

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หน่วยย่อยที่ 2 สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ในหัวข้อชีวบริเวณ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งออกเป็น 5 ตอน และได้เสนอตามลำดับดังนี้

- 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสไลด์เทป
- 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการดู
- 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต
- 2.5 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสไลด์เทป
- 2.6 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดู

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสไลด์เทป

2.1.1 ความหมายของสไลด์เทป

สไลด์เทป (Slide tape) ความหมายตามพจนานุกรมการศึกษา (Dictionary of education) หมายถึง วัสดุโปร่งใส ที่มีภาพเหมือนจริงอยู่ระหว่างชั้นของกรอบภาพซึ่งใช้สำหรับฉาย หรือดูจากแสงที่ส่องผ่าน

สุนันท์ สังข์อ่อง (2530) กล่าวว่า สไลด์เป็นภาพซึ่งมีลักษณะ โปร่งใสทำจากฟิล์มถ่ายภาพ ภาพที่ได้จะเป็นภาพตรง มองเห็นได้เช่นเดียวกับภาพจริงมีทั้งสไลด์สีขาวดำ หรือ เอกรงค์และสไลด์สีธรรมชาติ มีขนาดต่าง ๆ กัน แต่ขนาดที่นิยมมากที่สุด คือขนาด 2"x2" ซึ่งทำจากฟิล์มถ่ายภาพขนาด 35 มม.

วนิดา วิศวบรรพต (2517) กล่าวว่า สไลด์เทป คือ สไลด์ชุดที่ถ่ายทำเป็นเรื่องราว เรื่องหนึ่ง ๆ จะมีจำนวนสไลด์มากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่อง ประสบการณ์ของผู้ดู และวัยของผู้ดู โดยมีคำบรรยายภาพสไลด์บันทึกลงในเทปบันทึกเสียง อาจจะมีทั้งเพลงหรือเสียงประกอบ บันทึกลงในเทปบันทึกเสียงด้วย แล้วนำเทปบันทึกเสียงที่บันทึกคำบรรยายและสไลด์มาทำ

ซิงโครไนซ์ (Synchronized) โดยใช้เครื่องมือที่เรียกว่า Slide Synchronizer เพื่อที่จะให้ภาพที่ปรากฏบนจอกับคำบรรยายสอดคล้องกันตามที่ต้องการ เมื่อนำมาฉาย สไลด์จะเปลี่ยนภาพได้เองโดยอัตโนมัติ ตามช่วงเวลาที่เราบันทึกสัญญาณไว้ในเทปบันทึกเสียงนั้น

จากความหมายของสไลด์เทปที่ได้กล่าวมาทั้งหมดพอสรุปความหมายของสไลด์เทปได้ว่า สไลด์เทป หมายถึง สไลด์ซึ่งเป็นวัสดุโปร่งใส ขนาด 2"x2" ทำจากฟิล์มถ่ายภาพ ขนาด 35 มม. ที่มีภาพเหมือนจริงอยู่ระหว่างชั้นของกรอบภาพ และมีคำบรรยายภาพสไลด์บันทึกลงในเทปบันทึกเสียง

2.1.2 คุณค่าของสไลด์เทปที่มีต่อการเรียนการสอน

การนำสไลด์เทปมาใช้ในการเรียนการสอนมีประโยชน์และมีคุณค่าต่อการเรียนรู้เป็นอย่างมาก เพราะสามารถถ่ายทอดเนื้อหาอธิบายเรื่องราวได้ง่าย สะดวก รวดเร็วและประหยัด ซึ่งได้มีผู้ให้ความเห็นในเรื่องคุณค่าของสไลด์ในการเรียนการสอนไว้มากมาย เช่น Dale (1956) ได้สรุปคุณค่าของสไลด์ประกอบการสอนว่า สไลด์เป็นวัสดุการสอนประเภทภาพนิ่งชนิดโปร่งแสง ซึ่งต้องใช้กับเครื่องฉายจึงมีลักษณะและคุณค่าทางการศึกษา เช่นเดียวกับภาพและภาพฉายทั่ว ๆ ไป กล่าวคือ

1. นักเรียนจำนวนมากสามารถมองเห็นและศึกษาจากภาพเดียวกันในเวลาเดียวกัน
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิด เมื่อได้เห็นภาพอย่างชัดเจน
3. สามารถควบคุมและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากความมืดของห้องป้องกันมิให้เห็นสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ทำให้เกิดจุดสนใจอยู่ที่ภาพที่ปรากฏอยู่บนจอ

4. ใช้ในการเรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล หรือการศึกษาด้วยตนเอง

Wittich และ Schuller (1968) ได้กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของสไลด์โดยทั่วไปไว้ดังนี้

1. เป็นภาพนิ่งซึ่งเป็นสื่อที่มีคุณภาพในการสอน
2. มีลักษณะเป็นชุด เสนอได้หลายภาพ จะแยกฉายหรือเรียงลำดับภาพใหม่ก็ทำได้
3. เป็นที่รวมจุดสนใจ
4. สามารถผลิตได้ทั้งสีและขาวดำ
5. ผลิตได้ง่ายกว่าฟิล์มสตริปและภาพยนตร์
6. สะดวกในการฉาย
7. ไม่ต้องใช้ห้องฉายที่มืดมากนัก
8. ราคาไม่แพงจนเกินไป
9. ใช้สอนได้กว้างขวางทุกสาขาวิชา

Hass และ Packer (1964) ได้กล่าวถึงคุณค่าของสไลด์ต่อการสอนไว้ดังนี้

1. สามารถรวบรวมจุดสนใจของผู้เรียน
2. ได้รับความสนใจของผู้เรียน
3. ช่วยส่งเสริมบทเรียน
4. ทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้
5. จำยให้ดูซ้ำได้เมื่อต้องการ
6. ใช้เสนอบทเรียนใหม่ ๆ ต่อไป
7. ครูและนักเรียนสามารถทำงานร่วมกัน

Kemp (1968) ได้สรุปคุณค่าของสไลด์ไว้ดังนี้

1. สามารถใช้สอนเป็นกลุ่มหรือเป็นรายบุคคลได้
2. จัดเรียงลำดับภาพได้ใหม่ตามความเหมาะสม
3. ค่าใช้จ่ายในการผลิตสไลด์ต่ำ และเครื่องฉายมีราคาถูก
4. มีน้ำหนักไม่มาก ขนาดกะทัดรัด สะดวกต่อการใช้และการเก็บรักษา

Brown (1969) ได้กล่าวถึงคุณค่าของสไลด์ไว้ดังนี้

1. ให้ความรู้และความเข้าใจความหมายของคำ โดยการเชื่อมโยงกับวัตถุหรือของจริง
2. ใช้ประกอบการสอนได้หลายวิชา ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับมหาวิทยาลัย
3. ให้ประสิทธิผลเช่นเดียวกับภาพยนตร์ในการประกอบการสอนรายละเอียดเกี่ยวกับข้อเท็จจริง

4. มีความเหมาะสมที่จะใช้สอนเรื่องราวที่ต้องการความร่วมมือกับผู้เรียน

5. ให้ประสิทธิผลสูง เมื่อใช้ร่วมกับสื่ออื่น ๆ ในการเรียนการสอน

สำหรับในประเทศไทยได้มีผู้กล่าวถึงคุณค่าของสไลด์ต่อการเรียนการสอนไว้มากมาย เช่น เสาวณีย์ สีชาวิทิต (2528) ได้กล่าวถึงคุณค่าของสไลด์ที่มีต่อการเรียนการสอนดังนี้

1. ใช้ศึกษาได้กับทุกขนาดกลุ่มผู้เรียน เช่น ใช้กับรายบุคคล กลุ่มขนาดเล็กกลุ่มขนาดกลาง

และกลุ่มขนาดใหญ่

2. ผู้เรียนสามารถดูภาพได้นานตามความต้องการ

3. ผู้เรียนสามารถที่จะดูภาพนานกี่ครั้งก็ได้

4. เป็นแหล่งความรู้ที่ผู้เรียนจะได้ศึกษาสิ่งต่าง ๆ จากสไลด์

5. การเก็บรักษาสะดวกใช้เนื้อที่น้อย

6. ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและประทับใจต่อบทเรียนมากขึ้น

ดังนั้นคุณค่าของสไลด์เทปที่มีต่อการเรียนการสอน จากเอกสารและงานวิจัยที่ได้กล่าวมาทั้งหมด สามารถสรุปรวมคุณค่าของสไลด์เทปได้เป็นข้อ ๆ ดังต่อไปนี้คือ

