

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียน
 - 1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดห้องสมุดโรงเรียน
 - 1.3 ลักษณะของห้องสมุดโรงเรียนสมัยใหม่
 - 1.4 ประโยชน์ของห้องสมุดโรงเรียน
 - 1.5 บทบาทของห้องสมุดโรงเรียนด้านสนับสนุนการเรียนการสอน
2. การ์ตูน
 - 2.1 ความหมายของการ์ตูน
 - 2.2 ประเภทของการ์ตูน
 - 2.3 ประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องที่มีต่อการเรียนการสอน
 - 2.4 หลักเกณฑ์ในการเลือกการ์ตูนประกอบการสอน
 - 2.5 ความสนใจของเด็กที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูน
 - 2.6 ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี
3. การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก
 - 3.1 หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ
 - 3.2 ขั้นตอนในการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก
4. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 4.1 จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์
 - 4.2 ประเภทของการทดสอบผลสัมฤทธิ์
 - 4.3 ประโยชน์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
 - 4.4 คุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดี
 - 4.5 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ได้ตระหนักถึงความจำเป็นที่จะต้องจัดให้มีห้องสมุด จะได้เป็นมาตรฐานประจำทุกโรงเรียนเพื่อเอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา ซึ่งมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งความรู้ในโรงเรียน และแหล่งความรู้ในโรงเรียนที่สำคัญที่สุดก็คือ ห้องสมุด ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ เจลลิว พันธุสีดา (2539, หน้า 10) ที่กล่าวว่า ห้องสมุดโรงเรียนตามหลักสูตรสมัยใหม่ มุ่งให้นักเรียนรู้จักหาวิธีเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ด้วยการแสวงหาความรู้ เพื่อนำไปสู่การคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (2520, หน้า 77-89 อ้างถึงในเจลลิว พันธุสีดา, 2539, หน้า 11) ทรงให้ทัศนะเกี่ยวกับห้องสมุด ไว้ว่า

ความรู้ของมนุษย์เป็นมรดกตกทอดกันมาแต่ครั้งโบราณ เมื่อมีการประดิษฐ์คิดค้นตัวอักษรขึ้น ผู้มีความรู้ก็ได้บันทึกความรู้ของตน สิ่งที่ตนค้นพบเป็นจารึกหรือเป็นหนังสือ ทำให้บุคคลอื่นในสมัยเดียวกัน หรืออนุชนรุ่นหลังได้มีโอกาสศึกษา ทราบถึงเรื่องนั้น ๆ และได้ใช้ความรู้เก่า ๆ เป็นพื้นฐานที่จะหาประสบการณ์ คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ที่มีความก้าวหน้าเป็นความเจริญสืบต่อไป

ห้องสมุด เป็นสถานที่เก็บเอกสารต่าง ๆ อันเป็นแหล่งความรู้ ดังกล่าวแล้ว จึงเรียกได้ว่าเป็นครู เป็นผู้ชี้แนะให้เราแก้ปัญหาวิเคราะห์ให้รู้สิ่งควรรู้ อันชอบธรรมด้วยเหตุด้วยผลได้

ข้าพเจ้าอยากให้เราห้องสมุดที่ดี มีหนังสือครบทุกประเภท สำหรับประชาชน หนังสือประเภทที่ข้าพเจ้าคิดว่าสำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง คือ หนังสือสำหรับเด็ก วัยเด็กเป็นวัยที่เรียนรู้ เด็ก ๆ ส่วนใหญ่สนใจที่จะทราบเรื่องราวต่าง ๆ แปลก ๆ ใหม่ ๆ อยู่แล้ว ถ้าเรามีหนังสือที่มีคุณค่า ทั้งเนื้อหาและรูปภาพให้เขาอ่าน ให้ความรู้และความเพลิดเพลิน เด็ก ๆ จะได้เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ ที่รอบรู้มีธรรมะประจำใจ มีความรักบ้านเมือง มีความต้องการปรารถนาจะทำแต่ประโยชน์ที่สมควร

1. **ความหมายและความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียน** ห้องสมุดโรงเรียน คือ สถาบันทางการศึกษาที่รวมทรัพยากรเพื่อการศึกษา มีทั้งวัสดุตีพิมพ์ (printed materials) และ วัสดุไม่ตีพิมพ์ (nonprinted materials) เป็นศูนย์วิชาการสำหรับครู และนักเรียน ใช้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพื่อประกอบการเรียนการสอน อาจจัดเป็นอาคารเอกเทศหรือห้องใดห้องหนึ่งในอาคารเรียนก็ได้ มีครูบรรณารักษ์ที่มีความรู้ทางวิชาบรรณารักษศาสตร์ หรือครู ที่ทางโรงเรียนคิดว่าเหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบในการบริหารงาน เช่น จัดหาทรัพยากรสารสนเทศ จัดหมู่หนังสือตามระบบสากล และมีการจัดทำเครื่องมือช่วยค้นหาเรื่องราว ข่าวสาร ข้อมูล อาทิ บัตรรายการ บรรณานุกรมเฉพาะเรื่อง ดรรชนีวารสาร เป็นต้น สำหรับให้ครู อาจารย์ และนักเรียน ได้มีโอกาสเข้าถึง (access) ทรัพยากรทางการเรียนการสอนทุกชนิดได้อย่างรวดเร็ว สะดวกสบาย โดยไม่ต้องเสียเวลามากนัก (เจลิเยว พันธ์สุติดา, 2539, หน้า 10)

สารานุกรมเวิลด์บุ๊ก (The world book encyclopedia vol. 12, 1989, p. 219) ได้ให้ความหมายห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาว่าเป็นห้องสมุดที่จัดบริการเพื่อให้นักเรียนทั้งชายและหญิงเข้าใช้ห้องสมุด นักเรียนเหล่านี้มีวัตถุประสงค์ในการใช้ห้องสมุดแตกต่างกันไป เช่น พังนิตานอ่านหนังสือ ยืมหนังสือ ค้นคว้าทำรายงาน หรือใช้บริการโสตทัศนวัสดุต่าง ๆ ในห้องสมุด เป็นต้น

นอกจากนี้สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534, หน้า 5) ได้ให้ความสำคัญห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาว่าเป็นห้องหรืออาคารในโรงเรียนอันเป็นแหล่งรวมวัสดุสารสนเทศ ประกอบด้วย หนังสือ เอกสารสิ่งพิมพ์ และโสตทัศนวัสดุ วัสดุสารสนเทศทุกชนิดเสนอเรื่องราวอันให้ความรู้ทุกแขนงวิชา ความบันเทิง ความจริงใจ รวมทั้งการจัดบริการเพื่อความสะดวกแก่ผู้ใช้ทุกวิถีทาง

ดังนั้นห้องสมุดโรงเรียนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการวางรากฐานการศึกษา ในระดับประถมศึกษา

การศึกษาระดับประถมศึกษา เป็นการศึกษาภาคบังคับ ตามหลักสูตรประถมศึกษา ซึ่งกำหนดจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2536, หน้า 2-5)

1. เป็นการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อประชาชน
2. เป็นการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนนำประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต
3. เป็นการศึกษาที่มุ่งสร้างเอกภาพของชาติ

ในการจัดการศึกษาตามหลักสูตรนี้ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรต้องการปลูกฝังให้นักเรียนมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้ (กรมวิชาการ, 2535, หน้า 1)

1. มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ คงสภาพอ่านออกเขียนได้ และคิดคำนวณได้
 2. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง ธรรมชาติแวดล้อม และการเปลี่ยนแปลงของสังคม
 3. สามารถปฏิบัติตนในการรักษาสุขภาพอนามัยของตนเองและครอบครัว
 4. สามารถวิเคราะห์สาเหตุ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัวได้อย่างมีเหตุผล ด้วยทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
 5. มีความภูมิใจในความเป็นคนไทย มีนิสัยไม่เห็นแก่ตัว ไม่เอาเปรียบผู้อื่น และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
 6. มีนิสัยรักการอ่าน และใฝ่หาความรู้อยู่เสมอ
 7. มีความรู้ และทักษะพื้นฐานในการทำงาน มีนิสัยรักการทำงานและสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้
 8. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพและการเปลี่ยนแปลงของสังคมในบ้านและชุมชนสามารถปฏิบัติตนตามบทบาทและหน้าที่ในฐานะสมาชิกที่ดีของบ้านและชุมชน ตลอดจนอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม ศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม ในชุมชนรอบ ๆ บ้าน
- จุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ จะเห็นได้ว่าในข้อที่ 6 ได้ระบุไว้ว่า “มีนิสัยรักการอ่าน และใฝ่หาความรู้อยู่เสมอ”จากจุดมุ่งหมายของหลักสูตรข้อนี้ได้แสดงให้เห็นความสำคัญของห้องสมุดเพราะจะเป็นแหล่งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่านในการจัดการเรียนการสอนจะต้องมุ่งให้บรรลุจุดมุ่งหมายทางการศึกษา ดังนั้นห้องสมุดโรงเรียนจึงมีหน้าที่เป็นศูนย์การเรียนรู้ (learning resource center) และเป็นองค์ประกอบสำคัญของโรงเรียนในการจัดการเรียนการสอน
- จากที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาหมายถึง ห้องสมุดที่จัดขึ้นในโรงเรียนประถมศึกษา มีหน้าที่จัดหาหนังสือและวัสดุต่าง ๆ ให้ครอบคลุมเนื้อหาทุกสาขาวิชาตามหลักสูตรประถมศึกษา เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าของครู และนักเรียน ทั้งเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง

2. วัตถุประสงค์ของการจัดห้องสมุดโรงเรียน มีดังต่อไปนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2534, หน้า 1)

2.1 เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนในโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพ สามารถสนองความต้องการของนักเรียน ครู และชุมชนได้

2.2 เพื่อจัดหาวัสดุสารนิเทศ และหนังสือเข้ามาไว้ในห้องสมุด และสามารถบริการอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการที่เหมาะสมแต่ละบุคคล

2.3 เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการอ่าน และอ่านได้อย่างมีความสุข สามารถพัฒนาการอ่านได้ถึงขั้นวิเคราะห์ วิเคราะห์ได้ สามารถนำมาใช้ในการเรียนของตน และปรับปรุงพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น

2.4 เพื่อตรวจสอบประสบการณ์ที่ดีให้แก่นักเรียนจนก่อให้เกิดเจตคติที่ดีในการใช้ห้องสมุด และสามารถพัฒนาตนเองไปสู่การใช้ห้องสมุดในระบบอื่น ๆ ได้ เช่น ห้องสมุดในโรงเรียนมัธยม ห้องสมุดในสถานศึกษาต่าง ๆ ห้องสมุดเสียง ห้องสมุดเครือข่ายคอมพิวเตอร์

2.5 เพื่อบุคลากรในโรงเรียนสามารถใช้ห้องสมุดค้นคว้า ศึกษาสำหรับพัฒนางานของตนเองให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เจลิยว พันธุ์สิดา (2539, หน้า 16–17) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการจัดห้องสมุดโรงเรียนไว้ว่า

1. เพื่อการอ่าน (read) การอ่านเป็นจุดประสงค์หลักของการจัดห้องสมุดทุกระดับ เพราะอ่านมากย่อมทำให้รู้มาก ความคิดแตกฉาน
2. เพื่อการฟัง (listen) การฟังหรือการได้ยินนี้เป็นวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่ง สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ทรงสั่งสอนมาตั้งแต่สมัยพุทธกาล จะใช้ได้ดีกับเด็กที่อ่านไม่ออก หรือผู้ใหญ่ที่ลืมหนังสือไปแล้ว เช่น ห้องสมุดอาจจัดให้มีการเล่านิทาน เล่าเรื่อง ฟังเพลง ฟังเทป ฯลฯ
3. เพื่อการดู (look) ห้องสมุดจัดในรูปนิทรรศการ เช่น วันแม่ วันเข้าพรรษา วันขึ้นปีใหม่ เป็นต้น หรืออาจจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น แสดงหนังสือใหม่ ฉายสไลด์ ฉายวีดิทัศน์ เป็นต้น
4. เพื่อการศึกษาค้นคว้า (study) การศึกษาค้นคว้าเป็นกระบวนการเรียนการสอนในหลักสูตรสมัยใหม่ ให้นักเรียนค้นคว้าเองในห้องสมุด โดยลดบทบาทผู้สอนมาเป็นผู้ชี้แนะ ป้อนคำถาม ให้เด็กไปค้นคว้าจากห้องสมุด ด้วยการอ่าน ฟัง ดู โดยห้องสมุดต้องเตรียมทรัพยากรไว้หลาย ๆ ประเภท และต้องมากพอตามความสนใจของผู้เรียน
5. เพื่อพิจารณาหาข้อมูลในการตัดสินใจ (find the fact) คือ มีการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อคัดเลือกข้อมูลที่ดีสำหรับการตอบปัญหาหรือข้อสงสัย
6. เพื่อความคิดที่มีระบบ (think) กระบวนการคิดจะเป็นกระบวนการสุดท้ายที่เสริมสร้างลักษณะนิสัยให้แก่เด็กตามหลักสูตรใหม่ คือ ระบุให้เด็กคิดเป็น เป็นกระบวนการที่ยากมาก แต่ถ้าครูอาจารย์ หรือครูบรรณารักษ์มีวิธีการที่ดี และฝึกตามวัตถุประสงค์ตั้งแต่ต้นนี้แล้วนักเรียนก็จะคิดเป็น และสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรได้

พวา พันธุ์เมฆา (2528, หน้า 10 – 11) สรุปจุดมุ่งหมายของห้องสมุดโรงเรียน ไว้ว่า

1. เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนในโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพ สามารถสนองต่อความต้องการของนักเรียนและครู แม้กระทั่งผู้ปกครองนักเรียนและชุมชนในท้องถิ่นได้
2. เพื่อจัดหาวัสดุการศึกษาทุกชนิดเข้ามาและจัดระบบบริการอย่างมีประสิทธิภาพให้แก่ นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคล
3. เพื่อการกระตุ้นหรือชี้นำนักเรียนให้เกิดความสนใจในการอ่าน และเกิดความสุขสนานในการอ่าน อาจพัฒนาการอ่านของตนถึงขั้นสามารถอ่านได้อย่างซาบซึ้งในวรรณคดีต่าง ๆ และอ่านวิเคราะห์วิจารณ์ในสารคดี บทความข่าวสารต่าง ๆ ได้
4. เพื่อจัดประสบการณ์การใช้ห้องสมุดให้นักเรียน อันจะเป็นการพัฒนาความสนใจ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมเป็นอย่างดี
5. เพื่อช่วยเหลือนักเรียนให้มีทักษะในการใช้วัสดุห้องสมุดประเภทต่าง ๆ
6. เพื่อนำนักเรียนให้รู้จักกับการใช้ห้องสมุดเป็นเบื้องต้น ก่อนจะก้าวไปสู่การใช้ห้องสมุดอื่น ๆ เช่น ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดวิทยาลัย หรือมหาวิทยาลัยในการศึกษาขั้นสูงต่อไป ทั้งนี้เพื่อการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ของมนุษยชาติ
7. เพื่อทำงานร่วมกันกับครูในการเลือกและการใช้วัสดุประกอบการสอน ให้วัสดุทุกชนิดทุกชิ้นในห้องสมุดเป็นประโยชน์จริง ๆ
8. เพื่อร่วมมือกับครูและผู้บริหารโรงเรียนในการพัฒนาอาชีพของผู้ร่วมงานคือ ห้องสมุดต้องบริการแก่ครูด้วย
9. เพื่อร่วมมือกับบรรณารักษ์ห้องสมุดแห่งอื่น ๆ ร่วมกับผู้นำในสังคมในการวางแผนเพื่อดำเนินงานห้องสมุดให้เป็นประโยชน์แก่ชุมชนมากที่สุด

รอบบี้ (Robb, 1984, p. 126) ได้กล่าวถึงความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียนไว้ว่า ห้องสมุดโรงเรียนเป็นศูนย์กลางการศึกษาที่นักการศึกษาต่างยอมรับว่า ห้องสมุดโรงเรียนเป็นเครื่องชี้บอกถึงคุณภาพและความสมบูรณ์ทางการศึกษาของโรงเรียนนั้นได้ดีที่สุด

