บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางไปสู่การวิจัย ตามลำดับดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน
2. เอกสารที่เกี่ยวกับเกม
3. เอกสารที่เกี่ยวกับการสอนจริยธรรมในระดับประถม
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน (cartoon) เป็นคำทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษที่เราหยิบยืมมาใช้จนติดปาก การ์ตูนมีรากศัพท์มาจากคำว่า คาร์โทน (cartone) ในภาษาอิตาเลียน ความหมายเดิมของการ์ตูน คือ ภาพร่างต้นแบบบนกระดาษแข็งสำหรับการออกแบบเพื่อนำไปใช้กับผ้าทอ โมเสก ภาพฝาผนัง หรืองานศิลปะที่สำคัญ (ภูวดล สุวรรณดี, 2538, หน้า 50)

สารานุกรมอเมริกัน (The Encyclopedia Americana) ได้ให้ความหมายการ์ตูนแปลเป็นไทยไว้ว่า หมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้ความขบขันเป็นประการสำคัญ (พรพนิต พ่วงภิญโญ, 2531, หน้า 44)

เราจะพบอีก 2 คำที่เกี่ยวข้องกับคำว่า การ์ตูน คือ แคริคะเชอะ (caricature) และคอมิค (comic) ซึ่ง แคริคะเชอะ เป็นศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาเลียนว่า แคระคะเชอะส์ (caricatures) แปลว่า บรรทุก หรือบรรจุ สารานุกรมอเมริกันได้ให้ความหมายของ แคริคะเชอะ ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคล หรือวัตถุประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำใดการกระทำหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดเขียนคนคอยาว แต่ก็สามารถดูออกว่าเป็นใคร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเดิมไว้ แคริคะเชอะพบมากในหนังสือพิมพ์ คือ มักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมืองจนบางครั้งเรียกแคริคะเชอะว่าการ์ตูนการเมือง

คอมิคหรือภาพชวนขัน เป็นภาพชุดมีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่องจะเป็นแนวใดก็ได้ ภาพชวนขันที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เรียกว่า การ์ตูนตอน (comic strip) เมื่อนำมารวมพิมพ์เป็น

เล่ม เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (comic book) แต่ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนประเภทใดคนไทยเรียกรวมกันว่า "การ์ตูน" (ภูวดล สุวรรณดี, 2538, หน้า 50)

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534, หน้า 9) ให้ความหมายของการ์ตูนว่า เป็นภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ บิดเบี้ยว โย้เย้ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือ รูปร่างอิสระที่ตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งที่เป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสีในทางการเมือง สังคม และใช้สื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี ณรงค์ ประภาสโนบล (2534, หน้า 17) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า คือ ภาพตลกล้อเลียนสังคม หรือภาพที่เกินจริง เป็นสื่อที่ง่ายมากเป็นภาพลายเส้นธรรมดา อเนก รัตน์ปิยะภาภรณ์ (2534, หน้า 23) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า คือ ภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ ไม่เหมือนจริง เป็นภาพที่เกินความเป็นจริง อาจเป็นภาพตลกหรือภาพล้อเลียนก็ได้ จินตนา ใบกาซูยี (2534 ก, หน้า 57) ได้ให้ความหมายของการ์ตูน ว่า

1. ภาพวาดที่แสดงการล้อเลียนเสียดสีเกี่ยวกับเหตุการณ์ทางการเมือง หรือชีวิตประจำวัน ซึ่งส่วนมากพบในหนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสาร

2. ภาพวาดที่เขียนแสดงลักษณะต่าง ๆ ให้ผิดเพี้ยนจากความจริง โดยเน้นที่ลักษณะใดลักษณะหนึ่งที่ผู้วาดต้องการนำไปเปรียบเทียบ

3. ภาพวาดโย้ ๆ เย้ ๆ ที่ไม่เหมือนจริง ไม่ว่าจะเป็นรูปสัตว์ คน หรือ สิ่งของที่วิกลวิการผิดไปจากภาพธรรมดา

4. งานศิลปะซึ่งสามารถแสดงรูปร่าง และลักษณะการเขียนเป็นลักษณะธรรมชาติหรือลักษณะเรขาคณิต หรือลักษณะอิสระอย่างใดอย่างหนึ่ง มีจุดมุ่งหมายเพื่อบรรยายหรือการแสดงออกหรือการตกแต่งอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลาย ๆ อย่างรวมกัน

สุนันทา ประเสริฐศรี (2540, หน้า 22) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนว่า คือ ภาพวาดลายเส้นในลักษณะต่าง ๆ ที่บิดเบี้ยว โย้เย้ ไม่เหมือนของจริง ไม่ว่าจะเป็นรูปคน สัตว์ หรือสิ่งของที่มีรูปร่าง ลักษณะผิดธรรมดา ก่อให้เกิดความรู้สึกขบขัน เร้าความสนใจของผู้ดู

ศรัญญา ไพรวันรัตน์ (2543, หน้า 10) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง ภาพลายเส้นเป็นภาพวาดหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวให้อารมณ์ขัน สนุกสนานและช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ โดยเน้นบุคลิกของตัวการ์ตูนแต่ละตัว และจะแสดงความรู้สึกทางใบหน้า บางครั้งก็ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนคำพูด

จากความหมายของการ์ตูนดังกล่าว สรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดลายเส้น โดยมีลักษณ์เป็นอิสระ มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง

ประเภทของการ์ตูน การ์ตูนมีหลายอย่างหลายประเภทตามแนวความคิดของแต่ละบุคคลไว้ดังนี้

คินเดอร์ (Kinder, 1959, p. 152 อ้างถึงใน เบญจมาศ สุชาติวุฒิ, 2535) ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ การ์ตูนธรรมดา (cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (comic)

การ์ตูนธรรมดา หมายถึง ภาพวาด สัญลักษณ์ หรือภาพล้อเลียน เสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

การ์ตูนเรื่อง เป็นการ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพซึ่งจัดเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534, หน้า 11) ได้แบ่งประเภทการ์ตูนไว้ 7 ประเภท

1. ภาพล้อสังคม (gag cartoon) มักเป็นภาพในเชิงภาพล้อ (caricature) โดยนักเขียนการ์ตูนภาพล้อโดยเฉพาะ นิยมพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร

2. ภาพล้อการเมือง (political and ecitional cartoon) เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศ เน้นทางด้านการเมืองและการปกครอง โดยมีจุดประสงค์กระตุ้นผู้อ่านให้เห็นในเชิงตรงกันข้าม หรือขบขัน เสียดสี เป็นต้น

3. การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoon) หมายถึง การ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาชวนเชื่อสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูปสองมิติ หรือหุ่นรูปปั้นการ์ตูนสามมิติ

4. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (public relations cartoon) เป็นการ์ตูนในลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่ต่างกันที่วัตถุประสงค์ การ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่งเพื่อกระตุ้นในการบอกข่าว แจ้งข่าว ให้ผู้อื่นได้ทราบ โดยมิได้มุ่งหวังผลทางด้านการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

5. การ์ตูนล้อเลียน (caricature cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนในเชิงล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความเป็นจริง

6. การ์ตูนเรื่องยาว (comic strip cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยาย นิทานต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ มักมีความยาวเป็นตอน ๆ ไม่สามารถจบในกรอบภาพเดียวเหมือนการ์ตูนล้อ

7. ภาพยนตร์การ์ตูน (animation cartoon) หมายถึง การทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใส แล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนชีวิตจริง

สารานุกรมโลก (World Book, Inc., 1992, p. 217) ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนล้อสังคม (gag cartoons) พบเห็นได้มากในหนังสือพิมพ์รายวันและนิตยสารที่ออกอย่างสม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาหยิบยกมาจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในระยะนั้น

2. การ์ตูนล้อการเมือง (political and editorial cartoons) เนื้อหาของภาพเกิดจากข่าวและเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ยุคนั้น โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่าน

3. การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoons) มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าหรือสิ่งที่โฆษณานั้น

4. การ์ตูนล้อเลียน (caricature cartoons) เป็นภาพล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกให้ดูเกินจริง

5. การ์ตูนเรื่องยาว (comic strip cartoons) เป็นการ์ตูนประกอบการบรรยายเรื่องยาว ที่มีเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบแบบต่อเนื่องสัมพันธ์กัน โดยแบ่งเป็นตอน ๆ ละ 4-5 กรอบ

6. ภาพยนตร์การ์ตูน (animation cartoon) คือ ภาพวาดการ์ตูนบนแผ่นฟิล์มที่มีความเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวภาพยนตร์ขึ้นมา

ลักษณะของการ์ตูนที่ดี สังเขต นาคไพจิตร (2530, หน้า 83) ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดีไว้ดังนี้

1. สามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับที่ผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายไว้

2. ภาพที่เขียนเป็นภาพง่าย ๆ แสดงเฉพาะลักษณะเด่น ๆ ไม่ซับซ้อนหรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป

3. ภาพการ์ตูนแต่ละภาพต้องมีจุดมุ่งหมายเดียว และมีจุดเด่นของภาพ

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534, หน้า 14) ได้กล่าวถึงลักษณะการ์ตูนที่ดีไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลองค้นคว้าหาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริง มิใช่ฝากชีวิตไว้กับโชคชะตา

2. ควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงไม่ได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจต่าง ๆ

3. เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จ ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์ มีกำลังใจต่อสู้ และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้

4. มีเนื้อหาธำรงไว้ซึ่งคุณธรรม ใช้วิธีสอนโดยตรง ควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวเอกหรือตัวร้าย

5. ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน นำเสนอเรื่องที่เป็นจริงมิใช่เรื่องชวนฝัน

ประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน จินตนา ใบกาซูยี (2534 ก, หน้า 75-76) กล่าวว่า ภาพการ์ตูนสามารถนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ธรรมชาติวิทยา สุขศึกษา พลานามัย ด้วยวิธีดังต่อไปนี้

1. ครูและนักเรียนสะสมภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสารการ์ตูนเก่า ๆ ที่ต้องการจะทิ้ง โดยตัดภาพการ์ตูนนั้นมาผนึกกับกระดาษแข็งขนาด 8.5 x 11 นิ้ว คัดเลือกภาพการ์ตูนที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา แบ่งเป็นหมวดหมู่แล้วเย็บเป็นเล่มสามารถใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้

2. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนเก็บสะสมภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร แล้วจัดทำเป็นสมุดสะสมภาพ

3. ครูส่งเสริมให้นักเรียนวาดภาพการ์ตูนจากจินตนาการของเด็กเอง แต่ละภาพมีชื่อเรื่องประกอบ การวาดภาพนั้นตอนแรกอาจจะเริ่มต้นวาดไม่ดีนัก ไม่ถูกต้อง และอาจจะไม่ตรงกันความคิด แต่ไม่ควรสนใจ ฝึกให้เด็กหัดวาดหลาย ๆ ครั้ง เด็กจะเกิดทักษะการวาดภาพเอง จนเกิดความสามารถถ่ายทอดจินตนาการของตนที่อยากแสดงออกให้ผู้อื่นทราบด้วยภาพวาดของตนเอง การทำเช่นนี้จะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน มีความสุข ความพอใจ และภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

4. ครูวาดภาพการ์ตูนลงบนกระดานดำหรือกระดาษแข็ง เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ในการสอน ลายเส้นการ์ตูนง่าย ๆ มีส่วนทำให้เด็กเกิดความสนใจและเข้าใจในบทเรียนได้เร็วขึ้น และจดจำไว้ได้นาน

บุญเหลือ ทองเอี่ยม, และสุวรรณ นาภู (2520, หน้า 13-14) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. การ์ตูนเป็นเครื่องกระตุ้นให้เกิดการอยากเรียน เป็นเครื่องดึงดูดและเครื่องเร้าความสนใจของนักเรียน และเป็นจุดเริ่มต้นให้มีการอภิปรายถึงปัญหาต่าง ๆ

2. ใช้การ์ตูนประกอบคำอธิบายข้อความต่าง ๆ ให้เข้าใจง่ายขึ้น เช่น อธิบายประโยคภาษาอังกฤษ เป็นต้น

3. ใช้สำหรับเป็นกิจกรรมนักเรียน โดยให้นักเรียนหัดเขียนการ์ตูนเพื่อประกอบคำอธิบายในวิชาที่นักเรียนกำลังเรียนอยู่ และให้นักเรียนใช้ภาพการ์ตูนจัดป้ายนิเทศในแต่ละวิชา

คณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต (สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2539, หน้า 82) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการนำการ์ตูนมาประกอบการเรียนการสอนดังนี้

1. ใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ โดยเฉพาะในระดับอนุบาลและประถมศึกษา ครูอาจใช้การ์ตูนนำเข้าสู่บทเรียน เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ดังนั้นครูอาจนำมาใช้เพื่อเร้าความสนใจหรือจูงใจให้ผู้เรียนพอใจที่จะเรียนรู้ในบทเรียนนั้น ๆ

2. ใช้ประกอบการบรรยายหรือการอธิบาย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ง่ายขึ้น เพราะช่วยให้บทเรียนมีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น

3. ใช้เป็นกิจกรรมที่ช่วยการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน ตามที่ผู้เรียนถนัด

จะเห็นได้ว่าการ์ตูนนั้นเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง สามารถนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเร้าความสนใจหรือจูงใจ ให้ผู้เรียนพอใจที่จะเรียนรู้ในบทเรียนนั้น ๆ

ความหมายของหนังสือการ์ตูน ฉวีวรรณ คูหาภินันทร์ (2527, หน้า 95) ได้ให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนไว้ว่าเป็นหนังสือ ที่ดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ โดยใช้ภาพ ภาพที่เขียนทำนองการ์ตูนอาจไม่ตรงกับความเป็นจริง แต่มีส่วนที่ให้คูออก เช่น ลักษณะของบุคคลและภาพนั้นจะต้องเป็นภาพที่ดูแล้วให้ความคิดและอารมณ์กับผู้อ่าน เช่น ตลกขบขัน น่าเอ็นดูและเศร้า การ์ตูนเป็นศิลปะลายเส้นซึ่งเล่าเหตุการณ์ต่อเนื่องกันไปตามลำดับด้วยภาพ การ์ตูนมีลักษณะเป็นสากลเพราะเด็กสามารถดูการ์ตูนและเข้าใจได้ดี ถึงแม้จะเป็นภาษาอังกฤษไม่บรรยายเป็นภาษาไทย

อเนก รัตน์ปิยะภาภรณ์ (2534, หน้า 23) ให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนเรื่องว่าเป็นหนังสือที่มีภาพการ์ตูน มีข้อความบรรยายคำพูดของการ์ตูนบรรจุอยู่ในกรอบภาพ กรอบภาพแต่ละกรอบนั้นสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบภายในกรอบภาพหนึ่ง ๆ จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูน ภาพฉาก คำบรรยาย คำพูดอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งหมดที่กล่าวมา

