

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.1 ทำไม่ต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 1.2 เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.4 คุณภาพผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน
 - 2.1 ความหมายของการ์ตูน
 - 2.2 รูปแบบของการ์ตูน
 - 2.3 การ์ตูนเรื่องและหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน
 - 2.4 ประเภทของหนังสือการ์ตูน
 - 2.5 หลักเกณฑ์การผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน
 - 2.6 ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน
 - 2.7 ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน
3. แนวคิดเกี่ยวกับคุณธรรม
 - 3.1 ความหมายของคุณธรรม
 - 3.2 ความสำคัญของคุณธรรม
 - 3.3 การพัฒนาคุณลักษณะด้านคุณธรรม
4. การหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.3 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.4 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
6. ความพึงพอใจ
 - 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

- 6.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ
- 6.3 การวัดความพึงพอใจ
- 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ทำไมต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ การดำรงชีวิตมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก

2. เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตัวกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่างๆ ไว้ดังนี้

ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ระบบการเมืองการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

เศรษฐกิจศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

ภูมิศาสตร์ ลักษณะกายภาพของโลก แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศ ไทยและภูมิภาคต่างๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

3. สารและมาตรฐานการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรม พระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษา พระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. คุณภาพผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

มีความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและผู้ที่อยู่รอบข้าง ตลอดจนสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น ที่อยู่อาศัย และเชื่อมโยงประสบการณ์ไปสู่โลกกว้าง

มีทักษะกระบวนการและมีข้อมูลที่เป็นต่อการพัฒนาให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ประพฤติปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ มีความเป็นพลเมืองดี มีความ รับผิดชอบ การอยู่ร่วมกันและการทำงานกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมของห้องเรียน และได้ ฝึกหัดในการตัดสินใจ

มีความรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และชุมชนในลักษณะการ บูรณาการ ผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับปัจจุบันและอดีต มีความรู้พื้นฐานทางเศรษฐกิจได้

ข้อคิดเกี่ยวกับรายรับ-รายจ่ายของครอบครัว เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิต ผู้บริโภค รู้จักการออม
ขั้นต้นและวิธีการเศรษฐกิจพอเพียง

รู้และเข้าใจในแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง
เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในขั้นสูง
ต่อไป

5. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส.1.1 รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญของศาสนา หลักธรรมของ
พระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตาม
หลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ตาราง 1 การวิเคราะห์ตัวชี้วัดกับสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ส.1.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. อธิบายความสำคัญของ พระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับ ถือ ในฐานะที่เป็นรากฐานสำคัญของ วัฒนธรรมไทย	<ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์ของพระพุทธศาสนากับการ ดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การสวดมนต์ การทำบุญ ใสบาตร การแสดงความเคารพ การใช้ภาษา - พระพุทธศาสนามีอิทธิพลต่อการ สร้างสรรค์ผลงานทางวัฒนธรรมไทยอันเกิด จากความศรัทธา เช่น วัด ภาวนา พระพุทธรูป วรรณคดี สถาปัตยกรรมไทย
	2. สรุปพุทธประวัติตั้งแต่การบำเพ็ญเพียร จนถึงปรินิพพาน หรือประวัติของ ศาสดาที่ตนนับถือตามที่กำหนด	<ul style="list-style-type: none"> - สรุปพุทธประวัติ (ทบทวน) - การบำเพ็ญเพียร - ผจญมาร - ตรัสรู้ - ปฐมเทศนา - ปรินิพพาน
	3. ชื่นชมและบอกแบบอย่างการดำเนิน ชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก/ เรื่องเล่าและศาสนิกชนตัวอย่าง ตามที่ กำหนด	<ul style="list-style-type: none"> - สามเณรสังกัจจาย - อารามทูลงกชาดก - มหาวาณิชชาดก - สมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี)

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	4. บอกความหมาย ความสำคัญของ พระไตรปิฎก หรือคัมภีร์ของศาสนาที่ตนนับถือ	- ความสำคัญของพระไตรปิฎก เช่น เป็นแหล่งอ้างอิง ของหลักธรรมคำสอน
	5. แสดงความเคารพพระรัตนตรัย และ ปฏิบัติตามหลักธรรมโอวาท 3 ใน พระพุทธศาสนา หรือหลักธรรมของ ศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด	- พระรัตนตรัย - ศรัทธา - โอวาท 3 - ไม่ทำชั่ว - เบญจศีล - ทำความดี - เบญจธรรม - สติ-สัมปชัญญะ - สังคหวัตถุ 4 - ฆราวาสธรรม 4 - อัตถะ 3 (อัตตัตถะ,ปรัตถะ, อุภยัตถะ) - กตัญญูกตเวทิต่อชุมชน, สิ่งแวดล้อม - มงคล 38 - รู้จักให้ - พุดไฟเราะ - อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี - ทำจิตให้บริสุทธิ์ (บริหารจิตและ เจริญปัญญา) - พุทธศาสนสุภาษิต - ททมาโน ปิโย โหติ ผู้ให้ยอมเป็นที่รัก - โมกฺโข กลฺยาณิยา สาธุ เปล่งวาจาไพเราะให้สำเร็จประโยชน์

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	6. เห็นคุณค่าและสวดมนต์ แผ่เมตตา มีสติที่เป็นพื้นฐานของสมาธิใน พระพุทธศาสนา หรือการพัฒนาจิต ตามแนวทางของศาสนาที่ตนนับถือ ตามที่กำหนด	<ul style="list-style-type: none"> - ฝึกสวดมนต์ ไหว้พระ สรรเสริญ คุณพระรัตนตรัยและแผ่เมตตา - รู้ความหมายและประโยชน์ของสติและสมาธิ - รู้ประโยชน์ของการฝึกสติ - ฝึกสมาธิเบื้องต้นด้วยการนับลมหายใจ - ฝึกการยืน การเดิน การนั่ง และการนอน อย่างมีสติ - ฝึกให้มีสมาธิในการฟัง การอ่าน การคิด การถาม และการเขียน
	7. บอกชื่อ ความสำคัญและปฏิบัติตน ได้อย่างเหมาะสมต่อศาสนวัตถุ ศาสนสถาน และศาสนบุคคลของ ศาสนาอื่นๆ	<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อและความสำคัญของศาสนวัตถุ ศาสนสถานและ ศาสนบุคคลใน พระพุทธศาสนา ศาสนาอิสลาม คริสตศาสนา ศาสนาฮินดู - การปฏิบัติตนที่เหมาะสมต่อศาสนวัตถุ ศาสนสถานและศาสนบุคคลในศาสนา อื่นๆ

แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน

1. ความหมายของการ์ตูน

ขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ (2545, หน้า 5) กล่าวถึง ความหมายของ การ์ตูน ว่าการ์ตูน เป็นภาพ ที่ผู้อ่านสามารถจะตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ และส่วนใหญ่จะเป็นภาพ เกินจริง เพื่อสื่อความหมาย หรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทันสมัย ตัวบุคคล หรือ สถานการณ์ต่างๆ ได้ทันที

ชม ภูมิภาค (2546, หน้า 143) ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนว่า หมายถึงภาพที่ เขียนขึ้นอย่างง่ายๆ แสดงเฉพาะลักษณะเด่นของสิ่งที่เรียนเท่านั้น เป็นภาพที่เขียนขึ้นเพื่อถ่ายทอด เรื่องราวซึ่งเป็นความคิดเห็นหรือทัศนะของผู้เขียนไปยังผู้ดู การ์ตูนที่เขียนได้ตรงกับจุดหมายของ เรื่องจะช่วยให้ผู้ดูเข้าใจความหมายและเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาบอกเล่าเพียงอย่างเดียว

นิพนธ์ สุขปรีดี (2546, หน้า 43) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่าเป็นภาพที่เขียนขึ้นอย่างง่าย ๆ แสดงลักษณะเด่นของคน สัตว์ หรือสิ่งของเพื่อให้ผู้ดูทราบเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาอย่างเดียว

อัปสร มณีรุ่ง (2546, หน้า 13) ให้ความหมายของการ์ตูน (cartoon) ว่าหมายถึงภาพวาดที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ ซึ่งอาจเป็นภาพลายเส้นหรือภาพเลียนแบบของจริงที่ไม่มีรายละเอียดมากนักโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดความคิด เจตคติ อารมณ์ และเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความสนใจ มีความเข้าใจง่ายขึ้นและเกิดอารมณ์ขัน และการ์ตูนเรื่อง (comics) หมายถึง การวาดภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพให้ดำเนินเรื่องราวต่อเนื่องกันไป โดยให้การ์ตูนเป็นตัวละครดำเนินเรื่อง การ์ตูนนั้นอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับคน สัตว์ หรือเรื่องใดๆ ก็ได้

มะลิวัลย์ นาคติลก (2547, หน้า 41) กล่าวว่าการ์ตูน หมายถึงภาพเขียนลักษณะต่างๆ ที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เขียนเพื่อให้เห็นลักษณะใดลักษณะหนึ่งที่คนเขียนต้องการเอาไปเปรียบเทียบ

สังเขต นาคไพจิตร (2548, หน้า 5) กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนว่า คำว่า “การ์ตูน” ในภาษาอังกฤษมีใช้ 2 คำ คือ cartoon และ comics ซึ่ง cartoon หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็งเพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ได้ อย่างเข้าใจโดยง่ายมีคำอธิบายสั้น ๆ ส่วน comics หมายถึง ภาพขวนขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่องแต่เดิมตามเนื้อเรื่องที่ขวนขันเสียเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันนี้เนื้อเรื่องอาจเป็นเนื้อเรื่องในแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม นิยายวิทยาศาสตร์ ฯลฯ ภาพขวนขันที่นำไปตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์เรียกว่า comic Strip และเมื่อมีการรวบรวม จัดพิมพ์เย็บเล่มเรียกว่า comic books หรือ funnies อย่างไรก็ตามคนทั่วไปมักจะเข้าใจว่า cartoon กับ comics เหมือนกันและเรียกว่า cartoon ดังนั้นภาพวาดไม่น่าจะวาดขึ้นเพื่อขำขัน ล้อเลียน เสียดสี เปรียบเทียบประชดประชัน หรือเป็นเรื่องเป็นราวต่างๆ คำว่า cartoon กับ comics มักเรียกกันว่า cartoon

สุพจน์ พวงนิล (2548, หน้า 46) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดง่ายๆ ที่มีรูปล้อเลียนของจริง เป็นภาพที่เน้นเรื่องเส้นและอารมณ์เป็นสำคัญ โดยลดรายละเอียด ที่ไม่จำเป็นของภาพออก มีจุดมุ่งหมายให้ทั้งความขบขัน สนุกสนานหรือช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องต่างๆ

อุทัย วรสุวรรณรักษ์ (2548, หน้า 24) กล่าวว่า คำว่า การ์ตูน เป็นคำศัพท์มาจากภาษาอังกฤษว่า cartoon ซึ่งหมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็งเพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อการเมือง ถ้าเป็นการ์ตูนเรื่อง ในภาษาอังกฤษจะใช้คำว่า comics หมายถึง การเล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้น ภาพที่แสดงออกมาจึงมีลำดับการกระทำก่อนและหลังและภาพที่แสดงนั้นจะต้องคงบุคลิกไว้ตั้งแต่ต้นจนจบ

สุพิมล ทรงประดิษฐ์ (2549, หน้า 12) ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึงภาพแสดงแทนตัวหรือภาพล้อของบุคคล ความคิดหรือสถานการณ์ที่เขียนขึ้น เพื่อให้มีอิทธิพลต่อความคิดของมหาชนและอีกความหมายหนึ่ง คือเป็นรูปแบบของการ์ตูนที่มีบุคลิกเดียวกันแสดงบทบาทเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันที่เขียนขึ้นเพื่อ ความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน

จากความหมายของการ์ตูนดังกล่าวมาแล้วนั้นพอสรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึงภาพวาดที่วาดอย่างง่าย ๆ ไม่จำเป็นต้องมีรายละเอียดมากนัก แต่สามารถใช้ในการสื่อความหมายเพื่อให้ ผู้ดูหรือผู้อ่านเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ง่ายขึ้น

2. รูปแบบของการ์ตูน

ได้มีผู้กล่าวถึงรูปแบบของการ์ตูนไว้ ดังนี้

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2545, หน้า 16) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนนั้นสามารถแบ่งรูปแบบโดยยึดถือคุณลักษณะและจุดมุ่งหมายของการนำไปใช้ตามหลักเกณฑ์ได้ 3 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางด้านความบันเทิงทั่วไป
2. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางสังคม
3. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา

สมัคร ผลจำรุญ (2546, หน้า 25) ได้แบ่งการ์ตูนตามรูปแบบของภาพการ์ตูนไว้ ดังนี้

1. แบบเลียนของจริง (realistic type) เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะต่าง ๆ ท่าทางและสภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพวาดเหมือนจริง

2. ภาพล้อของจริง (cartoon type) เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไปจากความเป็นจริงมักเน้นเฉพาะลักษณะเด่นๆ หรือที่สำคัญๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะให้เป็นการล้อเลียน และให้เกิดอารมณ์ขำขันแก่ผู้อ่าน