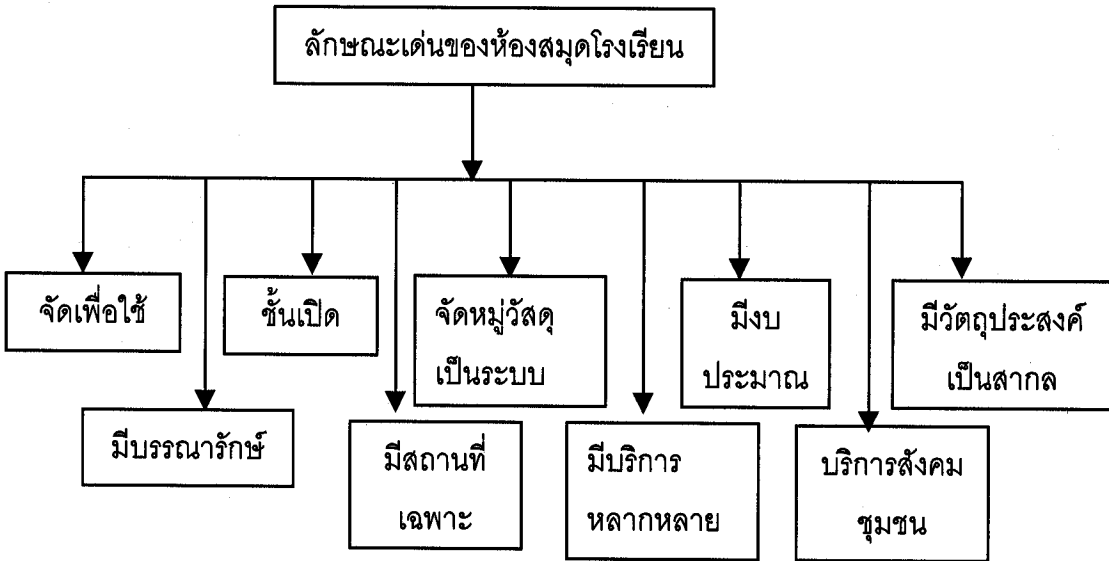
จากจุดมุ่งหมายของห้องสมุดโรงเรียนที่กล่าวมานี้ พอสรุปได้ว่าห้องสมุดโรงเรียนมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง โรงเรียนทุกแห่งควรมีห้องสมุดเพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ของคณะครูและนักเรียน ให้ได้ใช้และได้รับบริการอย่างถูกต้อง

3. ลักษณะของห้องสมุดโรงเรียนสมัยใหม่ มีดังนี้คือ (เจลิยว พันธ์สุธิดา, 2539, หน้า 11-12)

3.1 จัดขึ้นเพื่อประโยชน์สำหรับการศึกษาค้นคว้าของครู อาจารย์ และนักเรียนในโรงเรียน

- 3.2 มีบรรณารักษ์ที่มีวุฒิทางวิชาชีพ
- 3.3 มีการจัดหนังสือแบบชั้นเปิด
- 3.4 มีอาคารสถานที่เป็นสัดส่วนเฉพาะ
- 3.5 มีการจัดหมู่หนังสือตามระบบสากล
- 3.6 มีการจัดบริการแก่ผู้ใช้หลายรูปแบบทั้งรายบุคคล และรายกลุ่ม
- 3.7 มีงบประมาณที่แน่นอน
- 3.8 มีการขยายบริการไปสู่สังคม และประชาชนในละแวกที่ห้องสมุดตั้งอยู่
- 3.9 จัดตามวัตถุประสงค์สากลของห้องสมุด 5 ประการคือ
 - 3.9.1 เพื่อการศึกษา (education)
 - 3.9.2 เพื่อความรู้ (information)
 - 3.9.3 เพื่อการค้นคว้าวิจัย (research)
 - 3.9.4 เพื่อความจรรโลงใจ (inspiration)
 - 3.9.5 เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ (recreation)

ลักษณะเด่นของห้องสมุดโรงเรียนสมัยใหม่ สามารถนำมาเขียนเป็นแผนภูมิได้ ดังนี้



ภาพที่ 1 แผนภูมิลักษณะเด่นของห้องสมุดโรงเรียน

4. ประโยชน์ของห้องสมุดโรงเรียน พวา พันธุ์เมฆา (2535, หน้า 2) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของห้องสมุดโรงเรียนไว้ว่า

- 4.1 เป็นแหล่งรวบรวมความรู้ทั้งหลายในโลกเอาไว้

4.2 เป็นสถานที่ที่ทุกคนสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้เสรี

4.3 ช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและการศึกษาค้นคว้า

4.4 ช่วยส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

4.5 ช่วยให้ผู้ใช้มีความรู้ที่ทันสมัยอยู่เสมอ

สำหรับประโยชน์ของห้องสมุดโรงเรียน จีวีลักษณะ บุญยะกาญจน (2523, หน้า 19-20) ได้กล่าวสรุปไว้ดังนี้

1. ช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้
2. ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ในชั้นเรียนและนอกเหนือไปจากชั้นเรียนได้
3. ช่วยให้ครูค้นหาอุปกรณ์ในการเรียนการสอนได้
4. ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้กว้างขวาง จากการได้พบและอ่าน
5. ช่วยให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

สรุป ประโยชน์ของห้องสมุดโรงเรียน จัดเป็นแหล่งวิทยาการที่ใกล้ชิดตัวนักเรียนมากที่สุด เป็นสถานที่ซึ่งนักเรียนมีสิทธิจะเข้าใช้ได้โดยสะดวก ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับจากการใช้ห้องสมุดมีมากมาย นอกจากจะเป็นแหล่งรวบรวมความรู้ และสนับสนุนการเรียนการสอนตามหลักสูตร ห้องสมุดยังช่วยปลูกฝังรักการอ่าน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5. บทบาทของห้องสมุดโรงเรียนด้านสนับสนุนการเรียนการสอน เป็นสถานที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์ ครูบรรณารักษ์ และนักเรียน ซึ่งแต่ละฝ่ายต่างก็มีหน้าที่แตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรใหม่คือ อาจารย์ที่เป็นผู้สอนนั้นต้องสอนเนื้อหาให้น้อยลงแล้วหันมาเน้นที่วิธีการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน คือ ใช้สื่อการสอนให้มากขึ้น หาวิธีกระตุ้นเร้าหรือ ตั้งคำถามให้นักเรียนไปค้นคว้าหาคำตอบในห้องสมุดด้วยตนเองให้มากขึ้น โดยผู้สอนร่วมมือกับครูบรรณารักษ์วางแผนสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้แก่แก่นักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้ของนักเรียนสอดคล้องกับความถนัด ความสามารถของแต่ละบุคคล ด้วยการใช้อุปกรณ์และบริการต่าง ๆ ที่มีอยู่ในห้องสมุดให้ได้ประโยชน์มากที่สุด

ห้องสมุดโรงเรียนจึงมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรโดยครู อาจารย์ ผู้ทำหน้าที่สอน และครูบรรณารักษ์ ศึกษาหลักสูตรในแต่ละระดับที่สอนอยู่ในโรงเรียน และร่วมมือกันดำเนินการสอน การจัดหาสื่อการศึกษา มาให้นักเรียนได้พัฒนาการเรียนของตน โดยครูกำหนดคำถาม ครูบรรณารักษ์จัดหาสื่อที่เหมาะสมให้นักเรียนเข้าห้องสมุดศึกษาค้นคว้า ทั้งผู้สอนและครูบรรณารักษ์ร่วมกันดูแลอย่างใกล้ชิด

ถ้าทุกฝ่ายทำหน้าที่ของตนครบถ้วนและสม่ำเสมอแล้ว ประเทศชาติจะได้บุคคลที่มีคุณภาพดีในอนาคต (เจลีเยว พันรุสิดา, 2539, หน้า 24 – 26)

ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา มีบทบาทและหน้าที่ส่งเสริมการเรียนการสอนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรประถมศึกษา ซึ่งมุ่งให้นักเรียนรู้จักการใช้ประโยชน์จากห้องสมุด ให้รู้จักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง สนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน และรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ นอกเหนือจากการเรียนการสอนในห้องเรียน สุธธลักษณ์ อัมพันวงศ์ (2521, หน้า 56-57) กล่าวถึงหน้าที่ในการจัดบริการห้องสมุดโรงเรียนไว้ 7 ประการ คือ

1. บริการยืม-คืนหนังสือ ได้แก่จัดบริการให้ยืมหนังสือ โดยกำหนดระเบียบและวิธีการไว้ให้ชัดเจน และปิดประกาศให้ผู้ใช้บริการได้ทราบ
2. จัดเปิดบริการห้องสมุดตลอดวัน โดยเฉพาะก่อนเวลาเข้าเรียนและหลังเลิกเรียน อย่างน้อยครึ่งชั่วโมง เพื่อครูและนักเรียนจะได้มีความสะดวกในการมาใช้บริการ
3. จัดบริการเอกสารสนเทศ คือบริการตอบคำถามแก่ครูและนักเรียน ให้ครูและนักเรียนทราบว่าเรื่องที่ต้องการทราบนั้นจะค้นคว้าหาได้จากสิ่งพิมพ์ หรือหนังสือ หรือจากแหล่งข้อมูลใด
4. จัดบริการแนะแนวการอ่าน ซึ่งเป็นบริการที่บรรณารักษ์จัดให้กับนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมและยกระดับการอ่านของนักเรียนให้สูงขึ้น รวมทั้งช่วยแนะหนังสือที่แต่ละคนสนใจ และทั้งเสนอแนะหนังสือที่น่าสนใจอื่น ๆ อีกด้วย
5. จัดบริการปฐมนิเทศการใช้ห้องสมุด คือการแนะนำ การสอนให้นักเรียนรู้จักการใช้ห้องสมุด นำชม หรือสาธิตวิธีใช้บัตรรายการ การใช้หนังสืออ้างอิง เป็นต้น
6. จัดทำคู่มือการใช้ห้องสมุด ซึ่งอาจทำเป็นรูปเล่มหรือจุลสารแจกจ่าย ครู นักเรียน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุด ประเภทของหนังสือ วิธีใช้บัตรรายการ วิธีค้นคว้าด้วยตนเอง
7. จัดทำรายชื่อหนังสือประกอบรายวิชาต่าง ๆ รายชื่อหนังสือใหม่ที่ห้องสมุดได้รับ หนังสือที่มีคุณค่า หนังสือที่ได้รับรางวัล เพื่อให้ครูและนักเรียนทราบ

นอกจากนี้ห้องสมุดยังมีหน้าที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนการสอน เช่น

1. จัดชั่วโมงเล่นิทาน โดยคัดเลือกนิทานที่มีอยู่ในห้องสมุด
2. จัดนิทรรศการในวันสำคัญ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันเด็ก สงกรานต์ วันวิสาขบูชา วันเฉลิมพระชนมพรรษาฯ เป็นต้น โดยให้เด็กตกแต่งประดับประดาพร้อมทั้งเขียนข้อความต่าง ๆ สั้น ๆ
3. จัดให้มีการประกวดเขียนภาพ จากหนังสือที่ได้อ่านแล้ว

4. จัดแสดงละครโดยการแต่งตัวตามประเพณีของชาติต่าง ๆ จากหนังสือ
 5. ตัดภาพหรือเรื่องราวจากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ทำสมุดภาพ และประกวดเมื่อถึงปลายปี
 6. ทำรายชื่อนักเรียนที่อ่านหนังสือได้จำนวนมากเล่มที่สุดในรอบสัปดาห์ หรือเขียนปิดไว้ที่ป้ายประกาศในห้องสมุด
 7. ประกวดแต่งเรียงความและคำประพันธ์จากเรื่องที่นักเรียนได้อ่าน หรือวันสำคัญต่าง ๆ ฯลฯ
 8. ทำหุ่นกระบอกแสดงเรื่องที่อ่าน
 9. ทำตุ๊กตานานาชาติหรือตัวละครที่เด่น ๆ จากหนังสือที่อ่าน
- จะเห็นได้ว่า บริการที่ห้องสมุดโรงเรียนจัดขึ้น ก็เพื่อปลูกฝังนิสัยให้นักเรียนรักการอ่าน ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ รู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง รู้จักรักษาสาธารณสมบัติร่วมกัน ดังนั้น บรรณารักษ์และครูผู้สอนจึงต้องร่วมมือกันอย่างใกล้ชิดในการจัดโปรแกรมการเรียนการสอนโดยใช้ประโยชน์จากห้องสมุดให้มากที่สุด โอกาสของบรรณารักษ์ที่จะประสบผลสำเร็จในการจัดกิจกรรม จึงอยู่ที่ความร่วมมือของครู นักเรียน และบรรณารักษ์ ซึ่งจะต้องศึกษาหลักสูตรของโรงเรียนอย่างรอบคอบเพื่อให้ห้องสมุดเป็นศูนย์กลางที่ผู้เรียนจะได้ศึกษาอย่างอิสระตามความสามารถของตนเองอย่างมั่นใจ (Carey, 1974, pp. 108 - 109)

นอกจากบริการที่ห้องสมุดจัดขึ้นแล้ว กิจกรรมของห้องสมุดนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกห้องสมุดต้องพยายามดำเนินการให้มีขึ้นเพื่อให้ห้องสมุดสามารถให้บริการที่ดีเลิศ และมีสิ่งที่น่าสนใจแก่ผู้ให้ห้องสมุดอยู่เสมอ ห้องสมุดที่ขาดการจัดกิจกรรม ย่อมไม่สามารถดึงดูดคนให้สนใจห้องสมุดเพิ่มขึ้นได้ ซึ่งในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาจะบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีรูปแบบการดำเนินการหลายอย่างทั้งเทคนิค กลวิธีและสิ่งสำคัญประการหนึ่งก็คือ การจัดกิจกรรมห้องสมุดเพื่อการเรียนการสอน (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2530, หน้า 65)

การ์ตูน

1. ความหมายของการ์ตูน คำว่า "การ์ตูน" เป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศต้นกำเนิดประวัติความเป็นมา ความหมายดั้งเดิมและลักษณะที่ผันแปรไปตามยุคสมัยต่าง ๆ แล้วแล้วแต่อุบัติขึ้นในกลุ่มประเทศแถบซีกตะวันตกและอเมริกาแทบทั้งสิ้นดังนั้นความหมายของคำว่า

การ์ตูนจากแหล่งอ้างอิงต่าง ๆ เช่น Webster's New Twentieth Century Dictionary, Encyclopedia Britanica และ Encyclopedia Americana สรุปความหมายไว้ว่า "การ์ตูน" มาจากคำว่า "Cartoon" ซึ่งต้นกำเนิดมาจากภาษาละตินว่า "Charta" และแตกแขนงออกเป็น ภาษาฝรั่งเศสว่า "Carton" และภาษาอิตาลีว่า "Cartone" หมายถึง ภาพวาดบนกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียน วาดอยู่ในกรอบแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่ายชัดเจนมี คำบรรยายสั้น ๆ ส่วนใหญ่ ภาพจะแสดงความคิดเสียดสี เปรียบเปรย ล้อเลียน อากัปกิริยาบางอย่างของบุคคลหรือเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกขำขันและดูมีชีวิตชีวา น่าสนใจ (จินตนา ใบกาชฎี, 2534, หน้า 57)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 (2539, หน้า 90) ได้ให้ความหมายว่า การ์ตูน คือ ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจ ล้อเลียน จะได้รู้สึกขบขัน บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องราว

เอนก รัตนปิยะภาภรณ์ (2534, หน้า 23-49) ได้กล่าวไว้ว่าการ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ ไม่เหมือนของจริง ภาพตลกหรือภาพล้อเลียนก็ได้ และได้ให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนเรื่องว่า เป็นหนังสือที่มีภาพการ์ตูน มีข้อความบรรยายคำพูดของการ์ตูน บรรจุอยู่ในกรอบภาพ กรอบภาพแต่ละภาพนั้นสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ภายในกรอบภาพหนึ่ง ๆ จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูน ภาพฉาก คำบรรยาย คำพูด อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือ ทั้งหมดที่กล่าวมา

