

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาสังคมศึกษาเป็นศาสตร์ที่สำคัญยิ่งศาสตร์หนึ่งในวงการศึกษา สังคมศึกษาเป็นวิชาที่สอน และมุ่งเน้นพฤติกรรมของคนและสิ่งแวดล้อม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ไปแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้(ลัดดา ศิลาน้อย, 2534) หลักสูตรสังคมศึกษาระดับประถมศึกษาเป็นวิชาหนึ่ง ที่บูรณาการไว้ในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ร่วมกับวิชาสุขศึกษาและวิทยาศาสตร์ โดยใช้ชื่อว่า หลักสูตรกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุงพ.ศ. 2533) (คณะกรรมการวางแผนพื้นฐานเพื่อการศึกษา อ้างถึงใน ลัดดา ศิลาน้อย, 2534) กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต มีขอบเขตเนื้อหาเป็นมวลประสบการณ์พื้นฐานที่จำเป็นและสามารถเอื้อกูลให้บุคคลเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตของตนเอง เข้าใจธรรมชาติที่แวดล้อมตน ทั้งทางสังคม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จนสามารถดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาได้โดยอาศัยสติปัญญา ความรู้ ประสบการณ์และคุณธรรม เพื่อสร้างเสริมและพัฒนาชีวิตของตนเองครอบครัว และสังคมไปสู่จุดหมายปลายทางที่ต้องการ ดังนั้นในการจัดเนื้อหาในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต จึงครอบคลุมเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการของชีวิตคนไทยอันได้แก่ เรื่องสุขภาพอนามัย ทั้งทางกายและทางใจ การป้องกันและการรักษาโรคภัยไข้เจ็บ ปัญหาความยากจน ซึ่งได้แก่ การขาดความรู้พื้นฐาน ในการทำมาหากิน การใช้จ่ายและการเก็บออม รวมทั้งความต้องการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติและปลอดภัย การเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทย ศาสนา การปกครองการเมืองและสังคมไทย (กองวิชาการ คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2539) ซึ่งเนื้อหาในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน้าที่ 4 ชาติไทย หน้าที่ 6 พระพุทธศาสนา มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม แก่เยาวชนของชาติ เพราะศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจให้กันทำความดี ซึ่งจะช่วยให้มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ซึ่งศาสนาที่คนไทยส่วนใหญ่นับถือและถือว่าเป็นศาสนาประจำชาติ คือ พระพุทธศาสนา (รุจิร ภู่อารยะและคณะ, 2538) ซึ่ง วิริยะ บุญชนะนิวาสน์ (2538) ได้วิเคราะห์จุดประสงค์ของหลักสูตรพระพุทธศาสนาพบว่า หลักสูตรพระพุทธศาสนามีจุดประสงค์ให้นักเรียนเกิดศรัทธาและจิตสำนึกในความสำคัญของพระพุทธศาสนา มีความรู้ความเข้าใจ และ

ชาวซึ่งในคุณพระรัตนตรัย มีทักษะในการคิดและการปฏิบัติตนอย่างถูกต้อง ตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา ฐานที่ของชาวพุทธและปฏิบัติได้เหมาะสม ซึ่งถ้านักเรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์ของหลักสูตร ก็จะทำให้ประเทศไทยของเราไม่ตกตลิ่ง สังคมก็จะสงบสุข ปัญหาสังคมด้านต่าง ๆ ในปัจจุบันก็จะลดน้อยลง

หน่วยศึกษานิเทศก์ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ(2539) ได้กำหนดแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของหลักสูตร กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต โดยมุ่งจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ทักษะต่าง ๆ มุ่งให้ผู้เรียน ค้นพบ สรุปและหาเหตุผลด้วยตนเอง เช่น เลือกทางปฏิบัติหรือสรุปหลักการต่าง ๆ จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทดลองปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จัดกิจกรรมเพื่อให้หลักและแนวคิดที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน ในส่วนของสาระเนื้อหาวิชานั้น ให้ครูหา และสร้างขึ้นตามสภาพของกิจกรรม เรื่อง หน่วยที่จะเรียน โดยอาศัยหนังสืออ่านประกอบ วารสาร หนังสือพิมพ์ สิ่งแวดล้อม ฯลฯ

