

การศึกษา เปรียบเทียบผลการเรียนครีษศึกษาโดยใช้หนังสือการ์ตูน
ที่มีตัว เต็มเรื่องกับนักเรียนผู้รัก และไม่รักเป็น "แม่แบบ"

ปริญญาโท

ของ

วิเชียร วงษ์ชัยมฤ

14 พ.ย. 2529

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประธานวิท

เพื่อ เป็นส่วนหนึ่งของกรศึกษารวมหลักสูตร

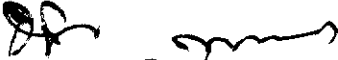
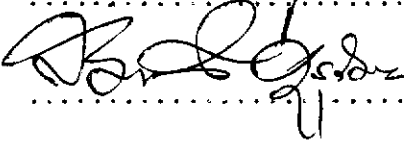
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

กันยายน 2528


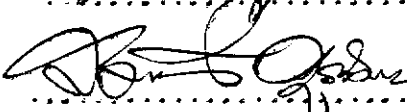
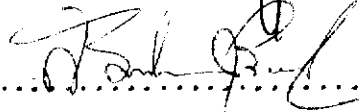
ลิขสิทธิ์นี้เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิต และคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาปริญญาบัตร
ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญาการศึกษามหาบัณฑิต
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม


..... ประธาน

..... กรรมการ

คณะกรรมการสอบ


..... ประธาน

..... กรรมการ

..... กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลือและการแนะนำอย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์
ยม ภูมิภาค ประธานกรรมการที่ปรึกษา อาจารย์สมหวัง ศุภรัตน์ กรรมการที่ปรึกษาและ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศักดิ์ เลี่ยมทะวงษ์ กรรมการสอบ ผู้วิสัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงสำหรับ
ความกรุณาของท่านอาจารย์ทั้งสามไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน แห่งสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำในการสร้างแบบสอบถามการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

ขอกราบขอบพระคุณ ดร. วิเชียร เกตุสิงห์ แห่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
ที่อนุญาตให้ใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะเบื้องต้นทาง
การเรียน

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ใหญ่ คณะครูอาจารย์และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านหนอง
บัวลาย จังหวัดนครราชสีมา และโรงเรียนสุนทรวิวัฒนา จังหวัดชัยภูมิ ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองเครื่องมือ
ในการวิจัยและการทดลองวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ คณะครูอาจารย์และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประถมบางแค
กรุงเทพมหานครที่ให้ความร่วมมือในการทดลองซ้ำเพื่อผลความเชื่อมั่นทางการวิจัย

ขอขอบพระคุณ อาจารย์วีระ มณีรัตน์ แห่งวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเทเวศร์
ช่วยเหลือในการเขียนการค้น

ขอขอบพระคุณ คุณสมหมาย และ คุณวรงค์ ตติยะวรรณท์ คุณอำนาจ อรรจนาท
คุณสมบัติ รักษาทรัพย์ ที่ให้ความช่วยเหลือในการทำเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอขอบพระคุณ คุณณนพร พรประยูร ที่ให้ความช่วยเหลือในการทำเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล
ตรวจแก้ไขความถูกต้อง ตลอดทั้งการจัดทำรูปเล่ม

ท้ายที่สุดขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ที่เป็นกำลังใจ และให้การสนับสนุนการศึกษาแก่ผู้วิจัย
มาโดยตลอด

วิเชียร วงษ์ขัมภ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาทดลอง	3
ความสำคัญของการศึกษาทดลอง	3
ขอบเขตของการศึกษาทดลอง	3
ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทดลอง	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 เอกสาร และการวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
เอกสาร และงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้ตัว	6
เอกสาร และการวิจัยเกี่ยวกับตัวแทนความชอบ และตัวเดินเรื่อง	
การรู้ตัวที่เด็กรู้สึก	21
ทฤษฎี และเอกสาร เกี่ยวกับจริยธรรม	23
กระบวนการเรียนรู้จากตัวแบบของแบนธูรา	28
เอกสาร และการวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการใช้แม่แบบ	30
สัมมุติฐานในการศึกษาทดลอง	30
3 วิธีดำเนินการทดลอง	34
กลุ่มตัวอย่าง	34
การกำหนดกลุ่มทดลอง	35
เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	35
การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการทดลอง	36
การดำเนินการทดลอง และการเก็บรวบรวมข้อมูล	38

บทที่	หน้า
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	39
สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ	40
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	41
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	43
ความมุ่งหมายของการศึกษาทดลอง	43
สมมติฐานในการศึกษาทดลอง	43
ขอบเขตของการศึกษาทดลอง	43
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	44
อภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูล	45
ข้อเสนอแนะในการเขียนการตั้ง	45
ข้อเสนอแนะในการวิจัย	46
บรรณานุกรม	47
ภาคผนวก	54

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก	25
2	แสดงการคัดกลุ่มตัวอย่าง	35
3	การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองทั้งสอง	42
4	แสดงค่าอำนาจจำแนก (t) เป็นรายข้อของแบบสอบถามการให้ เหตุผลเชิงจริยธรรม	59
5	แสดงค่าสถิติพื้นฐาน การหาคุณภาพของเครื่องมือ	56

วิธีการสอนจริยธรรมวิธีหนึ่งที่น่าสนใจคือการให้หลักการเลียนแบบจากตัวแบบอันเป็นหลักการสำคัญในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Socialization) ดวงเต็ม พันธมมาวิน กล่าวไว้ว่า การให้ตัวแบบแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ให้ผู้ถูกทดลองเห็นจะเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ผู้ถูกทดลองกระทำพฤติกรรมนั้นตามตัวแบบได้ การจัดตัวแบบเป็นวิธีการให้ความรู้แก่ผู้ถูกทดลองวิธีหนึ่ง และเป็นวิธีการที่ถูกศึกษาค้นคว้ามามากพอสมควร เพราะเป็นวิธีที่เด็กจะเรียนรู้จากสังคมได้มากที่สุด และเป็นวิธีที่เด็กอาจทำได้โดยไม่รู้ตัวว่าเขากำลังถูกชักจูง (ดวงเต็ม พันธมมาวิน 2522 : 29) แบบนุตรา ใดแบ่งตัวแบบออกเป็น 2 ชนิดคือ

1. ตัวแบบที่เป็นชีวิตจริง (Life Model)
2. ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model)

ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ อาจจำแนกได้เป็นคำพูด เอกสาร วัสดุทัศนวัสดุต่าง ๆ (Bandura. 1977 : 40 - 51) หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อทัศนวัสดุชนิดหนึ่งที่น่าสนใจในการนำไปทำแม่แบบ ทั้งนี้เพราะหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่นิพนธ์ไว้ว่าจะมีการนำไปใช้แพร่หลายมากยิ่งขึ้น เพราะขณะมีหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนกำลังเป็นที่นิยมมากในหมู่นักเรียน ชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษา และในความเป็นจริงนั้นหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อราคาถูกเป็นรูปแบบหนึ่งของหนังสืออ่านที่เป็นสากล ซึ่งเด็กในยุคนี้นักเรียนจะต้องได้สัมผัสอย่างแน่นอนไม่ช้าก็เร็ว ไม่ว่าจะเป็นเด็กเก่งหรือเด็กอ่อน อยู่ในครอบครัวที่ร่ำรวย หรือยากจน เมื่อยามที่พวกเขาอ่านพวกเขาจะไม่สนใจต่อสิ่งใดเลย (Frank. 1954 : 245 - 246) บางคนถึงกับลืมรับประทานอาหาร (Larrick. 1964 : 93) เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนนั้น เขาจะอ่านด้วยตัวของเขาเอง เพื่อความรู้ความสนุกเพลิดเพลิน ไม่มีใครสั่งหรือกำหนดให้อ่าน (Larrick. 1964 : 81) และที่สำคัญที่สุดอีกอย่างหนึ่งก็คือการอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นทางเชื่อมโยงไปสู่ความสนใจในการอ่านหนังสืออื่น ๆ (เฟื้อ สตะเวทิน 2510 : 216)

ในการเอาการ์ตูนไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นได้มีผลการวิจัยของนักการศึกษาหลายคน ที่สรุปตรงกันว่า แบบเรียนที่ผลิตขึ้นในรูปของการ์ตูนเรื่อง ช่วยให้เด็กเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าแบบเรียนธรรมดา (Sones. 1944 : 238 - 239. ประสงค์ สุระสิทธิ์ 2515 : 37 - 39 ประเสริฐ มาสู่ประดี 2522 : 30 - 32) และหากต้องแปลงเนื้อหาบทเรียนธรรมดาเป็นการ์ตูน

ให้เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องแล้ว จะสามารถใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนของครูได้ดีเท่ากัน หรือดีกว่าการใช้อุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายากและมีราคาแพง (ประทีป คล้ายนาค 2518 : 33 - 38)

แต่ปัญหาอยู่ที่ว่าหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กของไทยที่เราถืออยู่มากมายขณะนี้ ยังไม่ค่อยตรงกับความต้องการและความสนใจของเด็ก ยังขาดแรงจูงใจของเด็ก (วิริยะ สิริสิงห์ 2524 : 7 - 11) ผู้วิจัยตระหนักถึงปัญหาข้อนี้ และเห็นความจำเป็นที่จะต้องปลูกฝังจริยธรรม เพื่อช่วยแก้ปัญหาให้กับครูผู้สอนจริยศึกษา โดยการใช้นวัตกรรม "แม่แบบ" ในการปลูกฝัง และการที่จะให้แม่แบบเป็นตัวเร้าความสนใจของเด็กนั้นจำเป็นต้องหาสิ่งเร้าที่เด็ก ๆ ทุกคนสนใจและชื่นชอบ ซึ่งก็มีวิธีการหนึ่งที่มาจะเป็นที่สนใจของเด็กเป็นอย่างมากนั่นคือ การใช้แม่แบบในหนังสือการ์ตูน และผู้วิจัยมีความสนใจเป็นอย่างยิ่งว่า ระหว่างหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องแตกต่างกัน กล่าวคือ ตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรารู้จักเป็นอย่างดีกับตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรารู้จักมาก่อนเลยแบบใด จะส่งผลในการเรียนรู้ด้านจริยศึกษาของเด็กได้ผลดีที่สุด

ความมุ่งหมายของการศึกษาทดลอง

เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนจริยศึกษา โดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรารู้จักและไม่รู้จักเป็นแม่แบบ

ความสำคัญของการศึกษาทดลอง

1. เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการสร้างตัวเดินเรื่องในหนังสือการ์ตูน
2. ผลการศึกษาทดลองครั้งนี้ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการผลิตสื่อการสอนอื่น ๆ

ให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาทดลอง

1. กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยจะสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนประถมศึกษา ในเขตเทศบาล เขตการศึกษา

11 จำนวน 60 คน แล้วแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คนดังนี้

กลุ่มทดลอง ก. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่ารัก เรียนรู้จัก

กลุ่มทดลอง ข. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนไม่รู้จัก

2. ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทดลอง

2.1 ตัวแปรอิสระ

รูปแบบของหนังสือการ์ตูน 2 แบบคือ

2.1.1 หนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนรู้จัก

2.1.2 หนังสือการ์ตูนมีตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนไม่รู้จัก

2.2 ตัวแปรตาม

ผลการเรียนจรรยาศึกษา

3. เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการทดลอง เป็นเนื้อหาวิชาในกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยตาม

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ตอนที่ 1 จรรยาศึกษา เรื่องเด็กดี โดยเน้นคุณธรรม

3 ด้านคือ ความอดทน อดกลั้น ความมีเมตตากรุณา การไม่โลภไม่ขโมย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การ์ตูนเรื่อง หมายถึง การ์ตูนหลาย ๆ ภาพที่ได้จัดลำดับเรื่องราวอย่างสัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ ลักษณะของการ์ตูนเป็นภาพหลายเส้นที่มีความละเอียดพอสมควร (Kinder, 1959 : 152)

2. หนังสือการ์ตูน หมายถึง หนังสือรวบรวมภาพการ์ตูนเรื่องที่มีผู้วิสัยสร้างขึ้นใช้ในการทดลอง ลักษณะคล้ายการ์ตูนเรื่องทั่ว ๆ ไป แต่จะมีตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนรู้จัก และตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนไม่รู้จัก

3. ตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนรู้จัก หมายถึง ตัวเดินเรื่องการ์ตูนที่มีเผยแพร่ทางสื่อมวลชนต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย ซึ่งนักเรียนรู้จัก และพึงพอใจตัวการ์ตูนเหล่านั้นในการทดลองใช้ตัวเดินเรื่องจากการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน

4. ตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนไม่รู้สัก หมายถึง ตัวเดินเรื่องการ์ตูนที่ผู้สร้างสรรค์ขึ้นเอง โดยไม่ได้เลียนแบบจากการ์ตูนเรื่องใด

5. แม่แบบ (Model) หมายถึง พฤติกรรม การแสดงออก ทั้งทางกาย วาจา หรือใจของตัวเดินเรื่องหนังสือการ์ตูน 2 แบบคือ ตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนรู้สักเป็นอย่างดี กับตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนไม่เคยรู้สักมาก่อนเลย

6. ผลการเรียนรู้ศึกษา หมายถึง คะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถามการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ในคุณธรรม 3 ประการ คือ ความอดทนอดกลั้น ความมีเมตตากรุณา และการไม่โลภไม่ขโมย

เอกสาร และการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสาร และการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสาร และงานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน
2. เอกสาร และการวิจัยเกี่ยวกับตัวแทนความชอบ และตัวเดินเรื่องการ์ตูนที่เด็กรู้จัก
3. ทฤษฎี และเอกสารเกี่ยวกับจริยธรรม
4. กระบวนการเรียนรู้จากตัวแบบของแอนดรูรา
5. เอกสาร และการวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการใช้แม่แบบ

1. เอกสาร และงานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน

1.1 ความหมาย

การ์ตูนเป็นส่วนวัสดุชนิดหนึ่ง ซึ่งจัดอยู่ในประเภทวัสดุสายเส้น (Graphic Materials) (กระทรวงศึกษาธิการ 2503 : 22)

การ์ตูนคือ ภาพวาดหรือชุดของภาพวาดที่แสดงเรื่องราวหรือข้อ่าวสารต่าง ๆ ซึ่งให้ทั้งความขบขันลุ่มกล่นาน และช่วยทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ การ์ตูนส่วนใหญ่มักเป็นภาพวาดที่เกินเลยไปจากชีวิตจริง และมีคำพูดประกอบ นักวาดการ์ตูนจะไม่ใช้รายละเอียดมากนัก แต่จะเน้นที่บุคลิกของตัวการ์ตูน โดยเฉพาะส่วนหัว ซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้า และในบางครั้งมีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนคำพูด (กระทรวงศึกษาธิการ และธนาคารกสิกรไทย 2524 : 1)

การ์ตูนเป็นสิ่งจำลองความคิดของบุคคล หรือจำลองมาจากสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความเห็นของคนทั่วไป ทำให้คนได้เข้าใจถึงความคิดเรื่องราวต่าง ๆ และในเวลาเดียวกันก็ทำให้เกิดความรู้สึกขบขันไปด้วย (Wittich and Schuller. 1962 : 154)

1.2 ประเภทของการ์ตูน

ผู้แบ่งประเภทของการ์ตูนตามแนวการแบ่งต่าง ๆ กันไปคือ

ประเภทที่แบ่งตามเนื้อหา, ตามแนวนี้ คินเดอร์ (Kinder. 1959 : 152)

ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็นสองประเภทคือ การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (Comic Strips)

1. การ์ตูนธรรมดา ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล .
สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป (Shores. 1960 : 193)

2. การ์ตูนเรื่อง หมายถึง การ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ ซึ่งสอดคล้องกับเรื่อง
ราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ (Kinder. 1959 : 152)

ส่วนนิพนธ์ คัชปรีดี และ สัตตา คัชปรีดี (นิพนธ์ คัชปรีดี และ สัตตา คัชปรีดี 2517 : 33)
อธิบายว่า การ์ตูนเรื่อง คือ ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันหลายภาพ การ์ตูนเรื่องอาจเป็น
ภาพวาดที่ผู้เขียนเขียนขึ้นตอนละ 2 - 3 ภาพ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันเป็นประจำทุกวัน
เรียกว่า การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strips) ถ้าการ์ตูนเรื่องมีความยาวเป็นเล่ม ๆ เรียกว่า
หนังสือการ์ตูนเรื่อง (Comic Books)

Martin Sheridan ผู้เขียนเรื่อง Comic and Their Creators ได้แบ่งชนิดของ
หนังสือการ์ตูน พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบไว้ดังนี้ (Becker. 1962 : 495 - 506)

1. หนังสือการ์ตูนที่เกี่ยวกับชีวิตแต่งงาน (Married Strip) เช่น เรื่อง
The Gumps, Mr. and Mrs.

2. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับการผจญภัย (Adventure) เช่น เรื่อง Dick
Tracy, Terry and The Pirales

3. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับเด็กผู้หญิง (Girl Strip) เช่น เรื่อง Betty, The
Toiler

4. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์มหัศจรรย์ (Fantastic) เช่น เรื่อง
Buck Rogers, Flash Gordon, Superman

5. หนังสือการ์ตูนเรื่องสั้น ๆ (Panel Comic) เช่น เรื่อง Believe it
or not

สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America) ได้สำรวจหนังสือการ์ตูนใน ค.ศ. 1943 และ แบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิดคือ (Becker, 1962 : 495 - 506)

1. เรื่องผจญภัย (Adventure)
2. เรื่องการผจญภัยในความคิดฝัน (Fantastic Adventure)
3. เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective)
4. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography)
5. เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
6. เรื่องการ์ตูนสัตว์ (Animal Cartoon)
7. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)
8. เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)
9. เรื่องจากหนังสือวรรณคดี (Retold Classic)
10. เรื่องสงคราม (War)

1.2.1 ประเภทที่แบ่งตามรูปแบบของภาพการ์ตูน

สงัดกร ผลคำขวัญ (สงัดกร ผลคำขวัญ 2522 : 25) ได้แบ่งประเภทการ์ตูนตามแนวของรูปแบบภาพเป็นสองแบบด้วยกันคือ แบบเลียนของจริง (Realistic Type) และแบบล้อของจริง (Cartoon Type) นอกจากนี้ ลูวีย์ แทนบั้น (ลูวีย์ แทนบั้น 2517 : 5) ได้เสนอแบบการ์ตูนโครงร่าง ซึ่งเป็นแบบเดียวกับที่ เร็งดั๊กซ์ มหาวิณฉัยมนตรี (เร็งดั๊กซ์ มหาวิณฉัยมนตรี 2517 : 98) เสนอการ์ตูนแบบภาพก้านโรยิต ดังนั้น สรุปพร้อมแล้วรูปแบบของภาพการ์ตูนมีสามแบบด้วยกันคือ

1. แบบเลียนของจริง เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วนรูปร่าง ลักษณะต่าง ๆ ท่าทาง และ สภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพวาดเหมือนจริง (สงัดกร ผลคำขวัญ 2522 : 25).

2. แบบล้อของจริง เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไปจากความเป็นจริงมักเน้นเฉพาะลักษณะเด่น ๆ หรือที่สำคัญ ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะให้เป็นการล้อเลียนและให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน (ลัมภกร ผลจำรูญ 2522 : 25)

3. การ์ตูนโครงร่างหรือภาพก้านไม้ขีด เป็นภาพวาดคล้ายเส้นขาวต่าง ๆ มีสัดส่วนลักษณะผิดไปจากของจริง ภาพชนิดนี้ใช้เป็นภาพประกอบการสอนในฐานะ เป็นสัญลักษณ์ของรูปภาพ ซึ่ง เป็นที่เข้าใจกันระหว่างครูกับนักเรียน ไม่ได้เน้นเรื่องความเหมือนจริง ไม่เกี่ยวข้องกับการแสดง ความตื้นลึกของภาพ อาจใช้เส้นเขียนลงบนกระดาษดำเลย หรือวาดลงบนกระดาษ **ติดหน้าชั้นให้มักเรียนดูก็ได้** (สุวิชัย แทนชื่น 2517 : 5 เรืองศักดิ์ มหาวิทยาลัยมนตรี 2517 : 98)

1.2.2 ประเภทที่แบ่งตามลักษณะงานที่ทำการ์ตูนไปใช้

ลาวรรณ โฉมเฉลา (ลาวรรณ โฉมเฉลา 2504 : 31) ได้จำแนกประเภทของการ์ตูนที่มีคำหยาบตามท้องตลาดในประเทศไทยออกเป็นสามลักษณะคือ

1. เป็นภาพแทรกในหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายสัปดาห์ รายบักษ์ และ รายเดือน โดยมากเป็น เรื่อง เทพนิยาย นิทานไทย เรื่องในวรรณคดี เป็นต้น

2. เป็นรูปเล่มหนังสือการ์ตูน เฉพาะเรื่อง เดียวฉบับในฉบับหรือมีต่อกันเป็นเล่ม ซึ่งโดยมากเป็นเรื่องผจญภัย ตื่นเต้น หวาดเสียว บางทีก็ลอกหรือเขียนแบบมาจากหนังสือการ์ตูนของต่างประเทศหรือเรื่องจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น

3. เป็นรูปเล่มหนังสือที่มีหลายเรื่อง หลายรส แบบเดียวกับนิตยสาร คือ มีการ์ตูนเรื่องยาวประจำฉบับ เรื่องสั้นจบเป็นตอน ๆ เรื่องตลกขบขันประกอบคำบรรยาย และสาระอื่น ๆ ผสมรวมกัน เช่น การ์ตูน ตึกตา หุ่นจำลอง เป็นต้น

จากแผนผังประกอบงานนิทรรศการหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการร่วมกับธนาคารกสิกรไทยจัดขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ และ ธนาคารกสิกรไทย 2524 :

1 - 2) ได้แบ่งการ์ตูนเป็นห้าประเภทคือ

1. การ์ตูนบทบรรณาธิการ และ การ์ตูนล้อเลียนการเมือง (Editorial Cartoons and Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่สืบเนื่องมาจากสำร่ำคัญของบทบรรณาธิการหรือเหตุการณ์ทางการเมืองที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นอาจะมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้
2. การ์ตูนเรื่องราว และ การ์ตูนช่องเดี่ยว (Comic Strips and Panels) มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่ผู้วาดกำหนดบุคลิกให้ อาจเป็นการ์ตูนประเภทวันต่อวันหรือวันเดี๋ยวจบคำพูดของตัวการ์ตูนจะอยู่ในวง (Balloons) ข้าง ๆ หัวผู้พูด
3. การ์ตูนตลก (Gag Cartoons) เน้นความตลกขบขันเป็นหลักเป็นการ์ตูนช่องเดี่ยวโดยมีคำบรรยายสั้น ๆ เป็นคำพูดของการ์ตูนนั้นหรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลย ให้ผู้อ่านตีความจากท่าทางของตัวการ์ตูนเอง
4. การ์ตูนภาพประกอบ (Illustrative Cartoons) ไม่ค่อยมีความหมายในตัวเอง มักประกอบกับแบบเรียนหรือโฆษณาเพื่อการล้อหรืออธิบาย
5. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoons) คือการทำให้ภาพการ์ตูนมีชีวิตเคลื่อนไหวได้โดยการนำภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็ว เป็นอาภกับภริยาของตัวการ์ตูนบันทึกไว้บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นจะต้องใช้ภาพวาดประมาณ 10,000 - 15,000 ภาพ และภาพยนตร์ การ์ตูนขนาดยาวอาจต้องใช้ภาพวาดถึง 2 ล้านภาพ ใช้จัดกรับร้อยคน

๑.3 ความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูน

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 : 35) ได้รายงานการสำรวจความสนใจ และ รสนิยมในการอ่านของเด็ก และ เยาวชนไทยว่า หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่เด็กนักเรียนในชั้นประถมศึกษาชอบมากที่สุดมีจำนวนถึงร้อยละ 96.48 และ นักเรียนมัธยมชอบอ่านถึงร้อยละ 94.91

โชเนล (Schonell, 1961 : 219) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กระหว่างอายุ 5 - 10 ปี พบว่า เด็กอายุ 8 - 10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งหมด ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ มีด (Meed, 1963 : 709) ซึ่งได้ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 248 คน

โดยการสัมภาษณ์ ผลปรากฏว่า เด็กที่มีอายุประมาณ 8 ปี มีความสนใจอ่านหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะเกี่ยวกับ เรื่องที่มีการผจญภัย ซึ่งผลการวิจัยของ เกเซล (Gesell, 1946 : 317) ก็เป็นทำนองเดียวกัน

ลูว์นีย์ ศรีสง่า (ลูว์นีย์ ศรีสง่า 2516 : 77) ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ของเด็กนักเรียน พบว่า เด็กนักเรียนอายุ 8 ปี สนใจการ์ตูนประเภทอภินิหารคดี และ นิทานมากที่สุด และ เด็กนักเรียนอายุ 9 และ 10 ปี สนใจการ์ตูนตลก ย้ายมากที่สุด

ฮิลเดรท (Hildreth. 1958 : 525) ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านของเด็กชายและเด็กหญิง โดยทำการวิจัยกับเด็กอายุ 6 - 16 ปี ในประเทศอังกฤษปรากฏว่า เด็กชาย และ เด็กหญิงร้อยละ 95 สนใจอ่านหนังสือการ์ตูน ส่วน ตำราเรียน เพชรพลาย (ตำราเรียน เพชรพลาย 2504 : 79) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของเด็กชาย และ เด็กหญิงต่างมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนเช่นกัน ซึ่งก็สอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่องการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็ก ที่ ลาวรรณ โฉมฉายา (ลาวรรณ โฉมฉายา 2504 : 75) ทำการวิจัยโดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เด็กทั้งสองเพศต่างสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนทั้งสิ้น เพียงแต่มีความแตกต่างกันในประเภทที่ตนชอบเท่านั้น

ส้มศรี ทองชัย (ส้มศรี ทองชัย 2524 : 35) ได้วิจัยเรื่องการอ่านของเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายพบว่า หนังสือที่นักเรียนอ่านและเข้าใจดีที่สุด คือ หนังสือการ์ตูน

จากการศึกษาเกี่ยวกับเด็กระดับประถมศึกษาในรัฐโอไฮโอ ปรากฏว่า สิ่งที่เด็กชอบที่สุดในหนังสือพิมพ์คือ การ์ตูน (Lyness. 1950 : 18) ในสหรัฐอเมริกาเด็กระดับประถมศึกษา มีความสนใจในหนังสือการ์ตูนไม่แตกต่างกันเลย ไม่ว่าจะเด็กหญิงหรือเด็กชาย ต่างก็รู้ว่าการ์ตูนหนังสือการ์ตูนเป็นการพักผ่อนที่ดีมาก แม้แต่เด็กชั้นมัธยมก็ชอบอ่านไม่น้อยกว่ากันเลย (Witty. 1941 : 100 - 104)