ภูวดล สุวรรณดี (2538, หน้า 50) ได้ให้ความหมายการ์ตูน คือ ภาพวาดง่าย ๆ ที่มีลักษณะขบขัน เบี้ยว ๆ ไม่เหมือนจริง หรือเกินความจริงหรือน้อยกว่าความจริง มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงออกให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสี หรือเหน็บแนมบุคคลหรือเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม

พจนานุกรมเว็บสเตอร์ (Websters's new twentieth century dictionary, 1980, p. 278) ได้ให้ความหมายการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพแสดงความคิดที่ต้องการเสียดสี เปรียบเปรย ล้อเลียน อากัปกิริยา บางอย่างของบุคคล สัตว์ หรือสถานการณ์ ให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกขบขันมีชีวิตชีวาชวนให้สนใจ

วิททิช และชัลเลอร์ (Wittich & Schuller, 1967, p. 126) ได้อธิบายความหมายของการ์ตูนไว้ว่า เป็นการจำลองความคิดของบุคคลหรือมาจากการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของบุคคลทั่วไป ทำให้เข้าใจความคิดเห็นเรื่องราวต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็ทำให้คนเกิดความรู้สึกขบขันไปด้วย

สารานุกรมอเมริกัน (The Encyclopedia Americana, 1994, p. 728) ได้ให้ความหมายของ การ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดตัวแทนหรือสัญลักษณ์ แนวความคิดของบุคคลหรือเหตุการณ์ ล้อเลียน แสดงความหลักแหลม หรือมุขตลก

สรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาด ลายเส้นต่าง ๆ ที่สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจแนวคิด เรื่องราว และเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และภาพที่เขียนนั้นส่วนมากมักจะเป็นภาพที่ เกินความเป็นจริง ทำให้ผู้เกิดอารมณ์ขัน สนุกสนาน และเข้าใจความหมายเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว

2. ประเภทของการ์ตูน ภูวดล สุวรรณดี (2538, หน้า 50) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้ 5 ประเภทดังนี้

2.1 การ์ตูนการเมือง (political cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้น เสียดสี ประชดประชันบุคคลหรือเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นใหม่ ๆ ลักษณะของการ์ตูนชนิดนี้อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ หรืออาจมีช่องเดียวหรือหลายช่องก็ได้

2.2 การ์ตูนขำขัน (gag cartoons) การ์ตูนที่เน้นความขบขันเป็นหลัก อาจเสนอภาพในช่องเดียวหรือหลายช่อง จะมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ ปกติมุขตลกของการ์ตูนชนิดนี้จะหยิบมาจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ปัจจุบันการ์ตูนชนิดนี้กำลังได้รับความนิยมมากในสังคมไทย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ การ์ตูนขายหัวเราะ

2.3 การ์ตูนเรื่องยาว (comics or serial cartoon) การ์ตูนที่น่าเสนอเป็นเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนาภาพในภาพ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์ เรียกว่า comics strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่มเรียกว่า comics books เช่น การ์ตูนของญี่ปุ่นและฝรั่ง

การ์ตูนไทยที่น่าเอววรรณคดี นิยายพื้นบ้าน เรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ มาพิมพ์ขายรวมทั้งการ์ตูนเล่มละบาท ก็จัดอยู่ในการ์ตูนประเภทนี้เช่นกัน ซึ่งจุลศักดิ์ อมรเวช หรือ จุก เปี้ยวสกุล นักเขียนการ์ตูนชื่อดังในอดีต ได้รวมเรียกการ์ตูนไทยเหล่านี้ว่า “นิยายภาพ”

2.4 การ์ตูนประกอบเรื่อง (illustrated cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียน อื่น ๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความหรือเป็นการ์ตูนประกอบการศึกษา การ์ตูนชนิดนี้มักเป็นตัวการ์ตูนโดด ๆ ไม่มีเรื่องราวในตัวเอง

2.5 การ์ตูนมีชีวิต (animated cartoons) เป็นการ์ตูนที่มนุษย์ใช้ชีวิตให้มีการเคลื่อนไหวได้ มีการลำดับภาพและเรื่องราวอย่างต่อเนื่องคล้ายกับภาพยนตร์เพียงแต่ตัวละครเป็นการ์ตูน ปัจจุบันหนังการ์ตูนแพร่หลายออกไปอีกหลายสื่อ ทั้งหนังการ์ตูนทีวี หนังการ์ตูนโฆษณา

วิดีโอการ์ตูน หรือใช้แสดงประกอบกับนักแสดงที่เป็นคนในภาพยนตร์ ตัวอย่างหนังการ์ตูนที่ฉายในเมืองไทย เช่น สุดสาคร โดรมอน ไลออน คิง เซลเลอร์มูน เป็นต้น

สารานุกรมเวิลด์บุ๊ค (The world book encyclopedia, 1993, p. 216) แบ่งประเภทของการ์ตูน ออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนล้อสังคม (gag cartoon) พบเห็นได้มากในหนังสือพิมพ์รายวันและนิตยสารที่ออกอย่างสม่ำเสมอโดยมีเนื้อหาที่หยิบยกมาจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในระยะนั้น
2. การ์ตูนล้อการเมือง (political and editorial cartoons) เนื้อหาของภาพเกิดจากข่าวและเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นในยุคนั้น โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่าน
3. การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoons) มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าหรือสิ่งที่โฆษณานั้น
4. การ์ตูนล้อเลียน (caricature cartoons) เป็นภาพล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขันโดยวาดบุคลิกให้ดูเกินจริง
5. การ์ตูนเรื่องยาว (comic strip cartoons) เป็นการ์ตูนประกอบการบรรยายเรื่องราวที่มีเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบ แบบต่อเนื่องสัมพันธ์กัน โดยแบ่งเป็นตอน ๆ ละ 4 – 5 กรอบ
6. ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoons) คือ ภาพวาดการ์ตูนบนแผ่นฟิล์มที่มีความเคลื่อนไหว เป็นเรื่องราวภาพยนตร์ขึ้นมา

จะเห็นได้ว่าการ์ตูนมีลักษณะหลายประเภท ที่เราสามารถเลือกสรรมาสร้างเป็นหนังสือภาพการ์ตูน ประกอบบทเรียนได้เป็นอย่างดี ก็ขึ้นอยู่กับว่าจะนำการ์ตูน ประเภทใดไปใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นใดเป็นสำคัญ

3. ประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องที่มีต่อการเรียนการสอน การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่จะนำไปช่วยให้นักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และช่วยประหยัดเวลาในการสอนของครู การ์ตูนนับว่ามีประโยชน์ ต่อการเรียนการสอนอย่างมาก ทั้งนี้เพราะการ์ตูนมีคุณสมบัติที่จะช่วยดึงดูด และสร้างความสนใจของเด็กได้ ดังนั้นหากมีการนำการ์ตูน เข้ามาช่วยใน การจัดการเรียนการสอน ก็จะก่อให้เกิดคุณค่าต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก

ถวัลย์ มาศจรัส (2535, หน้า 4–8) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนได้ ดังนี้

1. การ์ตูนช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก ทำให้เด็กเกิดความคิด ช่วยขยายขอบเขตของความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในจิตใจให้ปรากฏเป็นรูปร่างที่มองเห็นได้

2. การ์ตูนช่วยกระตุ้นให้เด็กอยากเรียน ทำให้บทเรียนง่ายขึ้น น่าสนใจมากขึ้น เพราะการ์ตูนที่มีสิ่งเร้าอยู่ในตัว สามารถสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ให้มีชีวิตชีวา ทำให้บทเรียนไม่น่าเบื่อหน่าย
3. การ์ตูนสามารถใช้สอดแทรกจริยธรรมและคำสอนแก่เด็ก ทำให้เกิดแนวคิดที่ดี
4. การ์ตูนสามารถใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น เป็นจุดเริ่มต้นให้มีการอภิปรายถึงปัญหาต่าง ๆ ใช้สรุปประเด็นสำคัญ ๆ ของบทเรียนที่ยากให้ง่ายขึ้น ใช้แทนคำอธิบายที่ยาก ๆ และสลับซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น
5. การ์ตูนเป็นเพื่อนของเด็กยามว่าง เปิดโอกาสให้เด็กแต่ละคนสามารถเรียนรู้ ทดลองค้นคว้าด้วยตนเองได้ ยั่วเย้าและท้าทายให้เด็กแสดงออกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น
6. การ์ตูนเมื่อนำมาทำเป็นหนังสืออ่านประกอบสำหรับเด็ก ช่วยฝึกฝนในการอ่านและเพิ่มความสนใจในการอ่าน ใช้สอนนักเรียนเป็นรายบุคคลได้
7. การ์ตูนช่วยให้เด็กฝึกใช้ความคิด เพราะเด็กต้องคิดจึงจะเข้าใจความหมายการ์ตูน จึงจะสามารถแปลภาพออกมาเป็นภาษาได้

นอกจากนี้ จินตนา ไบกาซูยี (2534, หน้า 76–78) ได้กล่าวว่าหนังสือการ์ตูนสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนได้ ดังนี้

1. ใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ เพื่อสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน
2. ใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติม หรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ หนังสือภาพการ์ตูนนั้นได้รับการเลื่อนสถานะจากหนังสือเพื่อความบันเทิงมาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรงนั่นคือ หนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้ทางวิชาต่าง ๆ เช่น ในวิชาวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ สุขศึกษา วัฒนธรรมประเพณี วรรณคดี เป็นต้น วิชาเหล่านี้สามารถจะนำเนื้อหาที่จัดเป็นหน่วย ๆ มาจัดทำเป็นภาพการ์ตูนซึ่งจะทำให้เด็กผู้อ่านได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน
3. ใช้เป็นหนังสือเรียนในการเรียนแต่ละวิชา ในหนังสือเรียนบางวิชา เช่น หนังสือเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้มีการนำหนังสือการ์ตูนเข้ามาใช้ในบางหน่วย เช่น หน่วยประชาธิปไตย เป็นต้น

ผลการศึกษาของฉวีวรรณ บุญการี (2537, หน้า 96) เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนพบว่าหนังสือที่ผลิตขึ้นในลักษณะของการตูนเรื่องช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการเรียนการสอนปกติ

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนหลายด้าน กล่าวคือการ์ตูนช่วยกระตุ้นเร้าให้เด็กอยากเรียน ทำให้บทเรียนง่ายขึ้น นำมาใช้สร้างเป็นสื่อประกอบ

การสอน เพื่อช่วยให้ความรู้ความเข้าใจและความบันเทิงแก่เด็ก นอกจากนี้การ์ตูนสามารถใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อ สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมให้กับผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ปลุกฝังให้เกิดนิสัยรักการอ่าน การค้นคว้า และรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น

4. หลักเกณฑ์ในการเลือกการ์ตูนประกอบการสอน บุญเหลือ ทองเอี่ยม (2520, หน้า 13-14) ได้เสนอหลักเกณฑ์ในการเลือกการ์ตูนเพื่อใช้ในการสอนไว้ ดังนี้

4.1 ต้องมีความเหมาะสมกับวัย พัฒนาประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน มีความเหมาะสมทั้งขนาดของภาพ สีเส้น และความยาวของเรื่อง

4.2 การบรรยายภาพ ควรหลีกเลี่ยงข้อความที่ซ้ำกับหัวเรื่อง ใช้ภาษาที่เป็นแบบอย่างถูกต้องตามหลักพจนานุกรม ภาษาที่ใช้ในการดำเนินเรื่องต้องเป็นสำนวนที่เข้าใจง่าย ไม่เป็นภาษาวิบัติ คำบรรยายต้องใช้ตัวอักษรที่มีขนาดเหมาะสมกับพัฒนาการทางสายตาของเด็ก และพิมพ์ด้วยตัวพิมพ์ที่สวยงามน่าอ่าน

4.3 เป็นการ์ตูนที่ให้ความบันเทิงและคติธรรมในชีวิต ไม่ขัดต่อหลักศีลธรรม ภาพนั้นต้องส่งเสริมความรู้ ศีลธรรมและจริยธรรมของนักเรียน

4.4 ภาพควรแสดงอาการเคลื่อนไหว มีชีวิตจิตใจ มีจุดสนใจ สะดุดตา มีความหมาย ไม่มีรายละเอียดยุ่งยากซับซ้อน และภาพขนาดใหญ่ จะได้รับความสนใจมากกว่าภาพขนาดเล็ก

4.5 การให้สีทำให้เด็กมีความสนใจในการอ่านมากขึ้น ควรใช้สีตรงกับความเป็นจริง ภาพสีจะให้ความสนใจได้ดีกว่าภาพขาวดำ

4.6 ภาพต้องถูกต้องชัดเจน ลักษณะของตัวการ์ตูนต้องใกล้เคียงกับความเป็นจริง ไม่ควรให้เด็กอ่านการ์ตูนเพื่อฝัน เพราะทำให้เกิดทัศนคติที่ไม่ดี คือ ไม่ต่อสู้กับอุปสรรคเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น ลายเส้นต้องคมชัดไม่เลอะเลือน ภาพการ์ตูนที่ใช้ควรเลือกแบบง่าย ๆ มีสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายได้ชัดเจน

ไกรรงค์ หมื่นเดช (2535, หน้า 44-45) กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่ผลิตขึ้นมาเพื่อให้เด็กและเยาวชนอ่านโดยมีเนื้อหาที่ให้ทั้งความรู้ ความบันเทิง และสอดแทรกคุณธรรมอย่างเหมาะสมตามวัย จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมตามพัฒนาการตามวัยของเด็กวัยต่าง ๆ ด้วย อายุระหว่าง 9-12 ปี เด็กอ่านหนังสือได้คล่อง อ่านประโยคยาว ๆ เข้าใจ คำบรรยายสัญลักษณ์ของคำที่แสดงเสียง เข้าใจโครงเรื่องที่เริ่มซับซ้อน เข้าใจการสื่อความหมายของภาพและตัวหนังสือ และเข้าใจเนื้อเรื่อง ดังนั้นในการสร้าง หรือผลิตหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กจึงจำเป็นต้องผลิต ให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาของเด็ก ดังนี้

1. เนื้อหาไม่ซับซ้อนจนเกินไป คำนึงถึงความเหมาะสมถูกต้อง เชื่อถือได้ ปริมาณมากน้อยตามระดับชั้นและวัย เน้นการปูพื้นฐานในการเรียนขั้นต่อไปสอดคล้องกับวิชาระดับความสนใจ
2. ความยากง่าย วิธีการเขียนง่ายต่อความเข้าใจ ศัพท์ เหมาะกับระดับชั้นและวัย ความยากง่ายในการสอนให้เกิดมโนทัศน์ มีการสรุปให้เข้าใจเรื่องง่ายขึ้น การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปตามขั้นตอนของความยากง่ายต่อเนื่องกัน มีการรวบรวมอธิบายศัพท์ใหม่เพื่อเสริมทักษะทางภาษา
3. หลักวิชา การเรียบเรียงเนื้อหาในหลักปรัชญา จิตวิทยา และความสมจริงของเนื้อหา
4. การวัดผลประเมินผล พิจารณาถึงความเพียงพอ แบบฝึกหัด ชนิดของคำ และการวัดความเข้าใจ แบบฝึกทบทวนเพื่อเสริมทักษะและสร้างมโนทัศน์ กิจกรรมส่งเสริมความเข้าใจในอื่น ๆ
5. วิธีการเน้นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาวิชากับชีวิตประจำวัน การสร้างแนวทางในการเพิ่มเติมการเรียนการสอน มีข้อความเพิ่มเติมในเชิงทบทวน
6. ลักษณะรูปเล่มและเทคนิคต่าง ๆ เช่น ขนาดของหนังสือ จำนวนหน้า ปก และการเย็บเล่ม มีความคงทนสะดวกในการเปิดหยิบ และดึงดูดสายตา ภาพประกอบสมจริง ถูกต้องตามความหมาย จำนวนและขนาดภาพพอเหมาะมีความเคลื่อนไหวให้ชีวิตชีวา ได้รับความสนใจ อาจนำเทคนิคใหม่ ๆ มาใช้ในการผลิต เช่น หนังสือ 3 มิติ หรือประเภทมีเสียงประกอบ มีรูปเล่มแปลกใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิต

จากหลักเกณฑ์ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การเลือกใช้การ์ตูนประกอบการสร้างหนังสือ ผู้เลือกจะต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน กล่าวคือ เนื้อหา ภาพ การใช้สี การดำเนินเรื่อง ภาษาที่ใช้ต้องเหมาะสมกับวัย จุดเน้นที่สำคัญ ๆ ก็คือ การ์ตูนที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน ต้องมีส่วนช่วยส่งเสริมคุณค่าทางการประพจน์ในสิ่งที่ตั้งถาม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอน และพัฒนาตัวผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง

5. ความสนใจของเด็กที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูน ขึ้นชื่อว่าเด็กไม่ว่าเชื้อชาติใด ภาษาใดก็ชอบอ่านการ์ตูนด้วยกันทั้งนั้น เหตุผล คือ การ์ตูนให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และทำให้เด็กรู้สึกว่ามีเรื่องอะไรที่จะไปคุยกับเพื่อน ๆ (มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์, 2537, หน้า 19 - 21) ซึ่งตรงกับผลการศึกษาของ นวลทิพย์ ปริญญาญกุล (2538, หน้า 160) ว่าเด็กส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน เด็กกับหนังสือการ์ตูนเป็นของคู่กันโดยธรรมชาติเด็กสามารถนำเรื่องการ์ตูนที่อ่านใช้เป็นข้อสนทนาร่วมกับเพื่อน ๆ ได้ นอกจากนี้ อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย (2539, หน้า ง) ได้ศึกษา

การวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า สิ่งที่ได้เด็กชอบมากที่สุดคือ อ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งมากถึงจำนวนร้อยละ 98.92

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2537, หน้า 27) กล่าวว่า เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมักจะเอาตัวเองเข้าไปแทนตัวละครเอกในเรื่อง เพื่อเป็นการชดเชยสิ่งที่เขาต้องการหรือขาดอยู่ในชีวิตประจำวันตัวการ์ตูนที่เป็นตัวเอกจะเป็นแรงบันดาลใจและแรงกระตุ้นให้เด็กอยากแสดงความสามารถให้เป็นที่ประจักษ์ เด็กจะซึมซับความเก่งกล้าสามารถของตัวเองเข้ามาสู่ตนเองเป็นพลังสร้างความมั่นใจในตนเอง รัตนา ภาชาฤทธิ์ (2534, หน้า 102) กล่าวถึงสาเหตุที่เด็กชอบการ์ตูนว่า การ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็กมาก สิ่งที่ทำให้การ์ตูนมีอิทธิพลต่อการอ่านนั้น เนื่องจากการ์ตูนมีลักษณะพิเศษ คือ

1. อ่านเข้าใจง่าย ภาพการ์ตูนเป็นตัวสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจได้ง่าย โดยไม่ต้องอ่านหนังสือทุกตัว เด็กอ่านหนังสือไม่เก่งก็อ่านได้ เด็กเพียงแต่ดูภาพและอ่านเรื่องเล็กน้อยก็เข้าใจเรื่องได้ทันที โดยไม่ต้องคิดมาก
2. ให้อารมณ์ขัน คลายความเครียด ให้ความพึงพอใจ ใ้ใจให้เกิดความคิดที่ชัดเจน
3. สนองตอบความชอบ ความต้องการของเด็กได้ เช่น เด็กชอบการผจญภัย การ์ตูนก็พยายามสร้างเรื่องการผจญภัย ซึ่งตรงกับพฤติกรรมที่เด็กต้องการ
4. หาอ่านได้ง่าย ราคาถูก เด็กสามารถซื้ออ่านได้เอง โดยไม่ต้องขอเงินพ่อแม่ซื้อหรือยืมเพื่ออ่านได้
5. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ให้ความเคลื่อนไหว เด็กมักจะคิดว่าเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องจริง
6. ภาพให้ความรู้สึกเหมือนจริง มีความโดดเด่นคล้ายภาพจริง

ณรงค์ ประภาสโนบล (2534, หน้า 17) กล่าวว่า เด็กชอบการ์ตูนเป็นโลกแห่งความฝันของเด็ก เพราะการ์ตูนสามารถบันดาลได้ทุกอย่าง แม้แต่เป็นเพื่อนในยามเหงา ทำให้ผู้อ่านหัวเราะ เกิดอารมณ์คล้อยตาม และเกิดความสุขได้ คงไม่มีใครปฏิเสธว่า "การ์ตูน อยู่คู่กับเด็ก" ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนทีวี การ์ตูนภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูน ทั้งที่อยู่ในรูปแบบหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสาร และการ์ตูนเล่ม ล้วนแต่ได้รับการต้อนรับอย่างปรีดีเปรมจากผู้อ่านในวัยเยาว์ทั้งสิ้น

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว พอสรุปได้ว่า เด็กมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้หนังสือการ์ตูนในการวิจัยครั้งนี้ โดยใช้หนังสือการ์ตูน ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่มีความใฝ่หาความรู้เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนแก่เด็กได้ตามความสนใจ

6. ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อความสนใจของเด็ก ซึ่ง รัตนา ภาชาฤทธิ์ (2534, หน้า 104) ได้กล่าวว่า หากผู้ผลิตการ์ตูนเห็นแก่ได้ โดยใส่ภาพหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม แก้ววัฒนธรรม ศีลธรรมอันดี ย่อมเป็นการใส่ยาพิษให้แก่เด็กซึ่งสามารถรับและ ซึมซับความไม่ดีงามทั้งจากภาพ ภาษา และสร้างจินตนาการไปตามความรู้สึก เพราะเด็กยังแยกแยะไม่ได้ว่าสิ่งไหนเลว หากสิ่งเป็นพิษเหล่านี้แทรกซึมเข้าไปในความรู้สึกนึกคิดจะมีผลต่อพฤติกรรมของเด็กได้

ดังนั้นในการผลิตหนังสือการ์ตูน ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงประโยชน์ของเยาวชน ในสังคม โดยมุ่งผลิตหนังสือการ์ตูนที่ดี เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ ความสนุกสนานและมีการสอดแทรกเนื้อหาความรู้ คุณธรรม จริยธรรมเข้าไปกับตัวการ์ตูน ซึ่งหนังสือการ์ตูนที่ดียังสามารถช่วยให้เกิดความชำนาญในการอ่าน และได้รับความรู้เพิ่มขึ้นด้วย

เอนก รัตนปิยะภาภรณ์ (2534, หน้า 24 - 26) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดีว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ปกสวยงาม หน้าปกหนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่จะดึงดูดความสนใจของเด็ก การออกแบบปกหนังสือ ควรมีแนวทางที่แน่นอนว่าต้องการอะไร ภาพและชื่อเรื่องบนปกหนังสือควรสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องข้างในด้วย

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

3. เนื้อหาที่ให้สิ่งที่ดีงามและความสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้องสอดคล้องคุณธรรม จริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งความสนุกสนาน และที่สำคัญเนื้อเรื่องกับภาพควรจะสอดคล้องกับเรื่องราวต่าง ๆ ดำเนินไปอย่างรวดเร็วไม่เยิ่นเย้อ และอย่าพยายามยัดเยียดเนื้อหาวิชามากเกินไปจนเด็กหรือผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย ทางที่ดีควรใช้วิธีสอดแทรกเข้าไปในคำสนทนาของตัวการ์ตูน

4. ลำนวนภาษาที่สุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย และไม่ควรใช้ศัพท์แสง เพราะเด็กจะจดจำคำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือมาใช้ คำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือควรใช้ภาษา

167088

๓
๓๗/๕๐๗๘
สมัญ
๓.๒

พูดเด็กจะเข้าใจง่ายกว่าภาษาเขียน ซึ่งจะทำให้หนังสือการ์ตูนสนุกสนาน และควรเขียนตัวสะกด การันต์ให้ถูกต้องด้วย

5. ภาพการ์ตูน เป็นภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ อาจมีสีเส้นสวยงาม หรือเป็นภาพลายเส้นขาวดำก็ได้ ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่มีลักษณะเด่นในตัวเอง ภาพการ์ตูนมีหลายแบบหลายลักษณะอาจเป็นภาพที่วาดเกินความจริง ภาพล้อเลียน ภาพตลกให้อารมณ์ขบขัน ภาพการ์ตูนกับคำสนทนาของตัวการ์ตูน ต้องสอดคล้องสัมพันธ์ และต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว ภาพการ์ตูนในหนังสือหน้าหนึ่งอาจมีหลายภาพ ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบภาพ กรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็น รูปสี่เหลี่ยม

สรุปได้ว่า ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดีนั้น จะต้องช่วยให้เกิดแนวคิดที่ดี ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ให้ความสนุกสนาน และสอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้อง นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงลักษณะรูปลักษณ์ของหนังสือการ์ตูน คือ ปกที่สวยงาม ขนาด รูปเล่มได้สัดส่วน สำนวนภาษาสุภาพเข้าใจง่าย

การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือภาพการ์ตูนจัดเป็นหนังสือสำหรับเด็กประเภทหนึ่ง มีลักษณะแตกต่างอยู่ตรงที่ใช้ภาพแสดงเรื่องราว แทนที่จะใช้ตัวหนังสือดำเนินเรื่องเหมือนหนังสือเด็กทั่วไป หนังสือการ์ตูนจะต้องมีเรื่องราวและภาพ มีการดำเนินเรื่องของตัวละครเพื่อดึงดูดใจให้ผู้อ่านติดตามเรื่อง ดังนั้น การเขียนเรื่องสำหรับหนังสือการ์ตูน จึงเป็นเรื่องสำคัญ การเขียนเรื่องเพื่อใช้เป็นหนังสือภาพการ์ตูนจะต้องมีกระบวนการเขียน ซึ่งประกอบด้วยการเลือกหาแนวคิดหรือแก่นเรื่อง การวางโครงเรื่อง การดำเนินเรื่องราวไปตามโครงเรื่อง โดยให้มีเหตุการณ์ซึ่งประกอบไปด้วยตัวละคร จากสถานที่ และเหตุการณ์ที่เกิดจากตัวละครต่าง ๆ ตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง ตอนกลาง ไปจนจบเรื่องในตอนท้าย (อลงกรณ์ กู้สุจริต, 2543, หน้า 12)

1. หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ

1.1 โครงเรื่อง สิ่งที่สำคัญที่สุดในการสร้างหนังสือ คือ การเขียนโครงเรื่อง โครงเรื่องที่ดีจะต้องเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหนังสือโดยติดต่อสืบเนื่องเป็นเรื่องเดียวกัน มีเหตุผลให้ ผู้อ่านอยากติดตาม โครงเรื่องควรเริ่มจากจุดภายในเรื่อง คลี่คลายสู่ภายนอก เพื่อให้ผู้อ่านได้เกิด แนวคิด ทรรศนะจากลักษณะของตัวละคร ซึ่งให้เห็นผลความพยายามของบุคคล บางตอนควรมีความตลกขบขันหรือแสดงความร่าเริง สนุกสนาน จะทำให้มีชีวิตชีวามากขึ้น

1.2 จาก จากต่าง ๆ ในเรื่องจะต้องชัดเจน น่าเชื่อถือ ต้องตรงกับความเป็นจริง หากจะบอกให้รู้ว่า เรื่องเกิดที่ไหน เมื่อใด บรรยายภาคควรเป็นบรรยายภาคที่เด็กคุ้นเคย ช่วยเสริมประสบการณ์ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานการณ์นั้น

1.3 แก่นของเรื่อง มีอะไรเป็นแนวคิดของเรื่อง แนวคิดของเรื่องควรเป็นเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันตามประสบการณ์ของเด็ก แนวคิดจะช่วยเด็กในด้านพัฒนาการและการปรับตัวรวมทั้งช่วยเด็กที่ประสบปัญหาในเรื่องทำนองเดียวกันกับตัวละคร นอกจากนี้ยังช่วยสนองความต้องการเรียนรู้ ความเห็นอกเห็นใจ และมีความเข้าใจสภาพความเป็นไปของชีวิตอีกด้วย

1.4 ตัวละคร ควรมีวัยใกล้เคียงกับเด็ก ไม่ควรมีตัวละครมากเพราะจะทำให้เป็นเรื่องซับซ้อน ตัวละครมีบุคลิกเด่นในตัว เป็นไปตามธรรมชาติของคนจริง ๆ มีพฤติกรรมสมเหตุสมผลมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องและเป็นตัวอย่างที่让孩子ลอกเลียนแบบได้

1.5 แนวการเขียนเรื่อง หมายความว่าเรื่องนั้นเขียนทำนองใดแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นโดยใช้วิธีใด ยากหรือง่ายแก่การทำความเข้าใจเรื่องของเด็ก การเขียนใช้ถ้อยคำสำนวน คำศัพท์ต่าง ๆ เหมาะกับวัยและประสบการณ์ของเด็กเพียงใด ควรเขียนให้น่าสนใจ เพราะจะพบว่า หนังสือบางเล่มใช้วิธีเขียนที่อ่านแล้วเข้าใจง่ายกว่าบางเล่ม ภาษาที่ใช้ในการเขียนต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยของเด็กและวัยของตัวละคร การบรรยายเหตุการณ์ต้องใช้ภาษากะทัดรัด อ่านแล้วเกิดภาพพจน์และจินตนาการ ใช้ภาษาทันสมัยเป็นที่นิยมแต่ถูกต้อง ในเนื้อเรื่องต่างสมัยต้องใช้ภาษาให้เหมาะสมกับสมัยที่เป็นบรรยายภาคในท้องเรื่อง หากเป็นบทร้อยกรองต้องใช้ให้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ ผู้เขียนควรศึกษาคำของกรมวิชาการ แล้วเลือกใช้คำยากง่ายให้เหมาะสมกับเด็ก บทสนทนาต้องนำไปสู่จุดสำคัญได้ดี เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์กว้างขวางจากการอ่าน กล่าวโดยสรุปคือการเขียนเรื่องต้องใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย ทำให้ผู้อ่านเกิดภาพพจน์ เกิดอารมณ์ร่วมและทรงคนะที่ดี

1.6 รูปเล่ม

1.6.1 รูปเล่ม ควรเหมาะสมมือ สะดวกต่อการหยิบถือของเด็กและควรมีขนาดต่างจากแบบเรียน กระดาษต้องมีคุณภาพดี เย็บเล่มคงทนถาวรปลอดภัย ความหนาบางเหมาะสมกับวัย การจัดหน้าควรให้มีความกระชับแจ่มมีที่ว่างเพื่อเป็นการพักสายตาของเด็ก จัดภาพ เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง หน้าปกดึงดูดสายตา น่าสนใจ สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือ ภาพประกอบรับกับเนื้อเรื่องหรือมีขนาดตัวอักษรเหมาะสมเพียงใด ปกหน้าและปกหลังมีชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ผู้วาดภาพประกอบ ผู้แปล ราคา ปกหลังสอดคล้องกลมกลืนกับปกหน้าหรือไม่ มีดัชนี สารบัญ ครอบถ่วงหรือไม่ และไม่ควรมีการผิดพลาดในการพิมพ์

1.6.2 ภาพประกอบ ภาพช่วยเสริมความเข้าใจ ความหมายและประสบการณ์ให้เด็กควรเป็นภาพสวยงาม ไม่ซับซ้อน และแสดงการกระทำเคลื่อนไหว ภาพมีขนาดเหมาะสมกับหนังสือ มีจำนวนภาพเพียงพอที่จะให้ความรู้ ความเพลิดเพลิน ช่วยขยายความหมายของเรื่องราวในเล่ม มีเจตนาที่จะอธิบายความเป็นจริงเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องอย่างถูกต้อง ภาพที่สวยงามทำให้เด็กเพลิดเพลินมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ไม่นำสิ่งที่ผิดในด้านศีลธรรมหรือความรู้สึกของประชาชนมาสู่ผู้อ่าน

1.7 คุณค่าของเรื่อง ต้องวางจุดมุ่งหมายว่าจะให้อะไรแก่ผู้อ่านช่วยสอนให้เกิดความรู้สึกรู้จักคิด ให้ประโยชน์ของพฤติกรรมที่ดีงาม แฝงคุณธรรม อ่านแล้วอบอุ่น สบายใจ ช่วยพัฒนาความสนใจในการอ่าน เด็กที่ขาดสิ่งใดอ่านแล้วรู้สึกว่าได้รับสิ่งชดเชยในด้านอารมณ์ได้ดี ช่วยปลูกฝังทัศนคติที่ดีแก่ผู้อ่าน ควรพิจารณาว่าหนังสือแต่ละเล่มมีจุดมุ่งหมายที่จะให้เกิดประโยชน์ด้านต่าง ๆ ที่ผู้เขียนต้องการให้เกิดกับผู้อ่านมากน้อยเพียงใด

