

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบันทึกการเรียนการสอน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้จัดได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

1. หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. บทเรียนการสอน
4. ความพึงพอใจ
5. ความคงทนในการเรียนรู้
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กล่าวถึง หลักการ จุดมุ่งหมาย และโครงสร้างหลักสูตร ไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ 2545 : 4-24)

1.1 หลักการ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามนโยบายการจัดการศึกษาของ

ประเทศไทย จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ดังนี้

ประเทศไทย จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ดังนี้ 1.1.1 เป็นการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่

ความเป็นภาค

1.1.2 เป็นการศึกษาเพื่อปวงชน ประชาชนทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่าง

เสมอภาคและเท่าเทียมกัน โดยสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

1.1.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอด

ชีวิต โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

- 1.1.4 เป็นหลักสูตรที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระ เวลา และการจัดการเรียนรู้ สนองต่อความต้องการของผู้เรียน ชุมชน สังคม และประเทศชาติ
- 1.1.5 เป็นหลักสูตรที่จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์ จากการศึกษาทุกรูปแบบ
- 1.1.6 เป็นหลักสูตรที่ส่งเสริมให้มีความตอดคล้องด้วยการเปลี่ยนแปลงของทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง และความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม
- 1.1.7 เป็นหลักสูตรที่ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

1.2. จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมุขย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข อยู่บนพื้นฐานของความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ดังนี้

- 1.2.1 เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาอื่นที่ตนนับถือ มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์
- 1.2.2 มีความคิดสร้างสรรค์ ฝึกให้เรียนรู้การอ่านรักการเขียน และรักการ

คืนค่าว่า

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

1.2.3 มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้า ทางวิทยาการ มีทักษะและศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ปรับวิธีคิด วิธีการทำงาน ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

- 1.2.4 มีทักษะและกระบวนการ โดยเฉพาะทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้างปัญหาและทักษะในการคำนวณเชิงวิเคราะห์

1.2.5 รักการออกกำลังกาย ดูแลตนเองให้มีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี 1.2.6 มีประสิทธิภาพในการผลิตและการบริโภค มีค่านิยมเป็นผู้ผลิตมากกว่า

ผู้บริโภค

1.2.7 เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทย เป็นพลเมืองดีซึ่งมั่นในวิถีชีวิต และการปกป้องระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

- 1.2.8 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา

ภูมิปัญญาไทย ทรัพยากรธรรมชาติและพัฒนาสิ่งแวดล้อม
1.2.9 รักประเทศไทยและท้องถิ่น ผู้ทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้

สังคม

1.3 โครงสร้างของหลักสูตร

เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ ที่กำหนดไว้ให้สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องมีแนวปฏิบัติในการจัดหลักสูตรสถานศึกษา จึงได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้

1.3.1 ระดับชั่วชั้น กำหนดหลักสูตรเป็น 4 ช่วงชั้นตามระดับพัฒนาการ

ของผู้เรียนดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

ตารางที่ 1 โครงสร้างหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนบ้านโนนยาง
(เวลาเรียน / ชั่วโมง/สัปดาห์/ปี)

| กสุรุ่มสารการเรียนรู้ | ตัดส่วนเวลาเรียน (ชั่วโมง/สัปดาห์/ปี) | | | | | |
|------------------------------|---------------------------------------|-----|-----|---------------|-----|-----|
| | ประมาณศึกษา | | | | | |
| | ช่วงชั้นที่ 1 | | | ช่วงชั้นที่ 2 | | |
| | ป.1 | ป.2 | ป.3 | ป.4 | ป.5 | ป.6 |
| 1. ภาษาไทย | 200 | 200 | 200 | 160 | 160 | 160 |
| 2. คณิตศาสตร์ | 200 | 200 | 200 | 160 | 160 | 160 |
| 3. วิทยาศาสตร์ | 80 | 80 | 80 | 120 | 120 | 120 |
| 4. สังคมศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| 5. สุขศึกษา พลศึกษา | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| 6. ศิลปะ | 80 | 80 | 80 | 120 | 120 | 120 |
| 7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| 8. ภาษาต่างประเทศ | 40 | 40 | 40 | 80 | 80 | 80 |

| กลุ่มสาระการเรียนรู้ | สัดส่วนเวลาเรียน (ชั่วโมง/สัปดาห์/ปี) | | | | | |
|-------------------------|---------------------------------------|-------|-------|---------------|-------|-------|
| | ประมาณศึกษา | | | | | |
| | ช่วงชั้นที่ 1 | | | ช่วงชั้นที่ 2 | | |
| | ป.1 | ป.2 | ป.3 | ป.4 | ป.5 | ป.6 |
| 9. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| รวม | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| เวลาเรียน/ปี | 1,000 | 1,000 | 1,000 | 1,000 | 1,000 | 1,000 |

1.3.2 สาระการเรียนรู้

กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะ หรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณธรรมหรือค่านิยม คุณธรรมจริยธรรมของผู้เรียน เป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

- 1) ภาษาไทย
- 2) คณิตศาสตร์
- 3) วิทยาศาสตร์
- 4) สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 5) สุขศึกษา และพลศึกษา
- 6) ศิลปะ
- 7) การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 8) ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มนี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียน โดยอาจจัดเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างพื้นฐานการคิด และเป็นกลไกที่ในการแก้ปัญหาและวิกฤตของชาติ กลุ่มที่ 2 ประกอบด้วยสุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

เรื่องสื่งแวดล้อมศึกษา หลักสูตรการศึกษาพื้นฐานกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ในสาระกลุ่มต่าง ๆ โดยเฉพาะกลุ่มวิทยาศาสตร์ กลุ่มสังคมศึกษา

ค่าสถานะและวัฒนธรรม กลุ่มสุขศึกษาและผลศึกษา

กลุ่มภาษาต่างประเทศ กำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษทุกชั้งชั้น ส่วน

ภาษาต่างประเทศอื่น ๆ สามารถเลือกจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดสาระการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มไว้
เฉพาะส่วนที่จำเป็นในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเท่านั้น สำหรับส่วนที่ตอบสนองความสามารถ
กำหนดเพิ่มขึ้นได้ ให้สอดคล้องและตอบสนองศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

1.3.3 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนของตามศักยภาพ
มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม การเข้าร่วมและ
ปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมรวมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเองตาม
ความสนใจและความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญได้แก่ การพัฒนาองค์ความรู้ของการ
เป็นมนุษย์ ให้ครบถ้วนด้าน ทั้งทางร่างกาย ศติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยอาจจัดเป็นแนว
ทางหนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มี
ระเบียบวินัย และมีคุณภาพ เพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ปลูกฝังและสร้าง
จิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม ซึ่งสถานศึกษาจะต้องดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย มี
รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

1) กิจกรรมแนวแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของ
ผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ตามการคิดพับและพัฒนาศักยภาพของตน
เสริมสร้างทักษะชีวิต ภูมิภาวะทางอารมณ์ การเรียนรู้ในเชิงพหุปัญญาและการสร้าง
สมพันธภาพที่ดี ซึ่งผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะนำให้คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อ
และการพัฒนาตนเองสู่โลกอาชีพและการมีงานทำ

2) กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบ
วงจร ตั้งแต่ศึกษา วิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมิน และปรับปรุงการทำงาน โดยเน้น
การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เช่น ลูกเสือ เนตรนารี ชุมชน ฯลฯ ผู้นำเพื่อประโยชน์

จากเอกสารที่กล่าวมา สรุปได้ว่า หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
มีจุดหมายเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขและมีความ
เป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ มีศักยภาพพร้อมที่จะเริ่งขึ้นและ
ร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในเวลาโลก และเป็นกลไกสำคัญในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้
สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ ดังนั้นและความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งจะ

ทำให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามเจตนาของพระราชนูญติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 โดยจัดแบ่งสาระการเรียนรู้ออกเป็น 8 กลุ่มสาระและกำหนดช่วงชั้นของนักเรียนออกเป็น 4 ช่วงชั้น ตามระดับพัฒนาการของผู้เรียน

2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้
การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. 2551 : 3-7) กล่าวไว้ว่าดังนี้

2.1 ท้าไม่ต้องเรียนการทำงานอาชีพและเทคโนโลยี

กลุ่มสาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพและเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงานและมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข

2.2 เรียนรู้อะไรในการงานอาชีพและเทคโนโลยี

กลุ่มสาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี นุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะในการทำงานเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ และการศึกษาต่อ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

การดำรงชีวิตและครอบครัว เป็นสาระเกี่ยวกับการทำงานในชีวิตประจำวัน การช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และสังคม ได้ในสภาพแวดล้อมที่พอดี ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เน้นการปฏิบัติจริงจนเกิดความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน เพื่อให้คืนพนักงานสามารถ ความดันดี และความสนใจของตนเอง

การออกแบบและเทคโนโลยี เป็นสาระเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถของมนุษย์อย่างสร้างสรรค์ โดยนำความรู้มาใช้กับกระบวนการเทคโนโลยี สร้างสิ่งของเครื่องใช้ วิธีการ หรือเพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิต

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาระเกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ

การแก้ปัญหาหรือการสร้างงาน คุณค่าและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การอาชีพ เป็นสาระเกี่ยวกับทักษะที่จำเป็นต่ออาชีพ เน้นความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสม เน้นคุณค่าของอาชีพ สุจริต และเน้นแนวทางในการประกอบอาชีพ

2.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสดงความรู้ มีคุณธรรม และถักยัณณิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกรักใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการทางเทคโนโลยี ออกแบบ สร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการทางเทคโนโลยีย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และเลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เน้นคุณค่า และใช้กระบวนการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบสานข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เน้นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

2.4 คุณภาพผู้เรียน

ฉบับบัญชีรายรับราย支ที่ 3

1. เข้าใจวิธีการทำงานเพื่อช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และส่วนรวม ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมืออุปกรณ์ต้องตรงกับถักยัณณิสัยการทำงาน มีทักษะกระบวนการทำงาน มีถักยัณณิสัยการทำงานที่กระตือรือร้น ตรงเวลา ประหมัด ปลดปล่อย สะอาด รอบคอบ และมีจิตสำนึกรักนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

2. เข้าใจประโยชน์ของสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน มีความคิดในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการสร้างของเล่นของใช้อย่างง่าย โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ได้แก่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 2 มิติ ลงมือสร้างและประเมินผล เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างถูกวิธี เลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์และ มีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการนำกลับมาใช้ซ้ำ

3. เข้าใจและมีทักษะการค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอน การนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ และวิธีดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

ฉบับที่ 6

1. เข้าใจการทำงานและปรับปรุงการทำงานแต่ละขั้นตอน มีทักษะการจัดการ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทำงานอย่างเป็นระบบและมีความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะนิสัยการทำงานที่ขยัน อดทน รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ มีมารยาท และมีจิตสำนึกรักการใช้ไฟฟ้า อย่างประหยัดและคุ้มค่า

2. เข้าใจความหมาย วิวัฒนาการของเทคโนโลยี และส่วนประกอบของระบบเทคโนโลยีมีความคิดในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการอย่างหลากหลาย นำความรู้และทักษะการสร้างชิ้นงานไปประยุกต์ในการสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามความสนใจอย่างปลอดภัย โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ได้แก่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบ โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 3 มิติ หรือแพนท์ความคิด ลงมือสร้าง และประเมินผล เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ อุปกรณ์ สังคม และมีการจัดการเทคโนโลยีด้วยการแปรรูปແลี้นนำกลับมาใช้ใหม่

3. เข้าใจหลักการแก้ปัญหานี้องค์ต้น มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูล เก็บรักษา ข้อมูล สร้างภาพกราฟิก สร้างงานเอกสาร นำเสนอข้อมูล และสร้างชิ้นงานอย่างมีจิตสำนึกรับผิดชอบ

4. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพ รวมทั้งมีความรู้ ความสามารถและคุณธรรมที่สัมพันธ์กับอาชีพ

ฉบับที่ 3

1. เข้าใจกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ ใช้กระบวนการกลุ่มในการทำงาน มีทักษะการแสดงทางความรู้ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหาและทักษะการจัดการ มีลักษณะนิสัยการทำงานที่เต็มสัดส่วน มีคุณธรรม ตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและถูกต้อง และมี

- จิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมอย่างประหยัดและคุ้มค่า
2. เข้าใจกระบวนการเทคโนโลยีและระดับของเทคโนโลยี มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ สร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างถูกต้องและปลอดภัย โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาษาไทยเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงานหรือแบบจำลองความคิดและการรายงานผล เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีการจัดการเทคโนโลยีด้วยการลดการใช้ทรัพยากรหรือเลือกใช้เทคโนโลยีที่ไม่มีผลกระทบกับสิ่งแวดล้อม
3. เข้าใจหลักการเมืองด้านของการสื້อสารข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ หลักการและวิธีแก้ปัญหา หรือการทำงานด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีทักษะการค้นหาข้อมูล และการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม การใช้คอมพิวเตอร์ในการแก้ปัญหา สร้างชิ้นงานหรือโครงการจากจินตนาการ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศดำเนินงาน
4. เข้าใจแนวทางการเดือกดูอาชีพ การมีเจตคติที่ดีและเห็นความสำคัญของการประกอบอาชีพ วิธีการทำงานทำ คุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับการมีงานทำ วิเคราะห์แนวทาง เข้าสู่อาชีพ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพ และประสบการณ์ต่ออาชีพที่สนใจ และประเมินทางเดือกในการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับความรู้ ความสนใจ และความสนใจ
- มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RATCHAPRUEK MUSARAKHAM UNIVERSITY**
- ฉบับที่ 6**
1. เข้าใจวิธีการทำงานเพื่อการดำรงชีวิต สร้างผลงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา และทักษะการแสดงความรู้ ทำงานอย่างมีคุณธรรม และมีจิตสำนึกในการใช้พลังงานและทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน
2. เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น ๆ วิเคราะห์ระบบเทคโนโลยีมีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยใช้ซอฟท์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงานวิเคราะห์และเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อมและมีการจัดการเทคโนโลยีด้วยวิธีการของเทคโนโลยีสะอาด