1. มีคุณสมบัติในการแนะนำบทเรียนใหม่ให้แก่ผู้เรียน เหมาะสำหรับการนำเข้าสู่บทเรียน ทำให้นักเรียนเห็นเรื่องราวที่จะเรียนนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจ
2. สร้างความสนใจและรวมจุดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี
3. ทำให้เป้าหมายการสอนเด่นชัดขึ้น
4. ช่วยให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้น และเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น
5. ช่วยสร้างความประทับใจให้ลึกซึ้งและมีความคงทนในการเรียนรู้ได้ยาวนานขึ้น
6. สะดวกในการใช้ ในห้องเรียนปกติก็สามารถใช้ได้
7. ใช้สอนได้กว้างขวางทุกวิชา และทุกระดับชั้น
8. เป็นรากฐานทำให้เข้าใจสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้รวดเร็ว
9. เป็นอุปกรณ์การสอนที่มีประสิทธิภาพสูงในการสอนคนจำนวนมาก
10. ใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะให้แก่ผู้เรียน
11. ใช้แทนการสาธิตได้ และทำให้ครูกับนักเรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างสะดวก

สบาย

12. ผลิตได้ง่าย และสามารถใช้กับสื่ออื่นได้สะดวก
13. ค่าใช้จ่ายต่ำ ราคาไม่แพง เก็บรักษาง่าย และเก็บไว้ได้นาน
14. เมื่อใช้กับเครื่องฉาย สามารถปรับขนาดภาพได้ตามที่ต้องการ
15. ทำให้ได้บทเรียนที่แปลกใหม่และน่าสนใจยิ่งขึ้น
16. ใช้ลดหรือเพิ่มขนาดของอุปกรณ์อื่น ๆ ที่ไม่สะดวกต่อการนำมาใช้เป็นอุปกรณ์การสอน

ในห้องเรียน

17. ใช้บททวนบทเรียนที่เรียนผ่านมาแล้ว และสามารถดูซ้ำได้ตามที่ต้องการ
 18. ช่วยส่งเสริมบทเรียนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
 19. ฉายนานเท่าไรก็ได้ ผู้เรียนสามารถติดตามได้ทัน
 20. มีลักษณะเป็นชุด เสนอได้หลายภาพ สามารถเรียงลำดับภาพยืดหยุ่นได้ตามจุดมุ่งหมาย
- จะเห็นได้ว่าสไลด์ เป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่มีคุณค่าอย่างมาก เพราะสไลด์เป็นสื่อที่สามารถรับรู้ได้ทั้งภาพและเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้เป็นเครื่องจูงใจ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย มีชีวิตชีวา ทำให้สิ่งที่คลุมเครือชัดเจนขึ้น และเป็นสื่อที่ประหยัดค่าใช้จ่าย และสะดวกในการเก็บรักษาอีกด้วย ดังนั้นสไลด์จึงเป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมที่จะใช้ในระดับประถมศึกษา

2.1.3 การผลิตสไลด์เทปและวิธีการใช้สไลด์ในการเรียนการสอน

วารินทร์ รัชมีพรหม (2529) ได้กล่าวถึงการผลิตสไลด์ประกอบเสียงที่มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ ควรเป็นกระบวนการที่ประกอบด้วย ขั้นตอนการจัดทำดังนี้

1. การวางแผน (Planning)
2. การเขียนบท (Scripting)
3. การเตรียมวัสดุอุปกรณ์และฟิล์ม (Materials and film)
4. การจัดทำกราฟิกส์และชื่อเรื่อง (Graphics and titles)
5. การถ่ายภาพสไลด์ (Exposure)
6. การทำเทคนิคพิเศษ (Special effect in slide)
7. การล้างฟิล์มสไลด์ เข้ากรอบ เก็บรักษา และจัดหมวดหมู่ (Processing, mounting, storage and filing)
8. การทำสำเนา (Duplicating)
9. การบันทึกเสียงประกอบ (Tape recording)

สันทัต ภีบาลสุข และนิพนธ์ใจ ภีบาลสุข (2525) ได้กล่าวถึงวิธีการใช้สไลด์ในการเรียนการสอน โดยได้ให้คำแนะนำในการใช้สไลด์ประกอบการบรรยายการสอนไว้ดังนี้

1. การเตรียมการสอนของครู
 - 1) ครูต้องพิจารณาเห็นว่าเรื่องใดตรงกับความต้องการมากที่สุด
 - 2) อ่านคู่มือเรื่องนั้น ๆ ก่อน
 - 3) ฉายดูก่อนที่จะนำไปใช้ในห้องเรียน
 - 4) กำหนดไว้ล่วงหน้าก่อนว่าจะให้ผู้เรียนทำอะไรบ้าง หลังจากได้เรียนรู้จากสไลด์แล้ว เช่น อภิปราย และทำรายงานหรือแสดงความคิดเห็น
2. การฉายมี 2 ชั้น
 - ก. ก่อนฉาย
 - 1) ตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่จะฉาย ซึ่งผู้เรียนจะสามารถตอบได้ เมื่อดูภาพแล้ว
 - 2) แนะนำให้ผู้เรียนทราบว่ามื่ออะไรที่ควรสนใจเป็นพิเศษบ้าง
 - ข. ขณะฉาย
 - 3) อธิบายที่ละเอียดภาพ
3. ฉายจบแล้ว
 - 1) ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสไลด์ที่ดูแล้ว

- 2) กำหนดงานให้ผู้เรียนไปค้นคว้าเพิ่มเติม
- 3) ถ้าเห็นว่าจำเป็น จงฉายซ้ำอีกครั้งหนึ่ง
- 4) ให้ผู้เรียนตอบคำถามที่เตรียมไว้

สรุปได้ว่า การผลิตสไลด์เทป ซึ่งเป็นการผลิตสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่ต้องทำตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ได้สไลด์เทปที่มีคุณภาพ และประสิทธิภาพ เมื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอน ครูจะต้องมีการเตรียมการสอนที่ดีด้วย เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ตามลำดับขั้นตอนและอย่างเหมาะสม

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

2.2.1 ความหมายของการ์ตูน

สันทัต ภีบาลสุข และพิมพ์ใจ ภีบาลสุข (2525) ได้กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพเขียนแบบง่าย ๆ ที่ใช้แทนหรือล้อเลียนบุคคล แนวความคิด หรือสถานการณ์ที่ำำขึ้น เพื่อกระตุ้นความคิดของคน

วารินทร์ รัชมีพรหม (2531) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นภาพที่เขียนล้อเลียนลักษณะของบุคคล ความคิด สถานที่ เพื่อให้ผลต่อความคิดอ่านของสาธารณชน

กระทรวงศึกษาธิการ (2520) กล่าวว่า การ์ตูน เป็นทัศนวัสดุชนิดหนึ่ง ซึ่งจัดอยู่ในประเภทวัสดุลายเส้น (Graphic material) โดยเป็นภาพวาดหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวหรือข่าวสารต่าง ๆ ให้ทั้งความขบขัน สนุกสนานและช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ การ์ตูนส่วนใหญ่มักเป็นภาพวาดที่เกินเลยจากชีวิตจริง และมีคำพูดประกอบภาพไม่มีรายละเอียดมากนัก แต่จะเน้นบุคลิกของตัวการ์ตูนโดยเฉพาะส่วนตัว ซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้า บางครั้งมีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนคำพูด

The Encyclopedia Americana International (1975) ได้ให้คำจำกัดความของการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดตัวแทนหรือสัญลักษณ์ของบุคคล แนวความคิด เหตุการณ์ซึ่งนำไปในทำนองล้อเลียน แสดงความหลักแหลม หรือมุขตลก อาจเป็นภาพเดี่ยวหรือหลายภาพก็ได้ โดยปกติทั่วไปการ์ตูนมักจะปรากฏตีพิมพ์ในที่ ๆ คนอ่านทั่วไปเป็นจำนวนมาก เป้าหมายของการ์ตูนเหล่านั้นเพื่อการเมือง สังคม หรือเกี่ยวกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

Wittich และ Schuller (1968) ได้อธิบายความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นสิ่งที่จำลองความคิดของบุคคลหรือจำลองมาจากสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อ ความเห็นของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนได้เข้าใจถึงความคิดเข้าใจถึงเรื่องราวต่าง ๆ และในเวลาเดียวกันก็เกิดความรู้สึกขบขันไปด้วย

