

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย โดยแบ่งเป็นหัวข้อดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
2. การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
3. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วงชั้นที่ 2
4. สาระเนื้อหาจังหวัดชลบุรี
5. หนังสือการ์ตูนและการสร้างหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็ก
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

กระทรวงศึกษาธิการโดยอาศัยอำนาจตามความในบทเฉพาะกาลตามมาตรา 74 แห่ง พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เห็นสมควรกำหนดให้มีหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 โดยยึดหลักความมีเอกภาพด้านนโยบายและมีความหลากหลายในการปฏิบัติ กล่าวคือ เป็นหลักสูตรแกนกลางที่มีโครงสร้างหลักสูตรยืดหยุ่น กำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ในภาพรวม 12 ปี (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 1)

การจัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุล โดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ให้ความสำคัญต่อความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติ และสังคมโลก รวมทั้งความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของสังคมไทย และระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา ความรู้และทักษะด้าน

คณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข

สถานศึกษาจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ผสมผสานสาระความรู้ต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน ปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ และสามารถเทียบโอนผลการเรียนและประสบการณ์ได้ทุกระบบการศึกษา (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 3)

โครงสร้าง

1. ระดับช่วงชั้น กำหนดหลักสูตรเป็น 4 ช่วงชั้น ตามระดับพัฒนาการของผู้เรียนดังนี้
 - 1.1 ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
 - 1.2 ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
 - 1.3 ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3
 - 1.4 ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6
2. สาระการเรียนรู้ กำหนดสาระการเรียนรู้เป็น 8 กลุ่มดังนี้
 - 2.1 ภาษาไทย
 - 2.2 คณิตศาสตร์
 - 2.3 วิทยาศาสตร์
 - 2.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 2.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
 - 2.6 ศิลปะ
 - 2.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
 - 2.8 ภาษาต่างประเทศ
3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

3.1 กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน เสริมสร้างทักษะชีวิต ภาวะทางอารมณ์

3.2 กิจกรรมนักเรียนเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบวงจร ตั้งแต่ศึกษา วิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมิน และปรับปรุงการทำงาน โดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เช่น ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด และผู้บำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น

4. มาตรฐานการเรียนรู้ กำหนดเป็น 2 ลักษณะ คือ

4.1 มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นมาตรฐานการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนเรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4.2 มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น เป็นมาตรฐานการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนเรียนจบในแต่ละช่วงชั้น

5. เวลาเรียน หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดเวลาในการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ดังนี้

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

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

5.3 ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 1,000 – 1,200 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละ 5 – 6 ชั่วโมง

5.4 ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 มีเวลาเรียนปีละไม่น้อยกว่า 1,200 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง

การจัดการเรียนรู้ พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ฉะนั้นครูผู้สอนและผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้แนะ ผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้ช่วยเหลือ ส่งเสริม และสนับสนุนผู้เรียน ในการแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้สร้างสรรค์ความรู้ของคน

การเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ มีกระบวนการและวิธีการที่หลากหลาย ผู้สอนต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านร่างกายและสติปัญญา วิธีการเรียนรู้ ความสนใจและความสามารถของผู้เรียนเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในแต่ละช่วงชั้นควรใช้รูปแบบวิธีการที่

หลากหลาย เน้นการจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากธรรมชาติ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและการเรียนรู้แบบบูรณาการ การใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้คุณธรรม ทั้งนี้ต้องพยายามนำกระบวนการจัดการ กระบวนการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม กระบวนการคิดและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปสอดแทรกในการเรียนการสอนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เนื้อหาและกระบวนการต่าง ๆ ข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะองค์รวม การบูรณาการเป็นการกำหนดเป้าหมาย การเรียนร่วมกัน ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยนำกระบวนการเรียนรู้จากกลุ่มสาระเดียวกันหรือต่างกลุ่มสาระการเรียนรู้มาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจัดได้หลายลักษณะ เช่น

1. การบูรณาการแบบผู้สอนคนเดียว ผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ กับหัวข้อเรื่องที่สอดคล้องกับชีวิตจริงหรือสาระที่กำหนดขึ้นมา เช่น เรื่องสิ่งแวดล้อมน้ำ เป็นต้น และกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มสาระต่าง ๆ เช่น การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ การคิดวิเคราะห์ต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะและกระบวนการเรียนรู้ไปแสวงหาความรู้ความจริงจากหัวข้อเรื่องที่กำหนด

2. การบูรณาการแบบคู่ขนาน มีผู้สอนตั้งแต่สองคนขึ้นไปร่วมกันจัดการเรียนการสอน โดยอาจยึดหัวข้อเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วบูรณาการเชื่อมโยงแบบคู่ขนาน เช่น ผู้สอนคนหนึ่งสอนวิทยาศาสตร์เรื่องเงา ผู้สอนอีกคนอาจสอนคณิตศาสตร์เรื่องการวัดระยะทาง โดยการวัดเงา คิดคำนวณในเรื่องเงาในช่วงเวลาต่าง ๆ จัดทำกราฟของเงาในระยะต่าง ๆ หรืออีกคนหนึ่งอาจให้ผู้เรียนรู้ศิลปะเรื่องเทคนิคการวาดรูปที่มีเงา

3. การบูรณาการแบบสหวิทยาการ ในลักษณะนี้นำเนื้อหาจากหลายกลุ่มสาระมาเชื่อมโยงเพื่อจัดการเรียนรู้ อาจจัดการเรียนการสอนร่วมกันในเรื่องเดียวกัน เช่น เรื่องวันสิ่งแวดล้อมของชาติ ผู้สอนภาษาไทยจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนรู้ภาษาคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ผู้สอนวิทยาศาสตร์จัดกิจกรรมค้นคว้าเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ผู้สอนสังคมศึกษาให้ผู้เรียนค้นคว้าหรือทำกิจกรรมชมรมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและครู ผู้สอนสุขศึกษาอาจจัดให้จัดทำกิจกรรมเกี่ยวกับการรักษาสิ่งแวดล้อมให้ถูกสุขลักษณะ เป็นต้น

4. การบูรณาการแบบโครงการ โดยผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันสร้างสรรค์โครงการขึ้น โดยใช้เวลาการเรียนต่อเนื่องกันได้หลายชั่วโมง ด้วยการนำเอาจำนวนชั่วโมงของวิชาต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนเคยสอนแยกกันนั้นมารวมเป็นเรื่องเดียวกัน มีเป้าหมายเดียวกันในลักษณะของการสอนเป็นทีม เรียนเป็นทีม

สื่อการเรียนรู้ การจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ และเรียนรู้ได้จากสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้

ทุกประเภท รวมทั้งจากเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น ชุมชนและแหล่งอื่น ๆ เน้นสื่อที่ผู้เรียนและผู้สอนใช้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียน ผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ขึ้นเอง หรือนำสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวและในระบบสารสนเทศมาใช้ในการเรียนรู้ โดยใช้วิจารณญาณ ในการเลือกใช้สื่อและแหล่งความรู้ โดยเฉพาะหนังสือเรียนควรมีเนื้อหาสาระครอบคลุมตลอดช่วงชั้น สื่อสิ่งพิมพ์ควรจัดให้มีอย่างเพียงพอ

ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรมีความหลากหลาย ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่น ๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และต่อเนื่องตลอดเวลา

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ สถานศึกษาในฐานะผู้รับผิดชอบจัดการศึกษาจะต้องจัดทำหลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติในการวัดและประเมินผลการเรียนของสถานศึกษา เพื่อให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายถือปฏิบัติร่วมกันและเป็นไปในมาตรฐานเดียวกัน สถานศึกษาดังมีผล การเรียนรู้ ของผู้เรียนจากการวัดและประเมินทั้งในระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขต พื้นที่การศึกษาและระดับชาติ ตลอดจนการประเมินภายนอกเพื่อใช้เป็นข้อมูลสร้างความมั่นใจ เกี่ยวกับคุณภาพ ของผู้เรียนแก่ผู้เกี่ยวข้องทั้งภายในและนอกสถานศึกษา

การพัฒนาศักยภาพครู ให้มีความเป็นผู้นำทางวิชาการปฏิบัติหน้าที่โดยใช้ กระบวนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ อาศัยความร่วมมือของครูแกนนำ ครูต้นแบบ และ สถาบันการศึกษาชั้นสูง เช่น คณะครูศาสตร์ และศึกษาศาสตร์ของสถาบันราชภัฏ และมหาวิทยาลัย รวมทั้งชมรมวิชาชีพ ซึ่งจะช่วยพัฒนาครูให้มีศักยภาพในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเกณฑ์กำหนดคุณภาพการเรียนรู้ของ ผู้เรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักสูตรที่ต้อง อาศัยการตัดสินใจของผู้บริหารสถานศึกษา ครู พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ชุมชน และภูมิปัญญาของถิ่น เป็นหลักสำคัญ

การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ความสำคัญ กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียน ทุกคนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาต้องเรียน ทั้งนี้เพราะกลุ่มสาระการเรียนรู้นี้ว่าด้วยการอยู่ร่วมกันบนโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา การเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจ ซึ่งแตกต่างกันอย่างหลากหลาย การปรับตัวเองกับบริบทสภาพแวดล้อม ทำให้เป็นพลเมืองที่มี

ความรับผิดชอบ มีความสามารถทางสังคม มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ของงานในแต่ละด้าน ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 1-2)

1. ด้านความรู้ กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจะให้ความรู้แก่ผู้เรียนใน เนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญๆ ในสาขาวิชาต่างๆ ทางสังคมศาสตร์ ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ รัฐศาสตร์ จริยธรรม สังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ กฎหมาย ประชากร ศึกษา และสิ่งแวดล้อมศึกษา ตามขอบเขตที่กำหนดไว้ในแต่ละระดับชั้น โดยจัดการเรียนรู้ใน ลักษณะบูรณาการ หรือสหวิทยาการ

2. ด้านทักษะและกระบวนการ ในการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมนั้น ผู้เรียนควรได้พัฒนากระบวนการต่างๆ จนเกิดทักษะและกระบวนการ ดังนี้