3. เข้าใจองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ องค์ประกอบและหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ระบบสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงและมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์แก้ปัญหา เช่น โปรแกรมภาษา พัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ ใช้ชาร์คแวร์และซอฟต์แวร์ ติดต่อสื่อสารและค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศดำเนินงาน และใช้คอมพิวเตอร์สร้างชื่นงานหรือโครงงาน

4. เข้าใจแนวทางสู่อาชีพ การเลือก และใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับอาชีพ มีประสิทธิภาพในอาชีพที่ถนัดและสนใจ และมีคุณลักษณะที่ดีต่ออาชีพ

3. หลักสูตรกู้มสามารถเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

3. ผลิตภัณฑ์สังคม
ความสำคัญ ธรรมชาติและลักษณะเฉพาะกลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นสาระการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานอาชีพ และเทคโนโลยี มีทักษะการทำงาน ทักษะการจัดการ สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศและ เทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการทำงานอย่างถูกต้องเหมาะสม ศูนย์ค่า และมีคุณธรรม สร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการใหม่ สามารถทำงานเป็นหมู่คณะ มีนิสัยรักการทำงาน เห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่องาน ตลอดจนมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่ความยั่งยืน เชื่อสัตย์ ประหยดและอดทนอันจะนำไปสู่การให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือตนเองและเพื่อนบ้าน ได้ตามพระราชดำริ เศรษฐกิจพอเพียง สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ได้อย่างมีความสุข ร่วมมือและแข่งขันในระดับ สถาณในบริบทของสังคมไทย

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งกำหนดไว้เฉพาะส่วนที่จำเป็นสำหรับพื้นฐานในการดำรงชีวิตให้มีคุณภาพสำหรับ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตามความสามารถตามความต้องด้วยความสนใจของผู้เรียน สถานศึกษาสามารถพัฒนาและเพิ่มเติมได้ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐานมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ก่อรุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะ การทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะการอ่านเขียนภาษาไทย ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการตั้งเป้าหมาย ทักษะการบริหารจัดการ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการติดตามและประเมินผล ทักษะการพัฒนาตนเอง

และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกรักในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และตั้งใจดีอ่อน เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เดี๋ยวใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต ตั้งค่า ตั้งเวลาอ่อน และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เทคนิคค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เที่ยวนานาทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมี etiquette ที่ดีต่ออาชีพ

คุณภาพของผู้เรียน

ก ลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งพัฒนาเรียนแบบองค์รวมเพื่อให้เป็นคนดี มีความรู้ความสามารถ โดยมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ดังนี้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงชีวิตและครอบครัว การอาชีพ การออกแบบและเทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีเพื่อการทำงานและอาชีพมีทักษะในการทำงาน การประกอบอาชีพ การจัดการ การแสวงหาความรู้เลือก ใช้เทคโนโลยีและเทคโนโลยีสารสนเทศในการทำงาน สามารถทำงาน สามารถทำงานอย่างมีกลยุทธ์สร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการใหม่

มีความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ยั่งยืน อดทน รักการทำงาน ประหมัด อดทน ตรงต่อเวลา เอื้อเพื่อ เดียสละ และมีวินัยในการทำงานเห็นคุณค่าความสำคัญของงานและอาชีพสุจริต ตระหนักถึงความสำคัญของสารสนเทศ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ตั้งเวลาอ่อน และพลังงาน เมื่อจบแต่ละช่วงชั้น ผู้เรียนต้องมีความสามารถดังต่อไปนี้

เมื่อเรียนจบ ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) ผู้เรียนต้องมีคุณภาพดังนี้

สามารถช่วยเหลือตนเองเกี่ยวกับงานในกิจวัตรประจำวัน ช่วยเหลืองานในครอบครัว ใช้เทคโนโลยีและเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นพื้นฐานได้ สามารถคิดและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่างง่าย ๆ ทำงานตามที่ได้รับมอบหมายด้วยความรับผิดชอบ ขยัน

ซึ่งสัตย์ประยุคด้อม ใช้พัฒนา ทรัพยากรัฐมนตรีและสิ่งแวดล้อม ให้อย่างประยุค
เมื่อเรียนจบ ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) ผู้เรียนต้องมีคุณภาพดังนี้
สามารถช่วยเหลือตนเอง ครอบครัวและชุมชน ทำงานอย่างมีขั้นตอน
มีทักษะในการจัดการ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน เลือกใช้เทคโนโลยีและ
เทคโนโลยีสารสนเทศได้เหมาะสมกับงาน สามารถคิด ออกแบบ สร้างคัดแปลงสิ่งของ
เครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่าง ๆ ทำงานด้วยความรับผิดชอบ ขยัน ซึ่งสัตย์ ประยุค
ด้อม อุดหนุน ใช้พัฒนา ทรัพยากรัฐมนตรีและสิ่งแวดล้อมอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน

กระบวนการเรียนรู้

1 กลวิธีการจัดการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุ
ตามมาตรฐานการเรียนรู้ สำหรับกลุ่มงานอาชีพและเทคโนโลยี แนวความคิดหลัก (Main
Concept) ของกลวิธีการเรียนรู้มีลักษณะดังต่อไปนี้

1.1 จัดการเรียนรู้ให้ครบองค์รวมของการพัฒนาตามศักยภาพผู้เรียน คือ
ผู้เรียนต้องมีทักษะความรู้ ทักษะ/กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม

1.2 การจัดการเรียนรู้ต้องกำหนดเป็นภาระงาน (Task) โดยแต่ละงาน
ต้องเป็นไปตามโครงสร้างการเรียนรู้ของกลุ่มงานอาชีพและเทคโนโลยีทั้ง 7 หัวข้อคือ

1.2.1 ความหมายของงาน

1.2.2 ความสำคัญและประโยชน์ของงาน

1.2.3 มีทฤษฎีสนับสนุนหลักการของงาน

1.2.4 วิธีการและขั้นตอนของการทำงาน

1.2.5 กระบวนการทำงาน การจัดการ เทคโนโลยี เทคโนโลยีสาร
สนเทศและแนวทางในการประกอบอาชีพ

1.2.6 การนำเทคโนโลยี เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการทำงาน
การสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการใหม่ ๆ

1.2.7 คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมในการทำงานและประกอบ
อาชีพผู้สอนสามารถสอนแต่ละงานครบหรือไม่ครบทั้ง 7 หัวข้อได้ ขึ้นอยู่กับลักษณะงาน
แต่ทั้งนี้จะต้องสอนครบทั้งมาตรฐานด้านความรู้ ด้านทักษะ / กระบวนการและด้านคุณธรรม
จริยธรรมและค่านิยม

1.3 การจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถนำความรู้ ทักษะ/กระบวนการ
คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม จากสาระภายในกลุ่มมาตรฐานการกันได้ หรือนำสาระจาก

กลุ่มวิชาอื่นมาบูรณาการกับสาระของกลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยีได้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานตามกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น กระบวนการการคิด กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ฯลฯ งานเกิดทักษะในการทำงานและได้ชื่นชมรวมทั้งสร้างและวิธีการใหม่

1.4 จัดการเรียนรู้ได้ทั้งภายในห้องเรียน นอกห้องเรียน โดยจัดในสถานปฏิบัติงานแหล่งวิทยาการ สถานประกอบการ สถานประกอบอาชีพอิสระ ฯลฯ ทั้งนี้ให้เข้มข้นอยู่กับสภาพความพร้อมของสถานศึกษา ผู้เรียนและคุณพินิจของผู้สอน โดยคำนึงถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจและเทคโนโลยี

1.5 จัดการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดงานที่มีความหมายกับผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ ความสำคัญ เห็นคุณค่าอย่างมากทำให้เกิดความภาคภูมิใจในการปฏิบัติงาน

1.6 จัดการเรียนรู้โดยผู้สอนต้องคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ ความพร้อมทางร่างกาย อุปนิสัย สติปัญญาและประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนกลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี จึงเสนอแนะรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังนี้

2.1 การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ลงมือทำงานจริง ๆ มีขั้นตอนอย่างน้อย 4 ขั้นตอน คือ

- 2.2.1 ขั้นศึกษาและวิเคราะห์
- 2.2.2 ขั้นวางแผน
- 2.2.3 ขั้นปฏิบัติ
- 2.2.4 ขั้นประเมิน / ปรับปรุง

2.2 การเรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้า เป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่สนใจจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จนสามารถสนองแรงจูงใจ ให้รู้ของตนเอง ทั้งนี้ผู้สอนควรให้ผู้เรียนเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ เสนอต่อผู้สอนและหรือกลุ่มผู้เรียน

2.3 การเรียนรู้จากการประสบการณ์ เป็นการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย

5 ขั้นตอน ดังนี้

2.3.1 ครูผู้สอนสร้างกิจกรรมโดยที่กิจกรรมนั้นอาจจะเชื่อมโยงกับสถานการณ์ของผู้เรียน หรือเป็นกิจกรรมใหม่ หรือเป็นประสบการณ์ในชีวิตประจำวันก็ได้

- 2.3.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมจากข้อ 1) โดยการอภิปราย
การศึกษารถตัวอย่างหรือการปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ ฯลฯ
- 2.3.3 ผู้คร่าห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติกิจกรรม ว่าเกิดขึ้นจาก
สาเหตุอะไร
- 2.3.4 สรุปผลที่ได้จากข้อ 2.3.3 เพื่อนำไปสู่หลักการ / แนวคิดของ
สิ่งที่ได้เรียนรู้

2.3.5 นำหลักการ / แนวคิดจากข้อ 2.3.4 ไปใช้กับกิจกรรมใหม่
หรือกิจกรรมอื่น ๆ หรือสถานการณ์ใหม่ต่อไป

อนึ่งเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างสมบูรณ์ ผู้สอนควร
ดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้ครบถ้วน 5 ขั้นตอน (ข้อ 2.3.1 - 2.3.5)

2.4. การเรียนรู้จากการทำงานกลุ่มเป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้มีการ
เลือกใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสร้างค่านิยม กระบวนการสร้าง
ความคิดรวบยอด กระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่น ฯลฯ ใน การจัดการเรียนรู้ให้ประสบ^{ผลสำเร็จ}

การวัดและประเมินผล

เพื่อที่จะทราบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เกิดการเรียนรู้
หรือไม่เพียงได จำเป็นต้องมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในอคีตการวัดและ
ประเมินผล ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการใช้ข้อสอบซึ่งไม่สามารถมองเห็นนัยน์การเรียน
การสอนที่เน้นให้ผู้เรียนคิด ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการหลากหลายลาย เพื่อสร้างองค์ความรู้
ดังนั้นผู้สอนต้องทราบนักว่าการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผลเป็นกระบวนการ
เดียวกัน และจะต้องวางแผนไปพร้อม ๆ กัน

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้จะบรรลุเป้าหมายของการเรียนการสอน
ที่วางไว้ได้ ความมีแนวทางดังต่อไปนี้

1. ต้องวัดและประเมินผลทั้งความรู้ ความคิด ความสามารถ ทักษะและ
กระบวนการเขตคติ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม รวมทั้งโอกาสในการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. วิธีการวัดและประเมินผลต้องสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้

ที่กำหนดไว้

3. ต้องเก็บข้อมูลที่ได้จากการวัดและประเมินผลตามความเป็นจริงและ
ต้องประเมินผลภายใต้ข้อมูลที่มีอยู่

4. ผลการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องนำไปสู่การเปลี่ยน
และข้อสรุปที่สมเหตุสมผล
5. การวัดและประเมินผลต้องมีความเที่ยงตรงและเป็นธรรม ทั้งในด้าน
ของวิธีการวัด โอกาสของการประเมิน

การวัดและประเมินผลจากสภาพจริง

กิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนมีหลากหลาย เช่น กิจกรรมในชั้นเรียน กิจกรรมการปฏิบัติกรรมสำรวจน้ำภาคสนาม กิจกรรมการสำรวจตรวจสอบ การทดลอง กิจกรรมศึกษาดูน้ำ กิจกรรมศึกษาปัญหาพิเศษหรือโครงงานฯลฯ อย่างไรก็ตาม ในการทำ กิจกรรมเหล่านี้ต้องคำนึงว่าผู้เรียนแต่ละคนมีศักยภาพแตกต่างกัน ผู้เรียนแต่ละคนจึงอาจ ทำงานชิ้นเดียวกันได้เสร็จในเวลาที่แตกต่างกัน และผลงานที่ได้ก็อาจแตกต่างกันด้วย เมื่อ ผู้เรียนทำกิจกรรมเหล่านี้ แล้วก็จะต้องเก็บรวบรวมผลงาน เช่น รายงาน ชิ้นงาน บันทึก และ รวมถึงทักษะปฏิบัติต่าง ๆ เจตคติ ความรัก ความซาบซึ้ง กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ทำและผลงาน เหล่านี้ต้องใช้วิธีประเมินที่มีความเหมาะสมและแตกต่างกันเพื่อช่วยให้สามารถประเมินความรู้ ความสามารถ และความรู้สึกนึกคิดที่แท้จริงของผู้เรียนได้ การวัดและประเมินผลจากสภาพ จริงจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อมีการประเมินหลาย ๆ ด้าน หลากหลายวิธี ในสถานการณ์ ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับชีวิตจริงและต้องประเมินอย่างต่อเนื่องเพื่อจะได้ข้อมูลที่มากพอที่จะ สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้