จากความหมายของการ์ตูนที่ได้มีผู้กล่าวถึงมาทั้งหมด สามารถสรุปได้ว่า การ์ตูน เป็น ภาพวาด ซึ่งส่วนใหญ่จะเกินเลยจากชีวิตจริง ที่ใช้แทน หรือล้อเลียนลักษณะของบุคคล แนวความคิด สถานที่ หรือสถานการณ์ ที่ให้ทั้งความขบขันสนุกสนาน และเกิดความเข้าใจในเรื่องราวหรือ เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้

คุณลักษณะของการ์ตูน

Wittich และ Schuller (1968) กล่าวว่าการ์ตูนที่ดีจะต้องมีแนวความคิดเดี่ยว โดย อาจจะเป็นภาพเลียนแบบชีวิตจริง เรื่องล้อเลียน เสียดสี เรื่องราวกึ่งนิทาน เรื่องราวประทับใจ และเรื่องขบขัน การ์ตูนมีอิทธิพลเหนือความคิดของ ประชาชนทั่วไป การ์ตูนเป็นสิ่งที่จะถ่ายทอด เนื้อหาออกมา โดยสร้างให้ง่ายแก่การเข้าใจซึ่งจะต้องอาศัยความชำนาญของผู้เรียน ในการ ถ่ายทอดความรู้สึกของตัวเองหรือเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย และมีความรู้สึก คล้อยตาม การ์ตูนเป็นสิ่งที่จะทำให้คนเข้าใจเรื่องราวสาระต่าง ๆ มีคนจำนวนมากที่อาจ ไม่ได้อ่านบทความในคอลัมน์ต่าง ๆ ในหนังสือพิมพ์ แต่ก็อาจรู้เรื่องราวเกี่ยวกับข่าวสารหรือความ เป็นไป ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในขณะนั้นได้ โดยการติดตามอ่านการ์ตูน ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้นักเขียนการ์ตูนในหนังสือ นิตยสารต่าง ๆ มีอิทธิพลต่อความคิดของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนเข้าใจ ถึงความคิดต่าง ๆ เข้าใจในเรื่องราวต่าง ๆ ที่นำเสนอและในขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดความขบขัน ไปในตัวด้วย

จากที่กล่าวถึงมาแล้วทั้งหมด ก็พอที่จะกำหนดลักษณะใหญ่ ๆ ของการ์ตูนได้ดังนี้คือ

1. มีรายละเอียดน้อย
2. ใช้สัญลักษณ์หรือลักษณะที่คนทั่วไปรู้จักดี
3. สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้รวดเร็ว

Wittich และ Schuller (1968) ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงคุณลักษณะเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่อง นั้นว่า เฟื่องเล็งที่บุคคล เรื่องราวก็พยายามผูกให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามความรู้สึกและการกระทำของ ตัวละครในภาพและเปรียบเทียบเรื่องราวของการ์ตูนให้เข้ากับชีวิตของตนเองซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้ เกิดจากสงครามปากกานพหน้าหนังสือพิมพ์ระหว่าง William and Randolph Hearst กับ Joseph Pulitzer เมื่อกลางปี ค.ศ.1860 ซึ่งได้เขียนการ์ตูนโต้ตอบกันในวารสารชื่อ The New York Journal และ The New York World ซึ่งออกประจำวันอาทิตย์ ทำให้เกิด การแข่งขันกันในท้องตลาดและในไม่ช้า ในสหรัฐอเมริกา ก็มีการวาดภาพการ์ตูนเป็นที่แพร่หลาย อย่างรวดเร็ว

2.2.2 ประเภทของการ์ตูน

เรียงลักษณ์ มหาวิจิณัยมนตรี (2517) สุวิธ เทนปั้น (2517) สัมคร ผลจำรูญ (2522) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนโดยสไตล์ (Style) การวาด สามารถแบ่งรูปแบบของภาพการ์ตูนได้ดังนี้

1. แบบเลียนของจริง (Realistic type) เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทางและสภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นการวาดภาพวาดเหมือนจริง ลักษณะภาพการ์ตูนแบบนี้ พบมากในการ์ตูนเรื่องของอเมริกา หนังสือพิมพ์รายวันของไทย บางฉบับได้นำภาพการ์ตูนเรื่องแบบเลียนของจริง ตัดตอนมาลงพิมพ์ในหนังสือของตน เพื่อให้ผู้อ่านติดตามอ่านทุกวัน เช่น หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ นำเรื่อง "แฟนทอม" และ "แฟลช - กอร์ดอน" มาตีพิมพ์ หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ก็นำเรื่อง "ทาร์ซานจำวป่า" มาลงพิมพ์ควบคู่กับการ์ตูนไทย เป็นเรื่องที่แสดงถึงคุณธรรมและคติธรรมสำหรับเด็ก ๆ บางฉบับก็ลงเฉพาะวันอาทิตย์ นอกจากนี้ก็ยังมีการ์ตูนภาพการ์ตูนเป็นเล่มโดยเฉพาะเป็นการ์ตูนเรื่องเกี่ยวกับนิทานไทย ต่างประเทศ เกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติศาสตร์ และ สารคดี เป็นต้น

2. แบบล้อของจริง (Cartoon type) เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไปจากความเป็นจริง มักเน้นเฉพาะลักษณะเด่น ๆ หรือที่สำคัญ ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะให้เป็นการล้อเลียน และให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้ดู เช่น การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งเขียนภาพล้อหนู ในการ์ตูนเรื่อง "มิกกี้เมาส์" ล้อเบ็ดในเรื่อง "โดนัลด์ดั๊ก" ล้อคนกับสุนัขในเรื่อง "ทรามวีย์กับไอ้ตูป" เป็นต้น ในโทรทัศน์ก็มีภาพยนตร์การ์ตูนให้ชมกันอยู่เสมอ และเรื่องที่มีความนิยมมากก็มี "ทอมกับเจอร์รี่" "โดราเอมอน" ซึ่ง สร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างมาก ภาพการ์ตูนต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นการบิดเบือนไปจากความเป็นจริง ผู้สร้างได้พยายามเปลี่ยนแปลงลักษณะท่าทางตลอดจนรูปร่างหน้าตาและเรื่องราว ให้ดูเป็นเรื่องเกินความจริงทั้งนั้น

3. แบบโครงร่างหรือภาพก้านไม้ขีด (Match-stick type) เป็นภาพวาดลายเส้นขาว-ดำ อย่างง่าย ๆ ไม่ได้เน้นเรื่องความเหมือนจริง ภาพแบบนี้จะขึ้นอยู่กับเส้นสำคัญเท่านั้น ไม่จำเป็นจะต้องทำให้เด่นขึ้นมาโดยอาศัยสีเข้มหรือสีพื้น หรืออาศัยแสงเงา ใช้เพียงเส้นที่เน้นขาว-ดำหรือถ้าจะระบายสีก็ใช้สีเดียวตลอดทั้งภาพได้ เป็นภาพที่ใช้เทคนิคในการวาดง่ายที่สุด ผู้วาดเพียงแต่แค่เรียนรู้เรื่องสัดส่วนและแบบพื้นฐานของภาพเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ภาพแบบนี้มักใช้กันในฐานะเป็นสัญลักษณ์ของรูปภาพ

ภาพการ์ตูนโครงร่างหรือภาพก้านไม้ขีดนั้นอันที่จริงแล้วก็ เป็นภาพประเภทล้อความจริงด้วยเหมือนกัน แต่ภาพแบบนี้ต่างกับภาพการ์ตูน 2 แบบแรก ในเรื่องของการใช้เส้น กล่าวคือ ภาพการ์ตูนโครงร่างจะใช้เส้นเพียงน้อยเส้น แต่ให้ความหมายและความสำคัญของเส้นนั้นมาก เช่น เส้นเพียงเส้นเดียวอาจจะใช้แสดงแทนอวัยวะของคน เช่น แขน หรือขา ได้ และในขณะเดียวกัน เส้นนั้นก็แสดงถึงกริยา อาการของแขน หรือขา นั้นไปด้วย ถ้าเป็นภาพการ์ตูน 2 ประเภทแรก จะต้องใช้เส้นมากกว่า เพราะจะแสดงถึงขนาดหรือความหนาของอวัยวะด้วยอย่างน้อยก็ 2 เส้น ในลักษณะเส้นที่ขนานกัน

จากการกล่าวถึงประเภทของการการ์ตูนที่ผ่านมา สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบของภาพการ์ตูน ที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นแบบเลียนของจริง และแบบล้อของจริง

