้าในอนาคตสถานะของอาชีพ สภาพของการทำงาน เป็นต้น

ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียน ที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนซึ่งในสภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำปรึกษาจึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้ การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ หรือการปฏิบัติงาน มีแนวคิดพื้นฐานที่แตกต่างกัน 2 ลักษณะ คือ

(1) ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน

การตอบสนองความต้องการผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ไม่ได้รับการตอบสนอง ทศนะตามแนวความคิด ดังกล่าวสามารถแสดงดัง ภาพประกอบที่ 2.3 ดังนี้



ภาพที่ 2.3 ความพึงพอใจนำไปสู่ผลการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ

จากแนวคิดดังกล่าวครูผู้สอนที่ต้องการให้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนสำคัญบรรลุผลสำเร็จ จึงต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศและสถานการณ์ร่วมสื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียน เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เรียนให้มีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมจนบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

## (2) ผลของการปฏิบัติงานไปสู่ความพึงพอใจ

ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจ และผลการปฏิบัติงานจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลการปฏิบัติงานดี จะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสม ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ ผลการปฏิบัติงานย่อมได้รับการตอบสนองในรูปของรางวัล หรือผลตอบแทน ซึ่งแบ่งออกเป็นผลตอบแทนภายใน และผลตอบแทนภายนอก โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ปริมาณของผลตอบแทนที่ผู้ปฏิบัติงานได้รับ นั่นคือความพึงพอใจในงานของผู้ปฏิบัติงานจะถูกกำหนดโดย ความแตกต่าง ระหว่างผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจริง และการรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทนที่รับรู้แล้ว ความพึงพอใจย่อมเกิดขึ้น (สมยศ นาวิกร, 2521, หน้า 119)

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว เมื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผลการสอนผลตอบแทนภายในและรางวัลภายใน เป็นผลด้านความรู้สึกรักของผู้เรียนที่เกิดแก่ตัวผู้เรียนเอง เช่น ความรู้สึกต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้นเมื่อสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่าง ๆ และสามารถดำเนินงานภายใต้ความยุ่งยากทั้งหลายได้สำเร็จ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ความมั่นใจ ตลอดจนได้รับการยกย่องจากบุคคลอื่น ส่วนผลตอบแทนภายนอกเป็นรางวัลที่ผู้อื่นจัดทำให้มากกว่าที่ตนเองให้ตนเอง

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนและผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันในทางบวกนี้ขึ้นอยู่กับว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัตินั้น ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญ ที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากขึ้นเพียงใด นั่นคือสิ่งที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน

### 1. งานวิจัยในประเทศ

การใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการเรียนการสอนนั้น ได้มีผลการวิจัยของนักการศึกษาหลายคนด้วยกัน เช่น

อาภาภรณ์ อินเสมียน (2545, หน้า 94) ได้ศึกษาพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเรื่องอริยสัจ 4 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่าบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเรื่องอริยสัจ 4 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 87.66/89.50 และค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.71 นักเรียนมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้น ร้อยละ 71

วนิดา สาวีสิทธิ์ (2545, หน้า 84) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนโดยใช้บทเรียน  
การ์ตูนและการเรียนปกติกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง ทรัพยากรดินของนักเรียนระดับ  
ประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า ภาพการ์ตูนเรื่องทรัพยากรดิน ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 มี  
ประสิทธิภาพเท่ากับ 81.56 /80.63 และนักเรียนที่ได้รับการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นวลจันทร์ วิเศษ (2546, หน้า 105) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน  
ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องการประหยัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ  
วัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า บทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนประกอบกิจกรรมการ  
เรียนการสอน เรื่องการประหยัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.20/ 88.12 มีค่าดัชนีประสิทธิภาพเท่ากับ .71 ซึ่ง  
หมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 71

ธิดารัตน์ ชูชี (2547, หน้า 137) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา  
ท้องถิ่นของเรา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยบทเรียนการ์ตูนกับแบบ 4 MAT  
ผลการวิจัย พบว่า บทเรียนการ์ตูนกับแบบ 4 MAT มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.05 /85.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์  
75/75 และนักเรียนที่ได้รับการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูนกับแบบ 4 MAT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
ไม่แตกต่างกัน

ประดับ ปาลวัฒน์ (2547, หน้า 74) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน  
การ์ตูน เรื่องจังหวัดนครราชสีมา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า แผนการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน เรื่องจังหวัด  
นครราชสีมา กลุ่มการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มี  
ประสิทธิภาพ 86.40/87.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และมีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.66  
แสดงว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากเดิมร้อยละ 66

สมาภรณ์ สีเนนา (2548, หน้า 91) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้  
บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน เรื่องมรดก 8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาผลการวิจัย  
พบว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูนเรื่องมรดก 8 กลุ่ม  
สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ  
80.10/85.59 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนสำเร็จรูปมีค่า  
เท่ากับ 0.73 นักเรียนมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้น 73

