บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ศึกษาดังต่อไปนี้

1. สื่อการสอน
2. หนังสือสำหรับเด็ก
3. หนังสือการ์ตูน
4. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
5. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
6. การสอนคอมพิวเตอร์ระดับประถมศึกษา
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สื่อการสอน

ความหมายของสื่อการสอน

มีผู้ให้ความหมายของสื่อการสอนไว้ต่าง ๆ กัน เช่น

กระทรวงศึกษาธิการ (2545, หน้า 6) ได้ให้ความหมายของสื่อการสอนไว้ว่า หมายถึง เครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพื่อเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิด ตลอดจนสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมให้แก่ผู้เรียน

กิดานันท์ มลิทอง (2540, หน้า 79) ได้ให้ความหมายของสื่อการสอนไว้ว้า หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามไม่ว่าจะเป็นเทปบันทึกเสียง สไลด์ วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ แผนภูมิ ภาพนิ่ง ฯลฯ เมื่อมีการนำมาใช้ในการเรียนการสอน จึงเรียกว่า “สื่อการสอน”

จินตนา ใบกาซูยี (2536, หน้า 11) ได้ให้ความหมายของสื่อการสอนไว้ว่า หมายถึง วัสดุหรือเครื่องมือที่จัดทำขึ้น ซึ่งมีข้อมูลเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ต่อประสบการณ์การเรียนรู้ สำหรับนำไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนของครูและนักเรียน ให้เป็นไปตามหลักสูตรกำหนดไว้

จากความหมายของสื่อการสอนดังที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่าสื่อการสอน หมายถึง ตัวกลางที่ใช้ในการเรียนการสอน และนำความรู้ถ่ายทอดไปยังผู้เรียน ช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายที่ตั้งไว้

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

บทบาทของสื่อการสอน

สื่อการสอนมีบทบาทต่อการเรียนของเด็กประถมศึกษา ดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2537, หน้า 24-25)

1. สื่อการสอนเป็นตัวกระตุ้นความสนใจของเด็กต่อเรื่องที่จะเรียน
2. สื่อการสอนเป็นเครื่องมือที่จะให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ
3. สื่อการสอนช่วยให้ประสบการณ์รูปธรรมแก่เด็ก
4. สื่อการสอนเป็นตัวแบบที่ดีสำหรับการเรียนของเด็ก และสามารถทำให้เด็กเรียนได้รวดเร็ว
5. สื่อการสอนในรูปของกิจกรรมหรือวิธีการต่าง ๆ จะทำให้เกิดบรรยากาศของความเป็นกันเอง
6. สื่อการสอนช่วยสร้างสภาพการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของเด็ก

คุณค่าของสื่อการสอน

กิดานันท์ มลิทอง (2540, หน้า 88) ได้กล่าวถึงคุณค่าของสื่อการสอน ซึ่งสามารถใช้ประโยชน์ได้ทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนดังต่อไปนี้

1. สื่อกับผู้เรียน

1.1 เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ยุ่งยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และสามารถช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

1.2 สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนานและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน

1.3 การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน และเกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียนนั้น

1.4 ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีในระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนด้วย

1.5 ช่วยสร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น

1.6 ช่วยแก้ปัญหาเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยการจัดให้มีการใช้สื่อในการศึกษารายบุคคล

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

2. สื่อกับผู้สอน

2.1 การใช้สื่อประกอบการเรียนการสอน เป็นการช่วยให้บรรยากาศในการสอนน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้ผู้สอนมีความสนุกสนานในการสอนมากกว่าวิธีการที่เคยใช้การบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว และเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองให้เพิ่มขึ้นด้วย

2.2 สื่อจะช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหา เพราะบางครั้งอาจให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อได้เอง

2.3 เป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและผลิตวัสดุใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน ตลอดจนคิดค้นเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อให้การเรียนรู้น่าสนใจยิ่งขึ้น

โดยสรุปแล้วสื่อการสอนมีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กในด้านการกระตุ้นความสนใจต่อสิ่งที่เรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ให้เด็กได้รับประสบการณ์รูปธรรมเป็นตัวแบบสำหรับการเรียนรู้กระบวนการ หรือความคิดรวบยอดที่ซับซ้อน และเสริมสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองในรูปของกิจกรรมต่าง ๆ และสร้างสภาพการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของเด็ก

ประเภทของสื่อการสอน

ประเภทของสื่อการสอนอาจจำแนกเป็นประเภทใหญ่ได้ 3 ประเภทดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, หน้า 7-9)

1. **สื่อสิ่งพิมพ์** หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ซึ่งได้แสดงหรือจำแนกหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้หนังสือที่เป็นตัวเขียน หรือตัวพิมพ์เป็นสื่อเพื่อแสดงความหมาย เช่น เอกสาร หนังสือ ตำรา หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร จุลสาร จดหมาย จดหมายเหตุ บันทึก รายงาน วิทยานิพนธ์ เป็นต้น

2. **สื่อเทคโนโลยี** หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ได้ผลิตขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น แถบบันทึกภาพพร้อมเสียง (วีดิทัศน์) สไลด์ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้ยังรวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอน การศึกษาผ่านดาวเทียม

3. สื่ออื่น ๆ ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน เพราะสามารถอำนวยประโยชน์ให้แก่ท้องถิ่นที่ขาดแคลนสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี สื่อเหล่านี้อาจแบ่งได้เป็น 4 ประเภทดังนี้

3.1 สื่อบุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ซึ่งสามารถทำหน้าที่ถ่ายทอดสาระความรู้ แนวคิด เจตคติและวิธีปฏิบัติตนไปสู่บุคคลอื่นได้

3.2 สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติหรือสภาพที่อยู่รอบตัวผู้เรียน เช่นพืชผัก ผลไม้ สัตว์ชนิดต่าง ๆ ปรากฏการณ์ แผ่นดินไหว สภาพดิน

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

ฟ้าอากาศ ชุมชน สังคม วัฒนธรรม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นสื่อที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งครูหาได้ไม่ยาก

3.3 สื่อกิจกรรม หรือกระบวนการ หมายถึง กิจกรรมหรือกระบวนการที่ครูหรือผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เช่น การแสดงละคร การสาธิต การจัดนิทรรศการ การไปทัศนศึกษานอกสถานที่ การทำโครงงาน เกม เพลง การปฏิบัติตามใบงาน เป็นต้น

3.4 สื่อวัสดุหรือเครื่องมือและอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง กราฟ ฯลฯ นอกจากนี้ยังรวมไปถึงสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองวิทยาศาสตร์ เครื่องมือวิชาช่าง เป็นต้น

หนังสือสำหรับเด็ก

ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก

จินตนา ใบกาซูยี (2542, หน้า 7) ได้ให้ความหมายว่า หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้น เพื่อให้เด็กได้ใช้ในการฟัง การอ่าน และการเรียนรู้ ด้วยเนื้อหาสาระที่มุ่งให้ความรู้หรือความเพลิดเพลิน และจรรโลงจิตใจผู้อ่านอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินร่วมกันไป โดยใช้แนวเขียนแบบสารคดี และบันเทิงคดี รวมทั้งการจัดทำรูปเล่มที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถในการอ่านของผู้อ่าน

วินัย รอดจ่าย (2540, หน้า 8) ได้ให้ความหมายว่า หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่เขียนให้เด็กและเยาวชนอ่านโดยเฉพาะ หรืออาจให้ผู้ใหญ่อ่านให้เด็กฟังก็ได้ โดยมุ่งเน้นที่จะให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ใคร่รู้ นำไปสู่นิสัยรักการอ่านต่อไป

สุนทรี คุณจักร์ (2544, หน้า 8) ได้ให้ความหมายว่า หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับเด็กโดยเฉพาะ เพื่อให้ได้รับความเพลิดเพลินจากการอ่านและการฟัง รวมทั้งได้รับความรู้ด้วย ซึ่งมีทั้งเขียนขึ้นเองและจากการแปล ทั้งนี้ต้องสนองตอบต่อความต้องการและความสนใจเพื่อเสริมสร้างนิสัยรักการอ่าน

จากความหมายของหนังสือสำหรับเด็กดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปความหมายของหนังสือสำหรับเด็กได้ว่า เป็นหนังสือที่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก โดยมุ่งเน้นให้เด็กได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน ซึ่งเขียนขึ้นให้เหมาะสมกับเด็ก และเป็นการช่วยพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กให้ดีขึ้น

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือสำหรับเด็กของไทยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ (เกริก ยุ้นพันธ์, 2543, หน้า 14-24)

1. หนังสือแบบเรียน คือ หนังสือที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้ใช้สำหรับการเรียนมีสาระตรงตามที่ระบุไว้ในหลักสูตรอย่างถูกต้อง

2. หนังสืออ่านทั่วไป คือ หนังสือที่ไม่ใช่หนังสือเรียนและหนังสือแบบเรียน วัตถุประสงค์ของการจัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเป็นหนังสืออ่านประกอบหรืออ่านเล่น เพื่อให้การอ่านสำหรับเด็กแตกฉานมากขึ้น

3. นิตยสารและวารสาร คือ หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อเด็ก โดยมีวาระการจัดพิมพ์ออกจำหน่ายต่อเนื่อง อาจจะเป็นรายปักษ์หรือรายเดือนก็ได้

ปัจจุบันหนังสือสำหรับเด็กเริ่มมีความสำคัญ มีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่อง และเติบโตทางคุณภาพเทียบเท่าระดับสากล

จินตนา ใบกาซูยี (2542, หน้า 1-4) ได้แบ่งประเภทของหนังสือออกเป็น 3 ประเภท เช่นกัน ได้แก่

1. หนังสือเรียน หมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้นสำหรับให้นักเรียนใช้ควบคู่กับการเรียน มีสาระตรงตามที่ระบุไว้ในหลักสูตรอย่างถูกต้อง อาจมีลักษณะเป็นหนังสือเล่มเดียวหรือเป็นชุดก็ได้ ใช้แนวการเขียนประเภทความเรียงที่เสนอเนื้อหาให้ความรู้โดยตรง ด้วยกระบวนความเชิงอธิบาย บรรยาย และยกตัวอย่างเป็นส่วนใหญ่ หนังสือเรียนอาจเรียกชื่อต่าง ๆ กันดังนี้ หนังสือแบบเรียน ตำราเรียน แบบสอนอ่าน หนังสืออ่านประกอบ หนังสือประกอบการเรียน เป็นต้น

2. หนังสืออ่านโดยทั่วไปสำหรับเด็กหรือหนังสือที่ไม่ใช่หนังสือเรียน หมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กอ่านโดยทั่ว ๆ ไป นอกเหนือจากหนังสือเรียน มีเนื้อหาที่มุ่งเน้นให้ทั้งความรู้ ความคิดและสาระอันเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน หรือมุ่งหมายให้ความบันเทิง ที่ประเทืองสติปัญญาหรือคุณธรรมอันดีงามแก่ผู้อ่าน โดยใช้แนวการเขียนที่แตกต่าง

3. หนังสือที่ออกตามวาระ หมายถึง หนังสือที่จัดทำตามระยะเวลาอย่างสม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาหลากหลายอยู่ในฉบับเดียวกัน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเนื้อหามุ่งหมายให้ได้รับทั้งความรู้ทั่วไป และความบันเทิงที่เหมาะสม

วินัย รอดจ่าย (2540, หน้า 9) ได้แบ่งประเภทของหนังสือสำหรับเด็กออกเป็น 3 ประเภท โดยยึดหน้าที่ของหนังสือเป็นหลัก ได้แก่

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

1. หนังสือบันเทิงคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก เขียนได้ทั้งแบบร้อยแก้วและร้อยกรอง เช่น นิทาน นวนิยาย เรื่องสั้น เรื่องแปล การ์ตูน เป็นต้น

2. หนังสือสารคดี หมายถึง หนังสือที่ให้ความรู้แก่เด็ก เช่น สารคดีทั่วไป สารคดีชีวประวัติ สารคดีท่องเที่ยว เป็นต้น

3. หนังสือร้อยกรอง หมายถึง หนังสือประเภทบันเทิงคดีอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน แบ่งออกได้ดังนี้

3.1 ร้อยกรองสำหรับเด็ก ได้แก่

3.1.1 เพลงกล่อมเด็ก

3.1.2 เพลงปลอบเด็ก

3.2 ร้อยกรองสำหรับเด็กรุ่นเยาว์ ได้แก่

3.2.1 เพลงประกอบการเล่นของเด็ก

3.2.2 ปริศนาคำทาย

3.2.3 บทกลอนสอนใจวัยรุ่น

ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก โดยจำแนกตามลักษณะเนื้อหา มี 2 ประเภท คือ ประเภทสารคดีและประเภทบันเทิงคดี (สุนทรี คุณจักร์, 2544, หน้า 17-23)

1. หนังสือสำหรับเด็กประเภทสารคดี หมายถึง หนังสือที่ให้ความรู้และข้อเท็จจริง เด็กจะได้รับสาระประโยชน์จากการอ่าน มีทั้งที่เป็นหนังสือความรู้ทั่วไปและหนังสือชีวประวัติ หนังสือเหล่านี้เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาคล้ายกับของผู้ใหญ่ แต่ไม่ละเอียดลึกซึ้งมากเกินไป เช่น หนังสือชีวประวัติบุคคลสำคัญ หนังสือเกี่ยวกับวัฒนธรรม ศิลปะ ดนตรี เป็นต้น

2. หนังสือสำหรับเด็กประเภทบันเทิงคดี หมายถึง หนังสือประเภทที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก จำแนกได้ดังนี้

2.1 หนังสือภาพ เป็นหนังสือที่ให้ความสำคัญกับภาพมากกว่าเนื้อหา เป็นหนังสือที่มีภาพเป็นส่วนใหญ่ ใช้ภาพบรรยายแทนเนื้อเรื่อง หนังสือประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าเรียนหรือชั้นเด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ได้ ลักษณะของภาพต้องถูกต้องและมีความหมายชัดเจน เช่น หนังสือภาพเหมือน หนังสือนิทานประกอบภาพ เป็นต้น