นาคยา ภักธแสงไทย (2525) กล่าวว่า ถึงแม้ว่าหลักสูตรสังคมศึกษาในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตจะมีมานานแล้ว แต่ก็พบว่า มีปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และในระยะเวลาที่ผ่านมาได้มีการศึกษาและทำวิจัยที่สำคัญเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษามากมายเช่น โครงการวิจัยและวางแผนเพื่อพัฒนาการศึกษา ซึ่งจัดทำโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ โครงการการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพการประถมศึกษา พ.ศ. 2525 - 2534 ซึ่งจัดทำโดยคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ และการสำรวจสถานะทางการศึกษาของประเทศ ซึ่งจัดทำโดยความร่วมมือระหว่างองค์การยูเนสโก กับสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ และการประเมินคุณภาพนักเรียนชั้น ป.6 ระดับประเทศของสำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ มีผลสรุปที่สอดคล้องกันหลายประการคือ(โครงการพัฒนาคุณภาพการประถมศึกษา[คพช.]สำนักงานโครงการรับความช่วยเหลือ,2531)

1. คุณภาพของนักเรียนที่สำเร็จชั้นประถมศึกษา ยังไม่ได้มาตรฐานตามที่หลักสูตรกำหนดและมีความแตกต่างกันมากระหว่างโรงเรียนในเมืองและโรงเรียนในชนบท
2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพบว่า ครูส่วนใหญ่ใช้วิธีบรรยายเป็นหลัก ถึงแม้ว่าหลักสูตรกำหนดให้มีการเปลี่ยนแปลงวิธีสอนแล้วก็ตาม
3. ในเรื่องของค่าใช้จ่าย ถึงแม้ว่ารัฐจะลงทุนในส่วนของการประถมศึกษา โดยดูจากงบประมาณโดยรวม จะเป็นงบประมาณที่มากก็ตาม แต่ถ้าพิจารณาเฉลี่ยรายหัวแล้ว จะพบว่าอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำมาก เมื่อเปรียบเทียบกับการลงทุนในการจัดการศึกษาระดับอื่น

4. การจัดการศึกษาภาคบังคับที่กระจายออกไปทุกพื้นที่ โรงเรียนส่วนใหญ่เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ซึ่งคณะทำงานโครงการการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพการประถมศึกษา พ.ศ. 2525 - 2534 ได้วิเคราะห์ปัญหาอย่างเป็นระบบ ทั้งส่วนที่เป็น ปัจจัยนำเข้า(Input) กระบวนการ (Process) และผลผลิต (Output) พบว่าคุณภาพการศึกษามีปัญหาหลายประการ มีทั้งปัญหาที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของระบบการศึกษาและปัญหายภายในระบบการศึกษาโดยตรง ซึ่งมีปัญหาที่สรุปได้ คือ ปัญหาด้านความสมบูรณ์ของอาคารเรียน วัสดุอุปกรณ์ ตลอดจนจำนวนบุคลากร โดยเฉพาะครู ปัญหาคุณภาพของนักเรียน คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ยังไม่เป็นที่น่าพอใจและมีความแตกต่างกันมาก ตามสภาพภูมิศาสตร์ ขนาดโรงเรียน ความสังกัด กล่าวคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในภาคกลางสูงกว่าภาคอื่น ๆ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือต่ำที่สุด หากพิจารณาในด้านอื่น ๆ พบว่า นักเรียนในโรงเรียนขนาดใหญ่ มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก นักเรียนที่อยู่ในเมือง โดยเฉพาะในกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนในโรงเรียนที่อยู่ในชนบทและต่างจังหวัด

