

## ความเป็นมาของไถ่ทหาและบำบัดทหา

มนุษย์เป็นทรัพยากรที่มีค่ามากที่สุดของชาติ และทรัพยากรมนุษย์จะมีคุณภาพ มีมาตรฐาน การครองชีพที่ดี ดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ทำประโยชน์ให้ชุมชนได้นั้นจำเป็นต้องได้รับการศึกษา (อารี โสคติพันธ์ และคนอื่น ๆ, 2520 : บทนำ) โดยเฉพาะการประถมศึกษาเป็นการศึกษาขั้น พื้นฐานสำหรับประชาชนทุกคน ซึ่งรัฐได้จัดให้เป็นการศึกษาภาคบังคับ โดยกำหนดระยะเวลาในการ ศึกษาประมาณ 6 ปี สำหรับที่จะต้องศึกษาตามหลักสูตร 2521 (ธีระ รุญเจริญ, 2525 : 1) แผนการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2520 กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการศึกษาในระดับประถมศึกษา ว่า "...การศึกษาในระดับประถมศึกษาเป็นการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถพื้นฐาน ให้ถึงสภาพอ่านออกเขียนได้ คิดคำนวณได้ มีความสามารถประกอบอาชีพตามควรแก่วัยและความ สามารถได้ มีความสามารถดำรงตนเป็นพลเมืองที่ดีในระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยที่มี พระมหากษัตริย์เป็นประมุข" (กระทรวงศึกษาธิการ, 2525 : 44) เพื่อที่จะจัดการศึกษาใน ระดับประถมศึกษาให้บรรลุตามเป้าหมายนั้น หลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 ได้จัดเนื้อหา วิชาออกเป็น 5 กลุ่มประสบการณ์หรือกลุ่มวิชา ประกอบด้วยกลุ่มทักษะ (ภาษาไทย, คณิตศาสตร์) กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย กลุ่มการทำงานและพื้นฐานอาชีพ และ กลุ่มประสบการณ์พิเศษ (อนงศ์ศิริ วิชาลัย, 2530 : 42)

➤ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เป็นกลุ่มวิชาที่สร้างขึ้นมาจากพื้นฐานความต้องการ และปัญหาชีวิตของคนโดยทั่วไป (สุนน อมรวิวัฒน์, 2520 : 121) โดยมุ่งแก้ปัญหาชีวิต 4 ประการคือ เพื่อให้อยู่รอด เพื่อความอยู่ดีมีสุข เพื่อให้มีชีวิตอยู่ตามสภาพแวดล้อมรักท้องถิ่น ธรรมชาติ และเพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้ดี (บันลือ พุกกะวัน, 2524 : 72) แต่การเรียน การสอนกลุ่มวิชานี้ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา

แห่งชาติได้ประเมินคุณภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระดับประเทศ ปีการศึกษา 2527 ผลการประเมินพบว่ากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตอยู่ในระดับไม่น่าพอใจ คือมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 44 (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2528 : 15-17) เมื่อประเมินคุณภาพของนักเรียนในปีการศึกษา 2528 ปรากฏว่ามีคะแนนเฉลี่ยไม่น่าพอใจอีกคือร้อยละ 45.69 (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2529 : 18-20) ในปีการศึกษา 2529 คุณภาพของนักเรียนในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น คือมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 54.48 (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2530 : 18) และเมื่อประเมินคุณภาพนักเรียนในปีการศึกษา 2530 ปรากฏว่ามีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าปีการศึกษา ก่อนคือร้อยละ 50.79 (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2531 : 26) เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ย เป็นราย เขตการศึกษา ปรากฏว่าเขตการศึกษา 2 มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดคืออยู่ในลำดับที่ 13 จากเขตการศึกษาทั้งหมด 13 เขต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ในปีการศึกษา 2527 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละเพียง 40.87 ปีการศึกษา 2528 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 41.61 ส่วนปีการศึกษา 2529 และปีการศึกษา 2530 มีผลการประเมินต่ำกว่าทุกเขตการศึกษา และเป็นเขตการศึกษาเดียวที่มีผลการประเมินไม่ถึงเกณฑ์ที่น่าพอใจ คือมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 48.69 และ 45.73 ตามลำดับ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2531 : 43-44) จะเห็นได้ว่าผลการประเมินคุณภาพของนักเรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตทั้งของระดับประเทศและของระดับ เขตการศึกษา 2 ยิ่งต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยทั่วไปคือร้อยละ 50 จึงเป็นสาเหตุให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

บัณฑิตนี้เป็นจังหวัดหนึ่งที่อยู่ในความรับผิดชอบของเขตการศึกษา 2 ได้พยายามปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนตั้งที่สำนักงานจังหวัดปัตตานี (2530 : 16) กล่าวว่่า ในด้านคุณภาพของการศึกษานั้น โรงเรียนประถมศึกษาทุกสังกัดได้พยายามปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอน ลดอัตราซ้ำชั้น ซึ่งมีอัตราประมาณร้อยละ 10.11 ปรับปรุงในด้านสื่อการสอน สนับสนุนในด้านเงินทุนการศึกษาและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการปรับปรุงคุณภาพให้ดียิ่งขึ้น และได้

พยายามปรับปรุงคุณภาพเพื่อ เป็นการสนองนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติในการเร่งรัดคุณภาพการประถมศึกษา สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี 2529 : 2) จึงได้กำหนดโครงสร้างระบบบริหารให้เหมาะสมกับการเร่งรัดคุณภาพ โดยกำหนดให้มีศูนย์เร่งรัดคุณภาพการประถมศึกษา ครอบคลุมสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดและระดับสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอและกิ่งอำเภอขึ้น เพื่อทำหน้าที่ในการเร่งรัดคุณภาพการศึกษาให้สูงขึ้น จากที่สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี (2531 : 14) ได้ประเมินคุณภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2530 ที่สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี และได้ประเมินทุกกลุ่มวิชา พบว่ากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าทุกกลุ่มวิชา คือร้อยละ 43.66 สอดคล้องกับการประเมินคุณภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระดับประเทศ ปีการศึกษา 2530 เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด ปรากฏว่ากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 46.04 (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2531 : 106) จึงสรุปได้ว่าผลการประเมินคุณภาพของนักเรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของจังหวัดปัตตานียังต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยทั่วไปคือร้อยละ 50 ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาในจังหวัดปัตตานี เพื่อที่จะปรับปรุงคุณภาพการศึกษาในกลุ่มวิชานี้ให้ดียิ่งขึ้น

ปัญหาเกี่ยวกับคุณภาพการศึกษาต่ำในจังหวัดปัตตานี เป็นสภาพปัญหาที่คล้ายกัน ในจังหวัดที่อยู่ในเขตรับผิดชอบของเขตการศึกษา 2 ซึ่งกลุ่มวิชาการเทศบาลและเมืองพัทยา เขตการศึกษา 2 (2529) ได้วิเคราะห์ถึงสาเหตุของปัญหาไว้พอสรุปได้ว่า นักเรียนมีพื้นฐานในวิชาภาษาไทยไม่ดีจึงทำให้นักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาวิชาอื่น ๆ นักเรียนที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สองใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวันน้อยและขาดทักษะการฟัง พูด และอ่านภาษาไทย ครูขาดเทคนิคในการจูงใจให้นักเรียนสนใจการเรียน ครูไม่ใช้สื่อหรือใช้น้อยในการสอนประกอบเนื้อหาที่สอน จากสาเหตุปัญหาดังกล่าววนออกจากครูและนักเรียนแล้ว สื่อการสอนก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพการศึกษา

สื่อการสอนที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น การ์ตูนเรื่องเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่ทำให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ดังที่ พงษ์ศักดิ์ สอนสังข์ (2525 : 76) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของการ์ตูนเรื่องไว้ว่า การ์ตูนเรื่องช่วยให้เข้าใจง่าย ถ้าหากครูนำ

การ์ตูนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนมาใช้ประกอบการเรียนการสอนแล้ว ย่อมเกิดประโยชน์ต่อการเรียนของเด็กเป็นอย่างมากยิ่ง เบอร์ตัน (Burton, 1955 : 3-7) กล่าวไว้ว่า คุณสมบัติพิเศษของการ์ตูนเรื่องที่แตกต่างกันไปจากหนังสือธรรมดา คือ มีทั้งภาพและคำบรรยายทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย ไม่จำเป็นต้องสร้างมโนภาพขึ้นในใจเหมือนกับการอ่านหนังสือที่มีแต่ข้อความ การ์ตูนเรื่องจะเสนอให้เห็นเหตุการณ์ลักษณะอาการ สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เห็นชัดและเข้าใจง่าย สมศรี ทองขັນ (2524 : 3-5) ได้วิจัย เรื่องการอ่านของเด็กประถมศึกษาตอนปลาย พบว่าหนังสือที่นักเรียนอ่านและเข้าใจดีที่สุดคือการ์ตูนเรื่อง และประทีน คล้ายนาค (2518 : 33-38) พบว่าถ้าคัดแปลงเนื้อหาบทเรียนธรรมดาที่มีอยู่ให้เป็นการ์ตูนเรื่องแล้วจะสามารถใช้การ์ตูนเรื่องประกอบการสอนของครูได้ดีเท่ากัน หรือดีกว่าการใช้รูปประกอบอย่างอื่นที่หายากและมีราคาแพง แต่ควรจัดเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องให้ตรงกับเนื้อหาในหลักสูตรมากที่สุด