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2537, หน้า 1) กล่าวว่า การ์ตูนเรื่อง หมายถึง หนังสืออ่านที่มีการเล่าเรื่องแบบบรรยายสรุป ประกอบคำพูด และภาพวาดที่เรียงลำดับเหตุการณ์ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

ณรงค์ ประภาสโนบล (2534, หน้า 17-18) ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงหนังสือการ์ตูนไว้ว่ามีหลายคนที่ไขว้เขวคิดว่าหนังสืออ่านประกอบของเด็กเป็นหนังสือการ์ตูน ซึ่งที่จริงแล้วถ้าเป็นหนังสือการ์ตูนจะต้องเคลื่อนไหวในกรอบภาพของมัน คือ ในหน้าหนึ่งอย่างน้อยต้องมี 2-3 กรอบ

ภาพ และในแต่ละกรอบภาพ การ์ตูนอาจจะพูดแล้วมีเครื่องหมายคำพูดหรือคำอธิบายไว้ใต้ภาพต่อเนื่องกัน แต่ถ้าภาพเดียวในหน้าหนึ่งก็ถือว่าเป็นภาพประกอบ ถึงแม้ว่าจะเขียนเป็นการ์ตูนก็ตาม

ศรัญญา ไพรวันรัตน์ (2543, หน้า 14) ได้สรุปไว้ว่า หนังสือการ์ตูน หนังสือการ์ตูนเรื่อง และการ์ตูนเรื่อง มีความหมายเหมือนกัน คือหมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีข้อความบรรยายคำพูดของการ์ตูนอยู่ในกรอบภาพแต่ละกรอบภาพ เรียงลำดับตามเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูน คือ หนังสือที่ดำเนินเรื่องราว โดยใช้ภาพการ์ตูนมีคำบรรยายประกอบในแต่ละกรอบภาพ แต่ละกรอบภาพมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน

ประเภทของหนังสือการ์ตูน ฉวีวรรณ คูหาภินันทร์ (2527, หน้า 96) ได้กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. หนังสือภาพการ์ตูนที่ให้ความบันเทิง เช่น การ์ตูนเรื่องต่าง ๆ การ์ตูนดารา และนิยายภาพ
2. หนังสือภาพการ์ตูนที่ให้ความรู้ต่าง ๆ
3. นิตยสารการ์ตูน เช่น ชัยพฤกษ์ หนูจ๋า เบบี้ การ์ตูตุ๊กตา ตูนตูน เป็นต้น

จินตนา ใบกาซูยี (2534 ก, หน้า 61) ได้แบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัย (adventure)
2. หนังสือภาพการ์ตูนฝันเฟื่องผจญภัย (fantastic adventure)
3. หนังสือภาพการ์ตูนสงคราม (war)
4. หนังสือภาพการ์ตูนอาชญากรรม-นักสืบ (crime and detective)
5. หนังสือภาพการ์ตูนเรื่องจริงและชีวประวัติ (real stories and biography)
6. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัย (jungle adventure)
7. หนังสือภาพการ์ตูนสัตว์ (animal cartoon)
8. หนังสือภาพการ์ตูนตลกขบขัน (fun and humor)
9. หนังสือภาพการ์ตูนรักโรแมนติก (love interest)
10. หนังสือภาพการ์ตูนเล่าเรื่องจากวรรณกรรมคลาสสิค (retold classics)

จะเห็นว่าหนังสือการ์ตูนนั้น สามารถแบ่งได้หลายประเภทหลายแบบ โดยมีวัตถุประสงค์หลักที่สำคัญคือ เพื่อสร้างความบันเทิง เพื่อให้สาระความรู้กับผู้อ่าน และยังเป็นการช่วยฝึกทักษะการอ่าน ปลูกฝังจริยธรรม คุณธรรมสำหรับผู้อ่านที่เป็นเยาวชน

ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อความสนใจของเด็ก ซึ่ง รัตนา ภาชาฤทธิ์ (2534, หน้า 104) ได้กล่าวว่า หากผู้ผลิตการ์ตูนเห็นแก่ได้โดยใส่

ภาพหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม แก่วัฒนธรรม ศีลธรรมอันดี ย่อมเป็นการใส่ยาพิษให้แก่เด็กซึ่งสามารถรับและซึมซับความไม่ดีงามทั้งจากภาพ ภาษา และสร้างจินตนาการไปตามความรู้สึก เพราะเด็กยังแยกแยะไม่ได้ว่าสิ่งไหนเลว หากสิ่งที่เป็นพิษเหล่านี้แทรกซึมเข้าไปในความรู้สึกนึกคิดจะมีผลต่อพฤติกรรมของเด็กได้

ดังนั้นในการผลิตหนังสือการ์ตูน ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงประโยชน์ของเยาวชนในสังคม โดยมุ่งผลิตหนังสือการ์ตูนที่ดี เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความสนุกสนานและมีการสอดแทรกเนื้อหาความรู้คุณธรรมจริยธรรมเข้าไปกับตัวการ์ตูน ซึ่งหนังสือการ์ตูนที่ดียังสามารถช่วยให้เกิดความชำนาญในการอ่านและได้รับความรู้เพิ่มขึ้นด้วย

อเนก รัตน์ปิยะภาภรณ์ (2534, หน้า 24-26) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดีว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ปกสวยงาม หน้าปกหนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก การออกแบบปกหนังสือควรมีแนวทางที่แน่นอนว่าต้องการอะไร ภาพและชื่อเรื่องบนปกหนังสือควรสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องข้างในด้วย

2. ขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน ลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนโดยทั่ว ๆ ไป จะมี 2 แบบ คือ รูปเล่มแนวตั้งและรูปเล่มแนวนอน ขนาดรูปเล่มของหนังสือก็มีส่วนสำคัญ ควรมีขนาดที่เหมาะสมกับมือของเด็กสามารถจับถือพลิกดูหยิบอ่านได้สะดวก ขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบและพิมพ์กันอย่างแพร่หลายมีอยู่ 3 ขนาด คือ ขนาด 13 x 18 ซม. ขนาด 14.5 x 21 ซม. และขนาด 18.5 x 26 ซม. ซึ่งขนาดรูปเล่มหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบมากที่สุด คือ ขนาด 13 x 18 ซม. และรองลงมา ได้แก่ ขนาด 14.5 x 21 ซม.

3. เนื้อหาที่ให้สิ่งที่ดีงามและความสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้อง สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งความสนุกสนาน และที่สำคัญเนื้อเรื่องกับภาพควรจะสอดคล้องกับเรื่องต่าง ๆ ดำเนินไปอย่างรวดเร็วไม่เยิ่นเย้อ และอย่าพยายามยัดเยียดเนื้อหาวิชามากจนเด็กหรือผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย ทางที่ดีควรใช้วิธีสอดแทรกเข้าไปในคำสนทนาของตัวการ์ตูน

4. สำนวนภาษาที่สุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย และไม่ควรใช้ศัพท์แสลง เพราะเด็กจะจดจำคำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือมาใช้ คำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือควรใช้ภาษาพูดจะเข้าใจง่ายกว่าภาษาเขียนซึ่งจะทำให้หนังสือการ์ตูนสนุกสนาน และควรเขียนตัวสะกดการันต์ให้ถูกต้องด้วย

5. ภาพการ์ตูน เป็นภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ อาจมีสีสันสวยงาม หรือเป็นภาพลายเส้นขาวดำก็ได้ ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่มีลักษณะเด่นในตัวเอง ภาพการ์ตูนมีลักษณะหลายแบบ อาจ

เป็นภาพวาดเกินความเป็นจริง ภาพล้อเลียน ภาพตลกให้อารมณ์ขัน ภาพการ์ตูนกับคำสนทนาของตัวการ์ตูน ต้องสอดคล้องสัมพันธ์ และต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว ภาพการ์ตูนในหนังสือหน้าหนึ่งอาจมีหลายภาพ ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบภาพ กรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม

สรุปไว้ว่าลักษณะของการ์ตูนที่ดีนั้น จะต้องช่วยให้เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ ให้ความสนุกสนาน และสอดแทรกเนื้อหาความรู้ นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน คือ ปกที่สวยงาม ขนาด รูปเล่มได้สัดส่วน สำนวนภาษาสุภาพเข้าใจง่ายอีกด้วย

ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนต่อการเรียนการสอน ปัจจุบันนี้ในวงการศึกษาได้มีการปรับปรุงประสิทธิภาพของการเรียนการสอน โดยเทคนิควิธีการหนึ่งคือ การนำการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียน และได้มีการใช้เทคนิคหลายอย่างในการผันแปรการ์ตูนให้เป็น "สื่อเพื่อส่งเสริมความรู้" เช่น หนังสือการ์ตูนอ่านประกอบนอกเวลา หรือนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในโรงเรียน ซึ่งหนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง

จินตนา ใบกาซูยี (2534 ก, หน้า 76-79) กล่าวว่า หนังสือภาพการ์ตูนสามารถใช้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนได้ดังนี้

1. ใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ เพื่อสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหามุ่งเน้นบันเทิงคดี โดยแทรกคติเตือนใจนั้น มีส่วนเร่งเร้าความสนใจในการอ่านหนังสือของเด็กอยู่มาก เมื่อเด็กสนใจอยากอ่านก็เกิดทักษะในการอ่าน เกิดความชำนาญในการอ่าน ทักษะความเข้าใจในการอ่าน ทั้งอ่านในใจและเก็บใจความสำคัญ รวมทั้งการอ่านอย่างพินิจพิจารณา ได้รับการกระตุ้นจนเกิดความชำนาญ เมื่ออ่านเก่ง อ่านคล่องก็จะเกิดนิสัยรักการอ่านตามมา

2. ใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ หนังสือการ์ตูนได้รับการเลื่อนสถานะ จากหนังสือเพื่อความบันเทิงมาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรง นั่นคือ หนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาต่าง ๆ ได้

3. ใช้เป็นหนังสือเรียนในแต่ละวิชา แต่วิธีนี้ยังไม่ได้รับการตอบสนองในทางปฏิบัติอย่างจริงจัง มีเพียงบางวิชา เช่น หนังสือเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้น ป. 6 ได้มีการนำรูปแบบหนังสือภาพการ์ตูนมาใช้ในบางหน่วย เช่น หน่วยประชาธิปไตย เป็นต้น

ทวีศักดิ์ ไชยมาโย (2534, หน้า 19) กล่าวว่า หนังสือภาพการ์ตูนมีคุณค่าต่อการนำไปใช้ในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เพราะหนังสือภาพการ์ตูนดูง่าย เข้าใจง่าย และเรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีข้อความและตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนสามารถสอดแทรกความรู้ความคิดและคุณธรรมต่าง ๆ ที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนไว้ในภาพและหนังสือภาพการ์ตูนได้เป็นอย่างดี จินตนา ดิษฐ์แย้ม (2533, หน้า 39) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่มี

ที่ประจักษ์ เด็กจะชมชอบความเก่งกล้าสามารถของตัวเอกเขามาสู่ตนเองเป็นพลังสร้างความมั่นใจ เป็น

1. อ่านเข้าใจง่าย ภาพการ์ตูนเป็นตัวสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจได้ง่าย โดยไม่ต้องอ่านหนังสือทุกตัว เด็กอ่านหนังสือไม่เก่งก็อ่านได้ เด็กเพียงแต่ดูภาพและอ่านเรื่องเล็กน้อยก็เข้าใจเรื่องได้ทันที โดยไม่ต้องคิดมาก

2. ให้อารมณ์ขัน คลายความเครียด ให้ความพึงพอใจ เร้าใจให้เกิดความคิดที่ชัดเจน

3. สนองตอบความชอบ ความต้องการของเด็กได้ เช่น เด็กชอบการผจญภัย การ์ตูนก็พยายามสร้างเรื่องการผจญภัย ซึ่งตรงกับพฤติกรรมที่เด็กต้องการ

4. หาอ่านได้ง่าย ราคาถูก เด็กสามารถซื้ออ่านได้เอง โดยไม่ต้องขอเงินพ่อแม่ซื้อหรือยืมเพื่อนอ่านได้

5. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ให้ความเคลื่อนไหว เด็กมักจะคิดว่าเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องจริง

6. ภาพให้ความรู้สึกเหมือนจริง มีความโลดแล่นคล้ายภาพจริง

ณรงค์ ประภาสโนบล (2534, หน้า 17) กล่าวว่า เด็กชอบการ์ตูนและการ์ตูนเป็นโลกแห่งความฝันของเด็ก เพราะการ์ตูนสามารถบันดาลได้ทุกอย่าง แม้แต่เป็นเพื่อนในยามเหงา ทำให้ผู้อ่านหัวเราะ เกิดอารมณ์คล้อยตาม และเกิดความสุขได้ คงไม่มีใครปฏิเสธว่า "การ์ตูน อยู่คู่กับเด็ก" ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนทีวี การ์ตูนภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูน ทั้งที่อยู่ในรูปแบบหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสาร และการ์ตูนเล่ม ล้วนแต่ได้รับการต้อนรับอย่างปรีดิ์เปรมจากผู้อ่านในวัยเยาว์ทั้งสิ้น (จินตนา ใบกาซูยี, 2534 ข, หน้า 221) และจากการศึกษาของ เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533, บทคัดย่อ) พบว่า ลักษณะของตัวเอกในหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบมากอันดับที่ 1 คือ ตัวเอกที่เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว พอสรุปได้ว่า เด็กมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้หนังสือการ์ตูนในการวิจัยครั้งนี้ โดยใช้หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกเป็นคนดี มีความซื่อสัตย์สุจริต เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนแก่เด็กได้ตามความสนใจ

การประเมินผลการ์ตูน การ์ตูนเรื่องมีบทบาทสำคัญในการอ่านของเด็กมานานแล้ว ถ้าเด็กไม่ได้รับอนุญาตให้อ่านการ์ตูนจะเกิดความรู้สึกว่าตนเองแตกต่างไปจากเพื่อน เด็กซึ่งไม่สามารถพูดคุยกับเพื่อนเรื่องการ์ตูนในขณะที่เพื่อน ๆ คุยกัน เด็กที่ไม่มีการ์ตูนแลกอ่านกับเพื่อน เด็กประเภทนี้อาจเข้ากลุ่มกับเพื่อนในวัยเดียวกันไม่ได้ (เบญจมาศ สุชาติวุฒิ, 2535, หน้า 58-60)