พิตแมน (Pittman. 1958 : 238) ได้ศึกษาอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก ปรากฏผลว่า หนังสือการ์ตูนสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้อย่างมากนักเรียนที่อ่านหนังสือช้าหรือเด็กที่ไม่อยากเรียน ตลอดจนนักเรียนที่เกเรยอมได้ประโยชน์จากการอ่านหนังสือ

การ์ตูนเรื่อง เพราะการ์ตูนเรื่อง เป็นสิ่งที่น่าสนใจและชัดเป็นกิจกรรมพิเศษสำหรับเด็กนักเรียนเป็นรายบุคคลได้เหมาะสมตามความต้องการอีกด้วย

1.4 คุณลักษณะที่ดีของการ์ตูนเรื่อง และ หนังสือการ์ตูน

การ์ตูนเรื่อง เกิดขึ้นจากสงครามปากกาทบหน้าหนังสือพิมพ์ระหว่างวิลเลียม แรนดอล์ฟ เฮอร์สต์ (William Randolph Hearst) กับ โจเซฟ พูลิตเซอร์ (Joseph Pulitzer) เมื่อกลางปี 1890 ซึ่งได้เขียนการ์ตูนโต้ตอบกันในวารสารชื่อ The New York Journal และ The New York World ซึ่งอวประสงฆ์ในอาทิตย์ทำให้เกิดการแย่งชิงกันในท้องตลาด และในไม่ช้า ในสหรัฐอเมริกาได้มีการวาดภาพการ์ตูนเป็นที่แพร่หลายอย่างรวดเร็ว (Wittich and Schuller. 1962 : 140 - 141)

คุณลักษณะของการ์ตูนเรื่องนั้นพึง เล็งที่ตัวบุคคล เรื่องราวก็พยายามผูกให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามความรู้สึก และการกระทำของตัวละครในภาพ และเปรียบเทียบเรื่องราวของการ์ตูนให้เข้ากับชีวิตของตนเอง (Wittich and Schuller. 1962 : 140)

การ์ตูนยังมีลักษณะที่ดีอีก คือ การ์ตูนแสดงภาพให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับที่ผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายเอาไว้ ซึ่งภาพที่เขียนเป็นภาพพ่าย ๆ แสดงเฉพาะลักษณะเด่น ๆ ไม่มีความซับซ้อน หรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป (นิพนธ์ คุ้ยปรีดี และ สัตตา คุ้ยปรีดี 2517 : 33)

คุณลักษณะของการ์ตูน และสาเหตุที่ทำให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนคือ (Larrick. 1964 : 90 - 92)

1. หนังสือการ์ตูนให้ความพึงพอใจสนองตอบความชอบความต้องการของเด็ก ในด้านกรต่า เนิ่นพฤติกรรมและการผจญภัย
2. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว แต่ละบทตอนสั้นกระชับรัดสร้าง ความพึงพอใจให้แก่เด็กได้เร็ว
3. อ่านง่าย อันที่จริงคนที่อ่านไม่คล่อง ก็สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยการ ยรูปภาพ

4. หาอ่านได้ทุกแห่งหน

5. ใคร ๆ ก็อ่านการ์ตูนกัน เด็ก ๆ ทั้งชาย และ หญิงต้องการการยอมรับในกลุ่ม
เด็กที่ไม่อ่านการ์ตูนอาจรู้สึกว่า เขาต่างแยกตัวออกจากกลุ่ม

6. เด็กหลายคนไม่มีหนังสืออะไรจะอ่าน เลยหันไปหาหนังสือการ์ตูน

1.5 เหตุผลพื้นฐานที่สนับสนุนการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียน

* หนังสือการ์ตูนเหมาะที่จะทำเป็นหนังสือสำหรับเด็ก โดยทำเป็นหนังสือประกอบหลักสูตร
ในระดับชั้นประถมศึกษา และ มัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้เพราะหนังสือการ์ตูนนั้นดูง่าย เข้าใจง่าย
และเรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่ไม่มีแต่ข้อความ และ ตัวอักษรเพียงอย่างเดียว
ผู้เขียนสามารถสอดแทรกความรู้ ความคิด และคุณธรรมต่าง ๆ ที่ต้องการจะปลูกฝังให้เกิดในตัวเด็ก
นักเรียนไว้อย่างในภาพ และ เรื่องราวในหนังสือการ์ตูนได้เป็นอย่างดี (ชม ภูมิภาค ม.ป.ป. :
134 - 144)

ประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องที่ต้องการเรียนการสอน ได้แก่ (คณะนิสิตปริญญาโท
เทคโนโลยีทางการศึกษา 2522 : 204)

1. ทำให้นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น
2. ใช้สอนเด็กเป็นรายบุคคล และทำให้การเรียนดีขึ้น
3. ฝึกการอ่านได้ดี
4. ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น

โดยธรรมชาติแล้วหนังสือการ์ตูนมีบางสิ่งบางอย่างที่หนังสืออื่น ๆ ไม่มี และบางที่
ก็ไม่ล้าสมัยได้คือ ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ใช่อักษรตัวย่อใด ๆ ทั้งสิ้น ต้องการความพยายาม
ในการอ่านน้อยที่สุด เรื่องราวถูกเล่าด้วยภาพ และข้อความหรือคำบรรยายที่อ่านได้เข้าใจง่าย
อีกเพียงไม่กี่คำ ศัพท์พิเศษที่จะใช้อธิบายเหตุการณ์ในเรื่องเกือบจะไม่มีความจำเป็นต้อง
ใช้เลย (Frank. 1954 : 247) แต่ก็มิได้หมายความว่าหนังสือการ์ตูนจะไม่เพิ่มพูนความรู้
ด้านศัพท์ให้กับเด็ก ซึ่งเกี่ยวกับเรื่องศัพท์นี้ ธอร์นไดค์ (Thorndike. 1941 : 220 - 113)
ได้ศึกษาศัพท์ที่มีอยู่ในหนังสือการ์ตูนฉบับหนึ่งพบว่า มีศัพท์ต่าง ๆ กันถึง 10,000 คำ ซึ่งเด็ก
ที่อ่านการ์ตูนเดือนละเล่มนั้นในปีหนึ่ง เขาจะได้อ่านศัพท์มากเป็นสองเท่าของศัพท์ที่มีอยู่ใน
หนังสือวิชาการทั่วไป

ข้อดีประการสำคัญของหนังสือการตูนการสอน ได้แก่ ความสามารถในการสร้าง ความสนใจ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีทั่วไปในหมู่เด็กการศึกษาว่า ความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อผล การเรียนรู้ ถ้าหากครูได้คัดเลือกและนำไปใช้ร่วมกับวิธีสอนได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมแล้ว หนังสือการตูนก็จะสามารถเป็นเครื่องมือในการสอนที่ทรงประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง (Wittich and Schuller. 1962 : 164) เช่นเดียวกับจุดประสงค์การล่อนอย่างอื่นที่หายาก และ มีราคาแพง (ประทีป คณยานาค 2518 : 33 - 38)

1.6 การศึกษาเกี่ยวกับการใช้การตูนเป็นสื่อการสอน

การที่มีผลการวิจัยของนักวิจัยหลายคนสรุปตรงกันว่า เด็กมีความสนใจในการอ่าน หนังสือการตูนทำให้เด็กการศึกษาเกิดแนวความคิดในการที่จะนำเอาหนังสือการตูนมาทดลอง ไปในการเรียนการสอน ครูในสหรัฐอเมริกาต่างก็ทดลองนำมาใช้ประกอบการล่อนในวิชาต่าง ๆ เช่น วิชาภาษา วิชาคำสตร์ และ สังคมศึกษา เป็นต้น ปรากฏว่าได้มีเด็วย่อยให้นักเรียนสนใจ เนื้อหาวิชามากขึ้น และทำให้การล่อนดีขึ้น (สมพงษ์ กิรีเจริญ และ คนอื่น ๆ 2506 : 59) คินเดอร์ (Kinder. 1959 : 399) กล่าวถึงความคิดเห็นของนักจิตวิทยา และนักการศึกษา เกี่ยวกับการนำภาพการตูนไปใช้ในการเรียนการสอนว่า การตูนมีคุณค่าทางการศึกษาในแง่ของ ความกระชับ และการดึงดูดความสนใจเพราะเนื้อหาเพียงนิดหน่อย การตูนก็สามารถสื่อความหมาย ได้ดีกว่าคำยาว ๆ หลาย ๆ คำได้มีการสำรวจการใช้การตูนประกอบการล่อนของครูระดับมัธยม ศึกษาจำนวน 300 คนปรากฏผลดังนี้ (Kinder. 1959 : 68 - 69)

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการตูน
2. นักเรียนร้อยละ 97 ยอมรับกับครูที่ใช้การตูนล่อน
3. การตูนมีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่ล่อนวิชาสังคมศึกษา คณิตศาสตร์ และ วิชาภาษา
4. ประโยชน์ของการตูนอยู่ที่การใช้เป็นภาพประกอบ การดึงดูดความสนใจ การล่อใจ การให้ความชัดเจน การเน้นให้เกิดอารมณ์ขึ้น
5. ครู และนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือแบบเรียนที่มีการตูนเป็นภาพประกอบ

โซนส์ (Sones, 1944 : 238 - 239) ทดลองกับนักเรียนเกรด 6 และ 7 ขึ้น
 ละ 400 คน โดยให้กลุ่มทดลองอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง Wonder Woman ซึ่งเป็นเรื่อง
 เกี่ยวกับชีวิต และงานของ Clara Barton และให้กลุ่มควบคุมอ่านหนังสือแบบเรียนธรรมดา
 ผลการทดลองปรากฏว่า ในการทดสอบครั้งแรก คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ย
 ของกลุ่มควบคุมอยู่ร้อยละ 10 - 30 แต่เมื่อให้กลุ่มควบคุมได้อ่านหนังสือการ์ตูนบ้าง ปรากฏว่า
 คะแนนการสอบครั้งที่สองสูงขึ้นกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้อ่านแบบเรียน
 ธรรมดา กับทำคะแนนได้ไม่สูงกว่าครั้งแรกมากนัก โซนส์ได้สรุปผลการทดลองไว้ประการหนึ่งว่า
 กลุ่มทดลองได้เรียนรู้ไปมากที่สุด เท่าที่จะสามารถเรียนได้แล้วจากการอ่านหนังสือการ์ตูนในครั้งแรก
 การอ่านแบบเรียนครั้งหลังจึงไม่มีผลต่อการเรียนรู้ และการทดสอบครั้งที่สองมากนัก ในขณะที่
 กลุ่มควบคุมยังเรียนรู้ได้ไม่ถึงจุดอิ่มตัว แต่ก็สามารถไปถึงจุดนั้นได้ เมื่อได้อ่านหนังสือการ์ตูน
 การทดลองของ โซนส์ แสดงให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่าการอ่านแบบเรียน
 ธรรมดา

บราวน์ (Brown, 1977 : 113) ยกตัวอย่างการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคม
 ศึกษาของโรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกา โดยครูจะจัดมุมการ์ตูนไว้บนแผ่นป้ายผ้าสำหรับ
 พร้อมทั้งคำอธิบายจุดเด่นของการ์ตูนนั้น ในแต่ละสัปดาห์บรรดานักเรียนจะช่วยกันเลือก
 "ยอดการ์ตูนประจำสัปดาห์" ที่บรรยายข่าว และเหตุการณ์สำคัญในรอบสัปดาห์ได้ดีที่สุด แล้วติด
 ไว้บนป้ายประกาศพิเศษ วิธีการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดสำคัญของภาพการ์ตูนในหนังสือพิมพ์
 และวารสาร ซึ่งช่วยสะท้อนเหตุการณ์ปัจจุบันของประเทศ และของโลกได้ดีขึ้น เป็นการส่งเสริม
 การเรียนวิชาสังคมศึกษาได้เป็นอย่างดี

ประสงค์ สุระสิทธิ์ (ประสงค์ สุระสิทธิ์ 2515 : 36 - 39) ได้ศึกษาเปรียบเทียบ
 ความเข้าใจในการอ่านบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนภาษาอังกฤษที่มีอักษรประกอบ
 ภาพการ์ตูน และบทเรียนภาษาอังกฤษที่ผูกเนื้อเรื่อง เป็นการ์ตูนเรื่อง โดยทดลองกับนักเรียนชั้น
 มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ปรากฏว่ากลุ่มที่อ่านบทเรียนซึ่งผูกเนื้อเรื่อง เป็น
 การ์ตูนเรื่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าอีกสองกลุ่ม ซึ่งก็สอดคล้องกันกับผลการวิจัยของ
 โซนส์ ที่ว่าแบบเรียนที่เป็นการ์ตูนช่วยให้เด็กมีผลการเรียนรู้สูงกว่าแบบเรียนธรรมดา



ลู่วางค์รัตน์ ณ พัทลุง (ลู่วางค์รัตน์ ณ พัทลุง 2521 : ข.) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนแบบเดิม ใช้เวลาเรียนรวมทั้งการทดสอบเท่ากันพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้นหนังสือการ์ตูนในการเรียนการสอนแตกต่างจากการเรียนโดยการสอนแบบเดิม ซึ่งใช้วิธีการสอนแบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประเสริฐ มาสุปรีดี (ประเสริฐ มาสุปรีดี 2522 : 31 - 32) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนตามปกติ พบว่า กลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนโดยใช้นหนังสือการ์ตูนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อีกคนหนึ่งที่ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับใช้การ์ตูนประกอบการสอนก็คือ ประทิน คล้ายนาค (ประทิน คล้ายนาค 2518 : 33 - 38) ซึ่งศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนตามปกติที่ใช้อุปกรณ์การสอน เช่น ของจริง รูปภาพ โปสเตอร์ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน และนักเรียนชายหญิงที่ใช้นหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนก็มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันด้วย

ประทิน กล่าวว่่า หากครูจะดัดแปลงบทเรียนธรรมดาที่มีอยู่ให้เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องแล้ว จะสามารถใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนของครูได้ผลดีพอ ๆ กับการใช้อุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายาก และมีราคาแพง แต่ ประทิน ก็ย้่าว่่า ก่อนที่นักเรียนจะได้อ่านหนังสือบทเรียนการ์ตูน ครูควรจะต้องกล่าวถึงสิ่งที่จะเรียนว่่า ต้องการให้นักเรียนได้อะไรบ้างจากหนังสือการ์ตูน หรืออ่านควรหาว่่าอย่างไรเสียก่อน เพื่อให้ได้ประโยชน์จากหนังสือการ์ตูนมากที่สุด

1.7 การศึกษาทดลองในแนวพัฒนาคุณภาพหนังสือการ์ตูน

สมัคร ผลคำบุญ (สมัคร ผลคำบุญ 2522 : 74 - 76) ได้ศึกษารูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ และความชอบแบบภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้ โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 , 4 และ 6 พบว่านักเรียนที่มีเพศ และ กลุ่มอายุต่างกันแม้จะศึกษาจากการ์ตูนต่างแบบกันก็มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ระดับชั้นต่างกัน ทำให้ผลการเรียนรู้ต่างกัน ในด้านความชอบแบบของภาพการ์ตูนนั้น เพศ กลุ่มอายุ และระดับชั้นที่ต่างกัน มีผลทำให้ความชอบแบบของภาพการ์ตูนแตกต่างกันด้วย ส่วนในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความชอบแบบของภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้นั้นมีความสัมพันธ์กันน้อยมาก

ชรัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ (ชรัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ 2525 : 26 - 27)

ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องทีระ บุคลตมุงหมายเชิงพฤติกรรม กับทีระ บุคลตมุงหมายเชิงพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งได้ผลปรากฏออกมาว่า ผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องทีระ บุคลตมุงหมายเชิงพฤติกรรมสูงกว่าผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูน เรื่องทีระ บุคลตมุงหมายเชิงพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ดาเนิน ยอดมิ่ง (ดาเนิน ยอดมิ่ง 2525 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบต่าง ๆ คือ แบบบรรยายแบบสนทนา และ แบบสนทนา ร่วมกับแบบบรรยายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบต่าง ๆ คือแบบบรรยายแบบสนทนา และ แบบสนทนา ร่วมกับแบบบรรยาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อแยกวิเคราะห์ในแต่ละระดับความฉลาดด้านความเข้าใจในการอ่านของกลุ่มตัวอย่างทั้งสามระดับแล้ว พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย แบบสนทนา และ แบบสนทนา ร่วมกับแบบบรรยาย ทั้งระดับความฉลาดด้านความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บุญชู ยืนยงสกุล (บุญชู ยืนยงสกุล 2526 : 55 - 57) ศึกษาเปรียบเทียบ ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจ และความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการอ่านการ์ตูนเรื่องแบบธรรมดา กับแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง โดยจำแนกตาม เพศของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจของนักเรียนที่เรียนจากการอ่านเรื่องแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการอ่านเรื่องแบบธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่านักเรียนหญิงที่เรียนจากการอ่านเรื่องแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง มีผลการเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจ สูงกว่านักเรียนชายที่เรียนจากการอ่านเรื่องแบบเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนหญิงมีความสนใจในการอ่านเรื่องแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเองสูงกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่นักเรียนชายมีความสนใจ การอ่านเรื่องแบบธรรมดาสูงกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พริ้มเพรา.. นิตอมร (พริ้มเพรา นิตอมร 2526 : 57 - 59) ศึกษาผลการใช้หนังสือภาพที่มีตัวละครเป็นสัตว์ กับหนังสือภาพที่มีตัวละครเป็นคน ต่อคุณธรรมความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ของผู้อ่าน 2 กลุ่มอายุ พบว่า คะแนนคุณธรรมความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่จากการอ่านหนังสือภาพที่มีตัวละคร เป็นคนกับหนังสือภาพที่มีตัวละครเป็นสัตว์ของผู้อ่านภายในแต่ละกลุ่มอายุไม่แตกต่างกัน แต่คะแนนของผู้อ่านระหว่างผู้อ่านกลุ่มอายุต่าง ๆ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่า ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของตัวละครกับกลุ่มอายุของผู้อ่าน

วิจิต ศรีทอง (วิจิต ศรีทอง 2526 : 90 - 97) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนเชิงสั้นแต่ละประเภทที่เป็นตัวอักษร หนังสือการ์ตูนเชิงสั้นแต่ละประเภทเสียงจากเทปบันทึกเสียง และจากหนังสือเรียนปกติ พบว่า นักเรียนที่มีความสามารถทางการอ่านสูงไม่ว่าจะเรียนจากหนังสือการ์ตูนเชิงสั้นแต่ละประเภทเสียงจากเทปบันทึกเสียงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนจากหนังสืออีก 2 แบบ นักเรียนที่มีความสามารถทางการอ่านสูงไม่ว่าจะเรียนจากหนังสือแบบใด จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่มีความสามารถทางการอ่านสูงจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่มีความสามารถทางการอ่านต่ำในทุก ๆ กรณีของวิธีการเรียน

อุบลศรี อุบลสวัสดิ์ (อุบลศรี อุบลสวัสดิ์ 2526 : 43 - 46) ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านความรู้ และความเข้าใจ จากหนังสือการ์ตูนซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง โดยมีการให้ผลป้อนกลับพร้อมการอธิบาย และไม่มีการอธิบาย กับไม่มีการให้ผลป้อนกลับ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง และได้รับผลป้อนกลับพร้อมการอธิบาย มีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน ซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง และได้รับผลป้อนกลับแต่ไม่มีการอธิบายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง และได้รับผลป้อนกลับพร้อมการอธิบาย มีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน ซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง แต่ไม่ได้รับผลป้อนกลับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน ซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง และได้รับผลป้อนกลับแต่ไม่มีการอธิบายมีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง แต่ไม่ได้รับผลป้อนกลับอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เผชิญ สังข์น้อย (เผชิญ สังข์น้อย 2527 : 42 - 44) ศึกษาการเรียนรู้และความคงทนในการจำจากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องด้วยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน ผลการทดลองพบว่า

1. ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลางกับนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ผลการเขียนของนักเรียนเพศชายที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดกับนักเรียนเพศชายที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการเขียนของนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุด กับนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการเขียนของนักเรียนเพศชาย และนักเรียนเพศหญิงที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกตัวเดียวกันแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลความคงทนในการเรียนรู้หลังจากทดสอบครั้งแรกสอง สัปดาห์ ปรากฏผลอย่างเดียวกันคือ นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบมากที่สุดสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลาง และ นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบปานกลางกับนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

พิสิฐ นาคระาไพ (พิสิฐ นาคระาไพ 2527 : 72 - 76) ศึกษาผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ใช้วีธีนำเรื่องแบบต่าง ๆ พบว่า ผลการเขียนของกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวีธีนำเรื่องแบบต่างกันคือ แบบมีภาพ ชูตัวนำเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมแบบบอกเล่า แบบคำถาม และแบบไว้ตัวชูตัวนำเรื่อง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการเรียนรู้ที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนของนักเรียนที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านสูง ปานกลาง ต่ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือการ์ตูนที่มีวีธีนำเรื่องแบบต่างกันกับระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านของนักเรียน เมื่อแยกวิเคราะห์หาในแต่ละระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านของกลุ่ม

ตัวอย่างทั้ง 3 ระดับ พบว่า หนังสือการ์ตูนที่มีภาพชุดหน้า เรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม แบบคำถาม ให้ผลคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าแบบไม่มีภาพชุดหน้า เรื่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ของนักเรียนที่มีระดับความล่ามารถด้านความเข้าใจในการอ่านสูง นอกเหนือจากนี้การเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มในแต่ละระดับความล่ามารถด้านความเข้าใจในการอ่าน มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

จากผลการวิจัยเท่าที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนมีคุณค่า และเกิดประโยชน์อย่างยิ่งแก่การเรียนการสอน แต่ยังมีการศึกษาค้นคว้า เพื่อพัฒนาคุณภาพหนังสือการ์ตูนโดยเฉพาะที่ใช้ในการเรียนการสอนวิชาจริยศึกษาน้อยมาก ดังนั้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจจะศึกษาเพื่อหาวิธีสร้างหนังสือการ์ตูนที่เหมาะสมเพื่อปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็ก และเมื่อพิจารณาหนังสือการ์ตูนที่มีอยู่ในปัจจุบันจะพบว่า มีตัวเดินเรื่องหลายรูปแบบซึ่งน่าจะทดลองศึกษาดูว่า ระหว่างหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก และคุ้นเคยเป็นอย่างดี กับตัวเดินเรื่องที่เด็กไม่เคยพบไม่เคยรู้จักมากกว่า ตัวเดินเรื่องแบบใดจะส่งผลต่อการเรียนรู้ด้านจริยศึกษาได้ดีที่สุด

2. เอกสาร และ การวิจัยเกี่ยวกับตัวแทนความชอบ และ ตัวเดินเรื่องการ์ตูนที่เด็กรู้จัก

จากผลการวิจัยสำรวจความชอบชมรายการโทรทัศน์ ของเด็กหลายครั้งล้วนได้รับคำตอบเหมือนกัน การ์ตูนคือสิ่งโปรดปรานของเด็กแทบทุกคน เด็กชอบรายการการ์ตูนมากที่สุด (อรรถชัย คีร์สันดีลูช 2526 : 156)

เด็กสามารถดูการ์ตูนได้จากสื่อมวลชน 3 ประเภทด้วยกันคือ

1. โทรทัศน์ ได้แก่ รายการการ์ตูนเรื่องยาว เช่น นิทานนานาชาติ แคนแกม โดราเอมอนหรือการ์ตูนสั้น ๆ ที่ฉายแทรกในช่วงต่าง ๆ เช่น การ์ตูนบ๊อบบอย ทอมเจอร์รี่ เป็นต้น
2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ นิตยสารการ์ตูน เช่น เพื่อนรัก การ์ตูนเล่มเล็ก การ์ตูนไทย และต่างประเทศ ตลอดจนหนังสือพิมพ์ ซึ่งปัจจุบันเพิ่มหน้าการ์ตูนสำหรับเด็กไป

3. ภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์ที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ ซึ่งมักเป็นการดูเรื่องยาว เช่น สโนไวท์ ลุดส์ลาคู การ์ตูนโตราเอมอนรวมชุด นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายเคลื่อนที่ เช่น ภาพยนตร์ในงานวัดหรือภาพยนตร์ของหน่วยพัฒนาชุมชน เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การดูการ์ตูนทางสื่อนี้มักจะเป็นนานทีปีหน

พิจารณาจากสื่อมวลชนทั้ง 3 ประเภทข้างต้น จะเห็นได้ว่าสื่อมวลชนที่เด็กเข้าถึงได้มากที่สุดก็คือ โทรทัศน์ ทั้งนี้เพราะความชอบของเด็กประการหนึ่ง และโอกาสที่มีมากกว่าอีกประการหนึ่ง ทั้งนี้หมายถึงเด็กที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร หรือในเขตตัวเมืองในแง่ของความชอบจากการวิจัยของสถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อรทัย ศรัณย์สุล 2526 : 156 อ้างอิงมาจากการสำรวจของสถาบันวิจัยสังคมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และผดุงสารวจการ 2525) พบว่า ในบรรดากิจกรรมที่เด็กชอบทำมากที่สุด 3 ประเภท ได้แก่

- | | |
|----------------|-------|
| 1. ดูโทรทัศน์ | 25.3% |
| 2. เล่น | 23.1% |
| 3. อ่านหนังสือ | 18.4% |

จะเห็นได้ว่าเด็กชอบดูโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ ซึ่งเป็นข้อบ่งชี้แสดงประการหนึ่งในการเลือกเข้าหาสื่อระหว่างโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งเหตุผลของความชอบดังกล่าวน่าจะเนื่องมาจากความน่าสนใจของสื่อโทรทัศน์ที่มีทั้งภาพ และเสียง มีการเคลื่อนไหวน่าดึงดูดใจมากกว่า นอกจากนั้น การดูโทรทัศน์ยังไม่จำเป็นต้องอาศัยความสามารถในการอ่านหนังสือซึ่งสำหรับเด็กเล็ก ๆ ส่วนใหญ่แล้วยังอ่านไม่คล่องนัก

เมื่อเดือนเมษายน 2526 สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา ได้จัดประกวดภาพวาดของเด็กในหัวข้อ "การ์ตูนที่ฉันชอบ" มีภาพส่งเข้าประกวดจำนวน 213 จากเด็กทุกภาคของประเทศ และจากภาพวาดของเด็กได้สะท้อนให้เห็นอย่างเด่นชัด ถึงอิทธิพลของการ์ตูนจากโทรทัศน์ ซึ่งแยกภาพวาดของเด็กได้ดังนี้

การ์ตูนญี่ปุ่น 152 (71.36%) ภาพ

การ์ตูนฝรั่ง	31 (14.55%)	ภาพ
การ์ตูนไทย	13 (6.1%)	ภาพ
อื่น ๆ	17 (7.98%)	ภาพ

จากจำนวนภาพดังกล่าว ภาพการ์ตูนที่เด็กวาดมากที่สุด คือ "โตราเอมอน"