2.2.3 การการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน

การ์ตูนเป็นภาพที่เด็กสนใจมากประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้เป็นสิ่งเร้าความสนใจที่สำคัญในการเรียนการสอน (Merker, อ้างใน สุวิช แทนัน, 2517) นอกจากนี้ การ์ตูนยังช่วยให้เด็กชอบอ่านและสนใจอ่าน ช่วยให้เด็กได้ใช้ความคิดที่จะเรียบเรียงเรื่องที่เขาเห็นออกมาได้ดีเนื่องจาก การ์ตูน สามารถถ่ายทอดความคิด จินตนาการออกมาเป็นภาพต่าง ๆ แต่ช่วยให้คนได้มองเห็นความจริงได้มากที่สุด ยิ่งกว่านั้นการ์ตูนยังให้ความเพลิดเพลิน การแสดงออกซึ่งอารมณ์ขัน นับว่าเป็นสิ่งสำคัญครูที่มีประสิทธิภาพโดยทั่วไปถือว่า ภาพการ์ตูนเป็นอุปกรณ์การสอนที่สมบูรณ์แบบอย่างหนึ่ง

สังเขต นาคไฉจิตร (2531) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการการ์ตูนในทางการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. กระตุ้นให้เรียน (Motivation) การ์ตูนเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องเร้าความสนใจในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี เช่น ใช้เป็นจุดเริ่มต้นของการอภิปรายให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการเรียน โดยครูอาจตั้งเป็นคำถาม เช่น "การ์ตูนให้ความรู้อะไรบ้าง" "การ์ตูนเรื่องนี้ควรจะตั้งชื่อเรื่องว่าอะไร" เป็นต้น การ์ตูนนี้ใช้ได้ทั้งโรงเรียนประถมและโรงเรียนมัธยม ประโยชน์โดยตรงคือ ทำให้มีอารมณ์ขัน เรียนได้สนุก ถ้าตัวนักเรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนนั้น ทำให้การเรียนได้ผลเพิ่มขึ้น

สำหรับการการ์ตูนที่ไม่มีคำอธิบายเรื่อง เป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดความสนใจได้มากกว่าการ์ตูนที่มีคำอธิบายเรื่อง เพราะทำให้เกิดความรู้สึกท้าทายความคิดของผู้ดู

2. ใช้อธิบายให้เข้าใจ (Illustrations) การใช้ภาพการ์ตูนง่าย ๆ อธิบายวิชาที่เรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น เช่น ในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ โดยเขียนภาพแมลงมี

2 ขา แล้วให้นักเรียนดูว่าถูกต้องหรือไม่ ในการใช้การตุนประกอบการสอนนี้ ครูต้องเลือกใช้การตุนที่เหมาะสม อย่าให้นักเรียนเห็นเป็นเรื่องตลกจนเกินไป ต้องให้ความสนใจใส่ในรายละเอียดของเนื้อหาวิชาตรงกับความมุ่งหมายที่วางไว้

3. ใช้เป็นกิจกรรมนักเรียน (Pupil activity) การให้นักเรียนเขียนภาพการตุนด้วยตนเอง อธิบายภาพด้วยตนเอง หรือประกอบกิจกรรมในการเรียนด้านต่าง ๆ เป็นการสร้างเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ จึงนับได้ว่ามีประโยชน์มาก เช่น การเขียนภาพการตุนเกี่ยวกับการทำความสะอาด เกี่ยวกับการขับรถที่ปลอดภัย เกี่ยวกับกิจกรรมของนักเรียน หรือสุขปฏิบัติในการรับประทานอาหาร เป็นต้น นักเรียนจะใช้ภาพการตุน เป็นเครื่องมือในการช่วยให้เกิดความสนใจได้เป็นอย่างดี

Wittich และ Schuller (1968) ได้เสนอแนะจุดมุ่งหมายของการใช้การตุนประกอบการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เพื่อการจูงใจ เพราะโดยธรรมชาติของการตุนที่ดี ย่อมจะเร้าใจผู้ดูอยู่แล้ว จึงเหมาะที่จะใช้เป็นเครื่องจูงใจได้เป็นอย่างดีในการเริ่มบทเรียน
2. ใช้เพื่อประกอบการอธิบาย การเขียนภาพการตุนอย่างง่าย ๆ ประกอบไปกับการอธิบายจะช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น แต่ครูจะต้องระวังอย่าให้นักเรียนเพ่งเล็งไปในเรื่องซับซ้อนไปเสียหมด และควรพยายามมิให้นักเรียนมุ่งความสนใจไปยังรายละเอียด ที่ไม่เกี่ยวข้องจุดมุ่งหมายของการตุน ครูที่ใช้การตุนประกอบการอธิบายจะได้ประโยชน์จากการตุน 2 ประการคือ ใช้ประกอบการอธิบายจุดมุ่งหมายของการเรียน และเป็นการลำดับชั้นการสอนได้เป็นอย่างดี
3. ใช้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมของนักเรียน การให้นักเรียนเขียนภาพการตุนขึ้นเอง เป็นกลวิธีที่เหมาะสมอย่างยิ่ง เพราะมีทั้งอารมณ์ขันเหมาะสมกับบุคลิกของเด็กรวมทั้งเป็นการถูกต้องตามหลักจิตวิทยา นอกจากจะใช้สำหรับอธิบายให้เป็นภาพโฆษณาหรือประกอบกิจกรรมของนักเรียนแล้ว ยังนับเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนได้มากทีเดียว

Leptich (อ้างใน Kinder, 1965) ได้ทำการสำรวจการใช้การตุนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมตอนต้นและตอนปลาย จำนวน 300 คน ปรากฏผลดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการตุน
2. นักเรียนร้อยละ 97 ชอบครูที่สอนโดยใช้การตุน
3. การตุนมีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ และคณิตศาสตร์

4. ประโยชน์ของการเรียนรู้ที่การใช้ภาพประกอบ การดึงดูดความสนใจ การจูงใจให้เข้าใจชัดเจน การเน้นให้เกิดอารมณ์ขึ้น

5. ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือที่มีภาพการดูเป็นภาพประกอบ

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2523) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic achievement) ว่าหมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล อันเกิดจากการเรียน การสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรม หรือจากการสอบ จึงเป็นการตรวจสอบความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผล (Level of accomplishment) ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไรมีความสามารถชนิดใด

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2531) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว ซึ่งมักจะเป็นข้อคำถาม ให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษและดินสอ (Paper and pencil test) กับให้นักเรียนปฏิบัติจริง (Performance test)

บุญชม ศรีสะอาด (2532) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ว่า หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของบุคคลในด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ใน เนื้อหาสาระ และตามจุดประสงค์ของวิชา หรือเนื้อหาที่สอบนั้น

วาสนา จาดพุ่ม (2535) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง การวัด การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบในด้านเนื้อหาวิชา และในด้านของการปฏิบัติ ตามจุดประสงค์ของวิชาหรือเนื้อหาที่สอบ

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การวัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและ ประสบการณ์การเรียนรู้ ในเนื้อหาสาระนั่นเอง

ลักษณะของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2523) ได้แบ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดมุ่งหมาย และ ลักษณะวิชาที่สอน ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถ ในการปฏิบัติหรือทักษะของ ผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าว ในรูปการกระทำจริง ให้ออกเป็น ผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ

(Performance test)

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา ซึ่งเป็น
ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้
โดยใช้ "ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์" (Achievement test)

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2531) ได้แบ่งแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ได้เป็น 2
พวก คือ

1. แบบทดสอบของครู หมายถึง ชุดของคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้น ซึ่งเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับ
ความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียนว่า นักเรียนมีความรู้มากแค่ไหน บทพร้อมที่ตรงไหน
จะได้สอนซ่อมเสริม หรือเป็นการวัดดูความพร้อมที่จะเรียนบทเรียนใหม่ ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการ
ของครู

2. แบบทดสอบมาตรฐาน แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชา
หรือจากครูที่สอนวิชานั้น แต่ผ่านการทดลองคุณภาพหลายครั้ง จนกระทั่งมีคุณภาพดีพอจึงสร้างเกณฑ์
ปกติ ของแบบทดสอบนั้น สามารถใช้เป็นหลักเปรียบเทียบผล เพื่อประเมินค่าของการเรียนการสอน
ในเรื่องใด ๆ ก็ได้แบบทดสอบมาตรฐานจะมีคู่มือดำเนินการสอบ บอกวิธีสอบและยังมีมาตรฐานใน
ด้านการแปลคะแนนด้วย

ทั้งแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น และแบบทดสอบมาตรฐาน มีวิธีการในการสร้างข้อคำถาม
เหมือนกัน เป็นคำถามที่วัดเนื้อหาและพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. วัดด้านความรู้ความจำ
2. วัดความเข้าใจ
3. วัดการนำไปใช้
4. วัดด้านการวิเคราะห์
5. วัดด้านสังเคราะห์
6. วัดด้านการประเมินค่า

บุญชม ศรีสะอาด (2532) ได้แบ่งลักษณะของแบบทดสอบออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion referenced test) หมายถึง แบบทดสอบที่
สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินว่าผู้สอนมี
ความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบ
ทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm referenced test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งสร้าง

เพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ความสามารถในการจำแนกผู้สอบตามความเก่งอ่อนได้ดี เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐาน ซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถให้ความหมายแสดงถึงสถานภาพความสามารถของบุคคลนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Prescott (1961) ได้ใช้ความรู้ทางชีววิทยา สังคมวิทยา จิตวิทยา และ การแพทย์ ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนของนักเรียน และสรุปผลการศึกษาว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งใน และนอกห้องเรียน ประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย ได้แก่ อัตราการเจริญเติบโตของร่างกาย สุขภาพทางกาย ข้อบกพร่องทางกาย และบุคลิกภาพท่าทาง

2. องค์ประกอบทางความรัก ได้แก่ ความสัมพันธ์ของบิดามารดา ความสัมพันธ์ของบิดามารดากับลูก ความสัมพันธ์ระหว่างลูก ๆ ด้วยกัน และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกทั้งหมดในครอบครัว

3. องค์ประกอบทางวัฒนธรรมและสังคม ได้แก่ ชนบทชนบทนิยมประเพณี ความเป็นอยู่ของครอบครัว สภาพแวดล้อมทางบ้าน การอบรมทางบ้าน และฐานะทางบ้าน

4. องค์ประกอบทางความสัมพันธ์ในเพื่อนวัยเดียวกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ของนักเรียนกับเพื่อนวัยเดียวกันทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน

5. องค์ประกอบทางพัฒนาแห่งตน ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ เจตคติของนักเรียนต่อการเรียน

6. องค์ประกอบทางการปรับตัว ได้แก่ ปัญหาการปรับตัว การแสดงออกทางอารมณ์

Carroll (1963) ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับอิทธิพลขององค์ประกอบต่างที่มีต่อระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน โดยนำครู นักเรียน และหลักสูตรมาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ โดยเชื่อว่า เวลา และคุณภาพของการสอน มีอิทธิพลโดยตรงต่อปริมาณความรู้ที่นักเรียนได้รับ

วาสนา จาตุพม (2535) ได้สรุปผลกระทบต่องานสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า มีหลายองค์ประกอบด้วยกัน แต่ผลที่เกิดขึ้นโดยตรงนั้น ได้แก่ วิธีการสอนของครูและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น องค์ประกอบด้านร่างกาย ทางความรัก วัฒนธรรมและสังคม ความสัมพันธ์ การพัฒนาแห่งตน การปรับตัว ครู นักเรียน และหลักสูตร รวมทั้งวิธีการสอนของครูและการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนของครู

2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

เนื้อหาของชีวบริเวณในระดับประถมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ถูกกำหนดไว้ใน กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 3 สิ่งที่อยู่รอบตัวเรา หน่วยย่อยที่ 2 สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ

กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เป็นกลุ่มประสบการณ์หนึ่งใน 5 กลุ่ม ของหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) มีจุดประสงค์ทั่วไป ดังนี้

เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมในด้านอนามัย ประชากร การเมือง การปกครอง ศาสนา วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติโดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงสภาพ ปัญหา กระบวนการแก้ปัญหา และสามารถนำประสบการณ์เหล่านี้ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อ การดำรงชีวิต จึงต้องปลูกฝังให้มีคุณลักษณะ ดังนี้

1. มีความเข้าใจพื้นฐานและปฏิบัติตนได้ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพอนามัยทางร่างกาย และจิตใจ ทั้งส่วนบุคคลและส่วนรวม
 2. มีความรู้และทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับสังคมและธรรมชาติ มีนิสัยใฝ่หาความรู้อยู่เสมอเพื่อการดำรงชีวิตที่ดี
 3. สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง
 4. มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้
 5. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นธรรมชาติ เทคโนโลยี และทางสังคม
 6. มีความเข้าใจ เลื่อมใสในการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข
 7. เข้าใจหลักของการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยตระหนักในหน้าที่ความรับผิดชอบ ปฏิบัติตามขอบเขตแห่งสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น
 8. มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และความเป็นเอกราชของชาติ
- (กระทรวงศึกษาธิการ, 2532)

2.4.1 จุดประสงค์การเรียนรู้กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตใน ป.02 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตใน ป.02 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไว้ดังนี้

กระบวนการแก้ปัญหา

1. วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและเหตุผลกระทบที่จะเกิดปัญหา
2. เสนอแนวทางแก้ปัญหาตามข้อมูลและสภาพของปัญหา
3. เลือกแนวทางแก้ปัญหาตามข้อมูลและสภาพของปัญหา
4. แก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ
5. ปรับปรุงการแก้ไขปัญหาให้เกิดผลทางบวกอย่างมีประสิทธิภาพ ภูมิปัญญา ความรู้ความสามารถ

และการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

6. นำความรู้และวิธีการทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
7. เห็นความสำคัญของวิทยาศาสตร์
8. ยอมรับและเห็นความจำเป็นในการเสริมสร้างสุขภาพกายและจิต
9. ปฏิบัติตนในการดูแลสุขภาพอย่างสม่ำเสมอทุกวัน
10. วางแนวทางในการทำงานกลุ่ม
11. นำกระบวนการทำงานกลุ่มไปใช้ในการทำงานกลุ่มเป็นประจำ
12. มีเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ และปรับปรุงงานอยู่เสมอ
13. วิเคราะห์ผลดีของการปฏิบัติเกี่ยวกับการอนุรักษ์ บำรุงรักษา ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม

และทรัพยากรธรรมชาติ

14. ปฏิบัติและแนะนำชักชวนผู้อื่น ให้ปฏิบัติในการอนุรักษ์ และบำรุงรักษาศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม

15. เสนอแนวปฏิบัติที่เหมาะสมในการใช้ประโยชน์จากความรู้ ข่าวสาร และข้อมูล

16. นำความรู้ ข่าวสาร ข้อมูล ไปใช้ประโยชน์ในการทำงานและดำเนินชีวิตประจำวัน อย่างเหมาะสม

17. อธิบายแนวปฏิบัติที่เหมาะสมในการอยู่ร่วมกันในครอบครัวและสังคม

18. ปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ที่มีต่อครอบครัว ชุมชน ประเทศชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ถูกต้องเหมาะสมและปรับปรุงให้ดีขึ้นอยู่เสมอเป็นประจำ

19. เสนอแนวปฏิบัติที่สอดคล้องกับหลักธรรมทางศาสนา

20. ปฏิบัติตนและแนะนำชักชวนผู้อื่นให้ปฏิบัติตามหลักธรรมทางศาสนาอยู่เสมอ

21. ปฏิบัติตนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคม และ สิ่งแวดล้อม

2.4.2 โครงสร้างที่เน้นเนื้อหาสาระ

เนื้อหาสิ่งแวดล้อมศึกษาที่สอดแทรกไว้สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 กำหนดไว้ในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 1 สิ่งอยู่รอบตัวเรา หน่วยย่อยที่ 2 สิ่งแวดล้อมทางกายภาพและหัวข้อที่นำมาศึกษาคือเรื่อง ชีวริเวณ โดยมีเนื้อหาดังนี้

ระยะเวลา 21 คาบ

ความคิดรวบยอด/หลักการ

ชีวริเวณที่มีคุณค่าต่อการดำรงชีวิต ทุกคนต้องช่วยกันถนอมรักษาไม่ทำลายให้หมดไป

หรือร้อยละ

จุดประสงค์

1. บอกความหมายของคำว่า "ชีวริเวณ" ได้
2. อธิบายถึงคุณค่าของธรรมชาติที่มีต่อการดำรงชีวิตได้
3. บอกถึงสาเหตุที่ชีวริเวณถูกทำลาย และวิธีแก้ไขได้