นอกจากนี้การ์ตูนเรื่องสามารถสร้างความสนใจซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ดังที่ วิททิช และชูลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1957 : 164) ได้กล่าวว่า ข้อดีประการสำคัญของการ์ตูนเรื่องได้แก่ ความสามารถในการสร้างความสนใจซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ถ้าหากครูได้คัดเลือกและนำมาใช้ร่วมกับวิธีสอนอย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้ว การ์ตูนเรื่องก็เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพอย่างหนึ่ง สุพันธ์ จุฑะสร (2509 : 80-90) ได้กล่าวไว้ว่า การ์ตูนเรื่องเป็นวัสดุอุปกรณ์ประเภทหนึ่งที่ใช้เพื่อเร้าความสนใจและส่งเสริมกิจกรรมในการเรียน จากผลการสำรวจของกระทรวงศึกษาธิการ (2520 : 35) พบว่าหนังสือที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาชอบมากที่สุดคือหนังสือการ์ตูน มีถึงร้อยละ 96.48 ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของนักวิจัยหลายท่านเช่น เดล (Dale, 1955 : 319) ศึกษาพบว่าทั้งเด็กชายและเด็กหญิงอายุระหว่าง 8-13 ปี มากกว่าร้อยละ 90 ชอบอ่านการ์ตูนเรื่องเป็นประจำ ลาร์ริก (Larric, 1964 : 311) ได้ศึกษาวิจัยถึงความสนใจในการอ่านหนังสือของเด็กอายุ 8-10 ปี พบว่าเด็กในวัยนี้สนใจอ่านการ์ตูนเรื่องมากถึงร้อยละ 90 และสุวัช ตรีสง่า (2516 : 54) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของนักเรียนอายุ 8-10 ปี ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนสนใจอ่านการ์ตูนเรื่อง

จากเอกสารและผลการวิจัยที่กล่าวมาสรุปได้ว่า สามารถนำการ์ตูนเรื่องมาใช้เป็นสื่อการสอนได้เป็นอย่างดี เพราะการ์ตูนเรื่องช่วยให้เด็กเรียนเข้าใจบทเรียนง่าย และสามารถสร้างความสนใจให้แก่เด็กเรียนได้ดี ผู้วิจัยจึงสนใจจะนำการ์ตูนเรื่องมาสร้างเป็นบทเรียนเพื่อสอนเด็กหากกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

วิททิช และชูลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1957 : 138-139) ได้เสนอแนะการใช้ภาพการ์ตูนเพื่อส่งเสริมกิจกรรมในการเรียนการสอนของนักเรียนไว้ว่า การให้นักเรียนเขียนภาพการ์ตูนขึ้นเองเป็นกลวิธีที่เหมาะสมกับนักเรียนมาก เพราะทำให้นักเรียนมีอารมณ์ขัน ซึ่งสอดคล้องกับที่ ชอร์ (Shore, 1960 : 193) กล่าวไว้ว่าการ์ตูนจะมีคุณค่าต่อการศึกษามากยิ่งขึ้นซึ่งจะช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนได้มากขึ้น ภาพการ์ตูนที่ให้นักเรียนวาดขึ้นเองจะให้คุณค่าทางการเรียนอย่างแท้จริง และการเขียนภาพการ์ตูนยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของหลายท่านที่พบว่า ภาพที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้าง กำหนดหรือวาดโดยตัวนักเรียนเองจะส่งผลต่อการเรียนรู้สูงกว่าภาพที่นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในการสร้าง กำหนดหรือวาด (พรณี ตั้งสัตยาธิพ, 2524 : 178; เพ็ญศิริ แก้วเกษร, 2532 : 41; อุทัย ทองขาว, 2524 : 73) อันเป็นลักษณะที่สอดคล้องกับหลักการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ได้เรียนรู้โดยผ่านประสบการณ์ตรง (กม ทองพูล, 2525 : 4-5)

ในกระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งดังที่ ผกา สัตยาธรรม (2525 : 28) ได้กล่าวถึงความสำคัญของกิจกรรมว่า กิจกรรมเป็นกลไกสำคัญยิ่งที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เพราะถ้าประสบการณ์ตรง การจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียนควรจะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และก่อให้เกิดความสนใจในการเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีกิจกรรมกระทำ การแสดงออกอย่างเต็มที่ สอดคล้องกับความคิดเห็นของ โสภณ บำรุงสงฆ์ (2520 : 198) ที่ว่าการเรียนการสอนที่นำนักเรียนไปสู่จุดหมายปลายทางของการเรียนรู้ย่อมมีประสิทธิภาพนั้น นอกจากวิธีสอนโดยตรงแล้วจะต้องมีกิจกรรมซึ่งทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่เบื่อหน่ายบทเรียน และความคิดเห็นของ ทวีร์ศรี ธานี (2524 : 185) ที่ว่ากิจกรรมที่นักเรียนได้มีโอกาสวางโครงการและปฏิบัติ

ด้วยตนเอง เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างจริงจัง เพราะนักเรียนได้ประสบการณ์ตรง ทั้งนั้นการที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนจากหนังสือการ์ตูนโดยลงมือประกอบ ภาพเอง ก็นับเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งเป็น ลักษณะเดียวกับที่ สมัคร ผลจำรูญ (2522 : 32) กล่าวไว้ว่า การฝึกให้นักเรียนเขียน ภาพประกอบเนื้อหาของสิ่งที่เรียนนั้น เป็นสิ่งที่ดี นำที่ครูจะนำมาใช้เป็นเครื่องส่งเสริมกิจกรรม การเรียนการสอน เพราะนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลินกับบทเรียนแล้ว ยังช่วย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ นักเรียนด้วย

จากที่ได้กล่าวมาสรุปได้ว่า การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนเป็น สิ่งสำคัญที่ให้นักเรียนได้ประสบการณ์ตรง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และทำให้เกิดการ เรียนรู้ ผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษาคำตอบเรื่องแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง มา สร้างเป็นบทเรียนเพื่อสอนเนื้อหาากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

บทเรียนการ์ตูนเรื่องเป็นแบบเรียนที่ถือเอาศักยภาพการอ่านเป็นสิ่งสำคัญ จึงจะเข้าใจเนื้อหาที่ ผู้คนเป็นเรื่องได้ ฉะนั้นในการอ่านก็ต้องอ่านด้วยความเข้าใจจากทั้งภาพและคำบรรยาย เพราะ เมื่อผู้อ่านเข้าใจจะสามารถรวบรวมความคิดที่อ่านได้แล้วนำความคิดนั้นมาปรับเข้ากับความคิดเดิม ที่มีอยู่แล้วนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป (ก่อ สวัสดิ์พาณิชย์, 2505 : 3) โดยทั่วไปแล้วผู้อ่าน บทเรียนมักจะประสบปัญหาในการแยกแยะระหว่างสาระสำคัญของเรื่องและส่วนที่เป็นสาระย่อย ๆ ของเรื่อง ทำให้ไม่สามารถรวบรวมความคิดในสิ่งที่อ่านได้เท่าที่ควร จึงพยายามแก้ปัญหานี้โดยใช้ ตัวชี้นำเข้ามาช่วย เน้นตรงข้อความที่เป็นสาระสำคัญของเรื่อง (Proger, 1970 : 28-38) ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจได้ชัดเจนที่ วินน์ (Winn, 1982 : 148-156 อ้างอิงมาจาก สังวาลย์ สุขสุข, 2528 : 3) กล่าวไว้ว่า กลวิธีการใช้ตัวชี้นำ (Cueing Strategy) เป็น วิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจมโนทัศน์ของสิ่งที่ตนศึกษาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ตรงกับความคิดของ ออซูเบล (Ausubel, 1968 : 127-128) ที่ว่าการนำเทคนิคบางอย่างมาใช้ร่วมกับการใช้ สื่อการสอน จะช่วยปรับโครงสร้างความคิดของบุคคลให้เชื่อมโยงกับการเรียนรู้และการจำข้อมูล ข่าวสารในสาขาเดียวกันกับที่จะรับมาใหม่อย่างมีความสัมพันธ์กัน ถ้าโครงสร้างความคิดจัดลำดับ ไว้อย่างเหมาะสมและมีความมั่นคงไว้ก่อนแล้ว การเรียนรู้สิ่งใหม่จะเกิดขึ้นได้ดีและจำได้แม่นยำ