จะเห็นได้ว่า หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ มีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้สร้างหนังสือสำหรับเด็ก เพื่อจะได้สร้างหนังสือให้มีคุณภาพตรงตามหลักเกณฑ์ทั้งด้านเนื้อหา รูปเล่ม และองค์ประกอบอื่น ๆ สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาตลอดจนผู้ปกครองที่มีความรู้เข้าใจในหลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพสามารถใช้ความรู้ทางด้านนี้ไปเลือกหนังสือที่ดีมีคุณค่า มาให้เด็กอ่าน (บันลือ พุกกะวัน, 2533, หน้า 83–91 ; ณรงค์ ทองปาน, 2526, หน้า 44 ; อรสา กุมาริ ปุกหุต, 2526, หน้า 342–344 ; ปราณี เชียงทอง, 2526, หน้า 78–79)

2. ขั้นตอนในการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก จินตนา ไบกาฮุย (2534, หน้า 85–100) ได้เสนอเทคนิคการเขียนเรื่องสำหรับเด็กไว้ ดังนี้

2.1 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กที่ดี จะต้องวางแผนการเขียนของตนล่วงหน้าเสียก่อน เพื่อให้เป็นเข็มทิศนำร่องการเขียนเรื่องของตนให้ถูกทิศทาง ดังนั้นเมื่อตกลงกำหนดแผนการเขียนของตนเองเรียบร้อยแล้วก่อนจะลงมือเขียนอย่างจริงจัง ผู้เขียนควรทบทวนสิ่งที่ตนได้วางแผนไว้เสียก่อนว่า หนังสือที่ตนจะเขียนนั้นมีลักษณะเป็นหนังสือสำหรับเด็กที่ดีหรือไม่ โดยพิจารณาจากสิ่งต่อไปนี้

2.1.1 ไม่สอนโดยตรง การเขียนเรื่องสำหรับเด็กในรูปแบบของนิทานเรื่องสั้น จดหมาย นวนิยาย บทละคร (ร้อยแก้วและร้อยกรองง่าย ๆ) สารคดีสั้น ๆ หรือแม้แต่การเขียนออกมาในรูปของหนังสือการ์ตูน มีข้อสังเกตอย่างหนึ่งคือ ผู้อ่านจะเลิกอ่านทันที ถ้าเกิดความรู้สึกว่าหนังสือที่ตนอ่านกำลังสั่งสอนผู้อ่าน กำลังตักเตือนผู้อ่านกำลังห้ามผู้อ่านไม่ให้ปฏิบัติ หรือให้ปฏิบัติอย่างหนึ่งอย่างใด เป็นเชิงดูหมิ่นดูถูกความสามารถของผู้อ่าน เด็ก ๆ ไม่ชอบการสั่งสอน

โดยตรงเพราะเป็นหน่วยจากการสั่งสอนของพ่อแม่ที่บ้าน ครูบาอาจารย์ที่โรงเรียนอยู่แล้ว และยังถ้ามาพบในหนังสืออ่าน ซึ่งเด็กต้องการความสนุกเพลิดเพลิน มากกว่าคำสั่งสอนศีลธรรมหรือคำสั่งให้ปฏิบัติโน่นปฏิบัตินี้เด็กจะเบื่อหน่ายทันที ดังนั้นคติหรือคำอธิบายความรู้ ควรเขียนในรูปแบบแฝงแทรกอยู่ในความสนุกสนาน

2.1.2 จุดประสงค์ของเรื่องที่ชัดเจนผู้เขียนต้องมั่นใจว่าตนเองได้วางจุดประสงค์อย่างชัดเจนว่าต้องการให้ผู้อ่านหนังสือเล่มนี้ได้สิ่งใดจากการอ่าน ต้องการให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ความจริงใจ ความสุขใจ สร้างเสริมจินตนาการในทางสร้างสรรค์ ให้สาระความรู้โดยตรงหรือให้อารมณ์อันพึงปรารถนาต่อผู้อ่าน เป็นต้น การเขียนหนังสือสำหรับเด็กที่ดี จุดประสงค์จะต้องเด่น ชัดเจน จนผู้อ่านบรรลุได้เมื่ออ่านจบเรื่อง

2.1.3 หนังสือสำหรับเด็กที่ดีจะต้องมีคุณค่าต่อผู้อ่าน นั่นคือหนังสือที่ดีจะต้องมีแก่นเรื่อง หรือความคิดรวบยอด หรือความคิดหลักของเรื่องที่แน่นอนและชัดเจน มีโครงเรื่องหรือการดำเนินเรื่อง ที่ชวนติดตาม มีรสชาติที่เร้าอารมณ์ มีสำนวนภาษาที่ดีตรงกับรสนิยมของเด็กผู้อ่าน จัดรูปเล่มและภาพประกอบเข้ากับเนื้อเรื่อง และตรงกับความสนใจความนิยม และพื้นฐานความรู้ในการอ่านของเด็กในแต่ละวัย

2.1.4 เนื้อเรื่องที่ดี การเลือกเนื้อเรื่องที่ดี ควรเลือกให้ตรงกับความต้องการ การอ่านของเด็ก ดังกล่าวมาแล้ว ซึ่งสรุปได้ดังนี้

2.1.4.1 นิทาน เทพนิยาย นิทานวรรณคดี ซึ่งมีทั้งเรื่องราวของเทวดา นางฟ้า แม่มด สัตว์วิเศษ เจ้าชาย เจ้าหญิง พระราชา เสนาบดี และเรื่องการผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์ เป็นต้น

2.1.4.2 นิยายร่วมสมัยหรือเรื่องร่วมสมัย ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับปัญหา ของเด็กตามวัย เรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์เกี่ยวกับความบันเทิงตามวัย ความชอบ เวลาว่าง และงานอดิเรก การเรียนการสอนในโรงเรียน เรื่องเสริมสร้างลักษณะนิสัยโดยเน้นคุณธรรม 32 ประการตามหลักสูตร

2.1.4.3 เรื่องการต่อสู้ผจญภัยเชิงบู๊ หวาดเสียว

2.1.4.4 เรื่องตื่นเต้นผจญภัย

2.1.4.5 เรื่องลึกลับประหลาดนักสืบ

2.1.4.6 เรื่องขบขันจี๋เส้น

2.1.4.7 เรื่องวิทยาศาสตร์

2.1.4.8 การ์ตูนนานาประเภท

เรื่องที่ควรหลีกเลี่ยงไม่พืงนำมาเขียน ได้แก่ เรื่องตลกกลามกเรื่องเพศ (การแสดงท่าทาง) เรื่องหยาบคาย ความรุนแรง บู้ล่างผลาญ ฆ่ากันเลือดนองหน้ากระดาด บู้ผสมเป๊ เรื่องทำนองยั่วยุ ให้คนเกลียดชังกัน โกรธแค้นและเคียดแค้นสังคมจนไม่ยอมมีชีวิตอยู่ในโลกอีกต่อไป ล้อเลียน ผู้อ่อนแอ คนเสียเปรียบ และคนพิการ เป็นต้น

2.1.5 รสของเนื้อหา ในการเขียนโครงเรื่องนั้น นอกจากการกำหนดตัวละคร จากสถานที่ วันเวลา และรายละเอียดอื่น ๆ รวมทั้งสิ่งที่สมควรแทรกให้กับผู้อ่านแล้ว การสร้างเรื่องราว ให้มีชีวิตชีวา เป็นที่สนใจชวนติดตามอ่านก็เป็นเรื่องสำคัญ ผู้แต่งต้องรู้จักเลือกสรร นำมาปรับปรุง แต่งให้เรื่องราวมีรสมีชาติชวนติดตามเรื่อง รสที่มีอยู่ในหนังสือสำหรับเด็กมีไม่มากนัก ได้แก่ รัก โศก บู้ ผจญภัย นากลัว หวาดเสียว เป็นต้น

2.1.6 การสร้างตัวละคร บุคลิก และลักษณะนิสัยใจคอของตัวละคร ตลอดจนการ พัฒนานิสัยของตัวละคร จะต้องมีการวางแผนไว้ล่วงหน้าให้ชัดเจน เมื่อสร้างตัวละคร อุปนิสัย ใจคอต้องเป็นไปตามตัวละคร เช่น ตัวละครเป็นเด็กชาย 5 – 6 ขวบ จะต้องคิดและพูดเหมือนเด็ก วัย 5-6 ขวบ ตัวละครในหนังสือสำหรับเด็กไม่ควรมีมาก ตัวละครต้องมีชื่อไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือแม้แต่สิ่งไม่มีชีวิต เช่น ตุ๊กตา การตั้งชื่อตัวละครควรสอดคล้องกับประเภทของเรื่อง สภาพของ เนื้อเรื่องเหมาะสมกับฉาก สถานที่ ลักษณะและนิสัย อายุกับชื่อของตัวละครควรระมัดระวังในเรื่อง ของยุคสมัยและกาลเวลา ชื่อตัวละครอย่าใช้คำที่มีเสียงใกล้เคียงกัน อาจสับสนได้ง่าย

2.1.7 การตั้งชื่อเรื่อง เป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะหนังสือสำหรับเด็กมีชื่อเรื่องเป็น จุดดึงดูดผู้อ่าน ให้หยุดชะงัก มองดู หยิบชม และเปิดดูเรื่อง ถ้าชื่อเรื่องตรงกับความสนใจจะเข้าใจ อยากเปิดอ่านให้รู้เรื่องตลอดเล่มหนังสือ เรื่องนั้นก็ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะการออกแบบปก นั้นควรออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่องด้วยจึงจะถือว่าดี การตั้งชื่อเรื่องมีหลายชนิด อาจตั้ง ชื่อเรื่องตามเนื้อหาของเรื่อง หรือตั้งชื่อให้สะดุดใจประเภท ทำไม อย่างไร ใครที่ไหน เป็นต้น มีการ สังเกตการตั้งชื่อเรื่องอย่างหนึ่งว่า ชื่อเรื่องไม่ควรยาวมากจนเต็มบรรทัด ชื่อเรื่องควรมีความหมาย สมบูรณ์ในตัวเอง

2.1.8 การสร้างฉาก ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมของตัวละครต้องมีลักษณะให้รายละเอียด ถูกต้องตามความจริงหรือสมจริง มีความเป็นไปได้ หรือกลมกลืนกับการดำเนินเรื่อง ยุคสมัย และ นิสัยของตัวละคร การบรรยายฉากไม่ควรมีมาก จนทำให้เรื่องน่าเบื่อหน่ายและยืดยาว การ บรรยายเช่นนี้สามารถหลีกเลี่ยงได้โดยใช้ภาพวาดแทนได้

2.1.9 ยุคสมัยหรือเวลาที่เรื่องเกิดขึ้น ในอดีตหรือปัจจุบันหรือเป็นเรื่องเล่าสืบ ต่อ ๆ กันมาโดยไม่มีการกำหนดเวลา เป็นเรื่องที่ผู้เขียนจะต้องตระหนักอยู่ในใจของตน เพราะเวลา

ส่งผลกระทบไปยังฉาก การแต่งกายของตัวละคร และนิสัยของตัวละครล้วนเป็นความจริง และถูกต้องของข้อเท็จจริงในเรื่องทั้งสิ้น

2.1.10 กลวิธีการเขียนเพื่อเสนอเนื้อหา ซึ่งเกี่ยวกับตัวละคร บทบาท ฉาก และเหตุการณ์ ซึ่งประกอบเข้าเป็นเรื่องราวนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น

2.1.10.1 รูปแบบให้ผู้เขียนเป็นผู้บรรยายเรื่อง โดยอาจดัดแปลงให้ตัวละครตัวสำคัญเป็นผู้บรรยายเรื่อง หรืออาจให้ตัวละครที่ไม่สำคัญเป็นผู้บรรยายเรื่องก็ได้

2.1.10.2 รูปแบบให้ตัวละครสนทนาได้ตอบแบบบทละคร

2.1.10.3 รูปแบบผสม โดยใช้รูปแบบทั้งสองชนิดที่กล่าวมาแล้ว ผสมประสานกันให้เหมาะกับเรื่อง ซึ่งนิยมกันมากในปัจจุบัน

2.1.11 การเขียนเรื่องความรู้ ที่เป็นสาระประโยชน์โดยเฉพาะหนังสือ สารคดี ซึ่งหมายถึงหนังสือที่มีเนื้อหาเป็นความจริง ให้ข้อเท็จจริงในการเขียนควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

2.1.11.1 ข้อเท็จจริงที่นำมาเขียนถูกต้อง มีการค้นคว้าจากหลักฐานที่เชื่อถือได้ โดยรวมแหล่งค้นคว้าไว้ในรายชื่อหนังสืออ้างอิง

2.1.11.2 ข้อเท็จจริงที่นำมาเขียนควรเขียนในทุกแง่มุม หรือทั้งในด้านดี ด้านเสีย

2.1.11.3 บอกแหล่งที่ได้ข้อมูลมาอย่างชัดเจน

2.1.11.4 กลวิธีการเสนอเรื่องมีหลายอย่าง เช่น เขียนแนะนำให้ผู้อ่านรู้จัก เขียนทำนองให้ความรู้และข้อเสนอแนะในฐานะผู้เขียนมีความรู้

ปัจจุบันหนังสือสารคดีให้ความรู้สำหรับเด็กนิยมนำตัวละครเพื่อเป็นเรื่องจูงใจให้อ่าน แต่ตัวละครนั้นไม่ควรเป็นตัวละครสมมุติเหมือนในหนังสือประเภทบันเทิงคดี

2.1.12 มีโครงเรื่องที่ดี หนังสือสำหรับเด็กบันเทิงคดี ดังที่ได้บอกไว้แล้วว่าเป็นเรื่องสั้น ๆ มีโครงเรื่องเพียงชนิดเดียว มีตัวละครไม่มาก 3-4 ตัวเป็นอย่างมาก โครงเรื่องจึงไม่ซับซ้อน มีความสั้นกระชับแต่คมคาย โครงเรื่องประกอบด้วย บทนำเรื่องหรือการขึ้นต้นเรื่องซึ่งเป็นการเปิดฉากปัญหา จุดสนใจกลางเรื่อง (เหตุการณ์ที่น่าสนใจซึ่งเกิดจากปัญหาในบทขึ้นต้นเรื่อง) และตอนจบเรื่องซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง เป็นการคลี่คลายปัญหาทั้งหมด และจบด้วยความสุขความสมหวังหรือตัวละครได้รับรางวัลตอบแทน

2.2 ขั้นตอนในการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก สำหรับนักเขียนมือใหม่ มีข้อเสนอแนะในการทำงานตามขั้นตอน 3 ขั้น ดังต่อไปนี้

2.2.1 ขั้นแรก

2.2.1.1 กำหนดจุดประสงค์ให้ชัดเจนว่าจะเขียนเรื่องในรูปแบบใด นิทาน นิยายร่วมสมัย เรื่องสั้น สารคดี ฯลฯ โดยเน้นความบันเทิงหรือสาระความรู้ หรือคติสอนใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง กำหนดให้แน่นอนและบันทึกไว้

2.2.1.2 วางแก่นเรื่อง อย่างชัดเจนเพียงเรื่องเดียว

2.2.1.3 สร้างโครงเรื่อง ให้มีเหตุการณ์ที่น่าสนใจ โดยบทนำเรื่อง ตอนกลาง เรื่องและตอนจบ ทั้งนี้เหตุการณ์ต่าง ๆ จะต้องกำหนดจุดที่เร้าใจที่สุด หรือเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่องซึ่งจะคลี่คลายปัญหาทุกอย่างอันจะนำไปสู่ตอนจบ (โดยเรื่อง จะต้องเป็นเรื่องของเด็ก ไม่ใช่ของผู้ใหญ่)

2.2.1.4 เขียนโครงเรื่องย่อ ๆ ในกระดาษ อ่านทบทวนดูว่าโครงเรื่องถูกใจผู้เขียนหรือไม่