2.2 หนังสือนิทาน เป็นหนังสือที่เขียนเรื่องราวที่เล่าสืบทอดกันมาเป็นที่ชื่นชอบแก่บุคคลทุกเพศทุกวัย ได้แก่

2.2.1 นิทานพื้นบ้าน

2.2.2 นิทานสอนคติธรรม

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

2.3 หนังสืออ่านเล่นสมัยใหม่ เป็นหนังสือที่นักเขียนเรื่องสำหรับเด็กคิดแต่งขึ้น มีทั้งเป็นเรื่องสมจริงและเรื่องที่เขียนจากจินตนาการ ให้ความบันเทิงและเสริมสร้างความรู้ ความคิด และประสบการณ์ที่น่าสนใจให้แก่เด็ก เช่น มดแดงเหินเวหา ของเบญจา แสงมลิ ลิงน้อยอวดแก่ง ของอำนาจ เย็นสบาย เป็นต้น

2.4 หนังสือนวนิยาย เป็นหนังสือที่แต่งขึ้นมาใหม่ มีทั้งที่เป็นเรื่องสั้นและเรื่องยาว นวนิยายสำหรับเด็กมีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่นเดียวกับนวนิยายของผู้ใหญ่ ต่างกันแต่เพียงตัวละคร อาจเป็นเด็ก นวนิยายสำหรับเด็กมีหลายประเภท เช่น เด็กชายจากดวงดาวอื่น ของวาวแพร ชีวิตบ้านป่า ของประสิทธิ์ มุสิกเกษม เป็นต้น

2.5 หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่ดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ โดยใช้ภาพบรรยาย ทำให้ผู้ดูรู้และเข้าใจ เกิดความคิดและเกิดอารมณ์ความรู้สึกบางประการ เช่น ตกใจ หวาดกลัว ตลกขบขัน เศร้าสร้อย เป็นต้น ลักษณะเฉพาะของหนังสือการ์ตูนคือการเล่าเรื่อง เล่าเหตุการณ์ ด้วยการลำดับภาพอย่างต่อเนื่อง

2.6 หนังสือแปล เป็นหนังสือที่แปลหรือดัดแปลงมาจากหนังสือเด็กของต่างประเทศ มีประโยชน์ต่อเด็กในด้านที่ทำให้เด็กมีหนทางในการหาความเพลิดเพลินในการอ่านได้มากยิ่งขึ้น ทำให้เด็กรู้จักการละเล่น ประเพณี ความเชื่อ รวมไปถึงความรู้สึกนึกคิดของชาวต่างชาติ

2.7 หนังสือบทร้อยกรองต่าง ๆ เป็นหนังสือบันเทิงคดีประเภทหนึ่ง มีทั้งที่ถ่ายทอดสืบเนื่องกันมาแต่โบราณและที่มีการแต่งขึ้นใหม่ เช่น เพลงกล่อมเด็ก เพลงปลอบเด็ก เพลงประกอบการเล่นของเด็ก เป็นต้น

สรุปการแบ่งประเภทของหนังสือสำหรับเด็กนั้น จะทำให้ผู้เขียนสามารถเขียนเนื้อหาให้สอดคล้อง เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กและสามารถใส่เนื้อหาให้น่าสนใจได้ตามจินตนาการในวัยแต่ละวัยของเด็ก

ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กที่ดี

ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กที่ดี วินัย รอดจ่าย (2540, หน้า 9-10) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นหนังสือที่เด็กอ่านแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน มีเนื้อหาสาระตรงกับใจที่เด็กอยากจะอ่าน มีรูปเล่มสีสัน สวยสะดุดตา ชวนให้หยิบขึ้นมาดูมาอ่าน โดยไม่ต้องบังคับ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือที่ให้ความรู้หรือความบันเทิงก็ตาม ลักษณะที่ดีแบ่งออกได้ 3 ประการ คือ

1. ด้านเทคนิคการพิมพ์และการจัดรูปเล่ม

การจัดพิมพ์และตัวอักษรนั้นต้องชัดเจน ปกต้องสวยงาม ดึงดูดความสนใจของเด็ก ขนาดรูปเล่มเหมาะสมกับความต้องการของเด็ก คุณภาพของกระดาษต้องดี การจัดหน้าหนังสือดูโปร่งตา ภาพกับตัวอักษรไม่ทับกัน และชื่อเรื่องดึงดูดความสนใจของเด็ก

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

2. ด้านเนื้อหา

เนื้อหาน่าสนใจ มีความสนุกสนาน ความยากง่ายเหมาะสมกับวัย เนื้อหาต้องถูกต้อง การดำเนินเรื่องควรเร้าใจชวนให้ติดตาม เนื้อหาของเรื่องในแง่ของความสั้นยาวจะต้องเหมาะสมกับวัยของเด็กแต่ละวัย ประโยชน์และแง่คิดหลักจากการอ่านเด็กควรจะได้รับประโยชน์จากการอ่านไปแล้วอย่างไรบ้าง และสำนวนภาษาจะต้องเหมาะสมกับวัยของเด็กเป็นอย่างยิ่ง

3. ด้านภาพประกอบ

โดยปกติแล้วหนังสือสำหรับเด็กจะมีภาพประกอบเกือบทุกหน้า ไม่ว่าจะเป็นบันเทิงคดี สารคดี หรือร้อยกรอง ภาพประกอบนั้นจะต้องมีสีสันสวยงาม วาดอย่างประณีต สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง ขนาดภาพเหมาะกับขนาดของรูปเล่ม และน่าสนใจ

วิริยะ สิริสิงห์ (2537, หน้า 58) กล่าวไว้ว่า หนังสือสำหรับเด็กที่ดีนั้น ควรจะมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีจุดสุดยอดของเรื่องดี
2. โครงเรื่องซาบซึ้งกินใจ
3. เย้ายวนชวนให้อ่าน
4. ตัวละครมีการพัฒนาดีขึ้น
5. ใช้ภาษาง่าย อ่านเข้าใจทันที
6. มีความสนุกสนาน

หนังสือสำหรับเด็กที่ดีจะต้องพิจารณาความต้องการของเด็กหลาย ๆ ด้าน ดังนี้

1. สนองความต้องการและความสนใจของเด็ก โดยมากจะพิจารณาว่า เด็กแต่ละวัยสนใจเรื่องประเภทใดและเรื่องแบบใดที่เด็กจึงจะชอบอ่าน

2. ช่วยส่งเสริมจินตนาการ คือ เป็นเรื่องที่จะช่วยให้เด็กคิดก้าวไปไกลกว่าสภาพที่เคยพบเห็น

3. ส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจ อบอุ่นใจ โดยมากจะอยู่ที่ผลสำเร็จของตัวละครเอกในเรื่องที่อ่าน บรรยากาศในการดำเนินเรื่อง ทำให้รู้สึกสบายใจ

4. ชดเชยในสิ่งที่เด็กขาดแคลน เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่เป็นปัญหา หากได้อ่านเรื่องราวที่กล่าวถึงครอบครัวที่เต็มไปด้วยความสุข เด็กจะนึกฝันตาม ได้สิ่งที่ชดเชย และมีนิสัยรักการอ่านยิ่งขึ้น

สรุปลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กที่ดีนั้น เด็กจะได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน เด็กจะสนใจอ่านโดยไม่ต้องบังคับ และต้องสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้านอีกด้วย เช่น สนองความต้องการด้านเนื้อเรื่อง สนองความต้องการในสิ่งที่เด็กขาดแคลน เป็นต้น

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

ความสนใจในการอ่านของเด็ก

ดังที่ ฉวีวรรณ คูหาภินันทน์ (2545, หน้า 45-48) ได้กล่าวไว้เกี่ยวกับความสนใจในการอ่านของเด็กวัยต่าง ๆ สรุปได้ดังนี้

1. เด็กวัย 0-3 ขวบ เด็กในวัยนี้ความสนใจน้อยมาก ประมาณ 2-3 นาที ชอบดูรูปสีฉูดฉาด ใช้การสัมผัสเป็นการสื่อความเข้าใจเป็นหลักสำคัญ

2. เด็กวัย 3-6 ขวบ (อนุบาล - ป.1 ระยะต้น) วัยนี้เริ่มหัดอ่าน สนใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ต้นไม้ ดอกไม้ พ่อ แม่ ญาติพี่น้อง ท้องฟ้า พระอาทิตย์ เรื่องรูปทรงต่าง ๆ เสียง เป็นต้น ความสนใจของเด็กในวัยนี้สั้นมาก ประมาณ 5-10 นาที ชอบดูรูปสี ตัวหนังสือน้อย รูปมาก ส่วนมากจะเป็นหนังสือภาพ ชอบฟังนิทานสั้น ๆ การ์ตูน ชอบของเล่น อ่านหนังสือยังไม่แตกฉาน ยังไม่มีอารมณ์ขัน อ่านเรื่องตลกยังไม่เข้าใจ

3. เด็กวัย 6-8 ขวบ (ป.1 – ป.2) สนใจเรื่องต่าง ๆ มากเพิ่มขึ้น รู้จักสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มากขึ้น ชอบเรื่องต้นไม้ ดอกไม้ การปลูก นิทานต่าง ๆ เทวดา นางฟ้า เรื่องสัตว์ การ์ตูน ชอบเรื่องเป็นจริงมากขึ้น ความสนใจในการอ่านประมาณ 15-20 นาที เริ่มอ่านเรื่องตลกขำขันได้บ้าง

4. เด็กวัย 8-11 ขวบ (ป.3-ป.4) สนใจเรื่องเป็นจริงเพิ่มมากขึ้น สนใจเกี่ยวกับการผจญภัย การต่อสู้ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ การทดลองง่าย ๆ การ์ตูนขำขัน คอมพิวเตอร์และเกมคอมพิวเตอร์ เข้าใจปัญหาสังคมบ้าง เป็นต้น

5. เด็กวัย 12-14 ขวบ (ชั้นประถมปลาย) ความสนใจในการอ่านกว้างมากขึ้น รู้จักวินิจฉัยการอ่าน หาข้อเท็จจริงมาพิสูจน์ รู้จักค้นคว้าเพิ่มเติม ชอบเรื่องบุคคลสำคัญ เรื่องโรงเรียน กีฬา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ คอมพิวเตอร์ การประดิษฐ์ การทดลองต่าง ๆ เป็นต้น

6. วัย 15-17 (วัยรุ่น) สนใจเรื่องการแต่งกาย มารยาท การเรียนรู้ การจำ การวางตน การปรับปรุงบุคลิก การรักษาสุขภาพ เรื่องวรรณคดี ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ก้าวหน้า การทดลองเรื่องที่เป็นความรู้ เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เกษตร ภาษา การต่อสู้ การ์ตูน ปัญหาสังคม การผจญภัย เป็นต้น

สุชา จันทน์เอม (2541, หน้า 76-79) ได้กล่าวถึงเรื่องความสนใจในการอ่านของเด็กแบ่งตามวัย ไว้ดังนี้

1. ความสนใจในการอ่านของวัยเด็กตอนต้น เด็กวัยนี้สนใจในสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กเอง ในด้านการอ่าน เด็กจะสนใจรูปภาพในหนังสือ จะสนใจหนังสือการ์ตูน ชอบให้ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง เพราะยังไม่สามารถอ่านได้ เด็กชอบเรื่องราวของสัตว์ ธรรมชาติ ชอบนิทานที่มีภาพประกอบ

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

2. ความสนใจในการอ่านของวัยเด็กตอนกลาง ความสนใจของเด็กขยายกว้างออกไป คือ เริ่มสนใจบุคคลอื่น ๆ นอกครอบครัว เช่น เพื่อนร่วมชั้น คุณครู โรงเรียนและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว เด็กวัยนี้สนใจการอ่านหนังสือเพราะเริ่มมีความสามารถในการอ่าน ทั้งเด็กหญิงและเด็กชายจะชอบอ่านหนังสือการ์ตูน

3. ความสนใจในการอ่านของวัยเด็กตอนปลาย เด็กเริ่มมีความคิดความรู้ที่กว้างขวางขึ้น สามารถคิดแก้ปัญหาได้มากขึ้นเพราะสนใจอ่านหนังสือใหม่ ๆ มีความเชื่อมั่นในตนเอง สนใจเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติและสังคม เป็นต้น

จากการศึกษาความสนใจในการอ่านของเด็ก สรุปได้ว่าในการจัดสื่อการเรียนการสอนให้แก่เด็กประถมศึกษานั้น จะต้องคำนึงถึงความสนใจในการอ่านของเด็กวัยนี้ด้วย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็กได้อย่างเหมาะสม ตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็กแต่ละวัย ซึ่งเด็กในแต่ละวัยมีความสนใจและความต้องการไม่เหมือนกัน

หนังสือการ์ตูน

ประวัติการ์ตูนในประเทศไทย

ประเทศไทยมีหลักฐานปรากฏพบลักษณะของการ์ตูนแทรกอยู่ในภาพวิจิตรศิลป์ภาพฝาผนังต่าง ๆ เท่าที่ชัดเจนมาก ได้แก่ ในยุคกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ด้วยฝีมือของจิตรกรเอกของยุคขรัวอินโข่ง ทำให้เห็นได้ชัดว่าท่านเป็นผู้บุกเบิกลักษณะภาพเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งผิดแผกไปจากลักษณะภาพไทยโบราณที่เป็นแบบอุดมคติ (Idealistic) เพราะได้รับอิทธิพลจากหนังสือภาพวาดจากต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในประเทศไทยช่วงนั้น ภาพวาดของขรัวอินโข่งหลายภาพ ได้แทรกอารมณ์ขันและล้อเลียนคนในยุคสมัยนั้นไว้ลักษณะภาพวาดเช่นนี้จัดได้ว่าเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของการ์ตูน แต่ในสมัยนั้นคำว่าการ์ตูน ยังไม่มีคนรู้จักกันจึงไม่มีการบันทึกไว้ว่าการ์ตูนได้กำเนิดขึ้นแล้วในประเทศไทย (ประเสริฐ มาสุปรีดิ์, 2524, หน้า 67)