พระฉัฐพนธ์ ขอบมี (2548, หน้า 75) ได้ศึกษาพัฒนาแผนการเรียนรู้โดยใช้หนังสือ  
ประกอบภาพการ์ตูนสี่ เรื่องพรหมวิหาร 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า แผนการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียนประกอบภาพการ์ตูนสี่เรื่องพรหมวิหาร 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.80/84.07 ดัชนีประสิทธิภาพผลของแผนการเรียนรู้เท่ากับ 0.07 หมายความว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 70 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

สำราญ พวงมาลัย (2548, หน้า 48) การผลิตบทเรียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ (ว 203) เรื่องหญิงและชาย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การผลิตหนังสือบทเรียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 0.57

ภูมิต ผาสุก (2549, หน้า 144) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์จังหวัดสุรินทร์ วิชา ท 071 ท้องถิ่นของเราชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยบทเรียนการ์ตูน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์จังหวัดสุรินทร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยบทเรียนการ์ตูนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.45/81.14 ดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.71 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน อยู่ในระดับมากที่สุด

จุฬารวรรณ แสงหิรัญ (2547, หน้า 77) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 77.41/75.24 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.68 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนอยู่ในระดับมากที่สุด

จักรินทร์ สูดชนะ (2550, หน้า 66-67) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย เรื่องคำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบการสอน ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย เรื่องคำนาม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.46/81.20 ดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 51.95 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนการ์ตูนอยู่ในระดับมาก

ชนธรรณ นิยมชื่น (2550, หน้า 81-82) ผลการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ Co-op-Co-op ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการอ่านจับใจความ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.01/81.90 ดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.60 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนการ์ตูนกับการร่วมมือแบบ Co-op-Co-op อยู่ในระดับมาก

## 2. งานวิจัยต่างประเทศ

Daniel & June (1997, p 54) ได้ทำการวิเคราะห์ผลกระทบจากการชมรายการการ์ตูนตลกทางโทรทัศน์ ที่มีต่อการเกิดการเรียนรู้ทางด้านสติปัญญาของเด็ก เพื่อศึกษาการสร้างอารมณ์ในด้านบวกสามารถช่วยเสริมให้เกิดการเรียนรู้ได้จริงหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียน 89 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังจากที่มีการทดสอบนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกคน นักเรียนที่ได้ชมวิดีโอ/ ภาพยนตร์ที่เป็นการ์ตูนมีคะแนนสูงกว่า นักเรียนกลุ่มใช้สื่อแบบอื่น ๆ

Brown (1997, p 113) ได้วิจัยการสอนสังคมศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกา โดยครูจัดมุมการ์ตูนไว้บนแผ่นป้ายสาธิตหน้าห้องเรียน นักเรียนจะเลือกตัดการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร มาติดที่มุมดังกล่าวพร้อมทั้งอธิบายที่เป็นจุดเด่นของภาพแล้วตัดไปติดที่ป้ายพิเศษ วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร ซึ่งช่วยสะท้อนเหตุการณ์ในปัจจุบันของประเทศชาติและโลกได้ดีมีความรู้กว้างขวางทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันเปิดโอกาสให้เด็กได้เห็นโลกทัศน์ที่กว้างไกล รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เด็กส่วนใหญ่ชอบและให้ความสนใจต่อกิจกรรมในลักษณะนี้เป็นอย่างมากทั้งผู้จัดและคนอ่านด้วย

Stephen & Seth (2000, pp 127-139) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การใช้การ์ตูนเรื่อง Simpson ในการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาและปรากฏว่า ผลการวิจัยพบว่า การใช้การ์ตูนในการจัดการเรียนการสอนเป็นวิธีการที่ดีที่สุด ที่จะช่วยให้นักเรียนได้เกิดทักษะการคิด และมองเห็นถึงลักษณะทางด้านสังคมได้อย่างชัดเจน เพราะมีความทันสมัยและสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นนักเรียนมีความพึงพอใจและสนุกกับการเรียน

จากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการ์ตูนสามารถใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สามารถเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมในลักษณะของรูปภาพได้ดีกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม การ์ตูนทำให้การเรียนสนุกสนานและทำความเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย การนำบทเรียนการ์ตูนเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะประสบผลสำเร็จได้ครูจะต้องนำสิ่งที่ผู้เรียนสนใจมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย ซึ่งจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น จากการนำสื่อและนวัตกรรมต่าง ๆ มาใช้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้และความพึงพอใจ เรื่องการเมืองการปกครองกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมโดยใช้บทเรียนการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองหลวง จังหวัดสมุทรปราการ