คุณสมบัติที่ต้องการเน้น

ความมีเหตุผล

ความรับผิดชอบ

ความไม่เห็นแก่ตัว

เนื้อหา

1. ความหมายและองค์ประกอบของชีวริเวณ

ชีวริเวณ คือบริเวณที่มีสิ่งมีชีวิตอาศัยอยู่ร่วมกันและดำเนินชีวิตอย่างมีความสัมพันธ์ต่อกันและสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมด้วย

องค์ประกอบของชีวริเวณหนึ่ง ๆ จะประกอบด้วยสิ่งมีชีวิต เช่น มนุษย์ พืช สัตว์ และสิ่งไม่มีชีวิต เช่น ดิน น้ำ อากาศ แสงสว่าง

บทบาทของสิ่งมีชีวิตในชีวริเวณ

- 1) ผู้ผลิต หมายถึงสิ่งที่สามารถสร้างอาหารเองได้ ได้แก่ พืช
- 2) ผู้บริโภค หมายถึง สิ่งที่มีชีวิตที่สร้างอาหารเองไม่ได้ แต่กินสิ่งมีชีวิตชนิดอื่นเป็นอาหาร ได้แก่ คนและสัตว์
- 3) ผู้ย่อยอินทรีย์สาร หมายถึง สิ่งที่ย่อยสลายซากของสิ่งมีชีวิตทุกชนิดที่ตายแล้วให้เน่าเปื่อยผุพัง เช่น จุลชีวัน แบคทีเรีย และรา เป็นต้น

2. การรักษาดุลแห่งธรรมชาติ

ความหมาย กลุ่มสิ่งมีชีวิต และกลุ่มสิ่งไม่มีชีวิตจะอยู่ในสิ่งแวดล้อมเดียวกัน จะเกี่ยวข้องกัน โดยมีการกินกันเป็นทอด ๆ ในการดำรงชีวิต ในลักษณะของลูกโซ่ของอาหาร

การเสียดุลแห่งธรรมชาติ

ตัวอย่าง

1) มลภาวะทางน้ำ น้ำเสียในแม่น้ำลำคลองที่มีขยะมูลฝอยอยู่มาก ๆ

2) มลภาวะของอากาศ เช่นอากาศเสียที่มีโรงงานอุตสาหกรรม ในถนนที่มี

การจราจรคับคั่ง

3) มลพิษของดิน เป็นสภาวะที่ดินเสื่อมคุณภาพ ซึ่งมีสาเหตุมาจากการตัดแปลงธรรมชาติ เช่นการใช้สารเคมี การทิ้งขยะมูลฝอย การทำลายป่าไม้ เป็นต้น

4) มลพิษของเสียงหรือเสียงเป็นพิษ หมายถึงสภาวะที่บริเวณนั้นมีเสียงอีกทีก็มักมีสาเหตุมาจาก ยานพาหนะ เสียงของเครื่องจักรในโรงงานอุตสาหกรรม เป็นต้น

5) มลพิษทางทัศนภาพ การทำความสกปรกรกรุงรังกับสถานที่ ทั้งในบ้านเรือนและสาธารณะชน ขาดระเบียบวินัย และความมั่งง่ายของเจ้าของสถานที่ เป็นต้น

3. คุณค่าของชีวนิเวศที่มีต่อการดำรงชีวิต

4. สาเหตุของชีวนิเวศที่ถูกทำลายและวิธีแก้ไข

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2534)

สรุปได้ว่า กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เป็นกลุ่มประสบการณ์ที่มีความสำคัญมากต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนต่อไปในอนาคต ในหัวข้อเรื่องชีวนิเวศ ของกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต มีความสอดคล้องอย่างมากต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มวิชานี้ ได้จัดเนื้อหาให้ผู้เรียนได้เข้าใจธรรมชาติที่อยู่แวดล้อมทั้งทางสังคม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การปรับตัวให้เข้ากับสภาพของการเปลี่ยนแปลงของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งมีผลต่อการดำเนินชีวิต และยังมุ่งให้ผู้เรียนมีกระบวนการในการศึกษาเล่าเรียน เพื่อบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้ อันจะทำให้พัฒนาไปสู่การแก้ปัญหาของบุคคล ครอบครัว ไปสู่สังคม และประเทศชาติสืบต่อไป



2.5 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสไลด์เทป

วชน
LB
ภ431

ผลงานวิจัยในประเทศไทย

เพ็ญศิริ แก้วเกษร (2522) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ที่เกิดจากการใช้สไลด์เทปแบบที่เลือกภาพ สร้างคำบรรยาย และลำดับเนื้อหาโดยเด็ก กับสไลด์เทปแบบที่เลือกภาพ สร้างคำบรรยายและลำดับเนื้อหาโดยผู้ใหญ่ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายหญิงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสตรีอุตรดิตถ์ จ.อุตรดิตถ์ จำนวน 60 คน ผลการศึกษพบว่า กลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปแบบที่เลือกภาพ สร้างคำบรรยายและลำดับเนื้อหาโดยเด็ก มีผลการเรียนรู้สูงกว่า กลุ่มควบคุมที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปแบบที่เลือกภาพ สร้างคำบรรยาย และลำดับเนื้อหาโดยผู้ใหญ่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ต่างก็มีผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นหลังจากเรียนโดยใช้สไลด์เทปทั้งสองแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิชราวดี เพชรไทย (2524) ทำการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย วิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากรูปแบบการบรรยายประกอบสไลด์เทปแบบต่าง ๆ คือ การบรรยายแบบบรรยาย การบรรยายแบบสนทนา และการบรรยายแบบบรรยายร่วมกับสนทนา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 120 คน ผลการศึกษพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากรูปแบบการบรรยายแบบบรรยายให้ผลดีกว่านักเรียนที่เรียนจากรูปแบบการบรรยายแบบบรรยายร่วมกับสนทนา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และของนักเรียนที่เรียนจากแบบบรรยายกับนักเรียนที่เรียนแบบสนทนา และนักเรียนที่เรียนจากแบบสนทนากับนักเรียนที่เรียนแบบบรรยายร่วมกับสนทนา ไม่แตกต่างกัน นักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนสูงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำที่ระดับ .01 และนักเรียนที่มีความสามารถต่างกันและเรียนจากรูปแบบการบรรยายต่างกัน ไม่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิรัตน์ เชื้อชาญ (2526) ได้ศึกษาการใช้การสรุปแบบต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำจากวิธีการสอนด้วยสไลด์ประกอบการบรรยาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจากโรงเรียนวัดคลองเตย กรุงเทพมหานคร จำนวน 90 คน ผลการศึกษพบว่า ผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำของผู้เรียนที่เรียนจากสไลด์ประกอบการบรรยาย สไลด์ประกอบการบรรยายที่มีการสรุปเป็นตอน ๆ และสไลด์ประกอบการบรรยายที่มีการสรุปรวบยอดในตอนท้าย แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อำนวย อรรจนาท (2528) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้าน
 พุทธินิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในวิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ที่เรียนจาก
 สไลด์เทป ที่มีสไลด์สรุปเนื้อหา 2 แบบ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 โรงเรียนวัดสระบัว ผลการศึกษพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธินิสัยของทั้งสองกลุ่มไม่
 แตกต่างกัน

สมุทร สีสุ่น (2529) ได้ทำการศึกษาผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำจากสไลด์
 เทปสามแบบ ในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 ของโรงเรียนเทศบาลท่าอิฐ จ. อุตรดิตถ์ จำนวน 90 คน ผลการศึกษปรากฏว่า ผลการเรียนรู้
 และความคงทนในการจำของกลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปที่มีภาพร่วมกับคำถามสอดแทรกเป็นตอน ๆ
 ภายในเรื่อง สูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปที่มีภาพสอดแทรกเป็นตอน ๆ ภายในเรื่อง อย่างมี
 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนกลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปที่มีภาพสอดแทรกเป็นตอน ๆ ภายใน
 เรื่องกับกลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปที่มีคำถามสอดแทรกเป็นตอน ๆ ภายในเรื่อง และกลุ่มที่เรียนจาก
 สไลด์เทปที่มีคำถามสอดแทรกเป็นตอน ๆ ภายในเรื่อง กับกลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปที่มีภาพร่วมกับ
 คำถามสอดแทรกเป็นตอน ๆ ภายในเรื่อง นั้นแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