การ์ตูนเริ่มเป็นที่นิยมมากในสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวพระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพ เมื่อมีเวลาว่างจากงานราชการจะทรงวาดภาพตักเตือน ล้อเลียนข้าราชการที่ประพฤติไม่ดี ฉ้อราษฎร์บังหลวง ลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ดุสิตสมิตและจากการที่พระองค์ทรงโปรดปรานการวาดภาพมาก จึงทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนอย่างจริงจัง การวาดภาพจึงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายและกว้างขวางในยุคนี้นักเขียนภาพล้อที่มีชื่อเสียงมากคือ เปล่ง ไตรปิ่น ซึ่งนำแบบการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมืองในประเทศไทย ดังนั้นจึงเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนล้อเลียนคนแรกของประเทศไทย เมื่อถึงสมัยรัชการที่ 7 เศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลก วงการการ์ตูนซบเซาเพราะหนังสือไม่อาจจำหน่ายได้อย่างแพร่หลาย จนถึงปี พ.ศ. 2475 อันเป็นช่วงของ

การเปลี่ยนแปลงการปกครองการ์ตูนเริ่มมีบทบาทขึ้น เนื่องจากนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียง คือ สวัสดิ์ จุฑะรพ ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนเรื่องยาวในประเทศไทย

ต่อมาในปี 2480 จัดเป็นการเริ่มยุคของประยูร จรรยาวงษ์ ผู้สร้างตัวละคร ศุขเล็ก ในปี 2495 พิมล กาฬสีห์ ได้ออกหนังสือการ์ตูนเพลินจิตฉบับตุ๊กตา ต่อจากนั้น ก็มีหนังสือในแนวนี้ออกมาอีกมากมาย เช่น หนูจ๋า เบบี้ เป็นต้น จนกระทั่งถึงชัยพฤกษ์การ์ตูน (อุทัย วรสุวรรณรักษ์, 2529, หน้า 25) ในระยะหลังมีหนังสือการ์ตูนจำนวนมากผลิตออกมาสู่ตลาดหนังสือ บางเล่มก็ได้รับความนิยม แต่บางเล่มก็สูญหายไปเพราะไม่ประสบความสำเร็จ ในจำนวนนี้ได้มีหนังสือการ์ตูนเล่มหนึ่งที่ได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน คือ หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะที่เริ่มพิมพ์จำหน่ายในปี 2517 จากนั้นมีนิตยสารในแนวนี้ออกมาอีก เช่น มหาสนุก เป็นต้น จนกระทั่งถึงยุคของการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเป็นที่นิยมอ่านกันมาก

ความหมายของการ์ตูน

คำว่าการ์ตูน (Cartoon) เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า "Cartoon" ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า คาโตเน (Cartoon) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจจะเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือแสดงจินตนาการฝันเฟื่อง (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์, 2540, หน้า 76)

ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2538, หน้า 90) ให้ความหมายไว้ว่า ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียน และจะให้ดูรู้สึกขบขัน บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว

จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง (2543, หน้า 144) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง ภาพเกินความจริง มีลักษณะง่าย ๆ อาจเลียนแบบธรรมชาติเรขาคณิตหรืออิสระ ตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก สื่อความหมายแทนหนังสือด้วยท่าทางอากัปกิริยาหรือการพูด แลดูสวยงาม น่าขัน ล้อเลียนเสียดสี

จินดา เกียรติกนก (2547, หน้า 32) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง ภาพวาด ภาพล้อ ภาพตลก หรือภาพบุคคล ซึ่งมักไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไป โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมือง และสังคม หรือเป็นสื่อเพื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี

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

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

สารานุกรมอเมริกัน (The Encyclopedia Americana) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า หมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญญาลักษณ์ มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้ความขบขันเป็นประการสำคัญ (พรพนิต พ่วงภิญโญ, 2531, หน้า 44)

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

อนงค์นาถ เงินทรัพย์ (2545, หน้า 9) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง ภาพวาดลายเส้น โดยมีลักษณะเป็นอิสระ มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง

ความหมายของการ์ตูนดังกล่าว อาจสรุปได้ว่าการ์ตูน หมายถึง ภาพเขียนที่ดูแล้วเข้าใจง่าย เกิดความรู้สึกสนุกสนาน ขบขัน อาจมีลักษณะบิดเบือนไปจากความเป็นจริง เพื่อสร้างความจูงใจให้แก่ผู้ดู

ประเภทของการ์ตูน

ประเภทของการ์ตูนจำแนกออกเป็นประเภทต่าง ๆ ด้วยกัน ดังนี้ (Kinder, 1959, p. 152 อ้างถึงใน เบญจมาศ สุชาติวุฒิ, 2535)

1. การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) หมายถึง ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียน เสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

2. การ์ตูนเรื่อง (Comic Book) หมายถึง การ์ตูนเรื่องที่มีความยาวเป็นเล่ม ๆ มีเรื่องราวต่อเนื่องกันหลาย ๆ ภาพ จัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2540, หน้า 80-81) ได้แบ่งประเภทการ์ตูนไว้ 7 ประเภท ดังนี้

1. ภาพล้อสังคม (Gog Cartoon) มักเป็นภาพในเชิงภาพล้อ โดยนักเขียนการ์ตูนภาพล้อโดยเฉพาะนิยมพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร

2. ภาพล้อการเมือง (Political and Editional Cartoon) เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศ เน้นทางด้านการเมืองและการปกครอง โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่านให้เห็นในเชิงตรงกันข้ามหรือขบขัน เสียดสี เป็นต้น

3. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูป 2 มิติ หรือหุ่นการ์ตูน 3 มิติ

4. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relations Cartoon) เป็นการ์ตูนในลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แตกต่างกันที่วัตถุประสงค์ว่า การ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่ง เพื่อกระตุ้นในการบอกข่าวแจ้งข่าว ให้ผู้อื่นได้ทราบโดยมิได้มุ่งหวังผลทางด้านการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

5. การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนในเชิงล้อเลียนบุคคล ให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความจริง

6. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) หมายถึง การทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใส แล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวเหมือนชีวิตจริง

7. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยาย นิทานต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ มักมีความยาวเป็นตอน ๆ ไม่สามารถจบลงภายในช่องเดียวเหมือนการ์ตูนภาพล้อ

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

1. การ์ตูนล้อสังคม พบเห็นได้มากในหนังสือพิมพ์รายวันและนิตยาสารที่ออกอย่างสม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาหยิบยกมาจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในระยะนั้น

2. การ์ตูนล้อการเมือง เนื้อหาของภาพเกิดจากข่าวและเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ยุคนั้น โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่าน

3. การ์ตูนโฆษณา มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าหรือสิ่งที่โฆษณานั้น

4. การ์ตูนล้อเลียน เป็นภาพล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกให้ดูเกินจริง

5. การ์ตูนเรื่องยาว เป็นการ์ตูนประกอบการบรรยายเรื่องยาว ที่มีเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบแบบต่อเนื่องสัมพันธ์กัน โดยแบ่งเป็นตอน ๆ ละ 4-5 กรอบ

6. ภาพยนตร์การ์ตูน คือ ภาพวาดการ์ตูนบนแผ่นฟิล์มที่มีความเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวภาพยนตร์ขึ้นมา

ดังนั้นพอจะสรุปได้ว่า การ์ตูนแบ่งได้โดยหลัก ๆ เป็น 2 ประเภท คือ การ์ตูนธรรมดาและการ์ตูนเรื่อง ซึ่งมีหลากหลายลักษณะการเขียน เช่น การ์ตูนล้อเลียนการเมือง การ์ตูนโฆษณา ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นต้น

ความชอบและความสนใจของเด็กต่อหนังสือการ์ตูน

จากรายงานการวิจัย เรื่อง "สภาพการผลิตและพัฒนาหนังสือสำหรับเด็ก" ของกระทรวงศึกษาธิการพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ร้อยละ 92.5 อ่านหนังสืออื่นนอกจากหนังสือเรียน โดยร้อยละ 83.9 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด ดังนั้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านของเด็กให้สอดคล้องกับความสนใจและความชอบแล้ว การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก ควรตระหนักถึงความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2541, หน้า 75-76)

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

นวลทิพย์ ปริญชาญกล (2538, หน้า 160) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเด็กและหนังสือการ์ตูนกับเด็กเป็นของคู่กัน โดยธรรมชาติเด็กสามารถนำเรื่องการ์ตูนที่อ่านใช้เป็นข้อสนทนาร่วมกับเพื่อน ๆ ได้

สุวรรณา สันคติประภา (2532, บทคัดย่อ) ศึกษาพฤติกรรมการอ่านของเด็กไทยในกรุงเทพมหานครพบว่า เด็กวัย 8 – 12 ปี ทั้งชายและหญิงชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุดถึงร้อยละ 96

อรอนงค์ ฤทธิ์ฤาชัย (2539, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า สิ่งที่เด็กชอบมากที่สุดคือ อ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งมากเป็นจำนวนร้อยละ 98.92

สำหรับสาเหตุที่เด็กชอบหนังสือการ์ตูนนั้นเนื่องมาจากคุณลักษณะพิเศษของหนังสือการ์ตูน คือ (รัตนา ภาชาฤทธิ์, 2534, หน้า 102)

1. **อ่านแล้วเข้าใจง่าย ภาพการ์ตูนเป็นตัวสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ต้องอ่านหนังสือทุกตัว เด็กอ่านหนังสือไม่เก่งก็อ่านได้ เด็กเพียงแต่ดูรูปภาพและอ่านเรื่องเล็กน้อยก็เข้าใจเรื่องได้ทันที โดยไม่ต้องคิดมาก**
2. ให้อารมณ์ขัน คลายความเครียด ให้ความพึงพอใจ เร้าใจให้เกิดความคิดที่เด็กชัดเจน
3. **สนองตอบความชอบ ความต้องการของเด็กได้ เช่น เด็กชอบการผจญภัย การ์ตูนก็พยายามสร้างเรื่องการผจญภัย ซึ่งตรงกับพฤติกรรมที่เด็กต้องการ**
4. **หาอ่านได้ง่าย ราคาถูก เด็กสามารถซื้ออ่านได้เองโดยไม่ต้องขอเงินพ่อแม่ซื้อหรือยืมเพื่อนอ่านได้**
5. **เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่าง รวดเร็ว ให้ความเคลื่อนไหว เด็กมักจะคิดว่าเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องจริง**
6. **ภาพให้ความรู้สึกเหมือนจริง มีความโลดแล่นคล้ายภาพจริง**

สรุปได้ว่าเด็กมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างมาก ดังนั้นการผลิตหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนแก่เด็กได้ตามความชอบและความสนใจ

คุณค่าของหนังสือการ์ตูน

คุณค่าของหนังสือการ์ตูน เป็นสิ่งที่ตระหนักกันโดยทั่วไป นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความเห็นว่า เพื่อช่วยให้เด็กเรียนดีขึ้นนั้นควรจะมีการปรับปรุงวิธีการ โดยหาสื่อที่เหมาะสมมาช่วย และเห็นว่าหนังสือการ์ตูนช่วยพัฒนาทักษะการเข้าใจในกระบวนการเรียนของเด็กได้

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

เป็นอย่างดี ซึ่งทำให้บังเกิดผลดีถึง 4 ประการ คือ (บุญเหลือ ทองเอี่ยม และสุวรรณ นาภู, 2538, หน้า 131)

1. ทำให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาของวิชาที่กำลังเรียนอยู่มากยิ่งขึ้น
2. ใช้สอนนักเรียนประเภทต่าง ๆ กันได้เป็นรายบุคคล และทำให้ช่วยการสอนได้ดีขึ้น
3. ฝึกและส่งเสริมการอ่านหนังสือได้เป็นอย่างดี
4. เร้าความสนใจในการอ่านเพิ่มขึ้น

หนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็กโดยสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้อย่างมาก เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมาก ๆ นั้น จะมีสมรรถวิสัยในการอ่านหนังสือได้คล่องแคล่วกว่า รู้จักจำรูปศัพท์และความหมายได้มากกว่าเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนน้อย

เด็กธรรมดาทั่ว ๆ ไป อ่านหนังสือการ์ตูนเดือนละครั้งก็สามารถเรียนรู้ศัพท์จากการอ่านได้มากพอ ๆ กับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หรือปีที่ 5 ถึงแม้จะมีพวกศัพท์แสลงปะปนอยู่ด้วยก็เป็นคำศัพท์ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันหรือในหนังสือทั่ว ๆ ไป อันเป็นศัพท์สำนวนทางภาษา และยังมีคำศัพท์ที่แปลกใหม่ สำหรับเด็กอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งก็นับว่าเป็นที่ต้องการของเด็กในอันที่จะเพิ่มขยายคำศัพท์ อันเป็นผลเนื่องมาจากการอ่านหนังสือการ์ตูนจะเป็นการเพิ่มประสบการณ์ในการอ่านของเด็กก่อนวัยเรียน หรือแม้แต่เด็กระดับประถมศึกษาที่จะเข้าเรียนระดับมัธยมศึกษาต่อไป แม้รูปศัพท์หรือประโยคคำถามในหนังสือการ์ตูนดังกล่าวจะไม่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ๆ แต่ก็เป็นไปในทำนองให้เนื้อหาสาระและความคิดของในโลกแห่งความฝัน อันสนองความต้องการทางด้านจินตนาการของเด็ก ๆ ซึ่งอาจจะเพิ่มการให้แง่คิดหรือคุณภาพที่ดีพอกับการที่เด็กต้องเสียเวลาในการอ่าน นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องผ่อนคลายความตึงเครียดของเด็ก และสนองความต้องการภายในของเด็ก ซึ่งไม่อาจแสดงออกมาได้ในโลกของความเป็นจริง แต่สามารถแสดงความคิดร่วมไปกับการอ่านหนังสือการ์ตูนนั้นได้ และผลที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนนั้นยังช่วยส่งเสริมให้เด็กเป็นคนช่างซักถามตามประสาเด็กที่เขาข้องใจ (Thorndike, 1941, pp. 110-113) ในปัจจุบันนี้ความคิดเป็นของคนทั่วไปของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาต่าง ๆ เป็นว่า การ์ตูนเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางการศึกษาแต่ต้องเป็นการ์ตูนที่มีคุณลักษณะที่ดี คุณค่าของการ์ตูนในสภาพความเป็นจริงแล้วจะสามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจและช่วยเร้าความตั้งใจของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าจะได้นำเอาเรื่องราวต่าง ๆ ที่ยาก เป็นนามธรรม (Abstract) มากมาเขียนเป็นการ์ตูน ก็สามารถถ่ายทอดสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม (Concrete) ได้ (ประสงค์ สุรสิทธิ์, 2515, หน้า 3)