"อีกริชชัง" ที่รองลงไปได้แก่ หุ่นยนต์ "ดินจาฮาโตริ" "หนูน้อยอาราเร่" และ "แดนดี"

(อรรถชัย ศิริสัมพันธ์ 2527 : 16)

เผชิญ สังข์น้อย (เผชิญ สังข์น้อย 2527 : 25) ให้เด็กเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลำน้ำทิพย์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 90 คน ทำแบบสอบถามสำรวจความชอบเรื่อง การ์ตูนทางโทรทัศน์ทั้ง 4 สถานี เด็กจำนวนมากที่สุดชอบการ์ตูนเรื่อง โตราเอมอน ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของวารสารมีเดีย เมื่อเดือนกันยายน 2527 โดยการสำรวจความนิยมการชมรายการทีวีของเด็กชาย และ เด็กหญิงอายุไม่เกิน 12 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่ารายการที่เด็กชอบดู และรายการที่เด็กดูมากที่สุด คือ การ์ตูนโตราเอมอน (สุริยะ รัชิตวัฒนา 2527 : 22 - 29)

จากรายละเอียดดังกล่าวสรุปได้ว่าสำหรับเด็กไทย การ์ตูน คือสิ่งโปรดปรานอันดับหนึ่ง ซึ่งเด็กมักจะชอบ และมีโอกาสได้ดูการ์ตูนจากโทรทัศน์มากกว่าสื่อมวลชนด้านอื่นการให้ความรู้ตลอดจนการกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของเด็ก โดยการใช้นิทานสื่อการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องสำหรับเด็ก โดยชอบเคยรู้จักเป็นอย่างดีในปัจจุบันเป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งที่น่ากระหายยิ่ง

3. ทฤษฎี และเอกสารเกี่ยวกับจริยธรรม

3.1 ความหมายของจริยธรรม

ดวงเดือน พันธมนาวิน (ดวงเดือน พันธมนาวิน 2522 : จร. 13) ได้ให้ความหมายไว้ว่า จริยธรรม (Morality) เป็นคำที่มีความหมายกว้างขวางหมายถึงลักษณะทางสังคมหลายลักษณะของมนุษย์ และมีขอบเขตถึงพฤติกรรมทางสังคมประเภทต่าง ๆ ด้วย ลักษณะทางพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมจะมีคุณสมบัติประเภทใดประเภทหนึ่งในสองประเภทคือ เป็นลักษณะที่สังคมต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกของสังคมนั้น คือ พฤติกรรมที่สังคมนิยม

สนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่าการกระทำนั้นเป็นสิ่งที่เหมาะสม ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือ ลักษณะที่สังคมไม่ต้องการให้มีอยู่ในสังคม เป็นการกระทำที่สังคมลงโทษ หรือพยายามกำจัด ผู้มีจริยธรรมสูง คือผู้ที่มีพฤติกรรมประเภทแรกมาก

ระวี ภาวิไล (ระวี ภาวิไล 2522 : 2) กล่าวว่า จริยธรรมเป็นแนวทางการประพฤติ และปฏิบัติเพื่อบรรลุถึงสภาพชีวิตอันทรงคุณค่าพึงประสงค์

เพียเจต์ (Piaget, 1960 : 1) ให้ความเห็นไว้ว่า จริยธรรมเป็นลักษณะประสัปรการณัของมนุษย์ และหน้าที่เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ในการให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการตัดสินใจทางสังคมในเรื่องความสนใจ และอนามัยบุคคล ความสัมพันธ์ร่วมกันในรูปของการกระทำ และสิทธิ

โคลเบอร์ก (Kohlberg, 1976 : 4 - 5) นักจิตวิทยาสังคมที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาทางจริยธรรม กล่าวว่าถึงจริยธรรมว่า มีพื้นฐานของความยุติธรรม คือเอาการกระจายสิทธิ และหน้าที่อย่างเท่าเทียมกัน โดยมีได้หมายถึงกฎเกณฑ์ที่บังคับทั่วไป แต่เป็นกฎเกณฑ์ ซึ่งมีความเป็นล่ากลที่คนส่วนใหญ่รับไว้ในทุกสถานการณ์ ไม่มีการขัดแย้งกัน เป็นอุดมคติ ดังนั้นพื้นฐานทางจริยธรรมจึงเป็นการเคารพต่อสิทธิข้อเรียกร้องของบุคคลอย่างเสมอภาคกัน

จากความหมายของจริยธรรมดังกล่าว อาจสรุปได้ว่า จริยธรรมหมายถึงแนวทางความประพฤติ ปฏิบัติทางสังคมของมนุษย์ อาจแยกได้เป็น 2 ลักษณะคือ ลักษณะพฤติกรรมที่สังคมต้องการกับลักษณะที่สังคมไม่ต้องการ

3.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม

3.2.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์

เพียเจต์ (Piaget) ได้เป็นผู้ริเริ่มศึกษาพัฒนาการของเด็ก และให้ความเห็นว่ามาตรฐานทางศีลธรรมเป็นการถ่ายโยงมโนภาพ เจตคติ โดยอาศัยความรู้ความเข้าใจในตัวเด็กเป็นสำคัญ เพียเจต์ได้ทำการศึกษาจากการเล่นของเด็กแล้วนำมาเชื่อมโยงกับพัฒนาการทางศีลธรรมโดยแบ่งเด็กเป็น 3 วัย ดังนี้

1. วัย 1 - 3 ขวบ เป็นวัยก่อนศีลธรรม อย่างไรก็ตามเรื่องศีลธรรมกับเด็ก

2. วัย 2 - 7 ขวบ เด็กจะยึดความเชื่อถือในการทำตามคำสั่งเข้าใจว่า

การกระทำความดีคือทำแล้วไม่ถูกลงโทษ การทำความชั่วคือทำแล้วถูกลงโทษ

3. วัยสูงกว่า 7 ขวบ เป็นวัยที่เด็กที่ดูภาวะในเรื่องการทำความดีความชั่ว เมื่อพบว่ากฎเกณฑ์ทางศีลธรรม ทางบ้าน ทางโรงเรียน และทางสังคมแตกต่างกัน เด็กจะตัดสินใจเลือกเองโดยปรับเกณฑ์ทั้งหลายให้เข้ากัน

3.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

โคลเบอร์กได้ศึกษาพัฒนาการทางจริยธรรมโดยวิเคราะห์คำตอบเยาวชนอเมริกันอายุ 10 - 16 ปี เกี่ยวกับเหตุผลในการเลือกกระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในสถานการณ์ที่ขัดแย้งระหว่างความต้องการส่วนบุคคล และกฎเกณฑ์ของกลุ่มสังคม โดยแบ่งจริยธรรมออกเป็น 6 ชั้น 3 ระดับ เรียงอายุตามอายุของผู้ใช้เหตุผลนั้น ๆ ตามลำดับดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

ชั้นการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	ระดับของจริยธรรม
ชั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการลงโทษ (Obedience and Punishment Orientation) 2 - 7 ปี	1. ระดับก่อนเกณฑ์ (Preconventional Level) 2 - 11 ปี การกระทำของ เด็กในชั้นนี้มีความมุ่งหมายเพื่อหลบหลีกการ ถูกลงโทษ และการแสวงหารางวัลเด็กถือว่าการ ที่คนอื่นกระทำตามที่เขาต้องการนั้น เป็นสิ่งที่ถูกต้อง แม้ว่าการกระทำนั้นจะ ขัดกับบุคคลอื่น ยอมรับแลกเปลี่ยนสิ่งของ ยิงกันและกันโดยไม่ให้เสียเปรียบกันด้วย
ชั้นที่ 2 หลักการแสวงหารางวัล (Naively Egoistic Orientation) 7 - 10 ปี	2. ระดับตามเกณฑ์ (Conventional Level) 10 - 16 ปี เป็นระดับที่เด็กทำตามสังคม ประเพณี กฎหมาย ศาสนา โดยจะควบคุม ความประพฤติจากการดีของสังคม
ชั้นที่ 3 หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (Good-boy Orientation) 10 - 13 ปี	
ชั้นที่ 4 หลักการทำตามหน้าที่ทางสังคม (Authority and Social Order Maintaining Orientation) 13 - 16 ปี	

ชั้นการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	ระดับของจริยธรรม
<p>ขั้นที่ 5 หลักการทำตามคำมั่นสัญญา (Contractual Legalistic Orientation) 16 ปีขึ้นไป</p>	<p>การกระทำจะเป็นไปตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเพื่อน ดังนั้นการ เปลี่ยนแปลงจึงมีมาก แม้ว่าแบบอย่างนั้นจะ</p>
<p>ขั้นที่ 6 หลักการยึดอุดมคติสากล (Conscience Orientation) วัยผู้ใหญ่</p>	<p>ขัดกับสังคมก็ตาม ต่อมาจึงตระหนักในบทบาท และหน้าที่ของตนตามกฎหมาย</p>
	<p>3. ระดับเหนือเกณฑ์ Post Conventional Level) 16 ปีขึ้นไปเด็กจะมีจริยธรรม ในขั้นสูงสุด คือมีการกระทำที่แยกตนออก จากกฎเกณฑ์และความคาดหวังของผู้อื่น ในการตัดสินใจขัดแย้งต่าง ๆ จะต้องนำม วิเคราะห์ด้วยตนเองก่อนแล้วจึงตัดสินใจ โดยคำนึงถึงความสำคัญ และประโยชน์ สูงสุดของสังคม ไม่รู้กลัวสิทธิของคนอื่น มีความรู้สึกเป็นสากล นอกเหนือจากกฎเกณฑ์ ในสังคมของตน</p>

จะเห็นได้ว่า การพัฒนาทางจริยธรรมที่กล่าวมานั้น ในระดับต้น ๆ บุคคลจะเห็นแก่ตัว แล้วจึงค่อย ๆ ลดความเห็นแก่ตัวลงไปเป็นการเห็นแก่สังคม และไม่เห็นแก่ตัวเลย ในที่สุด แต่บุคคลโดยทั่วไปมักจะพัฒนาถึงระดับสูงผู้นี้ไม่มากนัก

ส่วนลักษณะทางจริยธรรมของมนุษย์นั้น แบ่งได้เป็น 4 ลักษณะดังนี้
(ดวงเดือน พันธุมนาวิน 2522 : 3 - 4)

1. ความรู้เชิงจริยธรรม หมายถึง การมีความรู้ที่ ในสังคมของตนนั้นถือว่า การกระทำผิดใดควรกระทำ การกระทำผิดใดควรงดเว้น ลักษณะ และพฤติกรรมที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม ปริมาณความรู้เชิงจริยธรรมนี้ขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคล ความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ที่เด็กจะเรียนรู้ตั้งแต่เกิดโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงอายุเหล่านี้เป็นพิเศษ

2. หัคนคติเชิงจริยธรรม

เชิงจริยธรรมต่าง ๆ ว่าตนชอบหรือบุคคลส่วนมากจะสอดคล้องกับที่แตกต่างไปจากค่านิยมของจริยธรรม เพราะหัคนคติ หัคนคติเชิงจริยธรรม ความรู้เกี่ยวกับจริย ังอาจเปลี่ยนแปลง

3

หรือไม่กระทำ การกระทำที่ เหมือนกัน และ จริยธรรมต่างกัน

เป็นเครื่องแสดงถึงพัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลนั้น ๆ นอกจากนี้การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ยังมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะพัฒนาการทางสติปัญญา และ อารมณ์ โคลเบอร์ก และ นักวิจัยคนอื่น ๆ พบว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม ประเภทต่าง ๆ ของบุคคลด้วย

4. พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบ หรืองดเว้นการแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยม ในสังคมนั้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรม ที่สังคมนิยมชมชอบมีหลายประเภท เช่น การให้ทาน การเสียสละเพื่อส่วนรวมการช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นต้น นอกจากนี้ พฤติกรรมเชิงจริยธรรมอีกจำพวกหนึ่ง คือ พฤติกรรมในสถานการณ์ ที่เข้ายวนใจหรือยั่วให้บุคคลกระทำผิดกฎเกณฑ์เพื่อประโยชน์ส่วนตนบางประการ พฤติกรรมเชิง จริยธรรมในสถานการณ์ยั่ว เช่น การโกงสิ่งของเงินทองหรือคะแนน การลักขโมย การกล่าวเท็จ เป็นต้น ซึ่งอาจารย์เรียกว่า พฤติกรรมเกี่ยวกับความไม่ซื่อสัตย์ ซึ่งผู้มีจริยธรรมสูงควรงดเว้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นสิ่งสำคัญมากกว่าด้านอื่น ๆ เพราะส่งผลต่อความผาสุกหรือความทุกข์ ของสังคมโดยตรง

จะเห็นว่าจริยธรรมมีความสำคัญ ที่จำเป็นต้องปลูกฝังให้ในในตัวเด็กทุก ๆ คน ดังนั้นควรมี การให้ความรู้ด้านจริยธรรมแก่เด็กโดยอาศัยสื่อหลายทาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อในรูปของหนังสือ การ์ตูน เพราะการ์ตูนเป็นสิ่งที่เด็กโปรดปรานมากที่สุด และจะทำให้เด็กได้รับคุณธรรมไปจากหนังสือ การ์ตูนโดยไม่รู้ตัวว่าเป็นการสอน

4. กระบวนการเรียนรู้จากตัวแบบของแบนดูรา

แบนดูรา (Bandura, 1977 : 22 - 27) ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ว่า เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของพฤติกรรมซึ่งเกิดขึ้นจากการ เรียนรู้จากตัวแบบเป็นส่วนใหญ่ การที่บุคคลได้เห็นพฤติกรรมที่แปลกใหม่ และเหมาะสมจากผู้อื่นจะ ช่วยขึ้นนำการกระทำของเขาได้ และยังช่วยทำให้เกิดการผิดพลาดจากการกระทำนั้น ๆ ด้วย ในกระบวนการการเรียนรู้ทางสังคม ตัวแบบจะเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้มาก เมื่อบุคคลได้ เห็นการกระทำของตัวแบบก็จะสามารถรับรู้ความหมายของการกระทำนั้นได้อย่างเหมาะสม

กระบวนการเรียนรู้จากตัวแบบนี้อาจกล่าวได้ว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational learning) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสี่ประการ คือ

1. ความสนใจ (Attentional process) เป็นกระบวนการรับรู้ลักษณะสำคัญ ๆ ของตัวแบบไว้อย่างละเอียดที่สุด โดยการสังเกต และสามารถรวบรวมสิ่งที่รับรู้มาได้อย่างเป็นขั้นตอน สิ่งที่มีอิทธิพลต่อความสนใจในการเรียนรู้โดยการสังเกตนี้เนิ่นน้อมมากมาย อาทิ ความสามารถในการรับรู้ และการแปลความหมายของผู้สังเกตลักษณะหรือการแสดงออกของตัวแบบที่แปลกใหม่ หรือสิ่งดูได้มากนักน้อยเพียงไร เป็นต้น
2. ความจดจำ (Retention process) เป็นกระบวนการของความจำซึ่งเป็นการรวบรวมพฤติกรรมของตัวแบบที่สังเกตเห็นไว้ทุกครั้ง เพื่อใช้ในการวางรูปแบบที่แน่ชัดของพฤติกรรมเหล่านั้น ความจดจำนี้จะกระทำในรูปสัญลักษณ์ ซึ่งไปกันอยู่ทั่วไปของกระบวนการสร้างสัญลักษณ์นี้จะช่วยให้จำพฤติกรรมของตัวแบบได้ แม้จะได้เห็นตัวแบบในช่วงระยะเวลาอันสั้นก็ตาม กระบวนการสร้างสัญลักษณ์อาจกระทำในรูปของจินตนาการที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของตัวแบบอันเป็นเสมือนศูนย์กลางของการรับรู้ ทำให้ผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกับที่เห็นมาจากตัวแบบ นอกจากนี้ การฝึกคิดหรือการกระทำตามแบบแผนของการตอบสนองของตัวแบบยังช่วยให้การเรียนรู้จากการสังเกตได้ผลดียิ่งขึ้นดังนั้น การกระทำตามตัวแบบจึงอาจเกิดขึ้นตามพฤติกรรมของตัวแบบโดยตรงทันที หรืออาจเกิดขึ้นโดยปราศจากตัวแบบในทันที คืออาจเกิดพฤติกรรมนั้นหลังจากการสังเกตตัวแบบมาแล้วระยะหนึ่ง ลักษณะเช่นนี้ เป็นผลมาจากความจดจำในรูปของจินตนาการนั่นเอง
3. การแสดงออก (Motor reproduction process) เป็นกระบวนการตัดสินใจเปลี่ยนแปลงสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นตัวแทนแห่งพฤติกรรมให้เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมกับกระบวนการนี้เกี่ยวข้องกับร่างกาย และจิตใจ พฤติกรรมที่ปรากฏออกมาเป็นการตอบสนองอย่างดีที่สุด เพื่อให้สอดคล้องกับตัวแบบ ซึ่งจะช่วยให้สามารถเข้าใจถึงปฏิกิริยา และข้อบกพร่องของพฤติกรรมได้ นอกจากนี้ การเกิดพฤติกรรมยังขึ้นอยู่กับปริมาณการเรียนรู้จากการสังเกต และองค์ประกอบของทักษะที่ใช้เป็นประโยชน์ได้ ซึ่งทักษะสำคัญ ๆ เหล่านี้มีส่วนทำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ ของมนุษย์เรานั้น จะเป็นไปตามกระบวนการของตัวแบบ ซึ่งผู้เรียนจะค่อย ๆ ปรับพฤติกรรมของตนตามแบบที่ได้พบเห็นทีละขั้นตอนจนพบแบบแผนที่เหมาะสมที่สุด

4. การจูงใจ (Motivational process) เป็นกระบวนการที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างความรู้ที่ได้รับมากับการแสดงออก ตามปกติในการเรียนรู้อย่างมนุษย์ไม่อาจแสดงออกตามที่ได้รับรู้มาทั้งหมดได้ สิ่งมักเลือกพฤติกรรมของตัวแบบซึ่งก่อให้เกิดผลที่ดีตอบแทนมากกว่าพฤติกรรมที่ก่อผลเสีย การประเมินคุณค่าของพฤติกรรมของตัวแบบโดยผู้สังเกตเป็นไปในรูปของการรับเอาสิ่งที่ตนพึงพอใจไว้ และไม่ยอมรับในสิ่งที่ตนไม่เห็นด้วย กระบวนการจูงใจมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้โดยการสังเกตเป็นอย่างมาก จะเห็นได้ว่า ตัวแบบที่มีพฤติกรรมเหมาะสม และได้รับผลตอบแทนที่ดีจากพฤติกรรมนั้น จะก่อให้เกิดการเลียนแบบในคนส่วนใหญ่ได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น สถานการณ์แห่งการเรียนรู้ด้วยการสังเกตหรือการเรียนรู้จากตัวแบบต้องประกอบด้วยองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทั้งหลายดังกล่าวมาแล้ว พฤติกรรมการเลียนแบบที่สมบูรณ์จะเกิดขึ้นได้ก็ด้วยการจัดวางรูปแบบขององค์ประกอบของการเรียนรู้จากตัวแบบอย่างเหมาะสม โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจต่อตัวแบบอย่างแท้จริงจนสามารถจดจำ และสร้างสัญลักษณ์แทนพฤติกรรมของตัวแบบได้ และประกอบกับการจูงใจอย่างเหมาะสม และจะทำให้ผู้เรียนแสดงการตอบสนองคือการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบได้ในที่สุด

5. เอกสาร และการวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการใช้แม่แบบ

จากทฤษฎีการเรียนรู้จากตัวแบบของ แบนดูรา (Bandura. 1963 : 213 - 256) ได้กล่าวเอาไว้ว่า พฤติกรรมแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในบุคคลยังไม่เคยปฏิบัติเช่นนั้นมาก่อนเลย บางครั้งเราไม่สามารถอธิบายได้โดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้แต่สามารถอธิบายได้ว่าพฤติกรรมดังกล่าว เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการได้เห็นแบบอย่าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การเป็นตัวแบบเป็นเทคนิคที่สำคัญในการสร้างพฤติกรรมดังกล่าว เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการได้เห็นแบบอย่าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การเป็นตัวแบบเป็นเทคนิคที่สำคัญในการสร้างพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวเด็ก (Midlarsky Bryan and Brickman. 1973 : 323) ดังนั้น การที่จะส่งเสริมให้บุคคลมีจริยธรรมขึ้นก็อาจทำได้ โดยการหาโอกาสให้บุคคลได้

เห็นตัวแบบที่แสดงความสำเร็จหรือความล้มเหลว เพื่อเป็นการกระตุ้นให้บุคคลเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบนั้น

เกี่ยวกับเรื่องนี้ แมคแมนิส (McManis, 1974 : 87) ได้ศึกษาอิทธิพลของตัวแบบ และรางวัลที่มีต่อการตัดสินใจหรือพฤติกรรมของเด็ก โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอนุบาล และเด็กในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 คน โดยให้เด็กเหล่านั้นตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธจากการฟังเรื่องราวที่เล่าเป็นคู่ ๆ ซึ่งเด็กเหล่านี้จะตัดสินใจเลือกโดยผู้ที่มีปริมาณความเสียหายเพียงอย่างเดียว โดยไม่คำนึงถึงเหตุผลที่จริงใจให้กระทำ ในการทดลองครั้งนี้ แมคแมนิส ได้แบ่งเด็กออกเป็นสามกลุ่มด้วยกันคือ กลุ่มที่มีแม่แบบเป็นเด็กในวัยเดียวกันกับกลุ่มทดลอง กลุ่มที่มีแม่แบบเป็นผู้ใหญ่กว่ากลุ่มทดลอง และกลุ่มที่ไม่มีแม่แบบสำหรับกลุ่มทดลองจะได้เห็นแม่แบบซึ่งตัดสินใจเลือกโดยพิจารณาเหตุผลที่จริงใจให้กระทำ และได้เห็นว่าตัวแบบได้รับรางวัลเมื่อมีการตัดสินใจเลือกเช่นนั้น จากนั้นจะให้ผู้ถูกทดลองตัดสินใจเลือกตามตัวแบบที่ตนเลือก ถ้ากลุ่มทดลองตัดสินใจเลือกโดยพิจารณาเหตุผลที่จริงใจให้กระทำ ซึ่งเป็นการเลียนแบบจากแม่แบบนั้น ก็จะได้รับรางวัล แต่ถ้ากลุ่มทดลองตัดสินใจเลือกโดยพิจารณาเหตุผลที่จริงใจให้กระทำ ซึ่งไม่ได้เหมือนกับตัวแม่แบบก็จะไม่ได้รับรางวัลหลังจากนั้นเขาก็ศึกษาความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทดลองนี้ และสรุปผลได้ว่าตัวแม่แบบทั้งสองประเภท และรางวัลมีผลในการฝึกให้เด็กมีการตัดสินใจเลือกโดยพิจารณาเหตุผลที่จริงใจให้กระทำเพิ่มมากขึ้น

สำหรับในประเทศไทย มีผู้ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับชบวนการใช้แม่แบบเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมบางอย่างไว้อย่างเช่นกัน ได้แก่ การศึกษาของ ดวงเดือน พันธมนาวิน และ เพ็ญแข ประจวบจิตติก (ดวงเดือน พันธมนาวิน และ เพ็ญแข ประจวบจิตติก 2520 : 50 - 55) ที่พบว่า วิธีการในการส่งเสริม และพัฒนาทางด้านจริยธรรมที่ดีวิธีหนึ่งก็คือ การให้เลียนแบบจากตัวแบบที่ดี ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ผู้ถูกทดลองนั้นทำพฤติกรรมตามตัวแบบได้ แต่เมื่อบุคคลเห็นตัวแบบแล้ว จะทำพฤติกรรมตามตัวแบบหรือไม่นั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวแบบ และผลที่เกิดขึ้นกับตัวแบบด้วย

ลูเอเชอร์ ม่าเทริม (ลูเอเชอร์ ม่าเทริม 2519 : 58 - 62) ได้ทำการศึกษาเรื่องอิทธิพลของการเป็นแบบอย่างต่อการพัฒนาจริยธรรมของเยาวชน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งเป็นกลุ่มละ 60 คน แต่ละกลุ่มมีทั้งผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและสูง กลุ่มทดลองได้เห็นตัวแบบประเภทอายุผู้อื่นหรือประเภทอายุใจตนเอง

และได้เห็นตัวแบบแต่ละประเภทแสดงอารมณ์ดีใจหรือเสียใจต่อการที่ตนได้โกงในการเล่นเกม ส่วนกลุ่มควบคุมได้มีโอกาสเล่นเกมแต่ไม่ได้เห็นตัวแบบ และการแสดงอารมณ์ของตัวแบบ หลังจากการเล่นเกมแล้ว ผู้ถูกทดลองทั้งหมดถูกจัดระดับความวิตกกังวลในการเล่นเกม และการเห็นคุณค่าของรางวัล ผลการทดลองพบว่า ผู้ที่มีความวิตกกังวลสูง และผู้ที่ไม่ได้เห็นตัวแบบ เป็นผู้ที่พฤติกรรมโกงมากที่สุด ส่วนระดับจริยธรรมของบุคคลเพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมโกงของบุคคลได้อย่างแม่นยำแต่ก็ยังคงมีความสำคัญมากเพราะเป็นเครื่องชี้บอกว่า ถ้ามีตัวแบบที่ดีแล้ว ผู้ที่จะรับรู้ และเลียนแบบมากที่สุด คือ ผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูง ส่วนผู้ที่มีจริยธรรมต่ำนั้นมีการเลียนแบบน้อยกว่า และจะเลียนแบบผู้กระทำผิดก็ต่อเมื่อตัวแบบนั้นมีลักษณะดูใจให้น่าเลียนแบบมากเป็นพิเศษเท่านั้น

กาญจณี แกล้วทนง (กาญจณี แกล้วทนง 2523 : 32 - 34) ได้ศึกษาถึงวิธีการใช้แม่แบบเพื่อเปลี่ยนเมโนภาพแห่งตนของเด็กวัยรุ่นในสถานสงเคราะห์บ้านศีธรรมราช ซึ่งมีอายุระหว่าง 13 - 16 ปี โดยใช้แม่แบบเป็นสไลด์ประกอบคำบรรยายจำนวน 19 ภาพ ซึ่งบรรยายถึงพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นที่มีเมโนภาพแห่งตน รวมหกด้านด้วยกัน คือ ด้านร่างกาย ด้านศีลธรรมจรรยา ด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว ด้านสังคม และ ด้านวิพากษ์วิจารณ์ตนเอง โดยให้เด็กได้ดูภาพสไลด์ประกอบคำบรรยายนี้ 1 ครั้ง จากนั้นจึงใช้แบบทดสอบวัดการเปลี่ยนแปลงเมโนภาพแห่งตนที่เกิดขึ้นกับเด็กเหล่านั้น จากผลการศึกษาปรากฏว่า เด็กเหล่านั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงเมโนภาพแห่งตนขึ้นหลังจากได้ดูตัวแบบที่เป็นสไลด์แล้ว แสดงว่าแม่แบบมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กได้