ลักษณะสำคัญของการวัดและประเมินผลจากสภาพจริง

1. การวัดและประเมินผลจากสภาพจริง มีลักษณะที่สำคัญ คือใช้วิธีการ ประเมินกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ความสามารถในการปฏิบัติงานศักยภาพของผู้เรียน ในด้าน ของผู้ผลิตและกระบวนการที่ได้ผลลัพธ์มากกว่าที่จะประเมินว่าผู้เรียนสามารถจัดข้ามาร์ช อะไรได้บ้าง

2. เป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน เพื่อวินิจฉัยผู้เรียนในส่วนที่ควร ส่งเสริมและส่วนที่ควรแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพความ สามารถความสนใจและความต้องการของแต่ละบุคคล

3. เป็นการประเมินที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมประเมินผลงานของทั้ง ตนเองและของเพื่อนร่วมห้อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักตัวเอง เชื่อมั่นในตนเอง สามารถ พัฒนาตนเองได้

4. ข้อมูลที่ได้จากการประเมินจะสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการเรียนการ

สอนและการวางแผนการสอนของผู้สอนว่าสามารถตอบสนองความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคล ได้หรือไม่

5. ประเมินความสามารถของผู้เรียนในการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่ชีวิตจริง ได้

6. ประเมินด้านต่าง ๆ ด้วยวิธีหลากหลายในสถานการณ์ต่าง ๆ อุ่นหัวใจน่อง

จากเอกสารหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นสาระที่เน้นการทำงาน กระบวนการทำงานและการจัดการอย่างเป็นระบบ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการออกแบบงาน และการทำงานอย่างมีกลยุทธ์ในการทำงาน รวมทั้งการสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการ ใหม่ เน้นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและพลังงานอย่างประหยัดและคุ้มค่า โดยมี ป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงชีวิตและครอบครัว การอาชีพ เทคโนโลยี เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีเพื่อการทำงานและอาชีพ มีทักษะการทำงาน การประกอบอาชีพ การจัดการ สำรวจหาความรู้ เลือกใช้เทคโนโลยีและเทคโนโลยีสารสนเทศ ใน การทำงานสามารถทำงานอย่างมีกลยุทธ์ สร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการใหม่ ๆ มี ความรับผิดชอบ ขับ ชี้อสัตย์ อดทน รักการทำงาน ประหยัด อดออม ตรงต่อเวลา เอื้อเพื่อ เสียสละ และมีวินัยในการทำงาน การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและพลังงาน โดยเฉพาะการที่ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และรู้จักเลือกใช้ทรัพยากร สิ่งแวดล้อม และพลังงานอย่างคุ้มค่าจากการเรียนรู้เรื่องการปลูกพืชผักสวนครัวเพื่อให้สอดคล้องกับหลัก ทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียงต่อไป

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือแผนการสอน

มีผู้ให้ความหมายของแผนการเรียนรู้ ดังนี้

บุญชุม ศรีสะอาด (2545 : 43) ได้กล่าวถึงการวางแผนและการเตรียมการสอน ว่าเป็นการกำหนดไว้ล่วงหน้าว่าจะสอนใคร ในเมื่อใด สอนเมื่อไร และ เพื่อให้เกิดอะไร ซึ่งเมื่อถึงเวลาดังกล่าวจะดำเนินการสอนตามที่วางแผนไว้ ผู้สอนจะต้องคิด วางแผน และเตรียมการสอนล่วงหน้าอย่างละเอียดรอบคอบ เหมาะสม เพื่อให้สามารถ ดำเนินการสอนตามที่ได้กำหนดไว้อย่างได้ผลดี

รุจิร์ ภู่สาระ (2545 : 159) ได้ให้ความหมายของแผนการเรียนรู้ว่าเป็นเครื่องมือ แนวทางในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้ผู้เรียนตามที่กำหนดไว้ในสารการเรียนรู้ของแต่ละ

กลุ่มจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาได้รายวิชานั่น เป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กุลยา ตันติผลารีวงศ์ (2544 : 97) หมายถึง การกำหนดเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน และแนวทางการประเมินผลให้ผลเป็นไปตามจุดประสงค์ของการสอนที่ต้องการ แผนการเรียนรู้จะมีความชัดเจนในเวลาเนื้อหา และวิธีการสอนในแต่ละเรื่องหรือแต่ละวิชี

ขัยฤทธิ์ ศิตาเดชา (2544 : 97) ได้กล่าวไว้ว่า การนำแนวทางต่าง ๆ ที่อยู่ในโครงการสอนมาวางแผน โดยละเอียดให้ชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ซึ่งเรียนว่า แผนปฏิบัติการหรือแผนการสอนจะเป็น

สุพิน นุญชูวงศ์ (2544 : 110) แผนการสอน คือ การวางแผนกำหนดรูปแบบของบทเรียนแต่ละเรื่อง ซึ่งจะเป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนแก่ครูให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมาย ความคิดรวบยอดเนื้อหา และการวัดผลประเมินผลที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

สำลี รักสุทธิ์ (2544 : 78) ให้ความหมายของแผนการเรียนรู้ ว่าหมายถึงการนำรายวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้อุปกรณ์การสอน การวัดผลประเมินผล เพื่อใช้สอนในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ โดยกำหนดเนื้อหาสาระ และจุดประสงค์ของการเรียนย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรืองและคณะ (2545 : 53) ได้ให้ความหมายแผนการจัดการเรียนรู้ ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรืองและคณะ (2545 : 53) ได้ให้ความหมายแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่างหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาได้วิชาหนึ่งให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนด

อาจารย์ ใจเที่ยง (2546 : 213) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ เป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่อการเรียนรู้ การวัดผลประเมินที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การนำเอา สาระการเรียนรู้ที่จะทำการสอนมาวางแผนและออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า เป็นลายลักษณ์อักษร ให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลให้สัมพันธ์สอดคล้องกับจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหาสาระ และเวลา เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดประสิทธิผล ต่อผู้เรียน เป็นไปตามจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความสำคัญของแผนการเรียนรู้

มีผู้ให้ความสำคัญของแผนการเรียนรู้ ดังนี้

วัฒนาพร ระจันทุกษ์ (2542 : 2) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการสอนว่า การจัดทำแผนการสอนก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1. ก่อให้เกิดการวางแผนและการเตรียมล่วงหน้า เป็นการนำเทคนิควิธีการสอน การเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยี และจิตวิทยาการเรียนการสอนมาพัฒนาปรับยุคต่อให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมด้านต่าง ๆ

2. ส่งเสริมให้ครุ่ญสอนคืนคว้าหากความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิคการเรียน การสอน การเดือยใช้สื่อ การวัดผลประเมินผล ตลอดจนประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจำเป็น

3. เป็นคู่มือการสอนสำหรับตัวครุ่ญสอนและครุ่ยที่สอนแทนนำไปใช้ปฏิบัติ การสอนอย่างมั่นใจ

4. เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนต่อไป

5. เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญของครุ่ญสอน ซึ่งสามารถนำไปเสนอ เป็นผลงานทางวิชาการได้

สำดี รักสุทธิ (2545 : 78) ได้ให้ความสำคัญของแผนการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ครุ่ญได้มีโอกาสได้ศึกษาหลักสูตร แนวการสอน วิธีวัดผลประเมินผล การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการบูรณาการกับวิชาอื่น

2. ช่วยให้ครุ่ญสอนสามารถจัดเตรียมกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้อง กับสภาพความเป็นจริง ทั้งในเรื่องทรัพยากรของโรงเรียน ทรัพยากรของห้องเรียนค่านิยม ความเชื่อ และสภาพที่เป็นจริงของห้องเรียน ตลอดจนการเชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิชาอื่นด้วย

3. เป็นเครื่องมือของครุ่ยในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพมีความ

มั่นใจในการสอนมากขึ้น

4. ผู้สอนสามารถใช้เป็นข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรงเสนอแนะแก่บุคลากรที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเพื่อครูที่สอนวิชาอื่นให้เป็นคู่มือสำหรับครูที่สอนแทนได้

5. ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับครูที่สอนแทนได้

6. เป็นการพัฒนาวิชาชีพและมาตรฐานวิชาชีพครูที่แสดงว่างานสอนต้องได้รับการฝึกฝน โดยเฉพาะมีเครื่องมือและเอกสารที่จำเป็นสำหรับประกอบวิชาชีพด้วย

อาการณ์ ใจเที่ยง (2546 : 206) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรียนรู้ได้กับพิมพ์เขียวของวิគกรหรือสถาปนิกที่ใช้เป็นหลักในการควบคุมงานก่อสร้าง วิគกรหรือสถาปนิกจะขาดพิมพ์เขียวไม่ได้แน่นใจ ผู้เป็นครูก็จะขาดแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ได้แน่น้ำนี้ ยิ่งผู้สอนได้จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ก็ยิ่งให้ประโยชน์แก่ตนอย่างมากเพียงน้ำนี้

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ความสำคัญแผนการจัดการเรียนรู้คือ เป็นแบบแผนที่วางแผนไว้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงและเป็นเครื่องมือสำหรับครูที่สอนแทนได้

3. ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือแผนการสอน

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรืองและคณะ (2545 : 53-54) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร

2. เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับความสนใจ ความสนใจ และความ

ต้องการของผู้เรียน

3. เพื่อให้สามารถเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ให้พร้อมก่อนการสอน

จริง

4. เพื่อให้ผู้สอนมีความมั่นใจและความเชื่อมั่นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5. เพื่อให้เกิดการปรับปรุงวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากข้อจำกัดที่พบ

6. เพื่อให้ผู้สอนแทนได้ในกรณีที่เหตุจำเป็น

7. เพื่อเป็นหลักฐานในการพิจารณาผลงานและคุณภาพในการปฏิบัติการสอน

8. เพื่อเป็นเครื่องบ่งชี้ความเป็นวิชาชีพของครูผู้สอน (แผนการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้เป็นลักษณะเฉพาะของวิชาชีพครู)

รุจิร์ ภู่สาระ (2545 : 159-161) ได้กล่าวถึงประโภชน์ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่า เป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน ตามที่กำหนดไว้ ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจะต้องตอบคำถามได้ว่า จะให้ผู้เรียนมีคุณสมบัติที่พึงประสงค์อะไรบ้าง ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ประโภชน์ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องไว้และบรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้

4. ลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือแผนการสอนที่ดี

อาจารย์ ใจเที่ยง (2546 : 216) กล่าวถึงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ ถ่ายทอด หรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่ผู้เรียนดำเนินการเป็นไปตามจุดประสงค์ หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้

2. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนก้าวหน้าตามที่ต้อง หรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยผู้สอนต้องลดบทบาทจากการเป็นผู้บอกคำสอนมาเป็นผู้ค่อยกระตุ้นด้วยคำแนะนำหรือปัญหาให้ผู้เรียนคิดแก้ไขหรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง

3. เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการรับรู้ และเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ และสามารถนำกระบวนการไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

4. เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนได้ใช้วัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเหมาะสมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้และผู้เรียน

5. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากวัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่น

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี คือ เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง และค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ซึ่งครุผู้สอนเป็นแต่เพียงผู้ค่อยให้คำแนะนำ ถ่ายทอดเท่านั้น

5. องค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือแผนการสอน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2546 : 21-22) กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีเป็นตามเจตนาและหลักสูตร

องค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีดังนี้

1. สาระสำคัญ
2. ชุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. สาระการเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนรู้
5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
6. การวัดผลและประเมินผล
7. การบันทึกผลหลังการสอน

รายละเอียดการเขียนในแต่ละองค์ประกอบมีดังนี้

1. สาระสำคัญ หมายถึง ข้อความที่เป็นแก่นของเนื้อหาสาระ หลักการ ข้อเท็จจริงและแนวคิดต่าง ๆ ของเนื้อหาสาระในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ต้องเขียนให้สรุป กระชับ อาจเป็นความเรียงหรือแยกเป็นข้อ ๆ ก็ได้ วิธีเขียนต้องเริ่มด้วยส่วนที่จำเป็น และสำคัญที่สุดของเนื้อหาสาระก่อนแล้วจึงตามด้วยรายละเอียดที่สำคัญของเรื่อง
2. ชุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หมายถึง พฤติกรรมที่คาดหวังของผู้เรียน หลังการสอน อาจเขียนแยกเป็นชุดประสงค์ปลายทางและชุดประสงค์นำทางก็ได้
3. สาระการเรียนรู้ เป็นส่วนที่ให้รายละเอียดที่เข้มโภกับสาระสำคัญ และ สอดคล้องกับชุดประสงค์การเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้สอนจัดให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามชุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นักจากจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแล้ว ยังต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามธรรมชาติของแต่ละกลุ่มสารการเรียนรู้นั้น ๆ รวมทั้งทักษะและกระบวนการคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้วย
5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ วิธีการ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ผู้สอนนำมาเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และให้ความรู้แก่ผู้เรียน
6. การวัดผลและประเมินผล เป็นการตรวจสอบว่า ผู้เรียนบรรลุชุดประสงค์ หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินใช้วิธีการ เครื่องมือ และเกณฑ์ที่หลากหลาย ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทั้งนี้ให้วัดตรงตามสภาพจริงที่เกิดขึ้นด้วยความเที่ยงตรงน่าเชื่อถือ และตรวจสอบได้

7. การบันทึกผลหลังการสอนเป็นการบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรบันทึกในประเด็นต่อไปนี้

7.1 ปัญหา/วิธีแก้ปัญหา

7.2 ข้อเสนอแนะเป็นกิจกรรมที่ไม่สามารถปฏิบัติได้ในเวลาปกติ เช่น

แบบฝึกหัดเพิ่มเติม หรืองานที่มอบหมายเพิ่มเติมอาจเป็นงานเกี่ยวกับงานกลุ่ม โดยเน้นทักษะ
ที่มีความเกี่ยวพันกับทักษะที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ในชั้นเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนได้
อย่างต่อเนื่อง

ครูผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องตระหนักและตรวจสอบแผนการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ คือ องค์ประกอบทุกตอนต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกันตั้งแต่สาระ
สำคัญ ถูกประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหาสาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้
ต่อ การวัดผลและประเมินผล รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาที่พบ จึงจะถือได้ว่าเป็นแผนการจัด
กิจกรรมเรียนรู้ที่ดีและสมบูรณ์

อากรณ์ ใจเที่ยง (2546 : 213-216) กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วยหัวข้อสำคัญ ดังนี้

1. ส่วนนำ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3. สาระการเรียนรู้

4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5. การวัดผล ประเมินผลการเรียนรู้

6. แหล่งการเรียนรู้

7. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

แต่ละหัวข้อดังกล่าวข้างต้นสามารถแสดงรายละเอียด ดังนี้

1. ส่วนนำ ระบุรายวิชา/กลุ่ม ชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้หรือชื่อแผนการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ จำนวนเวลาที่สอน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ระบุจุดประสงค์ให้ครบ

ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

3. สาระการเรียนรู้ ระบุเนื้อหาสาระหรือแนวคิดของเนื้อเรื่อง/สาระที่ผู้เรียน

ต้องเรียนรู้ เรียงตามลำดับเป็นข้อ ๆ

4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.1 ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

4.2 ใช้วัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์หรือผลการ

เรียนรู้ที่คาดหวังและเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้

4.3 มีลำดับขั้นตอนเป็นขั้นนำเสนอที่เรียน ขั้นปฏิบัติกรรม และขั้น

สรุปหลักการและความคิดรวบยอด

5. การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้

5.1 ประเมินความรู้

5.2 ประเมินผลการปฏิบัติ

5.3 เครื่องมือในการประเมิน

6. แหล่งการเรียนรู้

6.1 ระบุวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ตามลำดับของกิจกรรม

6.2 ระบุแหล่งการเรียนรู้ สถานที่ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนไปศึกษาเรียนรู้

6.3 ระบุบุคคล ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือประณญาชาวบ้านที่เป็นวิทยากร

7. บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7.1 เก็บรวบรวมและแสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7.2 เก็บรวบรวมและแสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7.3 เก็บรวบรวมและแสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ครั้งต่อไป

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หรือแผนการสอน ประกอบด้วย ส่วนนำ จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล แหล่งการเรียนรู้

และบันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6. รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้

สุพิน บุญช่วงษ์ (2544 : 136-138) ได้จำแนกรูปแบบของแผนการเรียนรู้ไว้ 2

รูปแบบ ดังนี้

1. แบบเรียงหัวข้อ รูปแบบนี้适合วิชาที่ต้องการเขียนของครู เพราะไม่เสียเวลาตีตรา แต่ส่วนใหญ่ คือ ยกแก่การมองความลับพื้นที่ต่อหัวข้อ เพราะเขียนอยู่ค่อนหน้า กันดังตัวอย่าง

| | |
|--------------------------------------|----------------|
| ตัวอย่างแผนการเรียนรู้แบบเรียงหัวข้อ | |
| แผนการสอนกลุ่มวิชา..... | ชั้น..... |
| หน่วยที่..... เรื่อง.....เวลา..... | คบ วันที่..... |
| | |
| 1. ความคิดรวมยอด..... | |
| 2. คุณสมบัติที่ต้องการเน้น | |
| 2.1 | |
| 2.2 | |
| 3. จุดประสงค์เชิงพุทธกรรม | |
| 3.1 | |
| 3.2 | |
| 4. เนื้อหา | |
| | |
| 5. กิจกรรมการเรียนการสอน | |
| 5.1 ขั้นนำ | |
| 5.1.1 | |
| 5.1.2 | |
| 5.1.3 | |
| 5.2 ขั้นสอน | |
| 5.2.1 | |
| 5.2.2 | |
| 5.2.3 | |
| 5.3 ขั้นสรุป | |
| 5.3.1 | |
| 5.3.2 | |
| 5.3.3 | |
| 5.4 ขั้นวัดผล | |
| 5.4.1 | |
| 5.4.2 | |

6. สื่อการเรียนการสอน

- 6.1
 6.2
 6.3

7. ประเมินผล

- 7.1
 7.2
 7.3

2. แบบกึ่งตาราง รูปแบบนี้เป็นแบบที่แสดงให้เห็นเป็นช่อง ๆ ตามลำดับ ก่อนหลัง ซึ่งรูปแบบนี้อาจทำให้ครุพิมพ์ภาระในการตีตาราง แต่จะสะดวกในการย่านเพราะ มองเห็นความสัมพันธ์ของแต่ละช่องในหน้าเดียวกันได้ง่าย ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างแผนการเรียนรูปแบบกึ่งตาราง

แผนการสอนกลุ่มวิชา.....

ชั้น..... หน่วยที่..... เรื่อง..... เวลา..... คาบ

วันที่.....

ความคิดรวมยอด.....

คุณสมบัติที่ต้องการเน้น

- 1
 2
 3

| บุคลากร ผู้สอน | เนื้อเรื่อง | กิจกรรมการเรียน การสอน | สื่อการสอน | ประเมินผล | หมายเหตุ |
|-------------------|-------------|--|------------|-----------|----------|
| | | 1. ขั้นนำ..... 2. ขั้นสอน..... 3. ขั้นสรุป..... 4. ขั้นวัดผล..... | | | |

กล่าวโดยสรุป แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการวางแผนและการเตรียมการสอน ไว้ล่วงหน้าและดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่วางแผนไว้ เป็นเครื่องมือแนวทางในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนตามที่กำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกำหนดเนื้อหาสาระ และจุดประสงค์ของ การเรียนย่ออย่างไร ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น

การประเมินแผนกิจกรรมการเรียนรู้

1. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา การหาประสิทธิภาพของบทเรียนของ มนต์ชัย เทียนทอง (2554 : 286-288) และได้นำมาปรับใช้ในการประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (Efficiency) หมายถึง ความสามารถของแผนการจัดการเรียนรู้ในการสร้างผลสัมฤทธิ์ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามระดับที่คาดหวัง โดยการทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัด ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามระดับที่คาดหวัง โดยการทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัด ระหว่างบทเรียนและแบบทดสอบหลังการเรียน ได้บรรลุวัตถุประสงค์ในระดับเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนดไว้

ในการหาประสิทธิภาพจะต้องกำหนดเกณฑ์ขั้นก่อน โดยทั่วไปนิยมคะแนนเฉลี่ยที่เกิดจากแบบฝึกหัดหรือคำานวณระหว่างบทเรียน กับ คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบ แล้วนำมารากอนเป็นค่าร้อยละ เพื่อเปรียบเทียบกันในรูปแบบ Event1/Event2 โดยจะเป็นอย่างย่อเป็น E_1/E_2 เช่น 90/90 หรือ 80/80 และจะต้องกำหนดให้ค่า E_1 และค่า E_2 ให้เท่ากัน นึ่องจากง่ายต่อการเปรียบเทียบและแปลความหมาย

1.1 เกณฑ์มาตรฐาน

เกณฑ์มาตรฐานเป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นมา เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวัดและประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกณฑ์ที่ใช้วัดโดยทั่วไปกำหนดไว้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 เช่น 80/80 โดยค่าที่กำหนดไว้มีความหมายดังนี้

80 ตัวแรก คือ เกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก การทำแบบฝึกหัดหรือปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 80 ตัวหลัง คือ เกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก การทำแบบทดสอบหลังการเรียน

1.2 วิธีการคำนวณ

วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ตามเกณฑ์ E_1/E_2 สามารถหาได้จากสูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum \left(\frac{X}{A} \right)}{N} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum \left(\frac{Y}{B} \right)}{N} \times 100$$

E_1 แทน คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทั้งหมดจากการทำแบบฝึกหัดหรือ
แบบทดสอบระหว่างเรียนจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

E_2 แทน คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทั้งหมดจากการทำแบบทดสอบหลังการเรียน

X แทน คะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบระหว่าง
เรียนของผู้เรียนแต่ละคน

Y แทน คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังการเรียนของผู้เรียนแต่ละคน

A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดหลังเรียน

N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

ตัวอย่างเช่น ประสิทธิภาพของบทเรียน $88.00/86.00$ แปลความหมายได้ดังนี้

บทเรียนสามารถสร้างผลสัมฤทธิ์ให้ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบหลังบทเรียนแต่หัวเรื่องย่อย
ได้ค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.00 และสามารถทำแบบทดสอบหลังบทเรียนได้ค่าคะแนนเฉลี่ยร้อย
ละ 86.00 แสดงว่าเป็นบทเรียนที่มีประสิทธิบัตรีบัณฑิต (Good) สามารถนำไปใช้งานได้

จากข้อมูลที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพแผนการจัดกิจกรรมการ
เรียนรู้เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในการปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งใน
ระหว่างเรียน และ หลังจากที่เรียนตามแผนการการจัดเรียนรู้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ตามเกณฑ์
 E_1/E_2 ซึ่งในงานวิจัยนี้กำหนดไว้ $80/80$

2. ดัชนีประสิทธิผล

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาให้ความหมายของดัชนี
ประสิทธิผล (The Effectiveness Index : E.I.) ของสื่อหรือนวัตกรรมทางการศึกษาดังนี้

“โดยศศ เรืองสุวรรณ (2546 : 170) กล่าวว่า ดัชนีประสิทธิผลหมายถึงหลังจาก
นักศึกษาเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้นนักศึกษา²
มีคะแนนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละเท่าใด โดยการวัดแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว

นำคะแนนทดสอบก่อนการทดลองและหลังทำการทดลองไปแทนค่าในสูตรการหาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนโปรแกรมการเรียนการสอนบนเครื่องข่ายของกูดเมนเฟรทเชอร์และไนเดอร์

สมนึก ภัทพิยชนี (2551 : 117) กล่าวว่า นอกจากผู้วิจัยจะคำนวณหา

ประสิทธิภาพของสื่อการสอนหรือนวัตกรรมทางการศึกษาแล้วควรหาค่าดัชนีประสิทธิผล

(Effectiveness Index : E.I.) ของสื่อหรือนวัตกรรมทางการศึกษาด้วย ซึ่งดัชนีประสิทธิผลของ

สื่อการสอนหรือนวัตกรรมทางการศึกษา (E.I.) เป็นค่าที่แสดงอัตราการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าขึ้นจาก

พื้นฐานความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว หลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนจากสื่อหรือนวัตกรรมหรือแผนการ

จัดการเรียนรู้นี้ ๆ ซึ่งคำนวณได้หลายสูตร แต่นิยมใช้เป็นวิธีการหาค่า E.I. ด้วยวิธีการของกูด

เมน (Goodman) เฟรสเซอร์ (Fletchers) และชาไนเดอร์ (Schneider) ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.)

จะแสดงว่าค่า E.I. สูงกว่าจะมีคุณภาพการเรียนการสอนสูงกว่า กลุ่มใดมี

ค่า E.I. ต่ำ แสดงว่าคะแนนหลังเรียนเพิ่มจากก่อนเรียนน้อย ซึ่งไม่ได้เปลี่ยนไม่ได้ หรือมี

พัฒนาการน้อย ต้องเปลี่ยนโดยเฉลี่ยก่อนเรียนนักเรียนมีความรู้มากอยู่แล้ว หลังเรียนจึงได้

คะแนนเพิ่มขึ้นเล็กน้อย หรือเกือบจะได้คะแนนเต็ม นักจะเป็นลักษณะของนักเรียนกลุ่มเก่ง ต่ำ

ค่า E.I. สูง ๆ แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนมีน้อย (มีความรู้น้อย) หลังเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นมาก

ค่า E.I. สูง ๆ แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนมีน้อย (มีความรู้น้อย) หลังเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นมาก

(ความรู้มากขึ้น) จึงเป็นสิ่งที่ดี แต่ไม่ควรแปลว่าดีกว่ากลุ่มที่ได้ค่า E.I. น้อย ๆ

เรื่องสุวรรณ. 2548 : 172 ; ข้างอิงมาจาก สุวัതรา ชูสาย. 2550 : 34)

ในการวิจัยครั้งนี้จะใช้วิธีของ กูดเมน,เฟรทเชอร์และไนเดอร์ (ไชยศ

เรื่องสุวรรณ. 2548 : 172 ; ข้างอิงมาจาก สุวัതรา ชูสาย. 2550 : 34)

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

$$\text{ค่าดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{คะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{คะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน}) \times (\text{คะแนนเต็มของข้อสอบ}) - \text{คะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

ค่าดัชนีประสิทธิผล จะมีค่าอยู่ระหว่าง -1.00 ถึง 1.00 หากค่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนเป็น 0 คะแนนหลังเรียนเป็น 0 แสดงผู้เรียนไม่ได้เกิดการเรียนรู้ขึ้นเลย แต่ถ้าค่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนเป็น 0 และคะแนนหลังเรียนได้คะแนนเต็ม 100 จะได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 1.00 ในทางตรงกันข้าม ถ้าคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่ามากกว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนจะได้ค่าดัชนีประสิทธิผลที่มีค่าเป็นลบ เช่น คะแนนทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 73% คะแนนหลังเรียนเท่ากับ 45% จะได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ -0.38

การแปลความหมายของค่าดัชนีประสิทธิผล ซึ่งค่าดังกล่าวจะบอกให้เราทราบว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละเท่าไร เช่น ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมีค่าเท่ากับ

0.50 แสดงว่าผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.50 หรือ คิดเป็นร้อยละ 50