วีระ พุฒกลาง (2514, หน้า 46) ได้สรุปคุณค่าของหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้

1. ทำให้เกิดมโนภาพที่ดีงาม หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยสร้างสรรค์ให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการที่ดีงาม

2. ทำให้เกิดความสนใจมากขึ้น หนังสือการ์ตูนโดยทั่วไปต่างก็มีสิ่งเร้าในตัวแล้วเช่น ตัวพระเอกหรือเนื้อเรื่องที่ตื่นเต้น ถ้าครูรู้จักเลือกหนังสือที่มีสาระเหมาะแก่วัยของเด็กมาให้อ่าน หรือแม้แต่ดูรูปภาพก็ยังจะทำให้นักเรียนเกิดความรักที่จะอ่านหนังสือยิ่งขึ้น

3. ทำให้เกิดความคิดที่ดี ธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนเป็นการเขียนหรือเล่าเรื่องโดยอาศัยภาพประกอบ ถ้าครูสามารถเลือกหนังสือที่ให้แนวความคิดที่ดีแล้วจะเป็นการช่วยสร้างสรรค์ความคิดให้เกิดขึ้นกับเด็กทีละน้อย

4. หนังสือการ์ตูนบางเล่ม บางเรื่อง จะทำให้เด็กจดจำวิธีการตลอดจนแม้แต่คำที่แปลก ๆ ออกไป ถ้าหนังสือดีมีสาระเด็กก็จะจดจำ แต่โดยทั่วไปเด็กมักจะจดจำในเรื่องที่แปลกใหม่เพื่อไว้คุยกับเพื่อน ๆ หรือแม้แต่กับครูเอง เด็กที่สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนมักจะจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้สูงกว่าเด็กที่อ่านหนังสือเรียนอย่างเดียวแต่ถ้าหนังสือเรียนมีภาพสวย ๆ ประกอบจะช่วยให้เด็กจดจำภาพได้เช่นกัน

ลาวรรณ โฉมเฉลา (2504, หน้า 377) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่าควรจะสนับสนุนให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าห้ามเด็ดขาด ทั้งนี้เพราะ

1. หนังสือการ์ตูนที่ดี อาจใช้เป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจในการอ่านแก่เด็กเป็นเบื้องต้นเพราะจากการค้นคว้าของนักการศึกษาพบว่าเด็กจะเริ่มสนใจรูปภาพก่อนสิ่งอื่น ๆ

2. หนังสือการ์ตูนที่ดีช่วยให้เกิดทักษะหรือความชำนาญในการอ่าน เพราะเด็กวัยนี้กำลังอยากรู้อยากเห็น

3. หนังสือการ์ตูนช่วยให้เด็กรู้จักเก็บความจากเรื่องที่ได้อ่าน เด็กส่วนมากจำเรื่องที่อ่านได้อย่างแม่นยำ

4. หนังสือการ์ตูนที่ดี สามารถเร้าให้เด็กสนใจการวาดภาพ

5. หนังสือการ์ตูนที่ดีก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

6. หนังสือการ์ตูนที่ดีก่อให้เกิดความสนุกสนาน รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

7. เด็กจะได้รับความรู้ทางวรรณคดี เหตุการณ์ปัจจุบัน และความรู้รอบตัวอย่างกว้างขวางจากการอ่านหนังสือการ์ตูน

สรุปได้ว่าหนังสือการ์ตูนนั้นเป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก ดูแล้วเข้าใจง่าย ชวนให้ติดตาม เราสามารถใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

หนังสือการ์ตูนกับการเรียนการสอน

ในการเรียนการสอนวิชาใดก็ตาม ถ้าผู้สอนรู้จักใช้สื่อการสอนให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และสอดคล้องกับความสนใจของเด็กแล้วสื่อการสอนเหล่านั้นย่อมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

เป็นอย่างยิ่ง สำหรับประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนนั้นพอสรุปได้ดังนี้ (สมนึก สุวรรณมูล, 2542, หน้า 41)

1. ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน

2. ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งสาระและความบันเทิงตลอดจนจดจำบทเรียนไปได้นาน

3. ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้รวดเร็วและแม่นยำกว่าการอ่านจากรายละเอียดในบทเรียน

4. ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและส่งเสริมประสบการณ์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความคิดรวบยอดในบทเรียนได้ดีขึ้น

จินตนา ใบกาซูยี (2534, หน้า 76-79) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนในการเรียนการสอนไว้ดังนี้คือ

1. ใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ เพื่อสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน

2. ใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสอ่านหนังสือหลาย ๆ เล่มประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ นั้น ซึ่งจะช่วยสร้างทรรศนะและความคิดให้กว้างขวางขึ้น

3. ใช้เป็นหนังสือเรียนในการเรียนแต่ละวิชา ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการจะต้องมีความพร้อมที่จะควบคุมคุณภาพของหนังสือการ์ตูนให้เป็นไปตามหลักสูตรที่ได้กำหนดไว้

ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี

หนังสือการ์ตูนที่ดีสามารถช่วยให้เด็กเกิดทักษะความชำนาญในการอ่าน ช่วยให้เด็กมีความคิดริเริ่ม และได้ความรู้ ความสนุกสนาน ดังนั้นในการจัดทำหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กควรทราบถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนดังต่อไปนี้ (อเนก รัตน์ปิยะภากรณ์, 2534, หน้า 24-26)

1. ปกสวยงาม ขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน หนังสือการ์ตูนที่จัดว่าสวยงามนั้นจะต้องมีการออกแบบ การเขียนภาพ การให้สี การจัดองค์ประกอบภาพ คำบรรยายและคำสนทนาของตัวการ์ตูน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะต้องเหมาะสมกลมกลืนกัน จึงจะทำให้หนังสือการ์ตูนนั้นดีได้

1.1 หน้าปกของหนังสือการ์ตูน เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก ภาพและชื่อเรื่องบนปกหนังสือควรจะสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องข้างใน

1.2 ลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน โดยทั่ว ๆ ไปจะมี 2 แบบ คือ รูปเล่มแบบแนวตั้ง และรูปเล่มแบบแนวนอน

1.3 ขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน ก็มีส่วนสำคัญ ควรจะมีขนาดที่เหมาะสมกับมือของเด็กสามารถพลิกอ่านได้สะดวก ซึ่งขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบมากที่สุดคือ ขนาด 13 x 18 ซม. รองลงมาได้แก่ ขนาด 14.8 x 21 ซม. และขนาด 18.5 x 26 ซม.

2. เนื้อหาที่ให้สิ่งที่ดีงามและความสนุกสนานเพลิดเพลิน หนังสือการ์ตูนที่ดีควรสอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้อง สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กหรือผู้อ่านได้ในสิ่งที่ดีงามจากการอ่านหนังสือการ์ตูนพร้อม ๆ กับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื้อเรื่องกับภาพควรจะสอดคล้องกับเรื่องราวต่าง ๆ ที่ดำเนินไปอย่างรวดเร็วไม่เยิ่นเย้อ และอย่าพยายามขัดเยียดเนื้อหาวิชาให้มากจนเด็กหรือผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย ทางที่ดีควรใช้วิธีสอดแทรกเข้าไปในคำสนทนาของตัวการ์ตูน

3. สำนวนภาษาที่สุภาพเข้าใจง่าย สำนวนภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูน ควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กวัยต่าง ๆ ในการอ่านและการเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่สุภาพเข้าใจง่ายไม่หยาบคาย คำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือควรใช้เป็นภาษาพูดเด็กจะเข้าใจง่ายกว่าภาษาเขียน และได้รสชาติมากกว่า ซึ่งจะทำให้หนังสือการ์ตูนสนุกสนานคล้ายชีวิตจริงที่เด็กใช้พูดในชีวิตประจำวัน

4. ภาพการ์ตูน หนังสือการ์ตูนจะขาดภาพการ์ตูนไม่ได้อย่างเด็ดขาด เพราะองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของหนังสือการ์ตูน คือ ภาพการ์ตูน ภาพการ์ตูนนั้นเป็นภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ อาจมีสีสันสวยงามหรือเป็นภาพลายเส้นขาวดำก็ได้ ภาพการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ ภาพการ์ตูนกับคำสนทนาของตัวการ์ตูนที่สอดคล้องสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว ภาพการ์ตูนในหนังสือหนึ่งหน้าอาจจะมีภาพได้หลายภาพ ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบ กรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม หนังสือหน้าหนึ่ง ๆ อาจมีภาพตั้งแต่ 1 – 9 กรอบภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน ขนาดกรอบภาพ และวัยของผู้อ่านหนังสือการ์ตูน

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 เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลองค้นคว้าหาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริงมิใช่ฝากชีวิตไว้กับโชคชะตา

2. ควรหลีกเหลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงไม่ได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจต่าง ๆ

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

3. เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จ ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์ มีกำลังใจต่อสู้และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้

บุญเหลือ ทองเอี่ยม และสุวรรณ นาภู (2538, หน้า 131) ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดีไว้ว่า ลักษณะที่ดีต้องให้ผลตามความมุ่งหมายของผู้ที่เขียนขึ้นมา ต้องแสดงให้เห็นเพียงแนวความคิดเดียวโดยการใช้ภาพที่แสดงให้เห็นถึงการเสียดสี สร้างจินตนาการที่ลึกซึ้งและให้สามารถมองเห็นเป็นเรื่องจริงจากสัญลักษณ์ประจำตัวของการ์ตูน ซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ร่วมแก่ผู้ดู เช่น อารมณ์ขัน ตื่นเต้น เศร้าโศก โกรธแค้น เป็นต้น

ดังนั้นสรุปได้ว่าในการผลิตหนังสือการ์ตูน จำเป็นต้องคำนึงถึงประโยชน์ของเด็กในสังคม โดยมุ่งผลิตหนังสือการ์ตูนที่ดี เพื่อให้เด็กได้รับรู้ความสนุกสนานและมีการสอดแทรกเนื้อหาความรู้คุณธรรมจริยธรรมเข้าไปกับตัวการ์ตูน ซึ่งหนังสือการ์ตูนที่ดียังสามารถช่วยให้เกิดทักษะที่ดีในการอ่านและได้รับความรู้เพิ่มขึ้นด้วย

การเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง

การเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องเป็นการเขียนเนื้อเรื่องของหนังสือที่จะนำไปวาดการ์ตูนลงในกรอบภาพให้ต่อเนื่องกัน โดยผู้เขียนจะต้องกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน ข้อความบรรยาย คำสนทนาของตัวการ์ตูน โดยมีขั้นตอนในการทำคล้าย ๆ กับการเขียนหนังสือประเภทอื่น ๆ ดังนี้คือ

1. ศึกษาหาข้อมูลและเก็บข้อมูล ผู้เขียนหรือผู้แต่งหนังสือจะต้องทำการศึกษาหาข้อมูลเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนก่อน ถ้าต้องการเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องก็ต้องศึกษาหาข้อมูลว่าการ์ตูนที่จะเขียนมีลักษณะอย่างไร จะเขียนให้ใครอ่าน ถ้าผู้อ่านเป็นเด็กก็ควรจะรู้ว่า เป็นเด็กในระดับไหน อายุประมาณเท่าไหร่ ส่วนเรื่องราวที่จะเขียนควรแทรกความรู้ คุณธรรม จริยธรรม อะไรบ้างให้กับผู้อ่าน สิ่งเหล่านี้ผู้เขียนจะต้องศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูล เตรียมการไว้ก่อนลงมือเขียนเรื่อง

2. จุดมุ่งหมาย การเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องต้องตั้งจุดมุ่งหมายไว้ก่อนว่าเรื่องราวที่จะเขียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ใครอ่าน เป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ต้องการให้คนอ่านได้อะไรจากการอ่านการ์ตูนที่ผู้เขียนแต่งขึ้นมานั้น และถ้าจะให้ความรู้สอดแทรกลงไปในหนังสือการ์ตูนเรื่องก็ควรมีจุดมุ่งหมายด้วยว่าจะให้ความรู้อะไร การที่จะต้องมีจุดมุ่งหมายก็เพื่อไม่ให้การเขียนเรื่องนั้นหลงทิศหลงทางไปเรื่อยเปื่อย

3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ ในขั้นนี้ผู้เขียนหรือผู้แต่งหนังสือการ์ตูนเรื่องจะต้องคิดและเขียนเนื้อเรื่องมาอย่างย่อ ๆ ว่ามีตัวละครหรือตัวการ์ตูนเด่น ๆ อะไรบ้าง เรื่องราวดำเนินเรื่องไปในแนวใด สอดแทรกเนื้อหาอะไรลงไปบ้างและเรื่องราวจบลงอย่างไร การได้ทราบเรื่องราว