2.1 ทักษะการคิด เช่น การสรุปความคิด การแปลความ การวิเคราะห์หลักการ และการนำไปใช้ ตลอดจนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2.2 ทักษะการแก้ปัญหา ตามกระบวนการทางสังคมศาสตร์ กระบวนการสืบสอบ เช่น ความสามารถในการตั้งคำถามและการตั้งสมมุติฐานอย่างมีระบบ การรวบรวมและวิเคราะห์ ข้อมูล การทดสอบสมมุติฐานและสรุปเป็นหลักการ

2.3 ทักษะการเรียนรู้ เช่น ความสามารถในการแสวงหาข้อมูลความรู้โดยการอ่าน การฟัง และการสังเกต ความสามารถในการสื่อสารโดยการพูด การเขียน และการนำเสนอ ความสามารถในการตีความ การสร้างแผนภูมิ แผนที่ ตารางเวลา และการจัดบันทึก รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศต่าง ๆ ให้เป็นประโยชน์ในการแสวงหาความรู้

2.4 ทักษะกระบวนการกลุ่ม เช่น ความสามารถในการเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานกลุ่มมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการทำงานของกลุ่ม ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับ มอบหมาย ด้วยความรับผิดชอบ สร้างสรรค์ผลงาน ช่วยลดข้อขัดแย้ง และแก้ไขปัญหาของกลุ่ม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ด้านเจตคติและค่านิยม กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจะช่วยพัฒนา เจตคติ และค่านิยมเกี่ยวกับประชาธิปไตยและความเป็นมนุษย์ เช่น รู้จักตนเอง พึ่งตนเอง ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีความกตัญญู รักเกียรติภูมิแห่งตน มีนิสัยในการเป็นผู้ผลิตที่ดี มีความพอดีในการบริโภค เห็นคุณค่าของการทำงาน รู้จักคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นกลุ่ม เคารพสิทธิของผู้อื่น เสียสละ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความผูกพันกับกลุ่ม รักท้องถิ่น รักประเทศชาติ เห็นคุณค่า อนุรักษ์ และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม สรรพหาในหลักธรรมของศาสนา และการปกครองใน ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. **ด้านการจัดการและการปฏิบัติ** กิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถนำความรู้ ทักษะ ค่านิยม และเจตคติที่ได้รับการอบรมบ่มนิสัยมาใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้

เมื่อมองในภาพรวม ๆ แล้วจะพบว่า ความสำคัญของกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม ทั้งทางธรรมชาติและสังคมวัฒนธรรม มีทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ประกอบการตัดสินใจอย่างรอบคอบในการดำเนินชีวิต และมีส่วนร่วมในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาในฐานะพลเมืองดีแล้ว ยังช่วยให้นำความรู้ทางจริยธรรม หลักธรรมทางศาสนา มาพัฒนาตนเองและสังคมได้ ทำให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

การพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นศาสตร์แห่งบูรณาการ หลักสูตรและการเรียนการสอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีลักษณะของการเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตร เข้าด้วยกัน เช่น วิธีการและแนวคิดของนักวิทยาศาสตร์ กระบวนการของนักคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน นักดนตรี ประสบการณ์ของนักศิลปะ และทักษะการสื่อสาร ถ่ายทอดภาษาออกมา (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 4-6)

กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมสามารถบูรณาการกับกลุ่มอื่นได้ ดังนี้

1. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เชื่อมโยงได้ดีกับการเรียนกลุ่มภาษา ผู้เรียนที่เรียนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ต้องใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เป็นอย่างดี ใช้ภาษาในการให้เหตุผลและแก้ปัญหา ปกป้องรักษาวัฒนธรรมให้คงไว้ การพัฒนาทักษะทางภาษา ในการเรียนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้แก่ การอ่าน เขียน พูด ฟัง เรื่องราวและพิจารณาวรรณกรรมต่าง ๆ จะเปิดโลกทัศน์ให้ผู้เรียนได้เข้าใจโลกด้วยการศึกษา วรรณกรรมเหล่านี้ในเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม วรรณกรรมจากสิ่งพิมพ์ที่ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนมีมากมายที่จะพัฒนาทักษะทางภาษาได้ มิใช่แค่เฉพาะจากหนังสือเรียน ทั้งนี้เพื่อขยายประสบการณ์ ทางสังคมที่เป็นจริงของผู้เรียนให้กว้างขวางขึ้น สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ และคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมืออีกทางหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เชื่อมโยงได้ดีกับการเรียนกลุ่มศิลปะ ศิลปะช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจมุมมองต่าง ๆ เกี่ยวกับโลก งานศิลปะสะท้อนให้เห็นความเป็นจริงของสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ในยุคสมัยต่าง ๆ ได้ ศิลปะสะท้อนความคิด จิตวิญญาณ ความหวัง

ของมนุษยชาติ เป็นเสมือนบันทึกหลักฐานว่ามนุษย์เรามีชีวิต มีความคิดคำนึงอย่างไร ด้วยการนำเสนอมุมมองที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้สร้างงานศิลปะนั้น ศิลปะจึงช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โลกกว้างที่เขาอาศัยอยู่ การศึกษาสังคมจากงานศิลปะยังทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วย

3. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เชื่อมโยงได้กับการเรียนกลุ่มคณิตศาสตร์ คณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบและแก้ปัญหาต่าง ๆ ผู้เรียนได้ใช้แนวคิดทางคณิตศาสตร์ในการจัดระบบ วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์หรือประเด็นปัญหาในสังคมได้ ทั้งยังเชื่อมโยงให้ผู้เรียนได้นำวิธีการแก้ปัญหาใช้เพื่อประเมินความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ในอดีตกับเงื่อนไขในปัจจุบันและผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้ด้วย

4. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เชื่อมโยงได้กับการเรียนกลุ่มวิทยาศาสตร์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ช่วยให้ผู้เรียนได้สำรวจองค์ประกอบทางการเมือง เศรษฐกิจ ลักษณะทางกายภาพ และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกันและที่ปรากฏอยู่ในสังคมที่เขาอยู่ กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์เชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิดเกี่ยวกับการศึกษาโลกทั้งทางกายภาพและทางสังคม การตรวจสอบผลของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ที่มีผลต่อการดำรงชีวิตในสังคม การนำแนวคิดทางวิทยาศาสตร์มาใช้และผลที่เกิดขึ้น ทั้งสองวิชาสามารถเชื่อมโยงให้ผู้เรียนเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นและมองเห็นการปฏิบัติเพื่อกิจกรรมทางสังคมได้

5. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เชื่อมโยงได้กับการเรียนกลุ่มสุขศึกษาและพลศึกษา พลศึกษาและสุขศึกษาช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาเจตคติ ค่านิยม จริยธรรม และวิธีการต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการแก้ปัญหา และการตัดสินใจในเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะและการปฏิบัติตนทางพลศึกษาและสุขศึกษา มาดำรงชีวิตเพื่อพัฒนาร่างกาย อารมณ์ และจิตใจให้มีคุณภาพ จึงเป็นการเชื่อมโยงระหว่างคุณค่าทางร่างกายและสติปัญญาเพื่อการส่งเสริมการดำเนินชีวิตที่ดีต่อสุขภาพ

6. กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เชื่อมโยงได้กับการเรียนกลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี การเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ในงานที่เป็นพื้นฐานของวิชาชีพ มีทักษะในการทำงาน มีเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ มีจริยธรรมคุณธรรมในการทำงาน และสามารถนำความรู้ ทักษะและกระบวนการเทคโนโลยีไปใช้ในการดำเนินชีวิต ซึ่งเชื่อมโยงสัมพันธ์กับการเรียนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่เน้นการดำเนินชีวิต ในสังคมบนพื้นฐานของสัมมาอาชีพที่ก่อปรด้วยคุณธรรม จริยธรรม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น เน้นการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีที่ค้องประกอบอาชีพที่สุจริต และเป็นประโยชน์ต่อตนและสังคมส่วนรวมด้วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วงชั้นที่ 2

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่เป็นองค์ความรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนเมื่อเรียบจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมมีดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 10-11)

สาระที่ 1: ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1: เข้าใจประวัติ ความสำคัญ หลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ และสามารถนำหลักธรรมของศาสนา มาเป็นหลักปฏิบัติในการอยู่ร่วมกัน

มาตรฐาน ส 1.2: ยึดมั่นในศีลธรรม การทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม และศรัทธาในพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ

มาตรฐาน ส 1.3: ประพฤติ ปฏิบัติตนตามหลักธรรม และศาสนพิธีของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ค่านิยมที่ดีงาม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตน บำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม สิ่งแวดล้อมเพื่อการอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

สาระที่ 2: หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1: ปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีตามกฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2: เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3: เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1: เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิต และการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการเศรษฐกิจอย่างพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส 3.2: เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ของระบบเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4: ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1: เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ บนพื้นฐานของความเป็นเหตุเป็นผล มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2: เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในแง่ของความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ และสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3: เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5: ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1: เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ ตระหนักถึงความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่ปรากฏในระวางที่ซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาข้อมูล ภูมิสารสนเทศ อันจะนำไปสู่การใช้และการจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2: เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรม และมีจิตสำนึกอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบช่วงชั้นที่ 2 (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 8)

1. ได้เรียนรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง ทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม รวมทั้งการเมือง การปกครอง และสภาพเศรษฐกิจ โดยเน้นความเป็นประเทศไทย
2. ได้รับการพัฒนาความรู้และความเข้าใจในเรื่องศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตามหลักธรรมคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีส่วนร่วมศาสนพิธีและพิธีกรรมทางศาสนามากยิ่งขึ้น
3. ได้ศึกษาและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดีของท้องถิ่น จังหวัด ภาค และประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมของท้องถิ่นตนเองมากยิ่งขึ้น
4. ได้ศึกษาเปรียบเทียบเรื่องราวของจังหวัดและภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย กับประเทศเพื่อนบ้าน
5. ได้รับการพัฒนาแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การทำความเข้าใจในภูมิภาคซึ่งโลกตะวันออกและตะวันตกเกี่ยวกับศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต การจัดระเบียบทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน

ตัวอย่างคำอธิบายรายวิชา สาระที่ 5: ภูมิศาสตร์ (ชมรมกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2545, หน้า 65) สังเกต ศึกษา รวบรวมข้อมูล มิติสัมพันธ์เชิงทำเลที่ตั้งที่ทำให้เกิดลักษณะกิจกรรมและปรากฏการณ์ในท้องถิ่น แผนที่ ข้อมูลเชิงภูมิศาสตร์ในโรงเรียน ลักษณะเฉพาะ

ความสำคัญและความแตกต่างของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น และจังหวัดของคนเกี่ยวกับความจำเป็นของทรัพยากรในท้องถิ่น สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ในท้องถิ่นคน วิเคราะห์ อภิปราย และสรุป แสดงความคิดเห็น การจัดทำและใช้แผนที่สำรวจข้อมูลเชิงภูมิศาสตร์ในโรงเรียน และความจำเป็นของทรัพยากรในท้องถิ่น

สังเกต ศึกษา รวบรวมข้อมูล คุณค่าของสิ่งแวดล้อมทางสังคมในชุมชนเกี่ยวกับ วัฒนธรรมตามสภาพแวดล้อมของชุมชน การปฏิบัติตนเพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมทางสังคมของท้องถิ่น ความหมายของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อมทางสังคม เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ กับสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม สาเหตุและปัญหาจาก สิ่งแวดล้อมทางสังคม สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น วิเคราะห์อภิปรายและสรุป คุณค่าของสิ่งแวดล้อมทางสังคมในชุมชน

ฝึกปฏิบัติตนเพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมทางสังคมของท้องถิ่น และการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ปรับปรุงและแก้ไขอย่างต่อเนื่อง

เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ มิติสัมพันธ์เชิงทำเลที่ตั้ง ที่ทำให้เกิดลักษณะกิจกรรม และปรากฏการณ์ในท้องถิ่น ลักษณะเฉพาะ ความสำคัญ และความแตกต่างของสิ่งแวดล้อมทาง ธรรมชาติและทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นและจังหวัดของคน สาเหตุการเปลี่ยนแปลง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติในท้องถิ่นคน ตระหนักถึงความจำเป็นของทรัพยากรในท้องถิ่น เห็นคุณค่า จัดทำ และใช้แผนที่ สำรวจข้อมูลเชิงภูมิศาสตร์ในโรงเรียน

เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจสิ่งแวดล้อมทางสังคมในชุมชน ความหมายของสิ่งแวดล้อม ทางธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อมทางสังคม รู้คุณค่าของสิ่งแวดล้อมทางสังคมในชุมชน ปฏิบัติตนเพื่อ รักษาสิ่งแวดล้อมทางสังคมของท้องถิ่น และมีทักษะในการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมใน ท้องถิ่น

ผลการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 21-30)

1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.1 เข้าใจมิติสัมพันธ์เชิงทำเลที่ตั้งที่ทำให้เกิดลักษณะกิจกรรมและปรากฏการณ์ ในท้องถิ่น

1.2 เห็นคุณค่า จัดทำและใช้แผนที่สำรวจข้อมูลเชิงภูมิศาสตร์ในโรงเรียน

1.3 รู้ลักษณะเฉพาะ ความสำคัญ และความแตกต่างของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและ ทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นและจังหวัดของคน

1.3.1 ตระหนักถึงความจำเป็นของทรัพยากรในท้องถิ่น

1.3.2 เข้าใจสาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติในท้องถิ่นคน

1.4 รู้คุณค่าของสิ่งแวดล้อมทางสังคมในชุมชน

1.4.1 เข้าใจวัฒนธรรมตามสภาพแวดล้อมของชุมชนคน

1.4.2 ปฏิบัติตนเพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมทางสังคมของท้องถิ่น

1.5 รู้ความหมายของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อมทางสังคม

1.5.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม

1.5.2 รู้และเข้าใจสาเหตุและปัญหาจากสิ่งแวดล้อมทางสังคมและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

1.6 มีทักษะในการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น

สาระการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.1 มีคัมพันธเชิงทำเลที่ตั้งที่ทำให้เกิดลักษณะกิจกรรมและปรากฏการณ์ในท้องถิ่น

2.2 แผนที่ ข้อมูลเชิงภูมิศาสตร์ในโรงเรียน

2.3 ลักษณะเฉพาะ ความสำคัญ และความแตกต่างของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นและจังหวัดของตน

2.3.1 ความจำเป็นของทรัพยากรในท้องถิ่น

2.3.2 สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติในท้องถิ่นคน

2.4 คุณค่าของสิ่งแวดล้อมทางสังคมในชุมชน

2.4.1 วัฒนธรรมตามสภาพแวดล้อมของชุมชนคน

2.4.2 การปฏิบัติตนเพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมของท้องถิ่น

2.5 ความหมายของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อมทางสังคม

2.5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม

2.5.2 สาเหตุและปัญหาจากสิ่งแวดล้อมทางสังคมและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม การจัดการเรียนรู้ กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ต้องจัดให้เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจัดการเรียนรู้ของตนเอง พัฒนาและขยายความคิดของตนเองจากความรู้ที่ได้เรียน ผู้เรียน

ต้องได้เรียนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทั้งในส่วนกว้างและลึกและจัดในทุกภาค และชั้นปี (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 31-48)

หลักการเรียนการสอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพได้แก่

1. จัดการเรียนการสอนที่มีความหมาย โดยเน้นแนวคิดที่สำคัญ ๆ ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้หรือข้อเท็จจริงที่มากมายกระจัดกระจายแต่ไม่เป็นแก่นสาร ด้วยการจัดกิจกรรมที่มีความหมายต่อผู้เรียนและด้วยการประเมินผลที่ทำให้ผู้เรียนต้องใส่ใจในสิ่งที่เรียน เพื่อแสดงให้เห็นว่าเขาได้เรียนรู้และสามารถทำอะไรได้บ้าง

2. จัดการเรียนการสอนที่บูรณาการ การบูรณาการตั้งแต่หลักสูตร หัวข้อที่จะเรียน โดยเชื่อมโยงเหตุการณ์ พัฒนาการต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบันที่เกิดขึ้นในโลกเข้าด้วยกัน บูรณาการความรู้ ทักษะ ค่านิยม และจริยธรรมลงสู่การปฏิบัติจริงด้วยการใช้แหล่งความรู้ สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ และสัมพันธ์กับวิชาต่าง ๆ

3. การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนา ค่านิยม จริยธรรม จัดหัวข้อหน่วยการเรียนรู้ที่สะท้อนค่านิยม จริยธรรม ปทัสถานในสังคม การนำไปใช้จริงในการดำเนินชีวิต ช่วยผู้เรียนให้ได้คิดอย่างมีวิจารณญาณ ตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ขอบรับและเข้าใจในความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตนและรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม

4. จัดการเรียนการสอนที่ท้าทาย คาดหวังให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมาย ที่วางไว้ทั้งในส่วนตัวและการเป็นสมาชิกกลุ่ม ให้ผู้เรียนใช้วิธีการสืบเสาะ จัดการกับการเรียนรู้ของตนเอง ใส่ใจและเคารพในความคิดของผู้เรียน

5. จัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดตัดสินใจ สร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง จัดการตัวเองได้ มีวินัยในตนเองทั้งด้านการเรียนและการดำเนินชีวิต เน้นการจัดกิจกรรมที่เป็นจริง เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ ความสามารถไปใช้ในชีวิตจริง ครูผู้สอนกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ต้องมีความเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ได้ แม้ว่าอาจจะไม่ใช่เด็กทุกคนที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนในระดับที่เท่ากัน

การวัดและประเมินผล (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 48-50) มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม นอกจากจะใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตร และจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามมาตรฐานแล้ว ยังใช้ประกอบการวัดและประเมินผลเพื่อตรวจสอบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการ มีความสามารถ และมีความสำเร็จทางการเรียนในระดับใด เพื่อนำผลมาใช้ในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนา และเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งสถานศึกษาจะต้องมีผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในระดับ ชั้น ระดับเขต พื้นที่การศึกษา ระดับชาติ รวมทั้งรับการประเมินจากภายนอกด้วย

เนื่องจากการเรียนรู้ในกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณธรรม และค่านิยมที่ดีงาม มุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ แสวงหาความรู้ มีการทำโครงการ/โครงงาน เป็นผู้ผลิตผลงานรวมทั้งมีการทำงานกลุ่ม และการจัดทำแฟ้มสะสมงาน (portfolio) ด้วย ดังนั้นการวัดประเมินผลการเรียนรู้ดังกล่าว จะเน้นการประเมินผลจากสภาพจริง (authentic assessment) อันเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการค้นหาความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน รวมทั้งสามารถประเมินคุณลักษณะพึงประสงค์ที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน อันเป็นแนวทางที่พัฒนาผู้เรียนได้เต็มศักยภาพ เพื่อบรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด การวัดและประเมินผลจึงต้องใช้วิธีการที่หลากหลาย ที่สอดคล้องเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ โดยดำเนินการอย่างต่อเนื่องควบคู่ ผสมผสานไปกับกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการประเมินจะครอบคลุมความรู้ ทักษะ ความประพฤติ พฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม และผลงานจากโครงงานหรือแฟ้มสะสมงาน สะท้อนการสังเกตการเรียนรู้ของผู้เรียนมาอย่างต่อเนื่อง การวัดและประเมินผลจะต้องกระทำในหลายบริบทอันได้แก่ ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อประเมินเพื่อน รวมทั้งผู้ปกครองจะมีส่วนร่วมในการประเมินและแสดงความคิดเห็น

วิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผล ในการวัดและประเมินผลเพื่อให้ได้ข้อมูล ที่เน้นความสามารถและคุณลักษณะที่แท้จริงของผู้เรียนจะต้องใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย เช่น

1. การทดสอบ เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบความรู้ ความคิด ความก้าวหน้าในสาระการเรียนรู้ มีเครื่องมือวัดหลายแบบ เช่น แบบเลือกตอบ แบบเขียนตอบ บรรยายความ แบบเติมคำสั้น ๆ แบบถูกผิด แบบจับคู่ เป็นต้น

2. การสังเกต เป็นการประเมินพฤติกรรม อารมณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน ความสัมพันธ์ในระหว่างทำงานกลุ่ม ความร่วมมือในการทำงาน การวางแผน ความอดทนวิธีการแก้ปัญหา ความคล่องแคล่วในการทำงาน การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ ในระหว่างการเรียนรู้ การสอนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ การสังเกตนั้นครูผู้สอนสามารถทำได้ตลอดเวลา ซึ่งอาจจะมีการสังเกต อย่างเป็นทางการโดยกำหนดเวลาและบุคคลที่จะสังเกต หรือการสังเกตอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็น การสังเกตโดยทั่วไปไม่เฉพาะเจาะจง โดยครูผู้สอนจัดทำเครื่องมือประกอบการสังเกต โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบของสิ่งที่สังเกต กำหนดเกณฑ์ และร่องรอยที่จะใช้เป็น แนวทางในการสังเกตด้วย แล้วจัดทำเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist) แบบประมาณค่า (rating scale) เป็นต้น

3. การสัมภาษณ์ เป็นการสนทนาซักถามพูดคุยเพื่อค้นหาข้อมูลที่ไม่อาจพบเห็นอย่างชัดเจนในสิ่งที่นักเรียนประพฤติปฏิบัติในการทำงาน โครงการ/โครงการงานการทำงานกลุ่ม กิจกรรมประจำวัน ผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์อาจเป็นตัวเอง เพื่อนร่วมงาน รวมทั้งผู้ปกครอง นักเรียนด้วย การสัมภาษณ์อาจทำอย่างเป็นทางการ โดยกำหนดวัน เวลา และเรื่องที่สัมภาษณ์อย่างแน่นอน และการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเป็นการพูดคุยโดยไม่เฉพาะเจาะจง ซึ่งจะทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี และได้ข้อมูลที่ชัดเจนสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง โดยครูผู้สอนจะต้องตั้งคำถามไว้ล่วงหน้า เพื่อจะได้พูดคุยได้ตรงประเด็น

4. การประเมินภาคปฏิบัติ เป็นการประเมินการกระทำ การปฏิบัติงาน เพื่อประเมินการสร้างผลงานชิ้นงานให้สำเร็จ การสาธิต การแสดงออกถึงทักษะ และความสามารถที่ผู้เรียนให้ปรากฏในงานที่ตนสร้างขึ้น การประเมินภาคปฏิบัติจะต้องจัดทำเครื่องมือประเมิน โดยครูผู้สอนจัดทำประเด็นการประเมินและองค์ประกอบการประเมินด้วย เช่น scoring rubric, rating scale และ checklist เป็นต้น

5. scoring rubric เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบและประเด็นที่จะประเมิน เพื่ออธิบายลักษณะของคุณภาพงานหรือการกระทำเป็นระดับคุณภาพหรือปริมาณ หรือระดับความสามารถ เพื่อเป็นแนวทางในการประเมิน และเป็นข้อมูลสำคัญแก่ครูผู้สอน ผู้ปกครองหรือผู้สนใจอื่น ๆ ได้ทราบว่าผู้เรียนรู้อะไร ทำได้มากเพียงใด มีคุณภาพผลงานเป็นอย่างไร โดยผู้ประเมินอาจจะได้คะแนนเป็นภาพรวมหรือจำแนกองค์ประกอบก็ได้

6. การประเมินแฟ้มสะสมงาน (portfolio assessment) เป็นการประเมินความสามารถในการผลิตผลงาน การบูรณาการความรู้ ประสบการณ์ ความพยายาม ความรู้ลึก ความคิดเห็นของนักเรียน ที่เกิดจากการสะสม รวบรวมผลงาน การคัดเลือกผลงาน การสะท้อนความคิดเห็นต่อผลงานรวมทั้งการประเมินผลงาน การประเมินแฟ้มสะสมผลงานจะประเมินการจัดการความคิดสร้างสรรค์ หลักฐานแสดงความรู้ความสามารถในผลงานอันแสดงถึงความสำเร็จผลศักยภาพของผู้เรียนในสาระการเรียนรู้

สาระเนื้อหาจังหวัดชลบุรี

องค์ประกอบทางภูมิศาสตร์ จังหวัดชลบุรีตั้งอยู่ในเขตภาคตะวันออกของประเทศไทย มีอาณาเขตติดต่อกับจังหวัดใกล้เคียง ดังนี้ (รัศมี ก่อพงศพนา, 2543, หน้า 31-38)

ทิศเหนือ ติดต่อกับ จังหวัดฉะเชิงเทรา

ทิศใต้ ติดต่อกับ จังหวัดระยอง

ทิศตะวันออก ติดต่อกับ จังหวัดจันทบุรี

ทิศตะวันตก ติดต่อกับ ทะเลฝั่งตะวันออกของอ่าวไทย

ภูมิประเทศ ประกอบด้วย พื้นที่ภูเขา พื้นที่ราบลุ่ม พื้นที่ราบติดทะเล และเกาะน้อยใหญ่มากมาย

ภูมิอากาศ เป็นแบบฝนเมืองร้อน เนื่องจากพื้นที่ส่วนใหญ่อยู่ทางทิศตะวันตก และจดกับ อ่าวไทย ทำให้ได้รับอิทธิพลของลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้อย่างเต็มที่

การคมนาคม แบ่งได้เป็น 2 ทางคือ

1. ทางรถยนต์ เป็นเส้นทางที่มีความสำคัญมากที่สุด เส้นทางสายหลักคือ ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 3 (สุขุมวิท) เป็นทางหลวงแผ่นดินสายแรกของภาคตะวันออก
2. ทางรถไฟ สร้างขึ้นเพื่อรองรับการขนส่งสินค้าจากท่าเรือน้ำลึก และนิคมอุตสาหกรรมเป็นหลัก

ทรัพยากรธรรมชาติ จังหวัดชลบุรีเคยเป็นจังหวัดที่มีความอุดมสมบูรณ์ทางด้านทรัพยากรมากจังหวัดหนึ่งไม่ว่าจะเป็นป่าไม้ แร่ธาตุ และดิน จะมีเพียงทรัพยากรน้ำเท่านั้นที่น้อย เนื่องจากไม่มีแม่น้ำไหลผ่านจังหวัดเลย ปัจจุบันทรัพยากรธรรมชาติของจังหวัดลดน้อยลงมากเพราะเศรษฐกิจเจริญขึ้นมาก ภาคอุตสาหกรรมเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ป่าถูกบุกรุกแผ้วถาง แร่ธาตุถูกขุดขึ้นมาใช้จนแทบจะหมดไป (รัตติ ก่อพงศ์พนา, 2543, หน้า 38-50)

ประชากรและการเมืองการปกครอง จากข้อมูลปี พ.ศ. 2546 (สำนักงานจังหวัดชลบุรี, 2546, หน้า 10-15) พบว่ามีประชากรทั้งหมด 1,053,433 คน แบ่งเป็นเพศชาย 533,435 คน และเพศหญิง 519,998 คน ชุมชนเมืองชลบุรีประกอบด้วย กลุ่มชนหลากหลายเชื้อชาติและวัฒนธรรม เช่น คนไทย คนไทยเชื้อสายจีน และคนไทยเชื้อสายลาว จังหวัดชลบุรีแบ่งการปกครองออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การปกครองส่วนภูมิภาค และการปกครองส่วนท้องถิ่น การปกครองส่วนภูมิภาคแบ่งพื้นที่ การปกครองออกเป็น 10 อำเภอ 1 กิ่งอำเภอ 92 ตำบล 672 หมู่บ้าน ได้แก่ อำเภอเมืองชลบุรี อำเภอศรีราชา อำเภอพนัสนิคม อำเภอพานทอง อำเภอหนองใหญ่ อำเภอบ่อทอง อำเภอเกาะสีชัง และกิ่งอำเภอเกาะจันทร์ การปกครองส่วนท้องถิ่นประกอบด้วย องค์การบริหารส่วนจังหวัด 1 แห่ง เทศบาล 6 แห่ง ได้แก่ เทศบาลเมืองชลบุรี เทศบาลเมืองพนัสนิคม เทศบาลเมืองศรีราชา เทศบาลตำบลแสนสุข เทศบาลตำบลบ้านบึง เทศบาลตำบลแหลมฉบัง และเมืองการบริหารส่วนตำบล 76 แห่ง นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการปกครองพิเศษอีก 1 แห่ง คือ การบริหารราชการเมืองพัทยา

ประวัติและความสำคัญ ประวัติศาสตร์ของชาวชลบุรีเริ่มตั้งแต่ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ โดยมีร่องรอยของชุมชนโบราณ เริ่มต้นที่บริเวณลุ่มน้ำพานทองที่ไหลผ่านอำเภอพนัสนิคมอันเป็นแหล่งโบราณคดีที่มีความสำคัญต่อการศึกษาเรื่องราวทางโบราณคดีก่อนประวัติศาสตร์เป็นอันมาก

ชุมชนโบราณดังกล่าวได้มีการพัฒนาต่อเนื่อง จนกระทั่งเข้าสู่สมัยประวัติศาสตร์และดำรงอยู่เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน (รัศมี ก่อพงศ์พนา, 2543, หน้า 17-30)

ตราประจำจังหวัด เป็นภาพ “ภูเขาอุ้มผาง” ซึ่งก็คือภูเขาสามมุขอันเป็นที่ตั้งของศาลเจ้าแม่สามมุข ซึ่งชาวชลบุรีเคารพนับถือ โดยเชื่อว่าเจ้าแม่สามมุขสามารถปกป้องคุ้มครองพวกเขาให้รอดพ้นจากอันตรายต่าง ๆ ได้ เขาสามมุขจึงเปรียบเสมือนปูชนียสถานที่สำคัญของชาวชลบุรี (รัศมี ก่อพงศ์พนา, 2543, หน้า 13)