นอกจากนี้ยังมีผู้ที่ศึกษาปัญหาในการสอนสังคมศึกษาอื่น ๆ อีกได้แก่ คงศักดิ์ สังฆมานนท์ (2522) ที่ศึกษาพบว่า โรงเรียนขนาดเล็กประสบปัญหาในการผลิตสื่อ นอกจากนี้กรมวิชาการ (2523) ศึกษาพบว่า ผู้บริหารไม่เห็นความสำคัญของครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาอย่างจริงจัง และยังมี เจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาว่า เป็นวิชาที่ง่ายใครสอนก็ได้ นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของวิชาสังคมศึกษา ไม่สนใจ ไม่ตั้งใจเรียน ครูผู้สอนขาดเทคนิคการสอนใหม่ ๆ นอกจากนี้ยังมีปัญหาสำคัญ ที่หน่วยศึกษานิเทศก์ ได้ศึกษาพบ (อ้างถึงใน สันต์ ธรรมบำรุง ,2523) คือ ปัญหาเกี่ยวกับปริมาณและคุณภาพของครูสังคมศึกษา คือ ครูสังคมศึกษาย้ายโรงเรียนบ่อย ๆ ทำให้นักเรียนเรียนไม่ทัน และบางโรงเรียนไม่มีครูสังคมศึกษาโดยเฉพาะ และ ปรากฏสุวรรณ อุดิตโต (2524) ได้ศึกษาพบว่า ครูยังสอนโดยยึดตำราเรียนเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของของ จำรัส น้อยแสงศรี (2528) ที่พบว่า นักเรียนไม่ชอบวิธีที่ครูแสดงความคิดเห็นเพียงผู้เดียว ครูบรรยายตามบทเรียน วิธีที่ครูอ่านบทเรียนแล้วให้นักเรียนดูตาม นอกจากนี้ แจ่มจันทร์ ปรีชาวนิชย์ (อ้างถึงใน ทพศ. 2531) ศึกษาพบว่าปัญหาที่พบมากที่สุด คือครูไม่มีเวลาผลิตสื่อเพราะมีชั่วโมงสอนมาก ขาดงบประมาณไม่มีเครื่องอำนวยความสะดวก ซึ่งคณะทำงานโครงการการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพการประถมศึกษา (2531) ก็ได้ศึกษาพบว่าในชนบทจำนวนครูมีน้อย ไม่เพียงพอต่อจำนวนชั้นเรียน บางโรงเรียนมีครูเพียง 4 - 5 คน ซึ่งต้องรับผิดชอบนักเรียนทั้ง 6 ชั้น ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากปัญหาต่าง ๆ ในการสอนสังคมศึกษาที่กล่าวมาแล้วจะพบว่า สาเหตุของปัญหาส่วนหนึ่ง เกิดจากหลักสูตรสังคมศึกษาที่ผ่านมา ขีดเอาวิชาและเนื้อหาวิชาเป็นหลัก เช่น หลักสูตรประถมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2503 และจากการวิเคราะห์หลักสูตรประถมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2503 ของกรมวิชาการ (2519) พบว่าการสอนจะเน้นให้นักเรียนท่องจำ และครูจะสอนแบบบรรยาย ทำให้ครูเคยชินกับการสอนแบบเดิม ๆ แม้ว่าหลักสูตรใหม่จะเปลี่ยนให้สอนโดยใช้นักเรียนเป็นศูนย์กลางแล้วก็ตาม นอกจากนี้การที่จำนวนครูไม่เพียงพอ (ส่วนมากในชนบท) ก็เนื่องมาจากครูไม่ใช้ชนท้องถิ่น และลักษณะของโรงเรียนในชนบทกันดารขาดแคลนในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น อาคารสถานที่ งบประมาณ สื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ทำให้ไม่มีเวลาผลิตสื่อ เตรียมการสอนและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนได้เต็มที่ (ภพศ, 2531)

จากปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะปัญหาที่ครูไม่มีเวลาในการสอนนักเรียนเต็มที่ เพราะต้องดูแลนักเรียนหลายชั้น และการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบรรยายที่ยึดครูเป็นศูนย์กลาง โดยไม่คำนึงถึงความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน ต้องนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษามาใช้ เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บทเรียนโปรแกรม เพราะบทเรียนโปรแกรมเป็นเทคโนโลยีทางการศึกษา ที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สูงขึ้นได้ บทเรียนโปรแกรมเป็นความก้าวหน้าทางการศึกษาอย่างหนึ่งในยุคปัจจุบัน ซึ่งนักการศึกษาได้นำมาใช้กัน ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา บทเรียนโปรแกรมนี้นอกจากจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน และช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาไปถึงขีดสุดแล้ว ยังช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครูผู้สอน และช่วยแก้ปัญหาทางการเรียน อันเนื่องมาจากความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนอีกด้วย (วิเชียร ชิวพิมาย, 2521)