อย่างย่อ ๆ ของหนังสือก็จะทำให้สามารถพิจารณาได้ว่า เรื่อง ๆ นี้เหมาะที่จะวาดภาพการ์ตูนแบบไหน เป็นการ์ตูนคนเหมือนจริง หรือการ์ตูนรูปสัตว์ ฯลฯ

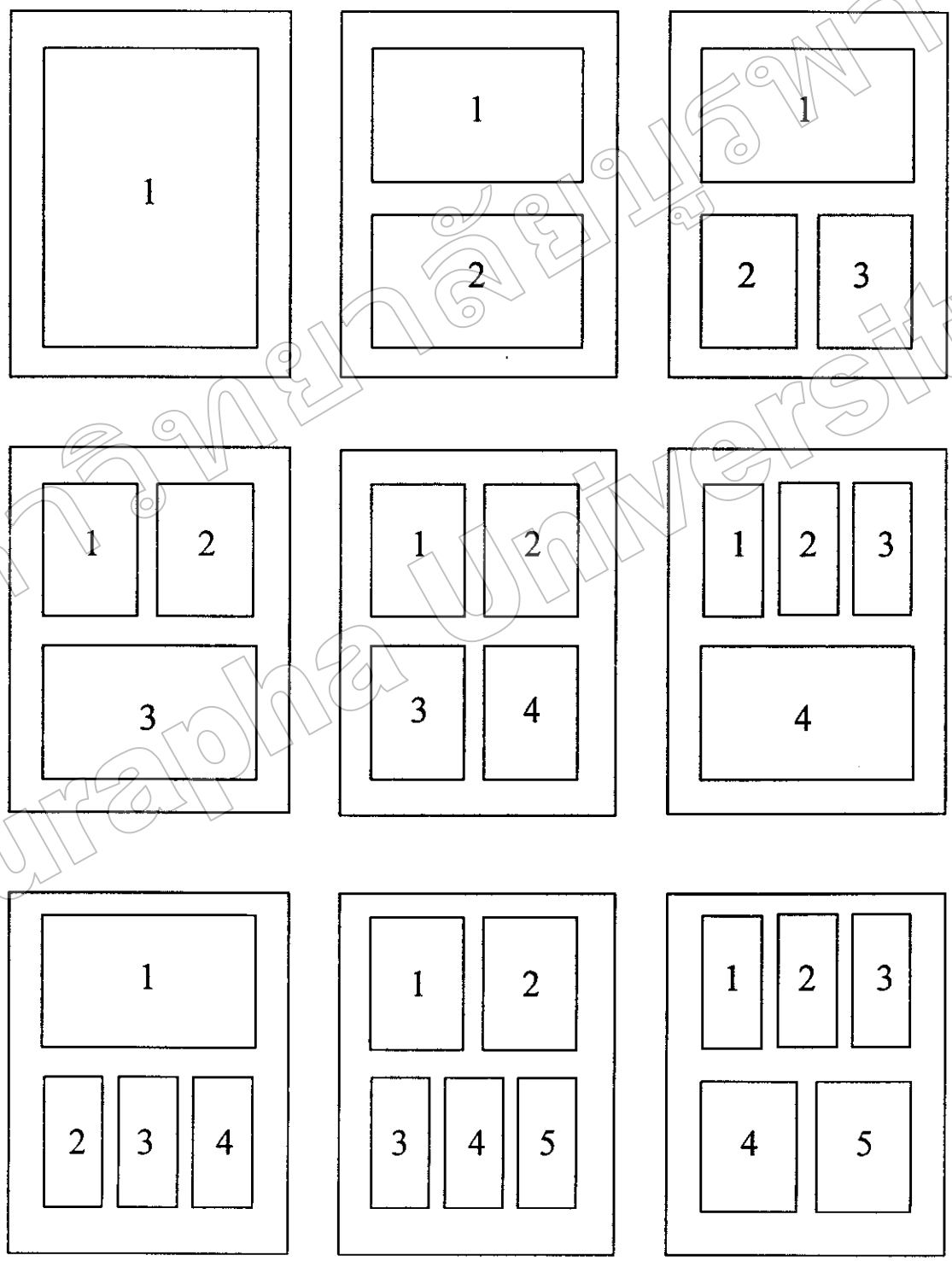
4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน ผู้เขียนที่แต่งเรื่องหนังสือการ์ตูน จะต้องคิดและกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน รูปแบบตัวการ์ตูนและฉาก การกำหนดลักษณะตัวการ์ตูนและฉากนั้นผู้เขียนต้องเขียนบรรยายลงไปว่า ตัวละครในเนื้อเรื่องย่อที่จะวาดเป็นการ์ตูนนั้นรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร เช่น ตัวละครในหนังสือการ์ตูนเป็นเด็ก ผู้เขียนต้องเขียนบรรยายแยกออกมาให้เห็นว่า เป็นเด็กผู้หญิงหรือเด็กผู้ชาย หน้าตาเป็นอย่างไร ใส่แว่นตาหรือไม่ ทรงผมเป็นอย่างไร เสื้อผ้าเป็นอย่างไร ควรจะบอกให้ละเอียด ยิ่งละเอียดมากเท่าไหร่ยิ่งดี ส่วนการกำหนดฉากของตัวการ์ตูนในแต่ละกรอบภาพนั้น ก็ใช้วิธีการเขียนบรรยายรายละเอียดลงไปว่าเป็นอย่างไร ลักษณะอย่างไร มีจุดเน้นตรงไหน

5. รูปแบบการเขียนต้นฉบับ การเขียนต้นฉบับหนังสือการ์ตูนเรื่องนั้นต้องทำหลังจากที่ผู้เขียนได้เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อขึ้นมา และกำหนดลักษณะรูปร่างหน้าตาตัวการ์ตูนในเนื้อเรื่องแล้ว ผู้เขียนจะต้องนำเค้าโครงเรื่องนั้นมาเขียนเป็นต้นฉบับ โดยเขียนบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพของแต่ละกรอบภาพ กำหนดขนาด จำนวน ตัวการ์ตูนในกรอบภาพ ฉากในกรอบภาพ ข้อความบรรยาย คำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพ ตั้งแต่กรอบภาพแรกไปจนจบเรื่องราวตามเค้าโครงเรื่องนั้น

หลักการเขียนข้อความบรรยาย การเขียนคำพูดของการ์ตูนลงในบอลลูนที่อยู่ในกรอบภาพ ให้ยึดหลักการเขียนและการอ่านหนังสือ คือ เริ่มเขียนข้อความบรรยายคำพูดแรกจากทางซ้ายมือไปทางขวามือและจากด้านบนลงมาทางด้านล่าง ข้อความบรรยายไม่ควรเขียนให้เกินเลยออกไปนอกกรอบภาพจะทำให้ดูไม่สวย ส่วนคำพูดของตัวการ์ตูนควรจะอยู่ในบอลลูนและบอลลูนนั้นก็ต้องอยู่ในกรอบภาพเดียวกับตัวการ์ตูนนั้น ๆ ด้วย ส่วนภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูนควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กวัยต่าง ๆ ในการอ่านและการเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่เรียบง่ายสุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย และไม่ควรใช้ศัพท์แสลง เพราะเด็กจะจดจำคำพูดของตัวการ์ตูนในหนังสือมาใช้ การถ่ายทอดภาษาเสียงสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษรได้ตามเสียงนั้น แต่ควรเขียนตัวสะกดการันต์ให้ถูกต้อง เช่น เสียงร้องแสดงความเจ็บปวด “โอ๊ย” เสียงฟ้าผ่า “เปรี้ยง” เสียงคนล้ม “โครม” เสียงฟ้าร้อง “ครืน” เป็นต้น

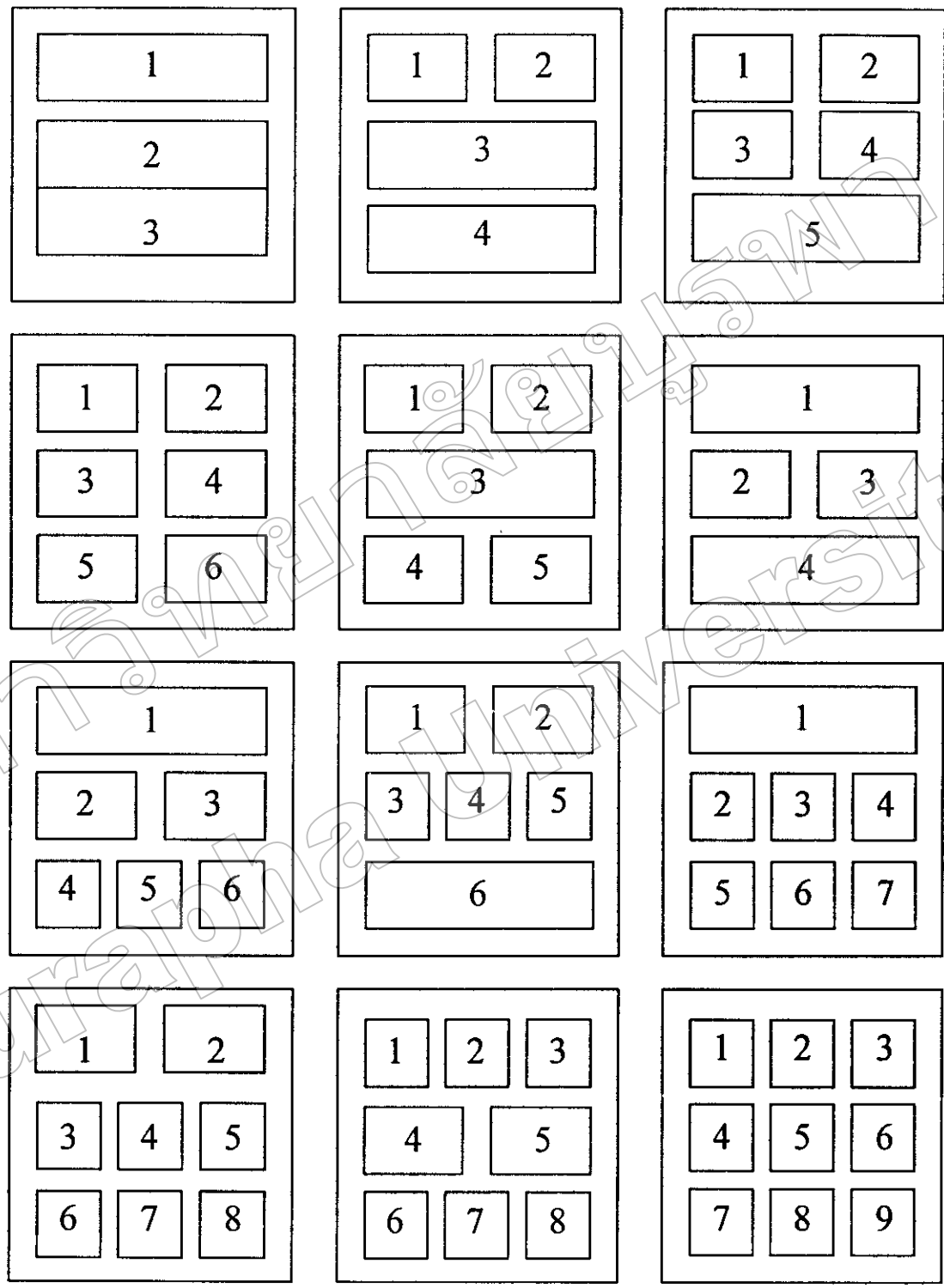
หลักการจัดกรอบภาพการ์ตูน การจัดกรอบภาพก็ยึดหลักการเดียวกันกับหลักการเขียนและการอ่านหนังสือ คือ กรอบภาพการ์ตูนกรอบที่หนึ่งต้องเริ่มต้นจากทางซ้ายมือไปทางขวามือและจากด้านบนมาทางด้านล่างเช่นกัน กรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม หนังสือหน้าหนึ่ง ๆ อาจมีภาพตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน ขนาดกรอบภาพและ

วัยของผู้อ่านหนังสือเป็นหลัก การจัดกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าออกเป็นหลาย ๆ กรอบภาพจะช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปด้วยดี และสามารถลดคำสนทนาของการ์ตูนในแต่ละกรอบลงได้ ดังภาพประกอบการจัดกรอบภาพการ์ตูนต่อไปนี้ (อเนก รัตน์ปิยะภาภรณ์, 2534, หน้า 26-44)



ภาพที่ 1 การจัดกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 1 – 5 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University



ภาพที่ 2 การจัดกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 3 – 9 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

รูปแบบการเขียนต้นฉบับหนังสือการ์ตูนเรื่องสำหรับเด็กนั้นสามารถทำได้ 2 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบสเก็ต เป็นรูปแบบที่ผู้เขียนเรื่อง สเก็ตภาพการ์ตูน ฉาก องค์ประกอบของภาพลงในกรอบภาพและเขียนข้อความบรรยาย คำสนทนาของการ์ตูนตามโครงเรื่องตั้งแต่เริ่มเรื่องไปจนจบเรื่อง การสเก็ตภาพการ์ตูนนี้ เป็นการสเก็ตแบบคร่าว ๆ เพื่อเป็นต้นแบบของความคิดในการวาดภาพการ์ตูน

2. รูปแบบเขียนสคริปต์ การเขียนสคริปต์การ์ตูนนั้นเหมาะกับผู้เขียนเรื่องที่วาดภาพไม่เป็นเลยแม้แต่น้อย แต่ผู้เขียนเรื่องก็สามารถจะถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือแล้วสามารถไปจัดทำเป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องได้ การเขียนสคริปต์การ์ตูนเรื่องนั้นเป็นแบบตาราง โดยมีตารางเป็นช่อง ๆ 4 ช่องด้วยกัน คือ ช่องที่ 1 หมายถึง หน้าของหนังสือ หน้าที่เท่าไหร่ ช่องที่ 2 หมายถึง กรอบภาพที่เท่าไหร่ กรอบที่ 1 หรือกรอบที่ 2 ซึ่งกรอบภาพนี้จะเรียงกันไปตามการจัดเรียงกรอบภาพที่กล่าวไว้ข้างต้น ช่องที่ 3 หมายถึง ลักษณะภายในกรอบภาพ ในช่องนี้ผู้เขียนเรื่องจะต้องเขียนบรรยายลักษณะต่าง ๆ ที่ต้องการให้ปรากฏอยู่ในกรอบภาพ ตั้งแต่ตัวการ์ตูนมีกี่ตัว ลักษณะท่าทางตัวการ์ตูนเป็นอย่างไร ฉากในกรอบภาพนั้นมีอะไรบ้างเขียนบรรยายบอกให้ละเอียด ช่องที่ 4 หมายถึง คำบรรยายหรือคำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพ เป็นช่องที่ผู้เขียนเรื่องจะต้องเขียนคำบรรยายเนื้อหา เนื้อเรื่อง และคำสนทนาของตัวการ์ตูนที่ต้องมีปรากฏอยู่ในกรอบภาพ