คำขวัญประจำจังหวัด คือ “ทะเลงาม ข้าวหลามอร่อย อ้อยหวาน จักสานดี ประเพณีวิ่งควาย” (รัศมี ก่อพงศ์พนา, 2543, หน้า 13-14)

สิ่งสำคัญในจังหวัด เป็นสิ่งที่มีประโยชน์ มีคุณค่า นำภาคภูมิใจ เป็นที่ยกย่องนับถือของจังหวัดคือ (รัศมี ก่อพงศ์พนา, 2543, หน้า 133-180)

1. สถานที่สำคัญ ส่วนใหญ่เป็นแหล่งท่องเที่ยวชายทะเล เช่น พัทยา ซึ่งถือได้ว่าเป็นเมืองท่องเที่ยวที่มีสีสันมากที่สุดแห่งหนึ่งของประเทศไทย เป็นที่รู้จักทั่วไปของชาวต่างชาติ อีกทั้งยังมีชายหาดบางแสน ชายทะเลบางพระ เกาะลอยศรีราชา และเกาะสำคัญอีกหลายเกาะ ส่วนสถานที่สำคัญอื่น ๆ เช่น สถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตอ่าวอุดม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตบางพระ และมหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขตชลบุรี อีกทั้งยังประกอบด้วยพระอารามหลวง 5 วัด ได้แก่ วัดญาณสังวราราม วัดบางพระ วัดจุฬาลงกรณ์ธรรมสถาน วัดเขาบางทราย และวัดใหญ่อินทาราม
2. บุคคลสำคัญ ได้แก่ พระยาวชิรปราการ (สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี) ซึ่งเคยเสด็จมากวาดล้างโจรสลัดทางชายฝั่งทะเลตะวันออกมาจนถึงชลบุรี และแต่งตั้งให้บุตรของเจ้าพระยาจักรี (หมุด) เป็นพระชลบุรีแทนผู้รักษามืองเดิม ซึ่งคบคิดกับโจรสลัดสร้างความเดือดร้อนให้ชาวบ้านในปัจจุบัน พ.ศ. 2546 บุคคลที่มีชื่อเสียงในจังหวัดชลบุรีก็คือ นายสนธยา คุณปลื้ม ซึ่งเคยดำรงตำแหน่งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา
3. วัดสำคัญ ประกอบด้วยโบราณวัตถุและโบราณสถานสำคัญมากมาย เช่น แหล่งน้ำศักดิ์สิทธิ์ “สระเจ้าคุณเฒ่า” วัดเขาบางทราย ซึ่งน้ำในสระนี้ได้ใช้ในพิธีถือน้ำพระพิพัฒน์สัตยา มาโดยตลอด วัดใหญ่อินทาราม ซึ่งเป็นวัดเก่าแก่คู่บ้านคู่เมืองมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลาย ส่วนพระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมือง คือ พระพุทธรูปหินขัดปางสมาธิ เป็นองค์จำลองจากองค์จริงซึ่งประดิษฐานอยู่ ณ พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

ศิลปวัฒนธรรมของจังหวัด ประกอบไปด้วยประเพณีที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาช้านาน แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง ระหว่างการเกษตรกรรม กลุ่มชุมชน และวิถีชีวิตประจำวันที่ต้องเกื้อกูลซึ่งกันและกัน เช่น ประเพณีวิ่งควาย ประเพณีคนตายดี

ประเพณีกองข้าวบวงสรวง และประเพณีวันไหล อีกทั้งยังรวมถึงหัตถกรรมพื้นบ้านซึ่งก็คือเครื่องจักสานพบนันสนิม ซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักแพร่หลายทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศ (รัตณี ก่อพงศ์พนา, 2543, หน้า 127-132)

หนังสือการ์ตูนและการสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก

ความหมายของการ์ตูน อเนก รัตนปิยะภากรณ์ (2531, หน้า 60) อธิบายความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนคือภาพที่วาดอย่างง่าย ๆ ไม่เหมือนของจริง อาจเป็นภาพตลกหรือภาพล้อเลียน มีคำสนทนาของตัวการ์ตูนหรือคำบรรยายบรรยายอยู่ในกรอบภาพ ภายในกรอบแต่ละภาพมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องเป็นเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ และจะต้องมีกรอบภาพอย่างน้อย 16 กรอบ

บุญเหลือ ทองเอี่ยม และ สุวรรณ นาฏ (2531, หน้า 131) กล่าวว่า การ์ตูน (cartoon) คือภาพสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงแทนตัวบุคคล แสดงแนวความคิดหรือชี้บ่งสถานการณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้แสดงแนวความคิดของผู้ดูให้มีความรู้สึก มีแนวโน้มไปกับสิ่งนั้น ๆ นอกจากนั้นได้ให้ความหมายของการ์ตูนเรื่อง (comics) คือการเขียนการ์ตูนผูกเรื่องราว มีตัวละครซูโรง ตัวประกอบอาจเป็นเรื่องราวของบุคคล สังคม ชุมชน ของสัตว์ การ์ตูนเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เป็นต้น

วิททิช และ ชัลเลอร์ (Wittich & Schuller, 1973, p. 126) ได้กล่าวว่า การ์ตูนเป็นการจำลองความคิดของบุคคลหรือจำลองมาจากสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของคนทั่วไป ทำให้คนเข้าใจถึงความคิดและเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ และในขณะที่ดูก็ทำให้เกิดความรู้สึกขบขัน ไปด้วย

กล่าวโดยสรุป การ์ตูน คือ ภาพวาดที่สร้างขึ้นในลักษณะที่เลียนแบบของจริงหรือคิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เพื่อเป็นสื่อให้ผู้ดูมีความเข้าใจเรื่องราวตามลักษณะ และรูปแบบต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น ทั้งในรูปแบบที่เป็นเนื้อหาสาระและรูปแบบตลกขบขัน โดยอาจมีคำพูด หรือคำบรรยายประกอบ ทำให้ผู้ดูเข้าใจเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาในการบอกเล่าเพียงอย่างเดียว

ประเภทของการ์ตูน คินเดอร์ (Kinder, 1965, p. 152) ได้จำแนกประเภทการ์ตูนออกเป็นสองประเภทคือ

1. การ์ตูนธรรมดา (cartoon) มีลักษณะเป็นภาพวาดสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนของบุคคล แนวคิด หรือสถานการณ์สร้างขึ้นเพื่อใช้จูงใจและกระตุ้นการใช้ความคิดของผู้ดู
2. การ์ตูนเรื่อง (comics) มีลักษณะเป็นภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องเป็นเรื่องราว

นอกจากนั้น เบญจณี ถิ่นทิพย์ (2539) ได้รวบรวมประเภทของการ์ตูนเป็น 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. การ์ตูนล้อสังคม (gag cartoons) มีในหนังสือพิมพ์รายวันและนิตยสารที่ตีพิมพ์สม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาหาหยิบขมจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นขณะนั้น
2. การ์ตูนล้อการเมือง (political and editorial cartoons) เนื้อหาของภาพเกิดจากข่าวและเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นในยุคนั้นๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นผู้อ่าน
3. การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoons) มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าหรือสิ่งที่โฆษณานั้น
4. การ์ตูนล้อเลียน (caricature cartoons) เป็นภาพล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขันโดยวาดให้ดูเกินจริง
5. การ์ตูนเรื่องยาว (comic strip cartoons) เป็นการ์ตูนประกอบการบรรยายเรื่องราวที่มีเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบแบบต่อเนื่องสัมพันธ์กัน โดยแบ่งเป็นตอนๆ ตอนละ 4-5 กรอบ
6. ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoons) เป็นภาพวาดการ์ตูนบนแผ่นฟิล์มที่มีความเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวภาพยนตร์ขึ้นมา

ลักษณะหนังสือการ์ตูนที่ดี ศักดิ์ชัย เกียรติวนิช (2534, หน้า 14-15) กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดีว่า เป็นหนังสือที่ประกอบด้วยภาพการ์ตูนที่สวยงามมีเนื้อหาที่ดี นอกจากจะให้ความรู้ควบคู่กับความบันเทิงแล้ว ควรจะมีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจ ทดลอง ค้นคว้า หาเหตุผล ที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริง
2. ควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจต่าง ๆ
3. เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะไม่สับสนวุ่นวาย หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์และกำลังใจที่จะต่อสู้ และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้
4. มีเนื้อหาจริงไว้ซึ่งคุณธรรม การนำเสนอเนื้อหาลักษณะนี้ไม่ควรจะใช้วิธีสอนโดยตรงเพราะจะทำให้น่าเบื่อแค่ควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งผลของคุณธรรมความดีจะส่งเสริมให้มีชีวิตที่ดีขึ้น ผู้อ่านจะรู้ถึงคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเองหากได้ปฏิบัติตาม

คุณค่าของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน การ์ตูนนอกจากจะให้ความบันเทิงหลายประการ ยังมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน ซึ่ง โชเนล (Shonell, 1961, p. 126) กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนมีคุณค่าต่อการสอน คือ

ความสามารถในการสร้างความสนใจ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในวงการนักการศึกษาว่า ความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อ การเรียนรู้ และภาพการ์ตูนถือเป็นสิ่งเร้าความสนใจที่สำคัญในการเรียนการสอน นอกจากนี้ วิททิช และ ชัลเลอร์ (Wittich & Schuller, 1950, p. 164) ได้กล่าวว่า หากครูได้คัดเลือกและนำไปใช้ร่วมกับวิธีสอนได้ถูกต้องเหมาะสมแล้ว หนังสือการ์ตูนก็จะเป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประสิทธิภาพเช่นเดียวกับอุปกรณ์การสอนประเภทอื่นที่หายากและมีราคาแพง

นอกจากนี้ สมหญิง กลั่นศิริ (2521, หน้า 74) ชัยขงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2523, หน้า 279) มนตรี พลวงษ์ (2521, หน้า 74) วีระ ไทยพานิช (2526, หน้า 77) บุญเหลือ ทองเอี่ยม และสุวรรณ นาฏ (2531, หน้า 131) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน โดยสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยดึงดูดความสนใจ รวบรวม จูงใจ และเร้าความสนใจ หรือช่วยนำเข้าสู่บทเรียน
 2. ช่วยให้เข้าใจข่าวสารได้ดี เร็วกว่าการอ่านเกี่ยวกับหัวข้อของบทความ
 3. ใช้อธิบายหรือประกอบคำอธิบายของครูให้เข้าใจในเนื้อหาบทเรียนและเป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนเข้าใจในทันที
 4. ใช้ทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนได้ โดยให้ผู้เรียนวาดภาพการ์ตูน
 5. ใช้เป็นกิจกรรมของผู้เรียนในบทเรียน ใช้แสดงกิจกรรม ทำทางและอารมณ์ของสิ่งที่กล่าวถึง ประกอบการเล่าเรื่องราวหรือเล่านิทาน
 6. ใช้แสดงสถานการณ์ เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของการอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ได้
 7. การ์ตูนสามารถสรุปประเด็นปัญหาหรือความคิดหลักของบทเรียนให้เข้าใจได้ง่าย และยังจำได้นานอีกด้วย
 8. ใช้สอนนักเรียนทั้งประเภทกลุ่มหรือรายบุคคล และทำให้ช่วยสอนได้ดียิ่งขึ้น
- กล่าวโดยสรุป การ์ตูนมีอิทธิพลต่อผู้เรียนมากซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ฮอฟฟ์ (Hoff, 1982, pp. 21-22) โดยสรุปได้ว่า สำหรับเด็กจำนวนมาก หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่แสดงออกทางการบรรยายเพื่อให้เห็นภาพ ซึ่งช่วยครูโดยทันทีในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการอ่านเรื่องที่มีภาพประกอบ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการ์ตูนช่วยพัฒนาการเรียนการสอน พัฒนาสังคม และสิ่งต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และการ์ตูนที่ดีสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและช่วยให้เกิดทักษะและความชำนาญในการอ่านอีกด้วย

การสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง (comics) การเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง เป็นการเขียนเนื้อเรื่องของหนังสือที่จะไปวาดการ์ตูนลงในกรอบภาพให้ต่อเนื่องกัน อนเนก รัตนปิยะภากรณ์ (2534, หน้า 26-40) ได้อธิบายขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องไว้ดังนี้

1. ศึกษาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะเขียนว่าเรื่องราวที่จะเขียนได้สอดคล้องกับคุณธรรม แง่คิด และจริยธรรมอะไรให้แก่ผู้อ่าน

2. ควรตั้งจุดมุ่งหมายไว้ก่อนว่า เรื่องราวที่จะเขียนมีจุดมุ่งหมายให้ใครอ่าน และต้องการให้คนอ่านได้อะไรจากการอ่าน

3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อจะทำให้พิจารณาว่า เหมาะที่จะวาดการ์ตูนประเภทใด หลังจากนั้นจึงนำไปวาดภาพการ์ตูน และจัดกรอบภาพการ์ตูนให้เป็นเรื่องเป็นราวก่อนจึงนำไปตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องได้

4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน จะต้องกำหนดลักษณะและฉากให้ผู้วาดนำไปวาดเป็นการ์ตูนได้

5. รูปแบบของการเขียนต้นฉบับ หลังจากที่ได้เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อขึ้นมา และกำหนดลักษณะตัวละครแล้ว ควรเขียนบรรยายรายละเอียดในแต่ละกรอบภาพตามเค้าโครงเรื่องนั้น หลังการจัดกรอบภาพการ์ตูน ลำดับต่อไปควรให้ความสำคัญที่รูปแบบของต้นฉบับอีกครั้ง ซึ่งมี 2 รูปแบบ คือ รูปแบบสเก็ต และรูปแบบเขียนสคริปต์

5.1 รูปแบบสเก็ต เป็นรูปแบบที่ผู้เขียนเรื่องสเก็ตภาพการ์ตูน จาก องค์ประกอบภาพลงในกรอบภาพและเขียนข้อความบรรยาย คำสนทนาของการ์ตูนตามเค้าโครงเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ การสเก็ตภาพการ์ตูนนี้เป็นการสเก็ตแบบคร่าว ๆ เพื่อเป็นต้นแบบของความคิดนำไปให้ผู้วาดภาพการ์ตูน

5.2 รูปแบบเขียนสคริปต์ เหมาะกับผู้เขียนเรื่องที่ไม่ถนัดวาดภาพ จะถ่ายทอดความคิด และ เนื้อเรื่องออกมาเป็นตัวหนังสือตามเนื้อเรื่องย่อจนจบเรื่องแล้วจึงส่งบทสคริปต์การ์ตูนให้ผู้วาด

นอกจากนี้ อเนก รัตนปิยะภากรณ์ (2534, หน้า 41-45) ยังกล่าวว่าในการสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง ควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ คือ

1. การเขียนข้อความบรรยายคำพูดของการ์ตูนลงในบอลลูนที่อยู่ในกรอบภาพ ให้ยึดหลักการเขียนและอ่านหนังสือ คือ เริ่มเขียนข้อความบรรยายคำพูดแรกจากทางซ้ายมือไปทางขวามือ จากด้านบนลงมาทางด้านล่าง และไม่ควรเขียนเกินเลขเนื้อที่กรอบภาพ ส่วนคำพูดของตัวการ์ตูนควรอยู่ในบอลลูน และบอลลูนนั้นต้องอยู่ในกรอบภาพเดียวกับการ์ตูนนั้น ๆ

2. ภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูน ควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กวัยต่าง ๆ และการเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่เรียบง่าย สุภาพ เข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย และไม่ควรรใช้ศัพท์แสลง เพราะเด็กจะจดจำคำพูดของตัวการ์ตูนมาใช้ การถ่ายทอดภาษาเสียงที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่องของการ์ตูนนั้นสามารถถ่ายทอดมาเป็นตัวอักษรตามเสียงนั้น แต่ควรสะกดให้ถูกต้องตามหลักภาษา

3. ตัวอักษรที่ใช้เป็นคำบรรยายและบทสนทนาในหนังสือการ์ตูน จะมีทั้งแบบตัวเรียงพิมพ์ และแบบลายมือ หนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่นิยมใช้ตัวอักษรแบบลายมือเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน ตัวอักษรควรมีลักษณะอ่านง่าย การเว้นช่องไฟและการเว้นวรรคเป็นสิ่งสำคัญมาก โดยเฉพาะหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็กนั้นขนาดตัวอักษรมีความสำคัญต่อการอ่านมาก ดังนั้นจึงควรกำหนดขนาดตัวอักษรให้พอเหมาะกับวัยและขนาดของกรอบภาพ ตลอดจนขนาดของบอลูนขนาดของตัวอักษร ที่นิยมใช้ คือ ขนาดตั้งแต่ 32 พอยท์ จนถึง 16 พอยท์ (ตามวัยเด็ก)

หลักการเลือกหนังสือการ์ตูนประกอบการสอน ประมวล อະกิมิ (2521, หน้า 105-112) กล่าวถึงหลักการเลือกการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. เลือกการ์ตูนให้เหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน (appropriate experience level) การ์ตูนที่ใช้ประกอบการสอนต้องเป็นการ์ตูนที่นักเรียนเข้าใจความหมายได้ ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม การ์ตูนที่เข้าใจยากใช้กับเด็กเล็กไม่ได้ผลเพราะเด็กมีประสบการณ์น้อย

2. เลือกการ์ตูนที่ออกแบบง่าย ๆ (simplicity) การ์ตูน คือ ภาพที่สมมุติขึ้นจึงควรเป็นภาพที่ทำให้เข้าใจง่าย ควรเขียนให้มีลักษณะเฉพาะของคนหรือวัตถุนั้นจะทำให้จำได้ง่าย สามารถดูออกว่าเป็นอะไร การเขียนการ์ตูนอาจเขียนเฉพาะเค้าหน้าหรือลักษณะรูปร่างให้เส้นเพียงไม่กี่เส้น แต่หลักสำคัญคือจะต้องมีลักษณะเฉพาะ เมื่อเห็นแล้วสามารถตีความได้ และควรมีคำอธิบายประกอบภาพอย่างสั้น ๆ แต่ถ้าภาพนั้นสื่อความหมายทางความคิดแก่ผู้อ่านได้อยู่แล้วก็ไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบายประกอบภาพ

3. เลือกการ์ตูนที่มีสัญลักษณ์ให้ความหมายชัดเจน (clear symbol) คนที่อ่านหนังสือพิมพ์อยู่เสมอ ย่อมคุ้นเคยกับสัญลักษณ์การ์ตูนมาตรฐานของประเทศ หรือพรรคการเมืองต่าง ๆ คือ เช่นการ์ตูนที่เขียนรูปลุงแซมย่อหมายถึงประเทศสหรัฐอเมริกา

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า หากครูผู้สอนรู้จักการผลิต การเลือก ตลอดจนการนำภาพการ์ตูนไปใช้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแล้ว ภาพการ์ตูนก็จะเป็นสื่อที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง สอดคล้องกับ เกศินี โชติกเสถียร (2529, หน้า 132) ได้สรุปว่า การใช้การ์ตูนประกอบการสอนต้องขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายที่ครูจะต้องพิจารณาให้ดี นักเรียนจะต้องได้รับการสอนให้มีวิจรรณญาณในการดูภาพการ์ตูน ดังนั้นตอนเริ่มต้นของการใช้การ์ตูนจำเป็นต้องมีการอธิบายไต่ถาม นักเรียนจะได้ค่อย ๆ เรียนรู้และเข้าใจความหมายของภาพการ์ตูนด้วยตนเอง การเขียนการ์ตูนเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าอย่างหนึ่งในชั้นเรียน เมื่อครูนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน

การสร้างหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็ก หนังสือภาพการ์ตูน จัดเป็นหนังสือสำหรับเด็กประเภทหนึ่ง หนังสือภาพการ์ตูนจะต้องมีเรื่องราวและภาพ มีการดำเนินเรื่องของตัวละครเพื่อดึงดูดใจให้ผู้อ่านติดตามเรื่อง ดังนั้นการเขียนเรื่องสำหรับหนังสือภาพการ์ตูน จึงเป็นเรื่องสำคัญมาก การเขียนเรื่องเพื่อใช้เป็นหนังสือภาพการ์ตูนจะต้องมีกระบวนการเขียน ซึ่งประกอบด้วย การเลือกหาแนวคิดหรือแก่นเรื่อง การวางโครงเรื่อง การดำเนินเรื่องราวไปตามโครงเรื่อง โดยให้มีเหตุการณ์ซึ่งประกอบไปด้วยตัวละคร จาก สถานที่ และเหตุการณ์ที่เกิดจากตัวละครต่าง ๆ ตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง ตอนกลาง ไปจนถึงจบเรื่องในตอนท้าย (อลงกรณ์ กู้สุจริต, 2543, หน้า 12)

หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือภาพการ์ตูนให้มีคุณภาพ

1. โครงเรื่อง สิ่งสำคัญที่สุดในการสร้างหนังสือ คือ การเขียนโครงเรื่อง โครงเรื่องที่ดีจะต้องเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหนังสือ โดยคิดต่อสืบเนื่องเป็นเรื่องเดียวกัน มีเหตุผลให้ผู้อ่านอยากติดตาม โครงเรื่องควรเริ่มจากจุดภายในเรื่อง คลี่คลายสู่ภายนอก เพื่อให้ผู้อ่านได้เกิดแนวคิด ทัศนคติจากลักษณะของตัวละคร ซึ่งให้เห็นผลความพยายามของบุคคล บางตอนควรมีความตลกขบขันหรือแสดงความร่าเริง สนุกสนาน จะทำให้มีชีวิตชีวามากขึ้น
2. ฉาก ฉากต่าง ๆ ในเรื่องจะต้องชัดเจนน่าเชื่อถือ ต้องตรงกับความเป็นจริง ฉากจะบอกให้รู้ว่า เรื่องเกิดที่ไหน เมื่อใด บรรยากาศควรเป็นบรรยากาศที่เด็กคุ้นเคย ช่วยเสริมประสบการณ์ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานการณ์นั้น
3. แก่นของเรื่อง มีอะไรเป็นแนวคิดของเรื่อง แนวคิดของเรื่องควรเป็นเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันตามประสบการณ์ของเด็ก แนวคิดจะช่วยเด็กในด้านพัฒนาการ และการปรับตัว รวมทั้งช่วยเด็กที่ประสบปัญหาในเรื่องทำนองเดียวกันกับตัวละคร นอกจากนี้ยังช่วยสนองความต้องการเรียนรู้ ความเห็นอกเห็นใจ และมีความเข้าใจสภาพความเป็นไปของชีวิตอีกด้วย
4. ตัวละคร ควรมีวัยใกล้เคียงกับเด็กหรือเป็นบุคคลที่เด็ก ๆ รู้จักโดยทั่วไป ไม่ควรมีตัวละครมาก เพราะจะทำให้เป็นเรื่องซับซ้อน ตัวละครมีบุคลิกเด่นในตัว เป็นไปตามธรรมชาติของคนจริง ๆ มีพฤติกรรมสมเหตุสมผลมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง และเป็นตัวอย่างที่ให้เด็กลอกเลียนแบบได้

5. แนวการเขียนเรื่อง หมายความว่าเรื่องนั้นเขียนทำนองใด แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นโดยวิธีใด ยากหรือง่ายแก่การทำความเข้าใจเรื่อง การเขียนใช้ถ้อยคำสำนวนคำศัพท์ต่าง ๆ เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของเด็กเพียงใด ควรเขียนให้น่าสนใจ เพราะจะพบว่าหนังสือบางเล่มใช้วิธีเขียนแล้วเข้าใจง่ายกว่าบางเล่ม ภาษาที่ใช้ในการเขียนต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยของเด็กและวัยของตัวละคร การบรรยายเหตุการณ์ต้องใช้ภาษากระทัดรัด อ่านแล้วเห็นภาพพจน์และเกิดจินตนาการ ใช้ภาษาทันสมัยเป็นที่นิยมแต่ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา ใน

เนื้อเรื่องต่างสมัยต้องใช้ภาษาให้เหมาะสมกับสมัยที่เป็นบรรยากาศในท้องเรื่องหากเป็นบทร้อยกรองต้องใช้ให้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์กล่าว โดยสรุปคือ การเขียนเรื่องต้องใช้ภาษาให้ถูกต้อง อ่านง่าย ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพพจน์ เกิดอารมณ์ร่วม และทรงสนะคติที่ดี

6. รูปเล่ม ควรเหมาะมือ สะดวกต่อการหยิบถือของเด็กและควรมีขนาดต่างจากแบบเรียน กระดาษต้องมีคุณภาพดี เขียนเล่มคงทนถาวร ความหนาบางเหมาะสมกับวัยของเด็ก การจัดหน้าควรให้มีที่ว่างเพื่อเป็นการพักสายตาของเด็ก จัดภาพให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง หน้าปกสวยงาม ดึงดูดสายตา น่าสนใจ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ ภาพประกอบรับกับเนื้อเรื่อง และมีขนาดตัวอักษรเหมาะสมเพียงใด สำหรับภาพประกอบภายในเล่มต้องช่วยเสริมความเข้าใจ ควรมีสีสันสดใส ภาพมีความเหมาะสมกับขนาดของหนังสือ มีจำนวนภาพเพียงพอที่จะให้ความรู้ ความเข้าใจ และความเพลิดเพลิน ช่วยขยายความหมายของเรื่องราวในเล่ม และมีเจตนาอธิบายความเป็นจริงเกี่ยวกับเนื้อหาอย่างถูกต้อง

7. คุณค่าของเรื่อง ต้องวางจุดมุ่งหมายว่าจะให้อะไรกับผู้อ่าน ให้ประโยชน์ของพฤติกรรมที่ดีงาม แฝงคุณธรรม อ่านแล้วอบอุ่นสบายใจ ช่วยพัฒนาความสนใจในการอ่าน และช่วยปลูกฝังทัศนคติที่ดีแก่ผู้อ่าน ควรพิจารณาว่าหนังสือแต่ละเล่มมีจุดมุ่งหมายที่จะให้เกิดประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ที่ผู้เขียนต้องการให้เกิดกับผู้อ่านมากน้อยเพียงใด

จะเห็นได้ว่า หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ มีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้สร้างหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็ก เพื่อจะได้สร้างหนังสือให้มีคุณภาพตรงตามหลักเกณฑ์ ทั้งด้านเนื้อหา รูปเล่ม และองค์ประกอบอื่น ๆ สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ตลอดจนผู้ปกครองให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการเรียนการสอน และชีวิตประจำวัน (บันลือ พฤษะวัน, 2533, หน้า 83-91 ; ณรงค์ ทองปาน, 2526, หน้า 44 ; อรสา กุมาริบุท, 2526, หน้า 342-344 ; ปราณี เชียงทอง, 2526, หน้า 78-79)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผู้กล่าวถึงความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

อารมณ์ เพชรชื่น (2527, หน้า 46) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งที่โรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530, หน้า 19) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการตรวจสอบความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพทางสมองด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนว่า หลังจากเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ แล้ว ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในวิชาที่เรียนมากน้อยเพียงใด มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมตามความมุ่งหมายของหลักสูตรในวิชานั้น ๆ เพียงใด

กล่าวโดยสรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ และทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งได้รับและพัฒนาจากการเรียนการสอน โดยอาศัยเครื่องมือในการวัดผล เพื่อให้รู้ว่านักเรียนมีความรู้ ทักษะ และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมองมากน้อยเพียงใด

ฉะนั้นการที่จะวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงจำเป็นต้องสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวัดผล ประเมินผล และค้นหาระดับการเรียนรู้ และทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนการสอน

ส่วนความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีองค์กรและนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายความหมายไว้ดังต่อไปนี้

เอ็นไซคลอพีเดีย (Encyclopedia World Dictionary อ้างถึงใน เขวาคี วิบูลย์ศรี, 2540, หน้า 16) ได้อธิบายว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวัดผลของการเรียนหรือการสอน

รอสส์ และสแตนลีย์ (Ross & Stanley อ้างถึงใน เขวาคี วิบูลย์ศรี, 2540, หน้า 16) ให้ความหมายว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ แบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถทางวิชาการ

ถ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2536, หน้า 146-147) ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว

จากความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังที่กล่าวมาแล้วนั้น จะเห็นว่ามีความมุ่งหมายที่สำคัญคือ เพื่อใช้วัดผลการเรียนรู้ด้านเนื้อหาวิชาการ และทักษะต่าง ๆ ของแต่ละสาขาวิชา โดยลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีทั้งเป็นข้อเขียน และที่เป็นภาคปฏิบัติ โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญมากกว่าที่จะสร้างขึ้นโดยบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ตามปกติแล้วผู้สร้างแบบทดสอบประเภทนี้ มักประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางการวัดและประเมินผล รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชานั้น ๆ ตลอดจนครูในโรงเรียนต่าง ๆ ซึ่งมีบทบาทในการกำหนดขอบข่ายเนื้อหาวิชาที่ต้องการทดสอบให้เหมาะสม โดยขั้นตอนการสร้างจะต้องมีการระบุหลักการและเหตุผลของการสร้างแบบทดสอบ มีการกำหนด

วัตถุประสงค์ของการสร้างที่ชัดเจน มีการทดลองใช้แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบความเป็นมาตรฐาน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ครูสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบที่ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนการสอนโดยเฉพาะ คือใช้วัดความก้าวหน้าเกี่ยวกับผลการเรียนของนักเรียน และค้นหาความบกพร่องของระบบการเรียนการสอน โดยไม่มีการทดลองใช้เพื่อตรวจสอบมาตรฐาน แต่ก็จำเป็นจะต้องมีการแนะนำวิธีการสอบสำหรับนักเรียนทุกคนด้วย มาตรฐานเดียวกัน ตลอดจนกำหนดเวลาของการทดสอบที่แน่นอนและตรงกัน สิ่งสำคัญคือต้องมีระบบการให้คะแนนเป็นแบบแผนเดียวกัน

ทั้งแบบทดสอบมาตรฐานและแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น มีวิธีในการสร้างข้อคำถามเหมือนกัน คือเป็นคำถามที่วัดพฤติกรรมที่สอนไปแล้ว โดยตั้งคำถามให้ครอบคลุมพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. วัดความรู้ ความจำ (knowledge)
2. วัดความเข้าใจ (comprehension)
3. วัดด้านการนำไปใช้ (application)
4. วัดด้านการวิเคราะห์ (analysis)
5. วัดด้านการสังเคราะห์ (synthesis)
6. วัดด้านการประเมินค่า (evaluation)

คุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดี (จำนง พรายเข้มแข็ง, 2533, หน้า 30)

1. เทียงตรง คือ สามารถวัดสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการวัดตรงตามจุดมุ่งหมาย
2. ยุติธรรม คือ โจทย์คำถามไม่เปิดช่องให้เด็กฉลาดใช้ไหวพริบเดาถูกและไม่เปิดโอกาสให้เด็กเกียจคร้านตอบได้ ข้อสอบต้องครอบคลุมทั้งเนื้อหาวิชาและสมรรถภาพทางสมอง
3. ถามลึก คือ ถามให้เด็กนำความรู้ที่ไปวิเคราะห์ วิจัย และใช้ในสถานการณ์จริง ๆ
4. ชั่วๆ คือ เป็นคำถามที่สามารถปลูกให้เด็กตื่นตัวอยากที่จะสอบ ทำให้เด็กเกิดความคิดว่า ตัวเองจะต้องเตรียมตัวให้เรียนดีขึ้นอย่างไร
5. จำเพาะเจาะจง คือ ทั้งคำถามและคำตอบมุ่งถามเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างชัดเจน ไม่กำกวม
6. ปรนัย คือ ข้อคำถามต้องชัดเจน มีมาตรฐานการตรวจให้คะแนนสามารถแปลความหมายของคะแนนได้อย่างแจ่มชัด
7. มีประสิทธิภาพ คือ สามารถให้คะแนนเที่ยงตรงและเชื่อถือได้มากที่สุด
8. ยากง่ายพอเหมาะ คือ ข้อสอบแต่ละข้อมีค่าของความยากง่ายใกล้เคียง .05

9. มีอำนาจจำแนก คือ เป็นข้อสอบที่สามารถแยกเด็กเก่งและเด็กอ่อนออกจากกันได้จริง คือมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป

10. ต้องเชื่อมั่นได้ คือ ข้อสอบที่สามารถให้คะแนนที่คงที่ สอบกี่ครั้งก็ได้คะแนนระดับนั้นทุกครั้ง

กล่าวโดยสรุป การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น จะต้องสร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมเนื้อหา และตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชานั้น ๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีทั้งงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมไว้มีดังต่อไปนี้

งานวิจัยในประเทศไทย

วิไลศักดิ์ เสง่าบุญมา (2535, หน้า 1) ได้สร้างหนังสือภาพการ์ตูนประกอบการเรียนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องบุคคลสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้การสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนที่เรียนโดยการใช้การสอนด้วยหนังสือการ์ตูนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการใช้การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รัชนิษฐ์ พรหมกรรม (2535, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องป่าไม้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนด้วยวิธีปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2534 โรงเรียนชุมชนบ้านนาโพธิ์ อำเภอภูเมษาริก จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 50 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 25 คน ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่เรียนโดยใช้น้ำสีการ์ตูนประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วารินทร์ อินทิสอน (2537, บทคัดย่อ) ได้วิจัยเปรียบเทียบจริยธรรมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนสีกับการสอนด้วยวิธีปกติ จัดกลุ่มตัวอย่างเป็นการสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 30 คน ใช้เวลาในการทดลอง 21 คาบ คาบละ 20 นาที ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้น้ำสีการ์ตูนจริยธรรมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01

พันธิพิชัย เซขชื่น (2540, หน้า 17) ได้สร้างการ์ตูนเพื่อส่งเสริมจริยธรรมจากพุทธสุภาษิตเรื่อง “ความภูมิใจของพลอย” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดกลางดอน อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี จำนวน 30 คน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนวิชาพุทธศาสนาให้ความคิดเห็นว่าหนังสือการ์ตูนอยู่ในระดับดีมากมีประสิทธิภาพ 81.72/80.78 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสือภาพการ์ตูนที่สร้างสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .005 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อหนังสือการ์ตูนว่าอยู่ในระดับที่ชอบมาก

อุดมพร สุพรรณหงส์ (2541, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงผลการวางตำแหน่งคำถามที่แตกต่างกันสองชนิด ในหนังสือการ์ตูนเสริมการอ่านที่มีต่อความเข้าใจต่อการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีคำถามแทรกในเนื้อหา มีความเข้าใจในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีคำถามหลังการอ่านเนื้อหาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นุชนาฏ อังคะนาวัน (2541, บทคัดย่อ) ได้สร้างหนังสือภาพการ์ตูนประกอบบทเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องรูปทรงและปริมาตรของทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ชุด “ผิงวิเศษ” ได้ผ่านการตรวจประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินหนังสือให้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์วิชาคณิตศาสตร์ และหาประสิทธิภาพได้ 87.78/86.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

สุริย์พร ชุ่มทรัพย์ (2543, บทคัดย่อ) ได้สร้างหนังสือภาพการ์ตูนประกอบบทเรียนเรื่อง “เวลา” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า หนังสือภาพการ์ตูนประกอบบทเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 88.44/90.00 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิผล 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง “เวลา” หลังการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนประกอบบทเรียนเรื่อง “ลูกหมี่รู้เวลา” สูงกว่าก่อนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดวงกมล ธรรมวงศ์ (2545, บทคัดย่อ) ได้ทำการสร้างชุดการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตเรื่อง “จังหวัดสมุทรปราการ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนบ้านคลองหลวง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 30 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า ชุดการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 85.83/86.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

งานวิจัยในต่างประเทศ

กินเดอร์ (Kinder, 1959, p. 68) ได้ทำการสำรวจการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมศึกษา จำนวน 300 คน ปรากฏผลดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน

2. นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ดประกอบการสอน
3. การ์ดมีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา คณิตศาสตร์ และวิชาภาษาไทย
4. ประโยชน์ของการ์ดอยู่ที่การใช้ภาพประกอบดึงดูดความสนใจ การจูงใจ การให้ความชัดเจน และการเน้นให้เกิดอารมณ์ขึ้น

บราวน์ (Brown, 1977, p. 113) ได้ยกตัวอย่างการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยครูจัดมุมการ์ดไว้ในบนแผ่นป้ายดำในห้องเรียน นักเรียนจะเลือกตัดการ์ดจากหนังสือพิมพ์หรือวารสารมาติดไว้ที่มุมดังกล่าว พร้อมทั้งอธิบายจุดเด่นของการ์ดนั้น ในแต่ละสัปดาห์นักเรียนจะร่วมกันพิจารณาเลือก “การ์ดประจำสัปดาห์” ที่ยอดเยี่ยม และบรรยายข่าวหรือเหตุการณ์ที่สำคัญในรอบสัปดาห์ที่ดีที่สุด แล้วติดไว้บนป้ายพิเศษ วิธีนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดสำคัญของภาพการ์ดในหนังสือพิมพ์ และในวารสาร ซึ่งช่วยสะท้อนเหตุการณ์ปัจจุบันของประเทศและทั่วโลกได้ดีขึ้นเป็นการส่งเสริมการเรียนวิชาสังคมศึกษาได้เป็นอย่างดี

เฟอร์ราโร (Ferraro, 1981, Abstract) ได้ศึกษาความชอบซึ่งในเรื่องการ์ดของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การ์ดเป็นสิ่งเร้าสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจต่อการเรียนมากขึ้น และทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอน

วาค (Vacek, 1982, Abstract) ศึกษาความชอบของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในการที่จะเลือกอ่านหนังสือโดยแบ่งเด็กเป็น 3 กลุ่ม คือ อ่านบ่อย อ่านบ้าง และไม่อ่านเลย พบว่าเด็กอายุ 9 ขวบ ชอบอ่านการ์ดที่ใช้หมึกหรือสีระบายเป็น 3 มิติ มีขนาดรูปเล่ม 6 นิ้ว X 8 1/2 นิ้ว โดยมีชื่อเรื่องสั้น ๆ เพียง 2-4 คำ และยังพบว่า กลุ่มเด็กที่อ่านบ่อย ชอบการ์ดเล่มหนา ๆ ภาพสวย อ่านง่าย ชัดเจน ส่วนเด็กอีก 2 กลุ่ม ชอบการ์ดเล่มบาง ๆ

คราวนลี่ (Crowley, 1986, Abstract) ได้ศึกษาถึงการใช้การ์ดในการบำบัดรักษาความบกพร่องทางสมองและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กพบว่าได้ผลเป็นอย่างดี

กิลเบิร์ต (Gilbert, 1990, Abstract) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการทางด้านการเรียนรู้และสติปัญญา พบว่า การ์ดเป็นปัจจัยสำคัญ สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านการเรียนรู้และสติปัญญาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้งเพศหญิงและเพศชายได้เป็นอย่างดี

จากผลงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศตามที่กล่าวมาแล้วนั้น แสดงให้เห็นว่าการนำการ์ดมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ และหนังสือการ์ดมีประโยชน์สำคัญต่อการเรียนการสอนวิชา

สังคมศึกษาอย่างยั่งยืน ทั้งในด้านการดึงดูดความสนใจของนักเรียน การพัฒนาทั้งทางด้านสติปัญญา และพฤติกรรมของผู้เรียน

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University