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม

1. แนวความคิดของกลุ่มที่เห็นคุณค่าของการ์ตูน

1.1 การ์ตูนประกอบขึ้นด้วยชีวิตพื้นบ้านในปัจจุบัน รวมทั้งนิยายของกรีกด้วย

1.2 การ์ตูนสร้างประสบการณ์ในการอ่านให้แก่เด็ก เด็กจะอ่านด้วยความเพลิดเพลิน การ์ตูนอาจจะกระตุ้นให้เด็กพัฒนาทักษะในการอ่าน กระตุ้นให้เด็กอ่านมากขึ้น และอาจจะช่วยยั่วยุเด็กที่ไม่สนใจในการอ่าน ให้หันมานิยมการอ่านถ้าเรื่องนั้นมีความสนุกสนานพอ

1.3 ถ้าเด็กอ่านคำบรรยายการ์ตูนอย่างละเอียด เด็กจะมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง รวมทั้งคำซึ่งเด็กจะได้พบบ่อย ๆ จากการอ่านหนังสืออื่น ๆ อีกด้วย

1.4 การ์ตูนใช้สำหรับโฆษณาชวนเชื่อได้เป็นอย่างดี

1.5 การ์ตูนใช้ช่วยการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.6 สามารถสนองความต้องการของเด็กในด้านความคิดฝัน โดยไม่ขัดกับวัยและความสามารถ และอาจจะมีความรู้สึกในขณะที่อ่านว่า ได้ผจญภัย ซึ่งในชีวิตจริงอาจไม่เกิดขึ้น

1.7 ราคาถูก เพราะฉะนั้นเด็กสามารถเลือกซื้อได้ตามใจชอบ

1.8 ให้ความเพลิดเพลินแก่เด็ก และสร้างความรู้สึกให้แก่เด็ก เสมือนว่าเด็กได้เข้าไปมีบทบาทในเรื่องนั้นด้วย

1.9 ไม่มีปัญหาทางพฤติกรรมระหว่างเด็กที่อ่านการ์ตูนเรื่องบ่อย ๆ กับเด็กที่ไม่ได้อ่านบ่อยนัก

1.10 จากการที่เด็กนำตัวไปพัวพันกับการ์ตูนเรื่อง เด็กสามารถที่จะปรับตัวเองให้ดีขึ้น

1.11 การ์ตูนช่วยให้เด็กผ่อนคลายความรู้สึกไม่ปลอดภัย และความก้าวร้าวที่ผู้อื่นจะมีต่อตนและที่ตนจะมีต่อผู้อื่น

2. แนวความคิดของกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยกับการอ่านการ์ตูนเรื่อง

2.1 การ์ตูนชักจูงเด็กให้สนใจหนังสือประเภทวรรณคดีที่มีค่าน้อยลง เพราะมีความรู้สึกว่าการ์ตูนน่าอ่านมากกว่า

2.2 เด็กที่อ่านหนังสือไม่คล่อง จะดูเฉพาะรูปและไม่พยายามจะอ่านคำบรรยาย

2.3 การผจญภัยเท่าที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่อง ห่างไกลจากความเป็นจริง ทำให้เด็กไม่เข้าใจในโลกอย่างแท้จริง ถ้าเด็กอ่านหนังสือประเภทอื่น เด็กจะได้รับความจริงที่ใกล้เคียงกว่า

2.4 การ์ตูนทำให้เด็กมีพัฒนาการในการอ่านน้อยมากหรือแทบจะไม่มีเลย

2.5 เรื่องและภาษาที่ปรากฏในการ์ตูนมักจะด้อยในคุณภาพ การ์ตูนมักนิยมใช้ภาษาแสลง จึงเป็นการกระตุ้นให้เด็กเลียนแบบ ซึ่งขัดกับความต้องการของบิดามารดา ผู้ปกครองและครู

2.6 การ์ตูนกระตุ้นเด็กในเรื่องเพศ ความสะเทือนขวัญและความร้ายแรงต่าง ๆ มากเกินไป

2.7 การ์ตูนทำให้เด็กขาดกิจกรรมและความสนใจในด้านอื่น

2.8 การที่พ่อแม่ห้ามเด็กอ่านการ์ตูน อาจจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกขัดแย้งกับพ่อแม่ บางครั้งเด็กแบบนำการ์ตูนมาอ่านทำให้เกิดความรู้สึกว่าตนแอบกระทำความผิด

2.9 การ์ตูนก่อให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาแก่เด็ก แม้จะไม่มีประจักษ์พยานแต่อย่างไรก็ตาม จัดได้ว่าการ์ตูนชักนำไปสู่อาชญากรรม เพราะปรากฏว่าผู้ที่ทำผิดทางอาชญากรรมได้แนวคิดและวิธีการจากการอ่านการ์ตูน

2.10 เด็กที่หมกมุ่นกับการอ่านการ์ตูน โดยปกติแล้วจะมีความรู้สึกว่าโลกของเขาไม่น่าสนใจ

2.11 การ์ตูนเรื่องมีผลต่อทัศนคติของเด็ก อิทธิพลจากการ์ตูนเรื่องจะครอบคลุมชีวิตประจำวันของเด็กทั้งทางบ้านและโรงเรียน ที่โรงเรียนเด็กจะกลายเป็นคนช่างฝันและเชื่อในสิ่งมหัศจรรย์

2.12 การ์ตูนเรื่องจะขัดต่อความพยายามของพ่อแม่ และครู ในอันที่จะช่วยเด็กให้เรียนรู้ถึงการปรับปรุงในด้านสังคม เนื่องจากเด็กได้นำตัวเข้าไปพัวพันกับตัวละครที่ก้าวร้าวในการ์ตูนเรื่องเด็กจะก้าวร้าวยิ่งขึ้นเมื่อถูกขัดขวางไม่ให้ก้าวร้าว ยิ่งกว่านั้นการ์ตูนเรื่องยังกระตุ้นเด็กให้มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อคนบางกลุ่ม ซึ่งครูและพ่อแม่พยายามจะช่วยให้เด็กมองสังคมในแง่ที่กว้างกว่าสิ่งที่เด็กได้รับรู้จากการ์ตูนเรื่อง

จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการ์ตูน พอจะเป็นเครื่องยืนยันได้ว่า การ์ตูนเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ในด้านให้ความบันเทิง และในด้านการเรียนการสอน ถึงแม้ว่าการอ่านการ์ตูนจะมีทั้ง ข้อดีและข้อเสีย และมีผลต่อสุขภาพจิตและบุคลิกภาพของเด็ก แต่การ์ตูนก็ยังคงเป็นสิ่งที่โปรดปรานสำหรับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเด็กก่อนวัยเรียน เด็กวัยเรียน หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ก็ยังชอบอ่านการ์ตูนอยู่มิใช่น้อย นอกจากนั้นการ์ตูนยังสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพอีกด้วย

แนวในการจัดทำหนังสือการ์ตูน รัตนา ฦาชาฤทธิ์ (2534, หน้า 104) กล่าวไว้ว่า มีผู้รู้หลายท่านกำหนดแนวการจัดทำหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้

1. การ์ตูนจะต้องให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้อารมณ์ขัน
2. ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
3. ช่วยให้เกิดทักษะหรือความชำนาญในการอ่าน
4. ช่วยในการเก็บความจากเรื่องได้แม่นยำ
5. สามารถเป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจในการอ่านเบื้องต้น
6. เด็กสามารถเรียนรู้ศัพท์จากการอ่าน

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ มีแนวในการจัดทำหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้ (รัตนา ฦาชาฤทธิ์, 2534, หน้า 104-105)

1. เรื่องสนุก
2. เนื้อหาเหมาะสมไม่เป็นพิษเป็นภัยแก่เด็ก
3. ควรคำนึงถึงสาระที่เด็กได้รับ
4. เรื่องโลดแล่นมีการเคลื่อนไหว
5. เนื้อหาสาระแทรกคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักสูตร
6. การเขียนต้องเขียนให้ถูกอักขรวิธี ยึดหลักความสุภาพตามวัฒนธรรมไทย เคารพหลักเกณฑ์ในการใช้ภาษา เช่น ภาษาธรรมชาติ ให้เขียนได้ตามเสียงธรรมชาติ ภาษาพูด ควรใช้ภาษาตามรูปศัพท์เดิม กรณีจำเป็นของปริบทที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ หรือเสียงที่แสดงความเคลื่อนไหวให้ใช้ได้
7. ภาพก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีแก่เด็ก ภาพมีลักษณะแสดงความเคลื่อนไหวของตัวละคร

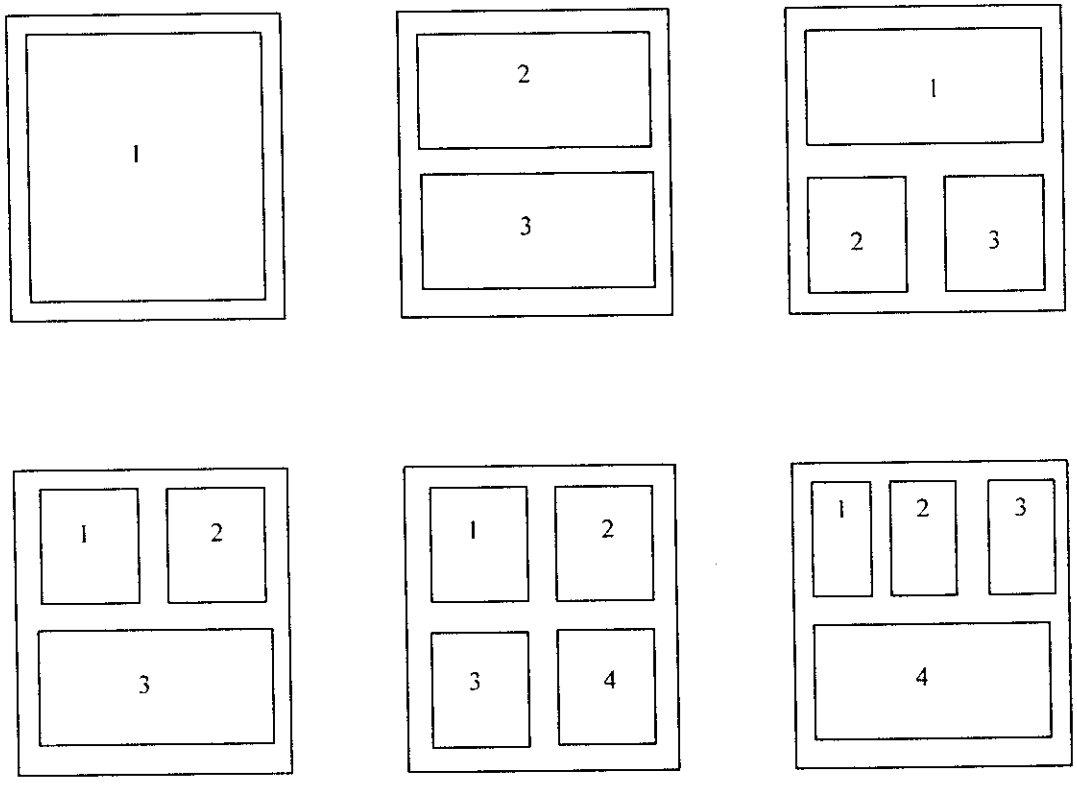
ขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูน อเนก รัตน์ปิยะภาภรณ์ (2534, หน้า 26-29) ได้อธิบายขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องไว้ดังนี้

1. ศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูล เกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนก่อน
2. ตั้งจุดมุ่งหมายเรื่องราวที่เขียนไว้ก่อนว่า เพื่อให้ใครอ่าน ให้คนอ่านได้อะไรจากการอ่านการ์ตูนที่ผู้เขียนแต่งขึ้น จะสอดแทรกความรู้อะไรลงไป
3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ เพื่อจะพิจารณาได้ว่าเรื่อง ๆ นั้นเหมาะที่จะวาดภาพการ์ตูนแบบไหน อย่างไร
4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน ผู้เขียนต้องคิดกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน รูปแบบตัวการ์ตูน และฉากให้ผู้วาดนำไปวาดเป็นการ์ตูนตามที่ผู้เขียนเรื่องต้องการ
5. รูปแบบการเขียนต้นฉบับ เพื่อส่งให้ผู้วาดภาพตัวการ์ตูนนั้น ผู้เขียนต้องนำเอาเค้าโครงเรื่องนั้นมาเขียนเป็นต้นฉบับ โดยเขียนคำบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพ ข้อความบรรยาย คำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพ ตั้งแต่กรอบภาพแรกไปจนจบเรื่องยาวตามเค้าโครงเรื่องนั้น

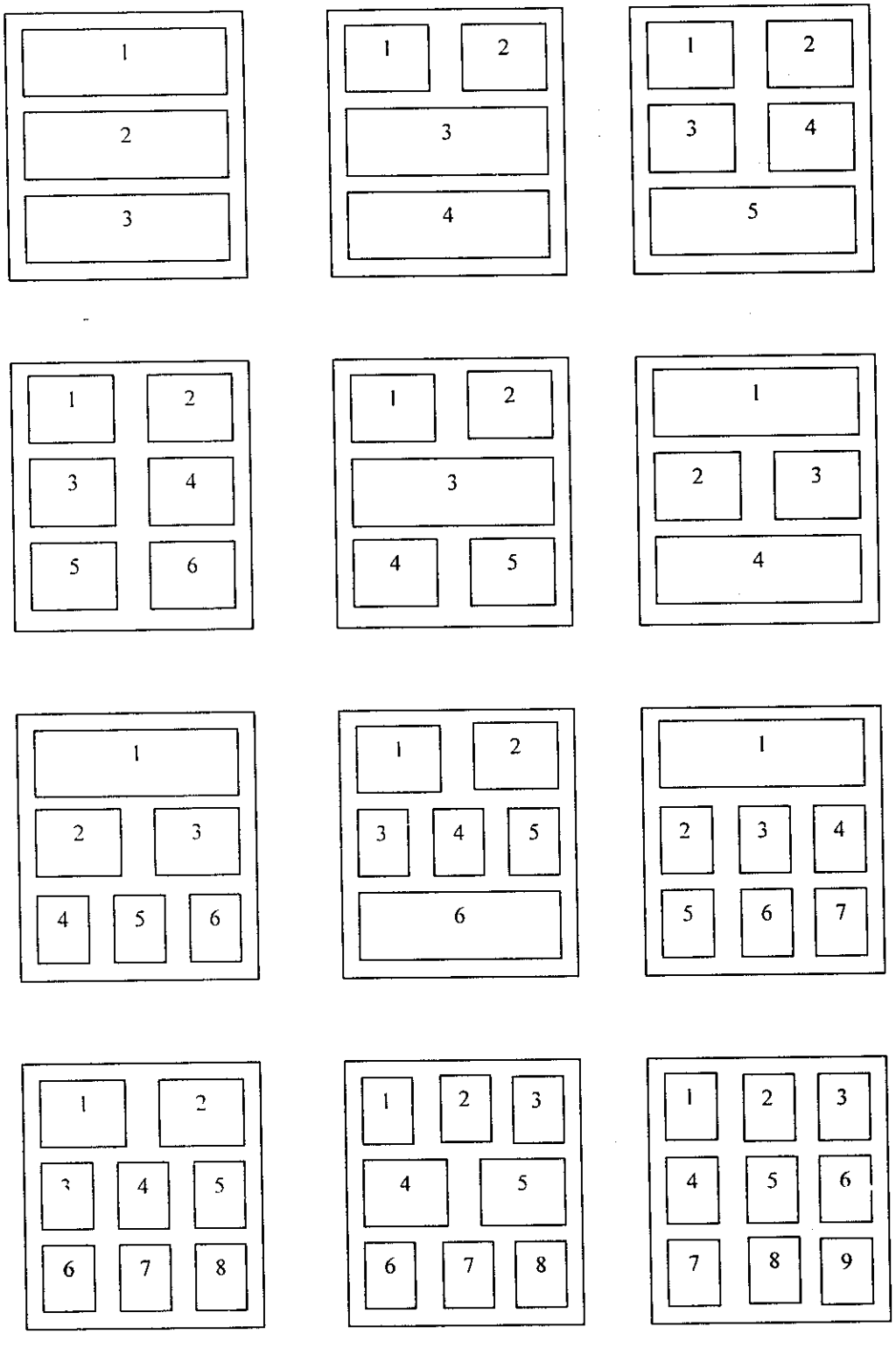
หลักการเขียนข้อความบรรยาย ให้ยึดหลักการเขียนและการอ่านหนังสือ คือ เริ่มเขียนข้อความบรรยายคำพูดแรกทางซ้ายมือไปขวามือ จากด้านบนลงมาด้านล่าง ข้อความบรรยายไม่ควรเขียนให้เกินเลยออกไปนอกกรอบภาพ จะทำให้ดูไม่สวย ส่วนคำพูดของตัวการ์ตูนควรจะอยู่ในบอลลูน และบอลลูนนั้นก็ต้องอยู่ในกรอบภาพเดียวกับตัวการ์ตูนนั้น ๆ ด้วย ภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูน ควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กวัยต่าง ๆ ในการอ่านและการเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่สุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย และไม่ควรใช้ศัพท์แสลง เพราะเด็กจะจดจำคำพูดของตัว