เมื่อผู้เขียนเรื่องเขียนสคริปต์การ์ตูนเรื่องตามเนื้อเรื่องย่อจนจบเรื่องแล้วก็ส่งบทสคริปต์การ์ตูนนี้ให้ผู้วาดภาพนำไปวาดภาพการ์ตูนเป็นต้นฉบับของหนังสือ

ตัวอย่าง การเขียนสคริปต์หนังสือการ์ตูน (อเนก รัตน์ปิยะภาภรณ์, 2534, หน้า 42)

หน้า	กรอบภาพ	ลักษณะภายในกรอบ	คำบรรยายหรือคำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพ
1	1	เป็นภาพวงกลมของยานอวกาศ วิ่งผ่านกาลเวลา	ปู่ : เอาละหลาน ๆ เราจะถึงบ้านกันเดี๋ยวนี้แหละ
2	2	ภาพยานอวกาศกำลังควงสว่าน มากลางท้องฟ้า	ระวังนะ : จะลงพื้นดินแล้ว ฟ้าว.....ว

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เป็นหลักสูตรแกนกลางหรือหลักสูตรระดับชาติที่มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขและมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามแนวนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศ จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ดังนี้

1. เป็นการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2. เป็นการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน โดยสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนา และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ

4. เป็นหลักสูตรที่จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

โครงสร้าง

เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ให้สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องมีแนวปฏิบัติในการจัดหลักสูตรสถานศึกษา จึงได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ 5 ส่วนดังนี้

1. ระดับช่วงชั้น

กำหนดหลักสูตรเป็น 4 ช่วงชั้น ตามระดับพัฒนาการของผู้เรียน ดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

2. สาระการเรียนรู้

กำหนดสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม ดังนี้

2.1 ภาษาไทย

2.2 คณิตศาสตร์

2.3 วิทยาศาสตร์

2.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

2.5 สุขศึกษาและพลศึกษา

2.6 ศิลปะ

2.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี

2.8 ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มนี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยอาจจัดเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มแรก ประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างฐานการคิด และกลยุทธ์ในการแก้ปัญหา และวิกฤติของชาติ

กลุ่มที่สอง ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม การเข้าร่วม และปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเองตามความถนัดและความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่ การพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยอาจจัดเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีคุณภาพ เพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ปลูกฝัง และสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม ซึ่งสถานศึกษาจะต้องดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย มีรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และกิจกรรมนักเรียนเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

4. มาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม ที่เป็นข้อกำหนดคุณภาพผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของแต่ละกลุ่ม เพื่อใช้เป็นจุดมุ่งหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ซึ่งกำหนดเป็น 2 ลักษณะ คือ มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

5. เวลาเรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดเวลาในการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 800-1,000 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละ 4-5 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 800-1,000 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละ 4-5 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 800-1,200 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละ 5-6 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีเวลาเรียนประมาณปีละไม่น้อยกว่า 1,200ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง

สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรมีความหลากหลาย เน้นสื่อเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนหรือนำสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวและในระบบสารสนเทศมาใช้ในการเรียนรู้โดยใช้วิจารณญาณในการเลือกใช้สื่อและแหล่งความรู้ เพื่อส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลระดับชั้นเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนทราบระดับความก้าวหน้าและความสำเร็จของตนเอง ผู้สอนจะเข้าใจความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

การวัดและประเมินผลระดับสถานศึกษา เป็นการประเมินผลเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าด้านการเรียนรู้เป็นรายชั้นปีและช่วงชั้น สถานศึกษาสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอน

การวัดและประเมินผลคุณภาพระดับชาติ เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและคุณภาพการจัดการศึกษาของแต่ละสถานศึกษา โดยประเมินในปีสุดท้ายของแต่ละช่วงชั้น

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

กลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นสาระที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับงานอาชีพและเทคโนโลยี มีทักษะการทำงาน ทักษะการจัดการ สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการทำงานอย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ร่วมมือและแข่งขันในระดับสากลในบริบทของสังคมไทย

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ดังกล่าว กลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี จึงกำหนดวิสัยทัศน์การเรียนรู้ที่ยึดงานและการแก้ปัญหาเป็นสำคัญ บนพื้นฐานของการใช้หลักการและทฤษฎีเป็นหลักในการทำงานและการแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดให้มีเนื้อหาสาระที่เป็นแก่นสาระความรู้ของกลุ่มอยู่ 5 สาระ คือ

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับทักษะ คุณธรรม และจิตสำนึก ในการทำงานเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว สามารถแก้ปัญหาในการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่องาน

สาระที่ 2 การอาชีพ เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับหลักการ คุณค่า และประโยชน์ของการประกอบอาชีพสุจริต ตลอดจนการเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

สาระที่ 3 การออกแบบและเทคโนโลยี เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถของมนุษย์ในการแก้ปัญหา และสนองความต้องการของมนุษย์อย่างสร้างสรรค์ โดยนำความรู้มาใช้กับกระบวนการเทคโนโลยี สร้างและใช้สิ่งของ เครื่องใช้ และเพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิต

สาระที่ 4 เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร การค้นหาความรู้ การสืบค้น การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ คุณค่าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในเนื้อหาสาระที่ 4 นี้ เป็นเนื้อหาสาระที่จะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

สาระที่ 5 เทคโนโลยีเพื่อการทำงานและอาชีพเป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีและเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการทำงานที่เกี่ยวการดำรงชีวิต ครอบครัวและอาชีพ

การจัดการเรียนรู้

กลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี มีแนวคิดหลัก (Main Concept) ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ โดยมีกลวิธีการจัดการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1. จัดการเรียนรู้ให้ครบองค์รวบของการพัฒนาตามศักยภาพผู้เรียน คือ ผู้เรียนต้องมีทั้งความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

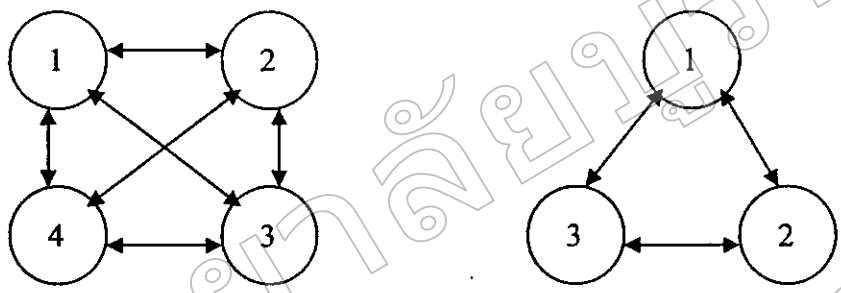
2. การจัดการเรียนรู้ต้องกำหนดเป็นงาน โดยแต่ละงานต้องเป็นไปตามโครงสร้างการเรียนรู้ของกลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี ทั้ง 7 ข้อ ดังที่กล่าวมาแล้ว ในการสอนแต่ละงานครบหรือไม่ครบทั้ง 7 ข้อก็ได้ ขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

3. การจัดการเรียนรู้สามารถนำเนื้อหาสาระภายในกลุ่มหรือจากกลุ่มวิชาอื่นมาบูรณาการกับสาระของกลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยีก็ได้

4. จัดการเรียนรู้ได้ทั้งภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมของสถานศึกษา ผู้เรียน และดุลพินิจของผู้สอน

5. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะดังนี้



1 คือ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

2 คือ การเรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้า

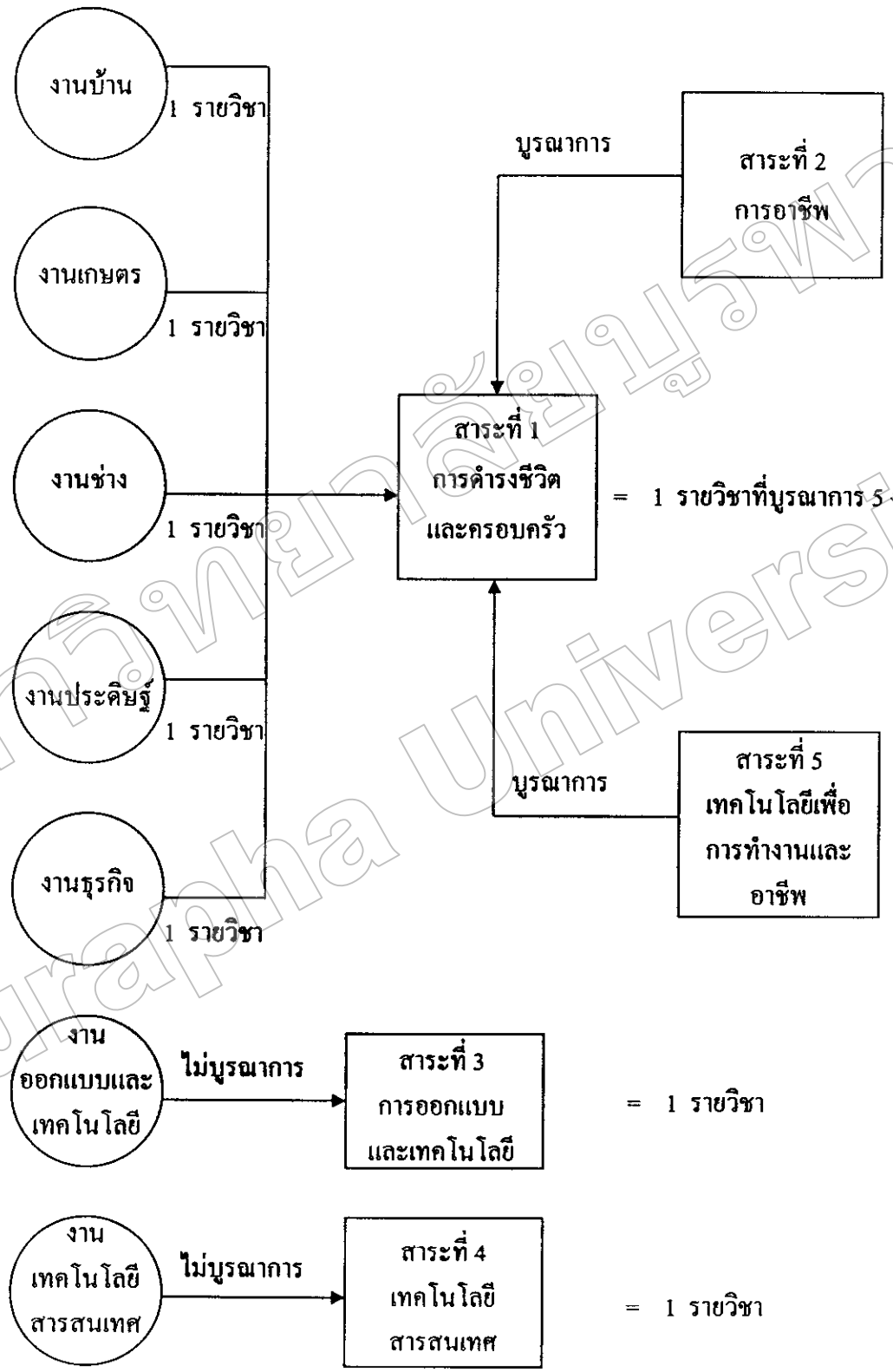
3 คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

4 คือ การเรียนรู้จากการทำงานกลุ่ม

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้สอนจะเริ่มต้นจากรูปแบบใดก่อนหลังก็ได้ และอาจจัดการเรียนรู้ให้ครบทั้ง 4 รูปแบบ หรือไม่ครบก็ได้

6. แนวการจัดสาระการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยยึดงานเป็นหลัก ซึ่งประกอบด้วย 7 งาน 5 สาระ ดังภาพประกอบต่อไปนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 62)

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University



ภาพที่ 3 แนวการจัดสาระการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

การวัดผลและประเมินผล

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ ควรมีการวัดผลและประเมินผลทั้งความรู้ความคิด ความสามารถ ทักษะและกระบวนการ เจตคติ คุณธรรมและจริยธรรม วิธีการวัดผลและประเมินผลต้องสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ การเก็บข้อมูลต้องตามสภาพความเป็นจริง เพื่อนำไปสู่การแปลผลที่สมเหตุสมผล มีความเที่ยงตรงทั้งในด้านของวิธีการวัดและโอกาสของการประเมิน

การวัดผลและประเมินผลของกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เน้นการวัดผลและการประเมินจากสภาพจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำผลในการเรียนรู้ถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่ชีวิตจริงได้ โดยใช้วิธีการวัดและประเมินผลดังนี้

1. การสังเกต ทำให้ได้ข้อมูลที่ดี ซึ่งการสังเกตตามกรอบจะต้องกำหนดจุดประสงค์ที่ต้องการวัดและเจาะจงผู้เรียนที่จะสังเกตไว้ ส่วนการสังเกตโดยไม่มีกรอบ ไม่ต้องระบุจุดประสงค์และจะสังเกตผู้เรียนคนใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

2. การสัมภาษณ์ ทำให้รู้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนที่ท่านไม่ได้สังเกตด้วยตนเองนั้นเหตุการณ์เป็นอย่างไร