พรจันทร์ จันทวิมล และคนอื่นๆ (2547, หน้า 80) ได้กล่าวถึงการแบ่งประเภทหรือคุณประโยชน์ในการใช้ภาพการ์ตูนได้ 7 ประเภท ดังนี้

1. ภาพล้อสังคม มักเป็นภาพในเชิงภาพล้อ โดยนักเขียนการ์ตูนภาพล้อโดยเฉพาะนิยมพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร

2. ภาพล้อการเมือง เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศ เน้นทางในด้านการเมือง และการปกครอง โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่านให้เห็นในเชิงตรงกันข้าม หรือขบขันเสียดสี เป็นต้น

3. การ์ตูนโฆษณา หมายถึง การ์ตูนที่ใช้งานโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูป 2 มิติ หรือหุ่นการ์ตูน 3 มิติ

4. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ เป็นการ์ตูนในลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่ต่างกันที่วัตถุประสงค์ว่า การ์ตูนประชาสัมพันธ์ เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่ง เพื่อกระตุ้นในการบอกข่าวแจ้งข่าว ให้ผู้อื่นได้ทราบโดยมิได้มุ่งหวังทางการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

5. การ์ตูนล้อเลียน เป็นการตูนที่เขียนในเชิงล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความเป็นจริง

6. ภาพยนตร์การ์ตูน หมายถึง การทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใสแล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตจริง

7. การ์ตูนเรื่องยาว เป็นการตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยายนิทานต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ มักมีความยาวเป็นตอน ๆ ไม่สามารถจบลงภายในช่องเดียวเหมือนการ์ตูนล้อ

รูปแบบของการ์ตูนมีมากมายหลายรูปแบบแต่พอสรุปได้ว่า การ์ตูนเป็นภาพที่ใช้วาดล้อเลียนของจริง เพื่อให้ดูแล้วสนุกสนาน และวาดไปตามวัตถุประสงค์ที่จะใช้งาน

3. การ์ตูนเรื่องและหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน

ได้มีนักวิชาการด้านการวาดการ์ตูน ได้กล่าวถึงเรื่องของการ์ตูนเรื่องและหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน ไว้ที่น่าสนใจดังนี้

ณรงค์ ทองปาน (2546, หน้า 17) ได้กล่าวว่าการ์ตูนเรื่อง (comics) หมายถึง ภาพชวนขันโดยมีภาพเป็นชุด ๆ มีถ้อยคำบรรยายประกอบเรื่อง เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องชวนขันเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันอาจเป็นเรื่องในแนวใดก็ได้ ภาพลักษณะต่อเนื่องเป็นชุด เรียกว่า comics strips เมื่อมีการเย็บเล่มเรียกว่า comics books หรือ funnies

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2546, หน้า 34) อธิบายลักษณะการ์ตูนแบบ comics ไว้ว่าเป็นลักษณะของการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องเป็นราว มีคำบรรยายบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความสมจริงทางกายวิภาคอันเป็นลักษณะเดียวกับ cartoon

ณรงค์ ประภาสโนบล (2547, หน้า 31) กล่าวถึง ลักษณะเฉพาะของหนังสือการ์ตูน กล่าวคือ หนังสือการ์ตูนจะต้องเคลื่อนไหวได้ในกรอบภาพของมันคือ ในหน้าหนึ่งอย่างน้อยจะต้องมี 2 – 3 กรอบภาพ และในแต่ละกรอบภาพ การ์ตูนอาจจะพูดแล้วมีเครื่องหมายคำพูดหรือมีคำอธิบายไว้ใต้ภาพต่อเนื่องกันไป แต่ถ้ามีภาพเดียวในหนึ่งหน้า ก็จะถือว่าเป็นภาพประกอบถึงแม้จะเขียนเป็นการ์ตูนก็ตาม

อเนก รัตน์ปิยะภากรณ์ (2547, หน้า 26) ได้กล่าวไว้ว่า หนังสือการ์ตูนเรื่อง เป็นหนังสือที่มีภาพการ์ตูน มีข้อความบรรยาย คำพูดของการ์ตูนบรรจุอยู่ในกรอบภาพ กรอบภาพแต่ละภาพนั้นสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน เป็นเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ภายในกรอบภาพหนึ่ง ๆ จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูน ภาพฉาก คำบรรยาย คำพูด อย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งหมดที่กล่าวมา

จินตนา ไบกาชยี่ (2548, หน้า 26) กล่าวว่า หนังสือภาพการ์ตูน สามารถจัดทำเป็นหนังสืออ่านสำหรับเด็กได้อีกประเภทหนึ่ง มุ่งให้เกิดความบันเทิงและแทรกสาระความรู้ในรูปแบบของเรื่องยาว (comic strip cartoons) ถ้าหากพิจารณาในเรื่องประเภทสถานภาพ และประโยชน์ของการ์ตูนในฐานะเป็นวรรณกรรมเพื่อการอ่าน

สรุปได้ว่าการ์ตูนเรื่องและหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน เป็นหนังสือที่มีวาดภาพการ์ตูน ภาพจาก ที่ไม่เน้นความสมจริง เป็นเรื่องราวติดต่อกันเป็น ชุด ๆ มีคำบรรยายบทสนทนาอ่านเพื่อให้เกิดความบันเทิงสำหรับเด็ก

4. ประเภทของหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูน (comic books) หมายถึง ภาพการ์ตูนที่ติดต่อกันเป็นเรื่องราวโดยตลอด มีลักษณะเป็นรูปเล่มหนังสือ (The New Book of Knowledge 1977, หน้า 422 อ้างถึงในละเมียด ลิมอักษร, 2546, หน้า 26) ซึ่งอาจแบ่งตามลักษณะของการเขียนเรื่องได้ดังนี้ ได้แก่เรื่อง ที่แต่งขึ้น แสดงอุปนิสัยใจคอต่างๆ กันของตัวละครในเรื่อง ทำให้เด็กเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ ได้ดีขึ้น

1. ได้แก่เรื่องเกี่ยวกับความพยายาม ความบากบั่น หรือเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์
2. ได้แก่เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดีหรือละคร

ลอย หลังศิลป์ (2547, หน้า 49) ได้แบ่งประเภทของหนังสือ ดังนี้

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงประวัติศาสตร์ เรื่องนักสืบ เรื่องภายในครอบครัว ฯลฯ
2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ และอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์และศาสนา ฯลฯ

วีระ พุฒกลาง (2548, หน้า 46) เราอาจสรุปถึงคุณค่าของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็กได้ว่า

1. ทำให้เกิดมโนภาพที่ดีงาม หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยสร้างสรรค์ให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการที่ดีงาม
2. ทำให้เกิดความสนใจมากขึ้น หนังสือการ์ตูนโดยทั่วไปต่างก็มีสิ่งเร้าในตัวแล้ว เช่น ตัวประกอบหรือเนื้อเรื่องที่ตื่นเต้น ถ้าครูรู้จักเลือกหนังสือที่ดีมีสาระ เหมาะแก่วัยของเด็กมาให้อ่าน หรือแม้แต่ดูรูปภาพก็ยังสามารถทำให้เกิดความรักที่จะอ่านหนังสือยิ่งขึ้น
3. ทำให้เกิดแนวคิดที่ดี ธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนเป็นการเขียนหรือเล่าเรื่องโดยอาศัยภาพประกอบ ถ้าครูเลือกหนังสือที่ให้แนวความคิดที่ดีให้แล้ว จะเป็นการช่วยสร้างสรรค์ความคิดให้เกิดขึ้นกับเด็กที่ละเอียด ที่ละน้อย
4. หนังสือการ์ตูนบางเล่ม บางเรื่องจะทำให้เด็กจดจำวิธีการ ตลอดจนคำที่แปลก ๆ ออกไป ถ้าหนังสือดีมีสาระเด็กจะจดจำ แต่เด็กมักจะจดจำในสิ่งที่แปลกใหม่ เพื่อไว้พูดคุยกับเพื่อน ๆ หรือครู เด็กที่สนใจอ่านหนังสือการ์ตูน มักจะจดจำสิ่งต่าง ๆ ไปใช้มากกว่าเด็กที่อ่านวิชาเรียนอย่างเดียว แต่ถ้าหนังสือมีรูปภาพประกอบจะช่วยให้เด็กจดจำได้นานเช่นกัน
5. หนังสือการ์ตูนบางประเภทก็เหมาะสมสำหรับเด็ก บางประเภทก็ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก ประเภทที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กอ่าน ได้แก่ หนังสือการ์ตูนที่เนื้อเรื่องเป็นประเภทเหล่านี้ คือ

1. ประเภทอาชญากรรม ที่อธิบายวิธีวางแผนประทุษกรรมอย่างชัดเจน และยกย่องอาชญากรเป็นวีรบุรุษ
2. ประเภทนำหวาดเสียว เช่นเรื่องที่ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ประทัดประหารกัน
3. ประเภทผิดหลักความนิยมของสังคม เช่น ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ เรื่องทางเพศแต่จบเรื่องอย่างมีความสุข

สรุปได้ว่าหนังสือการ์ตูนนั้นมีหลายประเภท ทั้งที่เหมาะสมสำหรับเด็ก และไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก ดังนั้นในฐานะที่เราเป็นครูก็ควรที่จะหมั่นสำรวจการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กว่าหนังสือการ์ตูนที่เด็กอ่านนั้นเหมาะสมหรือไม่ หนังสือนั้นส่งเสริมคุณธรรม และให้ความรู้ ความบันเทิงเพียงใด

5. หลักเกณฑ์การผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน

ในการผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน ควรพิจารณาคุณลักษณะเฉพาะของสื่อการ์ตูนและรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนวัยประถมศึกษา โดยอาศัยหลักการหรือแนวคิดดังต่อไปนี้

สันทัด ภิบาลสุข, และพิมพ์ใจ ภิบาลสุข (2545, หน้า19) กล่าวถึงลักษณะการ์ตูนที่เหมาะสม สำหรับประกอบการสอนควรมีลักษณะ ดังนี้

1. เหมาะสมกับระดับของนักเรียน
2. มีลักษณะง่ายๆ สามารถเข้าใจง่าย
3. สัญลักษณ์ต้องชัดเจนเข้าใจง่าย ไม่สลับซับซ้อน

จิระรัตน์ ชีระเวทย์ (2549, หน้า 8) ได้เสนอหลักการเลือกการ์ตูนสำหรับนักเรียนไว้

ดังนี้

1. ภาพที่เขียนในการ์ตูนนั้นจะต้องส่งเสริมความรู้ คีลธรรมจรรยาของนักเรียน
2. ลักษณะของตัวการ์ตูนจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของก็ตาม จะต้องมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริง การ์ตูนที่ก่อให้เกิดความเพ้อฝันไม่ควรให้นักเรียนอ่าน เพราะจะทำให้เด็กเกิดทัศนคติที่ไม่ต่อสู้อุปสรรค เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น

3. การ์ตูนที่ตัวละครพูดหรือสนทนา ควรจะพิมพ์ด้วยตัวพิมพ์ที่สวยงามน่าอ่าน
4. การ์ตูนที่เขียนในลักษณะลายเส้น จะต้องเป็นภาพเส้นที่คมชัดไม่มีลักษณะ

เลอะเลือน

5. จะต้องเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ไม่ส่อเจตนาหยาบโลน
6. ภาษาที่ใช้บรรยายหรือสนทนา จะต้องเป็นภาษาที่เป็นแบบอย่างที่ดีไม่เป็นภาษาวิบัติ

ส่วนการผลิตหนังสือการ์ตูนนั้น วิริยะ สิริสิงหะ (2549, หน้า 47) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

1. สีของภาพ ผลการวิจัยส่วนมากทั้งในประเทศและต่างประเทศยอมรับความสำคัญของภาพสี ว่ามีอิทธิพลต่อความชอบและความสนใจของเด็ก หนังสือสำหรับเด็กที่ออกแบบภาพให้มีสีสวย มักไม่ได้รับความนิยมอ่านจากเด็กมากนัก

2. ขนาดของภาพ ในการใช้ภาพหนังสือสำหรับเด็ก ผู้ออกแบบมักหวังเรื่องขนาดว่าขนาดใดที่เด็กจะชอบ ขนาดมีอิทธิพลต่อความชอบของเด็กเพียงใด เรื่องนี้มีคำตอบจากการวิจัยว่าภาพขนาดใหญ่ จะได้รับความสนใจจากเด็กมากกว่าภาพขนาดเล็ก ภาพเต็มหน้ากับภาพครึ่งหน้านั้น เด็กชอบพอๆ กัน

3. ภาษาและตัวอักษร เด็กชอบหนังสือที่ใช้ภาษาง่ายๆ ชอบคำซ้ำบ่อยๆ มีคำคล้องจอง มีจังหวะในการเล่นคำ ชอบเรื่องที่มีตัวหนังสือไม่มาก ชอบเรื่องที่ใช้ตัวอักษรแบบธรรมดา ไม่ชอบตัวอักษรประดิษฐ์ ภาษาดังกล่าวนี้ จะทำให้เด็กเพลิดเพลินและอ่านเรื่องได้อย่างสนุก ดังนั้นจึงพิจารณาคูณลักษณะดังต่อไปนี้

1. ขนาด โดยหลักทางจิตวิทยาพัฒนาการของเด็ก การรับรู้ทางสายตาของเด็กนั้น จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในรูปแบบอย่างหยาบๆ หรือในรูปรวมๆ ไม่สนใจรายละเอียด ลักษณะอย่างนี้สะท้อนให้เห็นถึงเรื่องของตัวหนังสือว่าจะต้องใช้ขนาดใดในเด็กเล็ก ขนาดนี้จะค่อย ๆ ลดลงตามลำดับวัยที่เจริญเติบโตขึ้นหรือโดยกลับกันยิ่งเด็กอายุน้อยลง ขนาดของตัวอักษรก็จะโตขึ้นเป็นปฏิภาคกลับกัน

2. สีของอักษร หนังสือส่วนมากมักพิมพ์ตัวอักษรลงบนพื้นสีขาว เพราะต้นทุนในการผลิตต่ำกว่า กระดาษสี และอักษรส่วนมากในการพิมพ์หนังสือก็คือสีดำ จะมีบ้างที่ใช้วิธีพิมพ์พื้นเป็นสีต่างๆ แล้วให้อักษรเป็นสีขาว แต่มีสิ่งสำคัญที่จะต้องคิดถึงก่อนอื่นก็คือการตัดกันของสีตัวอักษรกับสีของพื้น ถ้ายังตัดกันมากย่อมทำให้เห็นและอ่านถนัดมาก อย่างไรก็ตามการค้นพบที่น่าสนใจ เช่น ระหว่างอักษรสีน้ำเงินกับสีเขียว อย่างไรก็ดีมีผลการค้นพบที่น่าสนใจ เช่น ระหว่างอักษรสีน้ำเงินกับสีเขียว อย่างไรก็ตามจะให้การรับรู้ในอัตราเร็วกว่ากัน ผลก็ปรากฏว่าตัดเทียมกัน เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบอัตราเร็วของการรับรู้กับอักษรสีดำดูบ้าง ก็ปรากฏว่าอักษรสีเขียวและสีน้ำเงินให้ผลดีกว่าอักษรสีดำที่กล่าวมานั้นหมายถึงการพิมพ์สีใดสีหนึ่งบนพื้นสีขาว แต่ถ้ามีใครพิมพ์อักษรทั้งสามสีไว้ด้วยกันในหน้าเดียวกันผลการวิจัยปรากฏว่า จะไม่มีสีใดมีพลังมากกว่ากันอย่างเด่นชัด แต่มีแนวโน้มว่าอักษรสีดำจะทำให้เด็กสามารถรับรู้ได้ดีกว่าอีกสองสีเมื่อพิมพ์อยู่ด้วยกัน

3. เนื้อเรื่อง เด็กชอบเรื่องสนุก ขบขัน น่าหัวเราะ แต่ไม่ใช่เรื่องตลกหยาบคาย เรื่องต้องไม่ยาวเกินไป เด็กชอบเรื่องที่ตัวเองเป็นสิ่งมีชีวิต เดินวิ่งได้ มากกว่าเรื่องที่ตัวเองเป็นสิ่งมีชีวิตเหมือนกันแต่เดินวิ่งไม่ได้

4. กระดาษที่ใช้พิมพ์ เด็กชอบหนังสือที่พิมพ์บนกระดาษสีขาว เช่น กระดาษปอนด์มากกว่าพิมพ์บนกระดาษปรู๊ฟ ชอบกระดาษหนามากกว่ากระดาษบาง

5. ขนาดรูปเล่ม หนังสือเล่มใหญ่กับเล่มเล็ก เด็กชอบเท่าๆ กัน และเด็กจะชอบหนังสือปกแข็งมากกว่าปกอ่อน

6. ความหนาบาง เนื่องจากเด็กชอบเรื่องที่ไม่ยาวเกินไป ความหนาของเล่มหนังสือการ์ตูนจึงควรอยู่ในช่วง 16 ถึง 24 หน้า ความหมายขนาดนี้เป็นขนาดลงตัวในการพิมพ์หนังสือด้วย

สรุปได้ว่า การเลือกการ์ตูนมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอนอย่างมีคุณค่า จำเป็นต้องพิจารณาหลักเกณฑ์ในการเลือกหลาย ๆ ด้าน เช่น เนื้อหา การดำเนินเรื่อง ภาพ ภาษาที่ใช้ ตัวละครต่าง ๆ ตลอดจนคำหนึ่งถึงศีลธรรม วยและประสบการณ์ของผู้เรียนด้วย

6. ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน

อเนก รัตน์ปิยะภากรณ์ (2547, หน้า 28) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง ในลักษณะการเขียนเนื้อเรื่องของหนังสือที่จะไปวาดการ์ตูนลงในกรอบภาพให้ต่อเนื่องกัน โดยผู้เขียนจะต้องกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน ข้อความบรรยาย คำพูด หรือคำสนทนาของตัวการ์ตูนให้ผู้วาดภาพสามารถไปวาดการ์ตูนลงในกรอบภาพได้โดยมีขั้นตอนการทำ ดังนี้

1. ศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูล ผู้เขียนจะต้องทำการศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนก่อนว่า การ์ตูนที่จะเขียนมีลักษณะอย่างไร จะเขียนให้ใครอ่าน ถ้าผู้อ่านเป็นเด็ก เป็นเด็กในระดับไหน อายุช่วงใด เรื่องที่เขียนไม่ซ้ำซ้อนกับผลงานของคนอื่น ควรแทรกความรู้ คุณธรรมในเรื่องใดกับผู้อ่าน

2. ตั้งจุดมุ่งหมาย การเขียนเรื่องต้องตั้งจุดมุ่งหมายว่า เพื่อให้ใครอ่าน อ่านแล้วได้อะไร จะแทรกความรู้อะไร เพื่อให้การเขียนมีทิศทางชัดเจน

3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ ผู้เขียนจะต้องคิด และเขียนเนื้อเรื่องอย่างง่าย ๆ เพื่อให้ผู้วาดภาพ บรรณาธิการ อ่านและพิจารณารูปแบบการวาดภาพการ์ตูนประกอบจัดกรอบภาพการ์ตูนให้เป็นเรื่องเป็นราว

4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน ผู้เขียนจะต้องคิดและกำหนดลักษณะของตัวการ์ตูน รูปแบบการ์ตูนและฉาก ยิ่งกำหนดให้ละเอียดจะเป็นประโยชน์ต่อผู้วาดภาพ สามารถวาดภาพตามความต้องการของผู้เขียนได้ นอกจากนี้ผู้เขียนยังต้องคิดและกำหนดฉากของการ์ตูนในแต่ละกรอบภาพอีกด้วย

5. รูปแบบการเขียนต้นฉบับ ผู้เขียนจะต้องเอาเค้าโครงเรื่องมาเขียนเป็นต้นฉบับ โดยเขียนบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพของแต่ละกรอบภาพ กำหนดขนาด จำนวนตัวการ์ตูนในกรอบภาพ ฉากในกรอบภาพ ข้อความบรรยายคำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพ ตั้งแต่กรอบภาพแรกไปจนจบเรื่องราวตามเค้าโครงเรื่องนั้น

วิริยะ สิริสิงหา (2549, หน้า 48) ได้เสนอแนะขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน ดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์และเนื้อหาในหลักสูตร
2. วางเค้าโครงเรื่องราวที่สัมพันธ์กับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

3. แบ่งสาระสำคัญของเรื่องออกเป็นเฟรม หรือส่วนย่อย ๆ ติดต่อกันตลอดเรื่อง
 4. พิจารณาเพิ่มเติมหรือตัดทอนสาระสำคัญให้เหลือเฉพาะส่วนที่จำเป็นจริง ๆ
 5. เขียนภาพคร่าว ๆ เป็นเรื่องราวติดต่อกัน ตามสาระสำคัญหรือส่วนย่อยที่แบ่งไว้
 6. ลงมือเขียนหนังสือการ์ตูนโดยยึดหลักการต่อไปนี้
 1. ภาพทุกภาพต้องแสดงท่าทางให้สื่อความหมายตามท้องเรื่อง
 2. ต้องเป็นภาพที่ง่าย ๆ ไม่แสดงรายละเอียดมากนัก เน้นส่วนที่จำเป็น
 3. แต่ละภาพต้องมีจุดหมายเดียว
 4. ใช้คำบรรยายหรือภาษาประกอบที่กะทัดรัดแต่มีความหมายชัดเจน
 5. ไม่ควรมีการพูดโต้ตอบในภาพเดียวจะทำให้ผู้อ่านสับสน
 6. ให้มีการเคลื่อนไหวของตัวละครในมุมต่าง ๆ เพื่อเป็นการเร้าใจผู้ดูให้สนใจยิ่งขึ้น เช่น มีการย่อส่วน ขยายส่วน ภาพด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง สลับเปลี่ยนกันไป
 7. แต่ละภาพต้องมีขนาดพอเหมาะ สามารถเขียนคำบรรยายด้วยตัวหนังสือขนาดเหมาะกับวัยของผู้อ่าน
 8. ถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กประถมศึกษา ควรมีหลายเลขลำดับภาพ เพื่อช่วยในการอ่านเรื่องราวได้ตามลำดับ
 9. ถ้าเป็นตำราเรียนควรมีข้อแนะนำวิธีการเรียน จุดมุ่งหมาย หรือวัตถุประสงค์ มีการทำแบบฝึกหัดทุก ๆ ครั้งที่ได้ความรู้ใหม่
 10. ถ้ามีหลายภาพในหนึ่งหน้ากระดาษควรพิจารณาจัดลำดับภาพให้สอดคล้องกับหลักการอ่านและการเขียนที่เด็กต้องการกวาดสายตา หรือเขียนจากซ้ายไปขวามือ
- สรุปได้ว่า ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน ผู้เขียนจะต้องทำการศึกษาหาข้อมูลว่าจุดประสงค์และเนื้อหาในหลักสูตรของเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนว่าอยู่ในระดับใด ตั้งจุดมุ่งหมายว่าผลิตให้ใครอ่าน อ่านแล้วได้อะไรเขียนเค้าโครง กำหนดลักษณะของตัวการ์ตูน รูปแบบการ์ตูนและฉาก เขียนตัวหนังสือให้เหมาะกับวัยที่อ่านหนังสือการ์ตูน แล้วเขียนเป็นต้นฉบับออกมา

7. ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน

จีระรัตน์ ชีรเวทย์ (2549, หน้า10) ได้สรุปรวบรวมความเห็น ข้อสรุปของนักการศึกษาเกี่ยวกับประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการศึกษาและการเรียน ดังนี้

1. การ์ตูนช่วยกระตุ้นให้เกิดการอยากเรียนด้วยความสนใจของนักเรียนเป็นจุดเริ่มต้นให้มีการอภิปรายถึงปัญหาต่างๆ
2. ใช้ประกอบคำอธิบายข้อความให้เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น
3. ใช้ในการจัดทำหนังสืออ่านประกอบสำหรับเด็ก
4. ใช้ภาพการ์ตูนแทนคำอธิบายที่ยาก ๆ และสลับซับซ้อนให้เข้าใจง่าย
5. ช่วยให้นักเรียนเป็นเรื่องง่าย สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ

6. การ์ตูนเป็นเพื่อนของเด็กในยามเหงา
พงษ์ศักดิ์ สังขิกัญญา (2549, หน้า 24) ได้สรุปความเห็นของบรรณารักษ์และนักการศึกษา ถึงประโยชน์ของการ์ตูนพอสรุปได้ ดังนี้
1. หนังสือการ์ตูนสามารถใช้เป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจเบื้องต้นในการอ่านของเด็ก และยังช่วยให้เกิดทักษะในการอ่านและอ่านเก่งขึ้น
 2. ถ้าเด็กอ่านคำบรรยายอย่างละเอียด เด็กจะมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆ อย่างกว้างขวาง รวมทั้งคำศัพท์ซึ่งเด็กจะได้พบบ่อย จากการอ่านหนังสืออื่นๆ อีกด้วย
 3. ช่วยให้เด็กสามารถเก็บใจความจากเรื่องที่อ่านได้ เพราะเด็กส่วนมากจะจำเรื่องที่อ่านได้แม่นยำ หรือมีการนำเรื่องที่อ่านไปเล่าให้คนอื่นฟัง
 4. สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กในด้านความคิดฝัน โดยไม่ขัดกับวัยและความสามารถ อาจมีความรู้สึกขณะอ่านว่าได้ผจญภัยไปกับเนื้อเรื่องที่อ่านด้วย
 5. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสร้างความรู้สึกให้แก่เด็กเสมือนว่า เด็กได้เข้าไปมีบทบาทในเรื่องนั้นด้วย
 6. การ์ตูนช่วยให้เด็กผ่อนคลายความรู้สึกที่ไม่ปลอดภัย และความก้าวร้าวที่ผู้อื่นจะมีต่อตนและที่ตนจะมีต่อผู้อื่น
 7. ทำให้เกิดมโนภาพที่ดีสื่อการ์ตูนที่ดีจะช่วยสร้างสรรค์ให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการ
 8. เด็กได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบันอย่างกว้างขวาง
 9. เด็กใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
- สรุปได้ว่า ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนในการเรียนนั้นมีมากมายเพราะหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนช่วยให้กระตุ้นการเรียนรู้ของเด็ก เข้าใจง่าย สนุกสนานไม่น่าเบื่อ เพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ช่วยเก็บใจความเรื่องที่อ่าน ฝึกอรรถาธิบายของเด็ก เกิดความคิดจินตนาการส่งเสริมการอ่าน และที่สำคัญเด็กได้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

แนวคิดเกี่ยวกับคุณธรรม

1. ความหมายของคุณธรรม

กรมวิชาการ (2544, หน้า 12) กล่าวว่า คุณธรรม หมายถึง ความดีงามอันมีอยู่ในตัวบุคคล คุณธรรมเกิดจากการปลูกฝังการที่ได้ยิน ได้เห็น และได้อ่านที่สำคัญที่สุด คือ ได้เห็นพฤติกรรมที่แสดงคุณธรรมของบุคคลที่เคารพรักเป็นตัวอย่าง

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2544, หน้า 115 - 116) กล่าวว่า คุณธรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม มีประโยชน์มาก และมีโทษน้อย สิ่งที่เป็นคุณธรรมในแต่ละสังคมอาจจะแตกต่างกัน เพราะการเห็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่าเป็นสิ่งดี หรือไม่ดีนั้นขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม เศรษฐกิจ ศาสนา และการศึกษาของคนในสังคมนั้น

นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข (2545, หน้า 6) กล่าวว่า คุณธรรม หมายถึง คุณลักษณะภายในจิตใจของมนุษย์ที่เป็นไปในทางที่ถูกต้อง ดีงาม เป็นนามธรรม

สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ (2546, หน้า 182) กล่าวว่า คุณธรรม หมายถึง สภาพของคุณงามความดี

สุรางค์ รมหิรัญ (2547, หน้า 8) กล่าวว่า คุณธรรม หมายถึง สภาพคุณงามความดีที่มีอยู่ในจิตใจของแต่ละบุคคล ซึ่งถือเป็นแนวในการประพฤติ ปฏิบัติเป็นเวลานาน จนติดเป็นนิสัย อันก่อให้เกิดคุณประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้สังคมพัฒนาและเจริญก้าวหน้า มีสันติสุขเกิดขึ้นในสังคม

ประกาศี พรหมประกาย (2549, ย่อหน้า 1) กล่าวว่า คุณธรรม หมายถึง สภาพความดีทั้งหลายที่ฝังลึกอยู่ในจิตสำนึกของบุคคล

เทียนไข (2550, ย่อหน้า 1) กล่าวว่า คุณธรรม หมายถึง หน้าที่ การช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อ และเมื่อพูดถึงคุณธรรมแล้วเรามากก็ถึงเรื่องสมครใจ คือ ทำก็ดี ไม่ทำก็ไม่เป็นไร ความคิดเช่นนี้เมื่อกล่าวโดยทั่วไปแล้วก็คือว่า ไม่ผิด แต่มีหลายกรณีที่เป็นข้อยกเว้น เพราะ ในบางสถานะคุณธรรม คือหน้าที่เลยที่เดียว

ประกาศี สีหอำไพ (2550, หน้า 23) กล่าวว่า คุณธรรม หมายถึง หลักธรรมจริยาที่สร้างความรู้สึกผิดชอบชั่วดีในทางศีลธรรม มีคุณงามความดีภายในจิตใจอยู่ในขั้นสมบูรณ์จนเต็มเปี่ยมไปด้วยความสุขความยินดี การกระทำที่ดีเยี่ยมผลิตผลของความดี คือความชื่นชมยกย่อง ในขณะที่การกระทำชั่วย่อมนำความเจ็บปวดมาให้

จรวยพร ธรณินทร์ (2553, ย่อหน้า 1) กล่าวว่า “คุณธรรม” คือ คุณงามความดีที่เป็นธรรมชาติ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

สรุปได้ว่า คุณธรรม หมายถึง ลักษณะในทางที่ดีที่ถูกต้อง เหมาะสมของบุคคล เป็นลักษณะที่อยู่ภายในจิตใจของบุคคลเป็นตัวกำหนดความประพฤติหรือการกระทำซึ่งต้องคำนึงถึง สิ่งที่ถูกและผิด ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี มีความยุติธรรมสอดคล้องกับ วัฒนธรรม ประเพณี ท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ทางสังคม และธรรมเนียมปฏิบัติ ซึ่งแสดงออกด้วยการปฏิบัติ และเป็นที่ยอมรับแก่คนทั่วไป

2. ความสำคัญของคุณธรรม

กระทรวงศึกษาธิการ ประกาศนโยบายเร่งรัดการปฏิรูปการศึกษา โดยยึดคุณธรรมนำความรู้ สร้างความตระหนักสำนึกในคุณค่าของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ความสมานฉันท์ สันติวิธี วิถีประชาธิปไตย พัฒนาคนโดยใช้คุณธรรมเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับความร่วมมือของสถาบันครอบครัว ชุมชน สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษา โดยมีจุดเน้นเพื่อพัฒนาเยาวชนให้เป็นคนดี มีความรู้ และอยู่ดีมีสุข

ดังนั้น เพื่อให้การขับเคลื่อนดังกล่าวมีความชัดเจน เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม “8 คุณธรรมพื้นฐาน” ที่ควรเร่งปลูกฝัง ประกอบด้วย

1) ขยัน คือ ความตั้งใจเพียรพยายามทำหน้าที่การงานอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ อดทนความขยันต้องปฏิบัติควบคู่กับการใช้สติปัญญา แก้ปัญหาจนเกิดผลสำเร็จ ผู้ที่มีความขยัน คือ ผู้ที่ตั้งใจทำงานอย่างจริงจังต่อเนื่องในเรื่องที่ถูกต้องควรเป็นคนสูงส่ง มีความพยายาม ไม่ท้อถอย กล้าเผชิญอุปสรรค รักงานที่ทำ ตั้งใจทำหน้าที่อย่างจริงจัง 2) ประหยัด คือ การรู้จักเก็บออม ถนอมใช้ทรัพย์สิน สิ่งของแต่พอควรพอประมาณ ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่า ไม่ฟุ่มเฟือย ฟุ้งเฟ้อ ผู้ที่มีความประหยัด คือ ผู้ที่ดำเนินชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย รู้จักฐานะการเงินของตน คิดก่อนใช้คิดก่อนซื้อ เก็บออม ถนอมใช้ทรัพย์สินสิ่งของอย่างคุ้มค่า รู้จักทำบัญชีรายรับ/รายจ่าย ของตนเองอยู่เสมอ 3) ความซื่อสัตย์ คือ ประพฤติตรง ไม่เอินเอียงไม่มีเล่ห์เหลี่ยม มีความจริงใจ ปลอดภัยจากความรู้สึกลำเอียงหรืออคติ ผู้ที่มีความซื่อสัตย์ คือ ผู้ที่มีความประพฤติตรงทั้งต่อหน้าที่ ต่อวิชาชีพ ตรงต่อเวลา ไม่ใช่เล่นๆ กลโกง ทั้งทางตรงและทางอ้อม รับผิดชอบต่อตนเองและปฏิบัติอย่างเต็มที่ถูกต้อง 4) มีวินัย คือ การยึดมั่นในระเบียบแบบแผน ข้อบังคับและข้อปฏิบัติ ซึ่งมีทั้งวินัยในตนเองและวินัยต่อสังคม ผู้ที่มีวินัย คือ ผู้ที่ปฏิบัติตนในขอบเขต กฎ ระเบียบของสถานศึกษา สถาบันองค์กร/สังคม และประเทศ โดยที่ตนเองยินดีปฏิบัติตามอย่างเต็มใจและตั้งใจ 5) สุภาพ คือ เรียบร้อย อ่อนโยน ละมุนละม่อม มีกิจกรรมารยาทที่ดีงาม มีสัมมาคารวะ ผู้ที่มีความสุภาพ คือ ผู้ที่อ่อนน้อมถ่อมตนตามสถานภาพและกาลเทศะ ไม่ก้าวร้าวรุนแรง วางอำนาจข่มขู่ผู้อื่นทั้งโดยวาจาและท่าทาง แต่ในเวลาเดียวกันยังคงมีความมั่นใจในตนเอง เป็นผู้มีมารยาท วางตนเหมาะสมตามวัฒนธรรมไทย 6) สะอาด คือ ปราศจากความมัวหมองทั้งกายใจ และสภาพแวดล้อม ความผ่องใสเป็นที่เจริญตาทำให้เกิดความสบายใจแก่ผู้พบเห็น ผู้มีความสะอาด คือ ผู้รักษาร่างกาย ที่อยู่อาศัยสิ่งแวดล้อมถูกต้องตามสุขลักษณะ ผูกจิตใจมิให้มัวหมอง จึงมีความแจ่มใสอยู่เสมอ 7) สามัคคี คือ ความพร้อมเพรียงกัน ความกลมเกลียวกัน ความปรองดองกัน ร่วมใจกัน ปฏิบัติงานให้บรรลุผลตามที่ต้องการเกิดงานการอย่างสร้างสรรค์ปราศจากการทะเลาะวิวาท ไม่เอารอดเอาเปรียบกัน เป็นการยอมรับความมีเหตุผล ยอมรับความแตกต่างหลากหลายทางความคิด ความหลากหลายในเรื่องเชื้อชาติ ความกลมเกลียวกันในลักษณะเช่นนี้ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความสมานฉันท์ ผู้ที่มีความสามัคคี คือ ผู้ที่เปิดใจกว้างรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รับผิดชอบต่อตนทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความมุ่งมั่นต่อการรวมพลัง ช่วยเหลือเกื้อกูลกันเพื่อให้การงานสำเร็จลุล่วง แก้ปัญหาและขจัดความขัดแย้งได้ เป็นผู้ที่มีเหตุผล ยอมรับความแตกต่างอย่างหลากหลายทางวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อ พร้อมทั้งจะปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติ 8) มีน้ำใจ คือ ความจริงใจที่ไม่เห็นแก่เพียงตัวเองหรือเรื่องของตัวเอง แต่เห็นอกเห็นใจเห็นคุณค่าในเพื่อน มนุษย์ มีความเอื้ออาทรเอาใจใส่ ให้ความสนใจในความต้องการ ความจำเป็นความทุกข์สุขของผู้อื่น และพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันและกัน ผู้ที่มีน้ำใจ คือ ผู้ให้และผู้อาสาช่วยเหลือสังคม รู้จักแบ่งปัน เสียสละความสุขส่วนตน และเพื่อทำประโยชน์แก่ผู้อื่นเข้าใจ เห็นใจ ผู้ที่มีความดีดร้อน อาสาช่วยเหลือสังคมด้วยร่างกาย สติปัญญา ลงมือปฏิบัติการเพื่อบรรเทาปัญหา หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้เกิดขึ้นในสังคม

สุรางค์ รมหิรัญ (2547, หน้า 8) เห็นว่าคุณธรรม เป็นแนวคิด แนวปฏิบัติที่ดีงามซึ่งก่อให้เกิดค่านิยมที่เหมาะสมในการประพฤติปฏิบัติตน เป็นคนดีที่ฝังลึกในจิตใจของบุคคลเป็นเวลานาน จนกลายเป็นนิสัยก่อให้เกิดคุณประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม ซึ่งมีผลทำให้ประเทศชาติมีความเจริญก้าวหน้า คุณธรรม 7 ประการ ดังนี้ 1) พื้นฐานการแสดงออกของการกระทำที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น คุณธรรมเป็นบ่อเกิดของจริยธรรม และเป็นแก่นของค่านิยม 2) คุณธรรมเป็นสิ่งที่ดีงามที่ควรปลูกฝัง และควรดำรงรักษา 3) คุณธรรมนั้นผูกพันอยู่กับความสุข คือคุณธรรมเป็นเหตุให้พบความสุข 4) คุณธรรมเป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการดำเนินกิจกรรมทุกอย่าง จึงควรสร้างสมคุณธรรมเพื่อนำมาซึ่งความเป็นอยู่ที่ดี และความเต็มสมบูรณ์ในชีวิต 5) คุณธรรมเป็นสิ่งผูกพันอยู่กับคนดีและความดี และคุณธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ในความควบคุมของเรา 6) คุณธรรมเกี่ยวพันอยู่กับความเคยชินของการประพฤติที่ดี ซึ่งตรงกันข้ามกับกิเลสซึ่งเป็นความเคยชินในทางประพฤติชั่ว และ 7) คุณธรรมก่อให้เกิดคุณธรรมด้านอื่นๆ คือ เมื่อฝึกคุณธรรมหนึ่งแล้วจะเกิดคุณธรรมด้านอื่นๆ ตามไปด้วย

โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี (2553, ย่อหน้า 2) ได้สรุปไว้ ดังนี้ มนุษย์เป็นทรัพยากรที่สามารถเรียนรู้และรับการฝึกอบรมสั่งสอน จนสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาสร้างสรรค์สิ่งต่าง ที่เป็นคุณประโยชน์ต่อโลกได้ ในการเรียนรู้และการฝึกอบรมเพื่อสะสมประสบการณ์ชีวิต มนุษย์ควรได้รับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมไปด้วยพร้อมๆ กัน เพราะคุณธรรมจริยธรรมมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทุกคนเป็นอย่างมาก อาจสรุปความสำคัญของคุณธรรมและจริยธรรมได้ 6 ประการดังนี้ 1) ช่วยให้มีชีวิตดำเนินไปด้วยความราบรื่นและสงบสุข ไม่พบอุปสรรค 2) ช่วยให้คนมีสติสัมปชัญญะอยู่ตลอดเวลา ไม่เผลอตว์ ไม่ลืมตัว จะประพฤติปฏิบัติในสิ่งใดก็จะระมัดระวังตัวอยู่เสมอ 3) ช่วยสร้างความมีระเบียบวินัยให้แก่บุคคลในชาติ 4) ช่วยควบคุมไม่ให้คนชั่วมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น การปฏิบัติตนให้เป็นตัวอย่างแก่ผู้อื่น นับว่าเป็นคุณแก่สังคม เพราะนอกจากจะเป็นตัวอย่าง โดยการชี้แนะทางอ้อมแล้ว ยังแนะนำสั่งสอนได้โดยตรง 5) ช่วยให้มนุษย์นำความรู้และประสบการณ์ที่ร่ำเรียนมาสร้างสรรค์สิ่งที่มีคุณค่า และ 6) ช่วยสร้างความมั่นคงทางจิตใจให้มนุษย์

สรุปจากความสำคัญของคุณธรรมดังกล่าว จะเห็นว่าคุณธรรมนั้นก่อให้เกิดจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ ซึ่งจะเกิดควบคู่กันไป ทำให้บุคคลเกิดความสุข ความเจริญในชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ คุณธรรมจึงเป็นคุณลักษณะของบุคคลที่ต้องปลูกฝัง สร้างสม และดำรงรักษาไว้เป็นคุณค่าในตัวตน โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนซึ่งเป็นวัยที่กำลังศึกษาเล่าเรียน ควรได้รับการพัฒนาและปลูกฝังเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต

3. การพัฒนาคุณลักษณะด้านคุณธรรม

การพัฒนาคุณลักษณะด้านคุณธรรมจริยธรรมของกลุ่มเยาวชน ซึ่งเป็นวัยที่กำลังศึกษาเล่าเรียนนั้นจะเห็นได้จากเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่ต้องการพัฒนาคนให้มีความรู้คุณธรรมให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข หรือ

ที่นิยมใช้คำว่า เก่ง ดี มี สุข ซึ่งเน้นการจัดการเรียนการสอน โดยผสมผสานสาระความรู้ต่างๆ ivo อย่างสมดุล เป็นการบูรณาการความรู้และปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม รวมทั้งค่านิยมที่พึงประสงค์ไว้ในทุกรายวิชาที่นักเรียนต้องเรียน และยังส่งเสริมให้ทางโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาได้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมไว้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอีกด้วย

สุรางค์ รมหิรัญ (2547, หน้า 9) กล่าวว่า คุณลักษณะด้านคุณธรรมสำหรับแนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะด้านคุณธรรมของกลุ่มเยาวชนซึ่งเป็นวัยที่กำลังศึกษาเล่าเรียนนั้น ชมภูมิกาศ และได้ได้กล่าวถึงลำดับขั้นการพัฒนาคุณธรรมไว้ 5 ขั้นตอนดังนี้ 1) ชั้นรับรู้หรือมีความตั้งใจต่อสิ่งนั้น นั่นคือ ผู้เรียนรู้ว่ามีความดีก็มีความเต็มใจที่จะพิจารณาคุณธรรมนั้น 2) การตอบสนองหรือปฏิบัติตามคุณธรรมนั้น และเกิดความพึงพอใจต่อการตอบสนองสิ่งนั้น 3) จะมีการตีค่าของคุณธรรมหรือให้คุณค่าของสิ่งนั้นเกิดการยอมรับเกิดความชอบจนเกิดพันธะทางใจขึ้น 4) มีการจัดระเบียบคุณธรรม มองเห็นความสัมพันธ์ของคุณธรรมนั้นต่อกิจกรรมต่างๆ ในการดำเนินชีวิต และ 5) การก่อเกิดเป็นอุปนิสัย โดยการนำคุณธรรมอันเกี่ยวกับการสร้างปรัชญาในการดำเนินชีวิต

คุณลักษณะด้านคุณธรรมนี้จะแสดงออกได้ 3 ทาง คือ

1. ทางความคิด คือ การแสดงความรู้สึกที่ผ่านทางความคิด ความเชื่อ เช่น เชื่อว่าคนทำดีย่อมได้ดี เห็นด้วยกับความคิดที่ว่าความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น
2. ทางความรู้สึก คือ การแสดงออกของความรู้สึกโดยตรงอย่างชัดเจน เช่น ชอบที่จะออกกำลังกายเป็นประจำ ไม่ชอบที่จะเรียนหนังสือ เป็นต้น
3. ทางการกระทำ คือ การแสดงความรู้สึกผ่านการปฏิบัติ เช่น เต็มใจที่จะทำงานกลุ่มเมื่อว่างจะเลือกอ่านหนังสือ เป็นต้น

สรุปแล้ว การพัฒนาคุณลักษณะด้านคุณธรรมมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะนิสัยของบุคคลหรือเยาวชนของชาติเป็นอย่างมาก เพราะช่วยพัฒนาทักษะในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่าและมีคุณภาพ การมีความรู้คู่กับคุณธรรมในจิตใจ และแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่ดีงามจนเป็นนิสัย ย่อมเป็นที่พึงปรารถนาและเป็นที่ยอมรับของทุกสังคม ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนที่ตรงกับเป้าประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ได้กำหนดไว้ในมาตรฐานการศึกษาข้อที่ 1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติในการดำเนินชีวิต

การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม

เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่จะพึงพอใจ หากมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ)

และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) E_2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) (เผชญ กิจระการ, 2546, หน้า 49)

ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (transition behavior) คือการประเมินต่อเนื่องซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยหลายๆ พฤติกรรม เรียกว่า กระบวนการ (process) ของผู้เรียนที่สังเกตจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม (รายงานกลุ่ม) และรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้

ประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (transition behavior) คือ ประเมินผลลัพธ์ (product) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนและการสอบไล่

การกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้นให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจ โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตคติศึกษาอาจจะตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 เป็นต้น อย่างไรก็ตามไม่ควรตั้งไว้ต่ำ เพราะตั้งเกณฑ์ไว้เท่าใดก็ได้ผลเท่านั้น เช่น ในระบบการสอบของไทยในปัจจุบัน ได้กำหนดเกณฑ์โดยไม่ตั้งใจไว้ 50/50 นั่นคือ กระบวนการมีค่า 0 เพราะครูไม่มีเกณฑ์เวลาให้งาน หรือแบบฝึกหัดแก่นักเรียน ส่วนคะแนนผ่านคือ 50% ผลจึงปรากฏว่า คะแนนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยเฉลี่ยแต่ละปีเพียง 51% เท่านั้น

วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ

1. โดยใช้สูตร กระทำได้โดยใช้สูตรต่อไปนี้

สูตร 1

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100 \quad (\text{หรือ}) \quad \frac{\bar{X}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึกหรืองาน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชิ้นรวมกัน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

สูตร 2

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100 \quad (\text{หรือ}) \quad \frac{F}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

การคำนวณหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตรดังกล่าวข้างต้น ก็มักมีการดำเนินคะแนนแบบฝึกหัดหรือผลงานในขณะที่ประกอบกิจกรรมต่อกลุ่ม/เดี่ยว และคะแนนสอบหลังเรียนมาเข้าตารางแล้วจึงคำนวณหาค่า E_1/E_2

1.1 (แบบเดี่ยว)

เป็นการทดลองกับผู้เรียน 1 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลางและเด็กเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่ไม่ต้องวิตกเมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมากก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่มในขั้นนี้ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

1.2 (แบบกลุ่ม)

เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6-10 คน (คณะผู้เรียนที่เก่งกับอ่อน) คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

1.3 (ภาคสนาม)

เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 40 -100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5% ก็ให้ยอมรับ หากแตกต่างกันมากผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพใหม่ โดยยึดสภาพความเป็นจริงเป็นเกณฑ์ สมมุติว่าเมื่อทดสอบหาประสิทธิภาพแล้วได้ 83.5/85.4 ก็แสดงว่ามีประสิทธิภาพ 83.5/83.4 ใกล้เคียงกับเกณฑ์ 85/85 ที่ตั้งไว้ แต่ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ 75/75 เมื่อผลการทดลองเป็น 83.5/85.4 ก็อาจเลื่อนเกณฑ์ขึ้นมาเป็น 85/85 ได้

1.4 การยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพ

เมื่อทดลองภาคสนามแล้ว ให้เทียบค่า E_1/E_2 ที่หาได้รับ E_1/E_2 เกณฑ์เพื่อดูว่าจะยอมรับประสิทธิภาพหรือไม่ การยอมรับประสิทธิภาพให้ถือค่าแปรปรวน 2.5-5% นั่นคือประสิทธิภาพไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์เกิน 5% แต่โดยปกติจะกำหนดไว้ 2.5% อาทิตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ 90/90 เมื่อทดลองแบบ 1.100 แล้ว ชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ 87.5/87.5 ก็สามารถยอมรับได้ว่าชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ

การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนมี 3 ระดับ คือ (1) สูงกว่าเกณฑ์ (2) เท่าเกณฑ์ (3) ต่ำกว่าเกณฑ์ แต่ยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2537, หน้า 495-500)

นอกจากนี้บุญชม ศรีสะอาด (2546, หน้า 156) ได้ให้แง่คิดเกี่ยวกับการกำหนดเกณฑ์ไว้ว่า

1. การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ สามารถกำหนดได้หลากหลาย ขึ้นกับครูผู้ศึกษาค้นคว้าจะกำหนด ถ้าต้องการประสิทธิภาพสูงก็กำหนดค่าไว้สูง เช่น 90/90 แต่การกำหนดเกณฑ์ไว้สูง อาจพบปัญหาว่าไม่สามารถบรรลุเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้ การที่จะทำให้ผู้เรียนส่วนมากทำคะแนนได้เต็มจำนวน มีค่าเฉลี่ยจำนวนเต็ม คือ ร้อยละ 90 ขึ้นไป ไม่ใช่เรื่องง่าย ดังนั้น จึงไม่ค่อยพบว่า

มีการตั้งเกณฑ์ 90/90 ในการวิจัยบางเรื่องตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำกว่า 80 ทั้งด้านกระบวนการและผลโดยรวม เช่น ตั้งเกณฑ์ 70/70 ทั้งนี้ เนื่องจากเห็นว่าเรื่องนั้นโดยธรรมชาติแล้วเป็นเรื่องที่ยาก เช่น เรขาคณิต เป็นต้น การตั้งเกณฑ์ไว้สูงจะพบว่าไม่อาจบรรลุผลได้ อย่างไรก็ตามไม่ควรตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำเกินไป เช่น ต่ำกว่า 70/70 ทั้งนี้ เพราะถ้าสิ่งที่ครูพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพจริงแล้วจะต้องสามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลระดับสูงเป็นส่วนใหญ่ได้ การตั้งเกณฑ์ 50/50 หรือ 60/60 แสดงถึงว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนได้โดยเฉลี่ยครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็มหรือมากกว่าครึ่งหนึ่งเล็กน้อย (60%) ซึ่งไม่น่าจะเพียงพอ ควรพัฒนาได้มากกว่านั้น

2. การเขียนเกณฑ์ 80/80 ไม่ได้หมายถึงอัตราส่วนหรือสัดส่วนระหว่าง 2 ส่วนนี้ โดยทั่วไปไม่ได้แปลความหมายโดยนำมาเปรียบเทียบกัน ดังนั้น ครูวิจัยอาจไม่เขียนในรูป 80/80 แต่เขียนในรูปอื่น เช่น 80,80 หรือแม้กระทั่งเขียนว่าใช้เกณฑ์ 80% ทั้งกระบวนการและผลโดยรวมก็ได้ การเขียน 80/80 เป็นเพียงการแยกส่วนของประสิทธิภาพของกระบวนการที่เป็นเลข 80 ตัวหน้า กับประสิทธิภาพของผลโดยรวมซึ่งเป็นเลข 80 ตัวหลัง

3. ผู้วิจัยอาจตั้งเกณฑ์ 2 ส่วนไม่เท่ากันก็ได้ เช่น ตั้งเกณฑ์เป็น 70/80 ซึ่งหมายถึงว่าประสิทธิภาพของกระบวนการใช้ 70% ส่วนประสิทธิภาพของผลโดยรวมใช้ 80% ซึ่งไม่นิยมกำหนดในลักษณะดังกล่าว แต่อย่างไรก็ตามไม่จำเป็นที่จะต้องทำอะไรให้สอดคล้องกับความนิยมข้อสำคัญคือ เหตุผลเบื้องหลังของการตั้งเกณฑ์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าการตั้งเกณฑ์แบบนั้นมีความเหมาะสมมีเหตุผลที่ดีกว่า

สรุปการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม หมายถึงคุณภาพของหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม โดยวัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของสื่อไว้เท่ากับ 80/80 ซึ่งเกณฑ์ 80/80 ที่ใช้มีความหมายดังนี้ 80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ได้จากการหาค่าคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินผลที่ใช้วัดความสามารถในการปฏิบัติงาน โดยครูเป็นผู้ให้คะแนนและคิดเป็นร้อยละ 80 และ 80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนครบทั้ง 4 เล่ม โดยเฉลี่ยร้อยละ 80

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมไว้ดังต่อไปนี้

ชนินทร์ชัย อินทிரากรณ์, สุวิทย์ หิรัญยาภาณท์, และสิริวรรณ เมธีวิวัฒน์ (2540, หน้า 5) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะ สมรรถภาพด้านต่างๆ ของสมอง หรือมวลประสบการณ์ทั้งปวงของบุคคลที่ได้รับการเรียนการสอนหรือผลงานที่นักเรียนได้จากการประกอบกิจกรรม

วิลเลียม ราชนิก (2541 ก, หน้า 8) ให้ความหมายของคำว่า ผลสัมฤทธิ์ คือความสำเร็จหรือความสามารถในด้านความรู้ ทักษะ สมรรถภาพทางสมองจากการเรียนในวิชาต่างๆ โดยพิจารณาจากคะแนนสอบ

อารีย์ วชิรวิภากร (2542, หน้า 143) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการเรียน การสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ แต่คนส่วนมากเข้าใจว่าผลสัมฤทธิ์เกิดขึ้นจากการสอนภายในโรงเรียน และมองในแง่ความรู้ความสามารถทางสมองเท่านั้น ในทางที่จริงแล้ว ความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมก็เป็นผลจากการฝึกและอบรม ซึ่งก็นับว่าเป็นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย

ชวาล แพรัตกุล (2547, หน้า 7) ให้ความหมายของคำว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะและสมรรถภาพด้านต่างๆ ของสมอง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพของสมองด้านต่างๆ

อดิเรก เฉลียวฉลาด (2550, หน้า 39) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถที่เกิดจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ของบุคคล และสามารถวัดได้โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กูด (Good, 1973, p. 6) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเข้าถึงความรู้หรือพัฒนาทักษะทางการเรียน ซึ่งโดยปกติจะพิจารณาจากคะแนนสอบ การฝึกอบรมหรือคะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้หรือทั้งสองอย่าง

จากแนวคิดของนักการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงมวลประสบการณ์ทั้งหมด หรือผลที่เกิดขึ้นจากการเรียน การสอน การฝึกฝน การอบรมหรือผลงานที่ได้จากการจัดกิจกรรมโดยวัดได้จากคะแนนจากแบบทดสอบหรือคะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมาย

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ในการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะต้องมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อวัดความสามารถของผู้เรียน โดยการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีเครื่องมือที่ใช้มีหลายชนิด และในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นเครื่องมือในการวัด ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2540, หน้า 28) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบวัดความรู้เชิงวิชาการ มักใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นการวัดความรู้ความสามารถจากการเรียนรู้ในอดีต หรือในสภาพปัจจุบันของแต่ละบุคคล

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543, หน้า 96) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพสองด้านต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับจากประสบการณ์ทั้งปวง

บรรพต สุวรรณประเสริฐ (2544, หน้า 124) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความก้าวหน้าของผู้เรียนในส่วนที่เป็นมโนคติทั้งหลายในเนื้อหา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จะเป็นแบบทดสอบที่แสดงให้เห็นความสามารถของผู้เรียน

พิชิต ฤทธิ์จัญญ (2544, หน้า 98) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะและความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

จากแนวคิดของนักศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ความสามารถและทักษะทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่เพียงใด

3. ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้ในการวัดวัดความรู้ ความสามารถของผู้เรียน ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมไว้ดังนี้

สมนึก ภัททิยธนี (2544, หน้า 73) ได้แบ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ออกเป็น 2 ประเภท คือแบบทดสอบที่ครูสร้างกับแบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบวัดสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ที่ผ่านมา ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (teacher made test) หมายถึง ชุดของคำถามที่ครูสร้างขึ้น เป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียน เป็นการวัดความรู้ของนักเรียน หรือเป็นการดูความพร้อมที่จะเรียนเนื้อหาบทเรียนต่อไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สอน

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (standardized test) หมายถึงแบบทดสอบที่สร้างจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขา หรือจากครูที่สอนวิชานั้น แต่ผ่านการทดสอบคุณภาพหลายครั้งจนมีคุณภาพดีพอ จึงสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบ ใช้เป็นหลักเปรียบเทียบเพื่อประเมินค่าของการเรียนการสอนอื่นๆ ได้ แบบทดสอบมาตรฐานจะมีคู่มือดำเนินการสอน วิธีสอน และมีมาตรฐานในด้านการแปลคะแนน

พิชิต ฤทธิ์จัญญ (2545, หน้า 96) ได้แบ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เฉพาะกลุ่มที่ครูสอน เป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบอัตนัย เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้แล้วให้ผู้ตอบเขียนโดยแสดงความรู้ ความคิด เจตคติได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบปรนัย หรือแบบทดสอบให้ตอบสั้นๆ เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบสั้นๆ หรือมีคำตอบให้เลือกตอบแบบจำกัดคำตอบ ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้ออกเป็น 4 แบบ คือ แบบถูก – ผิด แบบเติมคำ แบบจับคู่ และแบบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึงแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่วไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์ และปรับปรุงอย่างดีจนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนน และแปลความหมายของคะแนน

วิล ทองแผ่ (2547, หน้า 142-147) ได้แบ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น (teacher made test) เป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษาเพื่อใช้วัดผลสัมฤทธิ์หรือความสามารถทางวิชาการของผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ในแต่ละรายวิชา แบบทดสอบประเภทนี้มักสร้างขึ้นใช้เฉพาะคราว เมื่อสอบเสร็จก็มักจะทิ้งไปจะสอบใหม่ก็สร้างขึ้นใหม่ หรือปรับปรุงจากแบบทดสอบชุดเดิม ไม่ค่อยจะได้วิเคราะห์หาคุณภาพของข้อสอบเพื่อจัดเก็บไว้ใช้ต่อไป ซึ่งถ้าหากมีการหาคุณภาพของข้อสอบและปรับปรุงแก้ไข ก็จะช่วยให้ได้แบบทดสอบที่มีคุณภาพ และนำไปใช้ประโยชน์ได้คุ้มค่ายิ่งขึ้น แบบทดสอบประเภทนี้ยังแบ่งออกได้อีก 2 ชนิด คือ

1. แบบทดสอบความเรียง เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้แล้ว ให้ผู้เขียนตอบโดยแสดงความรู้ ความคิด เจตคติได้อย่างเต็มที่

2. แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้นๆ เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบสั้นๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัดคำตอบ ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบแบบความเรียง แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือแบบทดสอบถูก – ผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (standardized test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่วไป ซึ่งสร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้วยกระบวนการ หรือวิธีการที่เป็นระบบ และใช้เวลามากกว่าแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น มีการวิเคราะห์และปรับปรุงอย่างดีจนมีคุณภาพ มีมาตรฐานสามารถนำไปวัดได้อย่างกว้างขวาง แบบทดสอบประเภทนี้ ถือว่ามีความเป็นมาตรฐานอยู่ 2 ประการ คือมาตรฐานในการดำเนินการสอบ ซึ่งไม่ว่าผู้ใดจะใช้แบบทดสอบมาตรฐานเมื่อใดก็ตาม การดำเนินการสอบจะปฏิบัติเหมือนกันทุกขั้นตอน และมาตรฐานในการแปลความหมายคะแนนซึ่ง

ไม่ว่าจะแบบทดสอบมาตรฐานจะใช้สอบที่ไหน เมื่อไรก็ตาม ก็จะแปลความหมายคะแนนได้ตรงกันว่าใครเก่ง อ่อน เพียงไร โดยมีเกณฑ์ปกติ (norm) สำหรับเปรียบเทียบคะแนนให้มีมาตรฐานเดียวกัน

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น (teacher made test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ครูสร้างขึ้นเองเพื่อใช้วัดผลสัมฤทธิ์ในชั้นเรียนเท่านั้น แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ แบบทดสอบแบบอัตนัย และแบบทดสอบแบบปรนัย

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (standardized test) เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นและมีการตรวจสอบ วิเคราะห์โดยผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบทดสอบที่มีมาตรฐาน สามารถนำไปทดสอบกับใคร ที่ไหน เมื่อไร ก็สามารถตัดสินได้ตรงกันว่า ใครเรียนเก่ง เรียนอ่อน เพียงใด

4. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างไว้ ดังนี้

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545, หน้า 96) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ 8 ขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตร และสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
3. กำหนดชนิดข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง
4. เขียนข้อสอบ
5. ตรวจสอบข้อสอบ
6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง
7. ทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ
8. จัดทำแบบทดสอบฉบับจริง

วิไล ทองแผ่ (2547, หน้า 142–147) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวางแผนการสร้างข้อสอบ ซึ่งประกอบไปด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดชนิดข้อสอบ
2. การเขียนข้อสอบ
3. การตรวจสอบข้อสอบ
4. การจัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง
5. การทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ
6. การจัดทำฉบับจริง

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบ่งเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. วางแผนการสร้างข้อสอบโดยเริ่มจากการวิเคราะห์หลักสูตร สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดชนิดข้อสอบ
2. เขียนข้อสอบ
3. ตรวจทาน ตรวจสอบข้อสอบ
4. พิมพ์ข้อสอบฉบับทดลอง
5. ทดลองใช้ข้อสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ
6. จัดทำข้อสอบฉบับจริง

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

ชัยณรงค์ ตั้งอำพรทิพย์ (2547, หน้า 24) ได้ให้ความหมายความความต้องการรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ต้องการหรือบรรลุจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่นั้นเกิดขึ้นจากความต้องการ หรือจุดมุ่งหมายได้รับการตอบสนองหรือไม่

วฤทธิ์ สารฤทธิคาม (2548, หน้า 32) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจว่าเป็นปฏิกิริยา ด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยแบ่งออกถึงทิศทางของผลการประเมินค่าว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่ปฏิกิริยา

อเนก สุวรรณบัณฑิต, และภาสกร อุดมพัฒกิจ (2548, หน้า 169) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นระดับของความรู้สึกในทางบวกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นพฤติกรรมการแสดงออกในทางบวกของบุคคลที่เกิดจากการประเมินความแตกต่างระหว่างสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่ได้รับจริงในสถานการณ์อันหนึ่งอันใด ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตาม ปัจจัยแวดล้อมและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

นฤมล รำจวน (2549, หน้า 48) กล่าวว่าโดยสรุปว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติความชอบหรือไม่ชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าในด้านต่างๆ ความรู้สึกพึงพอใจเกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการหรือเป็นไปตามเป้าหมายที่ตนเองต้องการ

สุดาพร กุณทลบุตร (2550, หน้า 9) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ถ้าบุคคลหนึ่งได้มองเห็นช่องทางหรือโอกาสจะสามารถสนองแรงจูงใจที่ตนมีอยู่แล้ว ก็จะทำให้ความพึงพอใจของเขาดีขึ้น หรืออยู่ในระดับสูง

จิตตินันท์ นันทไพบูลย์ (2551, หน้า 65) ได้กล่าวว่า ความรู้สึกที่เกิดจากความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ จะแสดงออกถึงความรู้สึกชอบ เห็นด้วย ประทับใจแต่ในทางกลับกันถ้าได้รับการตอบสนองไม่ตรงสิ่งที่คาดหวังไว้ก็จะเกิดความไม่พึงพอใจแสดงความรู้สึกไม่ชอบ ไม่เห็นด้วย

มอร์ส (Morse, 1990, p. 27) อธิบายไว้ว่าความพึงพอใจ หมายถึง สภาพของภาวะจิต ปราศจากความเครียด ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของมนุษย์นั้นมีความต้องการ ถ้าความต้องการได้รับการตอบสนองทั้งหมดหรือบางส่วน ความเครียดน้อยลง ความพึงพอใจจะเกิดขึ้น และในทางกลับกัน ความต้องการนั้นได้รับการตอบสนอง ความเครียด และความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งหรือปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อ ความต้องการของบุคคลนั้นได้รับการตอบสนอง จะแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรมและความพอใจ ความพึงพอใจนี้อาจเปลี่ยนแปลงได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น ลักษณะส่วนบุคคล สภาพเศรษฐกิจ สังคม สภาพแวดล้อมทางกายภาพ ตลอดจนทรัพยากรต่าง ๆ ที่เอื้ออำนวยด้วย

2. ความสำคัญของความพึงพอใจ

บัณฑิต แทนพิทักษ์ (2540, หน้า 33 – 34) กล่าวว่า ความพึงพอใจในนั้น เป็นกระบวนการทางจิตวิทยา แม้ว่าจะไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน แต่ก็สามารถสังเกตพฤติกรรมได้ว่ามีความพึงพอใจหรือไม่ บุคคลที่มีความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน จะปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพมากกว่าบุคคลที่ไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงาน ด้วยเหตุผลที่ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานมีผลกระทบต่อปัจจัยบุคคลและองค์การมาก ดังนั้น ผู้บริหารจึงจำเป็นต้องสร้างและรักษาระดับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของผู้ใต้บังคับบัญชา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องสร้างความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของครูให้เกิดขึ้นในระดับสูง ด้วยความพึงพอใจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของครูและยังมีผลกระทบบ้างถึงกลุ่มอื่นด้วย เช่น ครูมีความพึงพอใจในการปฏิบัติงานก็จะมีผลทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจเช่นกัน ด้วยงานของครูเป็นงานที่ทำให้เยาวชนของชาติเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ ถ้าผู้บริหารสถานศึกษาสามารถทำให้ครูมีความพึงพอใจในการปฏิบัติงานสูง ก็จะมีผลทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีคุณภาพ

เรียม ศรีทอง (2542, หน้า 272) กล่าวว่า ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานมีผลต่อพฤติกรรมการทำงานมาก เนื่องจากคนทำงานที่คิดเกี่ยวกับงานอย่างไร สิ่งนั้นจะมีผลต่อการปฏิบัติงานของเขาที่สอดคล้องกับความคิดและความรู้สึกนั่นเอง เช่น บุคคลที่ขาดงานบ่อยๆ อาจสะท้อนให้เห็นความไม่ชอบลักษณะงานของเขาก็ได้ นอกจากนั้น การเปลี่ยนงานบ่อยๆ ก็จะบ่งชี้ได้ว่าเกิดจากไม่พึงพอใจงาน ซึ่งพฤติกรรมทำนองนี้ของบุคคลในองค์การจะเกิดผลกระทบต่อผลผลิตด้วย ความพึงพอใจจะเสริมระดับความพยายามในการปฏิบัติงานให้ดีขึ้นซึ่งเป็นผลต่อผลผลิตโดยตรง

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2544, หน้า 122) ได้ให้ความสำคัญเรื่อง ความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน มีดังนี้

1. การรับรู้ปัจจัยต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจงานทำให้หน่วยงานสามารถนำไปใช้ในการสร้างปัจจัยเหล่านี้ ให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงาน

2. ความพึงพอใจในการทำงาน ย่อมจะทำให้แต่ละบุคคลมีความตั้งใจในการทำงาน ลดการขาดงาน การลางาน การมาทำงานสายและการขาดความรับผิดชอบที่มีต่องาน

3. ความพึงพอใจในการทำงาน เป็นการเพิ่มผลผลิตของบุคคล ทำให้องค์กรมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้บรรลุเป้าหมายขององค์กร

สุรียา พุฒพวง (2547, หน้า 3) ได้ชี้แนะไว้ว่า การที่บุคคลมีความพึงพอใจต่อสิ่งใดนั้น จะมีผลทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมดังนี้

1. มีความเอาใจใส่ต่องาน ขยันติดตามผลงานที่ได้รับมอบหมายอยู่เสมอ เมื่อพบข้อบกพร่องเสียหายก็พยายามแก้ไขหรือชี้แจงให้ผู้บังคับบัญชาทราบ

2. เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว ยอมเสียสละเวลา และความสุขส่วนตัวเพื่องานโดยไม่ต้องชักชวนหรือขอร้อง

3. มีความสามัคคีเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ไม่แตกแยกเป็นกลุ่ม เป็นพวก

4. ไม่ขาดหรือหยุดงานโดยไม่จำเป็น มีความสบายใจที่ได้ทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนร่วมงาน

ปภาวดี ดุลยจินดา (2548, หน้า 530 - 531) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความพึงพอใจในการปฏิบัติงานไว้ดังนี้

1. ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิต กล่าวคือ การทำงานเป็นสิ่งที่ทำลายความสามารถของบุคคลและในขณะที่เดียวกันชีวิตในการทำงานจะต้องเป็นชีวิตที่มีคุณภาพด้วย ดังนั้น ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานจึงช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิต

2. ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานช่วยป้องกันความห่างเหินจากงาน กล่าวคือ ในการทำงาน ความขัดแย้งระหว่างบุคคลเกิดขึ้นได้เสมอ เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงาน และได้รับผลตอบแทนคือ ผลที่เป็นความพึงพอใจที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จะมีผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงาน รวมทั้งการส่งผลต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

สร้อยตระกูล (ติวยานนท์) อรรถมานะ (2550, หน้า 132) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่ทำให้ทุกคนเกิดความสบายใจ เนื่องจากสามารถตอบสนองความต้องการของเขาทำให้เขาเกิดความสุข

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ สามารถทำให้ทุกคนมีทัศนคติที่ดี มีความพอใจต่องานที่ทำ ย่อมทำให้การบริหารงานของหน่วยงานได้ผลตามเป้าประสงค์ ประหยัดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน ฉะนั้น ผู้บริหารที่จะประสงค์ต่อผลของงาน ต้องคำนึงถึงความต้องการของสมาชิกให้มาก ถ้าบุคคลได้รับการตอบสนองความต้องการมาก ก็จะมี ความพึงพอใจปฏิบัติงานมาก มีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติงาน มีความเต็มใจในการปฏิบัติและปฏิบัติงานด้วยความวิริยะ อุตสาหะ แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าหากบุคคลไม่ได้รับการตอบสนองเท่าที่ควร ความพึงพอใจในการทำงาน

จะน้อย ซึ่งจะส่งผลทำให้การปฏิบัติงานขาดประสิทธิภาพและประสิทธิผลอันจะส่งผลกระทบต่อการทำงานของทีมขององค์กร

3. การวัดความพึงพอใจ

ศจี อนันต์นพคุณ (2542, หน้า 70 – 71) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้นสามารถใช้วิธีการสำรวจเป็นเครื่องวัดก็ได้ ซึ่งมีวิธีการสำคัญอยู่ 4 วิธี คือ

1. การสังเกตการณ์ (observation) โดยผู้บริหารใช้วิธีการสังเกตการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมของผู้ปฏิบัติงาน จากการแสดงออก การฟังจากการพูด สังเกตจากการกระทำ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมาวิเคราะห์

2. การสัมภาษณ์ (interviewing) เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยการสัมภาษณ์ จะต้องเผชิญหน้ากันเป็นส่วนตัวหรือสนทนากันโดยตรงแลกเปลี่ยนข่าวสารและความคิดเห็นต่างๆ ด้วยวาจา

3. การออกแบบสอบถาม (questionnaires) เป็นวิธีที่นิยมกันมากโดยผู้ปฏิบัติงานแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกลงในแบบสอบถาม การสร้างคำถามต้องพิจารณาอย่างดีเพื่อที่จะตั้งคำถามให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ได้ทั้งหมด และลักษณะของคำถามจะต้องให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจสมบูรณ์ครบถ้วน

4. การเก็บบันทึก (recording keeping) เป็นวิธีการเก็บประวัติเกี่ยวกับการปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติงานแต่ละคนในเรื่องเกี่ยวกับผลงาน การร้องทุกข์ การขาดงาน การลางาน การฝ่าฝืนระเบียบวินัยและอื่นๆ

ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ (2543, หน้า 66 - 122) ได้กล่าวว่า เครื่องมือที่จะนำมาวัดความรู้สึกของบุคคลที่นิยมนำมาใช้วัด ซึ่งมีความเป็นปรนัย สะดวกในการสร้าง และการนำไปใช้วัด และได้รับการนิยมนักคือ แบบสอบถาม ซึ่งสามารถสร้างได้ในลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. การสร้างแบบเทอร์สโตน (Thurstone's method) เป็นลักษณะที่มีข้อความให้อ่านแล้วผู้ตอบแสดงความคิดเห็นว่า มีความคิดเห็นเชิงบวก กลาง หรือมีความคิดเห็นเชิงลบ โดยไม่มีตัวเลข

2. การสร้างแบบลิเกิต (Likert's method) มีลักษณะเป็นข้อความที่แสดงความรู้สึกซึ่งมีลักษณะทางบวก ทางลบ หรือผสมกันก็ได้ โดยกำหนดค่าเป็นเชิงปริมาณในรูปของตัวเลข

3. การสร้างแบบออสกู๊ด (Osgood's method) มีลักษณะเป็นข้อความ โดยใช้การพิจารณาร่วมกับคำตอบซึ่งเป็นคำคุณศัพท์ แล้วผู้ตอบพิจารณาว่าความรู้สึกของผู้ตอบโน้มเอียงไปทางใด

อรนุช ธรรมชัย (2547, หน้า 14) ได้กล่าวถึง การวัดระดับความพึงพอใจของลูกจ้างกระทำได้หลายวิธี ได้แก่ ระบบคำติชมและข้อเสนอแนะ เช่น กล้องแสดงความคิดเห็น การวิเคราะห์ลูกจ้างเดิมที่ปฏิเสธการใช้บริการ หรืออาจเป็นการสำรวจความพึงพอใจของลูกจ้างในลักษณะเป็นการออกแบบสอบถาม การสัมภาษณ์โดยตรง การสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ การส่งจดหมาย การแสดง

ความคิดเห็นในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น จากนั้นทำการสุ่มว่าลูกคำมีความพึงพอใจมากน้อยเพียงใด และได้สร้างมาตราวัดแบบกัตต์แมน (Guttman scale) เป็นการวิเคราะห์มาตราส่วน (scalogram analysis) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้พิจารณาสภาพของการตอบคำถามโดยการเรียงลำดับการให้คะแนนความพึงพอใจที่มีลักษณะเป็นมาตราวัดได้ (scalable) และเมื่อวิเคราะห์มาตราส่วนแล้ว นำไปกำหนดระดับน้ำหนักคะแนนคำตอบวัดความพึงพอใจ ระดับพึงพอใจมากที่สุดไปจนระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด ดังนั้นการวัดความพึงพอใจจะวัดโดยตรงไม่ได้ แต่จะต้องวัดจากการแสดงออกในรูปความคิดภาษาพูดจึงจะสามารถวัดความพึงพอใจของบุคคลนั้นๆ ว่ามีความพึงพอใจมากหรือน้อย

มณฑาทิพย์ พูลนาผล (2548, หน้า 27) กล่าวถึงวิธีวัดความพึงพอใจ คือ

1. แบบสอบถามคำบรรยายลักษณะของงาน (job descriptive index : JDI) สมิท (Smith) เค็นดอล (Kendall) และฮูลิน (Hulin) เป็นผู้คิดค้นและสร้างขึ้นเมื่อประมาณ ค.ศ. 1969 เป็นแบบสอบถามที่มีเนื้อหาครอบคลุมด้านต่างๆ คือ ความพึงพอใจในตัวเอง ผู้บังคับบัญชา การจ่ายเงิน แต่ละด้านประกอบด้วยข้อคำถาม 9 ถึง 18 ข้อ แบบสอบถามนี้ได้ถูกนำไปใช้วัดความพึงพอใจในการทำงานในองค์กรหลายประเภทที่มีพนักงานทุกระดับการศึกษาและทุกระดับรายได้ แบบสอบถามคำบรรยายลักษณะของงาน นี้จะใช้เวลาในการดำเนินการประมาณสิบถึงสิบห้านาที และวิธีการวัดแบบนี้มีประโยชน์หลายๆ อย่าง เช่น (1) มีความง่ายพอที่พนักงานจะทำความเข้าใจ และสามารถดำเนินการทดสอบเองได้ (2) มีความสัมพันธ์อย่างชัดเจนต่องาน และ (3) มีการนำไปใช้อย่างกว้างขวางจนสามารถนำผลมาเปรียบเทียบกันได้

2. แบบสอบถามความพึงพอใจมินเนโซต้า (Minnesota satisfaction questionnaire: MSQ) ถูกสร้างขึ้นโดย ไวส์ (Weise) อิงแลนด์ (England) และโลฟควิสท์ (Lofquist) ในปี ค.ศ. 1967 ซึ่งเป็นแบบสอบถามคล้ายกับ แบบสอบถามคำบรรยายลักษณะของงานคือ วัดความพึงพอใจในงานหลายๆ ด้าน ประมาณ 20 ด้าน และแต่ละด้านประกอบด้วยข้อความ 5 ข้อความ โดยผู้ตอบจะประเมินค่า 5 ช่วงคะแนน จากสูงสุด (5) คือ ความพอใจอย่างมาก จนถึงคะแนนต่ำสุด (1) ไม่พอใจอย่างมาก แบบสอบถามความพึงพอใจมินเนโซต้าจะประกอบด้วยสิ่งที่จะต้องวัดในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ความสามารถ
2. ความสำเร็จ
3. กิจกรรม
4. ความก้าวหน้า
5. อำนาจหน้าที่
6. นโยบายบริษัท
7. ผลตอบแทน
8. เพื่อนร่วมงาน
9. ความคิดสร้างสรรค์

10. ความเป็นอิสระ
11. ขวัญ
12. การยกย่อง
13. ความรับผิดชอบ
14. ความมั่นคง
15. บริการสังคม
16. ฐานะทางสังคม
17. การบังคับบัญชา (มนุษยสัมพันธ์)
18. การบังคับบัญชา (เทคนิค)

3. แบบสอบถามวัดความแตกต่างความหมาย (semantic differential scale) วิธีนี้คิดขึ้นโดย ออสกู๊ด (Osgood) เป็นแบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบประเมินความพึงพอใจที่มีอยู่ต่องานที่ทำอยู่ว่าในระดับใดจากคำคุณศัพท์ที่ได้มา โดยมีระดับต่างๆ 7 ระดับ

4. แบบมาตรวัดสีหน้า (face scale) เป็นแบบวัดความพึงพอใจในการทำงานซึ่งเป็นการวัดจากลักษณะของหน้าตา โดยดูลักษณะใบหน้าของคน ซึ่งบุคคลที่สร้างแบบสอบถามนี้คือ คูนิโน (Kunin) โดยแบบวัดความพึงพอใจดังกล่าวประกอบไปด้วยภาพใบหน้า ที่แสดงถึงความรู้สึกต่างๆ ออกมาแตกต่างกัน โดยผู้ที่ตอบแบบสอบถามนี้เพียงแต่เลือกว่าใบหน้ารูปแบบใด ตรงกับความรู้สึกของตนเกี่ยวกับการทำงานโดยทั่วไป ค่าจ้าง ผู้บังคับบัญชา โอกาสที่จะก้าวหน้า

สรุปว่า การวัดความพึงพอใจสามารถที่จะวัดได้โดยการแสดงความคิดเห็นความรู้สึก และเจตคติของบุคคลที่มีต่อตนเอง เพื่อนร่วมงาน และองค์กรผ่านลงยังเครื่องมือที่ใช้วัด ซึ่งในการวัดความรู้สึกพอใจต่อหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบวัดความพึงพอใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ดวงคิด วงศ์ภักดิ์ (2549, หน้า 80) วิจัยเรื่องการพัฒนาหนังสือการ์ตูน ชุดส่งเสริมการอ่าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าหนังสือการ์ตูน ชุดส่งเสริมการอ่าน ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 87.50/83.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ทิพวรรณ หอมพูล (2549, หน้า 83) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่าน จับใจความบทร้อยกรองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน ระหว่างกลุ่มที่ใช้การสอนตามคู่มือครูกับกลุ่มที่ใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของกลุ่มที่ใช้หนังสือการ์ตูน

ประกอบการเรียน มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้การสอนตามคู่มือครู และผลสัมฤทธิ์ในการอ่านจับใจความ บทร้อยกรองหลังการฝึกทักษะการอ่านจับใจความบทร้อยกรอง สูงขึ้นกว่าก่อนการฝึกทักษะ การอ่านจับใจความบทร้อยกรองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

รัตนา ลือค่างาม (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาและการใช้หนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การรายงานเรื่องการพัฒนาและการใช้หนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วัตถุประสงค์ เพื่อสร้างหนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้หนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออ่านประกอบ ชุด วิถีชีวิตไทย ผลการศึกษาพบว่า 1) ประสิทธิภาพของหนังสืออ่านประกอบ จากการทดลองภาคสนาม จำนวน 17 คน ได้เท่ากับ 81.47 / 85.74 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80 / 80 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสืออ่านประกอบ มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ .768 หรือคิดเป็นร้อยละ .7 แสดงว่า หนังสืออ่านประกอบ ทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น ร้อยละ 77.00 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนหนังสืออ่านประกอบกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สูงกว่าก่อนเรียนหนังสืออ่านประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้หนังสืออ่านประกอบกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 เมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่า ข้อ 5 เนื้อหาสัมพันธ์กับวิชาอื่น และข้อ 10 ภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 3.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.33 และข้อ 1 หนังสืออ่านประกอบ มีเนื้อเรื่องอ่านเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47

นงเยาว์ ปินคำ (2552, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุด การ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสันป่าสัก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 4 การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุดการ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุด การ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา

ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุด การ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 85.38/88.46 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 34.50 คิดเป็นร้อยละ 86.25 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนที่มีค่าเท่ากับ 19.00 คิดเป็นร้อยละ 47.50 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุด การ์ตูนเสริมสร้างหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51

สุราษฎร์ธานี วจินกุล (2553, บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง รายงานผลการใช้นวัตกรรมหนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม กลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระที่ 1 ศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาการจัดกิจกรรมเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา วัฒนธรรมโดยใช้หนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการจัดกิจกรรมเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมโดยใช้หนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้หนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ประกอบด้วย หน้าปก คำนำ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อเรื่อง กิจกรรมหลังการอ่าน ผูกคิดหัดทำ พุทธศาสนสุภาษิต คำศัพท์น่ารู้ และ เอกสารอ้างอิง จำนวน 17 เล่ม ซึ่งมีคุณภาพโดยรวมในระดับดีมาก 2) หนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.89/82.95 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน คือเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (E1/ E2) 3) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมโดยใช้หนังสือการ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

2. งานวิจัยต่างประเทศ

เคลลี (Kelly, 1991, p.562-A) ได้ศึกษาพฤติกรรมด้านคุณธรรมของโรงเรียนเกี่ยวกับการรับรู้และเข้าใจสภาพบรรยากาศของโรงเรียนในหมู่นักเรียนกลุ่มเสี่ยง จากการศึกษาลงความเห็นว่า ปัจจัยที่มีผลคือ 1) คุณธรรมเกี่ยวกับการบริหาร กฎเกณฑ์ และทีมงาน 2) คุณธรรมความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน 3) เป้าหมายของโรงเรียน 4) การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง 5) การเปิดโอกาสของทางโรงเรียน 6) ความไม่เอาใจใส่ของโรงเรียนต่อเด็กกลุ่มเสี่ยง 7) สถานภาพ

ของนักเรียน (กลุ่มเสียง/ไม่เสียง) 8) เพศ (ชาย หญิง) 9) คุณธรรมของตัวนักเรียน และ 10) เจตคติของครูต่อสถานภาพและเพศ

คาร์เตอร์ (Carter, 1995, p.53) ได้ศึกษาเรื่องการอ่านหนังสือการ์ตูนวีรบุรุษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม ผลการวิจัยปรากฏว่า ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.09 ซึ่งสูงกว่าผู้ที่ไม่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.95 และมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บูธ (Booth, 1998, p.2980-A) ได้ศึกษาลักษณะความเข้าใจของเด็กที่ใช้การ์ตูนเคลื่อนไหวเป็นสื่อที่อาศัยวิดีโอเป็นฐานในการศึกษานอกระบบ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อประเมินความสามารถของเด็กที่เรียนรู้สารสนเทศด้านความรู้ และด้านอารมณ์ที่ได้รับจากการ์ตูนที่เลือกมาศึกษา ผู้ร่วมวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกลุ่มโรงเรียนในเขตเมืองขนาดใหญ่ 2 กลุ่ม จำนวน 104 คน ตัวแปรที่ศึกษา 4 ตัวแปร ซึ่งได้แก่ เพศ เชื้อชาติ สถานภาพทางสังคม เศรษฐกิจ และผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการเหล่านี้ได้ระบุ นำมาใช้จับคู่กับนักเรียนจาก 2 กลุ่ม การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ผลการศึกษพบว่า 1) เป็นไปได้ที่จะได้ระบุสารสนเทศด้านความรู้ และด้านอารมณ์จากการ์ตูนตามระดับการจำแนกตามการศึกษา 2) นักเรียนสามารถเรียนรู้สารสนเทศทางความรู้ได้จากการ์ตูนได้ 3) นักเรียนสามารถใช้ทักษะการคิดในระดับสูงขึ้นเพื่อประยุกต์สารสนเทศด้านความรู้ที่ได้รับจากการ์ตูน 4) เพศ เชื้อชาติ สถานภาพทางสังคม เศรษฐกิจ และผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการไม่มีผลในการกำหนดว่าเด็กจะเรียนรู้อะไรจากการ์ตูน

สตอลล์ (Stall, 2001, 5270 – B) ได้ทำการวิจัยสำรวจประสิทธิภาพของการใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอน เรื่องการใช้การ์ตูนประกอบการสอนเรื่องคำ ที่มีหลายความหมายโดยที่ใช้ประชากรที่มีอายุระหว่าง 8 – 10 ปี จำนวน 23 คน ผลการทดลองพบว่า 1) การสอนโดยใช้การ์ตูนประกอบการสอนโดยวิธีปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การ์ตูนประกอบมีความสามารถด้านการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 3) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การ์ตูนประกอบมีความสนใจการอ่านหนังสือเปลี่ยนไปจากเดิมจากงานวิจัยที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการ์ตูนสามารถใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียน ได้เป็นอย่างดีนักเรียนสามารถเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมในลักษณะของรูปภาพ ได้ดีกว่าสิ่งที่เป็นามธรรมการ์ตูนยังทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีความสนุกสนาน จะทำให้สามารถพัฒนานักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

โรเบิร์ตสัน (Robertson, 2002, p. 1329) ได้ศึกษาตัวตลกในหนังสือพิมพ์และบทบาทของตัวตลกซึ่งเป็นชื่อเสียงของมนุษยธรรมที่เป็นเอกภาพและมีพลังอำนาจ ตัวตลกนั้น พบว่าเป็นผ่านผนังที่มีชีวิตของประสบการณ์ชาวอเมริกัน มีการเติบโตขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเหมือนคนเรา อันเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพของชีวิตเรา และในยุคสมัยของเรา ความมุ่งหมายเพื่อต้องการแสดงให้เห็นนักเขียนการ์ตูนหญิงในสาขาที่ถูกเพศชายครอบงำตามแบบประเพณีดั้งเดิมโครงการศึกษาครั้งนี้

นี้สิ้นสุดด้วยการสร้างสรรค์ชุดการ์ตูนของคณะกรรมการเดียวที่เป็นต้นฉบับเดิม ซึ่งจัดทำขึ้นในสไลด์หนังสือคลาสสิก ผลการศึกษาพบว่า ภาพการ์ตูน 112 ภาพ ที่เก็บรวบรวมมา จะนำมารวมกันในแบบตามแนวนอน ขนาด 14 x 11 นิ้ว เป็นหนังสือการ์ตูน 2 ตัว ปรากฏอยู่เคียงคู่กันในแต่ละหน้า เดียวทั้ง 56 หน้า ในบทไหว้ครูสำหรับตลกประจำวันอาทิตย์ การ์ตูนทุกๆ ตัวที่ 7 หรือตัวที่ 8 จะปรากฏเป็นภาพสี่

มาเคสัน (Makemson, 2003, p.2537 – A) ได้ศึกษาภาพพจน์ของสิ่งนำอภัยในความพยายามที่จะอธิบายเสียงสะท้อนและความหมายของการ์ตูนการเมืองในการรณรงค์หาเสียงเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา ปี 1884 ในการใช้วิธีการดังกล่าวได้มุ่งเน้นศึกษาว่าด้วยวัฒนธรรมอเมริกันในปลายศตวรรษที่ 19 ให้นิยมพฤติกรรมที่นำอภัยนั้นว่าอย่างไร และได้ศึกษาการ์ตูนรณรงค์หาเสียงที่มีชื่อเสียงที่สุดเหล่านั้นอย่างใกล้ชิด คือ ชุดหนุ่มสกลายของแพ็ก (Puck) ต่อสู้กับเจอมส์ เบลน ผลการศึกษาพบว่า นักเขียนการ์ตูนเอาประโยชน์ของเสน่ห์ทางวัฒนธรรมที่มีการสัก โดยใช้การปฏิบัติเป็นทรัพยากรที่ประดิษฐ์ขึ้นอย่างมีพลังอำนาจสำหรับเป็นวัตถุของตน และยังทำเช่นนั้นในลักษณะที่มีประสิทธิผลซึ่งตั้งความมุ่งหมายที่จะโจมตีเบลนในหนังสือพิมพ์ที่มีชื่อเสียงด้วยการ์ตูนต่อต้าน โกรฟเวอร์ คลีฟแลนด์ ผู้ซึ่งได้รับทุนการศึกษาตรวจสอบมาแล้ว พบว่า เป็นส่วนหนึ่งของการโต้แย้งที่ขยายกว้างออกไปว่าคลีฟแลนด์เป็นตัวอันตรายแก่ครอบครัวอเมริกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผ่านการสนับสนุนการค้าเสรีที่สมมุติขึ้นของเขา การศึกษาครั้งนี้ได้ศึกษาด้านหนึ่งซึ่งไม่มีผู้สนใจมาก่อนเกี่ยวกับการเขียนการ์ตูนการเมือง ปี 1884 คือการโจมตีด้วยภาพกราฟิกที่ป่าเถื่อนต่อสมาชิกพรรครีพับลิกันเสรี หรือในนามมักวันน์ จากการศึกษานักเขียนการ์ตูนที่โปร GOP ในหนังสือพิมพ์ที่แพร่หลายมีจุดมุ่งหมายที่คลั่งไคล้ในการโจมตีผู้แปรพรรคการเมืองทั้งในด้านจำนวนการ์ตูน และระดับความเคียดแค้นที่อยู่ในภาพวาดการ์ตูนแต่ละภาพ

จากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าหนังสือการ์ตูนสามารถใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนมีความคงทนในการเรียนรู้มากขึ้น เสริมสร้างความเพลิดเพลิน สนุกสนานต่อการเรียนการสอน และเสริมสร้างความพึงพอใจที่ดีต่อการเรียน โดยเฉพาะนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนในวัยนี้สามารถเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมในลักษณะของรูปภาพได้ดีกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือตัวหนังสือ และยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษาได้อย่างกว้างขวางและคุ้มค่า ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาหนังสือการ์ตูน เรื่องผลการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนคุณธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรต่อไป