การ์ตูนมาใช้ การถ่ายทอดภาษาเสียงที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่องของการ์ตูนนั้น สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษรได้ตามเสียงนั้น แต่ควรเขียนตัวสะกดการันต์ให้ถูกต้องด้วย

หลักการจัดกรอบภาพการ์ตูน ยึดหลักการเดียวกับการเขียนและการอ่าน คือ กรอบภาพการ์ตูนกรอบที่หนึ่งต้องเริ่มต้นจากทางซ้ายมือไปทางขวามือ และจากด้านบนมาทาง ด้านล่าง กรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม หนังสือหน้าหนึ่ง ๆ อาจมีตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน เด็กอายุ 8-11 ปี มีความพร้อมทั้งทางสายตา และการอ่านกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าจะมีได้ตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ การจัดกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าออกเป็นหลาย ๆ กรอบภาพ จะช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปด้วยดี และสามารถลดคำสนทนาของการ์ตูนในแต่ละกรอบลงได้



ภาพที่ 1 การจัดเรียงกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 1-5 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า



ภาพที่ 2 การจัดเรียงกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 3-9 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา
แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี 20131

รูปแบบการเขียนต้นฉบับ หนังสือการ์ตูนเรื่องสำหรับเด็กนั้น สามารถทำได้ 2 รูปแบบ ดังนี้ คือ รูปแบบสเก็ตและรูปแบบสคริปต์

1. รูปแบบสเก็ต ผู้เขียนเรื่องสเก็ตภาพการ์ตูน ฉาก องค์ประกอบภาพลงในกรอบและเขียนข้อความบรรยาย คำสนทนา ตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อเป็นต้นแบบความคิดนำไปให้ ผู้วาดภาพการ์ตูนมืออาชีพวาดอีกครั้งหนึ่ง

2. รูปแบบเขียนสคริปต์ ถ่ายทอดความคิดออกเป็นตัวหนังสือ เขียนสคริปส์ตามเนื้อเรื่องย่อ แล้วส่งบทสคริปส์การ์ตูนให้ผู้วาดภาพมืออาชีพนำไปวาดภาพการ์ตูนเป็นต้นฉบับ

จากแนวคิดดังกล่าว พอสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการเขียนหนังสือการ์ตูนนั้น ควรเริ่มจากการศึกษาหาข้อมูล วางแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะนำมาเขียนว่าจะเขียนการ์ตูนในลักษณะใดให้กับผู้อ่านในวัยใด โดยกำหนดจุดมุ่งหมายในการเขียน จากนั้นวางแผนการดำเนินงานตั้งแต่การเขียนเค้าโครงเรื่อง สร้างบทการ์ตูน ลักษณะภาพตัวการ์ตูนและฉาก จนถึงการลงมือเขียนหนังสือการ์ตูนตามโครงเรื่องที่ได้กำหนดไว้ โดยคำนึงถึงหลักการเขียนข้อความบรรยาย และการจัดกรอบภาพการ์ตูนเพื่อให้ได้รูปเล่มการ์ตูนที่สมบูรณ์

แนวทางการปรับปรุงหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กให้มีคุณภาพ ฉวีวรรณ คูหาภินันทร์ (2527, หน้า 101) ได้เสนอแนวทางในการปรับปรุงหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเพื่อให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. ผู้จัดทำ ผู้เขียน สำนักพิมพ์ ศึกษาความสนใจและความต้องการของเด็กวัยต่าง ๆ
2. ควรปลูกฝังรสนิยมการอ่านของเด็กให้รู้จักเลือกอ่านการ์ตูนที่มีคุณค่า ผู้ที่มีส่วนร่วมคือ
   - 2.1 พ่อ แม่ ช่วยเลือกหรือแนะนำการ์ตูนที่ดีให้กับเด็ก
   - 2.2 ครู มีกิจกรรมแนะนำการ์ตูนดี ๆ
   - 2.3 โรงเรียนจัดให้มีหนังสือการ์ตูนที่ดีในห้องสมุด
   - 2.4 บรรณารักษ์เลือกซื้อการ์ตูนที่ดีและแนะนำให้เด็กอ่าน
3. สถาบันหน่วยงานต่าง ๆ สมาคม บริษัทห้างร้านต่าง ๆ ควรส่งเสริมสนับสนุนให้มีการผลิตการ์ตูนที่มีคุณค่า และมีการประกวด มีการให้รางวัลทั้งผู้เขียนและผู้วาดภาพ
4. สถาบันที่สอนเกี่ยวกับศิลปะ ควรปลูกฝังให้นักวาดภาพ หรือนักเขียนหนังสือการ์ตูนคำนึงถึงความสำคัญของการเขียนการ์ตูนที่มีคุณค่าสำหรับเด็ก โดยไม่เห็นแก่การค้าเพียงอย่างเดียว
5. นักเขียน ควรจะช่วยกันเขียนการ์ตูนที่ให้ความรู้ต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น แทนที่จะเขียนในแง่เรื่องตลกขบขันเพียงอย่างเดียว เพื่อที่จะสร้างให้เด็กมีความรู้ ทัศนคติ และค่านิยมที่ถูกต้อง

161160
371.3078
ว156ก

6. ผู้จัดทำ ผู้วาดภาพ หรือนักเขียนภาพ ควรศึกษาถึงวิธีการเขียนการ์ตูนที่มีคุณค่า ควรประกอบด้วยเรื่องดีเหมาะสมกับความสนใจของเด็ก รูปดีมีศิลปะ ถ้อยคำสำนวนดี รูปและเรื่องมีการผสมผสานกันดี เนื้อเรื่องดำเนินไปตามลำดับ ตัวสะกดการันต์ถูกต้อง

7. การ์ตูนต่างประเทศที่มีคุณค่า ถ้านำมาดัดแปลงก็ควรขอลิขสิทธิ์ให้ถูกต้องก่อน แล้วนำมาใส่คำบรรยายภาษาไทยได้ แต่การดัดแปลงเนื้อหาควรคำนึงถึงความเหมาะสมด้วย

8. ควรพยายามหาเรื่องไทย ๆ มาทำเป็นหนังสือการ์ตูนบ้าง เช่น วรรณคดี นิทานชาวบ้าน ประวัติบุคคลสำคัญ ต้นไม้ ดอกไม้ไทย เป็นต้น

9. นักเขียน นักวาดภาพ ควรประชุมปรึกษาหารือกันอยู่เสมอ เพื่อปรับปรุงการ์ตูนให้มีคุณภาพ เพราะการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลอย่างสูงต่อการเรียนรู้ของเด็ก

10. สำนักพิมพ์ควรสนับสนุนนักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ให้ค่าลิขสิทธิ์สูงมากขึ้น

11. หนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารต่าง ๆ ควรสนับสนุนนักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนเปิดโอกาสให้นักเขียนเหล่านี้ได้มีโอกาสแสดงฝีมือ

12. รัฐบาลควรมีเจ้าหน้าที่โดยตรงที่จะควบคุมหนังสือการ์ตูนที่ด้อยคุณภาพ ทำลายศีลธรรมอันดีงามของเยาวชนไทย

13. นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงของไทยในปัจจุบัน ควรมาช่วยกันผลิตหนังสือการ์ตูนให้มีคุณภาพเพิ่มมากขึ้น

14. นิสิตนักศึกษาวิชาต่าง ๆ ในวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ควรช่วยกันเขียนการ์ตูนทางวิชาการให้มาก ๆ เพื่อจะให้เด็กหรือประชาชนทั่ว ๆ ไปได้เกิดความรู้และปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยในเรื่องสุขภาพอนามัย การใช้ยา การรักษาความสะอาด หรือการฝึกให้เป็นนักอ่าน เป็นต้น

เอกสารที่เกี่ยวกับเกม

ความหมายของเกม เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (quiet games) และเกมที่ต้องใช้ความคล่องแคล่วว่องไว (active games) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะ ความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และสร้างความสนุกสนาน บางเกมช่วยกระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมอง บางเกมก็ยึดทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia, 1969, p. 9)

อาร์โนลด์ (Arnold, 1965, p. 110) กล่าวว่า เกม คือ การเล่นซึ่งอาจจะมีเครื่องเล่น หรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ นับว่าเป็นสื่อที่อาจจะกล่าวได้ว่าใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด มีความสัมพันธ์กับชีวิต

และพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด จึงทำให้นักการศึกษาเกือบลืมไปว่า การเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก

แคทตี้ (Cratty, 1973, p. 280) กล่าวว่า เกมการเคลื่อนไหวมีส่วนช่วยให้เด็กเรียนรู้ปัญหาต่าง ๆ ได้มากขึ้น ช่วยเด็กที่เรียนดีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น ในขณะเดียวกันก็ช่วยปรับปรุงแก้ไขเด็กที่เรียนช้า ให้มีความก้าวหน้าทางการเรียนได้มากขึ้นอีกด้วย

รีส (Reese, 1978, p. 19) กล่าวว่า เกมเป็นโครงสร้างของกิจกรรมซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่น อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน เล่นเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอาจทำได้หลายวิธีคือ

1. เป็นวิธีการสอน
2. นำเข้าสู่บทเรียน
3. เป็นอุปกรณ์ประกอบการสอน
4. เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเล่นเป็นเวลาว่าง และเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

เอลลิตอง และพีเรวอล (Ellitong & Pereival, 1981, p. 19) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่มีลักษณะเด่น 2 อย่างคือ การแข่งขัน (competition) และกติกา (rules)

วารินทร์ รัศมีพรหม (2531, หน้า 185) ได้ให้ความหมายว่า เกม เป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนพยายามทำให้บรรลุเป้าหมายตามกฎเกณฑ์หรือกติกาของเกมนั้น ๆ เกมเป็นกิจกรรมที่สนุก เหมาะสำหรับการนันทนาการ มีลักษณะท้าทายความสามารถของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นได้พบสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งต่างไปจากกิจกรรมที่ทำอยู่ในชีวิตประจำวัน เกมแต่ละชนิดจะสร้างบรรยากาศจำลองแตกต่างกันไป ถ้าผู้สอนนำมาใช้ประกอบการสอนแล้ว จะช่วยลดความน่าเบื่อหน่าย ซึ่งอาจเกิดจากการเรียนปกติในห้องเรียน

สุนันท์ สังข์อ่อง (2533, หน้า 2) กล่าวว่า เกม คือ กิจกรรมอย่างหนึ่งซึ่งประกอบด้วย กติกา ผู้เล่น และการแข่งขัน การเล่นเกมจะชนะหรือแพ้ขึ้นอยู่กับโอกาส จังหวะ และทักษะของผู้เล่นเอง การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นสามารถใช้ได้กับเด็กทุกวัย แต่สิ่งที่ควรระวังก็คือเกมนั้นควรจะเหมาะสมกับความสามารถ และวัยของเด็ก

จากความหมายของเกม พอสรุปได้ว่า เกม คือกิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ซึ่งอาจจะมีผู้เล่นคนเดียวหรือมากกว่านั้นก็ได้

ประเภทของเกม โลเวล (Lovell, 1975, p. 166) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมไว้ 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (preliminary games) เป็นเกมที่สนุกสนาน การเล่นอย่างมีแบบแผน มีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะกับเด็กเล็ก ๆ

2. เกมที่สร้างขึ้น (structured games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายแน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (practice games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอนตั้งแต่เกมเบื้องต้น ไปจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

จรินทร์ ธานีรัตน์, และคณะ (2524, หน้า 3) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (story plays and mimetics) ได้แก่การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงท่าทางตามนิยายนั้น ๆ และการเลียนแบบก็ทำตามแบบนั้น ๆ เช่น แบบสัตว์หรืออื่น ๆ

2. การเล่นเบ็ดเตล็ด (low organization games) ได้แก่การเล่นที่มีกฎกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (selftesting activities) ได้แก่การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแกร่งของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (lead-up games) ได้แก่เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ ๆ

5. เกมการเคลื่อนไหว และการเล่นประกอบเพลง (motion song and singing game) ซึ่งได้แก่การร้องเพลงมีท่าทางประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (recreation game) ได้แก่การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมอง และเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม

วารินทร์ รัศมีพรหม (2531, หน้า 185) จำแนกเกมเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. เกมที่ใช้ความสามารถด้านทักษะ เกมชนิดนี้อาศัยความสามารถพื้นฐานของผู้เล่นซึ่งอาจใช้กล้ามเนื้อ สายตา และความชำนาญพิเศษ เช่น กีฬาประเภทต่าง ๆ