กัญญา ประสงค์เจริญ (กัญญา ประสงค์เจริญ 2526 : 31 - 32) ทดลองใช้เทคนิค "แม่แบบ" เพื่อพัฒนาวิสัยในตนเองด้านความรู้สึกรับผิดชอบ โดยใช้บทนิทานประกอบหุ่นเป็นแม่แบบ ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีจริยธรรมด้านความรู้สึกรับผิดชอบต่ำ โดยให้กลุ่มทดลองได้ชมการแสดงหุ่นตามบทนิทานที่ใช้เป็นแม่แบบ ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการเรียนการสอนตามปกติ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีการพัฒนาวิสัยในตนเองด้านความรู้สึกรับผิดชอบสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่กลุ่มทดลองซึ่งได้รับการสอนโดยใช้

มีงานประกอบหุ้มเป็นแม่แบบ มีการพัฒนาวิจัยในตนเองทางด้านความรู้ที่รับผิดชอบสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิจัย และการศึกษาค้นคว้าของนักจิตวิทยา และนักการศึกษาต่าง ๆ ดังกล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่า สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ แบนดูรา (Bandura, 1977 : 40 - 51) ที่กล่าวว่า แม่แบบมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลผู้พบเห็นเป็นอย่างมาก และตัวแบบที่เด็กจะเลียนแบบต้องเป็นตัวแบบที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็ก อาจเป็นตัวแบบที่เป็นชีวิตจริง (Life Model) กับแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) เด็กอาจจะเรียนรู้จากตัวแบบที่เป็นจริงจากสังคม หรือชีวิตประจำวัน พฤติกรรมที่เป็นแบบอย่างนี้มีอิทธิพลต่อผู้พบเห็นมาก ฉะนั้นการให้ตัวแบบโดยใช้สัญลักษณ์ ซึ่งอาจเป็นภาพถ่าย เอกสาร หรือใช้โพลีเทคัมหรือหุ่นอื่น ๆ อาจเป็นสิ่งเร้าให้เด็กเกิดความสนใจที่จะจำแลงออกมา และมีแรงจูงใจที่จะยอมรับพฤติกรรมนั้น มาปรับปรุงบุคลิกภาพของตน

จากรายละเอียดเกี่ยวกับการเลียนแบบที่ได้กล่าวมาจะเห็นว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดในกระบวนการเลียนแบบก็คือ แม่แบบจะต้องมีลักษณะดึงดูด ชักชวนให้เกิดความเชื่อถือและคล้อยตามได้

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบลักษณะของแม่แบบว่า ระหว่างแม่แบบที่นักเรียนรู้จักหรือคุ้นเคยมาเป็นอย่างดี กับแม่แบบที่นักเรียนไม่เคยพบเห็นมาก่อนเลยอย่างใดจะสามารถดึงดูดชักชวนให้เกิดความเชื่อถือ คล้อยตามได้มากกว่ากัน เมื่อทำเป็นหนังสือการ์ตูน

สัมมติฐานในการศึกษาทดลอง

ผลการเรียนจริยศึกษาของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่ารักเรียนรู้จัก และไม่รู้จักเป็นแม่แบบ แตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการทดลอง

การศึกษาได้กำหนดเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง
2. การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการทดลอง
3. แบบแผน และการดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนในเขตเทศบาล ภายในเขตการศึกษา 11 จำนวน 60 คน ซึ่งทำการคัดเลือกโดยผ่านวิธีการดังนี้

1. ทำการสุ่มจังหวัดภายในเขตการศึกษา 11 มา 1 จังหวัด โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) สุ่มได้จังหวัดชัยภูมิ
2. ทำการสุ่มโรงเรียนประถมศึกษาภายในเขตเทศบาลของจังหวัดที่สุ่มได้ในข้อ 1 โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) สุ่มได้โรงเรียนสุนทรวัฒนา
3. ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนที่สุ่มได้จากข้อ 2 ทั้งหมด ทำแบบสอบถามเพื่อสำรวจหานักเรียนที่รู้จักตัวเดินเรื่องหนังสือการ์ตูน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ใช้การ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน และตัวเดินเรื่องหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนไม่รู้จักมาก่อนเลยโดยผู้วิจัยสร้างตัวเดินเรื่องขึ้นเอง เพื่อให้ได้นักเรียนที่ประสบการณ์เกี่ยวกับตัวเดินเรื่องการ์ตูนที่เหมือนกัน
4. ให้นักเรียนที่ได้จากข้อ 3 ทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะเบื้องต้นทางการเรียนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ เพื่อให้ได้มาซึ่งนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการอ่านที่ใกล้เคียงกัน

5. ลู่มักเรียนจากข้อ 4 เก็บไว้เป็นกลุ่มตัวอย่าง 60 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

6. ลู่มักเรียนจากข้อ 5 เพื่อแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

การกำหนดกลุ่มทดลอง

การกำหนดกลุ่มทดลองเพื่อให้เรียนจากหนังสือการ์ตูนดังนี้

1. กลุ่มทดลอง ก. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก
2. กลุ่มทดลอง ข. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนไม่รู้จัก

ตาราง 2 แสดงการคัดเลือกตัวอย่าง

กลุ่มทดลอง ก. (ตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก)	กลุ่มทดลอง ข. (ตัวเดินเรื่องที่นักเรียนไม่รู้จัก)	รวม
30	30	60

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. หนังสือการ์ตูนเรื่อง 2 แบบคือ
 - 1.1 หนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก
 - 1.2 หนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนไม่รู้จัก
2. แบบสอบถามการให้เหตุผลเชิงปริมาณจำนวนข้อสอบทั้งหมด 20 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก
 - (3) แบบทดสอบมาตรฐาน วัดความสามารถทางการอ่านภาษาไทย และแบบทดสอบวัดทักษะเบื้องต้นทางการเรียนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการทดลอง

1. การสร้างหนังสือการ์ตูน

1.1 ศึกษาเนื้อหา ความคิดรวบยอด และจุดประสงค์การเรียนรู้ จากหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ของกระทรวงศึกษาธิการ และจากแผนการสอนหลักสูตรกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกรมวิद्याการเรื้อง เด็กดีโดยเน้นคุณธรรม 3 ด้านคือ ความอดทนอดกลั้น ความมีเมตตากรุณา การไม่โลภไม่ขโมย

1.2 กำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมของเนื้อเรื่องจาก 1.1 เป็นข้อ ๆ จากเนื้อหาแต่ละตอนเพื่อสะดวกในการวัดผล

1.3 กำหนดโครงเรื่อง (Plots) โดยนำเนื้อหาที่วิเคราะห์แล้วมาเป็นแนวในการกำหนดโครงเรื่อง และให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

1.4 เขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board) โดยการเขียนการ์ตูนอย่างหยาบ ๆ ตามโครงเรื่องที่ผูกไว้แล้วเรียบเรียงลำดับภาพตามโครงเรื่อง

1.5 เขียนสคริป (Script) นำสตอรี่บอร์ด ซึ่งได้รับการปรับปรุงอย่างดีแล้วเขียนเป็นสคริป กำหนดเนื้อหาในแต่ละภาพตลอดเรื่องโดยยึดโครงเรื่องที่ผูกไว้หน้าสคริปที่เขียนแล้วให้ผู้ตรวจความถูกต้องของคำบรรยาย และความเหมาะสมของภาพ

1.6 เขียนภาพการ์ตูนจากสคริปในขั้นที่แล้ว โดยใช้รูปการ์ตูนที่นักเรียนรู้จัก และไม่เคยรู้จักมาก่อนเป็นตัวเดินเรื่อง

1.7 จัดพิมพ์เป็นเล่ม แบ่งออกเป็น 2 เล่ม เล่มละ 3 เนื้อหา โดยให้เล่มที่ 1 ตัวเดินเรื่องโดยการ์ตูนที่นักเรียนรู้จัก และเล่มที่ 2 ตัวเดินเรื่องโดยการ์ตูนที่นักเรียนไม่รู้จัก

2. การทดลองใช้เครื่องมือ (Try - out)

2.1 นำหนังสือการ์ตูนที่สร้างสมบูรณ์แล้วไปทดสอบการยอมรับเครื่องมือกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในเขตเทศบาล ภายในเขตการศึกษา 11 จำนวน 60 คน ซึ่งไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แต่ผ่านการคัดเลือกให้มีความสัมพันธ์เหมือนกลุ่มตัวอย่างทุกประการ

และขอความอนุเคราะห์จากคณะครูที่สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย
ช่วยอ่าน และแสดงความคิดเห็น นำผล และข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข

2.2 รวบรวมข้อบกพร่องที่พบ นำมาปรับปรุงแก้ไขแล้วคัดพิมพ์เป็นฉบับจริงเพื่อ
ไปทดลอง

3. การสร้างแบบสอบถามการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

3.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมในคุณธรรมด้านความ
อดทนอดกลั้น ความมีเมตตากรุณา และการไม่โลภไม่ขโมย ซึ่งมีลักษณะ เป็นแบบทดสอบชนิด
เลือกตอบ 4 ตัวเลือก ตามระดับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามแนวคิดของโคลเบอร์ก
จากชั้นที่ 1 - 4 ดังนี้

ชั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ (2 - 7 ปี)

ชั้นที่ 2 หลักการแสวงหารางวัล (7 - 10 ปี)

ชั้นที่ 3 หลักการทำตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ (10 - 13 ปี)

ชั้นที่ 4 หลักการทำตามหน้าที่ทางสังคม (13 - 16 ปี)

ชั้นที่ 5 หลักการทำตามความสำนึก (16 ปีขึ้นไป)

ชั้นที่ 6 หลักการยึดอุดมคติสากล (ผู้ใหญ่)

3.2 สร้างแบบสอบถามการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมจำนวน 30 ข้อ แล้วนำแบบ
สอบถามนั้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการวิจัยด้านพฤติกรรมศาสตร์ และทางจริยศึกษา พิจารณา
ความเที่ยงตรงแบบ Face Validity เพื่อปรับปรุงคุณภาพก่อนนำแบบสอบถามไปทดลอง
ใช้ ซึ่งในกรณีนี้ผู้วิจัยได้ปรึกษารองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน พันธุมนาวิน แห่งสถาบันวิจัย
พฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.3 นำแบบสอบถามไปทดลองสอบกับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 100 คน

3.4 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือคือ หาค่าอำนาจจำแนกราย
ข้อ โดยใช้ t - test หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ Alpha Coefficient ของ Cronbach
แล้วคัดเลือกเอาเฉพาะข้อที่มีคุณภาพไว้ใช้ทดสอบจริงจำนวน 20 ข้อ

การดำเนินการทดลอง และการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้แผนการวิจัยเชิงทดลองแบบ Randomized Control Group Posttest - Only Design (ล้วน ส่ายยัค และ อังคณา ส่ายยัค 2524 : 229) และดำเนินการทดลองดังนี้

1. ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยแจ้งให้ครูที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยดำเนินการทดลองทราบถึงรายละเอียดของการทดลองทั้งหมด
2. แจกหนังสือการ์ตูนให้กับกลุ่มทดลองตามที่แบ่งและกำหนดไว้คือ
 - กลุ่มทดลอง ก. ให้อ่านหนังสือ การ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่ารู้จัก
 - กลุ่มทดลอง ข. ให้อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่ารู้จัก
 แต่ละกลุ่มเริ่มอ่านพร้อมกันใช้เวลา 30 นาที เมื่ออ่านจบให้ทำแบบสอบถามทันที ใช้เวลาในการทดสอบ 25 นาที เหมือนกันทั้ง 2 กลุ่ม
3. นำกระดาษคำตอบของกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม มาตรวจให้คะแนน โดยเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบแต่ละข้อมี 4 ตัว เลือกซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดให้ตรงกับชั้นการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมจากชั้นที่ 1 - 4 ในการตอบนักเรียนจะเลือกได้เพียงข้อเดียว ถ้าเลือกตรงกับชั้นที่ 4 จะได้ 4 คะแนน ชั้นที่ 3 ได้ 3 คะแนน ชั้นที่ 2 ได้ 2 คะแนน ชั้นที่ 1 ได้ 1 คะแนน ดังนั้นในแต่ละข้อผู้ตอบจะได้คะแนนระหว่าง 1 - 4 คะแนน
4. นำคะแนนที่ได้ทำการวิเคราะห์ต่อไป

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าคะแนนเฉลี่ย จากสูตร (ล้วน ลายยศ และ อังคณา ลายยศ 2522 : 51)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2. หาค่าความแปรปรวนของคะแนน จากสูตร (ล้วน ลายยศ และ อังคณา ลายยศ 2522 : 100)

$$S^2 = \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ	S^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนน
	ΣX^2	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยโดยใช้ t - test แบบ Independent จากสูตร (ล้วน ลายยศ และ อังคณา ลายยศ 2522 : 217)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อแบบสอบถาม จากสูตร (วิเชียร เกตุสิงห์ 2524 : 137 - 138)

$$t = \frac{\bar{X}_H - \bar{X}_L}{\sqrt{\frac{S_H^2 + S_L^2}{n}}}$$

เมื่อ	\bar{X}_H	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ได้คะแนนสูง
	\bar{X}_L	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำ
	S_H^2	แทน	ความแปรปรวนของกลุ่มที่ได้คะแนนสูง
	S_L^2	แทน	ความแปรปรวนของกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำ
	n	แทน	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในแต่ละกลุ่ม

2. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้ Alpha Coefficient ของ Cronbach จากสูตร (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2524 : 171)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบสอบถาม
	$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้กำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ดังนี้

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

\bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

t แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - distribution

กลุ่มทดลอง ก. แทน กลุ่มนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก

กลุ่มทดลอง ข. แทน กลุ่มนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนไม่รู้จัก

การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบผลการเรียนครุศึกษาโดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก และไม่รู้จักเป็นแม่แบบ ซึ่งผลการวิเคราะห์ปรากฏดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองทั้ง 2

กลุ่มตัวอย่าง	ค่าสถิติ			
	N	\bar{X}	S^2	t
กลุ่มทดลอง ก.	30	64.30	31.32	0.2742
กลุ่มทดลอง ข.	30	63.93	32.55	

จากตาราง 3 แสดงว่ากลุ่มทดลองที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่าเรียนรู้อีก มีค่าคะแนนเฉลี่ย แตกต่างจากกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่น่าเรียนรู้อีกอย่าง ไม่นับนัยสำคัญทางสถิติ

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาทดลอง

เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนจรรยาศึกษา โดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียน
รู้จัก และไม่รู้จักเป็นแม่แบบ

สมมติฐานของการศึกษาทดลอง

ผลการเรียนจรรยาศึกษาของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียน
รู้จัก และไม่รู้จัก เป็นแม่แบบแตกต่างกัน

ขอบเขตของการศึกษาทดลอง

1. กลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสุนทรวัฒนา
จังหวัดชัยภูมิ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2528 จำนวน 60 คน แบ่งเป็น
2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และ
กลุ่มตัวอย่างทุกคนต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1.1 เป็นนักเรียนที่ผ่านการสอบถามตัวเดินเรื่องการ์ตูนที่นักเรียนรู้จัก และไม่
ไม่รู้จัก

1.2 เป็นนักเรียนที่ผ่านการทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาไทย
และแบบทดสอบวัดทักษะเบื้องต้นทางการเรียนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่

2.1 หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาในกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย

ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ตอนที่ 1 ตรีศึกษา เรื่อง เด็กดี โดยเน้นคุณธรรม ด้าน ความอดทนอดกลั้น ความมีเมตตากรุณา การไม่โลภไม่ขโมย ซึ่งหนังสือการอ่านที่มีตัวเดินเรื่อง แตกต่างกัน 2 แบบ คือ

2.1.1 หนังสือการอ่านที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก

2.1.2 หนังสือการอ่านที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนไม่รู้จัก

2.2 แบบสอบถามการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ในระดับ 1 - 4 จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีความเชื่อมั่น 0.733 และมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อระหว่าง 2 - 5

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่มแล้วผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองดังนี้

3.1 กลุ่มทดลอง ก. เรียนจากหนังสือการอ่านที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก

3.2 กลุ่มทดลอง ข. เรียนจากหนังสือการอ่านที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนไม่รู้จัก

โดยแต่ละกลุ่มใช้เวลาเรียน 30 นาที เมื่อเรียนเสร็จให้ตอบแบบสอบถามทันทีที่ใช้เวลาในการตอบแบบสอบถาม 25 นาที แล้วเก็บข้อมูลของแต่ละคนแต่ละกลุ่มเพื่อทำการวิเคราะห์ต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบความแตกต่างของผลการเรียนนรศึกษาของแต่ละกลุ่มโดยใช้ t - test แบบ Independent

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการเรียนนรศึกษาของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการอ่านที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก และไม่รู้จักเป็นแม่แบบแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

การอภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการเรียนนรศึกษาของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการอ่านที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก และไม่รู้จักเป็นแม่แบบแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

2. ควรมีการศึกษากับกลุ่มนักเรียนที่มีระดับอายุ และระดับจริยธรรมที่แตกต่างกัน
3. ควรมีการศึกษาโดยเลือกใช้แบบการวิจัยที่มีการทดสอบก่อนสังเกตกระทำ

(Pretest)

4. ควรมีการวิจัยในสื่อประเภทอื่น ๆ ที่ต้องมีตัวเต็มเรื่อง เช่นละครวิทยุ เทปนิทาน เทปโทรทัศน์ และภาพยนตร์ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กัญญา ประสงค์เจริญ ผลการใช้เทคนิค "แม่แบบ" เพื่อพัฒนาวินัยในตนเอง ด้านความรู้สึกรับผิดชอบ

ปริญาทิพนธ์ กค.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 85 หน้า อัดสำเนา
กาญจณี แก้วทอง การใช้เทคนิค "แม่แบบ" เพื่อเปลี่ยนมโนภาพแห่งตนเองของเด็กวัยรุ่นใน

สถานสงเคราะห์บ้านศรีธรรมราช ปริญาทิพนธ์ กค.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2523, 86 หน้า อัดสำเนา

ขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูน เรื่องที่ระบุและ

ไม่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม ปริญาทิพนธ์ กค.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2525, 82 หน้า อัดสำเนา

คณะผลิตปริญญาโทเทคโนโลยีทางการศึกษา นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 301 หน้า อัดสำเนา

เสื่อ ลัดดาเวทิน การประพันธ์และประวัติดารณคดีไทย ประโยคมัยยมศึกษาตอนปลาย

อักษรเจริญทัศน์ 2510, 446 หน้า

ยม ภูมิภาค เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา ประสานมิตร ม.ป.ป., 344 หน้า

ดวงเดือน พันธุมนาวิน การพัฒนาจริยธรรม สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร 2522, 84 หน้า อัดสำเนา

_____ ครูกับการปลูกฝังจริยธรรมแก่นักเรียน อุดสารฉบับที่ 4 สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 77 หน้า

_____ จริยธรรมในสังคมไทยในทัศนะของนักพฤติกรรมศาสตร์ เอกสารประกอบคำบรรยาย

เรื่องจริยธรรมในสังคมไทย ณ สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย กรุงเทพมหานคร 23 เมษายน

2522, 28 หน้า

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และ เพ็ญแข ประจวบจณี จริยธรรมของเยาวชนไทย สถาบันวิจัย

พฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 339 หน้า

ดำนเนิน ยอดมิ่ง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากหนังสือการ์ตูนที่มี

วิธีเล่นเนื้อหาแบบต่าง ๆ ปริญาทิพนธ์ กค.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2525, 151 หน้า

ตำราจ เพชรพลาย "ทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับหนังสือ การอ่านหนังสือ และห้องสมุด"

บรรณารักษ์ 2504 คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2504, 58 - 59 หน้า

✓ นิพนธ์ คู่ยปรีดี และ สัตตา คู่ยปรีดี เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บางแสน 2517, 167 หน้า

บุญชู ยืนยงสกุล การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจและความสนใจระหว่าง

การเรียนจากหนังสือการ์ตูน เรื่อง แบบธรรมดา กับแบบที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง

ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 124 หน้า ฮัตสึนาเน

ประทีน คล้ายนาค การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาล้อยศึกษาของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสอนด้วยหนังสือการ์ตูน กับการสอนตามปกติ ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2518, 149 หน้า ฮัตสึนาเน

ประสงค์ สุระสิทธิ์ การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจของนักเรียน

จากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวประกอบ

ด้วยภาพการ์ตูน และบทเรียนภาษาอังกฤษที่ผูกเนื้อเรื่อง เป็นการเริ่มต้นเรื่อง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2515, 69 หน้า ฮัตสึนาเน

ประเสริฐ มาคู่ปรีดี การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การสอนด้วยหนังสือการ์ตูน กับการสอนตามปกติ

ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 36 หน้า ฮัตสึนาเน

เมธิญ์ สังข์น้อย การศึกษาการเรียนรู้และความคงทนในการจำจากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูน

ที่ดำเนินเรื่องด้วยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2527, 107 หน้า ฮัตสึนาเน

พรรณฉ่ำว่าง สุวรรณหงส์ การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านลยศึกษาของนักเรียนในระดับ

ประถมศึกษา โดยใช้สไลด์เทปกับการแสดงบทบาทสมมติ ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2528, 72 หน้า ฮัตสึนาเน

พรหมเพรา นิตรมร ผลการใช้หนังสือภาพที่มีตัวละคร เป็นสื่อตัวกับหนังสือการ์ตูนที่มีตัวละคร เป็นคน

ต่อคุณธรรมความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ของผู้อ่าน 2 กลุ่มอายุ ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 134 หน้า ฮัตสึนาเน

พิสิฐ นาคว่าไพ การศึกษาผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ใช้วิธีนำเรื่องแบบต่างกัน

ปริญญาโท กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2527, 129 หน้า

อติลาเนา

เริงลักษณ์ มหาวิทยาลัยมนตรี การใช้ภาพในการสอนคำศัพท์ภาษาไทยในฉบับท ชั้นประถมศึกษาตอนต้น

วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2517, 129 หน้า อติลาเนา

✓ ระวี ภาวิไล "จริยธรรมในสังคมไทย" การศึกษาแห่งชาติ 5 : 2 มิถุนายน-กรกฎาคม

2522 16

ล้วน ล้ายยศ และ อังคณา ล้ายยศ สถิติวิทยาทางการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2 วัฒนาพานิช

2522, 286 หน้า

_____ . หลักการวิจัยทางการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2 ทวีกิจการพิมพ์ 2524, 286 หน้า

ลาวรรณ โฉมเจลา ผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ตอนปลาย (ป.5 - ป.7) วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2504, 80 หน้า

อติลาเนา

วิจิต ศรีทอง เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสร้าง

เสริมประสบการณ์ชีวิตที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนเชิงสันเทษะประกอบคำที่เป็นตัวอักษรหนังสือการ์ตูน

เชิงสันเทษะประกอบเสียงจากเทปบันทึกเสียงและจากหนังสือเรียนปกติ ปริญญาโท กศ.ม.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 192 หน้า อติลาเนา

วิเชียร เกตุสิงห์ หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรือนอักษร 2524,

153 หน้า

วิริยะ สิริสิงห์, บรรณาธิการ การเขียนเรื่องสำหรับเด็ก ผู้วิจัยลำสัน 2524, 118 หน้า

✓ ศึกษาริการ, กระทรวง รายงานการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทย

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2520, 43 หน้า 16

_____ . อุปกรณ์การสอน อนุสารประกอบหลักสูตรประถมศึกษาชุดที่ 1 ประโยคประถมศึกษาตอนต้น

อันดับที่ 25 โครงการพัฒนาการศึกษา กรมวิชาการ 2503

✓ ศึกษาริการ, กระทรวง และธนาคารกสิกรไทย เอกสารประกอบงานนิทรรศการหนังสือการ์ตูน

สำหรับเด็ก 2524 17

ลัมภกร ผลคำขวัญ รูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้อ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ปริญาทิพนธ์ กค.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 91 หน้า

ฮัดสำเนา

ลัมภภณี ศิริเจริญ และ คนอื่น ๆ คู่มือการใช้โล่ตักคนวิกลจริต มงคลการพิมพ์ 2506, 422 หน้า 15

ลัมภศิริ ทองชั้น หนังสือส่งเสริมการอ่านระดับประถมศึกษา เรื่อง "นิทานพื้นบ้านถิ่นโคราช" 16

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2524, 119 หน้า

ลูเชษฐ์ มาเหมริม อิทธิพลของการเป็นแบบอย่างต่อการพัฒนาจริยธรรมของเยาวชน ปริญาทิพนธ์ กค.ม.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2519, 91 หน้า

ลูราจศิริรัตน์ ณ พัทลุง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูน กับการสอนแบบเดิม วิทยานิพนธ์ ค.ม.

สุพิลาภกรณัฒมหาวิทยาลัย 2521, 138 หน้า ฮัดสำเนา

ลูริยะ รจิตวัฒนา "สำรวจความนิยมประจำฉบับ เด็กไทยดูทีวีรายการไหน" มีเดีย

4 : 22 - 29 ตุลาคม 2527

ลูว์นีย์ ศรีสว่าง การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี, 9 ปี 18

และ 10 ปี ปีการศึกษา 2515 ปริญาทิพนธ์ กค.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร

2516, 87 หน้า ฮัดสำเนา

ลูว์นีย์ แทนัน การศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จากการเรียนด้วยบทเรียนที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูนโครงร่าง

การ์ตูนล้อของจริง และการ์ตูนล้อของจริง ปริญาทิพนธ์ กค.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา

ประสานมิตร 2517, 47 หน้า ฮัดสำเนา

ลูบลศิริ อุบลสวัสดิ์ เปรียบเทียบผลการเรียน ด้านความรู้และความเข้าใจจากหนังสือการ์ตูนซึ่ง

นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง โดยมีการให้ผลป้อนกลับพร้อมกับการอธิบายและไม่มี

การอธิบายกับไม่มีการให้ผลป้อนกลับ ปริญาทิพนธ์ กค.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร 2526, 96 หน้า ฮัดสำเนา

อรทัย ศรีสันติสุข "การ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กไทย" ตะวัน หน้า 15-25 พฤษภาคม-กรกฎาคม 2527

- อรทัย ศรีสันติสุข "การอ่านดูหนังกับเด็กไทยจากมดเอทซ์มาสู่แมวโตเรมอน" ความสัมพันธ์ไทยดูหนัง
 10 ปี หลังการต่อต้านสินค้าดูหนัง สถาบันดูหนังศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2526, 181 หน้า
- Bandura, Albert and Richard H. Walters. Social Learning and Personality Development. New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1963. 329 p.
- Bandura, Albert. Social Learning Theory. New Jersey, Prentice Hall, Inc., 1977. 247 p.
- Becker, Stephen. "Cartoon," Collier's Encyclopedia. 51 : 495 - 506, New York, Crowell Collier Publishing Company, 1962.
- Brown, James W., Richard B. Lewis and Fred F. Hardcheroad. AV Instructional Technology Media and Methods. 5 th ed., New York, McGraw-Hill, 1977. 490 p.
- Frank, Josette. Your Child's Reading Today. Garden City, New York, Doubleday and Company Inc., 1954. 328 p.
- Gesell, Arnold L. The Child from Five to Ten. Harpar and Brothers, New York, 1946. 475 p.
- Hildreth, Gertrude. Teaching Reading : A Guide to Basic Principles and Modern. New York, Henry Holt and Company, 1958. 612 p.
- Kinder, James S. Audio-Visual Materials and Techniques. 2 nd ed., New York, American Book Company, 1959. 592 p.
- Kohlberg, L. "Moral Stage and Moralization. The Cognitive-Developmental Approach," in Moral Development and Behavior : Theory, Research, and Social Issues. p. 31 - 53. ed. by Thomas Lickona. New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1976
- Larrick, Nancy. A Parents' Guide to Children's Reading. New York, New York Pocket Book Inc., 1964. 311 p.
- Lyness, Paul I. What Boys and Girls Like the Newspapers. Editor and Publishing IXXXIII, p. 18, November, 1950.
- McManis, D. L. "Effects of Peer-Models VS. Adult-Models and Social Reinforcement on Intentionality of Children's Moral Judgments," Journal of Psychology. 1974. 87, 159 - 170 p.
- Meed, Magarett. "Reading Interest in First Grades," Elementary English. 11 : 707 - 711, November, 1963.
- Midlarsky, E., Jame H. Bryan and Philip Brickman. "Aversive Approval : Interactive Effects of Modeling and Reinforcement on Altruistic Behavior," Child Development. 44 : 321 - 328, June, 1973.