3. การวัดผลและการประเมินด้านความสามารถ เป็นการประเมินจากการแสดงออกโดยตรงจากการทำงานต่าง ๆ เป็นสถานการณ์ที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นของจริงหรือใกล้เคียงกับสภาพจริง โดยประเมินจากกระบวนการทำงานกระบวนการคิด และผลงานที่ได้ เช่น การมอบหมายงานให้ทำการกำหนดชิ้นงานให้ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการ แล้วให้ผู้เรียนสร้างชิ้นงานที่มีลักษณะของการทำงานได้เหมือนหรือดีกว่าเดิม การสร้างสถานการณ์จำลองที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของผู้เรียน

4. การประเมินผลโดยใช้แฟ้มสะสมผลงาน เป็นการเก็บรวบรวมหลักฐานเกี่ยวกับผลงานของผู้เรียน จะแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของผู้เรียนและเปิดโอกาศให้ผู้เรียนได้แสดงออกด้วยตนเอง

5. การประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน เป็นการประเมินผลโดยการตัดสินใจของกลุ่มเพื่อนร่วมงานที่ใช้เกณฑ์การพิจารณา เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การช่วยเหลือกลุ่ม เป็นต้น

6. การประเมินกลุ่ม เป็นการประเมินผลจากงานของกลุ่มหรือกระบวนการทำงาน ในบางกิจกรรมอาจใช้การประเมินผลผลิต แต่ในบางกิจกรรมอาจใช้การประเมินผลกระบวนการปฏิบัติเท่านั้น

7. การประเมินผลตนเอง คือ การให้ผู้เรียนการประเมินตนเอง ทั้งด้านความคิดและด้านความรู้สึก โดยให้ผู้เรียนได้พูดถึงงานของตน มีขั้นตอนกระบวนการอย่างไร มีจุดบกพร่อง

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

จุดดีตรงไหน ผู้เรียนได้ความรู้สึกอะไรบ้าง มีความรู้สึกอย่างไรต่องานที่ทำ และเปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ ได้มีการวิพากษ์วิจารณ์งานของผู้เรียน

8. การเขียนงาน เป็นการให้ผู้เรียนเขียนรายงานเกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเอง เหมือนการสัมภาษณ์เพียงแต่ไม่มีคนคอยตั้งคำถามเท่านั้นเอง (กระทรวงศึกาธิการ, 2544, หน้า 145-155)

การสอนคอมพิวเตอร์ระดับประถมศึกษา

หลักสูตรการสอนคอมพิวเตอร์

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้จัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ในเนื้อหาสาระที่ 4: เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นสาระที่เกี่ยวกับข้อมูลและสารสนเทศ หลักการพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย หลักการแก้ปัญหาหรือสร้างงาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 116-118) การกำหนดสาระการเรียนรู้เนื้อหาสาระที่ 4: เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยสอดคล้องกับมาตรฐานและสาระการเรียนรู้ช่วงชั้น ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 มีรายละเอียดสาระการเรียนรู้ดังนี้

1. ข้อมูลและสาระสนเทศ มีสาระการเรียนรู้ คือ
   - 1.1 ความหมายและประโยชน์ของข้อมูล
   - 1.2 ประเภทข้อมูล
   - 1.3 แหล่งข้อมูล
   - 1.4 การรวบข้อมูล
   - 1.5 การประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ
   - 1.6 การจัดเก็บในรูปแบบที่เหมาะสม
2. การจัดการข้อมูล มีสาระการเรียนรู้ คือ การจัดการข้อมูลเบื้องต้น
3. เทคโนโลยีสารสนเทศ มีสาระการเรียนรู้ คือ
   - 3.1 บทบาทและประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ
   - 3.2 ส่วนประกอบและอุปกรณ์ของเครื่องคอมพิวเตอร์
   - 3.3 อุปกรณ์ต่อพ่วงพื้นฐาน
4. หลักการพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ มีสาระการเรียนรู้ คือ หลักการทำงานเบื้องต้น
5. การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย มีสาระการเรียนรู้ คือ
   - 5.1 ระบบเครือข่ายเบื้องต้น
   - 5.2 เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
   - 5.3 การสื่อสารข้อมูล

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

6. หลักการแก้ปัญหา มีสาระการเรียนรู้ คือ การใช้งานซอฟต์แวร์สำเร็จ

7. การสร้างงาน มีสาระการเรียนรู้ คือ

7.1 การวางแผนงาน

7.2 การสร้างงานตามวัตถุประสงค์

7.3 การนำเสนอข้อมูล

การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน

คอมพิวเตอร์เป็นจุดเริ่มต้นของเทคโนโลยีทางการศึกษาที่ได้นำเอาแนวคิด และวิธีการใหม่ ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน มีการทดลองนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในประเทศสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี 1950-1960 โดยสถาบันการศึกษาขนาดใหญ่ จะนำมาใช้ในการเก็บบันทึกข้อมูลกับผู้เรียน ต่อมาใช้ในการวิจัย และใช้ในการเรียนการสอน ในโครงการ Piato ของ University of Illinois โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนโดยเฉพาะ สำหรับการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในวงการศึกษาของประเทศไทยนั้น เริ่มมีบทบาทในช่วง 15 ปี ที่ผ่านมานี้ โดยระยะแรกส่วนใหญ่จะนำมาใช้ในการบริหารงานแต่ต่อมาได้นำมาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น (ครรชิต มาลัยวงศ์, 2535, หน้า 18)

คอมพิวเตอร์นับได้ว่าเป็นเครื่องมือที่มีบทบาทต่อการจัดการเรียนการสอนอย่างยิ่งในปัจจุบัน ซึ่งกล่าวได้ว่า การเรียนรู้จากคอมพิวเตอร์ช่วยสร้างความกระตือรือร้นและเป็นสิ่งจูงใจในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการซึ่งเป็นการเพิ่มประสบการณ์การเรียน และทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ครูเป็นศูนย์กลางการเรียนการสอน เช่น การสอนเพื่อให้รู้จักคอมพิวเตอร์ พื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการวางแผนการจัดการเรียนการสอนและคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้นั้น โดยการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสารสนเทศ เช่น ใช้แทนตำรา การเรียนรู้จากสื่อผสม เป็นต้น ดังที่ ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2541, หน้า 5) ได้แบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. การสอนเพื่อให้รู้จักคอมพิวเตอร์ รู้เรื่องคอมพิวเตอร์โดยตรง เช่น สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของคอมพิวเตอร์ รู้ระบบการทำงานสามารถสื่อสารกับคอมพิวเตอร์อย่างง่ายได้ ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็น สามารถเข้าใจภาษาของคอมพิวเตอร์ที่ใช้กันทั่วไปได้ ให้เข้าใจว่า คอมพิวเตอร์ทำอะไรได้ และเป็นประโยชน์อย่างไร นอกจากนี้ก็อาจเป็นการสอนให้รับรู้ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งอาจเรียกว่า เป็นการสอนเพื่อให้รู้จักคอมพิวเตอร์ (Computer Literacy)

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

2. นำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน หรือบริหารการเรียนการสอน (Computer Managed Instruction) เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาจัดระบบการเรียนการสอน โดยการบันทึกข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนของนักเรียน วิเคราะห์ลักษณะและพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อให้ครูได้ติดตามเป็นรายบุคคลได้ ซึ่งจะเป็นแนวทางให้ครูนำมาประกอบการพิจารณาหายุทธวิธีสอนที่เหมาะสม สามารถเลือกและจัดลำดับเนื้อหาวิชาให้เหมาะสมกับลักษณะและความสามารถของนักเรียนแต่ละคน และยังช่วยในการแบ่งกลุ่มการเรียนของนักเรียนได้ด้วย

3. นำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหรือเป็นตัวกลางที่จะช่วยนักเรียนเรียนรู้เนื้อหาวิชาต่าง ๆ ลักษณะนี้จะต้องประกอบด้วยโปรแกรมวิชาต่าง ๆ ที่ถูกสร้างไว้แต่ละเนื้อหาหรือแต่ละวิชาแล้วนำเอาโปรแกรมเหล่านี้ไปสอนโดยผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งที่รู้จักกันในชื่อ CAI (Computer Assisted Instruction) หรือคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ในด้านการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการจัดการเรียนการสอนนั้น Maddux et al. (1992, pp. 14-15) ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ดังต่อไปนี้

1. ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนในระดับประถมศึกษาที่เหมาะสม คือ 15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

2. จำนวนคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในโรงเรียนจะต้องมากกว่าหนึ่งในสี่ของจำนวนนักเรียนที่ใช้คอมพิวเตอร์ ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาถึงแม้จะมีจำนวนคอมพิวเตอร์ จำนวนนักเรียน และจำนวนโปรแกรมที่ใช้สอนเพิ่มขึ้น ระยะเวลาเฉลี่ยที่ใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนไม่ควรเพิ่มตาม

3. อย่างน้อยครูประถมศึกษาจำนวน 10 เปอร์เซ็นต์ ครูมัธยมศึกษา 27 เปอร์เซ็นต์ ของครูในโรงเรียนทั้งหมดต้องมีความรู้ ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี

4. นักเรียนในทุกระดับชั้นอย่างน้อยประมาณ 1 ใน 3 ของจำนวนทั้งหมดจะต้องมีเวลาในการฝึกฝน ในการใช้โปรแกรมต่าง ๆ

สำหรับนักเรียนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียนนั้น Evans (1986, pp. 107-108) และเพิ่มเกียรติ ขมวัฒนา (2532, หน้า 113) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนได้สอดคล้องกันว่า ควรจัดให้มีลักษณะดังนี้

1. จัดให้มีสถานการณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และความสนใจต่อการใช้คอมพิวเตอร์

2. มีเป้าหมายในการพัฒนาความเชื่อมั่น และฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์

3. ส่งเสริมให้มีการตระหนักที่จะเรียนรู้ถึงกระบวนการสารสนเทศและระบบต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์

4. พัฒนาการใช้เหตุผล และประยุกต์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ของนักเรียน

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

5. ส่งเสริมให้มีการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเต็มที่เพื่อที่จะให้เกิดทักษะและรู้ถึงข้อจำกัดต่าง ๆ

6. ให้นักเรียนได้ตระหนักเกี่ยวกับจรรยาบรรณ การทำงานร่วมกัน และการเก็บรักษาในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อให้การเรียนรู้คอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างมีความหมาย

7. พัฒนาความสามารถในการสื่อสาร ความรู้ทางสารสนเทศและมโนมติเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

สรุปได้ว่าการใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียน ซึ่งมีทั้งการใช้เพื่อการบริหาร การบริการและการเรียนการสอน แต่ผู้รับผิดชอบการใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมี 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายการบริหารและฝ่ายการจัดการเรียนการสอน เพราะฉะนั้นการใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียนจึงมีผู้บริหารเป็นผู้รับผิดชอบการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการบริหาร และครูผู้สอนเป็นผู้รับผิดชอบการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน

การปฏิรูปการศึกษานั้น นอกจากจะมีวัตถุประสงค์ในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการบริหารงานแล้ว ยังมุ่งหวังให้คอมพิวเตอร์เป็นปัจจัยสำคัญในการปฏิรูปการเรียนรู้ คือ การใช้คอมพิวเตอร์ในด้านการเรียนการสอน (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2540 ข, หน้า 19-21) โดยกล่าวถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสรุปได้ดังต่อไปนี้ คือ

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในด้านการเรียนการสอน

1. โปรแกรมระบบปฏิบัติการ Window เป็นโปรแกรมหลักที่รับคำสั่งจากผู้ใช้แล้วควบคุมอุปกรณ์ (Hardware) โปรแกรมประยุกต์ (Software) ให้ทำงานประสานกัน

2. โปรแกรมประยุกต์การใช้งานแบ่งเป็น 6 ประเภทดังนี้

2.1 โปรแกรมเวิร์ดโปรเซสเซอร์ (Word Processer) เป็นโปรแกรมเพื่อใช้ในการจัดทำเอกสาร เช่น โปรแกรม Microsoft Word 7.0

2.2 โปรแกรมนำเสนอข้อมูล (Graphic & Presentation) เป็นโปรแกรมนำเสนอข้อมูลเพื่อแสดงผลทางจอภาพ เช่น โปรแกรม Paint, Microsoft Power Point 7.0 ฯลฯ

2.3 โปรแกรมสเปรดชีต (Spread Sheet) เป็นโปรแกรมที่ใช้ในงานลักษณะของรูปแบบตารางเหมาะสำหรับการคำนวณ สถิติ บัญชี วิเคราะห์ข้อมูล เช่น โปรแกรม Microsoft Excel 7.0

2.4 โปรแกรมระบบฐานข้อมูล (Database Management) เป็นโปรแกรมที่มีลักษณะการทำงานในรูปแบบของการจัดฐานข้อมูล ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดเก็บข้อมูลและสืบค้นข้อมูลที่เป็นระบบ

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

2.5 โปรแกรมการติดต่อสื่อสาร (Communications) เป็นโปรแกรมที่มีลักษณะการทำงานในรูปแบบของการเชื่อมต่อกับระบบการติดต่อสื่อสาร โดยผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า "โมเด็ม"

2.6 โปรแกรมใช้งานเฉพาะด้าน เป็นโปรแกรมที่เขียนขึ้น เพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น โปรแกรมทางบัญชี โปรแกรมทางด้านการศึกษา โปรแกรมเกม และความบันเทิงเป็นต้น

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์หลายรูปแบบที่พัฒนามาจากบทเรียน เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนเรียนตามระดับความรู้ ความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน รูปแบบของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีอยู่ 5 รูปแบบ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2540 ข, หน้า 22-24) ดังต่อไปนี้