2.2.1.5 กำหนดการเขียนบทนำหรือการขึ้นต้นเรื่อง การดำเนินเรื่องตอนกลาง และตอนจบอย่างละเอียด โดยดูว่าสนองความพอใจผู้เขียนหรือไม่

2.2.1.6 สร้างตัวละครและอุปนิสัยให้ชัดเจน โดยเฉพาะตัวละครตัวเอก เช่น กำหนดอายุ รูปร่าง นิสัย เป็นต้น

2.2.1.7 สร้างรายละเอียดฉาก ซึ่งได้แก่ บ้าน สถานที่ ถนนหนทาง บริเวณที่เรื่องราวเกิดขึ้น กำหนดยุคสมัยระหว่างเวลาและฤดูกาลให้ถูกต้อง รวมทั้งเสื้อผ้าที่ตัวละครแต่งให้ถูกต้องตามยุคสมัยด้วย เพราะเรื่องสำหรับเด็กส่วนใหญ่ใช้ภาพแสดงรายละเอียดข้อปลีกย่อยเหล่านี้

2.2.1.8 ทบทวนดูว่าโครงเรื่องยังสนุกเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้เขียนหรือไม่ แล้วนำไปเล่าให้เด็ก 2-3 คนฟัง เพื่อดูว่าเด็กสนุกในการฟังหรือไม่

2.2.1.9 สำนักรวดูว่าเรื่องมีการเคลื่อนไหวดีหรือไม่ ตัวละครสำคัญเป็นผู้ดำเนินเรื่องอย่างราบรื่นหรือไม่ เหตุการณ์ต่างๆ สอดคล้องกันดี มีเหตุผลดีหรือไม่

2.2.1.10 กำหนดความยาวของเรื่อง จะใช้ประมาณกี่หน้า

2.2.2 ขั้นที่สอง

2.2.2.1 ลงมือเขียนเรื่องอย่างละเอียด ตามที่กำหนดไว้ในขั้นแรก ตั้งชื่อเรื่อง

2.2.2.2 ทบทวนดูว่าชื่อเรื่องเหมาะสมกับเนื้อเรื่องหรือไม่ เนื้อเรื่องน่าเชื่อถือหรือไม่ เรื่องค่อยๆ ดำเนินไปอย่างเหมาะสมหรือไม่ ตั้งแต่ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบเรื่อง

2.2.2.3 เขียนเรื่องด้วยลายมืออ่านง่าย และเก็บเอาไว้สักระยะหนึ่ง นำมาอ่านใหม่จนกว่าจะพอใจโดยไม่ปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปให้เพื่อนสนิทอ่านเพื่อฟังความคิดเห็น จากนั้น

นำไปให้เด็กอ่าน 2-3 คน เพื่อดูว่าอ่านเข้าใจเรื่องโดยตลอด มีคำยากที่ไม่เข้าใจหรือไม่ ชอบเรื่อง และสรุปเรื่องในตอนจบได้หรือไม่ แล้วปรับปรุงจนพอใจ

2.2.3 ขั้นที่สาม

2.2.3.1 อ่านบททวนตลอดเรื่องอีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจดูสำนวนภาษาที่ใช้ และความกลมกลืนของเรื่อง

2.2.3.2 ลงมือเขียน (หรือพิมพ์) ใส่กระดาษด้วยลายมือที่ชัดเจน

2.2.3.3 การทำต้นฉบับที่เป็นหนังสือการ์ตูน จะต้องจัดทำเป็น บทสคริปต์ มีคำพูด ได้ตอบและคำบรรยายเรื่อง นำมาลงจัดภาพคร่าว ๆ ดูให้เหมาะสมกับคำบรรยายเรื่อง และคำพูด

2.2.3.4 การจัดทำต้นฉบับเป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน หรือ หนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา ซึ่งมีรูปภาพประกอบทุกหน้า ควรทำต้นฉบับในทำนองดัมมี่ ซึ่งมีรูปเล่มจำลอง (คล้ายเล่มที่จัดพิมพ์) กำหนดเนื้อเรื่องลงในแต่ละหน้า พร้อมเลขหน้า ถ้าเป็นไปได้กำหนดรายละเอียดภาพลงไปด้วย อาจเป็นภาพหยาบ ๆ หรือเว้นที่ไว้สำหรับใส่ภาพจะช่วยให้เรื่องกับภาพในแต่ละหน้าผสมกลมกลืนอ่านราบรื่นโดยตลอด

2.2.3.5 เมื่อจัดทำต้นฉบับเรียบร้อยแล้ว อ่านบททวนต้นฉบับอีกครั้งหนึ่ง เป็นครั้งสุดท้ายเพื่อตรวจดูความเรียบร้อยของทุกอย่างในต้นฉบับโดยเฉพาะตัวสะกดการันต์ และวรรคตอน

2.2.3.6 จัดส่งต้นฉบับไปยังบรรณาธิการ เพื่อจัดทำรูปภาพประกอบ หรือถ้าวาดภาพได้เองก็เริ่มลงมือวาดภาพประกอบ หรือจัดหาภาพประกอบตามเรื่อง การวาดภาพประกอบให้วาดลงในกระดาษต่างหาก ไม่วาดภาพลงในต้นฉบับเรื่องหรือในดัมมี่

เอนก รัตนปิยะภาภรณ์ (2534, หน้า 26 - 29) ได้อธิบายขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องไว้ดังนี้

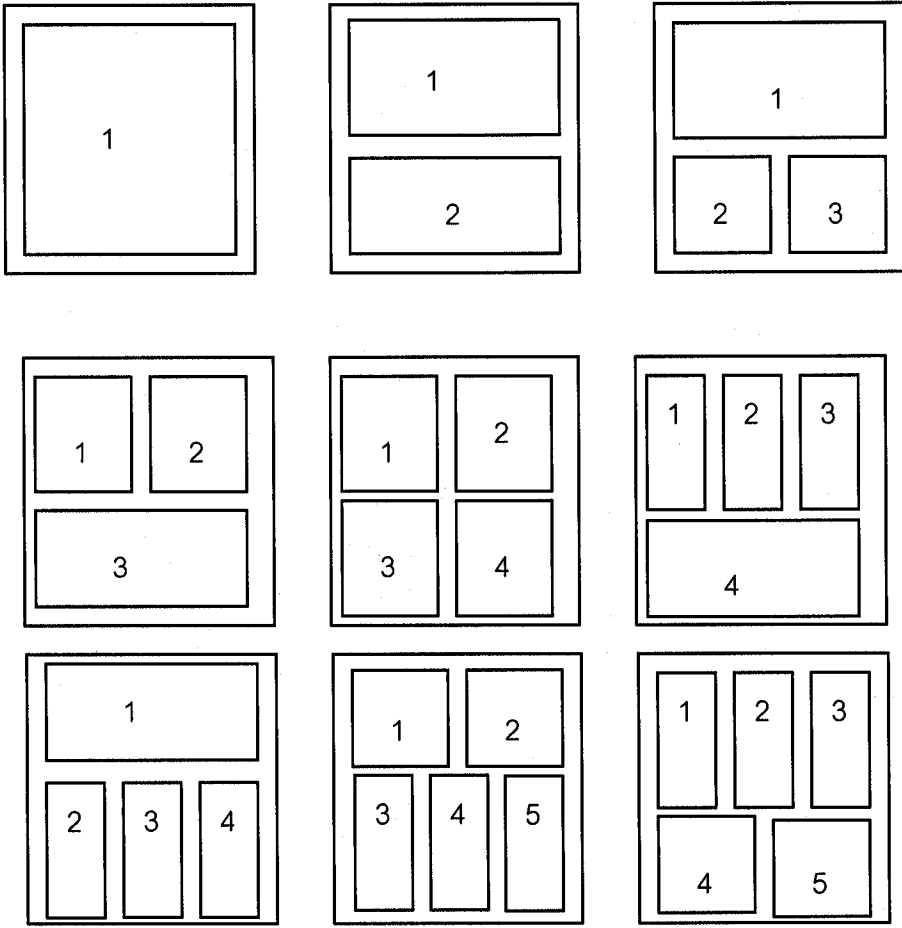
1. ศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูล เกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนก่อน
2. ตั้งจุดมุ่งหมายเรื่องราวที่เขียนไว้ก่อนว่า เพื่อให้ใครอ่าน ให้คนอ่านได้อะไรจากการอ่านการ์ตูนที่ผู้เขียนแต่งขึ้น จะสอดแทรกความรู้อะไรลงไป
3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ เพื่อจะพิจารณาได้ว่าเรื่อง ๆ นั้นเหมาะที่จะวาดภาพการ์ตูนแบบไหน อย่างไร
4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน ผู้เขียนต้องคิดกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน รูปแบบตัวการ์ตูน และอาจให้ผู้วาดนำไปวาดเป็นการ์ตูนตามที่ผู้เขียนเรื่องต้องการ

5. รูปแบบการเขียนต้นฉบับ เพื่อส่งให้ผู้วาดตัวการ์ตูนนั้น ผู้เขียนต้องนำเอาเค้าโครงเรื่องนั้นมาเขียนเป็นต้นฉบับ โดยเขียนคำบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพ ข้อความบรรยายคำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพ ตั้งแต่กรอบภาพแรกไปจนจบเรื่องราวตามเค้าโครงเรื่องนั้น

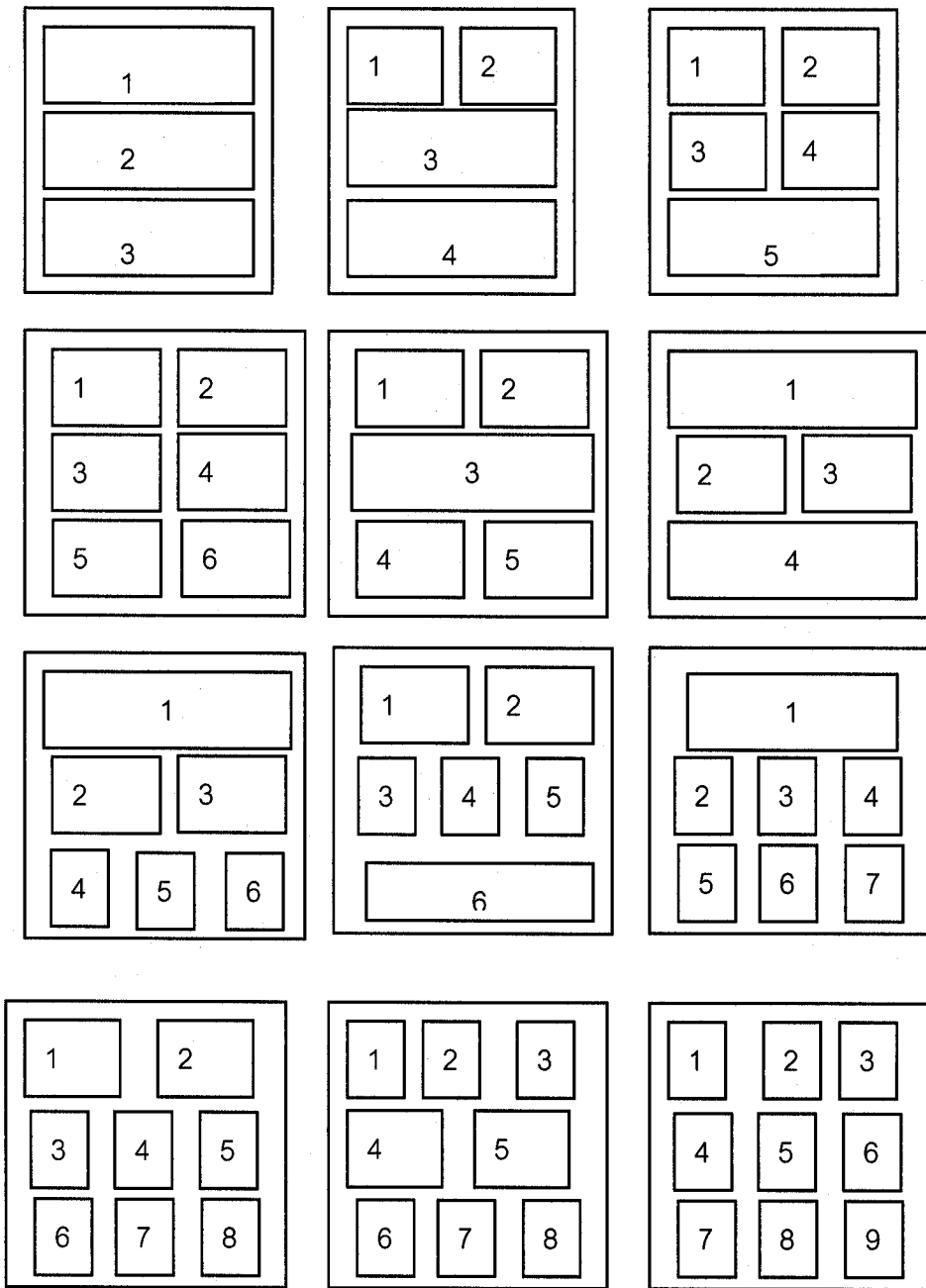
หลักการเขียนข้อความบรรยาย ให้ยึดหลักการเขียนและการอ่านหนังสือ คือ เริ่มเขียนข้อความบรรยายคำพูดแรกทางซ้ายมือไปขวามือ จากด้านบนลงมาด้านล่าง ข้อความบรรยายไม่ควรเขียนให้เกินเลยออกไปนอกกรอบภาพ จะทำให้ดูไม่สวย ส่วนคำพูดของตัวการ์ตูนควรจะอยู่ในบอลลูน และบอลลูนนั้นก็ต้องอยู่ในกรอบภาพเดียวกับตัวการ์ตูนนั้น ๆ ด้วย ภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูน ควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กวัยต่างๆ ในการอ่านและการเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่สุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย และไม่ควรรใช้ศัพท์แสง เพราะเด็กจะจดจำคำพูดของตัวการ์ตูนมาใช้ การถ่ายทอดภาษาเสียงที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่องของการ์ตูนนั้น สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษรได้ตามเสียงนั้น แต่ควรเขียนตัวสะกดการันต์ให้ถูกต้องด้วย

หลักการจัดกรอบภาพการ์ตูน ยึดหลักการเดียวกับการเขียนและการอ่าน คือ กรอบภาพการ์ตูนกรอบที่หนึ่งต้องเริ่มต้นจากทางซ้ายมือไปทางขวามือ และจากด้านบนมาทางด้านล่าง กรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม หนังสือหน้าหนึ่ง ๆ อาจมีตั้งแต่ 1 - 9 กรอบภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน เด็กอายุ 8 - 11 ปี มีความพร้อมทั้งทางสายตาและ การอ่านกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าจะมีได้ตั้งแต่ 1 - 9 กรอบภาพ การจัดกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าออกเป็นหลาย ๆ กรอบภาพ จะช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปด้วยดี และสามารถลดคำสนทนาของการ์ตูนในแต่ละกรอบลงได้

การจัดเรียงกรอบภาพการ์ตูนสามารถจัดกรอบภาพได้ ดังตัวอย่างในหน้า 33



ภาพที่ 2 การจัดเรียงกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 1-5 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า



ภาพที่ 3 การจัดเรียงกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 3-9 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า

รูปแบบการเขียนต้นฉบับหนังสือการ์ตูนเรื่องสำหรับเด็กนั้น สามารถทำได้ 2 รูปแบบ
ดังนี้ คือ รูปแบบสเก็ตและรูปแบบสคริปต์

1. รูปแบบสเก็ต ผู้เขียนเรื่องสเก็ตภาพการ์ตูน จาก องค์ประกอบภาพลงในกรอบและเขียนข้อความบรรยาย คำสนทนา ตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อเป็นต้นแบบความคิดนำไปให้ ผู้วาดภาพการ์ตูนมืออาชีพวาดอีกครั้งหนึ่ง

2. รูปแบบเขียนสคริปต์ ถ่ายทอดความคิดออกเป็นตัวหนังสือ เขียนสคริปส์ตามเนื้อเรื่องย่อ แล้วส่งบทสคริปส์การ์ตูนให้ผู้วาดภาพมืออาชีพนำไปวาดภาพการ์ตูนเป็นต้นฉบับ