2. เกมที่ใช้ความเสี่ยงหรือโอกาส เกมชนิดนี้นอกจากใช้ความสามารถแล้ว ยังขึ้นอยู่กับโชคอีกด้วย เช่น รูเล็ต บิงโก ปาเป้า เกมเศรษฐี เป็นต้น

3. เกมที่ใช้ความสามารถทางด้านสติปัญญา เกมชนิดนี้เหมาะที่จะนำมาใช้ในการศึกษามาก เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการแก้ปัญหา การคาดเดา ตลอดจนการวางแผนต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในวิชาคณิตศาสตร์ ภาษา การสื่อความหมาย เป็นต้น

4. เกมสร้างสรรค์ เป็นเกมอิสระที่ให้ผู้เล่นคิดขึ้นมา โดยเน้นความสนุกสนาน หรือจินตนาการของผู้เล่น เช่น การโต้วาที ยอวาที บทสักวา เป็นต้น

ปราณี ทองคำ (2538, หน้า 1-3) ได้ระบุถึงประเภทของเกมตามเกณฑ์การจำแนกต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. จำแนกตามวัสดุที่ใช้ แบ่งได้ดังนี้

1.1 เกมที่มีวัสดุประกอบ เป็นเกมที่ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น ไพ่ ลูกเต๋า เบี้ย ฉลาก ฯลฯ เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมงูตกบันได เกมเศรษฐี เกมกระดานต่าง ๆ

1.2 เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติ ฯลฯ

2. จำแนกตามจำนวนผู้เล่น แบ่งได้ดังนี้

2.1 เกมบุคคล (individual games) ลักษณะการเล่นเป็นส่วนบุคคลแต่ละคน เป็นอิสระต่อกัน เช่น เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมตารางปริศนา เป็นต้น

2.2 เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม (group or team games) เป็นเกมที่ต้องการการทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันภายในทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร เป็นต้น

2.3 เกมผลัด (relay games) เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่มีลักษณะการเล่นโดยเรียงหรือสลับเป็นลำดับ เช่น เกมบิงโก เป็นต้น

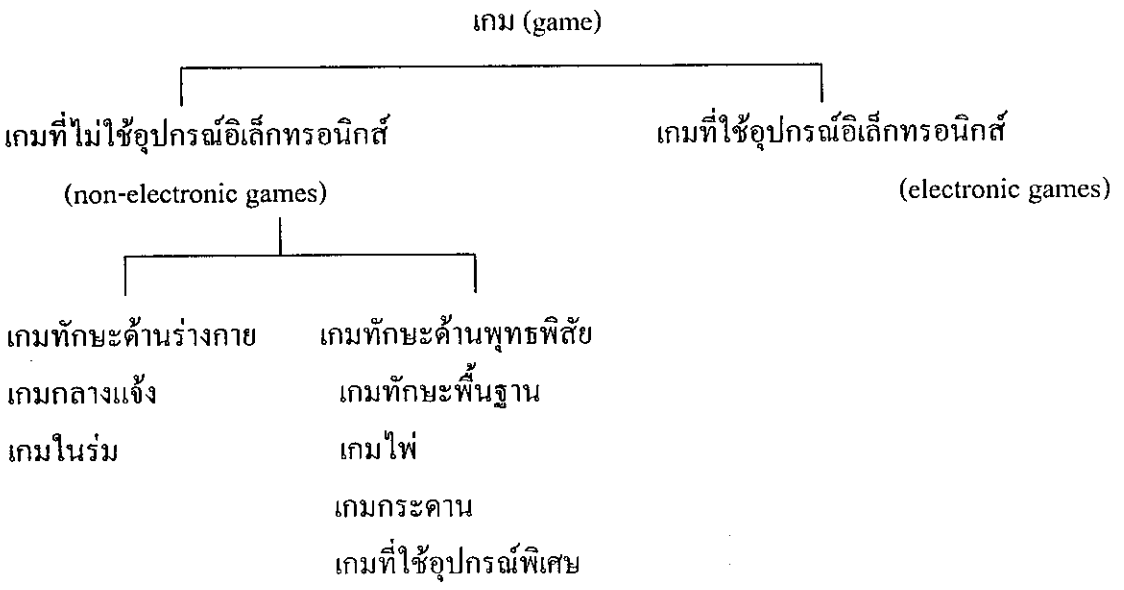
3. จำแนกตามลักษณะการเล่น แบ่งได้ดังนี้

3.1 เกมแข่งขัน (competion games) เป็นลักษณะเกมการเล่นที่ต้องการการแข่งขันเพื่อแพ้-ชนะ ซึ่งเป็นเกมส่วนใหญ่ที่เรานำมาเล่นกันเสมอ

3.2 เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติ ฯลฯ

3.3 เกมสำหรับสร้างกลุ่มสัมพันธ์ (game for group relation) เป็นเกมที่นำมาใช้ในการสร้างความสัมพันธ์กลุ่ม และรวมถึงเกมที่นำมาใช้เพื่อการวิเคราะห์และเรียนรู้ถึงกระบวนการกลุ่ม (group dynamics) ด้วย

4. จำแนกตามระดับอุปกรณ์ที่ใช้ แบ่งได้ดังแผนภูมิ



ภาพที่ 3 แผนภูมิการจำแนกเกมตามระดับอุปกรณ์ที่ใช้

จากประเภทต่าง ๆ ของเกมดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น เราสามารถนำเอารูปแบบของเกมแต่ละประเภท มาใช้ประกอบการเรียนการสอนได้ แต่ในการที่เราจะนำเกมแต่ละชนิดมาใช้ ควรพิจารณาถึงเนื้อหาและจุดประสงค์ของบทเรียนให้ดีเสียก่อน เพราะเกมแต่ละอย่างจะไม่เหมาะสมกับเนื้อหาทุกวิชา

การคัดเลือกเกม คุณค่าและประโยชน์ต่าง ๆ ของเกม จะมีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่ถ้าเรารู้จักคัดเลือกเกมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมและมีหลักเกณฑ์ หน่วยการศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี (2520, หน้า 5-6) ได้เสนอแนะถึงหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคัดเลือกเกมที่ครูจะนำไปใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพดังนี้

1. ครูจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของเด็กนักเรียน
2. ครูจะต้องคำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความต้องการ และความสามารถของนักเรียนภายในชั้นเรียน
3. ครูต้องคำนึงถึงความยุติธรรมในการให้คะแนน
4. ครูจะต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด
5. ครูต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมสำหรับเล่น
6. ครูจะต้องรู้จักปรับปรุง และดัดแปลงเกมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการ ตลอดจนสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เป็นอยู่

การใช้เกมประกอบการสอน ละเมียด ลิมอักษร (2518, หน้า 3) ได้อ้างถึงคำกล่าวของหม่อมหลวงปิ่น มาลากุล ว่า "...ในการสอนชั้นประถมศึกษา ครูควรนำการเล่นไปใช้กับบทเรียน เพื่อให้นักเรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และให้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว..."

คิม และเคลลอฟ (Kim & Kellough, 1974, p. 104) ได้ให้ความเห็นว่า ครูอาจใช้เกมเป็นเครื่องมือในการสอนได้หลายแบบคือ

1. ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อให้เกิดแรงจูงใจ
2. ใช้เป็นสื่อสำหรับการเรียนวิชาต่าง ๆ
3. ใช้เป็นประสบการณ์จำลองสำหรับการเรียนรู้
4. ใช้เป็นเครื่องมือประเมินผลความก้าวหน้าของนักเรียน

แกรปส์, คาร์, และฟิทซ์ (Grambs, Carr, & Fitch, 1978, p. 250) ได้กล่าวถึงเรื่องของการใช้เกมประกอบการสอนไว้เช่นกัน ว่า "...นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาไม่ได้ห่างจากวัยเด็กมากนัก เด็กในวันนี้ยังชอบทำกิจกรรม เหมือนระดับประถมศึกษา..."

ในการใช้เกมประกอบการสอนนั้นมิใช่ใช้ได้เฉพาะเด็กเล็กเท่านั้น ฮอปคินส์ และเคนเนท (Hopkins & Kenneth, 1987, p. 28) ได้ให้ความเห็นไว้ว่า "...ครูสามารถนำเกมไปใช้เป็นกิจกรรมเพิ่มเติมไว้ในวิชาต่าง ๆ ได้ทุกระดับชั้น..."

ซึ่งจะเห็นได้ว่าครูสามารถประยุกต์ และนำเกมมาใช้ประกอบการสอนเพื่อจูงใจให้นักเรียนดำเนินการเรียนไปสู่เป้าหมายที่ครูต้องการได้

ความมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน เทพวาณี หอมสนิท (2522, หน้า 86) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ ดังนี้

1. เพื่อเสนอให้มีการสนองตอบสังคม โดยให้ความร่วมมือและแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนให้รู้จักการทำงานที่ดีที่สุด และเพื่อผลประโยชน์ของกลุ่ม
4. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. เพื่อให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสิน และเห็นความสำคัญของกติกา
6. เพื่อให้เข้าใจกติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัว และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

จรินทร์ ธานีรัตน์, และคณะ (2524, หน้า 4) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการสอนเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องเกมการเล่นประเภทต่าง ๆ รู้วิธีเล่นเข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกมประเภทนั้น ๆ

2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และทักษะเบื้องต้นทางกีฬา เพราะทักษะเกมต่าง ๆ ล้วนแต่นำไปสู่กีฬาประเภทต่าง ๆ ทั้งสิ้น

3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติ รักและชอบออกกำลังกายด้วยกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะได้ใช้เวลาว่างในการเล่นเกมต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพของตนสืบต่อไป

4. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานร่าเริงแจ่มใส ในหมู่บรรดาเพื่อนฝูงเกิดความสนิทสนมสัมพันธ์ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความปรารถนาของเด็กทุกคนอยู่แล้ว

5. เพื่อให้การสอนเกมการเล่นช่วยส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็ก ให้รู้จักแพ้ชนะ รู้อภัย

ประโยชน์ของเกมที่ใช้ประกอบการสอน นักการศึกษาหลายท่านได้สรุปประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ ดังนี้

โดราน และวัตสัน (Doran & Watson, 1969, p. 31) กล่าวถึงคุณค่าของเกมในการใช้ประกอบการสอน ดังนี้

1. เกมช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์เชิงจิตพิสัย (affective domain) ด้วย โดยให้นักเรียนได้มีการปะทะสัมพันธ์กันอย่างมีจุดหมาย

2. ลักษณะที่เหมือนจริง และสัมพันธ์กันของเกม จะจูงใจให้นักเรียนอยากเรียน

3. เกมสามารถใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน ซึ่งมีนักเรียนที่มีระดับความสามารถต่างกันได้

4. ในการเล่นเกม นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้เรียนรู้จากกันและกัน และช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ความคิด

5. เกมยังใช้ในการทบทวนความจำได้ด้วย กิจกรรมและเกมที่กระตุ้นและท้าทายเด็ก

แกรปส์, คาร์, และฟิทซ์ (Grambs, Carr, & Fitch, 1978, p. 251) ให้เหตุผลของการใช้เกมประกอบการสอนว่ามีประโยชน์ เพราะ

1. เกมทำให้สภาพความจำเจของห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสนุกสนาน

2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่

3. เกมจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมายในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก

4. เกมช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน

5. เกมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

อัจฉรา ชีวพันธุ์ (2523, หน้า 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านความคิด

2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา

3. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคลออกมา
4. ช่วยในการประเมินผลการเรียน
5. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน
6. ช่วยให้ครูมองพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
7. ใช้เป็นกิจกรรมในการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป

นอกจากนี้ จรินทร์ ธานีรัตน์, และคณะ (2524, หน้า 2) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นของร่างกายให้ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ
2. ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน
3. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดวามเคร่งเครียด และช่วยให้สมองปรอดโปร่งจิตใจมั่นคง
4. เกมช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้เป็นอย่างดี

วารินทร์ รัศมีพรหม (2531, หน้า 183) กล่าวว่า "....เกมเป็นกระบวนการพื้นฐานของกระบวนความคิดที่นำไปสู่การพัฒนาด้านสติปัญญา เกมการอ่านจึงถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นอย่างดี เกมให้ความสนุกสนาน เร้าใจ ประทับใจ และผ่อนคลายความเครียดในการเรียนลง...."

การเล่นเกมนั้นมีประโยชน์หลายด้านด้วยกัน จากประโยชน์และคุณค่าของเกมที่กล่าวมาทั้งหมดพอจะสรุปได้ดังนี้

1. ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน
2. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเคร่งเครียด ช่วยให้สมองปรอดโปร่ง จิตใจมั่นคง มีสมาธิ
3. เกมการเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวให้เด็กปรับตัวให้เข้ากับบุคคลอื่นได้เป็นอย่างดี
4. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์
5. ส่งเสริมให้เด็กมีความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ต่อไป

จากเอกสารข้างต้นจะเห็นได้ว่า เกม มีคุณค่าในการเรียนการสอนอย่างมาก ผู้วิจัยจึงแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอน ย่อย ๆ เรียงลำดับจากง่ายไปยาก สร้างเกมประกอบไปตามความคิดรอบยอดของเนื้อหา และมีคำถามพร้อมเฉลยไว้ให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ได้ทันที ซึ่งผู้เรียนทุกคนไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ในลักษณะเดียวกัน ซึ่งรูปแบบของเกมเพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และให้ความรู้

เอกสารที่เกี่ยวกับการสอนจริยธรรมในระดับประถม

ความหมายของจริยธรรม ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2522, หน้า 13) ได้ให้ความหมายไว้ว่า จริยธรรม (morality) เป็นคำที่มีความหมายกว้างขวาง หมายถึง ลักษณะทางสังคม หลายลักษณะของมนุษย์ และมีขอบเขตถึงพฤติกรรมทางสังคมประเภทต่าง ๆ ด้วย ลักษณะทางพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมจะมีคุณสมบัติประเภทใดประเภทหนึ่งในสองประเภทคือ เป็นลักษณะที่สังคมต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกของสังคมนั้นคือ พฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบสนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่าการกระทำนั้นเป็นสิ่งที่เหมาะสม ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือ ลักษณะที่สังคมไม่ต้องการให้มีอยู่ในสังคม เป็นการกระทำที่สังคมลงโทษหรือพยายามกำจัด ผู้มีจริยธรรมสูงคือผู้ที่มีพฤติกรรมประเภทแรกมาก

สิวลี ศิริไล (2539, หน้า 163) ให้ความหมายว่า จริยธรรม หมายถึง เส้นบรรทัดและเครื่องกล่อมเกลาให้มนุษย์เคลื่อนไหวประพฤติปฏิบัติทางกาย วาจา และใจ อย่างมีกติกา การรู้ว่าอะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำในบางโอกาส บางสถานการณ์ที่ต้องใคร่ครวญตัดสินใจ