1. CAI แบบเสนอเนื้อหาใหม่ (Tutorial) เป็น CAI ที่ใช้เพื่อสอนเสริม สอนกึ่งทบทวน หรือเพื่อให้ผู้เรียน ศึกษาหาความรู้ล่วงหน้าก่อนการเรียนในชั้นปกติ หรืออาจเป็นการจัดกิจกรรมจากครูผู้สอนทั้งในและนอกเวลาเรียนปกติ

2. CAI แบบฝึกหัดและแบบฝึกหัด (Drill and Practice) เป็น CAI ที่ใช้เพื่อฝึกทักษะทบทวนความรู้ที่ได้เรียนไปแล้ว ซึ่งส่วนมากจะเป็นบทเรียนด้านภาษาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ที่มีลักษณะของเนื้อหา เน้นความรู้ การฝึกทักษะและการทดลอง เป็นต้น

3. CAI แบบสร้างสถานการณ์จำลอง (Simalation) เป็น CAI ที่ใช้เพื่อสอนเนื้อหาใหม่ หรือเพื่อฝึกทักษะ ทบทวนสอนเสริม ในสิ่งที่ศึกษาทดลองไปแล้ว โดยเน้นรูปแบบการสร้างสถานการณ์ เช่น การสร้างสถานการณ์ซื้อขาย เพื่อเรียนรู้หรือทบทวนเรื่องการบวก ลบ คูณ หาร เป็นต้น

4. CAI แบบเกมการสอน (Instructional Games) เป็น CAI ที่ใช้เพื่อฝึกและทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปแล้วคล้ายกับแบบฝึกทักษะและแบบฝึกหัด แต่เปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอให้สนุกตื่นเต้นขึ้น เป็นการกระตุ้น จินตนาการและกระตุ้นความรู้อยากเห็น

5. CAI แบบใช้ทดสอบ (Test) เป็น CAI ที่ใช้เพื่อทดสอบความรู้ และพิมพ์ผลการทดสอบของนักเรียน การทดสอบดังกล่าว อาจเป็นการทดสอบ ก่อนเรียน (Pre- Test) หรือหลังการเรียน (Post-test) หรือทั้งก่อนและหลังการเรียน และแต่การออกแบบ การตั้งคำถามอาจผสมผสานวิธีการสร้าง CAI แบบสร้างสถานการณ์จำลองเข้ามาร่วมด้วยกันได้

การสอนเด็กวัยประถมศึกษา

ในการจัดการเรียนการสอนให้แก่เด็กวัยประถมศึกษา อายุ 6 – 12 ปี นั้น ผู้เกี่ยวข้องจะต้องรู้เรื่องจิตวิทยาพัฒนาของเด็กในวัยนี้เป็นอย่างดี เพื่อจะได้จัดการเรียนการสอนอย่างได้ผล

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

จากการศึกษาพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ (Piajet) พบว่า เด็กวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบและสนใจ เรื่องวัตถุธรรม มีความเข้าใจเรื่องสัญลักษณ์ มีประสบการณ์จากการกระทำสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้มีการแสดงออกซึ่งความอยากรู้อยากเห็นสนใจสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวางมีการแสดงความคิดและความรู้สึก ออกมาโดยการวาด การเขียนอย่างอิสระและการสร้างสรรค์ตามความนึกคิด และได้แบ่งความต้องการของเด็กระดับประถมศึกษาไว้ดังนี้ (สมพร สุทัศนีย์, 2535, หน้า 33)

1. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)
2. ความต้องการด้านความเป็นเจ้าของ (Belongingness and Love need)
3. ความต้องการความนิยมนับถือสรรเสริญ (Extem Need)
4. ความต้องการยอมรับสภาพ ความสามารถของตนเอง (Selgf – Actualization)

ครูควรให้ความสนใจด้านความรู้ความต้องการทางกายของเด็กแต่ละคน จัดให้มีขอบเขตของการกระทำต่าง ๆ ในชั้น รวมทั้งกฎระเบียบปฏิบัติต่าง ๆ ที่ยุติธรรมต่อเด็กทุกคน ปฏิบัติต่อเด็กโดยปราศจากความข่มขู่ต่าง ๆ หาทางให้ทุกคนเป็นสมาชิกที่เป็นที่ต้องการของหมู่คณะ

สรุปได้ว่างานของเด็กดังกล่าวข้างต้นค่อนข้าง จะสลับซับซ้อนและมีความสำคัญมาก เพราะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ งานดังกล่าว จึงมีผลต่อความต้องการเบื้องต้นของแต่ละบุคคล ครูสามารถใช้การเล่นต่าง ๆ เพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนาดังกล่าวได้โดยที่ครูจัดหาเครื่องอำนวยความสะดวก อุปกรณ์ และสถานที่ที่ใช้ในการเรียนรู้ให้แก่เด็ก

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic Achievement) หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นการตรวจสอบความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผล (Level of Accomplishment) ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไร ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสดงความสามารถดังกล่าวในรูปของการกระทำจริง ให้ออกเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องใช้ “ข้อสอบภาคปฏิบัติ” (Performance Test)

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา (Comcept) อันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ "ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์" (Achievement Test) (ไพศาล หวังพานิช, 2523, หน้า 137)

เครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบของครู (Teacher Made Test) หมายถึง ชุดของคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นซึ่งเป็นข้อคำถามที่เกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียนว่านักเรียนมีความรู้มากแค่ไหน บกพร่องที่ตรงไหน จะได้สอนซ่อมเสริม หรือเป็นการวัดดูความพร้อมที่จะเรียนบทเรียนใหม่ ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการของครู

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชา หรือจากครูที่สอนวิชานั้น แต่ผ่านการทดลองคุณภาพหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอ จึงสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบนั้น สามารถใช้เป็นหลักเปรียบเทียบผลเพื่อประเมินค่าของการเรียนการสอนในเรื่องใด ๆ ก็ได้ แบบทดสอบมาตรฐานในด้านการแปลคะแนนด้วยการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะต้องสอดคล้องกับพฤติกรรม 3 ด้าน คือ

2.1 ด้านความรู้ ความคิด (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับกระบวนการต่าง ๆ ทางสติปัญญาและสมอง

2.2 ด้านความรู้สึก (Affective Domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการในด้านความสนใจ คุณค่า ความซาบซึ้ง และเจตคติต่าง ๆ ของนักเรียน

2.3 ด้านการปฏิบัติการ (Psycho – Motor Domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะในการปฏิบัติและดำเนินการ เช่น การทดลองเป็นต้น (ไพศาล หวังพานิช, 2523, หน้า 140)

อารมณ์ เพชรชื่น (2527, หน้า 44) ได้วิเคราะห์คุณลักษณะของนักเรียนประถมศึกษาที่พึงปรารถนาตามจุดมุ่งหมาย ของหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ได้จำแนกออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ด้านความคิด (Cognitive Domain) เกี่ยวกับสภาพสมองมี 6 ด้าน คือ

1.1 ด้านความจำ หมายถึง ความสามารถระลึกถึงเรื่องราว ประสบการณ์ที่ผ่านมา

1.2 ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการจับใจความสำคัญของเรื่อง ย่อใจความสำคัญ แปลความหมาย ตีความ และขยายความหมายของเรื่องได้

1.3 การนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้หรือหลักวิชาการที่เรียนมาแล้วในการสร้างสถานการณ์จริง ๆ หรือสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้

1.4 การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ หรือวัตถุสิ่งของ เพื่อต้องการค้นหาสาเหตุเบื้องต้น หาความสัมพันธ์ระหว่างใจความระหว่างส่วนระหว่างตอน ตลอดจนหาหลักการที่แฝงอยู่ในเรื่อง

1.5 การสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้มาจัดระบบใหม่เป็นเรื่องใหม่ที่ไม่เหมือนเดิม มีความหมายและประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม

1.6 การประเมินค่า หมายถึง การวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล เรื่องราววัสดุสิ่งของอย่างมีหลักเกณฑ์

2. ด้านจิตใจ (Affective Domain) เป็นคุณลักษณะด้านจิตใจ ความรู้สึก เจตคติ และค่านิยม

3. ด้านปฏิบัติ (Psycho-Motor Domain) เป็นคุณลักษณะเกี่ยวกับกล้ามเนื้อและระบบประสาท

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

นุชนาฏ อังคะนาวิน (2541, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการสร้างหนังสือภาพการ์ตูนประกอบการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องรูปทรงและปริมาตรของทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า หนังสือภาพการ์ตูนประกอบการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผ่านการตรวจประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินหนังสือจำนวน 5 ท่าน ให้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์วิชาคณิตศาสตร์ และหาประสิทธิภาพได้ 87.78/86.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

ศราวุธ จักรเป็ง (2541, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนกับการสอนปกติ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยในเนื้อเรื่องสังข์ทองของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนสูงกว่านักเรียนที่ใช้การสอนแบบปกติ

อุดมพร สุพรรณหงศ์ (2541, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงผลของการวางตำแหน่งคำถามที่แตกต่างกันสองชนิด ในหนังสือการ์ตูนเสริมการอ่านที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีคำถามแทรกใน

เนื้อหามีความเข้าใจในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีคำถามหลังการอ่านเนื้อหา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ฉันธนีย์ เกษมมงคล (2542, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการสร้างหนังสือการ์ตูนส่งเสริมสิ่งแวดล้อม เรื่อง "ปัญหาสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นและการอนุรักษ์ป่าชายเลน" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนส่งเสริมสิ่งแวดล้อม เรื่อง "ปัญหาสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นและการอนุรักษ์ป่าชายเลน" มีประสิทธิภาพ 82.3/80.9 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนสูงกว่าก่อนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในทางที่ดีต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นและการอนุรักษ์ป่าชายเลน

พิมพ์ประไพ มนทิราลัย (2545, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่ใช้สิ่งช่วยขจัดความคิดรวบยอดล่วงหน้าต่างชนิดกัน ของนักเรียนที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านต่างกัน ผลการวิจัยสรุปว่า ความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจสูง ปานกลางและต่ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อนงค์นาถ เงินทรัพย์ (2545, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบเรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยสรุปว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่อง หลังการอ่านมีทัศนคติเชิงจริยธรรมสูงกว่าก่อนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ธานินทร์ ฉัตรเจริญพร (2546, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงการพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องเรื่องสัญญาณจราจรและเครื่องหมายจราจร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยสรุปว่า หลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง เรื่องสัญญาณจราจรและเครื่องหมายจราจร มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการอ่านนักเรียนมีความรู้สูงกว่าก่อนการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง

สมร วงษ์สันต์ (2546, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงหนังสือภาพการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนการใช้ห้องสมุด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยสรุปว่า หนังสือภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 89.33/86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้

จินดา เกียรติกนก (2547, หน้า 83) ได้ศึกษาถึงการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เรื่อง กฎหมายน่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยสรุปว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เรื่อง กฎหมายน่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 90.38/92.31 ซึ่งสูงกว่า

เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ โดยนักเรียนสามารถทำแบบทดสอบท้ายบทเรียนได้เฉลี่ยร้อยละ 90.38 และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เฉลี่ยร้อยละ 92.31

งานวิจัยต่างประเทศ

คราวน์ลี่ (Crowley, 1986, abstract) ได้ศึกษาถึงการใช้การ์ตูนในการบำบัดรักษาความบกพร่องทางสมองและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กพบว่าได้ผลเป็นอย่างดี

กิลเบริต์ (Gilbert, 1990, abstract) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการทางด้านการเรียนรู้และสติปัญญา พบว่า การ์ตูนเป็นปัจจัยสำคัญ สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านการเรียนรู้และสติปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้งเพศชายและเพศหญิงได้เป็นอย่างดี

มาร์แชล (Marshall, 1994, p. 4) ได้ศึกษาในเรื่องของพฤติกรรมการทำงาน การเล่น และการเรียนของเด็ก โดยการให้งานทำ ผลสรุปว่า ครูควรมีการผสมผสานกันระหว่างการทำงาน การเล่น และการเรียน

ทอมสัน (Thomson, 1995, p. 55) ได้ศึกษาผลของการ์ตูนโปรแกรม "CRO" ที่มีต่อความรู้และทัศนคติวิชาวิทยาศาสตร์ โดยเปรียบเทียบการเรียนปกติของนักเรียนเกรด 4 ผลการศึกษาพบว่า ความรู้และทัศนคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ไม่แตกต่างกัน และบทเรียนโปรแกรม "CRO" มีผลต่อเด็กมาก โดยเฉพาะกับเด็กผู้หญิงและเด็กที่มาจากสังคมด้อยพัฒนา

บูท (Booth, 1998, p. 153) ได้ศึกษาการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัยและจิตพิสัยของเด็กจากการ์ตูนที่เสนอทางโทรทัศน์ ของนักเรียนเกรด 4 จำนวน 104 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้เรียนรู้จากการ์ตูนสามารถฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ได้จากการ์ตูน นักเรียนมีทักษะในการคิดสูงขึ้น และนำข้อเรียนรู้ด้านพุทธพิสัยและจิตพิสัยไปประยุกต์ใช้ในการฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ได้ เพศ ชนชาติ ฐานะทางเศรษฐกิจ สังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่มีผลต่อการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัยและจิตพิสัยของนักเรียนที่เรียนจากการ์ตูน

จากผลงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าวนั้น พอจะสรุปได้ว่าเด็กส่วนใหญ่สนใจชอบอ่านหนังสือการ์ตูน รวมทั้งสื่อการเรียนการสอนที่มีภาพการ์ตูนเป็นส่วนประกอบและเมื่อนำการ์ตูนไปผนวกในหนังสือที่เป็นสื่อในการเรียนการสอนที่มีภาพการ์ตูนเป็นส่วนประกอบเด็กจะมีความสนใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี สามารถนำมาประกอบใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางเรียนที่ดีขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาได้มากกว่าหนังสือที่มีคำบรรยายล้วน ๆ ดังนั้นการ์ตูนจึงมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็ก สามารถปรับปรุงบุคลิกภาพของเด็ก ๆ ได้

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University