ในทางตรงข้ามถ้าโครงสร้างความคิดจำกัดไว้ล่วงหน้า ไม่ชัดเจน บุคคลจะรับรู้และจำความรู้ใหม่ได้น้อยหรือไม่ยอมรับเลย

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำตัวขึ้นนำมาใช้กับการเรียนการสอนนั้น วินอง แจ็งใจ (2527 : 29) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ใช้และไม่ใช้คำขึ้นนำในคำบรรยายผลการศึกษาพบว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเรียนด้วยการ์ตูน เรื่องที่ใช้คำขึ้นนำในคำบรรยายสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ไม่ใช้คำขึ้นนำในคำบรรยายชาติยา แซ่ตัน (2532 : 53) ศึกษาความเข้าใจในการอ่านวิชาภาษาไทยโดยใช้ตัวขึ้นนำแบบคำขึ้นนำ แบบตัวพิมพ์หนา และการไม่ให้ตัวขึ้นนำ ปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่อ่านเนื้อเรื่องที่มีตัวขึ้นนำแบบคำขึ้นนำและแบบตัวพิมพ์หนา ได้คะแนนความเข้าใจในการอ่านสูงกว่ากลุ่มที่อ่านเนื้อเรื่องที่ไม่มีตัวขึ้นนำ เทนิสัน, สตีฟ และเบอร์ทเวลล์ (Tenyson, Steve and Boutwell, 1975 : 821-824) ได้ศึกษาผลของตัวขึ้นนำที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาของนักเรียนระดับวิทยาลัย โดยใช้ตัวขึ้นนำแบบตัวพิมพ์หนาและเส้นแบ่งในแนวกิ่ง (/) ในการเน้นและจำแนกจังหวะทางฉันทลักษณ์ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองที่ใช้เส้นแนวกิ่งเพื่อจำแนกจังหวะให้ออกเสียงทีละพยางค์ และใช้ตัวอักษรพิมพ์หนาในการเน้น สามารถจำแนกและแบ่งจังหวะทางฉันทลักษณ์ได้ดีกว่าการไม่ใช้ตัวขึ้นนำ

จากเอกสารและผลการวิจัย เกี่ยวกับการใช้ตัวขึ้นนำในการเรียนการสอนจะเห็นได้ว่าตัวขึ้นนำทำให้นักเรียนจำเนื้อหาและแยกแยะระหว่างสาระสำคัญของเรื่องและสาระย่อย ๆ ของเรื่องได้อ่านได้ ตลอดจนเข้าใจมโนทัศน์ในบทเรียนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษากาการ์ตูนเรื่องแบบที่มีตัวขึ้นนำในคำบรรยายมาสร้างเป็นบทเรียนเพื่อสอนเนื้อหาากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Informative Feedback) เป็นตัวแปรอีกตัวหนึ่งที่มีความสำคัญและมีผลต่อการเรียนรู้ ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของการให้ข้อมูลย้อนกลับไว้ เช่น พรณี ชูหทัย (2522 : 230) กล่าวว่าในการให้งานทุกครั้งนั้นการให้รู้ผลของการกระทำ โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับจะเป็นแรงจูงใจในการทำงานเป็นอย่างดี การให้นักเรียนรู้ผลงานของตนในลักษณะการให้ข้อคิดเห็นจะช่วยให้เกิดความสนใจ ตั้งใจ และช่วยให้ตัดสินใจได้ว่าการกระทำนั้น ๆ ได้ผลดีขึ้นกว่าเดิมหรือไม่ และช่วยให้รู้ว่าคราวต่อไปจะทำอย่างไร ส่วน ชินจิต สังข์คงเมือง (2530 : 12) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการให้ข้อมูลย้อนกลับว่า

การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นการสร้างแรงจูงใจ นั่นคือการที่ผู้เรียนได้ทราบผลการกระทำของตนเอง ก็ทำให้ต้องการที่จะกระทำกิจกรรมนั้น ๆ ให้เป็นไปตามรูปแบบที่ถูกต้อง และยังเป็นการเสริมแรง การให้ข้อมูลย้อนกลับทำให้ทราบผลการกระทำของตนเองว่าใกล้เคียงกับแบบที่ถูกต้องมากน้อยเพียงใด เป็นผลให้ผู้เรียนต้องการที่จะปฏิบัติให้เป็นไปตามแบบแผนที่ถูกต้อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น และยังช่วยกำหนดพฤติกรรมเนื่องจากข้อมูลย้อนกลับจะช่วยให้ผู้เรียนทราบถึงข้อบกพร่องของตนเอง และพยายามปรับปรุงตนเองให้เข้าสู่วิธีการที่ถูกต้อง นอกจากนี้การให้ข้อมูลย้อนกลับยังมีผลต่อพฤติกรรมบางอย่างซึ่ง คริกแลนด์ (Krikland, 1971 : 303 - 305) กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับทำให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง มีแรงจูงใจสูงและลดความวิตกกังวลในการเรียนได้ เพราะเขารู้ว่าได้ทำถูกต้องแล้ว

กล่าวโดยสรุปการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นข้อมูลให้นักเรียนรู้ว่าเขาตอบสนองถูกต้องหรือผิด ถ้าตอบสนองถูกต้องจะทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียนต่อไป ถ้าตอบสนองผิดก็สามารถแก้ไขข้อบกพร่องได้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่ให้ข้อมูลย้อนกลับ เป็นตัวเสริมแรงให้นักเรียนปฏิบัติมากขึ้น และสนใจการเรียนอยู่เสมอ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษาการให้ข้อมูลย้อนกลับ

สรุปปัญหาในการวิจัยครั้งนี้ เป็นปัญหาเกี่ยวกับการศึกษาผลของบทเรียนต่างประเภทและการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ซึ่งบทเรียนต่างประเภทมี 3 แบบคือ บทเรียนการ์ตูนแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพ บทเรียนการ์ตูนแบบที่มีตัวชี้ในคำบรรยาย และบทเรียนแบบข้อความบรรยาย การให้ข้อมูลย้อนกลับมี 3 วิธีคือ ให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น ให้ข้อมูลย้อนกลับและนักเรียนบันทึกความเห็นด้วยตนเอง และให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียว ตลอดจนศึกษาผลของบทเรียนต่างประเภทที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตโดยใช้วิธีต่าง ๆ ของการให้ข้อมูลย้อนกลับ



## เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยแยกตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน
2. เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
3. เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ตัวชี้้น่า
4. เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

### เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

#### ความหมายของการ์ตูน

มีเอกสารและการวิจัยที่กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนไว้ดังเช่น คินเคอร์ (Kinder, 1959 : 152) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่าเป็นภาพที่ผู้อ่านสามารถตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ ส่วนใหญ่เป็นภาพเกินจริง เพื่อสื่อความหมายต่าง ๆ วิททิช และชูลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1968 : 154-155) อธิบายความหมายของการ์ตูนว่า เป็นสิ่งที่จำลองความคิดและสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนเข้าใจถึงความคิดเรื่องราวต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็เกิดความรู้สึกขบขันไปด้วย ความหมายดังกล่าวสอดคล้องกับความหมายของการ์ตูนที่กระทรวงศึกษา (2524 : 24) ให้ความไว้ว่า การ์ตูนคือภาพหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวหรือข่าวสารต่าง ๆ ให้ทั้งความสนุกสนาน ขบขัน และช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้

จากความหมายต่าง ๆ ข้างต้นสรุปได้ว่า การ์ตูนหมายถึงภาพสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนของคน สัตว์ สิ่งของ แนวความคิด และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เขียนขึ้นเพื่อให้ผู้ดูเข้าใจความหมายและเรื่องราวได้ง่ายขึ้น และทำให้เกิดความรู้สึกขบขัน

#### ประเภทของการ์ตูน

คินเคอร์ (Kinder, 1959 : 152) ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภทคือ การ์ตูนธรรมดาและการ์ตูนเรื่อง การ์ตูนธรรมดา ได้แก่ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป (Shore, 1960 : 193) การ์ตูนเรื่อง

ได้แก่การ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพซึ่งจัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ (Kinder, 1959 : 152) ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของการ์ตูนเรื่องที่มี  
 นิพนธ์ สุขปรีดี (2517 : 33) ได้ให้คำจำกัดความไว้ นั่นคือ ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกัน  
 หลายภาพ การ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพที่เขียนขึ้นตอนละ 2-3 ภาพ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกัน  
 เป็นประจำทุกวัน เรียกว่า การ์ตูนตอน (Comic Strip) ถ้าการ์ตูนเรื่องมีความยาวเป็นเล่ม  
 เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (Comic Book)

ประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องที่มีต่อการเรียนการสอน

การเรียนการสอนวิชาใดก็ตาม ถ้าผู้สอนรู้จักใช้สื่อการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและ  
 สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนแล้ว สื่อการสอนเหล่านั้นย่อมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน  
 เป็นอย่างยิ่งดังที่ สมหญิง กลั่นศิริ (2521 : 74) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อ  
 การเรียนการสอนไว้ว่า การ์ตูนช่วยส่งเสริมการสอนของครู ช่วยให้บทเรียนน่าสนใจและทำให้  
 บทเรียนไม่เบื่อหน่าย ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึก  
 สนุกสนานและติดตามการสอนของครูโดยตลอด และยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด  
 วัลณะ จุฑะวิภาค (2523 : 46) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่ใช้ในการเรียนการสอนว่า  
 การ์ตูนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนใจในบทเรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราว ทำให้ผู้อ่าน  
 ได้รับทั้งสาระและความบันเทิง ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในบทเรียน  
 ใต้ศิษฐ์ ตวัลย์ มาตจรัส (2525 : 4-8) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่ใช้ในการเรียน  
 การสอนว่า การ์ตูนใช้ประกอบการสอนในการแสดงท่าทางและอารมณ์ของสิ่งที่กล่าวถึง ทำให้  
 การสอนของครูมีชีวิตชีวา ได้รับความสนใจได้ดี สามารถสรุปประเด็นสำคัญของบทเรียนที่ยากให้ง่าย  
 ชื่น ครูสามารถใช้การ์ตูนประกอบการสอนได้ทุกชนิด และผู้เรียนสามารถแปลภาพออกมาเป็นภาษา  
 ได้ ส่วน วิจิตต์ (Witty, 1941 : 105-109) กล่าวว่า เด็ก ๆ ที่อ่านหนังสือการ์ตูนมาก ๆ  
 นั้น จะมีความสามารถในการอ่านหนังสือได้คล่องแคล่วกว่า จำกัดและความหมายได้มากกว่าเด็กที่  
 อ่านหนังสือการ์ตูนน้อย ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ธอร์นไดค์ (Thorndike, 1941 :  
 110-113 อ้างอิงมาจาก พิเชษ อินโสม, 2531 : 35-36) ที่ว่า ถ้าเด็กธรรมดาทั่วไปอ่าน  
 หนังสือการ์ตูนเดือนละครั้ง ก็สามารถเรียนรู้ศัพท์จากการอ่านได้มากพอ ๆ กับนักเรียนเกรด 4

หรือเกรด 5 ถึงแม้จะมีศัพท์แสงปะปนอยู่ด้วยก็เป็นคำศัพท์ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันหรือในหนังสือทั่ว ๆ ไป และยังมีคำศัพท์ที่แปลกใหม่สำหรับเด็กอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งก็นับว่าเป็นสิ่งที่ต้องการของเด็กในอันที่จะเพิ่มคำศัพท์อันเป็นผลเนื่องมาจากการอ่านหนังสือการ์ตูน จะเป็นการเพิ่มประสบการณ์ในการอ่านของเด็กก่อนวัยเรียนหรือแม้แต่เด็กระดับประถมศึกษาที่จะเข้าเรียนระดับมัธยมศึกษาต่อไป แม้รูปศัพท์หรือประโยคคำถามในหนังสือการ์ตูนดังกล่าวจะไม่เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริง ๆ แต่ก็ เป็นไปในทำนองให้เนื้อหาสาระและความคิดในโลกแห่งความฝัน เพื่อสนองความต้องการทางจินตนาการ นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องผ่อนคลายความตึงเครียดของเด็ก และผลที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนนั้นยังช่วยส่งเสริมให้เด็กเป็นคนช่างคิดช่างซักถามอีกด้วย

กล่าวโดยสรุป การ์ตูนนั้นสามารถใช้เป็นสื่อการสอนที่มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้น ช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน ช่วยให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์และความหมายมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และทำให้เด็กเรียนได้รับทั้งสาระและความบันเทิง

การวิจัย เกี่ยวกับการเรียนการสอนด้วยการ์ตูน เรื่องเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนปกติ ปรากฏผลการวิจัยดังต่อไปนี้

โซเนส (Sones, 1944 : 238-239) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ในการอ่านระหว่างหนังสือธรรมดา กับหนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยทดลองกับเด็กเกรด 6 และเกรด 7 ชั้นละ 400 คน โดยให้กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง เรื่องวันเคอร์ วูแมน (Wonder Woman) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของคลารา บาดัน (Clara Baton) และให้กลุ่มควบคุมได้อ่านหนังสือแบบเรียนธรรมดา ผลปรากฏว่าในการทดสอบครั้งแรกคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอยู่ร้อยละ 10-30 แต่เมื่อให้กลุ่มควบคุมได้อ่านการ์ตูนเรื่องบ้าง ปรากฏว่าคะแนนสอบครั้งที่ 2 สูงกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้อ่านบทเรียนธรรมดา กลับทำได้ไม่สูงกว่าครั้งแรกมากนัก เขาได้สรุปผลการทดลองไว้ประการหนึ่งว่า กลุ่มทดลองได้เรียนรู้ไปมากที่สุดเท่าที่สามารถเรียนได้แล้วจากการอ่านหนังสือการ์ตูนในครั้งแรก การอ่านบทเรียนในครั้งหลังจึงไม่มีผลต่อการเรียนรู้และการทดสอบครั้งที่ 2 มากนัก ในขณะที่กลุ่มควบคุมยังเรียนรู้ได้ไม่ถึงจุดอิ่มตัว แต่ก็สามารถไปถึงจุดนั้นได้เมื่อได้อ่านในหนังสือการ์ตูน การทดลองของโซเนสแสดง

ให้เห็นว่า แบบเรียนการ์ตูนช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าแบบเรียนธรรมดา สอดคล้องกับผลการวิจัยในประเทศดังนี้

ประสงค์ สุรสิทธิ์ (2515 : 37-39) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความเข้าใจของนักเรียนจากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษ 3 ประเภทคือ บทเรียนที่มีเฉพาะตัวอักษรล้วน ๆ บทเรียนที่มีเฉพาะตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน และบทเรียนที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง โดยทำการศึกษากับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน ผลการศึกษาว่า นักเรียนกลุ่มที่อ่านบทเรียนที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความเข้าใจในการอ่านสูงกว่ากลุ่มที่อ่านบทเรียนที่มีเฉพาะตัวอักษรล้วน ๆ และกลุ่มที่อ่านบทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุวิษ แทนปั้น (2517 : 33-35) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านความเข้าใจจากการอ่านบทเรียน 4 ประเภทคือ บทเรียนที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูนโครงร่าง การ์ตูนล้อของจริง และการ์ตูนสีล้อของจริง โดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน เป็นกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม แต่ละกลุ่มอ่านบทเรียนวรรณคดีไทยแต่ละประเภท ๆ ละ 2 เรื่องคือ สังข์ทองกับพระอมัยมณี จบแล้วทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทันที ผลการวิจัยปรากฏว่าความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนไม่แตกต่างกัน จากผลการวิจัยครั้งนี้ สุวิษ แทนปั้น ได้อภิปรายผลไว้ประการหนึ่งว่า อาจเป็นเพราะนักเรียนเคยได้ฟังนิทานเรื่องสังข์ทองกับพระอมัยมณีมาก่อนแล้วบ้าง หรือเคยดูจากภาพยนตร์หรือจากโทรทัศน์จึงทำให้ผลการเรียนรู้ด้านความเข้าใจในการอ่านไม่แตกต่างกัน

ขวลี เข้มทอง (2527 : 43-48) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยวิธีสอนตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตและเรียนด้วยการ์ตูนเรื่อง การจัดกลุ่มเพื่อรับการสอนแต่ละวิธีใช้การจับคู่คะแนน (Match pair) จากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตภาคเรียนที่ 1 กลุ่มควบคุมเรียนตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ และ

กลุ่มทดลองเรียนด้วยการ์ตูน เรื่องซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการทดลองครั้งนี้ โดยการนำเนื้อหา กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 11 เรื่องการเมืองและการปกครองชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 มาผูกเป็นโครงเรื่อง ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บังอร เสรีรัตน์ (2531 : 59) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจโจทย์ปัญหา คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดสงขลา ปีการศึกษา 2530 ที่เรียนจากบทเรียน 2 ประเภทคือ บทเรียนการ์ตูนเรื่อง และบทเรียน ข้อความธรรมดา ผลการศึกษาพบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนจากบทเรียนการ์ตูนเรื่องได้คะแนน ความเข้าใจโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนจากบทเรียนข้อความ ธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนส่งผลต่อ การเรียนรู้สูงกว่าบทเรียนที่ไม่ใช้การ์ตูนและการสอนตามปกติ

#### การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนได้ประสบการณ์ ตรง เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การเรียนรู้จะเกิดจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน การสอนของผู้เรียน ดังการวิจัยต่าง ๆ ที่จะเสนอต่อไปนี้

แวนเดอร์มาร์ค (Vandermark อ้างอิงมาจาก Horovitz, 1967 : 161) ได้ ศึกษาแบบของภาพที่เด็กสนใจ เพื่อนำไปใช้ประกอบหนังสือแบบเรียน โดยทดลองให้เด็กเลือกภาพ ที่สร้างขึ้นโดยจิตรกรผู้มีชื่อเสียงของสวีเดน และภาพที่สร้างขึ้นโดย เด็กหลาย ๆ ระบุอายุ ผลปรากฏว่าเด็กส่วนใหญ่จะเลือกภาพที่สร้างขึ้นโดย เด็ก

เพ็ญศิริ แก้วเกษร (2522 : 41) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จาก สไลด์ เทปแบบที่เลือกภาพสร้างคำบรรยายและลำดับเนื้อหาโดย เด็กกับสไลด์เทปที่เลือกภาพสร้าง คำบรรยายและลำดับเนื้อหาโดยผู้ใหญ่ ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนจากสไลด์เทปแบบที่เลือกภาพ

สร้างคำบรรยายและลำดับเนื้อหาโดย เด็ก มีผลการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่ เรียนจากสไลด์ เทปแบบ  
ที่เลือกภาพ สร้างคำบรรยาย และลำดับเนื้อหาโดยผู้ใหญ่

พรรคี ตั้งสัจยาชีพ (2524 : 58) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความหมาย  
และการตีความหมายจากภาพที่เด็กวาด ภาพที่ผู้ใหญ่วาดสไลด์เด็ก ภาพที่ผู้ใหญ่วาดอิสระ กลุ่ม  
ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีที่ 4 และปีที่ 6 ผลการศึกษาปรากฏว่า

1. การรับรู้ความหมายและการตีความหมายจากภาพที่เด็กวาดของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีที่ 4 และปีที่ 6 มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. การรับรู้ความหมายและการตีความหมายจากภาพที่ผู้ใหญ่วาดสไลด์เด็กของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 6 มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนการรับรู้ความหมาย  
และการตีความหมายจากภาพที่ผู้ใหญ่วาดสไลด์เด็กของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก็อนุโลมได้ว่า  
มีความสัมพันธ์กัน
3. การรับรู้ความหมายและการตีความหมายจากภาพที่ผู้ใหญ่วาดแบบอิสระของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีที่ 4 และปีที่ 6 มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อุทัย ทองขาว (2524 : 73) ได้ทำการศึกษาภาพและคำบรรยายของสไลด์ เทป  
4 แบบคือ แบบที่กำหนดลักษณะภาพโดย เด็กและสร้างคำบรรยายโดยครู แบบที่กำหนดลักษณะภาพ  
โดยครูและสร้างคำบรรยายโดย เด็ก แบบที่กำหนดลักษณะภาพโดย เด็กและสร้างคำบรรยายโดย  
เด็ก และแบบที่กำหนดลักษณะภาพโดยครูและสร้างคำบรรยายโดยครู ผลปรากฏว่า

1. นักเรียนกลุ่มที่เรียนจากสไลด์ เทปที่กำหนดลักษณะภาพโดย เด็กและสร้างคำบรรยาย  
โดยครู มีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยสไลด์ เทปที่กำหนดลักษณะภาพโดยครูและ  
สร้างคำบรรยายโดย เด็ก และนักเรียนกลุ่มที่กำหนดลักษณะภาพโดยครูและสร้างคำบรรยายโดยครู  
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกันกับกลุ่มที่เรียนด้วยสไลด์ เทป  
ที่กำหนดลักษณะภาพโดย เด็กและสร้างคำบรรยายโดย เด็ก
2. นักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยสไลด์ เทปที่กำหนดลักษณะภาพโดย เด็กและสร้างคำบรรยาย  
โดย เด็ก มีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยสไลด์ เทปที่กำหนดลักษณะภาพโดยครูและ

สร้างคำบรรยายโดยครู และกลุ่มที่เรียนด้วยสไลด์เทปที่กำหนดลักษณะภาพโดยครูและสร้างคำบรรยายโดยเด็ก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุญชู ยืนยงสกุล (2526 : 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจ และความสนใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการอ่านการ์ตูนเรื่องแบบธรรมดา กับแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพญาไท กรุงเทพมหานคร จำนวน 80 คน ผลการศึกษาปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนจากการ์ตูนเรื่องแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง มีผลการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนจากการ์ตูนเรื่องแบบธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการเรียนการสอนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมส่งผลต่อการเรียนรู้สูงกว่าการเรียนการสอนที่นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ตัวชี้แนะ

การใช้ตัวชี้แนะ (Cue) เพื่อเน้นให้ผู้เรียนเห็นชัดเจนว่าเป็นส่วนที่สำคัญนั้นมีวิธีการหลายแบบ เช่น เขียนให้ตัวโตกว่า เขียนตัวเอน ชีคเส้นใต้ ใส่เครื่องหมายคำพูด ใช้ตัวสี เป็นต้น (ไพโรจน์ เภาใจ, 2520 : 20) และควายเนอร์ (Dwyer, 1978 : 158) ให้ตัวอย่างรูปแบบของตัวชี้แนะไว้คือ ใช้สี การตั้งคำถาม ลูกศรชี้ หรือเครื่องหมายลายเส้นอื่น ๆ ฯลฯ นอกจากนี้รูปแบบของตัวชี้แนะที่มีผู้ให้ตัวอย่างไว้ดังกล่าวแล้ว ก็ริยาอาการ และคำพูดที่เป็นการชี้แนะก็ถือว่าเป็นรูปแบบของตัวชี้แนะด้วยเช่นกัน (สังวาลย์ สุขุข, 2528 : 4) ตัวชี้แนะที่ใช้สีจะช่วยให้ นักเรียนเรียนรู้ได้ดี เพราะว่าสีเป็นสิ่งเร้าภายนอกอย่างหนึ่งที่มนุษย์รับได้จากจักขุสัมผัส นอกจากก่อให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ แล้วสียังทำหน้าที่ต่าง ๆ ดังที่ เทอร์นบูลล์ (Turnbull, 1975 : 130-131) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของสีไว้ว่า สีช่วยสร้างความสนใจ สร้างความรู้สึก เป็นสัญลักษณ์ของวัตถุต่าง ๆ ช่วยในการรับรู้และจดจำ ใช้สร้างสรรค์ความงาม ความชื่นชม และบรรยายทัศนในการออกแบบสิ่งต่าง ๆ ที่ให้เห็นและจดจำง่ายนอกจากจะมีรูปแบบที่สวยงามแล้ว การใช้สีลงไป ในสิ่งที่เราออกแบบสามารถทำให้ผลงานจำได้ง่ายยิ่งขึ้นและมีค่าของการจดจำสูง (วินอง แจ็งใจ, 2527 : 16) ในด้านที่เกี่ยวข้องกับตัวอักษรหรือตัวหนังสือซึ่งเป็นส่วนประกอบ

ที่สำคัญของหนังสือที่มีผลต่อการสัมผัสทางสายตา ต่อการเกิดความพอใจและความเข้าใจของ  
 เด็กนั้น เปรื่อง กุมุท (2505 : 67-74) ได้กล่าวไว้ว่า ในการใช้ตัวอักษรประกอบ  
 สื่อการสอนตัวอักษรที่นำมาใช้จะต้องทำหน้าที่เพิ่มเติมอะไรบางอย่างให้แก่สิ่งที่เรานำมาประกอบ  
 การสอน เช่น การเน้นเพื่อให้ผู้ดูเอาใจใส่เป็นพิเศษหรือให้เห็นว่าสำคัญค่า ๆ หนึ่งในบรรทัด  
 เดียวกันมีสีต่างไปจากคำอื่น ๆ ทั้งหมดนั้นแสดงว่าเราเน้นค่า ๆ นั้น ส่วนการศึกษาวิจัย  
 เกี่ยวกับการใช้สีและตัวอักษรสี สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ (2506 : 94) ได้ศึกษา  
 เกี่ยวกับสีที่คนชอบ ปรากฏว่า สีน้ำเงิน สีเขียว สีแดง คนชอบมากตามลำดับ วรณี เข้มประทุม  
 (2513 : 56-61) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของการใช้อักษรสีน้ำเงิน อักษรสีเขียว  
 และอักษรสีดำบนพื้นขาว กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลปรากฏว่า อักษรสีน้ำเงินและอักษร  
 สีเขียวบนพื้นขาวทำให้นักเรียนรับรู้ได้ดีกว่าอักษรสีดำบนพื้นขาว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผู้อ่านบทเรียนมักจะประสบปัญหาในการแยกแยะระหว่างสาระสำคัญของเรื่องและส่วนที่  
 เป็นสาระย่อย ๆ ของเรื่อง การนำตัวขึ้นนำมาช่วยเน้นสาระสำคัญของเรื่องนั้นผู้เรียนสามารถจำ  
 และเข้าใจมโนทัศน์ของสิ่งที่กำลังศึกษาได้เป็นอย่างดี ดังการวิจัยต่าง ๆ ดังนี้

เทอดสกุล ยุทธชานนท์ (2516 : 85) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน  
 บทความที่มีเครื่องหมายวรรคตอนกับบทความที่ไม่มีเครื่องหมายวรรคตอน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน  
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 โรงเรียน ๆ ละ 30 คน โดยที่กลุ่มตัวอย่าง  
 ทุกคนมีความสามารถทางภาษาอยู่ในระดับกลาง ผลปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่อ่านบทความที่มี  
 เครื่องหมายวรรคตอนมีความเข้าใจในการอ่านสูงกว่ากลุ่มที่อ่านบทความที่ไม่มีเครื่องหมายวรรคตอน  
 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ใหญ่ลย์ เพิ่มพูล (2524 : 49) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านหนังสือ  
 แบบเรียนชั้นประถมศึกษาที่อาศัยการเพิ่มจำนวนตัวขึ้นนำด้วยคำกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน  
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏผลว่านักเรียนกลุ่มที่อ่านหนังสือแบบเรียนมีภาพซับซ้อนและไม่ซับซ้อน  
 ที่เพิ่มตัวขึ้นนำด้วยคำ 4 ครั้ง มีความเข้าใจในการอ่านมากกว่านักเรียนกลุ่มที่อ่านหนังสือแบบเรียน  
 ที่ไม่เพิ่มตัวขึ้นนำด้วยคำ เพิ่มตัวขึ้นนำด้วยคำ 1 ครั้ง 2 ครั้ง และ 3 ครั้ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  
 ที่ระดับ .01 และนักเรียนกลุ่มที่อ่านหนังสือแบบเรียนมีภาพไม่ซับซ้อนเพิ่มตัวขึ้นนำด้วยคำ 3 ครั้ง



มีความเข้าใจในการอ่านมากกว่านักเรียนกลุ่มที่อ่านหนังสือแบบเรียนมีภาพไม่ซับซ้อนที่ไม่เพิ่มตัวขึ้นำด้วยคำ เพิ่มตัวขึ้นำด้วยคำ 1 ครั้ง และ 2 ครั้ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วินอง แจงใจ (2527 : 29) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องแบบที่ใช้และไม่ใช้ตัวขึ้นำในคำบรรยาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดพลับพลายชัย เขตป้อมปราบฯ กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองกลุ่มละ 30 คน ผลการศึกษาปรากฏว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีตัวขึ้นำในคำบรรยายสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ไม่มีตัวขึ้นำในคำบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ชาตยา แซ่ตัน (2532 : 53) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านด้วยการใช้ตัวขึ้นำ 3 แบบคือ ตัวขึ้นำแบบคำขึ้นำ ตัวขึ้นำแบบตัวพิมพ์หนา และการไม่ให้ตัวขึ้นำ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2531 จากโรงเรียนประถมศึกษาขนาดกลางในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี จำนวน 180 คน ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่อ่านเนื้อเรื่องที่มีตัวขึ้นำแบบคำขึ้นำ และนักเรียนกลุ่มที่อ่านเนื้อเรื่องที่มีตัวขึ้นำแบบตัวพิมพ์หนา ได้คะแนนความเข้าใจในการอ่านมากกว่านักเรียนกลุ่มที่อ่านเนื้อเรื่องที่ไม่มีตัวขึ้นำ แต่นักเรียนกลุ่มที่อ่านเนื้อเรื่องที่มีตัวขึ้นำแบบคำขึ้นำ ได้คะแนนความเข้าใจในการอ่านไม่แตกต่างกับนักเรียนกลุ่มที่อ่านเนื้อเรื่องที่มีตัวขึ้นำแบบตัวพิมพ์หนา

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การนำตัวขึ้นำมาใช้ในการเรียนการสอนส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าการไม่ใช้ตัวขึ้นำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษากาการ์ตูนเรื่องแบบที่มีตัวขึ้นำในคำบรรยาย โดยให้ใช้เป็นตัวขึ้นำเพราะสื่อกุณสมบัติในการเรียกร้องความสนใจได้เป็นอย่างดี และในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้อักษรสีน้ำเงินช่วยเน้นในส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระสำคัญของเรื่องเพราะว่าจากผลการวิจัยพบว่าสีน้ำเงินเป็นสีที่นักเรียนรับรู้ได้ดี

#### เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

การให้ข้อมูลย้อนกลับมีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนทั้งในด้านการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการเรียนรู้ของนักเรียน แต่การที่ครูจะนำการให้ข้อมูลย้อนกลับไปใช้นั้นจะต้องรู้จักใช้วิธีการที่เหมาะสม ซึ่งรูปแบบของการให้ข้อมูลย้อนกลับมีหลายวิธี เช่น การให้ข้อมูล

ย้อนกลับเป็นข้อความนอกเพียงถูกหรือผิด การให้ข้อมูลย้อนกลับบวการอธิบายว่าทำไมคำตอบจึงถูกหรือผิด คำบรรยายประกอบนั้นยังแบ่งเป็นคำอธิบายที่เป็นคำจำกัดความ คำอธิบายเกี่ยวกับตัวเลือกที่ถูกต้อง คำอธิบายที่ชี้ให้เห็นผลของการกระทำที่อาจเกิดขึ้นจากการเลือกนั้น (อุบลศรี อุบลสวัสดิ์, 2526 : 19) นอกจากนี้ยังมีรูปแบบของวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบอื่น ๆ อีก เช่น การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบของการให้ข้อมูลย้อนกลับของ อุบลศรี อุบลสวัสดิ์ (2526 : 45-46) พบว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับและอธิบายว่าทำไมคำตอบจึงถูกต้อง มีผลการเรียนรู้สูงกว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับแต่ไม่มีการอธิบายและไม่ให้ข้อมูลย้อนกลับ ส่วนการให้ข้อมูลย้อนกลับแต่ไม่มีการอธิบายส่งผลต่อการเรียนรู้ไม่แตกต่างกับการไม่ให้ข้อมูลย้อนกลับ ซอลส์เบิร์ก และคนอื่น ๆ (Salzberg and others, 1971 : 167-169) ศึกษาเปรียบเทียบการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นเกรคกับการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นเกรคบวกกับการให้เวลาว่างในการเล่นสรุปได้ว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นเกรคบวกกับการให้เวลาว่างในการเล่นส่งผลต่อการเรียนรู้สูงกว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นเกรคอย่างเดียว ฟิงค์ และแคร์น (Fink and Carine, 1975 : 461) ศึกษาเปรียบเทียบการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์โดยวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับและการให้ข้อมูลย้อนกลับพร้อมทั้งให้นักเรียนเขียนกราฟคำตอบ ผลการศึกษาสรุปได้ว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับพร้อมทั้งให้นักเรียนเขียนกราฟคำตอบส่งผลต่อการเรียนรู้สูงกว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างเดียว แทรพ และคนอื่น ๆ (Trap and others, 1978 : 381-394) ศึกษาเปรียบเทียบการให้ข้อมูลย้อนกลับ และการให้ข้อมูลย้อนกลับบวกคำชมเชยและแก้คำตอบผิด ผลปรากฏว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับบวกคำชมเชยและแก้คำตอบผิด ส่งผลต่อการเรียนรู้สูงกว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างเดียว

เพจ (Page, 1958 : 173-181) ได้ศึกษาผลการบันทึกความเห็นของครูที่เป็นตัวเสริมแรงที่มีต่อคะแนนสอบของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยแบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ได้รับเกรคและความเห็นที่ส่งเสริมให้นักเรียนพยายามทำเกรคให้ดีขึ้นกว่าที่ได้รับ เช่น ถ้าได้เกรค A บันทึกว่า A = ดีมาก ถ้าได้เกรค C บันทึกว่า C = ถ้าพยายามจะทำให้ดีกว่านี้ กลุ่มที่ 2 ได้รับเกรคและความเห็นที่ครูวิจารณ์ผลการเรียนอย่างเป็นอิสระ ซึ่งอาจจะเป็นการติชมก็ได้ กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุมได้รับแต่เกรคอย่างเดียว ผลการศึกษาพบว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการบันทึก

ความเห็นที่มุ่งให้นักเรียนพยายามทำคะแนนให้ดีขึ้นกว่าที่ได้รับกับนักเรียนกลุ่มที่ได้รับความคิดเห็นอย่างอิสระ ทำคะแนนได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม จากผลการวิจัยของเพจสรุปได้ว่า ความเห็นของครูไม่ว่าจะเป็นการติชมหรือส่งเสริมให้นักเรียนพยายามทำคะแนนให้ดีขึ้น ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบเกรตเพียงอย่างเดียว และ รุคินสกี (Rucinski, 1968 : 368-370) ได้ศึกษาผลของคำชมเชยและการบอกผลการทำงานที่มีต่อการเลือกตัวเลขที่ถูกต้องโดยศึกษากับนักเรียนเกรด 5 กลุ่มตัวอย่างมี 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ได้รับคำชมเชยจะได้รับคำชมเชยทุกครั้งเมื่อทำงานเสร็จ กลุ่มที่รู้ผลการทำงานจะรู้แต่จำนวนตัวเลขที่ทำใ้ถูกต้องและกลุ่มควบคุม ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับคำชมเชยและกลุ่มที่บอกผลการทำงานทำคะแนนได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม ผลการวิจัยของรุคินสกีสรุปได้ว่า คำชมเชยมีผลให้นักเรียนทำคะแนนได้ดีกว่าคำชมเชย และการบอกผลการทำงานมีผลให้นักเรียนทำคะแนนได้ดีกว่าไม่บอกผลการทำงาน

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาสรุปได้ว่า คำชมเชยและความเห็นที่ส่งเสริมให้นักเรียนพยายามทำคะแนนให้ดีขึ้น ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนสูงขึ้น และจากผลการวิจัยเกี่ยวกับวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับรูปแบบต่าง ๆ เช่น การให้ข้อมูลย้อนกลับบวกกับการให้เวลาว่างในการเล่น การให้ข้อมูลย้อนกลับพร้อมทั้งให้นักเรียนเขียนกราฟคำตอบถูก การให้ข้อมูลย้อนกลับบวกคำชมเชยและแก้คำตอบผิด ฯลฯ ส่งผลต่อการเรียนรู้สูงกว่าวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียว ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับมาใช้ควบคู่กับการบันทึกความเห็นที่ส่งเสริมให้นักเรียนพยายามทำคะแนนให้ดีขึ้น

การเสริมแรงซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ตามแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้สังคม (Social Learning Theory) ของแบนดูรา (Bandura) ได้แบ่งการเรียนรู้ออกเป็น 4 ช่วง (Bandura, 1977 : 23)

1. Attentional Process : กระบวนการความสนใจ
2. Retention Process : กระบวนการทางความคิด
3. Motor Reproduction Process : กระบวนการกระทำ
4. Motivational Process : กระบวนการสูงใจ

การเสริมแรงตามแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งมองที่มาปฏิบัติในรูปของการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) ตัวเสริมแรงจะอยู่ในรูปของรางวัล (Reward) ที่เป็นตัวจูงใจ (Motivation) ให้นักเรียนแสดงพฤติกรรม (Performance) ซึ่งอยู่ในช่วงกระบวนการจูงใจ (Motivational Process) การเสริมแรงอาจจะกระทำโดยบุคคลอื่นให้การเสริมแรงและการเสริมแรงตนเอง

บุคคลอื่นให้การเสริมแรง (External Reinforcement) หมายถึงการเพิ่มความถี่ของพฤติกรรมโดยบุคคลอื่น เช่น บิดามารดา ครู ฯลฯ เป็นผู้ให้การเสริมแรง การเสริมแรงตนเอง (Self Reinforcement) หมายถึงการเพิ่มความถี่ของพฤติกรรมโดยตนเองเป็นผู้บันทึกประเมินผลและให้ตัวเสริมแรงแก่ตนเองเมื่อแสดงพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่ตนเองตั้งไว้ การเสริมแรงทั้งสองวิธีนี้แตกต่างกันที่ตัวบุคคลผู้ให้การเสริมแรง

ปัจจุบันนี้ได้พยายามนำหลักการการเสริมแรงตนเองไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ดังที่ แฮร์ริส (Harris, 1972 : 263) กล่าวว่า ถ้าการเสริมแรงตนเองมีประสิทธิภาพเท่ากับบุคคลอื่นให้การเสริมแรงจะเป็นวิธีที่ดีวิธีหนึ่งที่นักเรียนไม่ต้องพึ่งพาศิลปิน และติดอยู่กับตัวเสริมแรงภายนอก เพราะบุคคลอื่นให้การเสริมแรงนั้น ผู้เสริมแรงอาจจะพลาดโอกาสเมื่อพฤติกรรมเกิดขึ้น นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวเสริมแรงและผู้ให้การเสริมแรงเท่านั้น เพราะนักเรียนแยกแยะสถานการณ์การเสริมแรงได้ และนักเรียนจะแสดงพฤติกรรมได้ดีกว่าถ้าได้วางแผนด้วยตนเอง (Kazdin, 1975 : 8-9) และจากผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเสริมแรงตนเองมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ไม่แตกต่างจากบุคคลอื่นให้การเสริมแรงทั้งงานวิจัยที่จะเสนอต่อไปนี้

กลินน์ (Glynn, 1970 อ้างอิงมาจาก Harris, 1972 : 275) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการเสริมแรงตนเอง และผู้ทำการทดลองเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ของนักเรียนหญิงเกรด 9 จำนวน 128 คน แบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 30-34 คน แต่ละกลุ่มได้รับเงื่อนไขการทดลองดังนี้ กลุ่มที่ 1 ผู้ทำการทดลองเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร 1 เหรียญต่อคำตอบถูก 4 ข้อ กลุ่มที่ 2 นักเรียนเสริมแรงตนเอง แต่ละคนจะพิจารณาอัตราส่วนคำตอบถูกและจำนวนเบี้ยอรรถกร

ของตนเอง กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุมบางครั้งเสริมแรงตนเองและบางครั้งเพื่อน ๆ ให้การเสริมแรง กลุ่มที่ 4 ไม่ให้เบี่ยงรุดกร ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่เสริมแรงตนเองและกลุ่มที่ผู้ทำการทดลองเสริมแรงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน นั่นคือการเสริมแรงตนเองมีประสิทธิภาพในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพอ ๆ กับผู้ทำการทดลองเสริมแรง

จอห์นสัน (Johnson, 1970 : 147-148) ได้ศึกษาผลของการเสริมแรงตนเองและบุคคลอื่นให้การเสริมแรงที่มีต่อความตั้งใจเรียนในการแยกแยะงานที่เหมือนกันไว้ด้วยกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 1 และเกรด 2 โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 ผู้ทำการทดลองเสริมแรง กลุ่มที่ 2 นักเรียนเสริมแรงตนเอง กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุมคือไม่ให้การเสริมแรงในชั้นแรกทำการทดสอบและให้คะแนนนักเรียนเพื่อนำไปแลกเปลี่ยนกับลูกกวาดและของเล่น ในช่วงที่ 2 นักเรียนกลุ่มที่ผู้ทำการทดลองเสริมแรงและกลุ่มควบคุมได้รับการเสริมแรงปกติ นักเรียนกลุ่มที่เสริมแรงตนเองจะได้รับการฝึกการให้รางวัลตนเอง ในช่วงที่ 3 เป็นการทดสอบนักเรียนกลุ่มที่ผู้ทำการทดลองเสริมแรงให้การเสริมแรงตามปกติ กลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับการเสริมแรงและกลุ่มที่เสริมแรงตนเองจะให้คะแนนตนเองเมื่อตอบถูก ในช่วงที่ 4 หยุดให้การเสริมแรงทุกกลุ่ม ผลการศึกษาพบว่านักเรียนกลุ่มที่เสริมแรงตนเองมีความตั้งใจเรียนมากกว่านักเรียนกลุ่มที่ผู้ทำการทดลองเสริมแรง และนักเรียนกลุ่มที่เสริมแรงตนเองและผู้ทดลองเสริมแรงมีความตั้งใจเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการเสริมแรง

โนวาค และแฮมมอนต์ (Novak and Hammond, 1983 : 187-189) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการเสริมแรงโดยใช้เบี่ยงรุดกร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 4 จำนวน 28 คน นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับเบี่ยงรุดกรเป็นตัวเสริมแรงโดยมีเงื่อนไขดังนี้ กลุ่มที่ 1 ได้รับเบี่ยงรุดกร กลุ่มที่ 2 ได้รับเบี่ยงรุดกรและการเสริมแรงตนเอง กลุ่มที่ 3 ได้รับเบี่ยงรุดกรและคำชมเชยของครู กลุ่มที่ 4 ได้รับเบี่ยงรุดกร คำชมเชย และการเสริมแรงตนเอง ผลการศึกษาปรากฏว่าความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แต่นักเรียนกลุ่มที่ได้รับเบี่ยงรุดกรและเสริมแรงตนเองมีความเข้าใจในการอ่านไม่แตกต่างกับกลุ่มที่ได้รับเบี่ยงรุดกรและครูชมเชย

ACC. No. 67077  
DATE RECEIVED 24 ส.ค. 2533  
CALL No. ....

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการเสริมแรงตนเองมีผลต่อการเรียนรู้ไม่แตกต่างกับบุคคลอื่นให้การเสริมแรง สำหรับในประเทศไทยไม่ปรากฏว่าได้มีการทำวิจัยเรื่องนี้มาก่อน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลของการเสริมแรงตนเองและผู้วิจัยเสริมแรง โดยการศึกษาตัวแปรการให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น การให้ข้อมูลย้อนกลับและนักเรียนบันทึกความเห็นด้วยตนเอง และการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพียงอย่างเดียว

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาผลของบทเรียนต่างประเภทและการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีต่อผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตตลอดจนปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ของตัวแปรทั้งสอง

#### วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อศึกษาผลของบทเรียนต่างประเภท ได้แก่ บทเรียนการคูณแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพ บทเรียนการคูณแบบที่มีตัวชี้ในคำบรรยาย และบทเรียนแบบข้อความบรรยาย บทเรียนทั้ง 3 แบบจะส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันหรือไม่
2. เพื่อศึกษาผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับต่างวิธี ได้แก่ ให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น ให้ข้อมูลย้อนกลับและนักเรียนบันทึกความเห็นด้วยตนเอง และให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียว การให้ข้อมูลย้อนกลับทั้ง 3 วิธี จะส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันหรือไม่
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างบทเรียนต่างประเภทและการให้ข้อมูลย้อนกลับ นั่นคือศึกษาว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการคูณแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพ เรียนด้วย

บทเรียนการ์ตูนแบบที่มีตัวชี้้นำในคำบรรยาย และเรียนด้วยบทเรียนแบบข้อความบรรยายโดยให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น ให้ข้อมูลย้อนกลับและนักเรียนบันทึกความเห็นด้วยตนเอง และให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนแต่ละกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนแต่ละประเภทจะแตกต่างกันออกไปตามระดับของการให้ข้อมูลย้อนกลับหรือไม่

### สมมติฐานการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงได้ตั้งสมมติฐานไว้ดังนี้

1. ถ้าให้นักเรียนเรียนเนื้อหาในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตด้วยบทเรียนต่างประเภท คือ บทเรียนการ์ตูนแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพ บทเรียนการ์ตูนแบบที่มีตัวชี้นำในคำบรรยาย และบทเรียนแบบข้อความบรรยายแล้ว นักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน
2. ถ้าให้ข้อมูลย้อนกลับต่างวิธีคือ ให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น ให้ข้อมูลย้อนกลับและนักเรียนบันทึกความเห็นด้วยตนเอง และให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียวแล้ว นักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน
3. ถ้าให้นักเรียนเรียนเนื้อหาในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตด้วยบทเรียนการ์ตูนแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพ บทเรียนการ์ตูนแบบที่มีตัวชี้นำในคำบรรยาย และบทเรียนแบบข้อความบรรยาย โดยให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น ให้ข้อมูลย้อนกลับและนักเรียนบันทึกความเห็นด้วยตนเอง และให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียวแล้ว บทเรียนทั้ง 3 ประเภทจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันออกไปตามระดับของการให้ข้อมูลย้อนกลับ นั่นคือมีกิริยาร่วมระหว่างบทเรียนและการให้ข้อมูลย้อนกลับ

## ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะได้รับประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

### 1. ด้านความรู้

1.1 ทำให้ทราบว่าบทเรียนการ์ตูนแบบที่นักเรียนรู้มีส่วนร่วมในการประกอบภาพ บทเรียนการ์ตูนแบบที่ผู้เขียนำในคำบรรยาย และบทเรียนแบบข้อความบรรยาย บทเรียนแบบโคลงส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากัน

1.2 ทำให้ทราบว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น ให้ข้อมูลย้อนกลับ และนักเรียนบันทึกความเห็นด้วยตนเอง และให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียว การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบโคลงส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากัน

1.3 ทำให้ทราบว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนต่างประเภทกัน บทเรียนส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันไปตามระดับของการให้ข้อมูลย้อนกลับหรือไม่

### 2. ด้านนำไปใช้

2.1 ช่วยให้ผู้สอนทราบวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตสูงขึ้น

2.2 ช่วยให้ผู้สอนหรือผู้เกี่ยวข้องกับการสอนได้ทราบถึงผลของบทเรียนต่างประเภทที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เพื่อช่วยในการเลือกบทเรียนที่เหมาะสมอันจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดสภาพการเรียนการสอนในเนื้อหากลุ่มวิชานี้และกลุ่มวิชาอื่น ๆ ต่อไป

2.3 เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและผลิตสื่อการสอนในระดับประถมศึกษาให้สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน

2.4 ช่วยให้ผู้สอนเลือกใช้วิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่จะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.5 เพื่อเป็นแนวทางในการค้นคว้าวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลของบทเรียนต่างประเภทและการให้ข้อมูลย้อนกลับ



## ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี จำนวน 334 โรงเรียน ซึ่งมีนักเรียน 10,584 คน
2. กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2532 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี จำนวน 288 คน
3. บทเรียนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาเรื่องจักรวาลและอวกาศ ซึ่งแบ่งย่อยเป็น 2 เรื่อง คือเรื่องระบบสุริยจักรวาล และเรื่องดวงดาวที่เรารู้จัก
4. ตัวแปรที่นำมาศึกษา
  - 4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่
    - 4.1.1 บทเรียนต่างประเทศ แปรค่าเป็น 3 ระดับคือ บทเรียนการ์ตูนแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพ บทเรียนการ์ตูนแบบที่มีตัวชี้ในคำบรรยาย และบทเรียนแบบข้อความบรรยาย
    - 4.1.2 การให้ข้อมูลย้อนกลับ แปรค่าเป็น 3 ระดับคือ ให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น ให้ข้อมูลย้อนกลับและนักเรียนบันทึกความเห็นด้วยตนเอง และให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียว
  - 4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ซึ่งวัดได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ที่ครอบคลุมเนื้อหาด้านความจำและความเข้าใจ หลังจากเรียนบทเรียน

## นิยามศัพท์เฉพาะ

นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัยครั้งนี้มีดังนี้

1. บทเรียน หมายถึง เนื้อหา, เรื่อง โดยทั่วไปเป็นการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยศึกษาจุดประสงค์, ความถี่ครบออกและ เนื้อเรื่องตามหลักสูตรระดับมัธยมศึกษา พุทธศักราช 2521 ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน้าที่ 7 เรื่องจักรวาลและอวกาศ
2. บทเรียนการรู้ตนแบบที่มีนักเรียนมีส่วนร่วมโดยการประกอบภาพ หมายถึง การรู้ตนเรื่องที่มีคำบรรยาย และตัวการรู้ตนสำเร็จรูปให้นักเรียนสามารถนำมาคิดหรือประกอบลงบนภาพในแต่ละหน้าของหนังสือการรู้ตนตามความเข้าใจในคำบรรยาย
3. บทเรียนการรู้ตนแบบที่มีตัวชี้แนะในคำบรรยาย หมายถึง การรู้ตนเรื่องที่มีตัวชี้แนะโดยใช้กระดาษสีนำเงินเพื่อเน้นให้ผู้เรียนได้เห็นชัดเจนว่าเป็นส่วนที่สำคัญ
4. บทเรียนแบบข้อความบรรยาย หมายถึง บทเรียนที่ใช้ข้อความบรรยายเรื่องและมีภาพประกอบเนื้อหา
5. การให้ข้อมูลย้อนกลับและบันทึกความเห็น หมายถึง การที่ผู้วิจัยบันทึกความเห็นคะแนนการสอบในกระดาษคำตอบตามเกณฑ์ที่กำหนด หลังจากตรวจแบบทดสอบว่าถูกหรือผิด ข้อใดผิดจะแก้คำตอบที่ถูกต้องให้
6. การให้ข้อมูลย้อนกลับและนักเรียนบันทึกความเห็น หมายถึง การที่นักเรียนบันทึกความเห็นคะแนนการสอบของตนเองในกระดาษคำตอบตามเกณฑ์ที่กำหนด หลังจากผู้วิจัยตรวจคำตอบว่าแบบทดสอบว่าถูกหรือผิด ข้อใดผิดจะแก้คำตอบที่ถูกต้องให้
7. การให้ข้อมูลย้อนกลับเพียงอย่างเดียว หมายถึง การที่ผู้วิจัยตรวจคำตอบหลังจากว่าแบบทดสอบว่าถูกหรือผิด ข้อใดผิดจะแก้คำตอบที่ถูกต้องให้
8. เกณฑ์บันทึกความเห็น พิจารณาจากคะแนนการทดสอบดังนี้
 

60	เปอร์เซ็นต์ขึ้นไป	บันทึกว่า ดีมาก พยายามรักษาระดับคะแนนนี้ไว้
70-79	เปอร์เซ็นต์	บันทึกว่า ดี พยายามมากขึ้นจะดีกว่านี้
60-69	เปอร์เซ็นต์	บันทึกว่า ค่อนข้างดี พยายามมาก ๆ จะทำให้ดีขึ้น

40-59 เปอร์เซ็นต์ บั่นทึ่กว่า พอใช้ได้ ต้องพยายามตั้งใจเรียนอีกมาก

39 เปอร์เซ็นต์ลงมา บั่นทึ่กว่า ไม่ผ่าน ต้องพยายามให้มากที่สุด

9. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หมายถึง คะแนนจากการทำแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ที่ครอบคลุมเนื้อหาด้ว้ความจำและความเข้าใจ เรื่องจักรวาลและอวกาศ