- ✓ Piaget, Jean. The Moral Judgment of the Child. Alencoe. III : Free Press, 1960.
- Pittman, David J. "Mass Media and Juvenile Delinquency," Juvenile Delinquency. New York, Philosophical Library, Inc., 1958. 300 p.
- ✓ Schonell, Fred J. The Psychology and Teaching of Reading. London, Oliver and Boyd, 1961. 295 p.
- ✓ Shores, Louis. Instructional Materials. New York, The Ronald Press Company, 1960. 480 p.
- Sones, W. W. D. "The Comics and the Instructional Methods," Journal of Educational Sociology. December, 1944. p. 238 - 239
- Thorndike, Robert L. "Word and Comics," Journal of Experimental Education. December, 1941. p. 110 - 113
- ✓ Wittich, Walter A. and Charles F. Schuller. Audio-Visual Materials, Their Nature and Use. 3 rd. ed., New York, Harper and Brothers Publishers, 1962. 500 p.
- Witty, Paul A. "Children's Interest In Reading the Comics," Journal of Experimental Education. 10 : 100 - 104, December, 1941.

ภาคผนวก ก.
การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 4 แสดงค่าอำนาจจำแนก (t) เป็นรายข้อของแบบสอบถามการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

ข้อ	กลุ่มสูง		กลุ่มต่ำ		ค่าอำนาจจำแนก (t)
	\bar{X}	S^2	\bar{X}	S^2	
1	3.40	1.00	2.60	1.25	2.46
2	3.80	0.33	2.76	1.02	4.46
3	3.76	0.27	2.92	0.99	3.73
4	3.92	0.08	3.52	0.68	2.31
5	3.64	0.99	2.64	1.76	3.03
6	3.88	0.19	2.56	1.56	4.94
7	3.40	1.37	2.24	1.85	2.28
8	3.92	0.16	3.28	0.96	3.02
9	2.76	1.11	1.80	1.17	3.18
10	3.60	0.67	2.88	1.32	2.56
11	3.48	0.51	2.40	1.50	3.81
12	2.48	2.23	1.72	0.96	2.69
13	3.88	0.19	2.64	1.57	4.67
14	3.68	0.31	2.32	1.31	5.34
15	3.04	0.12	2.16	1.14	3.92
16	3.40	0.58	2.48	1.26	3.39
17	3.40	0.50	2.48	1.51	3.25
18	3.48	2.44	2.60	1.75	2.15
19	3.52	0.24	2.36	1.41	4.52
20	3.24	0.77	2.56	1.51	2.25

ตาราง 5 แสดงค่าสถิติพื้นฐานการหาคุณภาพของเครื่องมือ

n	$\sum S_i^2$	S_t^2	ค่าความเชื่อมั่น (α)
20	18.95	62.49	0.733

ภาคผนวก ข.

ตัวอย่าง เครื่องมือ

แบบสอบถามการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

คำแนะนำในการตอบ

1. คำถามที่จะถามต่อไปนี้เป็นเรื่องสั้น ๆ นักเรียนต้องอ่านให้เข้าใจแล้วคิดถึงเหตุผลที่จะใช้จากเหตุการณ์ในแต่ละข้อนั้น ๆ ว่านักเรียนจะปฏิบัติด้วยการใช้เหตุผลข้อใดใน 4 ข้อ ที่ให้คือ ก. ข. ค. หรือ ง.
2. เหตุผลในแต่ละข้อไม่มีข้อใดผิด นักเรียนจะเลือกตอบข้อใดก็ได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเห็นหรือความรู้สึกของตนเองให้มากที่สุด
3. เมื่อนักเรียนเลือกคำตอบได้แล้ว ให้ทำเครื่องหมาย × กับตัวอักษรที่เป็นเหตุผลที่นักเรียนเลือก

1. ถ้าข้าพเจ้ามีขนมหนึ่งชิ้น น้องขอขนมชิ้นกิน ข้าพเจ้าจำเป็นต้องแบ่งขนมชิ้นนี้เพราะ
 - ก. พี่คนอื่น ๆ เขาก็แบ่งให้น้องเหมือนกัน
 - ข. เป็นพี่เมื่อน้องมาขอ ควรจะแบ่งให้บ้าง
 - ค. ถ้าไม่แบ่งให้ น้องจะร้องไห้และข้าพเจ้าจะถูกแม่ลงโทษ
 - ง. เกรงว่าคราวต่อไปถ้าน้องมีขนมจะไม่แบ่งให้ข้าพเจ้ากินด้วย
2. เพื่อนร่วมชั้นคนหนึ่งของข้าพเจ้าขาดเรียนบ่อยเพราะไม่มีชุดนักเรียนใส่ ครูจึงขอความช่วยเหลือเหลือจากข้าพเจ้าและเพื่อน ๆ ให้แบ่งเสื้อผ้าให้บ้าง ถ้าข้าพเจ้ามีอยู่หลายชุด ข้าพเจ้าจะแบ่งให้เพราะ
 - ก. เพื่อน ๆ ในห้องคงให้ความช่วยเหลือกันทั้งนั้น
 - ข. ข้าพเจ้ามักให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ขาดแคลนเสมอ
 - ค. ถ้าข้าพเจ้าไม่แบ่งให้อาจถูกครูตำหนิว่าเป็นคนใจแคบ
 - ง. ในคราวต่อไปถ้าข้าพเจ้าขาดแคลนอะไรเพื่อน ๆ ก็จะได้ช่วยเหลือข้าพเจ้าบ้าง

3. ถ้าเพื่อนของข้าพเจ้าล้มหายสาบสูญ และข้าพเจ้ามีอยู่เพียงแห่งเดียว เมื่อเพื่อนขอเยี่ยม ข้าพเจ้าจะให้เพื่อนเยี่ยมไปสบายๆ เพราะ
- ถ้าไม่ให้เยี่ยมเพื่อนก็คงโกรธข้าพเจ้า
 - คราวต่อไปถ้าข้าพเจ้าสบายๆ เพื่อนก็คงให้เยี่ยมเหมือนกัน
 - ของเล็กน้อยแค่นี้เพื่อนส่วนใหญ่ในห้องก็คงให้เยี่ยมเหมือนกัน
 - การให้เพื่อนเยี่ยมของ เป็นหน้าที่ของ เพื่อนที่ควรปฏิบัติต่อกัน
4. เมื่อครูประจำชั้นไม่สบาย ข้าพเจ้าและเพื่อน ๆ จะพากันไปเยี่ยมครู การที่ข้าพเจ้า และเพื่อน ๆ ทำเช่นนั้น เพราะ
- ต้องการให้ครูรัก และเพิ่มคะแนนให้มากขึ้น
 - เพื่อน ๆ ในชั้นต้องการไปเยี่ยมครูส่งไปด้วย
 - เอาใจครูไว้จะได้ไม่ถูกลงโทษเมื่อเวลาทำผิด
 - การไปเยี่ยมครู เป็นสิ่งที่เหมาะสมที่นักเรียนทุกคนควรกระทำ
5. ขณะที่ข้าพเจ้ากำลังเดินไปโรงเรียน ระหว่างทางพบลูกสุนัขตัวหนึ่งตกลงไปในบ่อน้ำริมทาง ข้าพเจ้าจะไม่ช่วยลูกสุนัขตัวนั้น เพราะ
- ถึงช่วยก็ไม่ได้รับประโยชน์อะไรขึ้นมา
 - กลัวแม่สุนัขมาพบเข้า จะไล่กัดข้าพเจ้า
 - คนอื่น ๆ ที่เดินผ่านก็ไม่ได้ให้ความช่วยเหลือเช่นกัน
 - ข้าพเจ้าคงช่วยไม่ได้ ถ้าเป็นเรื่องอื่นคงจะสามารถช่วยได้
6. วันอาทิตย์ที่แล้วข้าพเจ้าออกไปเล่นในสวน เห็นนกตัวหนึ่งถูกยิงบาดเจ็บ ข้าพเจ้านำนกตัวนั้นไปรักษาเพราะ
- ถ้าคนอื่น ๆ มาพบเข้าก็คงจะช่วยเหลือเช่นกัน
 - ถ้าไม่ช่วย พ่อแม่อาจตำหนิว่าข้าพเจ้า เป็นคนขาดความเมตตา กรุณา
 - พ่อแม่เคยให้คำชมเชยทุกครั้งทีไรว่าข้าพเจ้ามีความเมตตา กรุณาต่อสัตว์
 - เมื่อเห็นนกหรือสัตว์ได้รับบาดเจ็บ ข้าพเจ้าถือเป็นหน้าที่ที่จะต้องช่วยเหลืออยู่แล้ว

7. ตาพบแดงหกล้มเลือดออก จึงรีบพาไปหาคุณเพื่อใส่ยาทันที ถ้าข้าพเจ้าเป็นตา ข้าพเจ้าจะช่วย
แดงเช่นเดียวกัน เพราะ
- ถ้าไม่ช่วยอาจถูกแดง และครูตำหนิว่าเป็นคนไม่มีน้ำใจ
 - ถ้าไม่ช่วยคงจะไม่มีใครอยากคบข้าพเจ้าเป็นเพื่อนอีก
 - ครูมักจะชมเชยผู้ที่ให้ความช่วยเหลือเพื่อนว่า เป็นเด็กดีมีน้ำใจ
 - เมื่อเห็นเพื่อนได้รับบาดเจ็บเป็นหน้าที่ที่จะต้องช่วยเหลือเพื่อนอยู่แล้ว
8. ถ้าข้าพเจ้าได้รับแต่งตั้งให้เป็นหัวหน้าห้อง และเป็นผู้เก็บเงินของห้องไว้ ข้าพเจ้าจะไม่ทุจริต
ต่อเงินนั้น เพราะ
- กลัวถูกจับได้แล้วเพื่อนจะรังเกียจ
 - ต้องการให้เพื่อนเห็นว่าข้าพเจ้าเป็นคนดี
 - หัวหน้าห้องชั้นอื่นเขาก็ไม่ทุจริตเงินห้องเหมือนกัน
 - เป็นหน้าที่ของข้าพเจ้าที่จะต้องรักษาเงินตามหน้าที่ที่ได้รับแต่งตั้ง
9. เด็กคนหนึ่งเก็บของมีค่าที่ตกอยู่ ได้ และภายหลังทราบว่า เป็นของคนที่เคยรังแก และทำร้าย
เขาให้ได้รับบาดเจ็บมาก่อน ถ้าข้าพเจ้าเป็นเด็กคนนั้น จะไม่คืนของที่เก็บได้ เพราะ
- ถ้าคนอื่นเป็นข้าพเจ้า ก็คงทำเช่นนี้เหมือนกัน
 - การคืนของให้เจ้าของ ข้าพเจ้าคงไม่ได้รับผลตอบแทนอะไร
 - เกรงว่าถ้าคืนให้เขาแล้ว เพื่อน ๆ คงตำหนิว่าข้าพเจ้าเป็นคนซื่อจนเชื่อ
 - การเก็บของตกได้ และเก็บเอาไว้อีกก็ไม่เป็นการกระทำที่ขัดต่อกฎเกณฑ์ใด ๆ
10. ข้าพเจ้าเห็นนักเรียนร่วมชั้นรูปร่างใหญ่กว่า และเป็นเด็กเกเร ขโมยของ ของเพื่อนที่ข้าพเจ้า
รักมากคนหนึ่งต่อมา เด็กเกเรถูกจับได้ เพื่อนจึงให้ข้าพเจ้าไปเป็นพยานให้ ข้าพเจ้าจะเป็น
พยานให้เพราะ
- ถ้าไม่เป็นพยานให้เพื่อนจะคิดว่าข้าพเจ้าขี้ขลาด
 - ข้าพเจ้าเห็นว่า เป็นหน้าที่ที่ต้องเป็นพยานบอกความจริง
 - เพื่อนนักเรียนอื่น ๆ เป็นข้าพเจ้า ก็คงกล้าเป็นพยานให้
 - ถ้าข้าพเจ้าถูกขโมยของ เพื่อน ๆ ก็คงเป็นพยานให้

11. คุณลุงไม่ค่อยให้เงินข้าพเจ้าไปซื้อขนม แต่ชอบให้หนังสือ ๆ วันหนึ่งคุณลุงให้ข้าพเจ้าไปซื้อของ โดยให้เงินไปพอดีกับราคาของนั้น แต่ข้าพเจ้าซื้อได้ในราคาที่ถูกกว่า เงินที่เหลืออยู่เล็กน้อย ข้าพเจ้าจะไม่คืนเงินที่เหลือให้คุณลุง เพราะ
- เป็นโอกาสดีแล้ว จะได้มีเงินซื้อขนมกิน
 - เงินที่เหลือข้าพเจ้าเก็บไว้ใช้ได้โดยไม่ผิดศีลธรรม
 - ถ้าคนอื่น ๆ เป็นข้าพเจ้าเงินเพียงเล็กน้อย เขาก็คงไม่คืนให้เช่นกัน
 - ถ้าข้าพเจ้าคืนให้ทั้ง ๆ ที่คุณลุงไม่ทราบ คนอื่นก็คงจะคิดว่าข้าพเจ้าโง่
12. การฆ่าสัตว์เป็นการผิดศีลธรรมโดยเฉพาะสัตว์พาหนะ เช่น ช้าง ม้า วัว ควาย แต่ถ้าสัตว์ตัวใดในฝูงของข้าพเจ้าป่วยเป็นโรคระบาด แม้ว่าเพื่อนบ้านจะไม่รู้ ข้าพเจ้าจะฆ่าสัตว์นั้น เพราะ
- เมื่อสัตว์ในฝูงป่วยด้วยโรคระบาด เพื่อนบ้านเขาก็ฆ่าทิ้งทั้งนั้น
 - ข้าพเจ้าถือเป็นหน้าที่ที่จะต้องรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมไว้
 - การกระทำเช่นนั้น เพื่อนบ้านย่อมยกย่องชมเชยในความดีเด็ดเดี่ยวของข้าพเจ้า
 - ถ้าปล่อยไว้ให้โรคระบาดแพร่ไป คนอื่นจะตำหนิข้าพเจ้า และข้าพเจ้าอาจได้รับความเสียหายมากด้วย
13. ข้าพเจ้านั่งอยู่บนรถโดยสารประจำทางซึ่งมีผู้โดยสารแน่นมาก และมีหญิงชราเอนอยู่ใกล้ ๆ ข้าพเจ้า ข้าพเจ้ายินดีเสียสละที่นั่งให้หญิงชรานั้นเพราะ
- การลุกให้ผู้ชราขึ้นนั่ง ข้าพเจ้ามักได้รับคำขอบคุณ และชมเชยเสมอ
 - ข้าพเจ้าถือเป็นหน้าที่ที่จะต้องเสียสละที่นั่งให้ผู้ชราที่อ่อนแอกว่า
 - ผู้โดยสารคนอื่น ๆ เป็นข้าพเจ้า ก็คงเสียสละที่นั่งให้หญิงชรานั้นเช่นกัน
 - ข้าพเจ้าเกรงว่าคนอื่น ๆ ในรถจะหาว่าข้าพเจ้าไม่มีความเชื่อเพื่อต่อผู้ที่อ่อนแอกว่า

14. ห้องสมุดเป็นแหล่งรวบรวมหนังสือสำหรับค้นคว้า เมื่อข้าพเจ้าเข้าห้องสมุด และพบหนังสือที่จำเป็นมากสำหรับการค้นคว้าของข้าพเจ้า แต่ข้าพเจ้าไม่มีสิทธิ์ยืมหนังสือนั้นแม้มีโอกาสนำออกมาได้ ข้าพเจ้าจะไม่นำออกมาเพราะ
- ก. กลัวเจ้าหน้าที่ห้องสมุดจะจับได้ และจะถูกลงโทษหนัก
 - ข. เป็นหน้าที่ของผู้อื่นในห้องสมุดที่จะต้องปฏิบัติตามระเบียบ
 - ค. ผู้ที่ปฏิบัติตามระเบียบห้องสมุดมักได้รับคำชมเชยจากครูเสมอ
 - ง. เป็นการไม่ดีที่จะนำออกมาโดยไม่ยืม คนส่วนมากเขาไม่ทำกัน
15. ถ้าข้าพเจ้าทราบว่ามีคนร้ายมาซ่อนตัวอยู่ในที่แห่งหนึ่ง และคนร้ายนั้นได้กลับเนื้อกลับตัวเป็นคนดีแล้ว เมื่อมีตำรวจมาถามหาเขา ข้าพเจ้าจะไม่บอกให้ตำรวจทราบ เพราะ
- ก. การบอกตำรวจจะมีทางเสียมากกว่าได้
 - ข. การที่ข้าพเจ้าไม่บอกตำรวจก็ไม่ขัดกับกฎเกณฑ์ใด ๆ
 - ค. กลัวคนร้ายจะกลับมาฆ่าข้าพเจ้า ภายหลังเมื่อรู้ว่าข้าพเจ้าบอกตำรวจ
 - ง. คนร้ายได้ประพฤติตัวเป็นคนดีแล้ว ถ้าคนอื่น ๆ เป็นข้าพเจ้าก็คงไม่บอกตำรวจเช่นเดียวกัน
16. ในการสอบครั้งหนึ่ง ครูได้วางข้อสอบซึ่งจะใช้เวลาสอบในวันถัดไปไว้บนโต๊ะใกล้ ๆ กับข้าพเจ้า และครูได้ออกไปธุระนอกห้อง ข้าพเจ้ามีโอกาสเปิดดูข้อสอบนั้น โดยที่คนอื่น ๆ ไม่เห็นแต่ ข้าพเจ้าก็ไม่เปิดดู เพราะ
- ก. เป็นการไม่ถูกต้อง ผิดระเบียบของการสอบ
 - ข. การเอาเปรียบเพื่อน ๆ ใครทราบเข้าเป็นการไม่ดี
 - ค. คนอื่นจะหาว่าข้าพเจ้าโกง และครูจะทำโทษเมื่อรู้ภายหลัง
 - ง. ถ้าเปิดดูเกรงจะถูกหักคะแนน และไม่ได้รับคำชมเชยว่าเป็นเด็กดีจากครู

17. ข้าพเจ้า และเพื่อนเรียนลูกเสือ และอนุภาชาตมาแล้ว ข้าพเจ้าพบเพื่อนที่เกรง และเคยทำร้าย ข้าพเจ้า เขาตกลงไปในแม่น้ำ และว่ายน้ำ ไม่เป็นข้าพเจ้าจะช่วยเหลือเขา เพราะ
- ก. ทำตามกฎระเบียบของลูกเสือและอนุภาชาต
 - ข. ถ้าไม่ช่วยเหลือใคร ๆ จะหาว่าข้าพเจ้าเป็นคนใจดี ๆ
 - ค. ลูกเสือและอนุภาชาตเช่นข้าพเจ้า เป็นคนดีที่ทุกคนยกย่อง
 - ง. ลูกเสือและอนุภาชาตคนอื่น ๆ ไม่เฉพาะแต่ข้าพเจ้าก็คงให้ความช่วยเหลือเช่นกัน
18. ข้าพเจ้าจำเป็นต้องเดินทางไปเยี่ยมญาติที่ป่วยหนัก และต้องขึ้นรถประจำทางคันสุดท้าย แต่มีคนเข้าคิวรอซื้อตั๋วยาวมาก ถ้าข้าพเจ้าเข้าคิวซื้อตั๋ว ตั๋วอาจหมดเสียก่อน แต่ข้าพเจ้าก็จะเข้าคิวตามลำดับก่อน หลัง เพราะ
- ก. อยากให้คนอื่นเห็นว่าข้าพเจ้าเป็นเด็กดี มีมารยาท
 - ข. กลัวการแย่งชิง ซึ่งอาจทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทขึ้นได้
 - ค. เป็นหน้าที่ของข้าพเจ้า ที่จะต้องรักษาความเป็นระเบียบของสังคม
 - ง. ข้าพเจ้าคิดว่าไม่มีใครในแถวอยากให้ข้าพเจ้าแย่งคิว เพราะข้าพเจ้าเองก็ไม่อยากให้ใครมาแย่งคิวเช่นกัน
19. ในการสอบครั้งหนึ่งข้าพเจ้าทำข้อสอบไม่ได้เพราะไม่ได้เตรียมตัวมาล่วงหน้า เพื่อนที่นั่งข้าง ๆ ส่งสารถึงแอบส่งกระดาษคำตอบให้ข้าพเจ้า แต่ข้าพเจ้าไม่ยอมรับกระดาษคำตอบนั้น เพราะ
- ก. อยากให้เพื่อนเห็นว่าข้าพเจ้าเป็นคนซื่อตรง
 - ข. ข้าพเจ้ากลัวจะถูกจับได้ และถูกลงโทษให้สอบตก
 - ค. ข้าพเจ้ากลัวจะเป็นหนี้บุญคุณต้องตอบแทนเพื่อนคนนั้นในภายหลัง
 - ง. เป็นหน้าที่ของนักเรียนที่จะต้องเตรียมพร้อมเสมอสำหรับการสอบ
20. ถ้าข้าพเจ้าขึ้นรถประจำทางที่มีคนโดยสารแน่นมาก และกระเป๋าถือสัมภาระเก็บเงินค่าโดยสาร ข้าพเจ้าจะยื่นเงินค่าโดยสารให้กระเป๋า เพราะ
- ก. ข้าพเจ้าต้องการให้ เป็นตัวอย่างที่ดีแก่ผู้พบเห็น
 - ข. เป็นหน้าที่ของผู้ใช้บริการที่จะต้องเสียค่าบริการ
 - ค. ข้าพเจ้าต้องการจะป้องกันมิให้มีเรื่องราวบาดหมางกับกระเป๋าถือไม่ว่ากรณีใด ๆ
 - ง. ถ้าข้าพเจ้าเป็นกระเป๋าถือ ก็คงต้องการให้ผู้โดยสารเสียเงินค่าโดยสาร โดยไม่ต้องทวงถาม

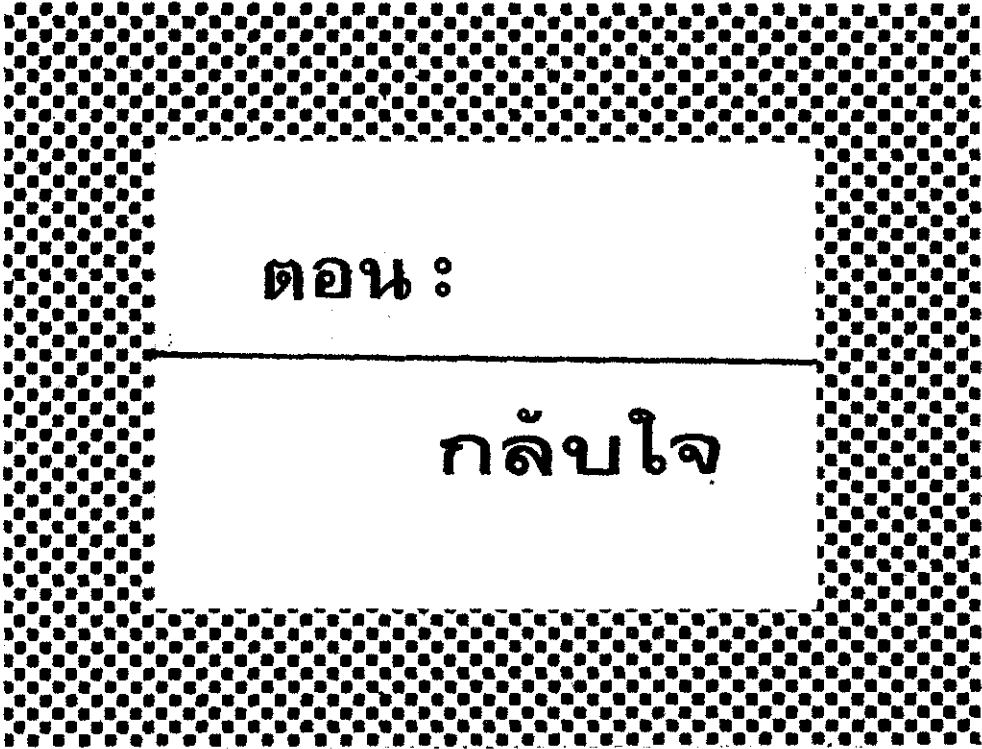
เด็กดี

ดำเนินเรื่องโดย..



วิเชียร วงษ์ชมภู : เรียบเรียง

วิษ : มณีรัตน์ : ภาพ



ตอน :

กลับใจ

ยามเช้า.. โดราเอมอน โนบิตะและชิซุโกะ เดินคุยกันไปตาม
ทางที่จะไปโรงเรียน ในระหว่างทางนั่นเอง โนบิตะก็เหลือบไปเห็น
กระเป๋าสตางค์ตกอยู่ใบหนึ่ง และทราบภายหลังว่า เป็นของซุเนโอะ
จอมอันธพาลประจำห้องเรียน

สวัสดิ์จะชิซุโกะ...
แหมวันนี้ไปโรงเรียน
แต่เช้าเชียวนะ

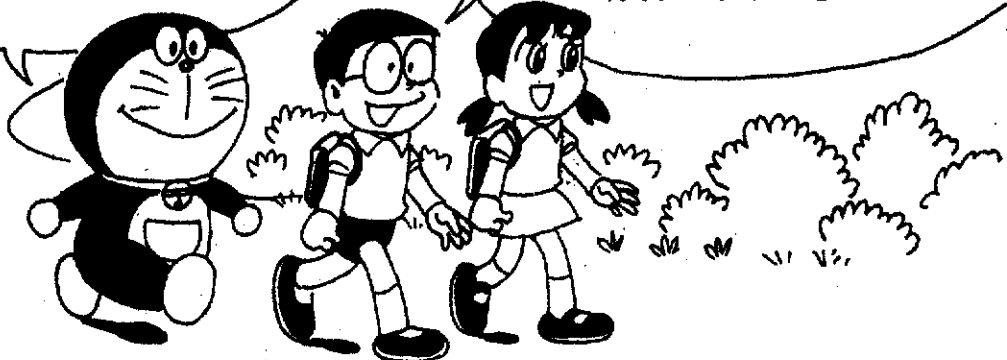
นั่นนะสิ... พวก
เราขอเดินเป็น
เพื่อนด้วยได้มั๊ย ?