พัลลภ นิริยะสุวงศ์ (2531) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่
 เรียนจากสไลด์เทปแบบที่มีการประกอบสำนวนและเสียงบรรยายแตกต่างกันโดยยึดจุดมุ่งหมาย
 เชิงพฤติกรรมเดียวกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายหญิงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียน
 สาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 120 คน ผลการศึกษพบว่า กลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทป
 แบบที่สร้างคำบรรยายและบรรยายโดยเด็กนักเรียนที่อยู่ในวัยเดียวกันกับผู้เรียน มีปริมาณการ
 เรียนรู้สูงกว่า กลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปแบบที่สร้างคำบรรยายโดยผู้ใหญ่แต่บรรยายโดยนักเรียน
 ที่อยู่ในวัยเดียวกันกับผู้เรียน และกลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปแบบที่สร้างคำบรรยายและบรรยายโดย
 ผู้ใหญ่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และกลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปแบบที่สร้างคำบรรยาย
 โดยเด็กนักเรียนที่อยู่ในวัยเดียวกันกับผู้เรียน แต่บรรยายโดยผู้ใหญ่ มีปริมาณการเรียนรู้สูงกว่า
 กลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปแบบที่สร้างคำบรรยายโดยผู้ใหญ่แต่บรรยายโดยนักเรียนที่อยู่ในวัยเดียว
 กันกับผู้เรียน และกลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปแบบที่สร้างคำบรรยายและบรรยายโดยผู้ใหญ่ อย่างมี
 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เสียงบรรยายโดยเด็กกับเสียงบรรยายโดยผู้ใหญ่ไม่มีผลต่อปริมาณ
 การเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เสียงบรรยาย กับคำบรรยายไม่มีอิทธิพลร่วมกัน
 ต่อปริมาณการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากสไลด์เทปทั้ง 4 แบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความ
 ก้าวหน้าในการเรียนด้วยสไลด์เทปทั้ง 4 แบบของกลุ่มทดลองทั้ง 4 กลุ่ม มีปริมาณการเรียนรู้เพิ่ม

ชั้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พิเชษฐ เพียรเจริญ (2532) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้ โดยวิธีอุปมา กับวิธีอุปนัย ใน สไลด์เทป กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พลังงานและสารเคมี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองใหม่ลพบุรี จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มที่เรียนโดยสไลด์เทปที่นำเสนอเนื้อหาโดยวิธีอุปนัยสูงกว่ากลุ่มที่เรียน โดยสไลด์เทปที่นำเสนอเนื้อหาโดยวิธีอุปมา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กาญจนา สุเมธ (2534) ได้ศึกษาผลของสิ่งช่วยจัดมโนทัศน์ก่อนการเสนอสไลด์เทปที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำ วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องน้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏว่า กลุ่มที่เรียนจากสไลด์เทปที่มีสิ่งช่วยจัดมโนทัศน์ แบบเรื่องย่อ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำสูงสุด รองลงมาคือการเสนอ สไลด์เทปที่มีสิ่งช่วยจัดมโนทัศน์ แบบโครงเรื่อง การเสนอสไลด์เทปที่มีสิ่งช่วยจัดมโนทัศน์แบบคำถาม เชิงอรรถ และกลุ่มที่เรียนจากการเสนอสไลด์เทป ที่ไม่มีสิ่งช่วยจัดมโนทัศน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำต่ำที่สุด

ชัยพร ชูรวมวงศ์ (2534) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ความคิดรวบยอด โดยใช้สไลด์เทปแบบมีการสรุปเป็นตอน ๆ ด้วยภาพผสมที่มีและไม่มีตัวชี้ นำ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา ซึ่งอยู่ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน ผลการศึกษาปรากฏว่า ผลการเรียนรู้ความคิดรวบยอดของกลุ่มที่เรียนโดยสไลด์ เทปแบบมีการสรุปเป็นตอน ๆ ด้วยภาพผสมที่มีตัวชี้ นำ สูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปแบบมี การสรุปเป็นตอน ๆ ด้วยภาพผสมที่ไม่มีตัวชี้ นำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลงานวิจัยในต่างประเทศ

Berry, H.L. (1991) ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างสีเหมือนธรรมชาติและรูปภาพที่ให้อำนาจ โดยใช้สไลด์ 4 แบบ คือ ภาพลายเส้นขาวดำ ภาพสีเหมือนธรรมชาติ และภาพสีไม่เหมือนธรรมชาติ กลุ่มทดลองเป็นนักศึกษาระดับปริญญาโท พบว่าค่าเฉลี่ยของสีเหมือนธรรมชาติ ขาวดำ ภาพลายเส้น และภาพสีไม่เหมือนธรรมชาติ มีค่าเท่ากับ 10.68, 9.75, 7.90 และ 6.50 ตามลำดับแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .0001 สีที่ไม่เหมือนธรรมชาติจะให้ค่าเฉลี่ย ต่ำกว่าภาพสี เหมือนธรรมชาติ ขาวดำ และภาพลายเส้น ซึ่งภาพสีไม่เหมือนธรรมชาติยากที่จะ ทำให้จดจำได้

Jesky, R.R. และ Berry, H.L. (1991) ได้ศึกษาผลกระทบจากภาพที่ ขัดแย้งกับ รูปแบบการเรียนรู้ (Cognitive style) ในการจำภาพโดยใช้สไลด์ 3 แบบ คือภาพ สี ขาวดำ และภาพลายเส้น กลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่มตามรูปแบบการเรียนรู้คือ Field-dependent,

Indeterminate และ Field-independent พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มจะเรียนได้ดีในสไลด์ที่เป็นภาพสี และแต่ละกลุ่ม เรียนรู้ภาพสีไม่แตกต่างกัน

จากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยนำมากล่าวไว้ในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าสไลด์เทป เป็นสื่อการเรียนการสอนที่เป็นประโยชน์ เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพราะสามารถถ่ายทอดเนื้อหา อธิบายเรื่องราวได้ง่าย สะดวก รวดเร็วและประหยัด และยังเป็นสไลด์ที่ประกอบด้วยภาพการ์ตูน ก็จะเป็นสิ่งเร้าอันมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนนั้นมีคุณค่า และเกิดประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนการสอน เพราะนอกจากจะเป็นสิ่งเร้าอันมีประสิทธิภาพแล้ว ยังสามารถ สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ในการเรียนการสอน ซึ่งจะเป็นแนวทางในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ต่อไปด้วย ดังนั้น การนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอน จึงนับว่าเป็นสิ่งจำเป็น และเพื่อให้เกิดความ เหมาะสมซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์มากที่สุด จึงควรที่จะมีวิธีการนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีระบบ และควรคำนึงถึงความเหมาะสม ระหว่าง แบบ ลักษณะวัย และระดับการศึกษา ของนักเรียนด้วย (สมิคร ผลจำรูญ, 2522)

2.6 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

สุรางรัตน์ ๗ นัทลุง (2520) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนแบบบรรยาย กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงพอที่จะนำไปสอนได้ ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เพิ่มขึ้น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนกับการสอนแบบบรรยายแตกต่างกัน

ประเสริฐ มาสุปรีดี (2522) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนตามปกติ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนปกติ

สมิคร ผลจำรูญ (2522) ได้ศึกษารูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และความชอบแบบของการ์ตูน จำแนกตามเพศ ระดับชั้น กลุ่มอายุ และความสัมพันธ์ระหว่าง ความชอบแบบภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมปีที่ 2, 4 และ 6 พบว่า นักเรียนที่มีเพศและกลุ่มอายุต่างกันแม้จะศึกษาจากการ์ตูนต่างแบบกัน ก็มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ระดับชั้นที่ต่างกันทำให้ผลการเรียนรู้ต่างกัน ในด้านความชอบภาพนั้น เพศ กลุ่มอายุ และระดับชั้น

ที่ต่าง ๆ กัน มีผลทำให้ความชอบแบบของการ์ตูนแตกต่างกันด้วย โดยความถี่ของทุก ระดับชั้นชอบภาพล้อของจริงมากกว่าเลียนแบบของจริง เด็กชายชอบภาพล้อของจริงมากกว่าภาพเลียนแบบของจริง ส่วนเด็กหญิงชอบภาพเลียนแบบของจริงมากกว่าภาพล้อของจริง

มนตรี แยมกลีกร (2523) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนจากการใช้แบบเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูนกับแบบเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงธรรมดา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนจากแบบเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูนมีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากแบบเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงธรรมดา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เพศไม่มีผลต่อการเรียนรู้

สมสิทธิ์ จิตรสถาพร (2523) ได้ศึกษาเปรียบเทียบอัตราของการเรียนรู้โดยใช้ภาพและข้อความต่าง ๆ ในการโฆษณาต่อต้านยาเสพติดให้โทษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ใช้ภาพประกอบ 5 ประเภทคือ ภาพถ่ายเหมือนจริง ภาพถ่ายบิดเบือน ภาพเขียนเหมือนจริง ภาพเขียนบิดเบือน และภาพการ์ตูน สร้างเป็นภาพที่มีลักษณะปลอมและลักษณะชู้ประกอบข้อความที่มีลักษณะปลอมและชู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 ผลส่วนหนึ่งปรากฏว่า ปริมาณของการเรียนรู้จากภาพทั้ง 5 ประเภท ไม่แตกต่างกัน ในอัตราเร็วของการเรียนรู้พบว่าภาพลักษณะปลอมและชู้ และภาพชนิดต่าง ๆ ไม่มี ผลทำให้อัตราเร็วของการเรียนรู้ต่างกัน นอกจากนี้ยังพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของข้อความกับลักษณะของภาพต่ออัตราเร็วของการเรียนรู้

ธนพงศ์ เศรษฐวิวรรณ์ (2531) ได้ศึกษาผลของรูปแบบการ์ตูนต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบของภาพการ์ตูน นักเรียนหญิงชอบภาพการ์ตูนแบบเลียนของจริงมากที่สุด นักเรียนชายชอบภาพการ์ตูนแบบล้อของจริงมากที่สุด ส่วนในภาพการ์ตูนแบบโครงร่างนั้นทั้งชายและหญิงมีความชอบใกล้เคียงกัน ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสื่อสารและคมนาคม กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนที่เรียนจากการ์ตูนทั้งสามรูปแบบมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมตามลำดับดังนี้คือ กลุ่มที่ใช้การ์ตูนแบบเลียนของจริง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 17.97 กลุ่มที่ใช้การ์ตูนแบบโครงร่าง มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 2 คือ 16.66 และกลุ่มที่ใช้การ์ตูนแบบล้อของจริง มีค่าเฉลี่ยเป็น 15.59 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย 9.39 จากข้อมูลค่าเฉลี่ย การใช้การ์ตูนแบบเลียนของจริงแตกต่างจากค่าเฉลี่ยของทุกกลุ่ม หากจำแนกตามเพศ พบว่า ค่าเฉลี่ยมีค่าสูงคือแบบโครงร่าง แบบเลียนของจริง แบบโครงร่างล้อของจริง และกลุ่มควบคุมตามลำดับ และพบว่า การใช้การ์ตูนแบบเลียนของจริงให้ผลแตกต่างไปจากทุกรูปแบบของทุกกลุ่มมากกว่าวิธีอื่น ๆ ทั้งหมด เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มปรากฏว่านักเรียนที่เรียนจากการ์ตูนแบบ

เขียนของจริง มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ใช้การอ่านแบบอื่น ๆ รวมทั้งกลุ่มควบคุมด้วยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลงานวิจัยในต่างประเทศ

สำหรับการใช้ภาพการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนในลักษณะต่าง ๆ นั้น ได้มีผู้ศึกษาวิจัยไว้ดังนี้ คือ

Russel (1961) ได้สำรวจจำนวนการจำหน่ายหนังสือภาพการ์ตูนประจำหมู่บ้าน ในปี ค.ศ. 1961 ปรากฏว่า การอ่านหนังสือภาพการ์ตูนมีความสัมพันธ์กับสังคมและสิ่งแวดล้อมของเด็ก เพราะในหมู่บ้านที่ผู้ปกครองมีรายได้น้อย เด็กจะสนใจอ่านหนังสือภาพการ์ตูนประเภทอาชญากรรมมาก ส่วนในหมู่บ้านที่ผู้ปกครองมีฐานะดี เด็กจะชอบอ่านหนังสือภาพการ์ตูนประเภทชกมวยและให้ความรู้

Schoneill (1961) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กระหว่างอายุ 5-10 ปี พบว่า เด็กที่มีอายุอยู่ในช่วง 8-10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งสิ้น

Spalding (1961) ได้ศึกษาความสนใจการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนของเด็กเล็กจากเด็กจำนวน 1528 คน โดยใช้แบบสอบถามเด็กซึ่งบิดามารดา ผู้ปกครอง มีอาชีพต่างกัน ผลการศึกษาปรากฏว่า เด็กชอบหนังสือภาพการ์ตูนมากที่สุด และอ่านมากกว่าสัปดาห์ละ 6 ฉบับ เด็กส่วนใหญ่จะอ่านหนังสือภาพการ์ตูนที่บ้าน

Vandament (1961) ได้ศึกษาเรื่องการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนของเด็กชายและเด็กหญิงจำนวน 1034 คน พบว่า เด็กชายชอบอ่านหนังสือภาพการ์ตูนที่ตัวละครมีพฤติกรรมก้าวร้าว ส่วนเด็กหญิงชอบอ่านหนังสือภาพการ์ตูนประเภทที่เกี่ยวกับสังคม และความสนใจในการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนของเด็กนั้นปรากฏว่า ไม่แตกต่างกัน แม้ว่าผู้ปกครองจะมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะเด็กที่มาจากครอบครัวที่ยากจนหาทางออกอย่างอื่นมากกว่าการอ่านหนังสือ นั่นคือ อาชีพของผู้ปกครองของเด็กไม่ใช่ตัวแปรสำคัญต่อการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนของเด็กนัก แต่ความสนใจในการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนของเด็กจะขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ อีกหลายประการด้วย

Meed (1963) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 248 คน โดยการสัมภาษณ์ ปรากฏว่าเด็กมีความสนใจอ่านการ์ตูนโดยเฉพาะเกี่ยวกับเรื่องที่มีการผจญภัย และเรื่องเกี่ยวกับสัตว์

จากเอกสารและการวิจัยที่ได้กล่าวมานี้แสดงให้เห็นว่า การ์ตูนมีบทบาทและคุณค่าต่อการศึกษายังยิ่ง การนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนจึงจำเป็น เพราะนอกจากจะเป็นสิ่งเร้า

อันมีประสิทธิภาพแล้ว ยังสร้างความสดชื่น สนุกสนานในการเรียนการสอน ทั้งยังสามารถใช้เป็นแนวทางของกิจกรรมได้อย่างกว้างขวางและคุ้มค่า นอกจากผลการวิจัยที่ผ่าน ๆ มาเกี่ยวกับการ์ตูน มักเป็นการศึกษาผลการเรียนรู้อันเกิดจากภาพการ์ตูนแบบต่าง ๆ เช่น แบบเลียนแบบของจริง แบบล้อของจริง แบบรูปสัตว์ ฯลฯ ซึ่งจะอยู่ในรูปของการ์ตูนเรื่อง สำหรับการ์ตูนในรูปแบบของโครงร่างหรือภาพก้านไม้ขีดนั้นเป็นภาพที่เขียนได้อย่างง่าย ๆ ครูสามารถวาดภาพการ์ตูนประกอบการสอนของครูได้ทันที ทุกเวลา ซึ่งจะช่วยแก้ปัญหาครูที่ไม่มีความสามารถด้านวาดภาพการ์ตูนประกอบการสอนเองได้ จากการศึกษาสร้างสื่อได้เองย่อมจะเกิดความถูกต้องและเหมาะสม อันจะเป็นเครื่องช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียน และเป็นการช่วยให้การสอนของครูบรรลุถึงจุดหมายได้ดียิ่งขึ้น แต่การเลือกการ์ตูนมาใช้ประกอบการเรียนการสอนจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมระหว่าง รูปแบบ ลักษณะ วัย และระดับชั้นของนักเรียนด้วย ประกอบกับทัศนวิสัยประกอบการสอนนั้นจะต้องออกแบบหรือสร้างขึ้นโดยคำนึงถึงผลการทดลองค้นคว้า (สมัคร ผลจำรูญ, 2522) ดังนั้นภาพประกอบการสอนที่มีประสิทธิภาพจะต้องได้มาจากการศึกษาทดลองจากสาเหตุดังกล่าวจึงทำให้เกิดความสนใจและแรงคิดในการที่จะนำภาพการ์ตูนและภาพถ่ายของจริงมาทำเป็นสไลด์เทปเพื่อใช้ในการเรียนการสอน การที่จะทราบได้ว่านักเรียนสนใจหรือชอบสไลด์เทปภาพการ์ตูนหรือสไลด์เทปภาพถ่ายของจริง ได้นั้น สามารถดูได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องชีววิทยา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้สไลด์เทปภาพถ่ายของจริงกับสไลด์เทปภาพการ์ตูน