มาลินี จูฑะรพ (2539, หน้า 4) ให้ความหมายว่า จริยธรรม หมายถึง ความประพฤติและการแสดงออกที่ดีงาม ที่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีน้ำใจ และช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

ประภาศรี สีหอำไพ (2540, หน้า 17) ให้ความหมายว่า จริยธรรม หมายถึง หลักความประพฤติที่อบรมกิริยา และปลูกฝังลักษณะนิสัยให้อยู่ในครรลองของคุณธรรมหรือศีลธรรม

พระมหาอดิศร ถิรสิโล (2540, หน้า 57) ให้ความหมายว่า จริยธรรม หมายถึง ความประพฤติ การกระทำ ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดอันถูกต้องดีงาม ที่ควรประพฤติปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเจริญรุ่งเรืองแก่ตนและบุคคลโดยทั่วไป

เพียเจต์ (Piaget, 1976 อ้างถึงใน รัตนา บำรุงญาติ, 2532, หน้า 11) ให้ความเห็นไว้ว่า จริยธรรมเป็นลักษณะประสบการณ์ของมนุษย์และหน้าที่เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ในการให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการจัดเตรียมทางสังคมในเรื่องความสนใจและอนามัยบุคคล ความสัมพันธ์ร่วมกันในรูปของการกระทำและสิทธิ

โคลเบอร์ก (Kohlberg, 1976, pp. 4-5) นักจิตวิทยาสังคมที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาทางจริยธรรม กล่าวถึงจริยธรรมว่า มีพื้นฐานของความยุติธรรม ถือเอาการกระจายสิทธิและหน้าที่อย่างเท่าเทียมกัน โดยมิได้หมายถึงกฎเกณฑ์ที่บังคับทั่วไป แต่เป็นกฎเกณฑ์ซึ่งมีความเป็นสากลที่คนส่วนใหญ่รับไว้ในทุกสถานการณ์ ไม่มีการขัดแย้งกัน เป็นอุดมคติ ดังนั้นพันธะทางจริยธรรมจึงเป็นการเคารพต่อสิทธิข้อเรียกร้องของบุคคลอย่างเสมอภาคกัน

จากความหมายของจริยธรรมดังกล่าว สรุปได้ว่า จริยธรรม หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมที่ประพฤติ แนวทางที่ปฏิบัติ ความรู้สึกนึกคิดที่ดีงาม เพื่อให้อยู่ในสังคมอย่างผาสุข

ความหมายของความซื่อสัตย์สุจริต วินัย พัฒนรัฐ, และคณะ (ม.ป.ป., หน้า 8) ให้ความหมายว่า ความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง การประพฤติปฏิบัติที่แสดงถึงความจริงใจ ไม่คดโกง หลอกลวง หรือไม่เอาเปรียบผู้อื่น โดยแบ่งประเภทของความซื่อสัตย์สุจริตออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเอง ได้แก่ ความตั้งใจจริงที่จะทำสิ่งที่ตั้งใจไว้ ไม่เปลี่ยนแปลงความตั้งใจง่าย ๆ

2. ซื่อสัตย์สุจริตต่อผู้อื่น ได้แก่ ความจริงใจต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับเราโดยพูดและกระทำต่อบุคคลเหล่านั้นด้วยความจริงใจ ไม่แสดงตนในลักษณะที่เรียกว่า "หน้าไหว้หลังหลอก"

3. ซื่อสัตย์สุจริตต่อหน้าที่ ได้แก่ การไม่คดโกง ไม่เบียดบังหาผลประโยชน์ใส่ตน ไม่เห็นแก่พวกพ้องและมีความตรงต่อเวลา

4. ซื่อสัตย์สุจริตต่อประเทศชาติ ได้แก่ ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ไม่ทำความเดือดร้อนแก่สังคม ประพฤติตามกฎหมาย อุทิศตนและเสียสละทรัพย์สิ่งของเพื่อสังคม ไม่ทำลายสาธารณสมบัติ

จากความหมายของความซื่อสัตย์สุจริตข้างต้น สรุปได้ว่า ความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง การประพฤติปฏิบัติอย่างเหมาะสมและตรงต่อความเป็นจริง ประพฤติปฏิบัติอย่างตรงไปตรงมา ทั้งกาย วาจา ใจ ทั้งต่อตนเอง ต่อหน้าที่ ต่อผู้อื่น และต่อประเทศชาติ

ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับพัฒนาการทางจริยธรรม ลักษณะทางจริยธรรมของมนุษย์นั้น แบ่งได้เป็น 4 ลักษณะดังนี้ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2522, หน้า 3-4)

1. ความรู้เชิงจริยธรรม หมายถึง การมีความรู้ว่า ในสังคมของตนนั้นถือว่าการกระทำควรกระทำ การกระทำชนิดใดควรงดเว้น ลักษณะและพฤติกรรมประเภทใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ปริมาณความรู้เชิงจริยธรรมนี้ขึ้นอยู่กับอายุ ระดับการศึกษา และพัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคล ความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ทางสังคมและศาสนา ส่วนใหญ่เด็กจะเรียนรู้ตั้งแต่เกิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงอายุ 2-10 ปี จะได้รับการปลูกฝังค่านิยมเหล่านี้เป็นพิเศษ

2. ทัศนคติเชิงจริยธรรม คือ ความรู้สึกของบุคคลเกี่ยวกับลักษณะหรือพฤติกรรมเชิงจริยธรรมต่าง ๆ ว่าตนชอบหรือไม่ชอบลักษณะนั้น ๆ เพียงใด ทัศนคติเชิงจริยธรรมของบุคคลส่วนมากจะสอดคล้องกับค่านิยมในสังคมนั้น แต่บุคคลบางคนในสถานการณ์ปกติอาจมีทัศนคติแตกต่างไปจากค่านิยมของสังคมก็ได้ ทัศนคติเชิงจริยธรรมมีความหมายกว้างกว่าความรู้เชิงจริยธรรม เพราะทัศนคติรวมทั้งความรู้และความรู้สึกในเรื่องนั้น ๆ เข้าด้วยกัน ฉะนั้น ทัศนคติเชิงจริยธรรมจึงมีคุณสมบัติที่จะใช้ทำนายพฤติกรรมเชิงจริยธรรมได้แม่นยำกว่าการใช้ความรู้เกี่ยวกับจริยธรรม

เพียงอย่างเดียว และทัศนคติเชิงจริยธรรมของบุคคลในเวลาหนึ่งยังอาจเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมได้ เนื่องจากสาเหตุหลายประการ

3. เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลใช้เหตุผลในการเลือกที่จะกระทำหรือไม่กระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เหตุผลนี้จะแสดงให้เห็นถึงเหตุจูงใจหรือแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการกระทำต่าง ๆ ของบุคคล คนที่มีจริยธรรมในระดับต่างกันอาจมีเหตุผลเบื้องหลังการกระทำเหมือนกัน และบุคคลที่มีการกระทำเหมือนกัน อาจจะมีเหตุผลเบื้องหลังการกระทำและระดับจริยธรรมต่างกันได้ ซึ่งเพียเจต์และโคลเบอร์กได้ใช้การอ้างเหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคลเป็นเครื่องแสดงถึงพัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลนั้น ๆ นอกจากนี้ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมยังมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ โคลเบอร์กและนักวิจัยคนอื่น ๆ พบว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมประเภทต่าง ๆ ของบุคคลด้วย

4. พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบหรืองดเว้นการแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยมในสังคมนั้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่สังคมนิยมชมชอบมีหลายประเภท เช่น การให้ทาน การเสียสละเพื่อส่วนรวม การช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นต้น นอกจากนี้ พฤติกรรมเชิงจริยธรรมอีกจำพวกหนึ่งคือ พฤติกรรมในสถานการณ์ที่เย้ายวนใจหรือยั่วยุให้บุคคลกระทำผิดกฎเกณฑ์เพื่อประโยชน์ส่วนตนบางประการ พฤติกรรมเชิงจริยธรรมในสถานการณ์ยั่วยุ เช่น การโกงสิ่งของเงินทองหรือคะแนน การลักขโมย การกล่าวเท็จ เป็นต้น ซึ่งอาจรวมเรียกว่า พฤติกรรมเกี่ยวกับความไม่ซื่อสัตย์ ซึ่งผู้มีจริยธรรมสูงควรงดเว้นพฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นสิ่งสำคัญมากกว่าด้านอื่น ๆ เพราะส่งผลต่อความผาสุกหรือความทุกข์ของสังคมโดยตรง

กรมวิชาการ ได้สรุปองค์ประกอบของจริยธรรมไว้ว่า ความเป็นผู้มีจริยธรรมของบุคคลเกิดขึ้นได้จากส่วนประกอบ 3 ส่วน (สิวลี ศิริไล, 2539, หน้า 163)

1. ส่วนประกอบทางด้านความรู้ (moral reasoning) คือ ความเข้าใจในเหตุผลของความถูกต้องดีงาม สามารถตัดสินแยกความถูกต้องออกจากความไม่ถูกต้องได้ด้วยการคิด

2. ส่วนประกอบทางด้านอารมณ์ความรู้สึก (moral attitude and belief) คือ ความพึงพอใจ ศรัทธา เลื่อมใส เกิดความนิยมยินดีที่จะนำจริยธรรมมาเป็นแนวทางประพฤติปฏิบัติ

3. ส่วนประกอบทางด้านพฤติกรรมการแสดงออก (moral conduct) คือ พฤติกรรมการกระทำที่บุคคลตัดสินใจกระทำถูกต้องหรือผิดในสถานการณ์แวดล้อมต่าง ๆ

การเกิดจริยธรรม แบ่งออกได้ 4 ขั้น สรุปได้ดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527, หน้า 8-9)

1. การเลียนแบบ การเลียนแบบเป็นกระบวนการจิตใต้สำนึก ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็ก โดยเด็กอาจจะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ที่แวดล้อมตนอยู่แล้ว นำมาปรับเข้ากับตนเองเหมือนกันการเรียนรู้ภาษาพูดของเด็ก การเลียนแบบทางจริยธรรมจึงเกิดขึ้นได้ทั้งจากครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อนและชุมชน แต่มีบ่อยครั้งที่เด็กเลียนแบบในสิ่งที่ผู้ใหญ่ไม่ได้ตั้งใจจะสอน ดังนั้นผู้ใหญ่ควรที่จะต้องมีจริยธรรมสูงเมื่อใกล้ชิดกับเด็ก

2. การแนะนำสั่งสอน ผู้ใหญ่จะให้คำสั่งสอนทั้งโดยตรงและทางอ้อมแก่เด็ก การรับการแนะนำสั่งสอนมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กเช่นกัน เพราะในขณะที่การเลียนแบบเป็นการดูดซึมการกระทำนั้น การแนะนำสั่งสอนก็เป็นการดูดซึมทางอารมณ์และเจตคติของบุคคลอื่น วิธีการแนะนำสั่งสอนนี้ใช้กับเด็กดีกว่าในผู้ใหญ่ เพราะเมื่อเด็กเติบโตขึ้น จนมีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะใช้เหตุผลและการวิเคราะห์แล้ว เด็กก็อาจจะไม่เชื่อคำแนะนำนั้น แต่การที่เด็กสามารถคิดวิเคราะห์จนเกิดจริยธรรมด้วยตนเองนี้ ถือว่าเป็นอุดมการณ์ทางจริยธรรมขั้นสูงที่สุด

3. การลอกแบบ ในการเลียนแบบเด็กจะรับเอาพฤติกรรมของผู้ใหญ่ในขั้นการแนะนำสั่งสอน เด็กจะรับเจตคติ อารมณ์ของผู้ใหญ่และในขั้นการออกแบบ เด็กจะรับเอาบุคลิกภาพทางจริยธรรมของผู้ใหญ่ไว้เป็นของตนเอง โดยอาศัยความรักและความชื่นชมในผู้ใหญ่คนนั้น เช่น การชื่นชมวีรบุรุษ เป็นต้น การลอกแบบทางจริยธรรม จึงอาจจะทำให้เด็กเกิดการลอกแบบจริยธรรมทั้งที่พึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ทั้งสองทาง

4. การสร้างจริยธรรมของตนเอง เมื่อเด็กผ่านขั้นตอนการลอกแบบมาแล้ว เด็กจะสร้างจริยธรรมของตนเอง โดยสร้างมาจากการปรับตนเองในสภาพธรรมชาติ (natural self) กับตนเองในสภาพที่มีจริยธรรม (moral self) เข้าด้วยกัน

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่าการเกิดจริยธรรมในตัวบุคคลนั้นได้รับอิทธิพลมาจากสังคมเป็นส่วนใหญ่ คือ เด็กจะเรียนรู้กฎเกณฑ์ระเบียบต่าง ๆ ทางด้านจริยธรรมจากสังคมแล้วจึงปฏิบัติ พฤติกรรมทางจริยธรรมที่สอดคล้องกับเงื่อนไขหรือโครงสร้างของสังคม เพื่อทำให้เกิดความสุข สบายใจ จนเกิดเป็นลักษณะนิสัยพึงปฏิบัติตามที่สังคมยอมรับว่าผิดหรือถูก

แนวทฤษฎีการปลูกฝังและเสริมสร้างจริยธรรม จริยธรรมมีพัฒนาการเป็นลำดับ จากวัยทารกจนถึงตลอดชีวิต การพัฒนามีลักษณะทฤษฎีที่สำคัญแบ่งเป็น 3 แนวทาง คือ (ประภาศรี สีหอำไพ, 2540, หน้า 29-30)

1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (psychoanalytic theory) จริยธรรมกับมโนธรรมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มนุษย์อยู่ในสังคมกลุ่มใด ก็จะเรียนรู้ความผิดชอบชั่วดีจากสิ่งแวดล้อมในสังคมนั้น จนมีลักษณะพิเศษของแต่ละสังคมที่เรียกว่า เอกลักษณ์ เป็นกฎเกณฑ์ให้ประพฤติปฏิบัติตามข้อกำหนดโดยอัตโนมัติ บทบาทของการศึกษา คือ การพัฒนาทางด้านจิตใจ เพื่อเสริมสร้างกำลังคน

ที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามที่ระบบเศรษฐกิจและสังคมต้องการ ปัจจัยที่สำคัญที่สุด คือ การศึกษาเพื่ออบรมฝึกฝนการนำสติปัญญาไปใช้เป็นประโยชน์แก่กล้ายิ่งขึ้น พยายามแสวงหาจุดมุ่งหมายให้แก่ชีวิต

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning theory) อธิบายการเกิดจริยธรรมว่าเป็นกระบวนการสังคมประกิต (socialization) โดยการซึมซาบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ จากสังคมที่เติบโตมารับเอาหลักการเรียนรู้เชื่อมโยงกับหลักการเสริมแรง และการทดแทนสิ่งเร้า (stimulus substitution) รับแนวคิดของทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นรูปแบบ โดยยึดถือว่าการเรียนรู้ คือ การสังเกตเลียนแบบจากผู้ใกล้ชิดเพื่อเป็นแรงจูงใจ คือ เป็นที่รักที่ยอมรับในกลุ่มพวกเดียวกันกับกลุ่มต้นแบบ สถาบันหรือกลุ่มสังคมมีอิทธิพลต่อการปลูกฝังและเสริมสร้างจริยธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ โรงเรียน โรงเรียนจะได้รับความคาดหวังจากสังคมอย่างมากในการเป็นสถาบันที่ปลูกฝังรูปแบบและเสริมสร้างการเลียนแบบจากตัวอย่างในสังคมให้แก่นักเรียน

3. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (cognitive theory) จริยธรรมเกิดจากแรงจูงใจในการปฏิบัติตนสัมพันธ์กับสังคม การพัฒนาจริยธรรมจึงต้องมีการพิจารณาเหตุผลเชิงจริยธรรมตามระดับสติปัญญาของแต่ละบุคคลซึ่งมีวุฒิภาวะขึ้น การรับรู้จริยธรรมก็พัฒนาขึ้นตามลำดับ

การพัฒนาจริยธรรมของมนุษย์ มี 3 ขั้น คือ

3.1 ขั้นก่อนจริยธรรม (ตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 2 ปี) ยังไม่เกิดจริยธรรม แต่สามารถเรียนรู้จากประสาทสัมผัส และมีพัฒนาการทางสติปัญญาในขั้นต้น

3.2 ขั้นเชื่อฟังคำสั่ง (อายุ 2-8 ปี) เชื่อฟังและปฏิบัติตามคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ มีการคิดก่อนปฏิบัติตามคำสั่ง ซึ่งในขณะแรกเริ่มจะไม่คำนึงถึงเหตุผลของคำสั่งนั้น

3.3 ขั้นยึดหลักแห่งตน (อายุ 8-10 ปี) เกิดหลักความคิดพัฒนาการทางสติปัญญาสูงขึ้นตามประสบการณ์ทางสังคม คลายความเกรงกลัวอำนาจภายนอก เริ่มมีความคิดเห็นตัวของตัวเองมากขึ้น

จริยธรรมเป็นลักษณะประสบการณ์ และหน้าที่เกี่ยวกับกฎเกณฑ์เป็นมาตรฐานความประพฤติในสังคม บุคคลจะพัฒนาความรับผิดชอบชั่วดี ให้เหตุผลจนกระทั่งพัฒนาพฤติกรรมของตนเอง มีความสัมพันธ์ในสังคมตามลัทธิ และหน้าที่อย่างถูกต้องดีงาม

วิธีการปลูกฝังจริยธรรม สุวิชัย โกศัยยะวัฒน์, และคณะ (2539, หน้า 166) เสนอวิธีการปลูกฝังจริยธรรม ไว้ดังนี้

1. การปลูกฝังจริยธรรมด้านการกระจ่างค่านิยม (value clarification) ผู้เสนอความคิดนี้ คือ ราห์ส และไซมอน (Raths and Simon) เชื่อว่า ค่านิยมที่มีความหมายตรงกับจริยธรรม โดยถือว่าค่านิยมคือหลักการประพฤติตนต่อสิ่งต่าง ๆ ที่บุคคลถือว่าดีงาม ถูกต้องและควรแก่การ

ยึดถือ ซึ่งจะเกิดจากการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล และจะแสดงออกมาในรูปของความเชื่อ ทัศนคติ พฤติกรรม และความรู้สึกของแต่ละคน และได้เสนอเกณฑ์ 7 ประการ สำหรับการสอนว่า พฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น ได้สะท้อนค่านิยมของบุคคลนั้นหรือไม่ เกณฑ์ 7 ประการนี้ได้แต่

การเลือกค่านิยม	1. เลือกอย่างอิสระ
	2. เลือกจากแนวทางต่าง ๆ
	3. เลือกจากหลังจากที่ได้พิจารณาถึงผลที่จะเกิดจากทางเลือกแต่ละอย่าง
การเห็นคุณค่าในค่านิยม	4. มีความสุขกับสิ่งที่ได้เลือกนั้น
	5. เต็มใจที่จะยึดมั่นในสิ่งที่เลือกนั้นโดยเปิดเผย
การปฏิบัติตามค่านิยม	6. ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งกับสิ่งที่เลือกแล้ว
	7. ทำสิ่งนั้นซ้ำ ๆ จนกลายเป็นแบบแผนการดำเนินชีวิต

จะเห็นว่าการพัฒนาจริยธรรมด้วยการกระจ่างค่านิยมนี้ เน้นที่ความเชื่อในจริยธรรมของแต่ละบุคคลเป็นส่วนใหญ่ คือ บุคคลมีหน้าที่จะต้องตัดสินใจและเลือกยึดถือจริยธรรมต่าง ๆ โดยการตัดสินด้วยตนเอง ซึ่งในการเรียนการสอนจริยธรรมด้วยการกระจ่างค่านิยม ครูจะมีบทบาทในการชี้นำเท่านั้น แต่มิได้เป็นผู้กำหนดจริยธรรมที่เห็นว่าถูกต้องให้นักเรียนรับไปปฏิบัติ

2. การพัฒนาจริยธรรมด้วยเหตุผล (moral reasoning) ผู้เสนอทฤษฎีนี้ คือ โคลเบิร์ก (Kohlberg, 1976, pp. 33-34) โดยถือว่า จริยธรรม คือ กฎเกณฑ์ในการตัดสินความถูกผิดของความประพฤติ ซึ่งความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุผลในเรื่องนี้ว่า สิ่งใดถูกสิ่งใดผิดนั้นขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางปัญญา ซึ่งผูกพันกับอายุของบุคคล จึงได้ยึดทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) เป็นหลักการสร้างทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมโดยแบ่งพัฒนาการออกเป็น 3 ระดับ ภายในแต่ละระดับ แบ่งพัฒนาการออกเป็น 2 ขั้น รวม 6 ขั้น ดังนี้

2.1 ระดับเริ่มมีจริยธรรม (preconventional level) การกระทำตามสิ่งที่ตนต้องการ เป็นใหญ่ หนีการลงโทษ และแสวงหารางวัล

2.1.1 ขั้นที่ 1 การเชื่อฟังและการลงโทษ (obedience and punishment)

2.1.2 ขั้นที่ 2 การแสวงหารางวัล (enchange)

2.2 ระดับมีจริยธรรมตามกฎเกณฑ์และประเพณีนิยม (conventional level)

2.2.1 ขั้นที่ 3 การทำตามความเห็นชอบของผู้อื่น (conformity)

2.2.2 ขั้นที่ 4 การทำตามหน้าที่ในสังคม (social-system)

2.3 ระดับมีจริยธรรมของตนเอง (post conventional level)

2.3.1 ขั้นที่ 5 การทำตามกฎเกณฑ์และข้อสัญญา (contract)

2.3.2 ขั้นที่ 6 การยึดในมโนธรรมตามหลักสากล (universal)

การพัฒนาจริยธรรมด้วยเหตุผลตามแนวคิดของโคลเบอร์ก (Kohlberg) อยู่ที่การให้นักเรียนได้อภิปรายแลกเปลี่ยนทัศนะ ให้บุคคลได้รับรู้ทัศนะของผู้อื่น โดยเฉพาะบทบาทของผู้อื่นที่มีต่อบุคคลนั้น เพื่อให้มีโอกาสประสบกับทัศนะที่ขัดแย้งกับโครงสร้างของความคิดทางจริยธรรมของตน ในจังหวะที่เกิดความขัดแย้งนี้หากมีการชี้นำที่เหมาะสมก็จะช่วยให้บุคคลพัฒนาเหตุผลทางจริยธรรมให้สูงขึ้นได้

3. การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรม (behavior modification) เป็นการประยุกต์หลักการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล โดยมีแนวความคิดพื้นฐานว่า วิธีการนี้ตั้งอยู่บนรากฐานของความเชื่อ พฤติกรรมของคนเราถูกควบคุมโดยเงื่อนไขการเสริมแรงและเงื่อนไขการลงโทษ ตามความเชื่อของสกินเนอร์ (Skinner) ในปี ค.ศ. 1953 วิธีการพัฒนาจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรมนี้อยู่ที่การกำหนดเงื่อนไขและพฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการ โดยอาศัยตัวเสริมแรงช่วยให้พฤติกรรมเป้าหมายเพิ่มขึ้นหรือลดลงตามที่ต้องการ

ขั้นตอนในการปลูกฝังพฤติกรรมที่พึงปรารถนาและ/หรือลดพฤติกรรมไม่พึงปรารถนาทำได้ดังนี้

3.1 กำหนดพฤติกรรมที่พึงปรารถนา และ/หรือ พฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา

3.2 กำหนดผลกรรมที่ครูหรือผู้ปลูกฝังจริยธรรมสามารถบันดาลให้เกิดกับผู้กระทำได้ ควรเน้นที่ผลกรรมทางบวกให้มากที่สุด

3.3 นำพฤติกรรมในข้อ 3.1 และผลกรรมในข้อ 3.2 มาสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบเรียกว่า เงื่อนไขการเสริมแรง ให้พฤติกรรมที่พึงปรารถนาได้รับแรงเสริมและให้พฤติกรรมไม่พึงปรารถนาไม่ได้รับแรงเสริม

3.4 ให้และระงับการให้แรงเสริมตามเงื่อนไขในข้อ 3.3 แล้วติดตามสังเกตการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม

3.5 ประเมินผลและปรับปรุงเงื่อนไข จะเห็นว่าการปลูกฝังจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรมนี้ขึ้นอยู่กับการเลือกจริยธรรม การตัดสินจริยธรรม และการวางเงื่อนไขของครู ครูเป็นผู้กำหนดว่าจะปลูกฝังพฤติกรรมใดหรือต้องการลดพฤติกรรมใด

4. การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการเรียนรู้ทางสังคม (social learning) ถือว่าจริยธรรมเป็นความเข้าใจเกี่ยวกับกฎเกณฑ์สำหรับการประเมินค่าความถูกผิดของพฤติกรรม กฎเกณฑ์เหล่านี้เกิดจากการเรียนรู้ ตามแนวความคิดของแบนดูรา (Bandura) ในปี ค.ศ. 1977 เชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นผลที่ส่วนหนึ่งเกิดจากประสบการณ์ตรงของตนเอง ส่วนหนึ่งเกิดจากการสังเกต พฤติกรรมของผู้อื่นเป็นการเรียนด้วยการสังเกต และอีกส่วนหนึ่งเกิดจากการฟังคำบอกเล่าและการอ่าน

ประสบการณ์ของผู้อื่นที่มีการบันทึกไว้ การเรียนรู้ประเภทหลังนี้ช่วยให้มนุษย์มีความรู้ว่า อะไรคืออะไรอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปความเชื่อของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ว่า บางกลุ่มเชื่อว่าสิ่งแวดล้อมเป็นตัวควบคุมพฤติกรรม และบางกลุ่มเชื่อว่ามนุษย์สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้โดยได้กำหนดแนวทางการปลูกฝังจริยธรรมตามแนวความเชื่อนั้น เป็นทฤษฎีกระจ่างค่านิยม ทฤษฎีการปลูกฝังจริยธรรมตามพัฒนาการทางสติปัญญา ทฤษฎีการปลูกฝัง จริยธรรมด้วยเหตุผล ทฤษฎีการปลูกฝังจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรม และทฤษฎีการปลูกฝังจริยธรรมด้วยการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งกำหนดเป้าหมายว่า ต้องการให้เกิดพฤติกรรมขึ้นตามความคาดหวังของบุคคล สังคม และคุณค่าของสิ่งนั้น ๆ ตามความรู้สึกของบุคคล และได้ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การเข้าใจกฎเกณฑ์ของจริยธรรมนั้นเกิดการเรียนรู้โดย การสังเกตและการเลียนแบบ ทั้งจากบุคคลและสื่อ ต่าง ๆ ซึ่ง รูปภาพ การ์ตูน และหนังสือ เป็นสื่อที่จะทำให้ผู้อ่านเลียนแบบได้

การจัดการเรียนการสอนจริยศึกษา สมพงษ์ จิตระดับ (2527, หน้า 14) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนจริยศึกษา โดยทั่วไปครูมักจะเตรียมการสอนโดยคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการสอน เนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอน และการประเมินผลเป็นส่วนใหญ่ และมักละเลยหรือมองข้ามความสำคัญในการกำหนดมโนทัศน์ของสิ่งที่เรียนรู้ไปเสมอ อันเป็นผลให้นักเรียนเมื่อจบการเรียนในแต่ละครั้ง จะได้รับแต่เนื้อหาที่สรุปให้สั้นลง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นตามจุดประสงค์ของการสอน ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม มโนทัศน์ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาด้านจิตพิสัย (affective domain) ผู้เรียนยังได้รับไม่มากนัก จึงได้เสนอการสอนจริยศึกษาในลักษณะที่มุ่งสร้างเสริมมโนทัศน์ทางจริยธรรมให้เกิดกับนักเรียนว่าต้องมีกระบวนการสอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การให้ข้อมูล เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการจัดในรูปกิจกรรมการเรียนควบคู่ไปกับการใช้สื่อการสอนบางประเภท เช่น การเล่านิทานประกอบรูปภาพ การเชิดหุ่น การใช้บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์และสร้างความคิด ให้นักเรียนแต่ละคนฝึกฝน วิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาได้เป็นความคิดเห็นของตนเองให้เกิดขึ้น รู้จักการจัดอันดับคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ

ขั้นที่ 3 การให้เหตุผลและการตัดสินใจ ครูแบ่งกลุ่มย่อยให้นักเรียนได้มีโอกาสตัดสินใจและเลือกข้อความคิดเห็นของนักเรียนที่สรุปได้หลายประเด็นในขั้นที่ 2 ซึ่งมีเหตุผลและคุณค่าแตกต่างกันไปในขั้นนี้ นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนทักษะในเรื่องของการอภิปรายกลุ่ม การตัดสินใจการให้เหตุผล

ขั้นที่ 4 การสรุปและประยุกต์ใช้เป็นกระบวนการหาข้อสรุป รวบรวมการเรียนรู้ทั้งหมด นำเอาคำตอบและการให้เหตุผลของแต่ละกลุ่มมาเปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม และ

1. ความใฝ่รู้
2. ความขยันหมั่นเพียร
3. ความอดทน
4. การประหยัด
5. ความซื่อสัตย์สุจริต
6. ความมีระเบียบวินัย
7. ความเสียสละ
8. ความเมตตากรุณา
9. ความกตัญญูกตเวที
10. ความตรงต่อเวลา
11. ความยุติธรรม
12. ความสามัคคี
13. ความเป็นผู้มีวัฒนธรรมและปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี

ซึ่งคุณธรรมทั้ง 13 ข้อนี้ ใช้เวลาในการสอนทั้งสิ้น 180 คาบ

การสอนจริยศึกษามีทั้งแบบบูรณาการ และจัดแยกสอนเฉพาะคุณธรรมที่ต้องการเน้นตามเป้าหมายของหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาค่านิยมและจริยธรรม ต้องจัดประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมให้แก่ผู้เรียน ให้มีสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาค่านิยมและจริยธรรมของผู้เรียน สิ่งที่ครูควรตระหนัก คือ ความรู้สึกของนักเรียน ต้องให้นักเรียนเกิดความรู้สึกที่ดีต่อการกระทำ ซึ่งจะนำไปสู่ความชื่นชม ซึ่งการจัดประสบการณ์และกิจกรรมต่าง ๆ ที่สามารถช่วยพัฒนาค่านิยม สรุปได้ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนอยู่ใกล้ชิดตัวอย่างที่ดี ได้ปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันจนเห็นคุณค่านาน ๆ เข้าผู้เรียนก็จะยอมรับค่านิยมนั้น และยึดถือปฏิบัติจนเป็นนิสัย

2. เสนอปัญหาให้ผู้เรียนคิด โดยใช้กรณีตัวอย่างเรื่องจริงสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้เรียนใช้เหตุผลอยู่ตลอดเวลา เมื่อผู้เรียนพบปัญหาของคนอื่นหรือสังคมอื่น ก็จะนำมาเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตัวเอง ทำให้เกิดความรู้สึกสำนึกที่จะปรับปรุงพฤติกรรมของตนเองโดยปริยาย

3. แสวงหาแบบอย่างกิจกรรมต่าง ๆ และวัฒนธรรมที่ดีงาม เช่น ศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งเหล่านี้จะขัดเกลาความคิดและจิตใจของผู้เรียนให้ประณีต ละเอียดอ่อน และสร้างค่านิยมได้

4. จัดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาประสบการณ์จากวิชาการบางอย่างที่สามารถพัฒนาค่านิยมได้ เช่น วิทยาศาสตร์ช่วยสร้างค่านิยมให้รักความจริง มีเหตุผล

5. ให้โอกาสผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีระบบ เช่น ตั้งชมรม สโมสร ให้อิสระแก่ผู้เรียนตามรสนิยมและความปรารถนา เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองบนพื้นฐานความถนัดและความสนใจ

จุดประสงค์ของกิจกรรมจริยศึกษาในหลักสูตรไม่ได้บ่งบอกชัดเจน แต่พอสรุปได้จากจุดประสงค์ของกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยได้ดังนี้

1. มีความรู้ ความเข้าใจ ในหลักการเกี่ยวกับความดีงาม
2. มีความสามารถในการแสดงออกและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
3. มีความเสียสละ สามัคคี มีวินัย ประหยัด ซื่อสัตย์ กตัญญูกตเวที รักการทำงาน
4. มีนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และตัดสินปัญหาโดยสันติวิธี
5. ปรับปรุงตนเองอยู่เสมอให้มีคุณลักษณะอันถึงประสงค์

จากที่กล่าวมาแล้ว จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนจริยศึกษาก็เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ควรประพฤติปฏิบัติ ปฏิบัติตนได้ถูกต้อง มีลักษณะนิสัยที่ดี ยึดมั่นกับค่านิยมและ คุณธรรม ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนจริยศึกษา ครูต้องทำให้นักเรียนเกิดคุณสมบัติใน 3 ด้าน คือ

1. ด้านพุทธพิสัย ได้แก่ การเกิดความรู้ความเข้าใจว่าสิ่งใดดี สิ่งใดถูกต้อง สิ่งใดควรงดเว้น สิ่งใดไม่ควรทำ

2. ด้านจิตพิสัย ได้แก่ การเกิดความรู้สึกโน้มเอียงทางอารมณ์ที่สะท้อนออกมาในลักษณะของการชอบ ไม่ชอบ ในบางสิ่งบางอย่าง มีความพอใจ สนใจ ซาบซึ้ง เต็มใจ เห็นความสำคัญ มีความสุขที่จะกระทำ รับเอาค่านิยมมาเป็นแนวทางประพฤติปฏิบัติจนเป็นนิสัย

3. ด้านทักษะพิสัย ได้แก่ ความสามารถที่จะลงมือกระทำ ปฏิบัติด้วยกายหรือวาจาในจริยธรรมต่าง ๆ

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในการจัดการศึกษาสำหรับเด็ก ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ และความพร้อมในการเรียนให้แก่เด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ทั้งยังเป็นการปลูกฝังลักษณะนิสัย สังคมนิสัย คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดี เพื่อให้เด็กได้มีการพัฒนาไปตามศักยภาพ และสิ่งที่จะเสริมสร้างพัฒนาการและความพร้อมในการเรียนดังกล่าวข้างต้น ได้แก่ การจัดประสบการณ์ กิจกรรม และเกมการศึกษาต่าง ๆ ให้สอดคล้องเหมาะสมกับวัยของเด็ก

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน , หนังสือการ์ตูน และเกม สุรศักดิ์ ปาเฮ (2532, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนระหว่างการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่มีคำบรรยาย และบทสนทนาเป็นตัวเขียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโบสถ์ เขตดุสิต กรุงเทพฯ ผลการวิจัยปรากฏว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลของความแตกต่างระหว่างสัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อหนังสือการ์ตูนทั้งสองรูปแบบ ปรากฏว่านักเรียนจะชอบหนังสือการ์ตูนที่มีบทสนทนาเป็นตัวเรียงพิมพ์มากกว่าที่เป็นตัวเขียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ฉวีวรรณ บุญการี (2537, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างหนังสือการ์ตูน เรื่อง "คำพังเพย" เพื่อใช้เป็นหนังสืออ่านประกอบในการสอนซ่อมเสริมภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 60 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประเมินประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนในระดับดีมาก นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนในระดับดีมาก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนซ่อมเสริมโดยใช้หนังสือการ์ตูนสูงกว่าการเรียนซ่อมเสริมโดยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เบญจมาศ สุชาติวุฒิ (2535, หน้า 86-89) ได้ศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาที่มีต่อมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2535 โรงเรียนเขื่อนเจ้าพระยา จังหวัดชัยนาท แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ หนังสือการ์ตูนประกอบการสอน และการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้น ป.4 ที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนกับการสอนตามปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้น ป. 4 ที่มีต่อการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนส่วนใหญ่อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

เรียมจันทร์ บันเทิง (2540, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าได้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องโรงเรียนดีมีวินัย จำนวน 3 เล่มคือ กฎระเบียบของโรงเรียนและห้องเรียน มารยาทในห้องเรียน และวิธีปฏิบัติตนกับครูและเพื่อนร่วมห้อง เล่มละ 16 หน้า มีขนาดรูปเล่ม 15 x 17 นิ้ว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจริยศึกษาของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษา ปรากฏว่านักเรียนมีความคิดเห็นในทางบวก

บูท (Booth, 1998, p. 153) ได้ศึกษาการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัยและจิตพิสัยของเด็กจากการ์ตูนที่เสนอทางโทรทัศน์โดยไม่เกี่ยวกับการศึกษากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 4 จำนวน 104 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ตัวแปรในการวิจัย คือ เพศ ชนชาติ ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งจากการศึกษาพบว่า มีความเป็นไปได้ที่จะศึกษากระบวนการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยและจิตพิสัยของนักเรียน จากการให้นักเรียนเรียนรู้จากการ์ตูน นักเรียนสามารถฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ได้จากการ์ตูน นักเรียนมีทักษะในการคิดสูงขึ้น และนำข้อเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยและจิตพิสัยของนักเรียน จากการให้นักเรียนเรียนรู้จากการ์ตูน นักเรียนสามารถฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ได้จากการ์ตูน นักเรียนมีทักษะในการคิดสูงขึ้น และนำข้อมูลที่ได้จากการ์ตูนไปประยุกต์ใช้ในการฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ได้ เพศ ชนชาติ ฐานะทางเศรษฐกิจสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่มีผลต่อการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัยและจิตพิสัยของนักเรียนจากการ์ตูน

เกเซล (Gesel, 1969) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนของเด็กอายุ 6-16 ปี พบว่า เด็กอายุ 5-6 ปี ชอบรูปภาพการ์ตูน มีความพยายามที่จะอ่านภาพการ์ตูนและต้องการให้คนอื่นอ่านให้ฟัง เด็กอายุ 7 - 8 ปี มีความสนใจและความต้องการสูงสุดที่จะอ่านหนังสือการ์ตูน เพราะเริ่มอ่านได้มากแล้วจะชอบซื้อหนังสือการ์ตูนมากขึ้น เพื่อนำไปแลกเปลี่ยนกับเพื่อน ส่วนอายุ 9 -16 ปี ยังสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนมากเช่นกัน

พิทแมน (Pittman, 1958) ได้ศึกษาอิทธิพลต่อหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก ผลปรากฏว่าหนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็ก โดยสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้อย่างมาก นักเรียนที่อ่านช้าหรือเด็กที่ไม่อยากเรียน ตลอดจนนักเรียนเกเรย่อมได้ประโยชน์ต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนด้วย

วรศักดิ์ ขันทอง (2544, บทคัดย่อ) ได้พัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมจริยธรรมด้านความเมตตากรุณา ที่มีการนำเสนอเนื้อหาเป็นกรณีตัวอย่าง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลการทำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความเมตตากรุณาตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก ก่อนและหลังการอ่านหนังสืออ่านเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมจริยธรรมด้านความเมตตากรุณา ที่มีการนำเสนอเนื้อหาเป็นกรณีตัวอย่างของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลเฉลี่ยของการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการอ่านเพิ่มเติมอยู่ระดับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก ขั้นที่ 3

มาร์แชล (Marshall, 1994) ได้ศึกษาในเรื่องของพฤติกรรมการทำงาน การเล่น และการเรียนของเด็ก โดยการให้งานทำ ผลสรุปว่า ครูควรมีการผสมผสานกันระหว่างการทำงาน การเล่นและการเรียน

ปัทมาวดี บุณย์สวัสดิ์ (2535) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนทักษะทางสังคมในด้านการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่มไม่แตกต่างกัน นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะทางสังคมในด้านการมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ การช่วยเหลือผู้อื่น สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีสังคมมิติสูงกว่ากลุ่มควบคุม

คินเดอร์ (Kinder, 1976 อ้างถึงใน เบญจมาศ สุชาติวุฒิ, 2535, หน้า 61) ได้ทำการสำรวจการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนของครูมัธยมศึกษา จำนวน 300 คนปรากฏผลดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน
2. นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูนประกอบการสอน
3. การ์ตูนมีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา คณิตศาสตร์ และวิชาภาษาต่างประเทศ
4. ประโยชน์ของการ์ตูนอยู่ที่การใช้เป็นภาพประกอบดึงดูดความสนใจ การจูงใจ การให้ความชัดเจน และการเน้นให้เกิดอารมณ์ขัน
5. ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือแบบเรียนที่มีการ์ตูนเป็นภาพประกอบโดยใช้อ่านการ์ตูนเรื่อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต เอนกพล เกื้อมา (2537, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้สื่อพื้นบ้านทางภาคใต้ "หนังตะลุง" ต่อทัศนคติเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโคกพิกุล ปีการศึกษา 2536 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าการสอนด้วยวิธีปกติกับการสอนด้วยหนังตะลุงต่อทัศนคติเชิงจริยธรรม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อังคณา กสินันท์ (2539, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์จากการละเล่นพื้นบ้านภาคกลาง เพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทับกวาง จังหวัดสระบุรี จำนวน 30 คน พบว่าการพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

วรวรรณินี ราชสงฆ์ (2541, หน้า 69-77) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้เทคนิคแม่แบบและการใช้บทบาทสมมติ ที่มีต่อการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ จังหวัดพัทลุง ปีการศึกษา 2540

จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบสอบถามที่มีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ โปรแกรมการใช้เทคนิคแม่แบบ โปรแกรมการใช้บทบาทสมมติ พบว่านักเรียนมีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังจากได้รับเทคนิคแม่แบบ นักเรียนที่ได้รับการใช้เทคนิคแม่แบบและนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 นักเรียนที่มีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติ

เบอร์ตัน (Burton, 1976, p. 181) พบว่าในการเล่นเกมถุงถั่ว เด็กหญิงอายุ 4 ขวบโกงมากกว่าเด็กชาย และในการทดสอบเปลี่ยนความหมายสัญลักษณ์แบบทดสอบ WAIS พบว่านักศึกษาหญิงโกงมากกว่านักศึกษาชาย แต่อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยหลายเรื่องที่ชี้ให้เห็นว่าเพศหญิงมีความซื่อสัตย์สูงกว่าเพศชาย เช่น เฟลด์แมน (Feldman, 1976, p. 150 cited in Burton, 1976, p. 182) พบว่า ไม่มีความแตกต่างในด้านความซื่อสัตย์ระหว่างเด็กหญิงและเด็กชายอายุ 12 ปี แต่ระหว่างอายุ 17-18 ปี พบว่าเพศชายโกงมากกว่าเพศหญิง

งานวิจัยในประเทศนั้นจากการค้นว่าซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนามีไม่มากเท่าใดนัก และจากการศึกษาจากจากการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แสดงว่าการ์ตูนมีคุณค่าต่อการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็ก การ์ตูนมีความสำคัญในการนำมาใช้ในการเรียนการสอน รวมทั้งรูปแบบต่าง ๆ ของการดำเนินเรื่อง สรุปได้ว่าหนังสือการ์ตูนและเกม ต่างมีความสำคัญในการส่งเสริมความรู้ความพร้อม และเจตคติที่ดี หากผู้สร้างหนังสือจัดเนื้อหาให้เหมาะสมสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของเด็ก ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำคุณสมบัติของเกมมาผสมผสานกัน ประกอบตอนท้ายของเรื่องในการ์ตูน เพื่อเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ ที่จะจูงใจให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาของความซื่อสัตย์สุจริต สามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติเชิงจริยธรรมของผู้อื่น นำไปสู่การมีเหตุผลเชิงจริยธรรมและพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในขั้นต่อไป นำไปสู่วิธีการที่เหมาะสมในการเรียนการสอนจริยธรรมในโรงเรียนในอนาคต