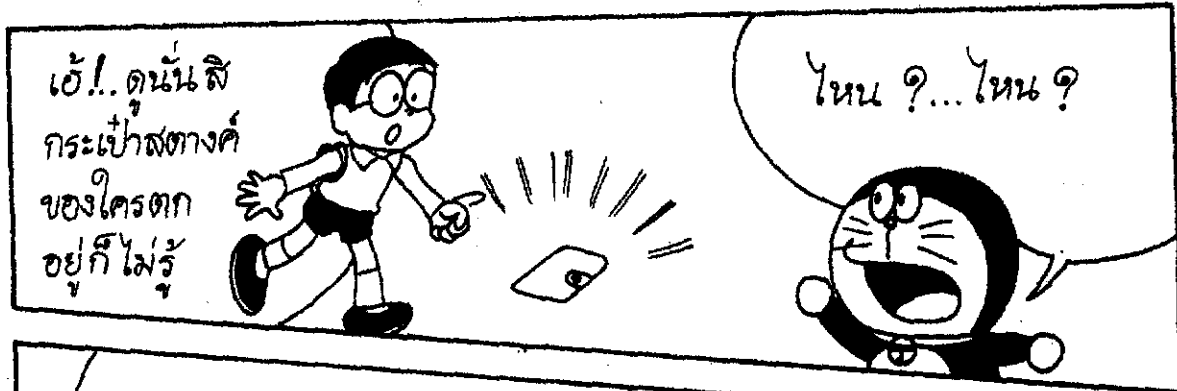
เฮ๊ย ซึ๊จะ...
เป็นไงบ้าง เมื่อคืนนี้
พวกเขนอนดิ๊ก
กันมั๊ย ?

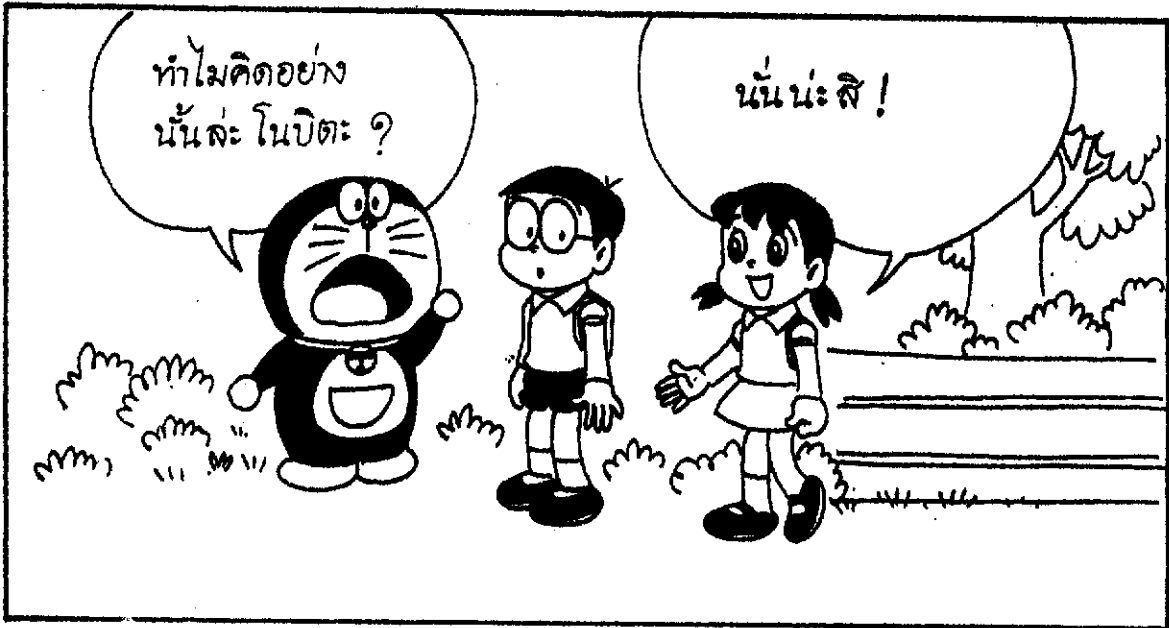
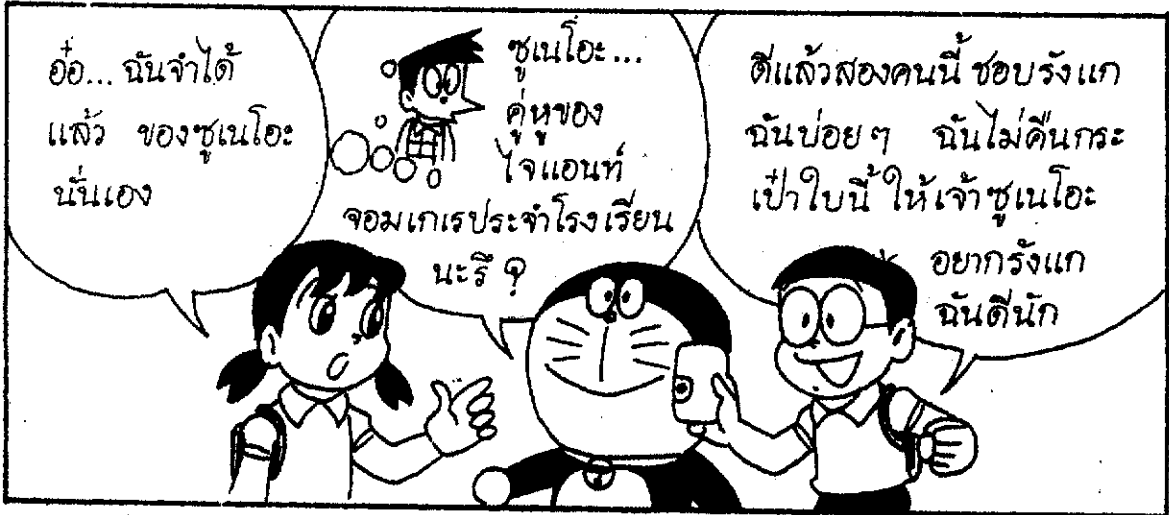


กว่าจะทำการบ้านเสร็จ
ก็เข้าป่าไปตั้งสามทุ่มเนอะ

ผิดกับฉันพอทานข้าวเย็นเสร็จ
อ่านหนังสือนิดหน่อย
ก็ง่วงนอนหลับไปเลย









เด็กทั้งสามเดินต่อไปตามเส้นทางที่จะไปโรงเรียน ครั้นใกล้จะถึง
โรงเรียน ก็ได้ยินเสียงร้องโอดครวญคล้ายได้รับความเจ็บปวดอยู่ได้ทันไม่





ในช่วงเวลาเลิกเรียน วันนี้ครูมอบหมายให้นักเรียน
ทำแบบฝึกหัด เพื่อทดสอบความสามารถ



ตอน :

ภูมิใจในความสามารถ



ใครทำถูกครูจะให้ข้อละคะแนน ถือเป็น
การสอบเก็บคะแนน
ครั้งแรก

ขู่มัดเลย!



แล้วในช่วงที่พวกเธอทำแบบฝึกหัดอยู่นี้
ขอให้เงียบๆ นะ ครูจะ
ไปอยู่ที่ห้อง
อาจารย์ใหญ่ สักครู่
ช่วยดูแลความเรียบร้อย
แทนครูด้วยนะ
โดราเอมอน

ครับ

เมื่อครูออกไปแล้ว... นักเรียนส่วนใหญ่ เริ่มลงมือทำแบบฝึกหัด
โดราเอมอนสังเกตเห็นชิซุโกะ นั่งทำหน้าไม่ค่อยสบายใจและยังไม่ลงมือ
ทำแบบฝึกหัด



ฮ่าว!... ชิซุโกะ ทำไมเธอนั่งเฉยอยู่ล่ะ?
ทำงานเสร็จแล้วรี

ยังนรอก



ขณะที่นักเรียนส่วนใหญ่กำลังขมุกขมน้ําในการทำแบบฝึกหัด
โนบิตะเพิ่งทำได้เพียง 2 ข้อ อีก 3 ข้อ เขาคิดไม่ออกเลย
ขณะนั้นเอง... เขาเหลือบไปเห็นหนังสือเฉลยแบบฝึกหัด ที่ครู
ลืมวางไว้บนโต๊ะใกล้ๆ ที่เขานั่ง

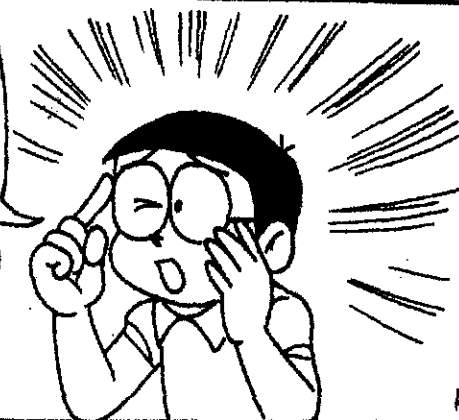
ตายล่ะ!... เราเพิ่งทำได้เพียง 2 ข้อ
เหลืออีกตั้ง 3 ข้อ จะทำไงดีเนี่ย
สอบเก็บคะแนนคราวนี้ เราคง
ตกแน่เลย..



เอ๊ะ!.. น้ํานหนังสือเฉลยแบบฝึกหัด.. คุณครู
ลืมถือออกไปด้วย.. เราแอบลอกดีกว่า

พรรคพวกกำลังร่วนอยู่กับ
การทำแบบฝึกหัดไม่มีใคร
สนใจใครเสียด้วย.. ถ้าเรา
เอามาลอกคงไม่มีใครเห็น

แต่เอ.. จะเอามาลอกดีมั๊ยนะ..
ถ้าลอกก็คงได้คะแนนเต็มแน่เลย
แต่ถ้า เกิดพรรคพวกเห็น
และฟ้องครู เราคงถูก
ลงโทษหนักแน่





ไม่ดีกว่า... ถ้าเราลองคงเป็นการโกหก
 ตัวเอง และเป็นกรเอาเปรียบเพื่อนฝูง
 ฮี... ไม่ลองดีกว่า... ไม่ได้ก็ไม่ได้
 สิ.. เพิ่งจะสอบเก็บคะแนนเป็นครั้งแรก
 นี่นา.. ยังมีโอกาสแก้ตัวอีกตั้งหลาย
 ครั้ง ... เราภูมิใจเท่าที่เราทำได้ดีกว่า

โดราเอมอนซึ่งนั่งอยู่ข้างๆ โนบิตะ ทำแบบฝึกหัดได้ทุกข้อ
 ด้วยความมั่นใจ โดราเอมอนสังเกตเห็นโนบิตะทำไม่ได้ก็สังสาร



โนบิตะนั่งชิมอยู่ได้
 ทำเสร็จ
 แล้วรี!

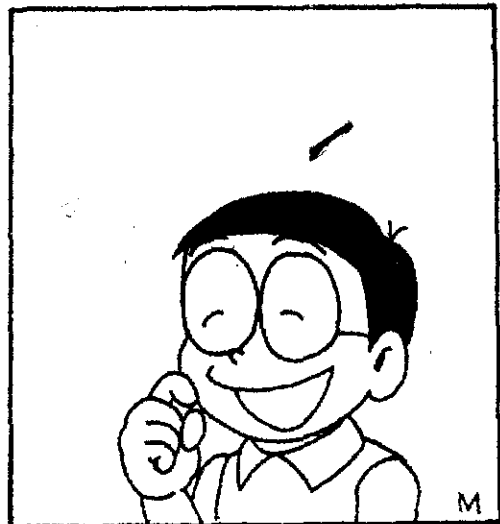
ยังหรอกรันทำได้แค่ 2 ข้อ อีกสามข้อ
 คิดไม่ออกเลย.. นายก็น่าจะรู้ว่าเราไม่
 ค่อยจะถูกชะตากับวิชานี้



ถ้า!.. แย่จัง.. ครังนี้ นายก็สอบ
 ตกอีกตามเคยนะสิ ฉันให้นาย
 ลอกเอามั้ย...
 ไม่มีใครเห็น
 หรอกร!



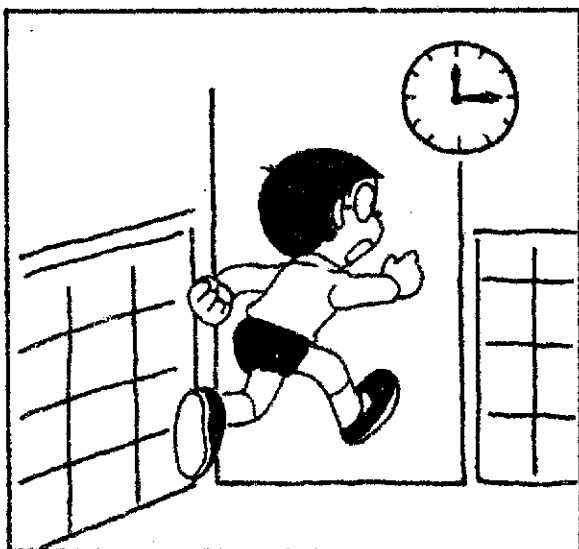
ขบใจในความหวังดี
 ของนายมาก โดราเอมอน
 แต่ว่า....



ตอน :

สุภาพบุรุษเที่ยงวัน

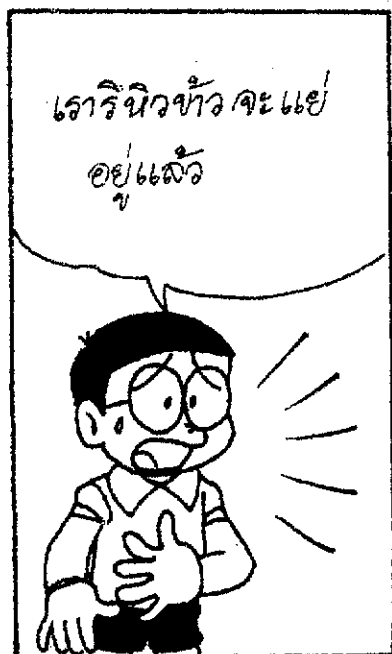
หลังจากที่เด็กส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้ว ต่างก็ทยอยกันออกจากห้อง เพื่อไปทำแถวรอซื้ออาหารกลางวันที่โรงอาหาร โนบิตะทำแบบฝึกหัดไม่ค่อยจะได้ จึงเสียเวลาคิดอยู่นาน เขาออกจากห้องเกือบจะเป็นคนสุดท้าย โนบิตะรีบวิ่งไปที่โรงอาหารด้วยความรีบ และเห็นโตราเอมอนอยู่กลางแถว .



โอ้ ทำแบบฝึกหัดไม่ค่อยจะได้กว่าจะได้ออกจากห้อง พรรคพวกคงกินข้าวกันหมดแล้ว



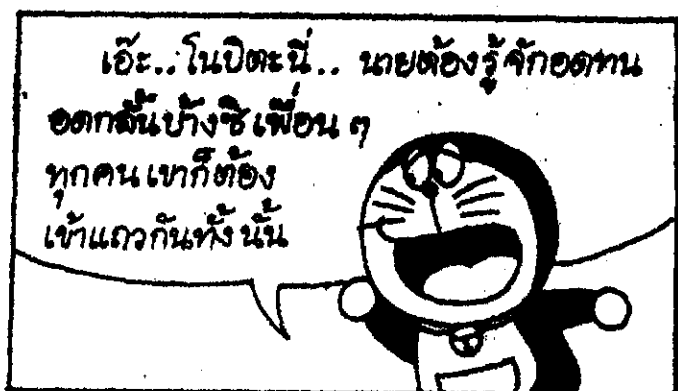
เรารีบิวข้าว จะแย่อยู่แล้ว



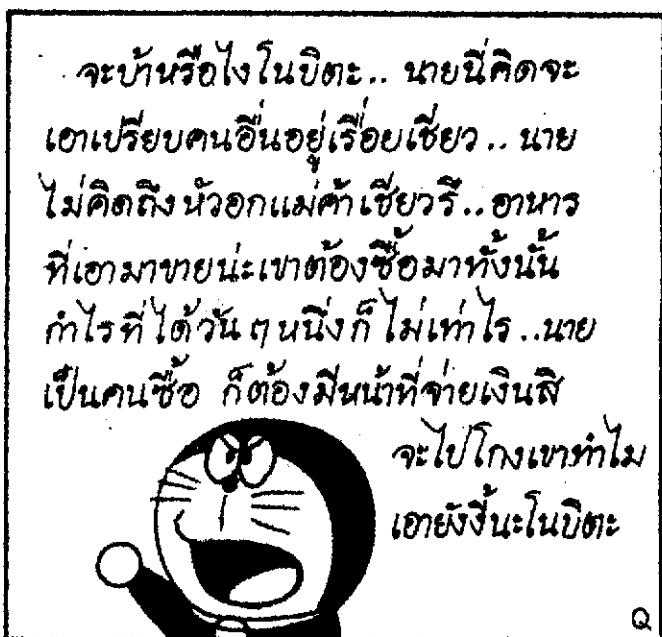
ถ้า!.. ยังต้องเข้าแถวยาวเหยียดอีกเรอะเนี่ย..

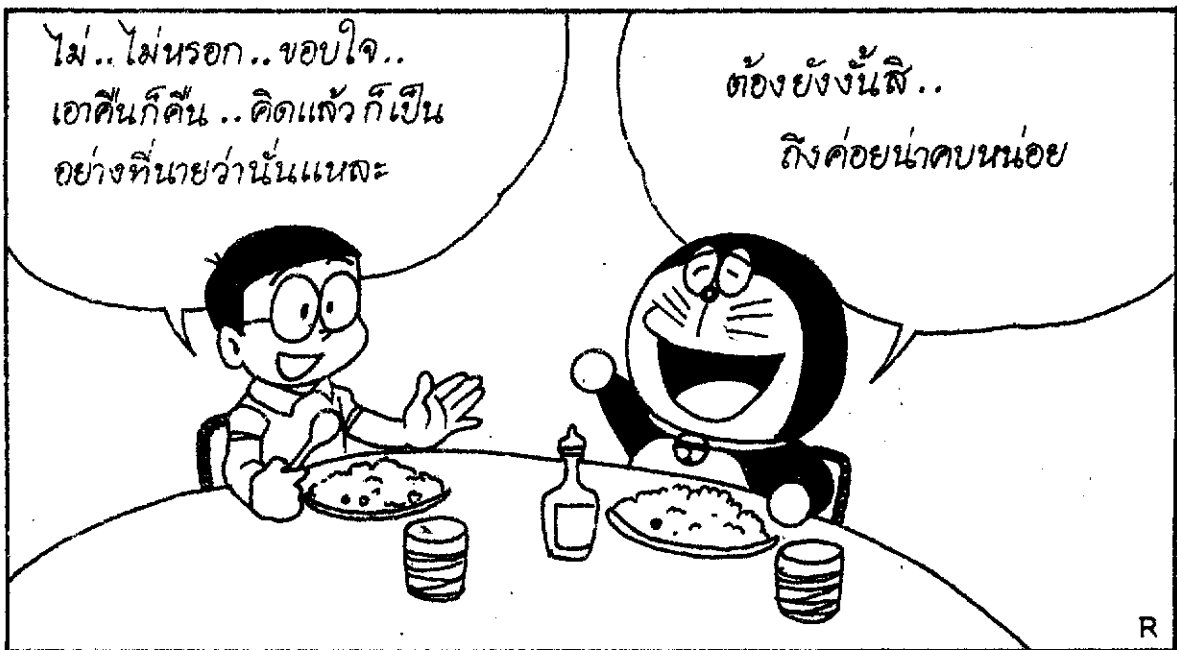
มันบ่นอยู่นั่นแหละ โนบิตะ...รีบไปต่อแถวสิ ซ้ำอยู่ได้ได้ขงกับหัวอรอยๆ ก็





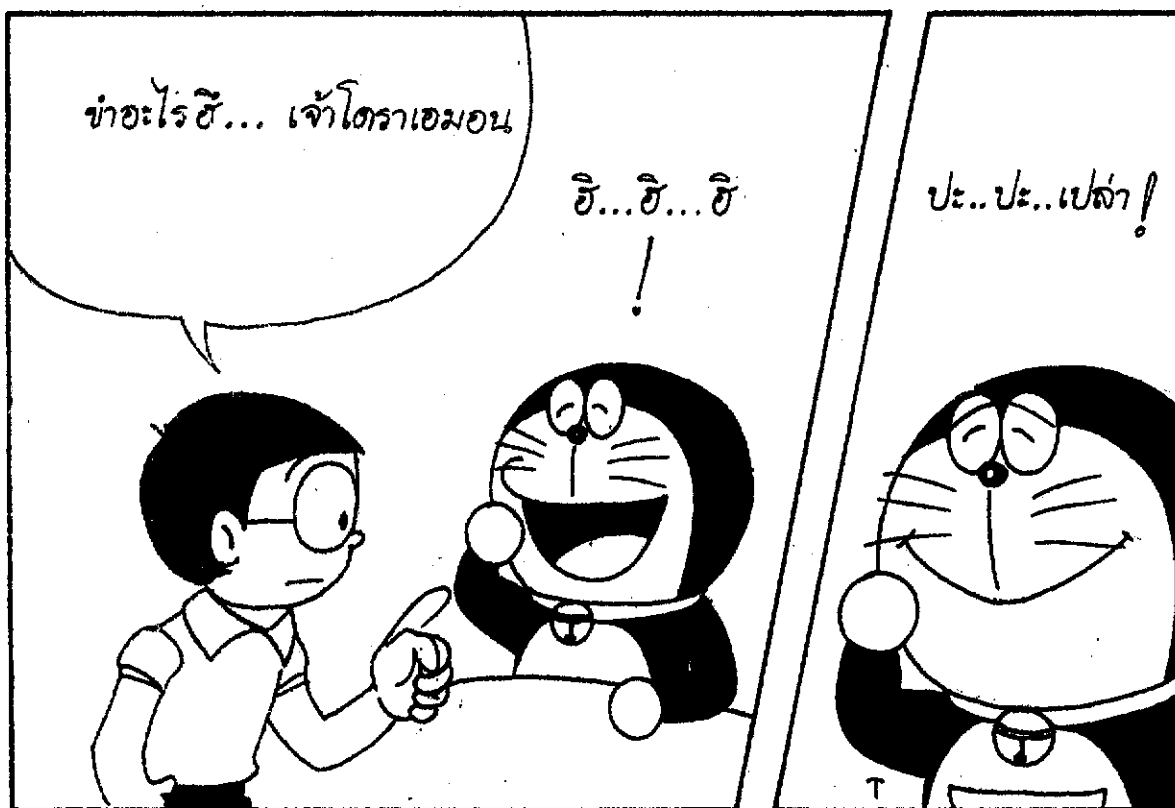






โตราเอมอนและโนบิตะ ทานข้าว กำลังจะอิม ชิซึโกะเพิ่งจะ
ได้จานข้าวมา และเดินมาหาเด็กทั้งสอง

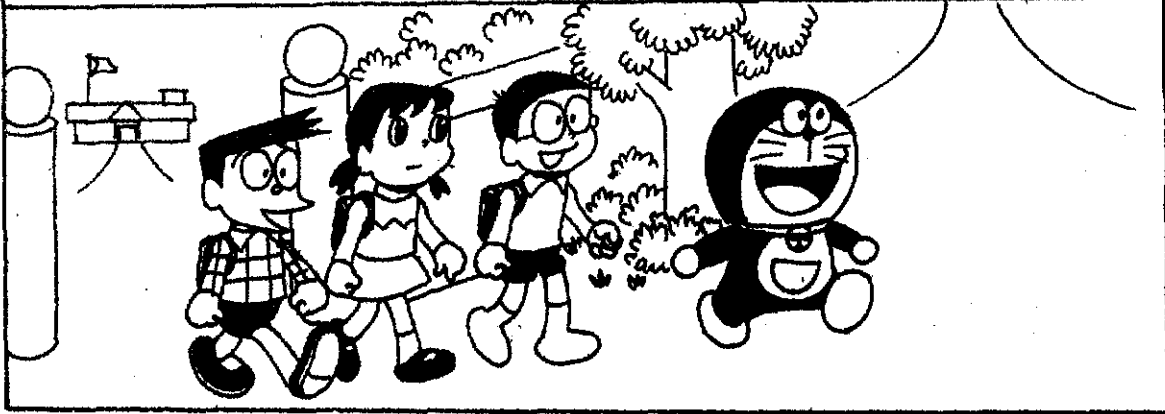




ตอน :

นกน้อยที่นำสาร

หลังจากที่โรงเรียนเลิกแล้ว เด็กกลุ่มหนึ่งกำลังเดินทางกลับบ้าน
ระหว่างทาง เป็นป่าละเมาะ สลับกับต้นไม้ใหญ่ พวกเขาพบ
ลูกนกตัวหนึ่ง ตกลงมาจากรัง ...



เมื่อเช้านี้ ฉันทำเลข
ไม่ค่อย
ได้เลย



ฉันก็เหมือนกันในบิตะ คิดแต่ไรก็
ไม่ออกสักที นี่ถ้าถูกสามข้อก็นับ
ว่าเก่งแล้ว.. คงมี
โตราเอมอนมั้ง.. ที่
ทำถูกทุกข้ออีกตามเคย



ฉันก็ทำได้ทุกข้อ
นั่นแหละ ...
แต่ก็ไม่
มั่นใจว่า
จะถูกหมด!



แหม.. พวกนายนี่คุยแต่เรื่องการเรียน
อยู่นั่นล่ะ... ฉันล่ะปวดหัวเต็มทนแล้ว
ว่าแต่พวกเรา
เที่ยวเล่นให้
สนุกสนานกัน
บ้างสิ



ไม่คิดถึงเรื่อง







เปล่าหรือ
ฉันจะเอา
ไปทอดกิน

จะบ้าไรเง!
ลูกนกตัว
นี้ตเดียว

ใจคอบายโหดร้ายพอ
ที่จะฆ่าแกงได้ แม่
กระทั่งนกตัวน้อยๆ นี้
เชียวรี!

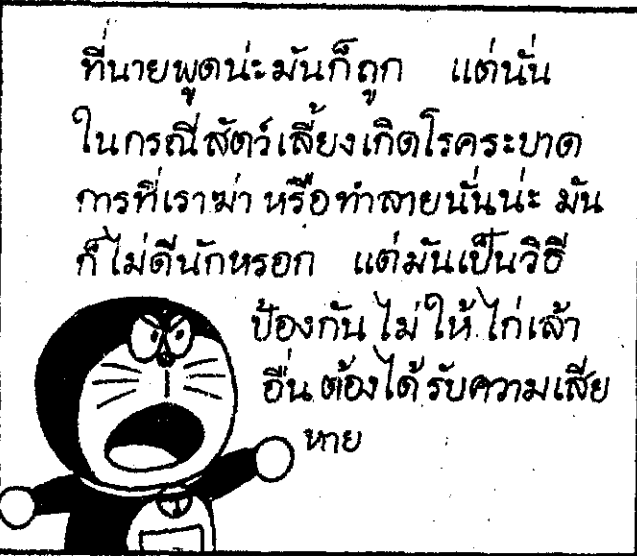
นายไม่กลัว
บาปกรรม
บ้างไรเง?



บาปกรรมอะไรกัน
เรื่องเหลวไหล
กลัวไปทำไมกัน
สิ่งที่มองไม่
เห็นตัว



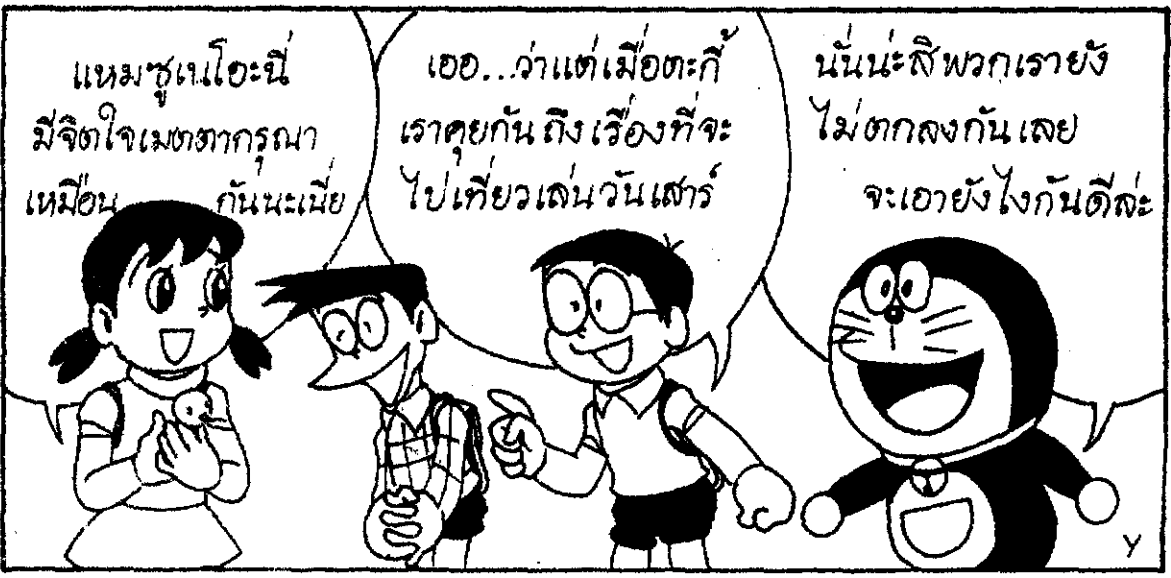
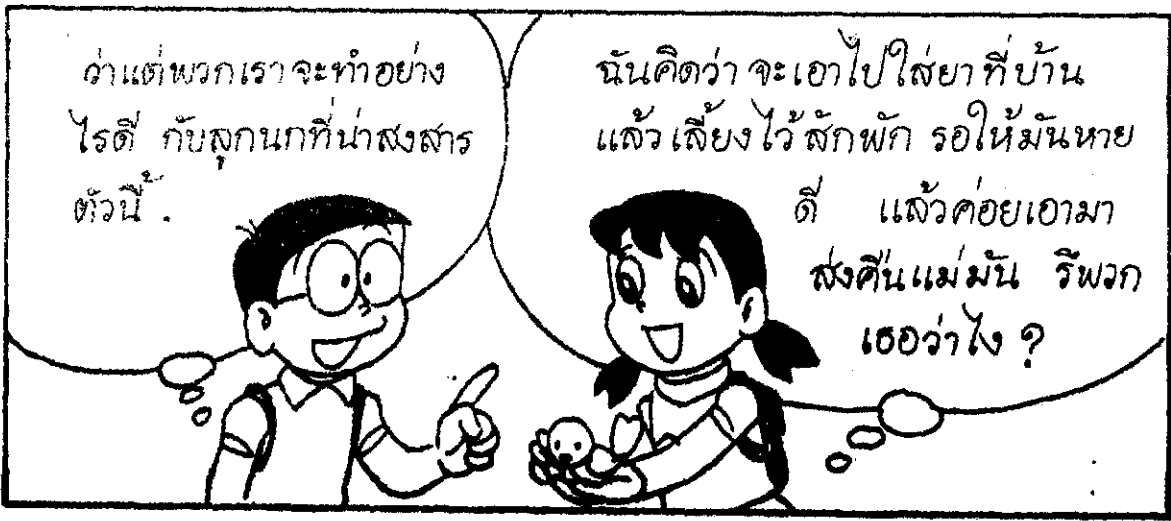
แม่แต่ครูยังเคยสอนว่า... "ถ้า
หากไก่ในเจ้าเกิดโรคระบาด
เราควรฆ่าและฝังเสีย"
ไก่มันยิ่งตัวโต
กว่านกเป็น
ไหนๆ



ที่นายพูดนะมันก็ถูก แต่ฉัน
ในกรณีสัตว์เลี้ยงเกิดโรคระบาด
การที่เราฆ่า หรือทำสายนั่นนะ มัน
ก็ไม่ดีนักหรอก แต่มันเป็นวิธี
ป้องกันไม่ให้ไก่เจ้า
อื่นต้องได้รับความเสีย
หาย



เรียกได้ว่าเป็นการรักษา
ผลประโยชน์ของส่วนรวม
แต่ที่ลูกนกได้รับ
บาดเจ็บ และ ยังช่วยเหลือ
ตัวเองไม่ได้
นายไม่นึก
สงสารบ้าง
ไรเง?





เฮ้... ฉันมีแนวความคิด
ใหม่ที่จะเสนออีกอย่าง



อะไรอีกล่ะซูเนโอะ... นายมี
แผนการใหม่ที่สนุก
กว่ารายการแรก
อีกสิ!



เปล่าหรอก... คือพอนั้นเห็น
พวกเราเมตตาจิตต่อลูกนก
ตัวนี้แล้ว ทำให้
ฉันนึกอะไรบางอย่าง
ขึ้นมาได้



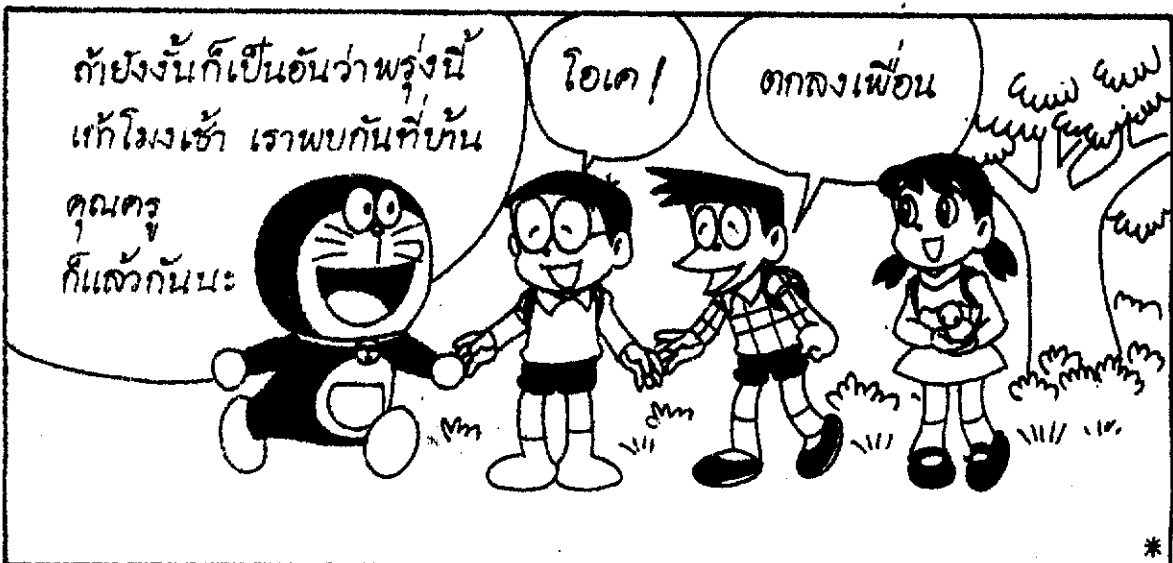
ไหนนายลองว่าไปสิ



คืออย่างนี้ละ... แม้แต่
พวกเราพบลูกนกที่ได้
รับความทุกข์ยาก เรายัง
อยากช่วยเนสโอะให้มี -
ความสุข



ทำให้ฉันนึกถึงคุณครูประจำ
ชั้นของพวกเรา ซึ่งกำลังไม่สบาย
ไม่ไปสอนพวกเรามานานหลาย
วันแล้ว พวก
เราน่าจะไป
เยี่ยมคุณครู
แทนที่จะไป
เที่ยวเล่นสนุกๆ ไป
วัน ๆ



เด็กดี

ดำเนินเรื่องโดย..



ตอน :

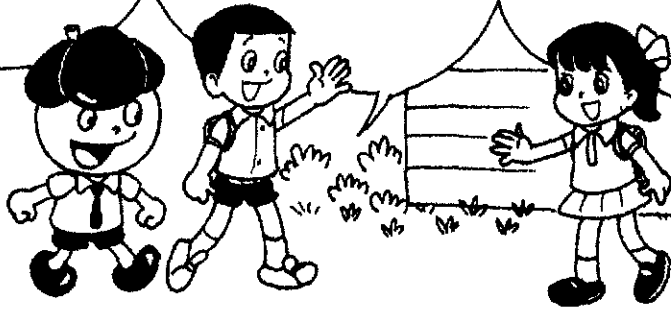
กลับใจ

ยามเช้า... มังคุด มานะ และอารี เดินคุยกันไปตามทางที่จะไปโรงเรียน ในระหว่างทางนั่นเอง มานะก็เหลือบไปเห็นกระเป๋าสตางค์ตกอยู่ใบหนึ่ง และทราบภายหลังว่าเป็นของ พิภพ จอมอันธพาล ประจำห้องเรียน

สวัสดีจ๊ะ อารี...
เหมมวันนี้ไปโรงเรียน
แต่เช้าเชียวนะ

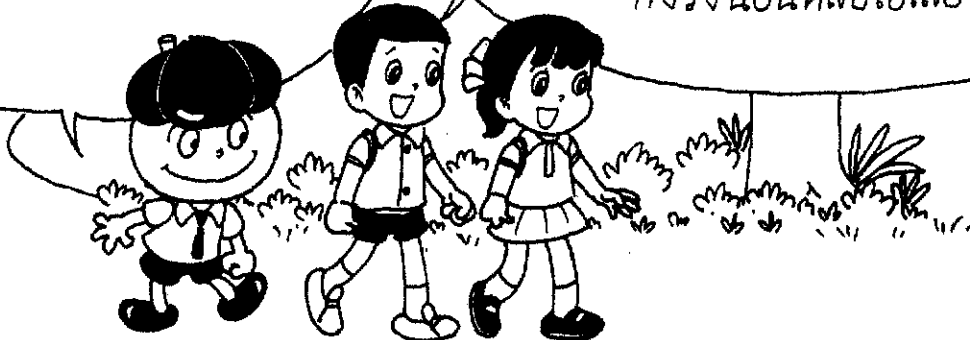
นั่นนะสิ.. พวก
เราขอเดินเป็น
เพื่อนด้วยได้มั๊ย?

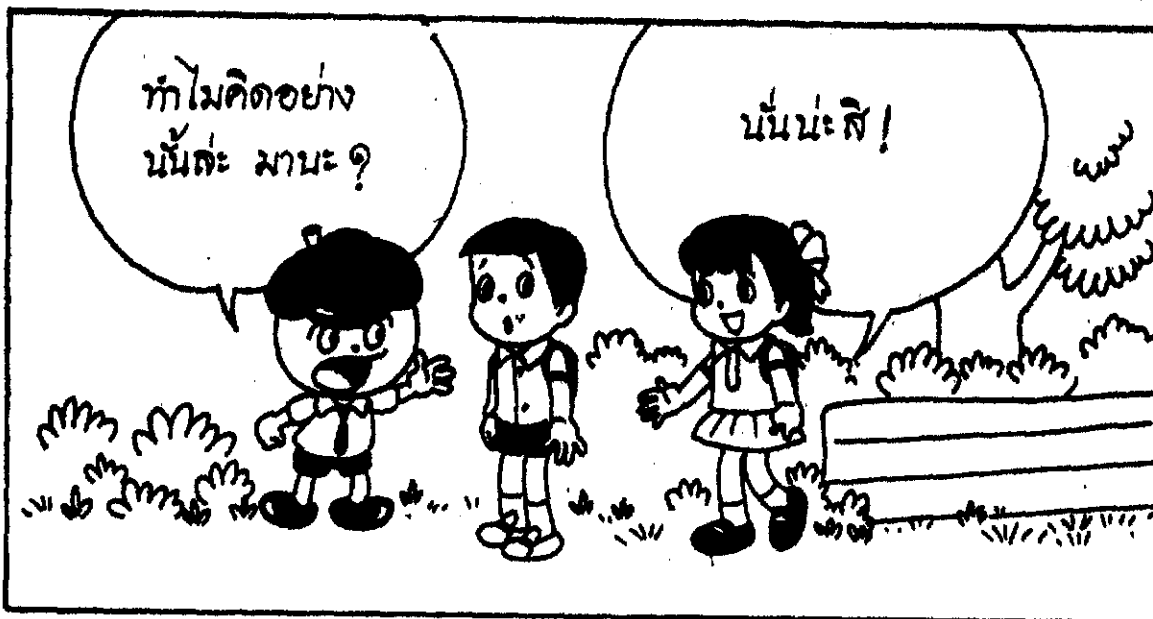
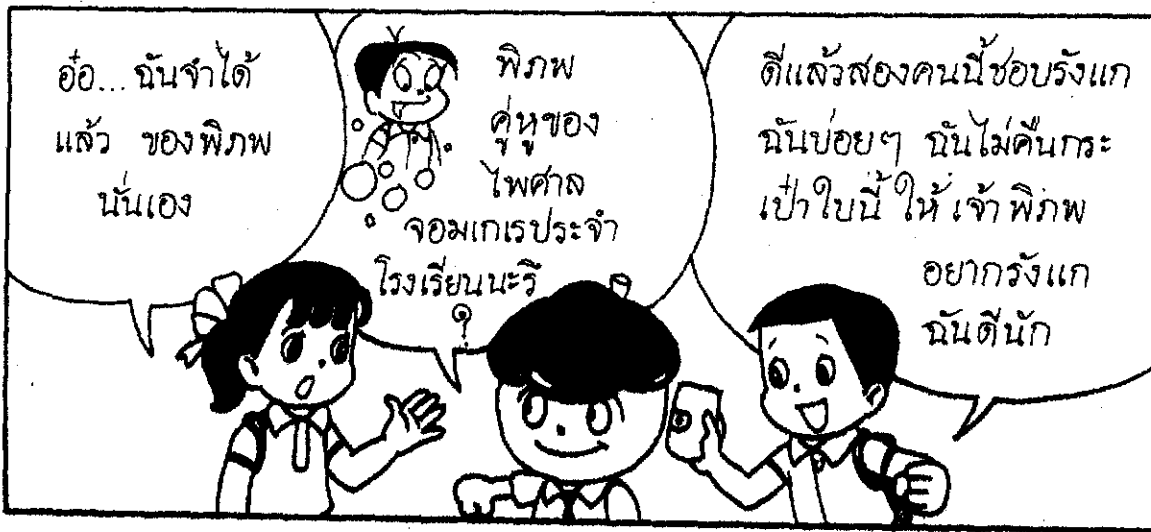
เชิญซีจ๊ะ...
เป็นไงบ้าง เมื่อคืนนี้
พวกเขอนอน
ตึกกันมั๊ย?



กว่าจะทำการบ้านเสร็จ
ก็ปาเข้าไปตั้ง สามทุ่มแน่ะ

ผิดกับฉันพอทานข้าวเย็นเสร็จ
อ่านหนังสือนิดหน่อย
ก็ง่วงนอนหลับไปเลย







เด็กทั้งสามเดินต่อไปตามเส้นทางที่จะไปโรงเรียน ครั้นใกล้จะถึงโรงเรียน ก็ได้ยินเสียงร้องโอดครวญคล้ายได้รับความเจ็บปวดอยู่ใต้ต้นไม้





ตอน :

ภูมิใจในความสามารถ

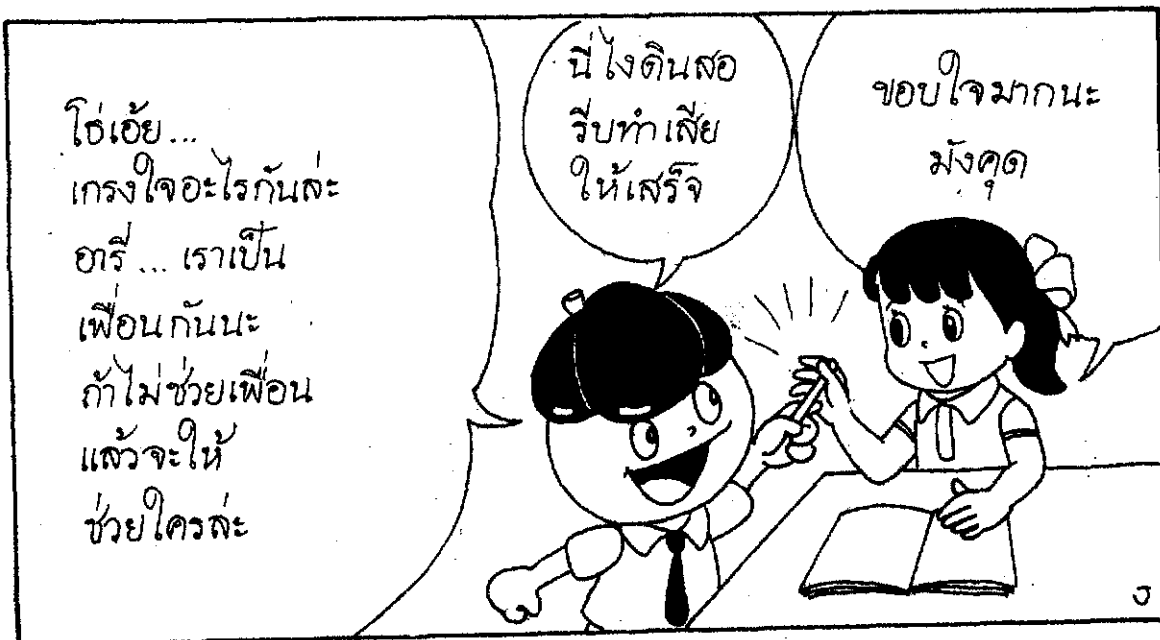
ในช่วงโมงเลขคณิต วันนี้ครูมอบหมายให้นักเรียน
ทำแบบฝึกหัด เพื่อทดสอบความสามารถ





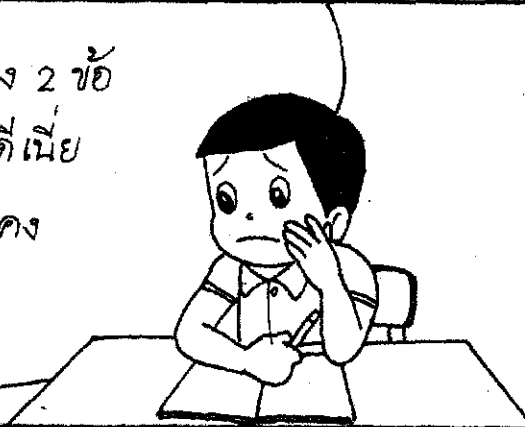
เมื่อครูออกไปแล้ว.. นักเรียนส่วนใหญ่เริ่มลงมือทำแบบฝึกหัด มั่งคุด
สังเกตเห็นฮารี นั่งทำหน้าไม่ค่อยสบายใจ และยังไม่ลงมือทำแบบฝึกหัด





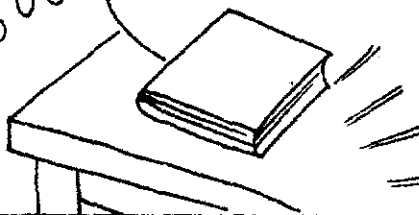
ขณะที่นักเรียนส่วนใหญ่กำลังขมุกขมน้ ในการทำแบบฝึกหัด
มานะ เพิ่งทำได้เพียง 2 ข้อ อีก 3 ข้อ เขาคิดไม่ออก
ขณะนั้นเอง ... เขาเหลือบไปเห็นหนังสือเฉลยแบบฝึกหัดที่ครู
ลืมวางไว้บนโต๊ะใกล้ๆ ที่เขานั่ง

ตายล่ะ! ... เราเพิ่งทำได้เพียง 2 ข้อ
เหลืออีกตั้ง 3 ข้อ จะทำไงดีเนี่ย
สอบเก็บคะแนนคราวนี้ เราคง
ตกแน่เลย.



เอ๊ะ! ... นั่นหนังสือเฉลยแบบฝึกหัด ... คุณครูลืม
ถือออกไปด้วย ... เราแอบลอกดีกว่า

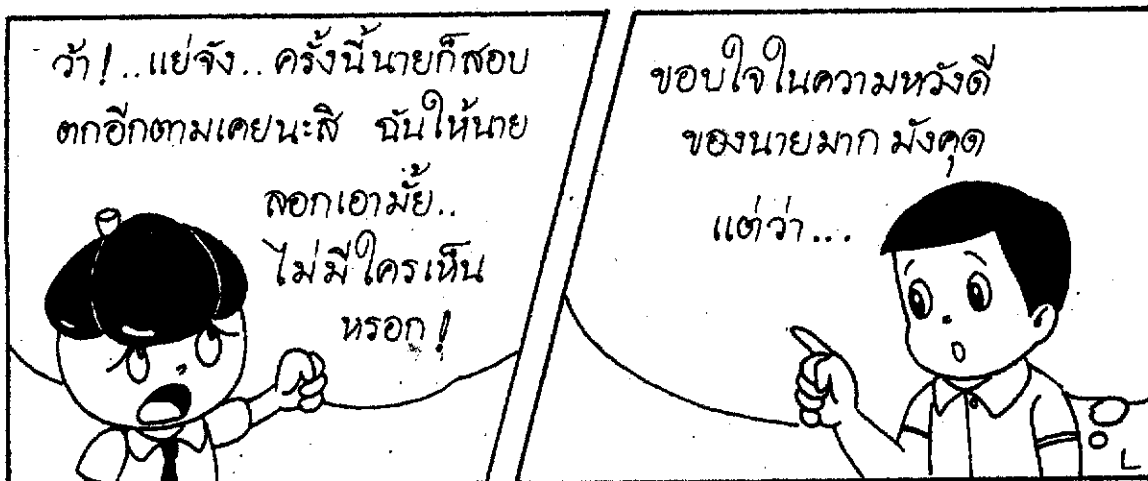
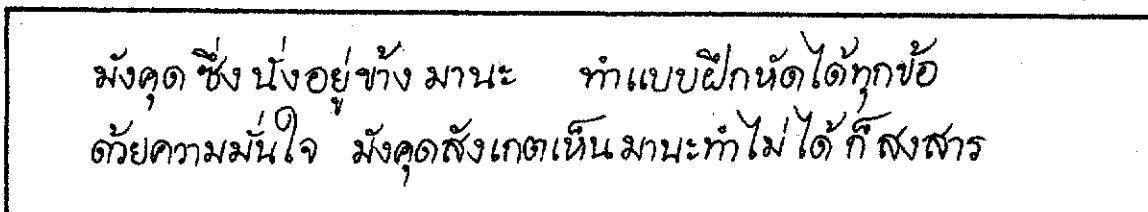
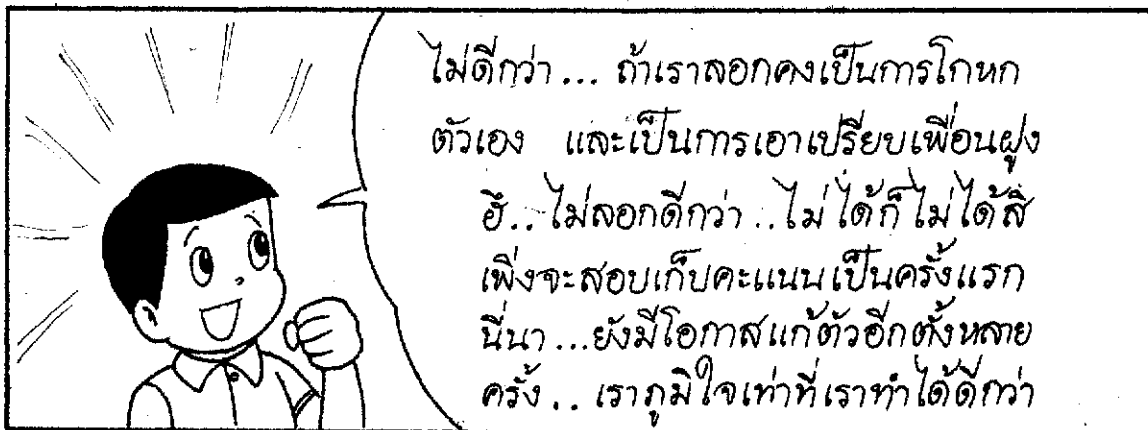
พรรคพวกกำลังรูน้อยกับ
การทำแบบฝึกหัดไม่มีใคร
สนใจใครเสียด้วย ... ถ้าเรา
เอามาลอกคงไม่มีใครเห็น

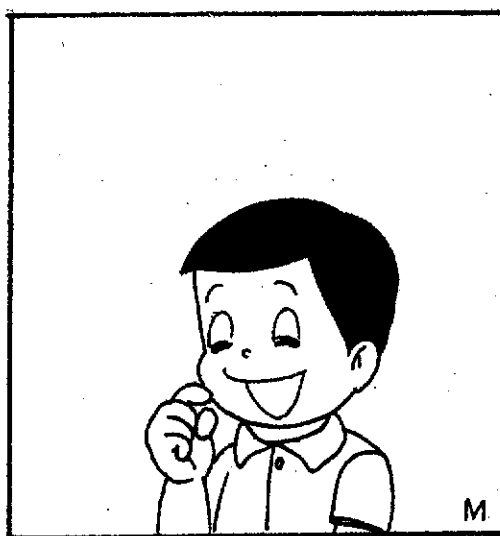
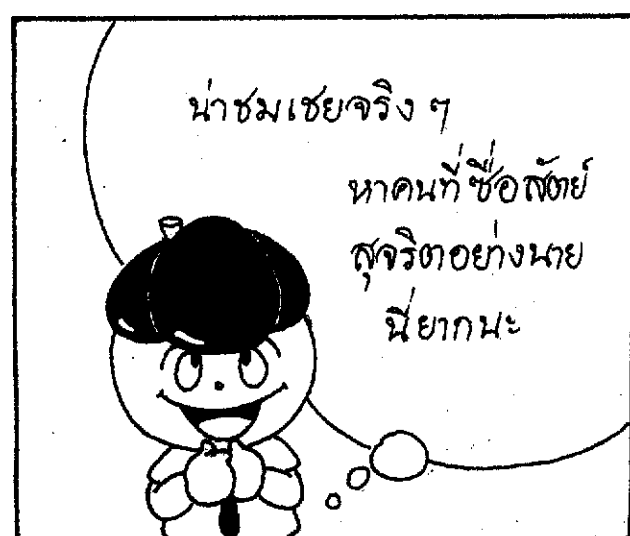


แต่เอ... จะเอามาลอกดีมั้ยนะ..
ถ้าลอกก็คงได้คะแนนเต็มแน่นอนเลย..

แต่ถ้าเกิดพรรคพวกเห็น
และฟ้องครู เราคงถูก
ลงโทษหนักแน่



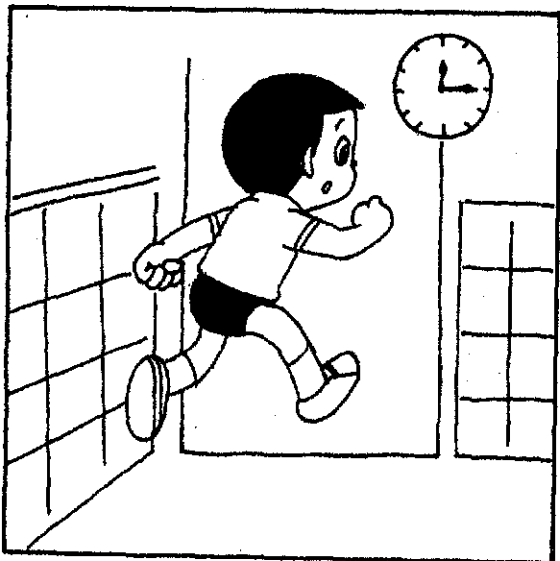




ตอน :

สุภาพบุรุษเที่ยววัน

หลังจากที่เด็กส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้ว ต่างก็ทยอยกันออกจากห้องเพื่อไปเข้าแถวรอซื้ออาหารกลางวันที่โรงอาหารมานะ ทำแบบฝึกหัดไม่ค่อยจะได้ จึงเสียเวลาติดอยู่บนเขาออกจากห้องเกือบจะเป็นคนสุดท้าย มานะรีบวิ่งไปที่โรงอาหารด้วยความหิวและเห็น มังคุดอยู่กลางแถว.

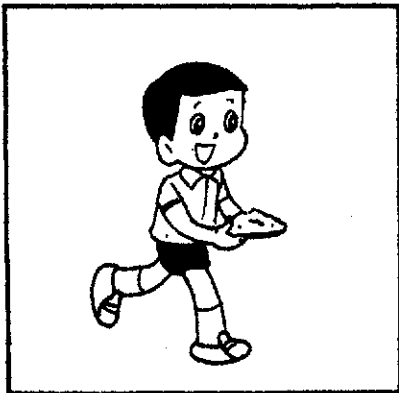


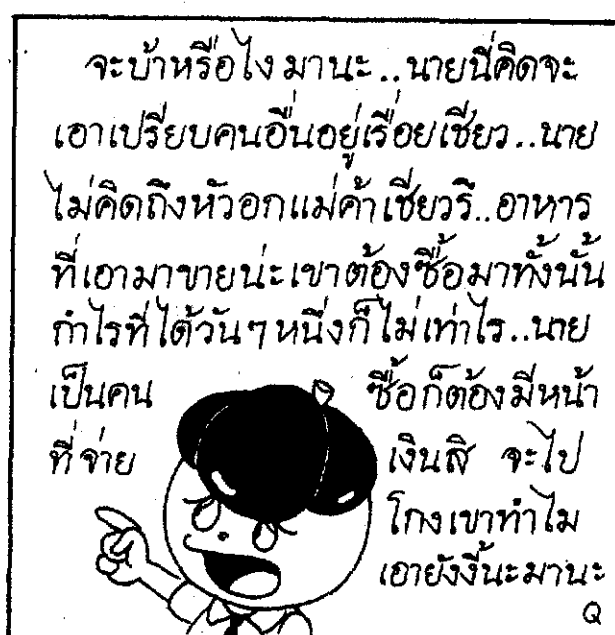
โธ่ ทำแบบฝึกหัดไม่ค่อยจะได้กว่าจะได้ออกจากห้อง พรรคพวกคงกินข้าวกันหมดแล้ว

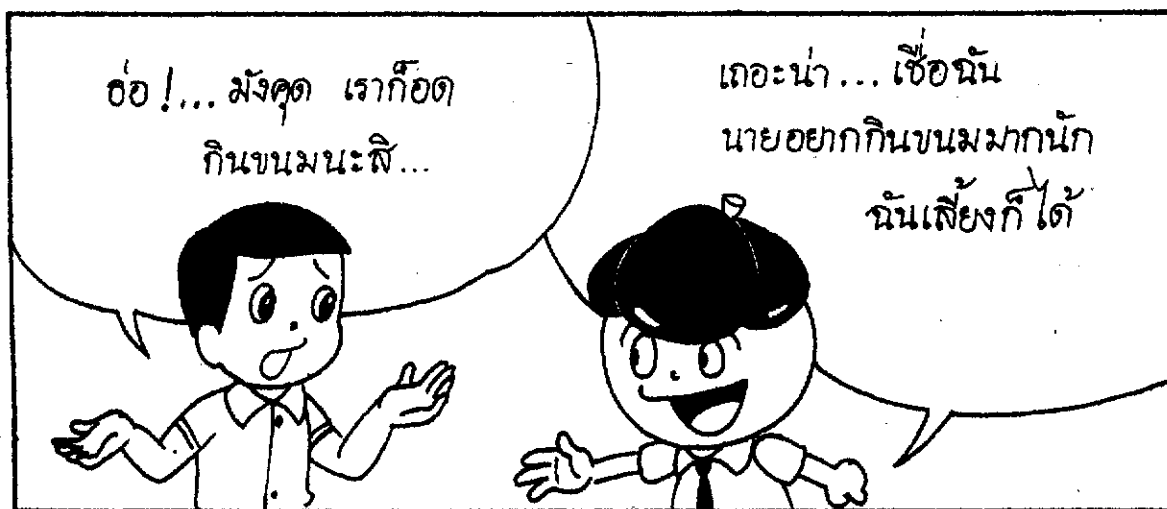
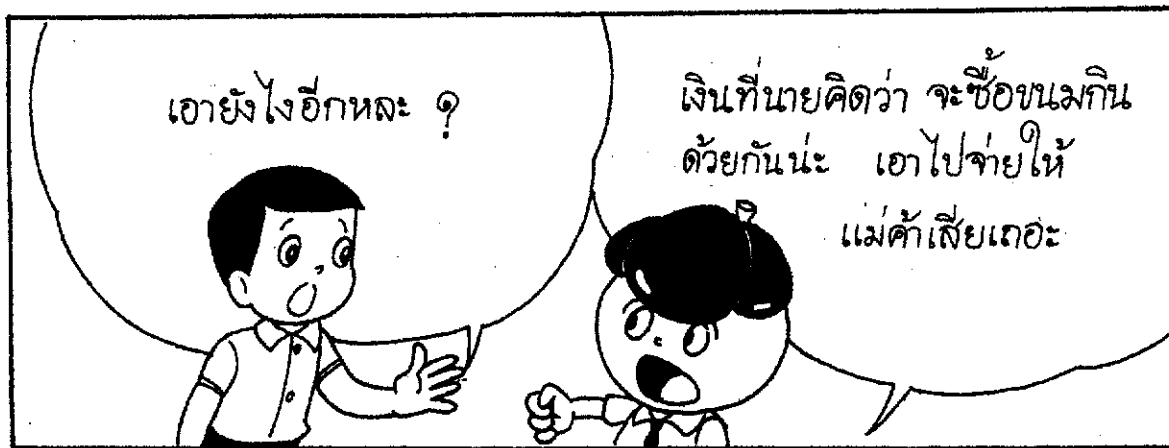
เราสิหิวข้าวจะแย่อยู่แล้ว

ว้า!... ยังต้องเข้าแถวยาวเหยียดอีกเรอะเนี่ย...
รีบอยู่นั่นแหละ มานะ.....รีบไปต่อแถวสิ ข้าอยู่ได้เดียว กับข้าวอร่อยๆ ก็หมดหรอก







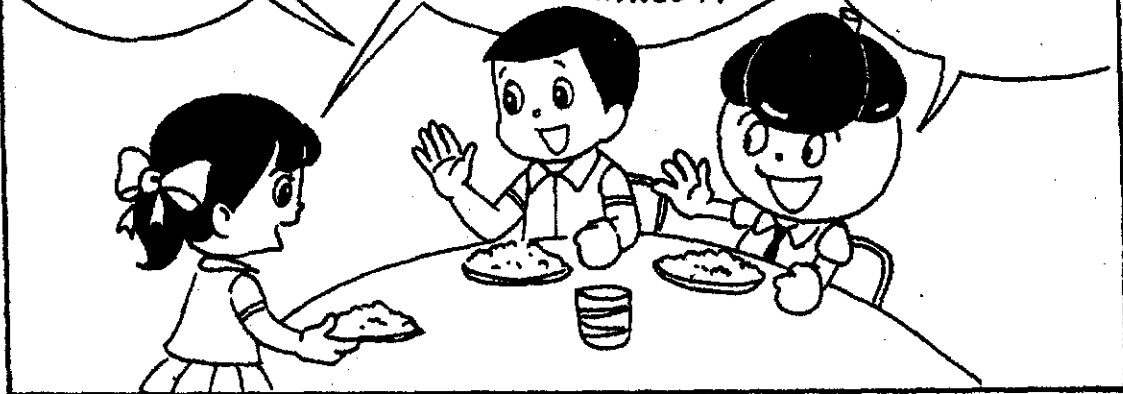


มั่งคุดและมานะ ทานข้าวกำลัง จะอิม ฮารี เพิ่งจะได้
จานข้าวมา และเดินมาหาเด็กทั้งสอง

อ้าว... ฮารี
เพิ่งมารึเนี่ย?

จ๊ะ...ฉันทำแบบฝึกหัดเสร็จ
เป็นคนสุดท้าย และคุณครู
งานให้ยกแบบฝึกหัด ไปที่
ห้องพักครู..แห่มเที่ยงนี้
คนแยะจัง

เธอมีที่นั่ง
รึยังล่ะ?

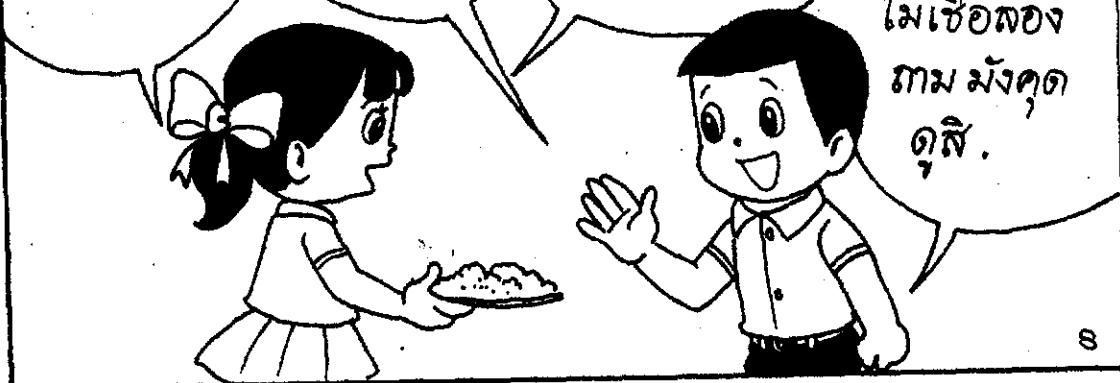


ยัง...ไม่มี
เก้าอี้ว่างเลย

ฮารี...
นั่งแทนที่
ฉันสิ

ไม่เป็นไรหรอก
มานะ ขอบใจมาก
จ๊ะ เธอยังไม่อิม
ไม่ใช่หรอ!

เดอะน่า...
ไม่ต้องเกรง
ใจหรอก..
ฉันอิมแล้ว
ไม่เชื่อลอง
ถาม มั่งคุด
ดูสิ.

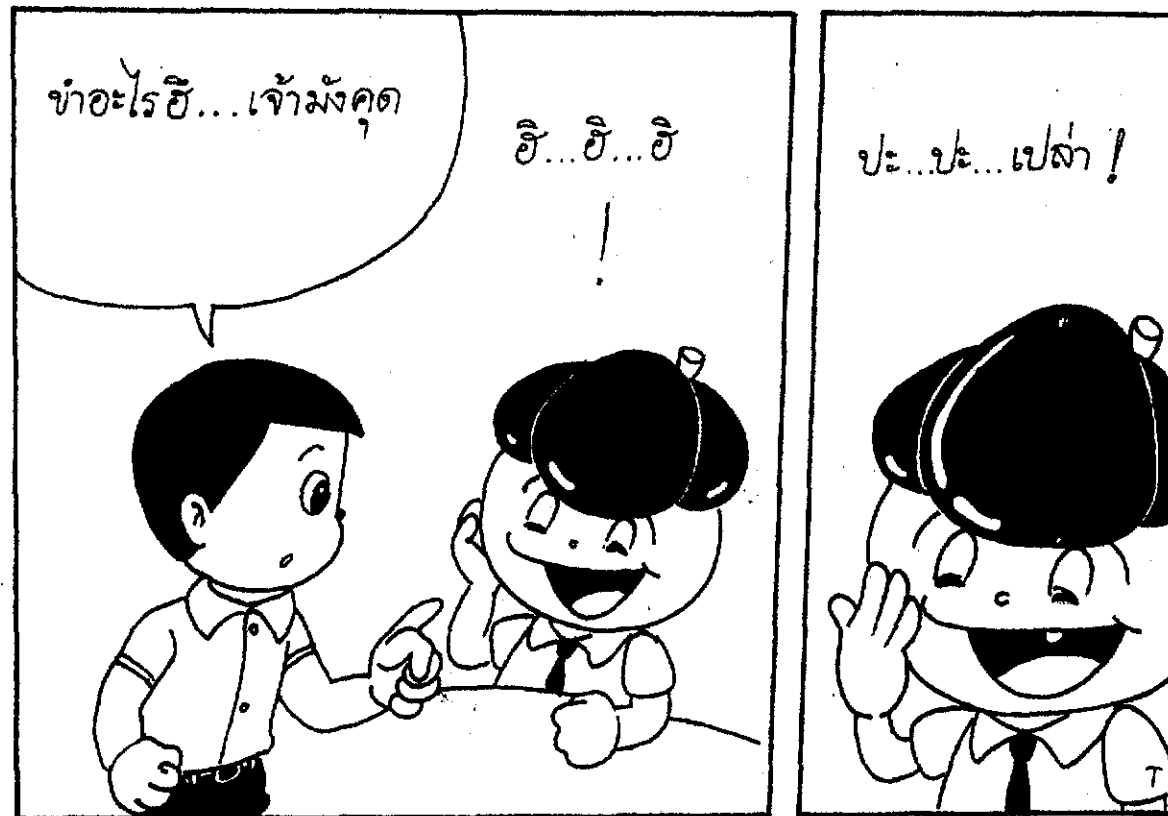




เหม... มานะนี่น่ารักจัง
สมกับเป็นสุภาพบุรุษจริงๆ

เชียวนี้สิจะ
ฮารี

เออ.. มานะ
น่ารักจริงๆด้วย
วันนี้!



ทำอะไรฮี... เจ้ามั่งคุด

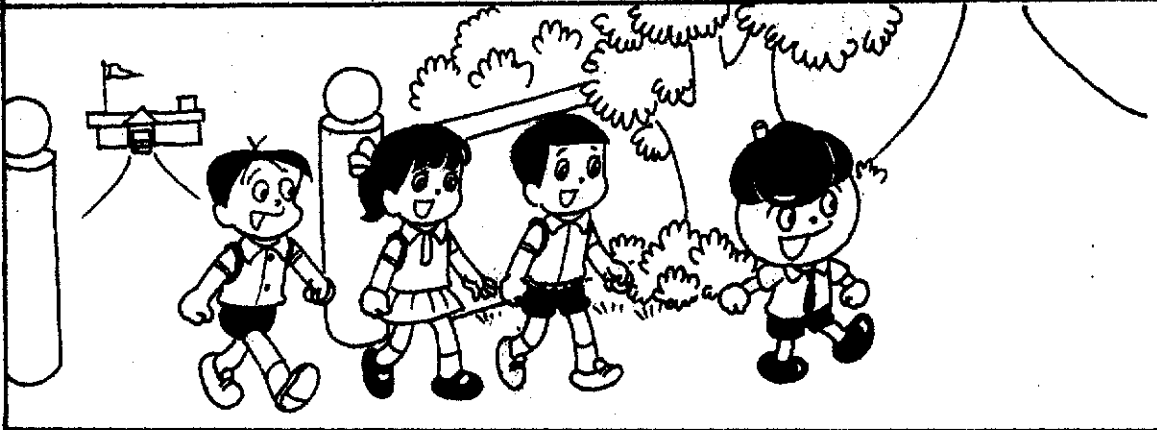
ฮี... ฮี... ฮี

ปะ... ปะ... เปล่า!

ตอน :

นกน้อยที่หน้าสระ

หลังจากที่โรงเรียนเลิกแล้ว เด็กกลุ่มหนึ่งกำลังเดินทางกลับบ้าน
ระหว่างทาง เป็นป่าละเมาะสลัดกับต้นไม้ใหญ่ พวกเขาพบ
ลูกนกตัวหนึ่ง ตกลงมาจากรัง...



เมื่อเข้านี้ ฉันทำเลข
ไม่ค่อย
ได้เลย .



ฉันก็เหมือนกันมานะ คิดแต่ไรก็
ไม่ออกสักที นี่ถ้าถูกตามข้อก็นับ
ว่าเก่งแล้ว..คงมี
มงกุฎ มัง ..
ทำถูกทุกข้ออีกสามเคย



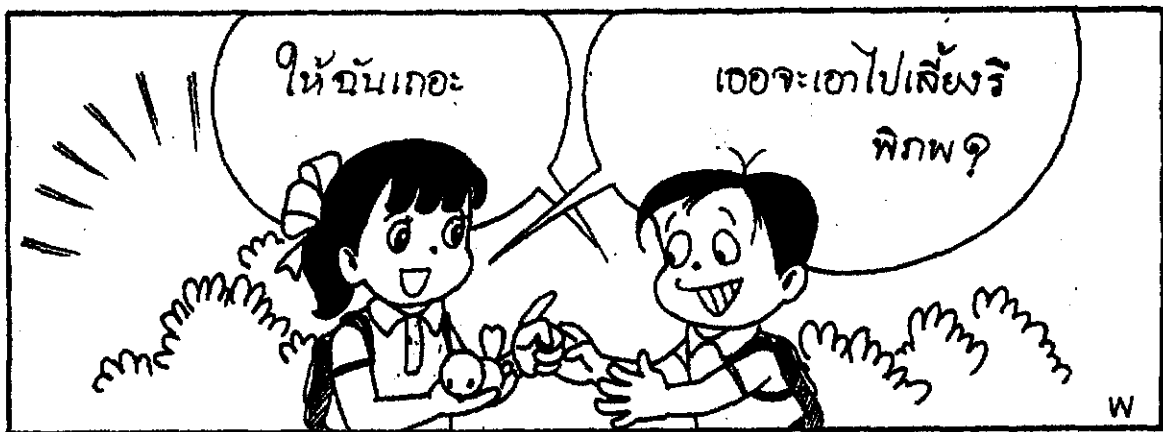
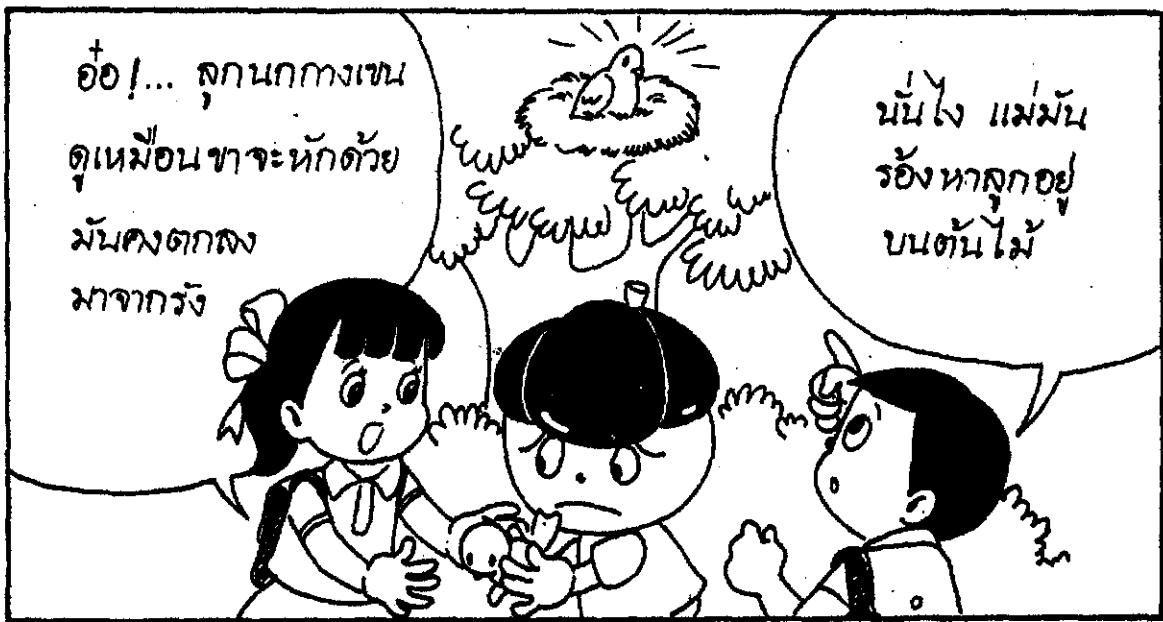
ฉันก็ทำได้ทุกข้อ
นั่นแหละ
แต่ก็ไม่
มั่นใจว่า
จะถูกหมด!



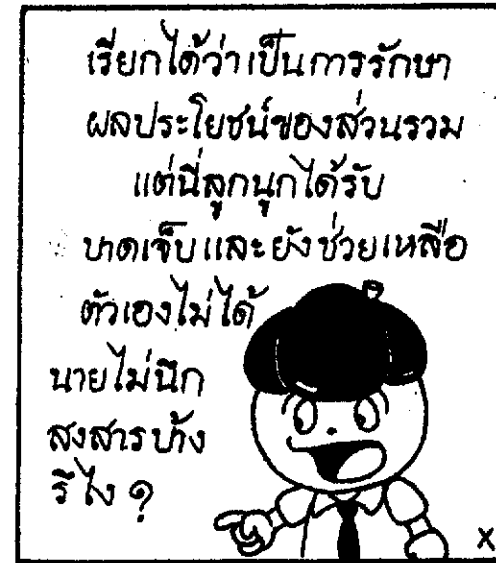
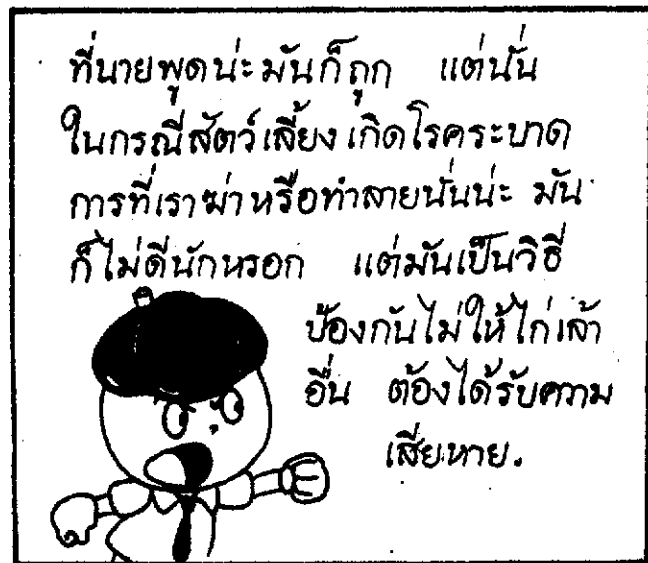
แหม...พวกนายนี้คุยแต่เรื่องการเรียน
อยู่นั่นแหละ...ฉันกะปวดหัวเต็มทนต์แล้ว
ว่าแต่พวกเรา ไม่คิดถึงเรื่อง
เที่ยวเล่นให้
สนุกสนุกสนานกัน
บ้างรีไร







W







การศึกษาเปรียบเทียบผลการ เรียนลึบริบศึกษาโดยใช้หนังสือการ์ตูน
ที่มีตัวเด่นเรื่องที่นักเรียนรู้สึก และไม่รู้ตัวเป็น "แนวแบบ"

บทคัดย่อ

ชอง

วิเชียร วงษ์ขันธ์

เสนอต่อมหา วิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อ เป็นส่วนหนึ่งของ การศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการ ศึกษาหาปริญิต

กันยายน 2528



การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนครัยศึกษาโดยใช้หนังสือ
การ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก และไม่รู้จัก เป็นแม่แบบ

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนสุนทรวัฒนา จังหวัดชัยภูมิ
จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง ก, ข โดยให้กลุ่มทดลอง ก. เรียนจากหนังสือการ์ตูน
ที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จัก และกลุ่มทดลอง ข. เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่อง
ที่นักเรียนไม่รู้จัก หลังจากทุกกลุ่มได้เรียนเสร็จสิ้นในเวลา 30 นาทีแล้ว ได้ตอบแบบสอบถามการ
ให้เหตุผลเชิงจิตธรรมทัศน์แล้วนำเอาคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย
โดยใช้ $t - test$

จากการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง ก. กับกลุ่มทดลอง ข. แตกต่างกันอย่าง
ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

A COMPARATIVE STUDY OF MORAL LEARNING USING COMIC BOOKS
WITH WELL-KNOWN AND UNKNOWN CHARACTERS AS "MODEL"

AN ABSTRACT

BY

VICHIAN VONGCHONPOO

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirot University

September 1985

The purpose of this study was to compare moral learning using comic books with well-known and unknown characters as model.

The subjects were 60 students randomly selected from Prathomsuksa 4 at Soonthonwatana School in Chaiyaphoom Province. They were randomly assigned to 30 students experimental group A and B, group A studied from comic books with well-known characters and group B studied from comic books with unknown characters. Immediately after the lesson, moral reasoning tests were administered. Data were collected and analysed by using t-test to find the difference of means.

It revealed that there was no significant difference between group A and B.