จากแนวคิดดังกล่าว พอสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการเขียนหนังสือการ์ตูนนั้น ควรเริ่มจากการศึกษาหาข้อมูล วางแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะนำมาเขียนว่าจะเขียนการ์ตูนในลักษณะใดให้กับผู้อ่านในวัยใด โดยกำหนดจุดมุ่งหมายในการเขียน จากนั้นวางแผนการดำเนินงานตั้งแต่ การเขียนเค้าโครงเรื่อง สร้างบทการ์ตูน ลักษณะภาพตัวการ์ตูนและฉาก จนถึงการลงมือเขียนหนังสือการ์ตูนตามโครงเรื่องที่ได้กำหนดไว้ โดยคำนึงถึงหลักการเขียนข้อความบรรยาย และการจัดกรอบภาพการ์ตูนเพื่อให้ได้รูปเล่มการ์ตูนที่สมบูรณ์

จากการที่ได้กล่าวมาทั้งหมดเกี่ยวกับการสร้างหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็กก็พอจะสรุปได้ว่า การเรียน การสอนทุกระดับโดยเฉพาะระดับประถมศึกษา ถ้าผู้สอนมีการใช้สื่อในการสอนเข้าช่วยแล้ว จะทำให้การเรียน การสอน พัฒนาไปตรงตามจุดมุ่งหมายอย่างแท้จริง และถ้าเป็น “สื่อประสม” ซึ่งจะเข้ามาอยู่ในรูปของ “หนังสือภาพการ์ตูน” ก็ยิ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้หนังสือภาพการ์ตูนยังมีความสะดวกในการใช้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนอีกด้วย แต่หนังสือภาพการ์ตูนจะมีประสิทธิภาพได้นั้น ต้องมีการทดลองใช้ มีการปรับปรุง มีการทดลองหาประสิทธิภาพ ตามวิธีทางสถิติเพื่อจะได้ตรงตามเกณฑ์ที่นักการศึกษาทั้งหลายท่านได้ทำการวิจัยมาแล้ว เกณฑ์ประสิทธิภาพที่ยึดถือเป็นมาตรฐานตามแนวทางที่นักการศึกษาได้วางไว้โดยทั่ว ๆ ไป คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ดังนั้นหนังสือภาพการ์ตูนจะใช้ได้ตรงตามจุดประสงค์เนื้อหาของการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพ เพื่อจะได้นำไปใช้ต่อไป

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการวัดความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ ทักษะทางด้านวิชาการ รวมไปถึงสมรรถภาพทางสมองและมวลประสบการณ์ทั้งปวง ที่เด็กได้รับการจากการเรียนการสอน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

พฤติกรรมในด้านต่างๆ ซึ่งแสดงให้เห็นได้ด้วยคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530, หน้า 29-30) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการวัด 2 องค์ประกอบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาที่เรียน คือ

1.1 การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ให้เห็นเป็นผลงานปรากฏออกมา ที่สังเกตและวัดได้ เช่น วิชา ศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัด โดยใช้ “ข้อสอบภาคปฏิบัติ” ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติและผลงานที่ปฏิบัติ

1.2 การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหา วิชา รวมทั้งพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน มีวิธีการสอบวัด ได้ 2 ลักษณะ คือ

1.2.1 การสอบแบบปากเปล่า การสอบแบบนี้มักจะกระทำเป็นรายบุคคล ซึ่งเป็น การสอบที่ต้องการดูผลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านหนังสือ การสอบสัมภาษณ์ ซึ่ง ต้องการดู การใช้ถ้อยคำในการตอบคำถาม รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่างๆ เช่น การสอบปริญญานิพนธ์ ซึ่งต้องการวัดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ทำ ตลอดจนแง่มุมต่าง ๆ การ สอบปากเปล่าสามารถสอบวัดได้ละเอียดลึกซึ้ง และคำถามก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมได้ ตาม ที่ต้องการ

1.2.2 การสอบแบบให้เขียนตอบ เป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือ ตอบ ซึ่งมี รูปแบบการตอบอยู่ 2 แบบ คือ

1.2.2.1 แบบไม่จำกัดคำตอบ ซึ่งได้แก่ การสอบวัดที่ใช้ข้อสอบแบบอัตนัย หรือ ความเรียง

1.2.2.2 แบบจำกัดคำตอบ ซึ่งเป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะ ให้ตอบ หรือกำหนดคำตอบมาให้เลือก ซึ่งมีรูปแบบของคำตอบอยู่ 4 รูปแบบ คือ แบบเลือก ทางใดทางหนึ่ง แบบจับคู่ แบบเติมคำ แบบเลือกตอบ

2. ประเภทของการทดสอบผลสัมฤทธิ์ การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถกระทำได้ 2 ลักษณะ คือ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2530, หน้า 31-32)

2.1 การทดสอบแบบอิงกลุ่มหรือการวัดผลแบบอิงกลุ่ม เป็นการทดสอบหรือการ สอบวัดที่เกิดจากแนวความเชื่อในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ว่าความสามารถของบุคคล ใด ๆ ในเรื่องใดนั้นมิได้เท่ากัน บางคนมีความสามารถเด่น บางคนมีความสามารถด้อย และส่วน ใหญ่จะมีความสามารถปานกลาง การกระจายของความสามารถของบุคคลถ้านำมาเขียนกราฟ

จะมีลักษณะคล้าย ๆ ใ้คงรูปประจักษ์ หรือที่เรียกว่าใ้คงปกติ ดังนั้นการทดสอบแบบนี้จึงยึดคนส่วนใหญ่เป็นหลักในการเปรียบเทียบ โดยพิจารณาคะแนนผลการสอบของบุคคลเทียบกับคนอื่น ๆ ในกลุ่ม คะแนนจะมีความหมายก็ต่อเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนของบุคคลอื่น ที่สอบด้วยข้อสอบฉบับเดียวกัน จุดมุ่งหมายของการทดสอบแบบนี้ก็เพื่อจะกระจายบุคคลทั้งสองกลุ่มไปตามความสามารถของแต่ละบุคคล นั่นก็คือคนที่มีความสามารถสูง จะได้คะแนนสูง คนที่มีความสามารถต่ำกว่าก็จะ ได้คะแนนลดหลั่นลงมาจนถึงคะแนนต่ำสุด

2.2 การทดสอบแบบอิงเกณฑ์หรือการวัดผลแบบอิงเกณฑ์ ยึดความเชื่อในเรื่องการเรียนรู้เพื่อรอบรู้ กล่าวคือยึดหลักการว่าในการเรียนการสอนนั้น จะต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนทั้งหมดหรือเกือบทั้งหมดประสบความสำเร็จในการเรียนแม้ว่าผู้เรียนจะมีลักษณะแตกต่างกันก็ตาม แต่ทุกคนได้รับการส่งเสริมให้พัฒนาไปถึงขีดความสามารถสูงสุดของตน โดยอาจใช้เวลาแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ดังนั้นการทดสอบแบบอิงเกณฑ์จึงมีการกำหนดเกณฑ์ขึ้นแล้วนำผลการสอบวัดของแต่ละบุคคลเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ไม่ได้มีการนำผลไปเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ในกลุ่ม ความสำคัญของการทดสอบแบบนี้อยู่ที่การกำหนดเกณฑ์เป็นสำคัญ เกณฑ์หมายถึงกลุ่มของพฤติกรรมที่ได้กำหนดไว้ในแต่ละรายวิชา จึงเป็นการตรวจสอบดูว่าใครเรียนได้ถึงเกณฑ์ และใครยังเรียนไม่ถึงเกณฑ์ ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

3. ประโยชน์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถนำผลที่ประเมินแล้วไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะด้านการเรียนการสอน ดังที่ เสริม ทศศรี (2536, หน้า 8) กล่าวถึงประโยชน์ที่มีต่อผู้เรียนและผู้สอนไว้ดังนี้

ประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. เพื่อเป็นสิ่งเร้าทางการเรียน
3. ทำให้ทราบระดับความสามารถทางการเรียน
4. ทำให้ทราบความงอกงามทางการเรียน

ประโยชน์ต่อผู้สอน

1. ช่วยให้ผู้รู้พฤติกรรมพื้นฐานของผู้เรียน
2. ทำให้ทราบความก้าวหน้าในการสอน
3. ทำให้ทราบความเด่น - ด้อยของผู้เรียน
4. ช่วยแก้ไขข้อบกพร่องในการเรียนให้ตรงจุด
5. ช่วยในการจัดเลือกวิธีสอนและกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม
6. ช่วยในการจัดกลุ่มผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

7. ช่วยในการรายงานผลการเรียนแก่ผู้ปกครอง

4. **คุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดี** การที่จะสร้างแบบทดสอบให้มีคุณภาพ ผู้สร้างจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของเครื่องมือวัดผลที่ดี ซึ่งวิเชียร เกตุสิงห์ (2517, หน้า 27-32) ได้กล่าวไว้ 10 ประการ ดังนี้

4.1 **มีความเที่ยงตรง (validity)** หมายถึง คุณลักษณะของข้อสอบที่สามารถวัดได้ตรงจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ความเที่ยงตรงนี้จำแนกออกเป็นหลายชนิด คือ

4.1.1 ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content validity) คือข้อสอบที่มีคำถามสอดคล้องตรงตามเนื้อหาในหลักสูตร

4.1.2 เที่ยงตรงตามโครงสร้าง (construct validity) คือลักษณะของข้อสอบที่วัดสมรรถภาพสมองด้านต่าง ๆ ตรงตามที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตร

4.1.3 ความเที่ยงตรงตามสภาพ (concurrent validity) หมายถึง ลักษณะของข้อสอบที่วัดได้ตรงตามสภาพความเป็นจริงของเด็กในขณะนั้น

4.1.4 ความเที่ยงตรงตามเชิงพยากรณ์ (predictive validity) หมายถึง ข้อสอบที่วัดแล้วทำนายได้ว่า เด็กคนใดจะเรียนวิชาอะไรได้ดีเพียงไรในอนาคต

4.2 **มีความเชื่อมั่น (reliability)** หมายถึง แบบทดสอบที่สามารถวัดได้แน่นอนไม่เปลี่ยนแปลง การวัดครั้งแรกเป็นอย่างไรเมื่อวัดซ้ำอีกผลการวัดก็ยังคงเหมือนเดิม

4.3 **มีอำนาจจำแนก (discrimination)** คือสามารถจำแนกเด็กเก่ง - อ่อนได้เมื่อทดสอบแล้วบอกได้ว่าใครเก่งใครอ่อนอย่างไร คือเมื่อทดสอบแล้วปรากฏว่า เด็กเก่งมักทำถูก และเด็กอ่อนมักทำผิด สามารถแยกเด็กได้ตรงสภาพความเป็นจริง

4.4 **มีความเป็นปรนัย (objectivity)** ข้อสอบที่มีความเป็นปรนัยมีคุณสมบัติ 3 ประการคือ

4.4.1 มีความชัดเจนในความหมายของคำถาม ทุกคนอ่านแล้วเข้าใจตรงกันว่าถามอะไร

4.4.2 มีความคงที่ในการตรวจให้คะแนน คือให้ใครตรวจได้คะแนนเหมือนกัน

4.4.3 มีความแจ่มชัดในการแปลความหมายคะแนน คือ ต้องแปลคะแนนที่ได้เป็นอย่างเดียวกัน เพื่อประโยชน์ในการเปรียบเทียบ

4.5 **มีประสิทธิภาพ (efficiency)** คือมีคุณสมบัติที่แสดงถึงการประหยัด เช่นลงทุนน้อย มีราคาถูก ง่ายในการดำเนินการสอบ พิมพ์ชัดเจน อ่านง่าย และให้ผลในการวัดที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้

4.6 มีความยุติธรรม (fair) หมายถึง ข้อคำถามของข้อสอบต้องไม่มีช่องทางนะ ให้เด็กฉลาดใช้ไหวพริบในการเดาได้ถูก หรือไม่เปิดโอกาสให้เด็กเกียจคร้านตอบได้คือ ต้องเป็น ข้อสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดโดยเฉพาะ

4.7 ต้องเฉพาะเจาะจง (definite) คำถามต้องมีความชัดเจนไม่คลุมเครือ ไม่ถามหลายแง่หลายมุม

4.8 มีความยากง่ายพอเหมาะ (difficulty) คือไม่ยากหรือง่ายเกินไป ถ้ามีข้อยาก ก็ควรมีข้อง่ายเป็นการทดแทน โดยยึดหลักว่าเมื่อดูรวม ๆ หรือโดยเฉลี่ยแล้วมีความยากปานกลาง

4.9 มีการกระตุ้นยูแหย (exemplary) โดยจัดข้อสอบง่าย ๆ ไว้ในตอนแรกแล้วจึงค่อย ๆ ถามให้ยากขึ้นตามลำดับ เป็นการทำให้เด็กเกิดความพยายามที่จะทำข้อสอบให้ได้ทั้งหมด

5. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ในการปฏิบัติงานใดก็ตาม หากผู้ปฏิบัติทราบกระบวนการทำงานว่ามีขั้นตอนอย่างไร และปฏิบัติไปตามขั้นตอนเหล่านั้นจะทำให้งานสามารถดำเนินไปตามเป้าหมายได้ ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หากผู้สร้างทราบขั้นตอนในการสร้าง และปฏิบัติตามขั้นตอน จะทำให้สร้างข้อสอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไรส (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2530, หน้า 47-52 ; อ้างอิงจาก Rose, 1954, p. 103) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างข้อสอบ 5 ขั้นตอน คือ

5.1 ขั้นวางแผน สิ่งที่ต้องปฏิบัติในการวางแผนสร้างข้อสอบ คือ

5.1.1 กำหนดจุดมุ่งหมาย ในการสร้างข้อสอบทุกครั้งต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนและแน่นอนว่าเพื่อวัตถุประสงค์ใด

5.1.2 กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด ในขั้นนี้หากกำหนดขอบข่ายของเนื้อหาและพฤติกรรมที่จะออกข้อสอบได้เหมาะสม ก็จะช่วยให้ข้อสอบมีความเที่ยงตรง

5.1.3 กำหนดชนิดและรูปแบบของข้อสอบ ในการสอบวัดต้องเลือกใช้ชนิดและรูปแบบของข้อสอบให้เหมาะสม

5.1.4 กำหนดส่วนประกอบอื่น ๆ ที่จำเป็นในการออกข้อสอบและในการเลือกข้อสอบ คือการกำหนดเวลาในการสร้างข้อสอบ บุคลากรในการสร้างข้อสอบ จำนวนข้อของข้อสอบ เวลาในการทดสอบ วิธีการตรวจ และให้คะแนน เป็นต้น

5.2 ขั้นเตรียมงาน เป็นการเตรียมสิ่งที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างข้อสอบ ได้แก่ หลักสูตร หนังสือแบบเรียน ทำการวิเคราะห์หลักสูตร อุปกรณ์ในการพิมพ์ การอัดสำเนา ฯลฯ

5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ เป็นขั้นลงมือเขียนข้อสอบ ในกรณีการสร้างข้อสอบนั้นทำในรูปคณะกรรมการ คณะกรรมการแบ่งงานกันเขียนข้อสอบ แล้วนัดหมายเวลาหรือมาประชุมพิจารณาข้อสอบที่สร้างขึ้น

5.4 ขั้นประเมินหรือตรวจสอบคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปปรับปรุงข้อสอบมี ขั้นตอนดังนี้

ขั้นประเมินเบื้องต้น คือการพิจารณาข้อสอบ โดยพิจารณาประเด็นต่อไปนี้

5.4.1 ข้อคำถามวัดในสิ่งที่ต้องการวัดหรือไม่

5.4.2 ข้อคำถามชัดเจนเข้าใจตรงกันหรือไม่

5.4.3 ข้อคำถามมีคำตอบที่แน่นอนเพียงคำตอบเดียวหรือไม่

5.4.4 ข้อคำถามใช้ภาษารัดกุม เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียนหรือไม่

5.4.5 ในกรณีเป็นข้อสอบเลือกตอบ พิจารณาว่าตัวเลือกเหมาะสมหรือไม่การเรียงข้อคำถามถูกต้องตามหลักหรือไม่ เช่น เรียงตามลำดับเนื้อหา เรียงจากง่ายไปยากและการเรียงตัวเลือกในแต่ละข้อเหมาะสมสวยงามหรือไม่

5.5 ขั้นตรวจสอบคุณภาพหลังการทดสอบ ข้อสอบที่ผ่านการทดสอบแล้วนำมาตรวจให้คะแนนและตรวจสอบคุณภาพอีก โดยพิจารณาในเรื่องต่อไปนี้คือ

5.5.1 ความยากง่ายของข้อสอบ

5.5.2 อำนาจจำแนกของข้อสอบ

5.5.3 หาค่าสถิติพื้นฐานของข้อสอบ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและความแปรปรวน

สรุป การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นสิ่งที่สำคัญในการเรียนการสอน เพื่อทดสอบนักเรียนดูว่าผ่านเกณฑ์มาตรฐานของข้อสอบที่กำหนดหรือไม่ ข้อสอบที่มีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องผ่านการวิเคราะห์ทางสถิติ จากผู้วิจัยมาอย่างถูกต้องจึงทำให้การวัดผลและประเมินผลได้ผลสัมฤทธิ์ที่แน่นอน และเกิดประโยชน์ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดังได้กล่าวมาแล้วเกี่ยวกับห้องสมุดว่าเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าหาความรู้เป็นแหล่งที่นักเรียนต้องเข้ามาใช้บริการ เป็นแหล่งสร้างนิสัยรักการอ่าน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องสอนการใช้ห้องสมุด เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาขั้นสูงต่อไป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้เป็นงานวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการดำเนินงานห้องสมุดโดยทั่วไป และหาประสิทธิภาพการสร้างหนังสือภาพการ์ตูนตามเกณฑ์มาตรฐานขึ้น 80/80 ซึ่งแยกเป็นงานวิจัยในประเทศ และงานวิจัยต่างประเทศ

1. งานวิจัยในประเทศ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีผู้ศึกษาวิจัยดังต่อไปนี้
 รักไทย อรุณรัตน์นาส (2533) ศึกษาถึงการบริการและกิจกรรมของกลุ่ม ห้องสมุดโรงเรียน
 ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี ผลการศึกษา พบว่า บรรณารักษ์
 ส่วนใหญ่จบปริญญาตรี ไม่มีวุฒิทางบรรณารักษ์ และไม่เคยเข้ารับการอบรมเกี่ยวกับห้องสมุด
 สอนหนังสือโดยเฉลี่ยแล้ว 5.57 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และพบว่า บรรณารักษ์ทั้งกลุ่มโรงเรียน และ
 โรงเรียนยังต้องปฏิบัติงานอื่นที่ได้รับมอบหมาย นอกจากงานสอนตามปกติอีกด้วย

วิสุทธิ ศรีรักษา (2533) ศึกษาถึงปัญหาการดำเนินงานห้องสมุดกลุ่มโรงเรียนประถม
 ศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุดรธานี ในรายข้อหนึ่งพบว่า ครู ผู้ทำหน้าที่
 บรรณารักษ์ไม่ได้ศึกษางานห้องสมุดมาโดยตรง จึงขาดความรู้ ความสนใจ ไม่มีความสามารถที่จะ
 สอนการใช้ห้องสมุดและการปฏิบัติงานด้านงานบริการ การทำกฤตภาคนั้น ครูบรรณารักษ์ไม่ได้เรียน
 มาโดยตรง ไม่ได้ผ่านการอบรมมาจึงไม่สามารถเข้าใจงานและปฏิบัติได้ดี แต่ถ้าสรุปรวม ๆ แล้ว งาน
 ทางด้านห้องสมุดจะมีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งด้านการวางแผน งานเทคนิค และงาน
 บริการ

อเนก สรประเสริฐ (2533) ศึกษาปัญหาการปฏิบัติงานตามหน้าที่ของ คณะทำงาน
 ห้องสมุดกลุ่มโรงเรียน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยพบว่า มีปัญหา
 คือ ขาดบรรณารักษ์ ขาดงบประมาณและไม่มีการอบรมครูบรรณารักษ์ ทำให้เป็นปัญหาในการ
 พัฒนาห้องสมุดกลุ่มโรงเรียนให้บรรลุเป้าหมาย

วิจิตร สัมโย (2533) ศึกษาสภาพและปัญหา การดำเนินงาน ห้องสมุดกลุ่มโรงเรียน
 ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดศรีสะเกษ ผลการวิจัยพบว่า มีปัญหางาน
 โดยเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับน้อย ถ้าพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า ด้านบริหาร ด้านเทคนิค อยู่ใน
 ระดับปานกลาง ด้านบริการมีปัญหายุ่งยากอยู่ในระดับน้อย ส่วนปัญหางานเทคนิคแยกดูเป็นรายข้อพบว่า
 ครูบรรณารักษ์ ห้องสมุดกลุ่มโรงเรียนที่ปฏิบัติงานในกลุ่มพื้นที่ติดชายแดนไม่เคยเข้ารับการอบรม
 ทางด้านบรรณารักษ์และมีประสบการณ์ในการทำงานน้อยเพราะต้องโยกย้ายบ่อย ๆ และไม่มีวุฒิทาง
 บรรณารักษ์

บุญปลุก สิทธิไทย (2534) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจ
 ในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียน
 สำเร็จรูปภาพการ์ตูนกับการสอนตามแผนการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจใน
 วิชาภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้ง 2 กลุ่มมีพัฒนาการของผล
 สัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วนิดา ขาติกজনันต์ (2536) วิจารณ์การสอนโดยใช้ห้องสมุดของครูโรงเรียนประถมศึกษาขนาดใหญ่ที่ห้องสมุดได้รับรางวัลดีเด่น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ผลการศึกษาพบว่า ครูโรงเรียนประถมศึกษาส่วนใหญ่มีปริมาณการสอนโดยใช้ห้องสมุดโดยส่วนรวมอยู่ในระดับน้อยมาก และส่วนใหญ่ครูผู้สอนจัดกิจกรรมด้วยตนเอง หรือกำหนดให้นักเรียนจัด

ฉวีวรรณ บุญการี (2537) วิจารณ์เรื่อง การสร้างหนังสือภาพการ์ตูนเรื่อง "คำพังเพย" เพื่อใช้เป็นหนังสืออ่านประกอบสำหรับสอนซ่อมเสริมวิชาการภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กรุงเทพมหานคร วัตถุประสงค์เพื่อสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง "คำพังเพย" เป็นหนังสืออ่านประกอบสำหรับสอนซ่อมเสริมวิชาการภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตัวอย่างประกอบมี 2 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการ์ตูนและหนังสือวรรณกรรมสำหรับเด็กจำนวน 10 คน และครูผู้สอนจัดภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน เป็นผู้ประเมินประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้น ส่วนที่ 2 เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนอนุบาลลพบุรี จำนวน 60 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า หนังสือการ์ตูนเรื่องคำพังเพยมีประสิทธิภาพสูงกว่านักเรียนที่เรียน ซ่อมเสริมเรื่องคำพังเพยโดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องคำพังเพยได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่า นักเรียนที่เรียนซ่อมเสริมแบบปกติ และนักเรียนที่เรียนซ่อมเสริมเรื่องคำพังเพย โดยใช้หนังสือการ์ตูนชอบและต้องการหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นในด้านต่างๆ อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

วัชรพร ตาลกุล (2542) วิจารณ์เรื่องการสร้างชุดการสอนใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา จังหวัดชลบุรี วัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผลการวิจัยพบว่าชุดการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 90.00 / 100.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

สุริพร ชุณหะทรัพย์ (2543) สร้างหนังสือภาพการ์ตูนประกอบบทเรียนเรื่อง "เวลา" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า (1) หนังสือภาพการ์ตูนประกอบบทเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 88.44/90.00 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 นี้กำหนดไว้ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง (เวลา) หลังการอ่านหนังสือภาพการ์ตูน ประกอบบทเรียนเรื่อง "ลูกหมารู้เวลา" สูงกว่าก่อนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ศิริรัตน์ รุ่งเรือง (2544) การสร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติมเรื่อง "จำนวนและตัวเลขสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออ่านเพิ่มเติมเรื่อง "จำนวนและตัวเลข" มีประสิทธิภาพ 88.89/99.00 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้

2 งานวิจัยต่างประเทศ เวอร์นอน (Vernon, 1960) วิจัยเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพที่เด็กวัยต่าง ๆ ชอบและสามารถเข้าใจได้ พบว่าเด็กเล็ก ๆ ชอบภาพเกี่ยวกับสัตว์มากกว่าภาพเกี่ยวกับคน แต่ภาพคนมีอิทธิพลต่อตัวเด็กมากกว่าภาพสัตว์ และได้เสนอหลักการสำหรับสร้างภาพสำหรับเด็กว่า ภาพสำหรับเด็กควรเป็นภาพง่าย ๆ ชัดเจน ยิ่งเด็กเล็กเท่าใดยิ่งต้องใช้ภาพประกอบง่ายยิ่งขึ้นเท่านั้น อาจเขียนเป็นภาพลายเส้นเน้นเฉพาะส่วนที่เด่นจริง ๆ รายละเอียดต่าง ๆ ค่อย ๆ เพิ่มขึ้นตามวัยและพัฒนาการของเด็กที่จะรับรู้ได้

คินเดอร์ (Kinder, 1965) ได้ทำการสำรวจการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมศึกษาจำนวน 300 คน ผลปรากฏดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจการ์ตูน
2. นักเรียน 75% ชอบเรียนกับครูที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอน
3. การ์ตูนมีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา คณิตศาสตร์ และภาษาไทย
4. ประโยชน์ของการ์ตูนอยู่ที่การใช้ภาพดึงดูดความสนใจ การจูงใจให้ความชัดเจน และการเน้นให้เกิดอารมณ์ขัน
5. ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่าพอใจหนังสือแบบเรียนธรรมดาที่มีการ์ตูนเป็นภาพประกอบ โดยให้อ่านหนังสือการ์ตูน

โกรปเปอร์ (Groppe, 1966) สรุปผลการวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับภาพว่า รูปภาพช่วยให้เด็กระดับประถมศึกษาสร้างความคิดรวบยอดในเนื้อหาที่เป็นนามธรรมได้ง่ายกว่าการสอนด้วยถ้อยคำ รวมทั้งช่วยในการตอบสนองและถ้อยแถลงการเรียนรู้ไปสู่สถานการณ์อื่น ๆ ได้ง่ายขึ้นด้วยการที่รูปภาพส่งผลออกมาเช่นนี้เนื่องจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กนั้น สิ่งเร้าที่เป็นวัตถุรูปธรรม เช่น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สี ฯลฯ มีความเข้าใจมากกว่าสิ่งเร้าที่เป็นนามธรรม เช่น ถ้อยคำ ดังนั้นกระบวนการในการแยกความแตกต่าง (discriminations) และการสรุปเชื่อมโยง (generalizations) ไปสู่สถานการณ์อื่น จึงเกิดกับสิ่งเร้าที่เป็นรูปภาพได้ดีกว่าและง่ายกว่าสิ่งเร้าที่เป็นนามธรรมอื่น ๆ

เวอร์จิเนีย (Virginia, 1966) ได้ศึกษาปัญหาในการบริการแก่ผู้ใช้ห้องสมุดในโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง พบปัญหา ดังนี้

1. ปัญหาด้านการเงิน ขาดเงินทุนสำหรับจัดซื้อหนังสือและวัสดุต่าง ๆ ที่จำเป็นในการให้บริการ

2. ปัญหาเกี่ยวกับนักเรียน ไม่มีเวลาร่างในการเข้าใช้ห้องสมุดให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่เพราะต้องเรียนเต็มวัน

3. ปัญหาการขาดบรรณารักษ์ที่มีความรู้ ความสามารถที่จะให้บริการแก่ครูและนักเรียนเป็นจำนวนมาก

4. ปัญหาการขาดความร่วมมือ ระหว่างบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียน บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชน ในอันที่จะร่วมมือกันในด้านการบริการแก่นักเรียน ที่ไม่สามารถใช้ห้องสมุดโรงเรียนแต่สามารถที่จะใช้ห้องสมุดประชาชนได้

ฮอสทรอป (Hostrop, 1967) วิจัยเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับการใช้ห้องสมุด ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้ นักเรียนใช้ห้องสมุดคือ ครูผู้สอน การที่ครูผู้สอนกำหนดให้เขียนรายงานประจำภาคเรียน เป็นองค์ประกอบเบื้องต้นประการหนึ่งที่จูงใจให้นักเรียนใช้ห้องสมุด

วีรา (Vira, 1976) ศึกษาบทบาทของห้องสมุดโรงเรียน ลักษณะการใช้ทรัพยากรห้องสมุดของอาจารย์ และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นของอาจารย์กับการใช้ห้องสมุด พบว่าอาจารย์เห็นว่าห้องสมุดมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก แต่บรรณารักษ์ไม่มีโอกาสเข้าร่วมในการวางแผนหลักสูตรของโรงเรียน และห้องสมุดขาดการประชาสัมพันธ์

ฮาร์เปอร์ (Harper, 1982) ศึกษาถึงบทบาทของบรรณารักษ์สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา ที่ให้การศึกษพิเศษสำหรับเด็กที่มีความสามารถสูง ผลการวิจัยพบว่า บทบาทของบรรณารักษ์มีความสำคัญมากในการศึกษา เพราะสามารถช่วยส่งเสริมการศึกษพิเศษให้แก่เด็กที่มีความสามารถสูงได้ แต่ถึงอย่างไรก็ตามบรรณารักษ์ก็ยังไม่เพียงพอ

ชอร์ (Shaw, 1991) ศึกษาเกี่ยวกับห้องสมุดโรงเรียนในประเทศภูฐาน พบว่า ในภูฐานเพิ่งจะมีห้องสมุดโรงเรียนเมื่อ 5 ปี ที่ผ่านมานี้เอง และผู้ที่ทำหน้าที่บรรณารักษ์ก็คือ ผู้สอนในโรงเรียนคนใดคนหนึ่ง ครูบรรณารักษ์บางคนได้รับการอบรมเกี่ยวกับการปฏิบัติงานห้องสมุดมาแล้ว จากครูอาสาสมัครแคนาดา ครูบรรณารักษ์เหล่านี้สามารถจัดดำเนินการห้องสมุดได้ถูกต้องตามหลักวิชา แต่ยังมีครูบรรณารักษ์อีกส่วนหนึ่งที่ไม่ผ่านการอบรม ครูเหล่านั้นได้จัดห้องสมุดไปตามความคิดของตน ซึ่งไม่ตรงกับหลักวิชาอย่างใด ด้านบุคลากรก็มีเพียงครูบรรณารักษ์ปฏิบัติงานเพียงคนเดียว ต้องรับอาสาสมัครนักเรียนมาช่วยงาน ทำงานในช่วงที่นักเรียนมีเวลาร่าง การขาดแคลนบุคลากรในห้องสมุดทำให้เกิดปัญหาในช่วงที่ครูผู้สอน พานักเรียนเข้ามาใช้ห้องสมุด ซึ่งครูบรรณารักษ์ไม่สามารถดูแลได้ทั่วถึง ครูผู้สอนเองที่ไม่เอาใจใส่ดูแลนักเรียนของตน ทำให้เกิดความเสียหายแก่ทรัพยากรของห้องสมุดในบางครั้ง

จากผลการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศตามที่กล่าวมาแล้วพอสรุปได้ว่า ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษายังขาดแคลนครูผู้สอน ขาดบรรณารักษ์ บรรณารักษ์มีงานอื่นมากกว่างานประจำที่ปฏิบัติอยู่ ขาดงบประมาณ เป็นต้น จึงเป็นสาเหตุให้ผู้วิจัยเกิดแนวความคิดที่จะนำการ์ตูนมาสร้างในหนังสือประกอบการเรียนการสอน การใช้ห้องสมุดระดับประถมศึกษาปีที่ 3 เพราะการ์ตูนเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับเด็ก สามารถสร้างความเพลิดเพลินต่อการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้ เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนได้อย่างดียิ่ง นอกจากนั้นหนังสือภาพการ์ตูน ยังช่วยขจัดปัญหา การขาดแคลนครูผู้สอนได้อีกด้วย