บทเรียนการ์ตูน

1. ความหมายของคำว่าการ์ตูน (Cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (Comic Books) มีนักการศึกษาอธิบายความหมายไว้ว่าถ้ายแนวคิด ดังต่อไปนี้

เกศสุริพ แสนนุญ (2552 : 36-37) “ได้ให้ความหมายของ การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์แทนบุคคล สัตว์ สิ่งของ หรือ เหตุการณ์ที่จำลองจากความคิดที่เขียน ลงในลักษณะต่าง ๆ อาจเป็นภาพที่เกินจากความเป็นจริง ภาพล้อเลียนหรือภาพบนขันเพื่อใช้ ในการสื่อความหมาย การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกค่าย รูปภาพ

สมาน เกียวขาว (2544 : 15 ; ข้างอิงมาจาก นวลดัชนทร์ เกินชัย. 2553 : 37)

ให้ความหมายของการ์ตูน ไว้ว่าหมายถึงภาพถ่ายเส้นที่วาดให้มีลักษณะเรียบง่ายลดทอน รายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกโดยอาศัยต้นแบบรูปลักษณ์ของคนสัตว์สิ่งของจากธรรมชาติ ออกแบบให้ดูน่ารักตกลงบนสามารถสื่อความหมาย ได้ง่ายภาพถ่ายเส้นการ์ตูนนี้ ออกแบบให้ดูน่ารักตกลงบนสามารถสื่อความหมาย ได้ง่ายภาพถ่ายเส้นการ์ตูนนี้ ลักษณะการนำเสนอไปใช้งานหรือความต้องการสื่อความหมายจากความหมายของการ์ตูนทั้งหมดที่ กล่าวมาอาจสรุปได้ว่าการ์ตูนหมายถึงภาพที่เป็นสัญลักษณ์แทนตัวบุคคลสัตว์สิ่งของหรือ เหตุการณ์จำลองมากจากความคิดอาจเป็นภาพที่เกินความจริงล้อเลียนหรือขันเพื่อสื่อ ความหมายหรือเสนอความคิดเกี่ยวกับเรื่องราวเหตุการณ์บุคคลโดยผู้อ่านมีอารมณ์ตามภาพ นั้น ๆ ได้ 2 ประเภทคือ

1. การ์ตูนล้อเลียนของจริง เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะเหมือนจริงหรือ ใกล้เคียงความเป็นจริงตามธรรมชาติทั้งสัตว์ส่วนใหญ่ปร่างบุคคลิกภาพของตัวละครซึ่งแสดงให้ ความรู้สึกหรืออารมณ์ออกมาทางเสียงหัวท่าทาง

2. การ์ตูนล้อเลียนของจริงที่เป็นภาพเขียนบิดเบือนจากความจริงตาม ธรรมชาติซึ่งนักจะเน้นลักษณะเฉพาะที่เด่น ๆ หรือส่วนสำคัญของตัวละครเพื่อการสื่อ ความหมายล้อเลียนให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันตามภาพ

ราชนฤทธิสถาน (2538 : 90) ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูน ไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางที่เขียนเป็นภาพบุคคล บางที่เขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะได้รับรู้ขับขัน บางที่ก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องเป็นราว

สังเขต นาคไพจิตร (2530 : 5) ได้กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนไว้ว่า คำว่า “การ์ตูน” ในภาษาอังกฤษมีใช้อยู่ 2 คำคือ Cartoon และ Comics คำว่า Cartoon มีรากศัพท์มาจากภาษาฝรั่งเศส Corcont หมายความว่า ภาพวัสดุปออยู่ในกรอบและแสดงเหตุการณ์ได้ อย่างเข้าใจได้ง่ายมีความซึ้งซ่อนอยู่ 2 คำ คือ Cartoon และ Comics คำว่า Cartoon มีรากศัพท์มาจากภาษาฝรั่งเศส Corcont หมายความว่า ภาพวัสดุปออยู่ในกรอบและแสดงเหตุการณ์ได้ อย่างเข้าใจได้ง่ายมีความซึ้งซ่อนอยู่ สำหรับคำว่า Comics หมายถึง ภาพชุดขั้นตอน โดยมีภาพเป็นชุด ๆ มี ข้อความบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่องในเนื้อเรื่องเป็นช่วงขั้นเป็นส่วนๆ มากขึ้นนี้ มี เนื้อเรื่องหลายลักษณะจะเป็นแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรมสังคม นโยบาย วิทยาศาสตร์ เป็นต้น ภาพชุดขั้นตอนที่นำมาติดพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เรียกว่า Comic Strips และถ้ามีการ รวมรวมจัดพิมพ์เป็นเล่ม เรียกว่า Comic Book หรือ Funnies คนส่วนมากเข้าใจว่า Cartoons . Comics. Caricature เมื่อันกันและรวมกันเรียกว่า Cartoon ดังนั้นไม่ว่าวาดเพื่อบอกขัน ลือเลียน เสียดสี ประชดประชัน หรือเป็นเรื่องราวต่าง ๆ จึงเรียกรวมกันทั้ง Cartoon. Comics และ Caricature ว่า Cartoon

อัลลี (Allee. 1983 : 62 ; ซึ่งอิงจาก แสงทอง ภักดีแก้ว. 2543 : 28) ได้อธิบาย ว่า Cartoon มาจากภาษาลาตินว่า Charta และภาษาต่างประเทศว่า Cartoon การ์ตูน หมายถึง ภาพแสดงความคิดที่ต้องเสียดสี ล้อเลียนชวนให้ตลกจนขัน หรือแสดงการกระทำใน สถานการณ์บางอย่างของบุคคลที่น่าสนใจ

ชน ภูมิภาค (2521 : 143) กล่าวไว้ว่า การ์ตูนคือภาพที่เขียนขึ้นอย่าง ง่าย ๆ แสดง เกษพะลักษณะเด่นของสิ่งที่เรียนแท่นนั้น เป็นภาพที่เขียนขึ้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวซึ่งเป็นความ คิดเห็นหรือทัศนะของผู้เขียนไปยังผู้อื่น การ์ตูนที่เขียนได้ตรงกับจุดหมายของเรื่อง จะช่วยให้ผู้อื่น ใจความหมายเรื่องราวได้ดีกว่า การใช้ภาษาบอกเล่าเพียงอย่างเดียว

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2533 : 33) กล่าวไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพจำลองชีวิตจริง ที่แสดงออกทางด้านอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ โมโห หัวเราะ ร้องไห้ ในชีวิตจริง นั้นอารมณ์ที่แสดงออกจะมีทั้งเสียง เส้น สี ในการเขียนการ์ตูนก็เช่นเดียวกัน อารมณ์ที่ แสดงออกจะปรากฏเป็นรูปเส้นลักษณะต่าง ๆ บนใบหน้า สีที่บ่งบอกลักษณะอารมณ์ (หากเป็น ภาพการ์ตูนสี) เช่น หน้าแดงหน้าเขียว หน้าคั่ว ด้านเสียงนั้น จะเป็นเสียงเสียงที่ถ่ายทอดทาง ตัวหนังสือให้ฟังในภาพของผู้อ่าน

ณรงค์ ประภาสโนบล (2534 : 7) กล่าวถึง ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน คือภาพทดลอง ล้อเลียนสังคม หรือภาพที่เกินความจริง เป็นสื่อที่ง่ายมาก เป็นภาพถ่ายสี ธรรมชาติ

จินตนา ใบภาษาชี (2534 : 223) かるตูนก็คือ ภาพวาดง่าย ๆ ซึ่งมักไม่เหมือนภาพธรรมชาติทั่วไป อาจมีรูปร่างตามลักษณะธรรมชาติ ตามรูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระอย่างไรก็ตามแต่มักมีรูปร่างเกินเลย หรือลดรายละเอียดของภาพที่ไม่จำเป็นออกไปเสียเพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยาย หรือการแสดงออก หรือมุ่งหวังให้เกิดความติดตามขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมืองและสังคม หรืออาจใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ หรือใช้ประกอบ ในการดำเนินเรื่องทั้งบันเทิงคดีและสารคดี

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ かるตูน หมายถึง ภาพที่เปลี่ยนเข้าง่าย ๆ ซึ่งไม่เหมือนภาพธรรมชาติทั่วไป แสดงเฉพาะลักษณะเด่นของตัวที่เรียบเท่านั้น มีข้อความบรรยายตามเนื้อเรื่อง และเป็นเรื่องชวนขันเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจ เร้าใจ อย่างรุ้ อย่างเรียนมากขึ้น

2. ประวัติความเป็นมาของかるตูนในประเทศไทย

สังฆต นาคไฟจิตร (2530 : 27 – 37) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของかるตูนที่ประเทศไทย ในสมัยรัชกาลที่ 7 ไว้โดยสังเขป ดังนี้ วงการ かるตูนเริ่มชนบทฯเพราความติดต่อทางเศรษฐกิจ จนกระทั่งเกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ. 2475 หลังจากนั้นก็ถูกยกขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง ประชาชน มีสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกมากยิ่งขึ้น บางครั้งก็ถูกเผยแพร่ในข้อมูล เช่น คอมฟู้เพลย์บล็อก การเปลี่ยนแปลงการปกครอง คือ คณะกรรมการปฏิรูปประเทศ คือ กฎหมายควบคุมศิลป์ปืนเปลี่ยนภาพการ์ตูนที่มีเชือดเสียงของไทยอยู่หลายคน คือ กฎหมายควบคุมศิลป์ปืนเปลี่ยนภาพการ์ตูนที่ไว้ด้วยภาษาไทย

1. สวัสดิ์ จุฑารพ ได้วัดภาพการ์ตูนที่ว่าด้วยส่วนใหญ่เกี่ยวกับวรรณคดีไทย แล้วก็ได้ดัดแปลง บทเจราใหม่ เช่นเรื่องกาศ สังข์ทอง พระอภัยมณี

2. จำนำ รอดศิริ นักเขียนการ์ตูนสมัยเดียวกันกับ สวัสดิ์ จุฑารพ ได้เขียนภาพการ์ตูนเรื่องพระยาน้อยหมาด ระเด่นล้นได้ เป็นต้น

3. แทน เวชกร จิตกรผู้ล่วงลับไปแล้วได้เขียนการ์ตูนชุด ศรีชันญชัย ลงในหนังสือพิมพ์รายวัน และภาพภาพประกอบวรรณคดีหลายเรื่อง

4. ประยูร จรรยาวงศ์ ยอดนักเขียนการ์ตูนของไทยที่โด่งดังทั้งในอีตและปัจจุบันมีผลงานมากมาย ทั้งการ์ตูnl้อเลียนการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวันไทยรัฐ

5. ชัย ราชวัตร หรือสมชาย กตัญญูตานนท์ ผู้เขียนการ์ตูน “ผู้ให้ญี่ม้ากับทุ่งนาเมิน” ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ เป็นการล้อเลียนการเมืองในปัจจุบัน

6. แอ็ค เดลินิวส์ ผู้เขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ในชุด การ์ตูน สืบสื้อเลียนนักการเมือง “ปลัดเกลี้ยงคนเก่ง” แนวเดียวกับ ชัย ราชวัตร

7. พิมล ก้าวสีห์ หรือตุ๊กตา เรียนการ์ตูนลงในหนังสือ “ตุ๊กตา” เป็นการ์ตูน สำหรับเด็ก โดยเฉพาะ แต่ก็อ่านได้ทุกเพศทุกวัย

จินตนา ใบกาญชัย (2534 : 232-236) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของ การ์ตูนเอาไว้ว่า เมื่อพูดถึงสถานการณ์ของการ์ตูนในฐานะของศิลปะถ่ายเส้น (Graphic Art) ประเทศไทยได้ถือ ว่ามีภาพการ์ตูนม้าตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยมีข่าวอิน โ语音 เป็นจิตรกรเอกที่มีฝีมือ ยอดเยี่ยมคนหนึ่งในสมัยรัชกาลที่ 3 และรัชกาลที่ 4 ท่านได้เขียนภาพผาผังต่าง ๆ ด้วย การใช้ภาพที่เหมือนจริง (Realistic) ซึ่งมีจิตจากภาพโบราณที่เป็นแบบอุดมคติ(Idealistic) ภาพวาด ของข่าวอิน โ语音 ได้สอดแทรกเรื่องราวมีขั้นและล้อเลียน ผู้คนที่ประพฤติไม่ดี ซึ่งรายรู้บังหลวง ตีพิมพ์ลงในนิตยสาร “คุตติมิตร” นักวาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในยุคนั้น คือ เปลง ไตรปัน ได้รับ อิทธิพลจากการวาดภาพจากต่างประเทศการ์ตูนของเขาก็จึงเป็นภาพที่ล้อเลียน การเมืองในยุคนั้น ปัจจุบันนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงอยู่มากmany เช่น แอ็ค เดลินิวส์ ชัย ราชวัตร พ.บางพดี จุ่มจิ่ม วัฒนา แนวใหม่ยวน้อย ดาวพระศุกร์ เป็นต้น

3. ลักษณะหนังสือการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็ก

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2533 : 14) ได้กล่าวว่า การ์ตูนนอกจากจะให้ด้านความรู้ และความบันเทิงแล้ว ควรมีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ คือ

1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดเป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็ก

ทดลองค้นคว้าหาเหตุผลที่จะ ได้มาซึ่งความเมื่นจริงมิใช่หากชีวิต ไว้กับโชคชะตา

2. ควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวที่เกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ วิญญาณ โศกนา

อันหาเหตุผลพิสูจน์ความจริงไม่ได้

3. เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะ ไฟลัมทูธ์ หมายถึง ตัวเอกของเรื่อง มีชีวิตที่ ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จ ในตอนท้ายเรื่อง ซึ่งเนื้อหาในลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ ผู้อ่านเกิดความคิด สร้างสรรค์และกำลังที่จะต่อสู้และแก้ไขปัญหาชีวิตของตนเองได้