ลักษณะของบทเรียนโปรแกรมนั้น เป็นสื่อการสอนที่ผู้เรียนสามารถที่จะใช้ศึกษาเพื่อค้นคว้าหาความรู้ที่ต้องการได้ด้วยตนเอง ดังนั้นบทเรียนโปรแกรมที่จะสร้างขึ้นนั้น ต้องอาศัยพื้นฐานข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าในด้านสรีรวิทยา จิตวิทยาและสังคมวิทยา ซึ่งบทเรียนโปรแกรมสอดคล้องกับทฤษฎีทางจิตวิทยาของ Thorndike ที่เรียกว่า S-R Theory ในเรื่องการวางเงื่อนไข (Condition) แล้วให้การเสริมแรง (Reinforcement) และสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาตามทฤษฎีของ Skinner เกี่ยวกับเงื่อนไขการตอบสนอง (Operant conditioning) การให้การเสริมแรง (Reinforcement) และการจัดรูปพฤติกรรม (Shaping) พฤติกรรมที่จะเปลี่ยนแปลงเพราะเกิดการเรียนรู้ ประกอบด้วยตัวประกอบที่ยุ่งยากและสลับซับซ้อน บทเรียนโปรแกรมใช้วิธีนำส่วนย่อยต่าง ๆ มาประกอบกันจนเกิดเป็นการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยค่อย ๆ เสริมแรงแต่ละขั้น

ขึ้นไป เริ่มตั้งแต่ตัวประกอบแรกสุด จนเกิดการสนองตอบในขั้นสุดท้าย ตลอดจนลักษณะทางสังคมและสภาพแวดล้อมของผู้เรียน บทเรียนแบบโปรแกรมจึงเป็นบทเรียนที่สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนด้วยตนเอง และก้าวหน้าไปตามความสามารถของตนเอง ในรูปแบบที่แบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ เป็นขั้น ๆ จากง่ายไปหายาก บรรจุเนื้อหาให้ผู้เรียนตอบคำถาม แล้วมีการแจ้งผลการตอบคำถามให้ผู้เรียนทราบเมื่อเรียนจบ ก็จะได้แนวคิดรวบยอดตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2516)

ผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับบทเรียนโปรแกรมหลายท่าน ได้แก่ บุญมากร เชื้อเคนทร์ (2527) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมกับการสอนปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยแบบเรียนโปรแกรมสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติ และการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมช่วยให้ครูมีเวลามากพอ สำหรับเตรียมกิจกรรมอื่น ๆ และไม่มีปัญหาในการปกครองชั้น นอกจากนี้ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2533) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อวิธีสอนซ่อมเสริมในวิชาสังคมศึกษา ที่สอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับสอนซ่อมเสริมโดยวิธีบรรยาย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนแบบโปรแกรมสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยวิธีบรรยาย มีความคงทนในการเรียนรู้มากกว่าและเจตคติที่มีต่อการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปจะดีกว่าการสอนแบบบรรยาย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วิเชียร ชิวพินาย (2521) ศึกษาพบว่าบทเรียนแบบโปรแกรมสามารถนำไปใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งนักเรียนที่เรียนเก่งและอ่อน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนเก่งและอ่อนสูงขึ้น และบทเรียนโปรแกรมสามารถแก้ปัญหาเรื่อง ความแตกต่างระหว่างบุคคล ในด้านความสามารถทางการเรียนได้ Collagan (1969) พบว่า นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูแล้ว ยังช่วยประหยัดเวลาในการเรียนอีกด้วย นอกจากนี้ Beattie (1970) ยังพบว่าการสอนโดยการใช้นิทรรศการโปรแกรมยังช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่สอนอีกด้วย

จากการศึกษาบทเรียนแบบโปรแกรมของ วิเชียร ชิวพินาย (2526) สรุปได้ว่า บทเรียนโปรแกรมมีประโยชน์ คือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนด้วยตนเองตามความสมัครใจ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ คล้ายกับได้เรียนกับครูตัวต่อตัว จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจดีขึ้น แบ่งภาระในการสอนของครู ช่วยให้มีเวลาเตรียมการสอนและดูแลนักเรียนอื่น ๆ มากขึ้น นอกจากนี้ บทเรียนแบบโปรแกรมจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียน เพราะมีสิ่งเร้าให้ผู้เรียนตอบสนอง ถ้าตอบผิดก็ไม่มีใครว่า และสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ใช้แก้ปัญหาการขาดแคลนครูได้ จากการวิจัยและทดลองพบว่า สามารถสอนเนื้อหาวิชาได้มากเท่ากับการสอนแบบอื่น ๆ และทำให้

ครูทราบความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนได้ชัดเจนขึ้น จะได้แก้ปัญหาและช่วยเหลือนักเรียนได้ตรง

ถึงแม้ว่าบทเรียนแบบโปรแกรมจะมีข้อดีมีประโยชน์หลายอย่างแต่ก็มีข้อจำกัด โดยเฉพาะกับเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาคือ ทำให้เด็กเบื่อหน่ายได้ โดยเฉพาะบทเรียนโปรแกรมแบบเชิงเส้น (บุญเกื้อ กวรหาเวช, 2530) เนื่องจากมีเฉพาะตัวหนังสือ เมื่อนักเรียนได้ศึกษาไปนาน ๆ ก็เกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจที่จะศึกษาต่อ ซึ่งเราสามารถแก้ปัญหาข้อจำกัดนี้ได้โดยการใช้ภาพการ์ตูนประกอบบทเรียนโปรแกรม เนื่องจากการ์ตูนมีประโยชน์ต่อการสอนมากมาย เช่น ทำให้นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น ใช้สอนนักเรียนเป็นรายบุคคลได้ และทำให้การเรียนรู้ดีขึ้น ผักการอ่านได้ดี ทำให้นักเรียนสนใจการอ่านมากขึ้น (คณะนิติศาสตรบัณฑิต เทคโนโลยีทางการศึกษา, 2522) และลักษณะของการ์ตูนเองมีคุณลักษณะที่ดีหลายประการ ซึ่งทำให้เกิดความสนใจ และชอบอ่านหนังสือภาพการ์ตูน คือ อ่านแล้วเข้าใจง่าย บางครั้งไม่ต้องอ่านทุกตัว เพียงแต่มองดูภาพและอ่านเพิ่มเติมอีกเล็กน้อยก็สามารถเข้าใจเรื่องได้ เด็กที่อ่านหนังสือเก่งหรือไม่เก่งชอบและสนใจอ่านหนังสือภาพการ์ตูน และเด็กที่ไม่เก่งมีแนวโน้มชอบอ่านมากกว่าเพราะอ่านหนังสือในชั้นเรียนไม่ทันเพื่อน นอกจากนี้อ่านแล้วเข้าใจความทันที เพราะเรื่องปรากฏชัดอยู่ในภาพแล้ว ไม่ต้องคิดมากและเนื้อเรื่องเหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กก่อนวัยรุ่น แม้ว่าจะมีเนื้อเรื่องต่างกัน หนังสือภาพการ์ตูน ก็ล้วนแต่มีเรื่องสนุกสนาน ตื่นเต้นผจญภัยและอาภัพปฏิกิริยาการเคลื่อนไหว จึงเป็นที่สนใจของเด็กมาก (Burton, 1955) ซึ่งได้มีผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอน ได้แก่ วิชัย ศรีสัตย์ธนา (2526) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนกับหนังสือแบบเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือแบบเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของหลายท่าน เช่น ประเสริฐ มาสุปรีดี (2522) ซึ่งเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต โดยการสอนด้วยการ์ตูนกับการสอนแบบบรรยาย ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ใช้หนังสือการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าสุนทร เชนชื่น (2524) อรรถพงศ์ อันตะริกานนท์ (2527) ก็พบว่า กลุ่มที่ใช้การ์ตูนประกอบการสอน ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า นอกจากนี้ วิมล ลิมเศรฐ (2527) ได้ศึกษาทัศนคติทางการเรียนพบว่า นักเรียนมีความสนใจ และชอบหนังสือการ์ตูนที่นำมาประกอบการเรียนเป็นอย่างมาก

จากการศึกษาวิจัยต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว จะพบว่าภาพการ์ตูนและบทเรียนโปรแกรม เป็นสิ่งที่น่าสนใจในการนำมาประกอบการเรียนการสอน เพราะนอกจากจะแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