4. มีเนื้อหาที่ร่วมไว้ซึ่งคุณธรรม การนำเสนอเนื้อหาในลักษณะนี้ ไม่ควรจะ ใช้วิธีสอนโดยตรง เพราะจะให้น่าเบื่อ แต่ควรแทรกไว้ในพอดีกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่า จะเป็นตัวเอกหรือตัวร้าย โดยเฉพาะตัวแทรกอยู่ในตัวผู้เขียนให้เห็นภาพคุณธรรม ได้ชัดเจน

ยิ่งขึ้น ซึ่งผลของคุณธรรม ความดีนี้ จะส่งเสริมให้มีชีวิตที่ดีขึ้น ผู้อ่านจะรู้สึกคุณค่าและ ภาคภูมิใจในตัวเองหากได้ทำความดีนั้น ๆ ขึ้นมา

5. ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพสิทธิหน้าที่ของแต่ละคน

6. นำเสนอเรื่องเป็นจริงไม่ใช่ความผื้น

สรุปได้ว่า ลักษณะของการถูนที่มีความหมายสมกับเด็กนั้น จะต้องเป็นภาพที่เขียนขึ้นอย่างง่าย ๆ มีส่วนที่เป็นลักษณะเด่นของตัวละครที่แสดงให้เห็นบุคลิก อารมณ์ สีหน้า ท่าทาง ความหมายตรงกับความสนใจของเด็ก มีความชัดเจน ไม่มีรายละเอียดมากนัก ให้ความรู้สาระบันเทิง ไม่เป็นพิยเป็นภัยต่อพฤติกรรมของเด็ก คำนึงถึงจิตวิทยาในการเรียนรู้และที่สำคัญจะต้องเป็นการถูนสร้างสรรค์ด้านคุณธรรมด้วย

4. หลักเกณฑ์การผลิตหนังสือการถูนประกอบการสอน

ในการผลิตหนังสือการถูนประกอบการเรียนการสอน ควรพิจารณาคุณลักษณะ เนื้อหาของสือการถูนและรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสมกับพัฒนาการของผู้เรียนมัธยมศึกษา โดยอาศัยหลักการหรือแนวคิดดังต่อไปนี้

สมนึก ลิ่มทอง และชาตรี อายุวัฒนะ (2522 : 89) ได้เสนอหลักการเลือกการถูนสำหรับนักเรียนไว้ดังนี้

1. ภาพที่เขียนในการถูนนั้นจะต้องส่งเสริมความรู้ ศีลธรรมจรรยาของนักเรียนให้เกิดความเป็นจริง การถูนที่ก่อให้เกิดความเพ้อฝัน ไม่ควรให้นักเรียนอ่าน เพราะจะทำให้นักเรียนเกิดทัณฑ์ที่ไม่ต่อสู้อุปสรรค เมื่อนำไปใช้ทางเกิดขึ้น

2. ลักษณะของการถูน จะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของกีตาน จะต้องมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริง

3. การถูนที่ตัวละครพูดหรือสนทนา ควรจะพิมพ์ด้วยตัวพิมพ์ที่สวยงาม

น่าอ่าน

4. การถูนที่เขียนในลักษณะลายเส้น จะต้องเป็นภาพเส้นที่คมชัด ไม่มี

ลักษณะเลอะเลือน

5. จะต้องหมายความกับวัยของนักเรียน ไม่ส่อเจตนาหมายโน้น

6. ภาษาที่ใช้บรรยายหรือสนทนา จะต้องเป็นภาษาที่เป็นแบบอย่างที่ดีไม่เป็น

ภาษาวินัย

สรุปได้ว่า การเลือกการ์ตูนมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอนอย่างมีคุณค่า จำเป็นต้องพิจารณาหลักเกณฑ์ในการเลือกหลาย ๆ ด้าน เช่น เมื่อหา การดำเนินเรื่อง ภาพภาษา ที่ใช้ตัวละครต่าง ๆ ตลอดจนคำนึงถึงศีลธรรม วัยและประสบการณ์ของผู้เรียนคือ

5. ประโยชน์ของการ์ตูนในการเรียนการสอน

จินตนา ในกาฐี (2534 : 248 - 250) กล่าวว่าการใช้การ์ตูนในการเรียนการสอน ในวิชาต่าง ๆ ภาพการ์ตูนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ ศัสติศึกษา ธรรมชาติวิทยา สุขศึกษา พลานามัย ด้วยวิธีดังต่อไปนี้

1. ครูและนักเรียนสะสมภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร การ์ตูนเก่า ๆ ที่ต้องการจะติดโดยตัดภาพการ์ตูนนั้นมาผูกับกระดาษแข็งขนาด 8×11 นิ้ว แล้วคัดเลือกภาพการ์ตูนที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาแบ่งเป็นหมวดหมู่แล้วเย็บเป็นเล่มสามารถใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้

2. ครูมอบหมายให้นักเรียนเก็บสะสมภาพการ์ตูน จากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร แล้วทำเป็นสมุดเก็บสะสมภาพ

3. ครูส่งเสริมให้นักเรียนวาดการ์ตูนจากจินตนาการของเด็กเอง แต่ละภาพมีชื่อเรื่องประกอบ การวาดภาพนั้นตอนแรกจะเริ่มต้นวดไม่คืนนัก ไม่ถูกต้อง และอาจจะไม่ตรง กับความคิดแต่ไม่ควรกังวลมาก ฝึกให้เด็กวาดหลาย ๆ ครั้ง เด็กจะเกิดทักษะวาดภาพเองขึ้น สามารถถ่ายทอดจินตนาการของตนเอง การกระทำ เช่นนี้จะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน มีความสุข ความพอใจ และความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

4. ครูวาดภาพการ์ตูนลงในกระดาษดำ หรือกระดาษแข็ง เพื่อให้เป็นอุปกรณ์ในการสอน (ครูสามารถฝึกวาดภาพการ์ตูนนี้ได้ไม่ยากนัก จากหนังสือฝึกหัดการเขียน ลายเส้น การ์ตูนที่วางจำหน่ายราคาไม่แพง ในตลาดหนังสือสำหรับเด็กในเมืองไทย) ลายเส้นการ์ตูนง่าย ๆ มีส่วนทำให้เกิดความสนุกในและเข้าใจในบทเรียน ได้ยิ่งขึ้น

การใช้หนังสือภาพประกอบการ์ตูนในการเรียนการสอน หนังสือภาพการ์ตูนสามารถใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนดังนี้

1. ใช้เป็นหนังสือประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างนิสัยรักการอ่าน หนังสือภาพ การ์ตูนมีเนื้อหาเนื้อหาบันเทิงคดี โดยแทรกคติเตือนใจนั้น มีส่วนเร่งเร้าความสนใจในการอ่าน หนังสือของเด็กอย่างมาก เพื่อเด็กเกิดความสนใจมากขึ้น ก็เกิดทักษะในการอ่านเกิดความชำนาญในการอ่านทักษะความเข้าใจในการอ่านในใจและอ่านเก็บใจความสำคัญรวมทั้งการ

อ่านอย่างพินิจพิจารณาได้รับการกระตุ้นจนเกิดความชำนาญกล้ายเป็น “อ่านเก่ง” และเมื่ออ่านเก่ง อ่านคล่อง ก็เกิดนิสัยรักการอ่านกล้ายเป็น “นักอ่าน” ต่อไป

การใช้ภาพการ์ตูนในฐานะเป็นหนังสือเสริมประสบการณ์นักความสามารถใช้ในกิจกรรมดังต่อไปนี้

1.1 อ่านหนังสือให้เด็กฟังเพื่อฝึกทักษะการฟัง และการพูดเกี่ยวกับเรื่อง เมื่อหันจากฟังเรื่องแล้ว โดยครุตั้งคำถามและให้ตอบ

1.2 ให้เด็กอ่านตามลำพัง เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการอ่านในใจ และฝึกทักษะการอ่าน เก็บใจความสำคัญให้สรุประเรื่องให้ฟังหรือให้บอกถึงที่ได้จากการอ่าน หรือสิ่งที่ชอบ และไม่ชอบจากเรื่อง

1.3 นักเรียนอ่านในใจแล้วเล่าเรื่องให้กันฟัง

1.4 ให้นักเรียนอ่านให้เพื่อนฟังแล้วช่วยกันเล่าเรื่องจนจบ

1.5 ให้นักเรียนอ่านในใจแล้วให้เขียนบอเรื่องหรือเขียนถึงที่ได้จากการอ่านหรือบอกเหตุผลถึงที่ชอบหรือไม่ชอบจากการอ่านหรือให้แต่งเรื่องจากเรื่องที่อ่าน เป็นการฝึกทักษะการเขียนกับเด็ก

1.6 ให้เขียนคำจำกัดในสมุดศัพท์ประจำชั้น

1.7 ให้แต่งเรื่องที่อ่านเป็นบทละครมีคำพูดโดยตอบเพื่อเล่นละครหรือเล่นเชิด หุ่นนิ่วมือ หรือหุ่นมือ เป็นการฝึกทักษะการเขียน การพูดและการแสดงออก

1.8 จัดแข่งขันการอ่านหนังสือ “ยอดนักอ่าน” ประจำสัปดาห์ ประจำเดือน โดยครุว่าผู้ใดอ่านมากที่สุดในเวลาที่กำหนด มอบรางวัลให้ กิจกรรมนี้มุ่งหวังให้เด็ก ได้รับการอ่านและสร้างนิสัยรักการอ่านให้รู้จักการอ่าน

2. ใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ดังได้ กล่าวไว้ในระยะหลัง ๆ นี้ หนังสือภาพการ์ตูนนี้ได้รับการเลื่อนสถานะจากหนังสือเพื่อความบันเทิงมาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรงนั่นคือ หนังสือการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาต่าง ๆ อาทิ เช่น ในวันวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ชีววิทยา สุขศึกษา วัฒนธรรมประเพณี วรรณคดี เป็นต้น วิชาเหล่านี้สามารถจะนำเนื้อหาซึ่งจัดเป็นหน่วยย่อย ๆ มาจัดเป็นภาพการ์ตูนประกอบการบรรยายคำพูดก็ได้ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินช่วนอ่าน เพราะมีภาพประกอบคำบรรยายทำให้เข้าใจเนื้อหาได้เจาะลึกและอ่านยังมีความเพลิดเพลินไปกับภาพด้วย

การที่นักเรียนได้มีโอกาสอ่านหนังสือหลาย ๆ เล่มประกอบการเรียนการสอน วิชาต่าง ๆ นั้นมีส่วนสร้างสรรค์และความคิดให้กว้าง เพราะเนื้อหาและการเสนอเนื้อหาของ หนังสือแต่ละเล่มจะแตกต่าง ไปมากบ้างน้อยบ้าง หรือเหมือนกันบ้าง แต่บางครั้งการพิດแพก แตกต่างกันไป ผู้อ่านจะเกิดความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง ไม่เชื่อถือหรือยึดเพียงเล่มใดเล่มหนึ่ง หรือบางครั้งอาจเกิดปัญหาซึ่งจะต้องคิด และค้นคว้าคำตอบที่เหมาะสมสมต่อไป การเกิด กระบวนการเรียนนี้มีประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิดของผู้เรียนมาก

การใช้หนังสือการ์ตูนในฐานะเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมนั้น ครูสามารถใช้ใน กิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนอ่านและศึกษาก่อนเริ่มเรียนในห้องเรียน แล้วนำมายี้เป็น การนำเสนอสู่บุคลากรในรูปแบบของการอภิปราย ชักถาม ให้คุณภาพ หรือการตั้งปัญหา

2.2 ให้นักเรียนไปอ่านเพิ่มเติม หลังจากการเรียนในหน่วยวิชานั้น ๆ ใน ห้องเรียนแล้วนำมายิปปาย ชักถามในชั่วโมงต่อไป

2.3 ให้นักเรียนไปอ่านค้นคว้า โดยจัดรายชื่อหนังสือที่ต้องใช้ในการ ค้นคว้าทำรายงานให้นักเรียนนำไปอ่าน

2.4 จัดนิทรรศการหนังสือในหมวดวิชาต่าง ๆ เป็นประจำและหมุนเวียน ไปตามระยะเวลาที่เหมาะสม มีการแสดงออกหนังสือเป็นครั้งคราวในรูปแบบต่าง ๆ โดยให้ นักเรียนทำกิจกรรมเหล่านี้ เช่น ให้นักเรียนชั้นโตเป็นผู้แนะนำหนังสือที่ใช้ในวิชาต่าง ๆ ให้ นักเรียนชั้นเด็ก พยายามหาโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสเห็นหนังสือและได้ใช้หนังสือเหล่านี้ อ่านจริงจัง

3. ใช้เป็นหนังสือเรียนในการเรียนแต่ละวิชา

ในสภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน นักเรียนจะต้องเรียนหนังสือที่ผลิตขึ้น เองและหรือได้รับรองจากกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ดังนั้น ในขณะนี้จึงมีความเป็นไป ไม่ได้ที่จะใช้หนังสือการ์ตูนตลอดทั้งเล่มเป็นหนังสือเรียนประจำวิชานั้น ตั้งทั้งนี้และ ทั้งนี้จะปฏิเสธ โดยเด็ดขาดว่า nักเรียนไม่สามารถใช้หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือเรียนก็ไม่ได้ อ่านร้อยเปอร์เซ็นต์

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน ทำให้เกิดการเรียนรู้ในการจัดทำและ พัฒนารูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับงานที่จะศึกษาค้นคว้า ซึ่งจะทำให้งานพัฒนาบทเรียน ประกอบการเรียนภาพการ์ตูน สนองต่อผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เกิดความ สนุกสนานในการเรียนรู้