มาแล้ว ยังมีคุณค่าต่อการศึกษาของนักเรียน เราความสนใจของนักเรียนให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น แล้วยังสามารถสร้างความเพลิดเพลินต่อนักเรียน ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนอีกด้วย (อานวย เดชชัยศรี, 2530)

จากปัญหาการเรียนการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตที่กล่าวมาแล้วและคุณสมบัติของบทเรียนโปรแกรม พร้อมทั้งลักษณะข้อดีของการ์ดูจะเห็นได้ว่า ถ้าหากเราสร้างสื่อการสอนบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ขึ้นมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนก็น่าจะเป็นแนวทาง ในการแก้ปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตที่เกิดขึ้นได้ดีอีกทางหนึ่งและจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนยิ่งขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่า การสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ในเนื้อหากลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับการสอนตามคู่มือครู ของกระทรวงศึกษาธิการ จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูหรือไม่

1.2 วัตถุประสงค์

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.2.1 เพื่อสร้างบทเรียนแบบโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ กับการสอนตามคู่มือครู

1.3 สมมติฐานในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัยมีดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตในการวิจัยดังนี้

1.4.1 ประชากร การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาประชากรที่เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนสะแบง และกลุ่มโรงเรียนก้งวังยาง สังกัดสำนักงานการศึกษาอำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี

1.4.2 ระยะเวลาในการทดลอง กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โดยใช้เวลาในการทดลอง ทั้งกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 กลุ่มละ 24 คาบ คาบละ 20 นาที (8 ชั่วโมง)

1.4.3 เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นเนื้อหาตามหลักสูตรประถมศึกษา 2521 (ฉบับปรับปรุง 2533) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา

1.4.4 บทเรียนโปรแกรมที่สร้างขึ้นเป็นบทเรียนโปรแกรมชนิดเส้นตรง (Linear Program) ที่มีภาพการ์ตูนประกอบ

1.4.5 ตัวแปรในการวิจัย

ก. ตัวแปรต้น คือ วิธีสอนวิชาสังคมศึกษาซึ่งมี 2 วิธี คือ

- การสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ
- การสอนตามคู่มือครู

ข. ตัวแปรตาม ได้แก่

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

ข้อตกลงเบื้องต้นในการทำวิจัยครั้งนี้มีดังนี้

- นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

นิยามศัพท์เฉพาะในการทำวิจัยครั้งนี้มีดังนี้

1.6.1 บทเรียนโปรแกรม หมายถึง บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ชนิดเส้นตรง กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา ที่มีลักษณะเป็นบทเรียนที่มีภาพการ์ตูนประกอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 5 เรื่อง จำนวน 8 เล่ม ได้แก่

- เล่มที่ 1 เรื่อง ความสำคัญของพระพุทธศาสนาในฐานะศาสนาประจำชาติ
- เล่มที่ 2 เรื่อง พุทธประวัติ
- เล่มที่ 3 เรื่อง ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา และชาวพุทธตัวอย่าง
- เล่มที่ 4 เรื่อง ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา และชาวพุทธตัวอย่าง (ต่อ)
- เล่มที่ 5 เรื่อง พระสงฆ์และการปฏิบัติตนต่อพระสงฆ์
- เล่มที่ 6 เรื่อง หน้าที่ของชาวพุทธ
- เล่มที่ 7 เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
- เล่มที่ 8 เรื่อง คุณของพระรัตนตรัย

1.6.2 ประสิทธิภาพของบทเรียนโปรแกรม หมายถึง ประสิทธิภาพที่ยอมรับได้ของบทเรียน ที่แสดงด้วยค่าของกระบวนการหรือกิจกรรม ต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ที่ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ $90/90 (E_1 / E_2)$

90 (E_1) หมายถึง นักเรียนจะต้องสามารถตอบคำถามในบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ได้ถูกต้อง เฉลี่ยร้อยละ 90

90 (E_2) หมายถึง นักเรียนจะต้องสามารถทำแบบทดสอบหลังจากเรียนบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบแล้ว ได้ถูกต้องเฉลี่ยร้อยละ 90

1.6.3 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ หมายถึง การหาค่าประสิทธิภาพที่ยอมรับได้ของบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบแต่ละเล่ม ซึ่งมีทั้งหมด 8 เล่ม

1.6.4 การสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ หมายถึง การสอนตามแผนการสอนที่ใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยกำหนดให้นักเรียนศึกษาจากบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบชนิดเส้นตรงแบบเรียงลำดับ ที่ผู้เรียนจะต้องเรียนจากกรอบแรกไปจนถึงกรอบสุดท้ายตามลำดับ จะข้ามขั้นหรือข้ามกรอบใดกรอบหนึ่งไม่ได้ เพราะสิ่งที่ศึกษาในกรอบแรกจะเป็นพื้นฐานในการเรียนกรอบต่อไป มีขั้นตอนในการสอนแต่ละครั้ง/หน่วยย่อย ดังต่อไปนี้

ขั้นนำ

1. ครูนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยใช้สื่อและกิจกรรมต่างๆ เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาที่จะเรียน เช่น ร้องเพลง เล่นเกม เป็นต้น
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. ครูอธิบายการใช้บทเรียนโปรแกรม

ขั้นสอน

เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะต้องกระทำในบทเรียนโปรแกรม ดังนี้

1. นักเรียนอ่านจุดประสงค์ของการเรียนรู้และคำแนะนำในการใช้บทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ เพื่อจะได้ทราบว่าเรียนรู้อะไรบ้าง และทำอะไร
2. นักเรียนทำกิจกรรมในบทเรียนโปรแกรม เป็นส่วนที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการกระทำของตนเอง ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้เรียนจะต้องทำแบบฝึกหัดไปด้วย กิจกรรมหนึ่ง ๆ ประกอบด้วยบทเรียนย่อยหลาย ๆ ตอน เป็นขั้นตอนที่จะให้ความรู้แก่ผู้เรียน

ขั้นสรุป

นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียนที่ได้ศึกษาจากบทเรียนโปรแกรม โดยครูใช้สื่อหรือกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นวัดผล

1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
2. ครูสังเกตจากการทำงาน of นักเรียน ตรวจแบบฝึกหัดและแบบทดสอบของผู้เรียน เพื่อจะได้ทราบว่า นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบได้บรรลุ วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

1.6.5 การสอนตามคู่มือครู หมายถึง การสอนตามแผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยยึดแนวทางในการดำเนินการสอนตามวิธีสอน และกิจกรรมในคู่มือครูกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา ซึ่งมีขั้นตอน

ในการดำเนินการสอนดังนี้

ขั้นนำ

ครูนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน โดยใช้สื่อและกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาที่จะเรียน เช่น เล่านิทาน แสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น

ขั้นสอน

ครูดำเนินการสอนโดยใช้กิจกรรมและสื่อต่างๆ เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ตามความมุ่งหมายของคู่มือครูกระทรวงศึกษาธิการ โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ขั้นสรุป

นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเนื้อหาของบทเรียนที่ได้เรียนโดยครูใช้สื่อและกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นวัดผล

นักเรียนทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบ เพื่อที่จะได้ประเมินว่านักเรียนเรียนแล้ว สามารถบรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้หรือไม่

1.6.6 แบบทดสอบย่อยสำหรับบทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบ หมายถึง เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อเป็นแบบทดสอบย่อยของบทเรียนโปรแกรม ก่อนเรียนและ หลังเรียนบทเรียนโปรแกรมในแต่ละเล่ม เพื่อวัดเนื้อหา ซึ่งมีจำนวน 8 เล่ม

1.6.7 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อ วัดความรู้ของนักเรียนก่อนและหลังเรียน กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา

1.6.8 กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 หมายถึง นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพ การ์ตูนประกอบ

1.6.9 กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 หมายถึง นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนตามคู่มือครู

1.6.10 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนผลต่างของคะแนนผลการสอบระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ในการเรียนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนาซึ่งวัดได้จาก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีดังนี้

1.7.1 ได้บทเรียนโปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 4 ชาติไทย หน่วยย่อยที่ 6 พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มี ประสิทธิภาพ สามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนได้

1.7.2 เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนหรือผู้สนใจ นำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนกลุ่ม วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หรือกลุ่มวิชาอื่น

1.7.3 เป็นการนำเทคโนโลยีทางการศึกษา มาใช้ปรับปรุงแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น