กนก ชูสักยณ์ (2542 : 15) ได้กล่าวถึงการศูนกับการเรียนการสอนว่า เด็กมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน ทำให้เกิดแนวคิดในการนำเสนอหนังสือการ์ตูนมาทดสอบใช้ในการเรียนการสอนกันเป็นอย่างมาก ตัวอย่าง เช่น

ครูในประเทศสหรัฐอเมริกา ต่างก็ทดลองนำมาใช้ประกอบการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่นวิชาภาษาต่างประเทศ วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา เป็นต้น ปรากฏว่าได้ผลดีช่วยให้นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้นและทำให้การสอนดีขึ้น นักการศึกษาได้ศึกษาและวิจัยการใช้การ์ตูนในการเรียนการสอน อาทิเช่น คินเดอร์ (Kinder) ได้สำรวจการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมศึกษา จำนวน 300 คน ปรากฏผลดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน นักเรียนร้อยละ 97

ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูนประกอบการสอน

2. การ์ตูนมีประโยชน์มากที่สุด สำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา

คณิตศาสตร์และวิชาภาษา

3. ประโยชน์ของการ์ตูน อยู่ที่การใช้ภาพประกอบการดึงดูดความสนใจ

การสนใจ การให้ความชัดเจน และเน้นให้เกิดอารมณ์ขึ้น

4. ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอดีหนังสือแบบเรียนที่มีการ์ตูน

เป็นภาพประกอบ โดยเฉพาะการให้อ่าน การ์ตูนเรื่อง

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการ์ตูนในการเรียนการสอนนั้นมีประโยชน์ต่อการ

สอน คือ ใช้เป็นหนังสือประสบการณ์ หนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ และใช้เป็นหนังสือเรียนในการเรียนแต่ละวิชา ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจเร้าใจ และมีความกระตือรือร้นในการอ่านการเรียนรู้มากขึ้น

ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงานที่บรรลุเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลจากการได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่เข้าประสงค์ ความพึงพอใจโดยทั่วไปตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Satisfaction และยังมีผู้ให้ความหมายคำว่า ความพึงพอใจ พอกสรุปได้ดังนี้

พิสุทธา อรีรายญ์ (2551 : 178) กล่าวว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยเฉพาะความรู้สึกนั้นทำให้บุคคลเอาใจใส่และอาจกระทำการบรรลุถึงความมุ่งหมายที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น ซึ่งพอสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ เป็นเรื่อง

ของความรู้สึก ทัศนคติหรือระดับความพึงพอใจที่มีต่อสิ่งนั้น สามารถตอบสนองความต้องการ หรือทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น ๆ ได้

Gillmer (1965 : 56) ได้ให้ความหมายว่าผลของการทดลองต่าง ๆ ของบุคคลที่มีต่อ องค์กร องค์ประกอบของแรงงาน และมีส่วนสัมพันธ์กับลักษณะงาน และสภาพแวดล้อมใน การทำงานซึ่งความพึงพอใจนั้นได้แก่ ความรู้สึกมีความสำเร็จในผลงานความรู้สึกว่าได้รับการ ยกย่องนับถือ และความรู้สึกว่ามีความก้าวหน้าในการปฏิบัติงาน

การวัดหรือประเมินประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้านความ พึงพอใจในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์โดยอาจจะเป็นผู้สอนหรือนักเรียน ถือเป็นวิธีการหนึ่ง ในการวัดประสิทธิภาพของบทเรียน ถ้าผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อนักเรียน จะเป็นผลให้นักเรียน ยอมรับและตอบสนองการเรียนด้วยความเต็มใจ โดยการสนใจในการเรียนหรือการเข้าร่วม กิจกรรม ซึ่งมีผลทำให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น

ในการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานนั้น โดยทั่วไปจะเกี่ยวข้องกับส่วนการ นำเข้า ส่วนประมวลผลและส่วนแสดงผล ผู้ออกแบบควรพิจารณาแต่ละส่วนว่า ความมีความ อะไรบ้างที่เกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียน

จากเอกสารที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึก หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเกิดมาจากการรับรู้ ค่านิยมและ ประสบการณ์ ที่แต่ละบุคคลได้รับ และจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความ ต้องการให้แก่บุคคลนั้น ได้ ซึ่งระดับความพึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกัน

การวัดความพึงพอใจนักการศึกษาส่วนใหญ่จะใช้วิธีการวัด โดยแบบสอบถาม โดยนำรูปแบบของแบบสอบถามมาจากการออกแบบที่เคยมีผู้พัฒนาขึ้นแล้ว มาปรับปรุงแก้ไข ให้สอดคล้องกับงานวิจัย สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้มาตราวัดความพึงพอใจในส่วนของ องค์ประกอบความรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจ โดยใช้มาตราวัดของลิคิร์ท (Likert) โดยใช้ แบบสอบถามซึ่งจะแบ่งความรู้สึกออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ความคงทนในการเรียนรู้

การศึกษาหาความรู้ การเรียนรู้ของผู้เรียน การสอนของครูตลอดจนการทำงานด้านต่างๆของบุคคลทั่วไปจะต้องอาศัยการเรียนรู้และความจำทั้งสิ้น ในวงการศึกษา การจำเมื่อความสำคัญต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง นักการศึกษาส่วนใหญ่และคิดกันวิธีการที่จะให้ผู้เรียนจำได้ดีนาน ๆ ได้พิจารณาหาหลายรูปแบบ และหารือการต่าง ๆ ให้จำจำในสิ่งที่เรียนรู้ได้นานที่สุดหรือจำได้ตลอดไป ดังนั้นในการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนเชิงมักจะมีการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้รวมอยู่ด้วย (เดชพล ใจปั้นทา. 2550 : 52)

1. ความหมายของความคงทนของการเรียนรู้

มีผู้ให้ความหมายของ “ความคงทนในการเรียนรู้” (Retention of Learning) ไว้ หลายท่าน ดังนี้

อภิญญา สุริยะศรี (2546 : 29) กล่าวว่า ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง การใช้ช่วงผลของการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียน หลังจากที่ทิ้งช่วงไประยะเวลานาน

สุมาลัย วงศ์เกยม (2548 : 88) กล่าวว่า การจำ หมายถึง พฤติกรรมของมนุษย์ เราที่สามารถสร้างระบบความรู้ใหม่ ของสิ่งที่ได้รับรู้หรือเรียนรู้มาทางตรงและทางอ้อม แล้วสามารถถ่ายทอดออกมายังรูปของการระลึกได้

มนต์ชัย เทียนทอง (2535 : 314) กล่าวว่า ความคงทนของการเรียน หมายถึง การคงใช้ช่วงผลของการเรียนหรือความสามารถของผู้เรียนที่จะระลึกความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ผ่านมาหลังจากที่ผ่านไปช่วงระยะเวลาหนึ่ง เช่น สปกดห์หนึ่งหรือเดือนหนึ่ง ซึ่งการจะจำความรู้ได้มากน้อยเพียงใดนั้นส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ ที่เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้ผู้เรียนจำได้เป็นลำดับ

2. .ระยะเวลาที่เหมาะสมในการวัดความคงทนของการเรียน

มีผู้กล่าวถึงระยะเวลาที่เหมาะสมในการวัดความคงทนของการเรียนรู้ ดังนี้ อภิญญา สุริยะศรี (2546 : 29) กล่าวว่า ความคงทนในการเรียนรู้หรือความคงทนในการจำเป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง ที่ผู้สอนต้องการให้ผลของการเรียนรู้คงไว้ที่สมองของผู้เรียนมากที่สุดและยังระลึกได้ถึงแม้ว่าเวลาจะผ่านไปเร็วหรือช้าก็ตามความจำที่มีค่ามากคือ ความจำระยะยาว เพราะเป็นความจำที่มีความหมายแสดงถึงความเข้าใจ สามารถดึงประสนการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้ และตีความถูกต้องความคงทนในการเรียนรู้จะมีระยะเวลาที่จำประมาณ 14 วัน ดังนั้นช่วงเวลาของการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้จะมีระยะเวลาที่จำประมาณ 14 วัน

คงทันในการเรียนรู้จึงใช้ช่วงเวลาหลังจากทำการสอนเสร็จแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์

มนต์ชัย เทียนทอง (2535 : 315) กล่าวว่า นักการศึกษาเชื่อว่ามีปัจจัยอย่างน้อย 2 ประการที่มุ่ยย์เกิดความคงทันในการจำได้ ได้แก่ ความต่อเนื่องหรือความสัมพันธ์ของประสบการณ์ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และการทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วอยู่เสมอๆดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า ถ้ามีการศึกษาสิ่งที่จำได้ซ้ำแล้วซ้ำอีกก็จะช่วยให้ระบบความจำระยะยาว หรือเกิดความคงทันในการจำ จะใช้เวลาประมาณ 2 สัปดาห์(14 วัน) หลังจากที่ผ่านการเรียนรู้แล้ว

3. องค์ประกอบของความคงทัน

การเรียนรู้เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ เป็นกระบวนการที่มีขอบเขตกว้างเริ่มตั้งแต่เกิดจนตาย ความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ขึ้นอยู่กับความสามารถในการจำ

สมាលัย วงศ์เกยม (2548 : 90-91) กล่าวว่า คนเราจะมีปริมาณการจำได้มากน้อยขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ คือ

3.1 ช่วงเวลาที่ใช้ในการจำ คือ ถ้าช่วงเวลานาน ๆ อาจจะทำให้ความสามารถในการจำน้อยลง ปกติแล้วคนเราจะจำได้ดีตอนเริ่มการเรียนรู้ แต่พอนานเข้าก็จำได้น้อยลง ซึ่งจากการทดลองของอีบบิงแฮม (Ebbinghaus) ได้ทดลองเกี่ยวกับการเรียนรู้และการจำโดยการคิดพยางค์ที่ใช้ความหมายขึ้นมา ให้ผู้ถูกทดลองจำคำที่ไม่มีความหมายผลปรากฏว่า

เวลาผ่านไป 20 นาที คนเราจะจำได้ประมาณ 58 เปอร์เซ็นต์

เวลาผ่านไป 1 ชั่วโมง คนเราจะจำได้ประมาณ 42 เปอร์เซ็นต์

เวลาผ่านไป 9 ชั่วโมง คนเราจะจำได้ประมาณ 35 เปอร์เซ็นต์

เวลาผ่านไป 2 วัน คนเราจะจำได้ประมาณ 30 เปอร์เซ็นต์

เวลาผ่านไป 6 วัน คนเราจะจำได้ประมาณ 27 เปอร์เซ็นต์

เวลาผ่านไป 15 วัน คนเราจะจำได้ประมาณ 25 เปอร์เซ็นต์

เวลาผ่านไป 31 วัน คนเราจะจำได้ประมาณ 21 เปอร์เซ็นต์

3.2 ความเข้มของการเรียนรู้ในครั้งแรก จะส่งผลถึงปริมาณการจำ ยิ่งการเรียนรู้ในครั้งแรกมีความเข้มเท่าใด ความจำก็จะมากขึ้นเท่านั้น เรื่องได้ก็ตามที่เป็นเหตุการณ์สำคัญ ๆ และมีความหมายต่อชีวิต เราจะจำได้ไม่ลืม

อีบบิงแฮม ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับความจำของมนุษย์พบว่า ความจำของมนุษย์ลดลงอย่างรวดเร็วในระยะแรก หลังจากนั้นจะค่อยๆลดลงเหลือประมาณร้อยละ 10 ภายใน 1 เดือน ตามแนวคิดของอีบบิงแฮม จะพบว่า ธรรมชาติของมนุษย์จะมีความจำ

ลดลงเรื่อย ๆ ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้เป็นอย่างมาก ภายใน 1 เดือน ความรู้ต่างๆที่ได้รับ ถ่ายทอดจะลดลงเหลือเพียง 10 % เท่านั้น เมื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้ครั้งแรก การที่จะเก็บ ความจำไว้ได้นานที่สุดที่จะทำได้หรือเรียกว่า ความคงทนของการเรียน จึงเป็นองค์ประกอบที่ สำคัญอีกประการหนึ่งจะต้องพิจารณาในการประเมินผลบทเรียน เนื่องจากถ้ามีบทเรียนที่มี คุณภาพดี นำเสนอเนื้อหาอย่างมีหลักการ สามารถนำเอาประสบการณ์เดิมที่มีผู้เรียนมีอยู่นาน สัมพันธ์กับความรู้ใหม่ ๆ ที่ถ่ายทอดให้ ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการเรียน ได้ดีขึ้น

สรุปว่า การวัดความคงทนในการเรียนรู้ หลังจากการเรียนรู้ผ่านไปประมาณ 2 สัปดาห์ มีความหมายสนนที่จะทำการสอบช้า เพื่อความคงที่ที่ได้จากการสอบช้า ผู้จัดจึงวัด ความคงทนในการเรียนรู้ หลังจากการทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้วประมาณ 2 สัปดาห์ หรือ 14 วัน และความคงทนในการเรียนรู้มีความเกี่ยวข้องกับระยะเวลา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

อาจารย์ อินเสมียน (2545 : 47 - 89) ได้พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบ การ์ตูนเรื่อง อริยสัจ 4 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 42 คน โรงเรียนบ้านบรือ (บรรจุภูมิราษฎร์พดุง) ดำเนินกิจกรรมการประถมศึกษาจำเพาะอบรม ดำเนินกิจกรรมการประถมศึกษาจังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน มีประสิทธิภาพ $87.66/89.40$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ $85/85$ และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.71 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าหลังการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ร้อยละ 71

นวลจันทร์ วิเศษ (2546 : 58 - 91) ได้พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบกิจกรรม การเรียนการสอน เรื่อง การประheyด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนบ้านบางสูง อำเภอชわชบูรี จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ใน การศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย บทเรียนสำเร็จรูปภาพการ์ตูนประกอบกิจกรรมการเรียนการ สอน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า บทเรียน สำเร็จรูปประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง การประheyด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ $88.20/88.12$

มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ .71 คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รัชกร ประสารเตสัง (2546 : 58 - 104) ได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาระการสอน เรื่อง การบริหารจัดการบริหารจัดการทรัพยากร สาระเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธารทอง พิทยาคม จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาระการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ และบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาระการสอน มีประสิทธิภาพเท่ากับ $86.72/81.01$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ $80/80$ และมีค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้และบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาระการสอนคิดเป็นร้อยละ 67 ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้และบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาระการสอนอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

ศิริพรรณ พานิชเจริญ (2547 : 54 - 82) ได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณและการหาร โดยใช้บทเรียนประกอบภาระการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนบ้านตราชกิจอำเภอศรี阁วงศ์ จังหวัดสุรินทร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนประกอบการสอน แบบฝึกทักษะประจำแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบทักษะการคิดคำนวณ และแบบทดสอบวัดความพึงพอใจของนักเรียน พนวณแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณและการหาร โดยใช้บทเรียนประกอบภาระสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ $83.36/82.27$ นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนประกอบภาระสอนมีทักษะการคิดคำนวณก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ สถิติที่ระดับ .01 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ .73 ความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนประกอบภาระสอนอยู่ในระดับมากที่สุด

สุชาสินี บุญกรอบ (2547 : 51 - 74) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาระการสอน เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองนมาร

วิทยาคม สังกัดสำนักงานสามัญศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จ รูปประกอบภาพการ์ตูนเพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ $95.14/78.95$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ $75/75$ ที่ตั้งไว้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรมวิชาการ (2546 : 14-15) ได้วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโดยการสุ่ม

หลักสูตร 130 หลักสูตรของโรงเรียนเครื่องเขาย พบร่วม หลักสูตร มีคุณภาพสามารถใช้ในโรงเรียนได้ทุกสาระ คือ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (ร้อยละ 79.84) และหลักสูตรมีความสมบูรณ์และชัดเจนทั้งด้านโครงสร้างและเนื้อหาแสดงถึงเอกลักษณ์ หรือจุดเน้นของโรงเรียน ชัดเจนคือ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (ร้อยละ 10.08)

อรอนันดร์ โภคธรรมตรี (2547 : 88-89) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) รี่อง การบวก ลบ คูณ หาร เศษส่วน กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ ชั้นปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าเป็นนักเรียนชั้นปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนบ้านโคกกลาง (วราณุประชาสรรค์) จำนวน 22 คน ได้มารายวิธีการเลือกแบบแก้ไข สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาโขธร เขต 1 จำนวน 22 คน ได้มารายวิธีการเลือกแบบแก้ไข จำนวน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) แบบทดสอบประจำนิءอหานิดเลือกตอบ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประจำทบทวนการศึกษาพบว่า แผนการเรียนรู้กลุ่มสาระคณิตศาสตร์แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) มีประสิทธิภาพ $79.28/76.06$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นประสิทธิผลของแผนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) มีค่า $.56$ และนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) มีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้ไม่แตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนร่วมมือ (STAD) มีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้ไม่แตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน

ประดับ ปลาواتนี (2547 : 74) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการเรียนรู้โดยใช้

บทเรียนการ์ตูน รี่อง จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นปีที่ 4/1 โรงเรียนบ้านหนองตะแบก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 3 จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 กลุ่มตัวอย่างได้มารายการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แผนการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน รี่อง จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นปีที่ 4 บทเรียนการ์ตูน แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการศึกษา

ค้นคว้าพบว่า แผนการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน เรื่อง จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 86.40/87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และมีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.66 แสดงว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากเดิมร้อยละ 66 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน การ์ตูนประกอบอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน

จิรณา อุดมอธิรัพย์ (2548 : 88-89) "ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะสาระคณิตศาสตร์ เรื่อง พื้นที่ เงินและเวลา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน การศึกษาค้นคว้า ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 130 คน โรงเรียนบ้านหัวหมู และโรงเรียนหนองสนมตอนตัว กลุ่มโรงเรียนก้านปุลานสะแกนาสีนวนภารແວ່ນ อำเภอ พยายามภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคามภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ได้มายโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พื้นที่ เงิน แบบเจาะจง และแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่าผลการใช้แบบฝึกเสริมทักษะ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่าผลการใช้แบบฝึกเสริมทักษะ สาระคณิตศาสตร์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.72/80.49 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ .5023 ผู้เรียนมีทักษะทางคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น หลังจากการทดลองร้อยละ 50.23 จากก่อนการทดลอง ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มที่ เรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะมีความพึงพอใจต่อสาระคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะสาระคณิตศาสตร์ เรื่อง พื้นที่ เงินและเวลา จากการสอบถามหลังการทดลอง 14 วัน มีคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ไม่แตกต่างจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง แสดงให้เห็นว่ามีความคงทนในการเรียนรู้

สำราญ พวงมาลัย (2548 : 48) "ได้ศึกษาการผลิตบทเรียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน วิชาวิทยาศาสตร์ (ว 203) เรื่องหลุมและชาย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนภูเขียว อำเภอ ภูเขียว จังหวัดชัยภูมิ จำนวน 42 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบจ่าย (Sample Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลุมและชายสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัย

4 ตัวเลือก ผลการศึกษาพบว่า การผลิตหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.57 แสดงว่าหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนรายวิชา วิทยาศาสตร์เรื่องหญิงและชายสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้

อินสาวน สาธุเม (2549 : 117-118) ได้สนับสนุนการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่อง จังหวัดกาฬสินธุ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 59 คน โรงเรียนบ้านแก้วแฉดสัมโภวิทยา กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษามีองค์ประกอบ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่อง จังหวัดกาฬสินธุ์ แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่อง จังหวัดกาฬสินธุ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 80.50/80.08 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ด้านความร่วมมือ ด้านการแสดงความคิดเห็น และด้านความรับผิดชอบอยู่ในระดับดีมาก ด้านปัจจัยทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า ทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่อง จังหวัดกาฬสินธุ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ .07179 คิดเป็นร้อยละ 71.79 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน แสดงว่า นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้

พิศาล วรรณพัตน์ (2549 : 114-115) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมกลุ่มร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 33 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนราษฎร์อนงคุกุลทรัพย์พิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 2 ซึ่งได้นำจากการเดือดแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือและแบบโครงงาน บทเรียนการ์ตูน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัด

ความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมกลุ่มร่วมมือ มีประสิทธิภาพ 84.72/81.51 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดังนี้ประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมกลุ่มร่วมมือ เท่ากับ 0.6430 นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 64.30 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

ศิริพันธ์ แนบสนิท (2550 : 72-73) ได้ทำการศึกษา เรื่องการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนเทศบาล 1 (บูรพาวิทยากร) เทศบาลนครราชสีมา จำนวน 34 คน ได้มາโดยการเลือกแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 83.60/85.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีดังนี้ประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนเท่ากับ 0.6620 หรือร้อยละ 66.20 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนอยู่ในระดับมาก

2. งานวิจัยต่างประเทศ

แม็คเดเนียล (McDaniel. 1997 : 1532-MAL) ได้ทำการศึกษาผลของความรุนแรงของการตุนต格局ที่มีต่อการเรียนรู้ทางความรู้เพื่อกำหนดว่าสภาพทางบวกที่ถูกชักนำนั้น จะเพิ่มการเรียนรู้ขึ้นหรือไม่ วิธีการศึกษาให้ผู้ถูกทดลอง จำนวน 89 คน คูร์วีดีโอดี / ภารยนตร์ การ์ตูน 1 เรื่อง หรือวีดีโอดี / ภารยนตร์ความรุนแรง 1 เรื่อง หรือวีดีโอดี / ภารยนตร์แนวกลาง ๆ 1 เรื่อง หรือ ไม่ให้คูร์วีดีโอดี / ภารยนตร์เลย หลังจากได้อ่านข้อความสั้น ๆ 1 ชิ้น แล้ว ทำการทดสอบผู้ถูกทดลองเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวทั้งหมดที่อ่านแล้วโดยคาดหวังว่าผู้ถูกทดลองที่ได้รับการ์ตูนแล้วจะทำคะแนนได้สูงกว่าที่คูร์วีดีโอดี / ภารยนตร์ อย่างมีนัยสำคัญส่วนกลุ่มที่ให้คูร์วีดีโอดี /

ภาพนิตร์การ์ตูนทำคะแนนได้สูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ เล็กน้อย แต่ผลการศึกษานี้ไม่ได้เป็นไปตามที่คาดหวังไว้

บูธ (Booth, 1998 : 2980-A) ได้ศึกษาลักษณะความรู้ความเข้าใจของเด็กที่ใช้การ์ตูนเคลื่อนไหวเป็นสื่อที่อาศัยวิดีโอด้วยกระบวนการเรียนรู้ในกระบวนการเรียนรู้ โดยมีความนุ่งหมายเพื่อประเมินความสามารถของเด็กที่จะเรียนรู้สารสนเทศด้านความรู้และด้านอารมณ์ที่ได้รับจากการ์ตูนเลือกมาศึกษา ผู้ร่วมวิจัยได้เก็บเรียนขั้นประเมินค์กษายปีที่ 4 ในกลุ่มโรงเรียนในเขตเมืองขนาดใหญ่ 2 กลุ่ม จำนวน 104 คน ตัวแปรที่ศึกษา 4 ตัวแปร ซึ่งได้แก่ เพศ เชื้อชาติ สถานภาพ ทางสังคมเศรษฐกิจและผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการเหล่านี้ ได้ระบุและนำมาใช้จับคู่นักเรียนจาก 2 กลุ่ม การเก็บข้อมูลใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ผลการศึกษาพบว่า (1) เป็นไปได้ที่จะระบุ สารสนเทศด้านความรู้และด้านอารมณ์จากการ์ตูนตามระดับการจำแนกทางการศึกษา (2) นักเรียนสามารถเรียนรู้สารสนเทศทางความรู้จากการ์ตูนได้ (3) นักเรียนสามารถใช้ทักษะการคิดในระดับสูงขึ้นเพื่อประยุกต์สารสนเทศด้านความรู้ที่ได้รับจากการ์ตูน ได้และ (4) เพศ เชื้อชาติ สถานภาพทางสังคมเศรษฐกิจและผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการไม่มีผลในการกำหนดว่าเด็กจะเรียนรู้อะไรจากการ์ตูน

สตอลล์ (Stall, 2001 : 118 - B) ได้ทำการศึกษาเพื่อสำรวจประสิทธิภาพของวิธีการใช้การ์ตูนในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง คำที่มีหลายความหมายให้กับเด็กที่มีความบกพร่องด้านภาษาและการเรียนรู้ จำนวนนักเรียน 23 คน ที่มีอายุระหว่าง 8 ปีจนถึง 10 ปี 9 เดือน และจัดแบ่งกลุ่มเด็กเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง กำหนดให้นักเรียนกลุ่มทดลองใช้วิธีจัดการเรียนการสอนเรื่องคำที่มีความหมายจำนวน 10 คำ โดยใช้การ์ตูนและกำหนดให้นักเรียนในกลุ่มควบคุมใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนทั้ง 10 คำ เช่นกัน โดยไม่ใช้การ์ตูน ผลการวิจัยครั้งนี้คือ การใช้การ์ตูนในการสอนเรื่องคำที่มีความหมาย เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีประโยชน์และเหมาะสมมาก โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนที่มีความหมายบกพร่องด้านภาษาและการเรียนรู้ในระดับขั้นประถมศึกษา

ฮิบส์แมน (Hibbsman, 2000 : 104 - A) ได้ทำการศึกษาเพื่อพัฒนาและประสิทธิผลการใช้บทเรียนสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์ทางการศึกษาประเภท ซีดี-รอม ซึ่งให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และหลักคำสอนในคัมภีร์ใบเมล็ด สำหรับนักเรียนและครู บทเรียนสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์ชุดนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยโปรแกรม Macromedia' Director 7 ภายในประกอบด้วยรูปภาพและกราฟิก รวมถึงเสียง ทำให้เด็กสามารถเข้าใจและเรียนรู้ได้ดี สามารถตอบคำถามได้โดยตรง สามารถเลือกคำตอบที่ถูกต้องได้โดยอัตโนมัติ ทำให้การเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ในการสอนภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาต่างประเทศ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของครูและนักเรียน ทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่น่าสนใจและน่าเรียนรู้

หลังจากที่ได้อ่านมีประสีพธิภาพ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าชอบเนื้อหาของบทเรียนที่อยู่ในรูปแบบของภาพนัตร์การ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวทำให้สนใจเมื่อหานการเรียน นักเรียนได้รับความสนุกสนานในเกมและเป็นการดึงดูดความสนใจของนักเรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่า บทเรียน การ์ตูนสามารถนำมารักษาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียน ได้เป็นอย่างดี ทำให้ ผู้เรียนมีความเพลิดเพลินสนุกสนานต่อการเรียนการสอน ดึงความสนใจ การจูงใจ ความ ชัดเจนในเนื้อหา มีการพัฒนาทางด้านการเรียนสูงขึ้น ตลอดจนเสริมสร้างความพึงพอใจต่อ การเรียน ยังทำให้ความคงทนในการเรียนแตกต่างกับการเรียนปกติ โดยเฉพาะนักเรียนในระดับประถมศึกษา ทั้งนี้นักเรียนในวัยนี้เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นความจริงที่เป็นรูปธรรมในลักษณะ ของรูปภาพ ได้ดีกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือตัวหนังสือ ผู้วัยจึงมีความสนใจที่เลือกใช้บทเรียน การ์ตูน เรื่องการปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและ เทคโนโลยี สาระการคaringชีวิตและครอบครัว (งานเกษตร) ให้บรรลุตามเจตนาหมายของ หลักสูตรต่อไป



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY