

371.52

๑๘๖๗

๖๕

การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่อง
ที่ใช้วิธีบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมต่างกัน

ปริญญานิพนธ์

ของ

จันทิรา อินทรนุคปิ่นบุญ

๕-๘ พ.ค. 2535

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มกราคม 2528

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

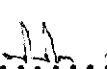
178463

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตได้พิจารณาปฏิญานพนธ์ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต ของ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

.......... ประธาน
.......... กรรมการ

คณะกรรมการสอบ

.......... ประธาน
.......... กรรมการ
.......... กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความรู้ที่ให้คำแนะนำในการเขียนและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนเป็นที่เรียบร้อยจากรองศาสตราจารย์ ชม ภูมิภาค ประธานผู้ควบคุม/ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกษม บุญส่ง กรรมการผู้ควบคุม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จีราภรณ์ บุญส่ง ที่กรุณาให้คำแนะนำด้านสถิติ และอาจารย์พนิต วันโธ ที่กรุณารับเป็นกรรมการสอบปากเปล่า ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ที่ให้ทุนในการทำวิจัย

ขอขอบคุณ คุณขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ ที่ให้คำแนะนำในการทำปริญญานิพนธ์เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ คุณวินอง แจ่มใจ คุณวันชัย ลานทอง คุณไพศาล กุศลวิริยะ และคุณวราวุธ เกตุยงสะอาด ที่ให้ความช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอบคุณเพื่อน ๆ ปริญญาโทเทคโนโลยีทางการศึกษา รุ่น 2525 ที่ให้กำลังใจและช่วยเหลือกันมาโดยตลอด

ขอขอบคุณ คุณทวีพร ทองคำใบ และคุณสังเขต นาคไพจิตร ที่ให้ความช่วยเหลือในการทำเครื่องมือ

ขอขอบคุณคณะครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคาราคามและโรงเรียนวัดพลับพลาชัย ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ผู้เป็นกำลังใจและให้ความสนับสนุนส่งเสริมการศึกษาแก่ลูก และขอขอบคุณ คุณชูฤทธิ์ จิตวีระ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือเป็นกำลังใจตลอดจนให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน มาตั้งแต่แรก ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงด้วยดี

จันทิรา อินทรนุคปิ่นบุญ

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
	คำนิยามศัพท์เฉพาะ	4
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	5
2	เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับนิทาน	6
	เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจกับการเรียนรู้	8
	เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับการรู้	10
	ความหมายและประเภทของการรู้	10
	ความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูน	13
	การศึกษาเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนประกอบการสอน	15
	เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม	17
	ความหมายของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม	17
	องค์ประกอบของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม	18
	ประโยชน์ของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม	20
	การวิจัยเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมกับการเรียนการสอน	23
	ขอบกพร่องของการวิจัยเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม	25

3	วิธีดำเนินการทดลอง	27
	การเลือกกลุ่มตัวอย่าง	27
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	27
	การสร้างหนังสือการค้นคว้า	28
	การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้	28
	การดำเนินการทดลอง	29
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	30
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	31
	สัญลักษณ์ และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	31
5	บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	32
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	32
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	32
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	32
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	33
	อภิปรายผล	33
	ข้อเสนอแนะ	35
	ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	35

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 คุณภาพของแบบทดสอบ	29
2 ศาสติคุณพื้นฐานและผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของ กลุ่มตัวอย่าง	31

ภูมิหลัง

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็กและกำลังเป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน และมีแนวโน้มว่าจะมีการนำไปใช้แพร่หลายมากขึ้น หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่มีภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพ จัดลำดับเรื่องราวสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน มีรายละเอียดน้อย ทำให้ดูง่าย เข้าใจง่าย สื่อความหมาย และเรียกร้องความสนใจได้ดี จึงน่าจะพัฒนาคุณภาพหนังสือการ์ตูนให้เป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน โดยเฉพาะการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา เพราะนอกจากเด็กจะเกิดความรู้ลึกซึ้งขึ้นแล้ว ยังสามารถจดจ่อความคิดและความเข้าใจในเรื่องราวต่าง ๆ ได้ในเวลาเดียวกัน เพื่อให้ประสิทธิภาพการเรียนการสอนดียิ่งขึ้น มีผลวิจัยของนักการศึกษาหลายคนสรุปตรงกันว่า แบบเรียนในรูปแบบของการ์ตูนเรื่องช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าแบบธรรมดา (ประเสริฐ มาสุปรีดี 2522 : 30 - 32 ประสงค์ สุรสิทธิ์ 2515 : 37 - 39 Sones. 1944 : 238 - 239)

หนังสือการ์ตูนเรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีแต่ข้อความและตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนสามารถจะสอดแทรกความรู้ ความคิด คุณธรรมต่าง ๆ ที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดในตัวนักเรียนไว้ในภาพและหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างดี (ชม ภูมิภาค ม.ป.ป. : 143 - 144) จะเห็นได้ว่า คุณลักษณะของการ์ตูนเรื่องเฟื่องเลื่องที่ตัวบุคคล เรื่องราวก็พยายามผูกให้ผู้อ่านรู้สึกในความรู้ลึกและการกระทำของตัวแสดงนำ (สมพงศ์ ศิริเจริญ 2506 : 59) เพราะบทบาทของตัวละครย่อมมีสิ่งดึงดูดใจให้บุคคลเลียนแบบ อันเป็นความสำคัญต่อการเสริมสร้างบุคลิก มีพลังโน้มน้าวทัศนคติ และพฤติกรรมของแต่ละบุคคล (กิ่งแก้ว อัดดามร 2513 : 8) เด็กก็จะเลียนแบบลักษณะและการกระทำที่ได้เห็นแบบอย่าง

(ทองเดือน พันธุเมธา และเพ็ญแข ประจวบจันทน์ 2520 : 8 - 12) นับเป็นวิธีการที่เด็กอาจทำตามโดยไม่รู้ตัวว่าถูกชักจูง แต่ปัญหาอยู่ที่ว่า หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กไทยที่มีมากมายในขณะนี้ยังไม่ค่อยตรงกับความต้องการและความสนใจของเด็ก ยังขาดแรงจูงใจต่อเด็ก (วิริยะ สิริสิงห์ 2524 : 7 - 11)

การเรียนรู้จะสัมฤทธิ์ผลมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น แรงจูงใจ ช่วงแห่งความสนใจ ฯลฯ (สำเริง บุญเรืองรัตน์ 2520 : 32 - 33 อ้างอิงมาจาก เคโซ สวานานนท์ ม.ป.ป.) ในเรื่องการจูงใจที่จะเรียนนี้ ควรมีการกำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมในการเรียนการสอนให้ชัดเจน เพื่อเป็นเครื่องชี้ทิศทางไปสู่ความสำเร็จ จูงใจให้เกิดความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้ามากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมจึงเข้ามามีบทบาทเพื่อช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปโดยง่าย นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ (อนันต์ ศรีโสภณ 2520 : 20) และปัจจุบันการกำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมได้รับความนิยม และเป็นที่ยอมรับมากขึ้น ทางเรขและส่งเสริมการเรียนจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมกันอย่างกว้างขวาง (ไพฑูริย์ สันดารรัตน์ 2522 : 10 - 12) แต่ปัญหาอยู่ที่ว่าจะเขียนจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมวิธีใดที่จะจูงใจให้นักเรียนสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น นั่นคือ ครูจะต้องเป็นผู้บอกย้ำแก่นักเรียนว่าบทเรียนตอนไหน ตรงไหน ที่ครูหวังให้เขาค้นออกตั้งใจมากเป็นพิเศษ และลดหลั่นลงมา แทนที่เท่ากับครูสร้างความจูงใจให้นักเรียน และนักเรียนจะรู้ว่าครูหวังจะให้เขาค้นออกตั้งใจมากเป็นพิเศษตอนไหน ตอนไหน (เคโซ สวานานนท์ 2503 : 115) จากเหตุผลดังกล่าว ถ้าครูได้คัดเลือกและนำมาใช้ร่วมกับวิธีสอนอย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้ว หนังสือการ์ตูนจะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสอนที่ทรงประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง (Wittich and Schuller, 1962 : 144)

เมื่อนำข้อเสนอนี้มาเป็นหลักในการพิจารณาการใช้วิธีบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมร่วมกับหนังสือการ์ตูนแล้ว น่าจะได้ศึกษาว่าหนังสือการ์ตูนที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนนั้น ควรจะใช้วิธีบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมแบบใด ที่จะเป็น

การพัฒนาคุณภาพหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผล
การเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจ จากหนังสือการ์ตูนโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอก
จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน และจากหนังสือการ์ตูนโดยตัวเอกที่ดำเนิน
เรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวถึงจุดมุ่งหมายในขณะ
ดำเนินเรื่องซ้ำอีก

จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ใช้วิธีบอกจุดมุ่งหมาย
เชิงพฤติกรรมต่างกัน

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อนำผลการทดลองมาเป็นแนวทางในการผลิตการ์ตูนเรื่องใหม่ที่มีคุณภาพเพื่อใช้
ในการประกอบการเรียนการสอน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดชลัมพลาชัย เขตป้อมปราบ กรุงเทพมหานคร
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่มทดลอง 2

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

2.1.1 หนังสือการ์ตูนเรื่องที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากเนื้อเรื่องใน
แบบเรียนสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่อง
บอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน

2.1.2 หนังสือการทุนเรื่องให้ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากเนื้อเรื่องในแบบเรียนสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก

2.2 ก้าวแปรตาม ไต่แก

ผลการเรียนรู้ที่ได้จากการทดสอบความรู้ของผู้เรียนทันทีหลังจากอ่านการทุนเรื่อง ตามข้อ 2.1 แล้ว

3. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง คือ เรื่องไปขายผัก และความรู้จากบ้านคุณยายในหมวดที่ 2 มนุษย์และสิ่งแวดล้อมของกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. หนังสือการทุนเรื่อง คือ หนังสือที่มีภาพการทุนหลาย ๆ ภาพ ที่ได้จัดลำดับเรื่องราวอย่างสัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ ลักษณะของการทุนเป็นภาพวาดลายเส้นที่มีความละเอียดพอควร ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้ในการทดลองแบ่งเป็น 2 แบบคือ

1.1 หนังสือการทุนเรื่อง โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน

1.2 หนังสือการทุนเรื่อง โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก

2. การทุนตัวเอก หมายถึง ตัวการทุนในหนังสือการทุนที่ผู้วิจัยกำหนดให้มีบทบาทมากที่สุดในการดำเนินเรื่อง และเป็นผู้บอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม หมายถึง ข้อความที่กล่าวถึงการกระทำของผู้เรียนที่แสดงให้รู้ เมื่อผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายแล้ว

4. ผลการเรียนรู้ หมายถึง ความจำ ความเข้าใจ ในเนื้อหาวิชาที่เรียน จากหนังสือการ์ตูนเรื่อง ซึ่งวัดออกมาเป็นค่าคะแนนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สมมติฐานในการศึกษากันว่า

ผลการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเรียนจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยตัวเอกที่
 ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แตกต่างจากผล
 การเรียนรู้ซึ่งเรียนจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมาย
 เชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก

เอกสาร และการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัย จะกล่าวถึงตามลำดับดังนี้คือ

1. เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับนิทาน
2. เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจกับการเรียนรู้
3. เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับการคูณ
4. เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับนิทาน

การฝึกนิสัยและการปลูกฝังคุณธรรมต่าง ๆ แก่เด็กนั้น สามารถปลูกฝังได้ โดยการให้เด็กได้เห็นแบบอย่าง การเลียนแบบลักษณะและการกระทำของบุคคลอื่น เป็นบ่อเกิดของการยอมรับลักษณะทั้งที่ดีและไม่ดีจากบุคคลอื่นได้อย่างง่ายดาย การเลียนแบบจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลสังเกตเห็นว่าตัวแบบได้รับประโยชน์หรือความพอใจ จากการกระทำ ผู้สังเกตของการได้รับความพอใจนั้นด้วย จึงเกิดการเลียนแบบขึ้น ส่วนการที่ตัวแบบกระทำพฤติกรรมอย่างหนึ่งแล้วถูกลงโทษทำให้ตัวแบบเกิดความไม่พอใจหรือได้รับความทุกข์ทรมาน ผู้สังเกตย่อมไม่อยากจะไปกระทำการนั้นเกิดขึ้นกับตน จึงงดเว้นไปเลียนแบบการกระทำนั้น ๆ ได้ (ควงเคื่อน พันธุมนาวัน และเพ็ญแข ประจักษ์จณี 2520 : 8 - 12) ตัวแบบที่เด็กจะเลียนแบบต้องเป็นตัวแบบที่อยู่ใกล้ชิดกับตัวเด็ก อาจเป็นตัวแบบที่เป็นชีวิตจริง (Live Model) ที่อาจเป็นคำพูด เอกสาร หรือสื่อทัศนวัสดุอื่น ๆ ที่ทำให้เด็กเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจที่ยอมรับ พฤติกรรมนั้น ๆ มาปรับปรุงบุคลิภาพของตน (Bandura, 1977 : 40 - 51)

นิทานซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ก็ย่อมมีส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดเกิดการเลียนแบบขึ้น กิ่งแก้ว อิตถากร (กิ่งแก้ว อิตถากร 2513 : 8)

กล่าวว่า นิทานมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างบุคลิกภาพมีพลังโน้มน้าว ทักษะคติ พฤติกรรม และให้ความรู้กับบุคคลได้ แสดงบทบาทของตัวละครในนิทาน ย่อมมี สิ่งดึงดูดใจให้บุคคลเลียนแบบทัศนคติและพฤติกรรมของตัวละครนั้น ๆ

การเลียนแบบตัวละครในนิทานนอกจากจะมีผลต่อพฤติกรรมแล้ว ยังช่วย พัฒนาจิตใจของเด็กขึ้น ดังผลการวิจัยของ ดิกสัน จอห์นสัน และซอลซ์ (Dixon, Johnson and Saltz. 1977 : 367 - 379) ซึ่งวิจัยกับเด็กอนุบาลอายุ ระหว่าง 3 - 4½ ปี ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งในเมืองคิทรอยด์ เด็กในกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 146 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มแรกเล่านิทานให้เด็กฟัง แล้วให้เด็ก แสดงบทบาทประกอบตามเนื้อเรื่อง กลุ่มที่สองเล่านิทานให้ฟังพร้อมกับพาไปดูของจริง นอกสถานที่ เช่น ไปเยี่ยมหมอ ไปซื้อของ ไปสวนสัตว์ กลุ่มที่สามสนทนากับเด็ก เกี่ยวกับนิทานที่ได้เล่าให้ฟัง ส่วนกลุ่มที่สี่ เป็นกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการฝึก ก่อนฝึก และหลังฝึกได้ทำการทดสอบพัฒนาทางการเรียนรู้และความสามารถในการควบคุม ความต้องการ ผลพบว่าในการฟังนิทานนั้น ถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละคร ในเรื่องไปด้วยจะพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่าเมื่อเด็กได้ฟังนิทานแล้ว เด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตนชอบหรือตัวละครที่ได้รับความสำเร็จ จากการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ นอกจากนี้ยังพบว่าเนื้อหานิทานถ้าเป็นเรื่องใกล้ ความจริง เช่น เทพนิยาย จะได้ผลดีกว่าเด็กได้คือนิทานที่มีเนื้อหาไกลชีวิตจริงของ เด็ก

แมคเคลแลนด์ (McClelland. 1961 : 70 - 79) ได้รวบรวม บรรณกรรมและนิทานท้องถิ่นของประเทศต่าง ๆ เกือบทั่วโลกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1920 - 1955 โดยรวบรวมเป็นสองช่วงคือ ระหว่าง ค.ศ. 1920 - 1929 รวบรวมได้ จาก 23 ประเทศ และระหว่าง ค.ศ. 1946 - 1955 จากอีก 40 ประเทศ ได้ นิทานมากกว่า 1,300 เรื่อง ทำการสุมนิทานโดยมิได้อ่านเรื่องมาก่อนเลยแล้วแปล นิทานเหล่านั้นเป็นภาษาอังกฤษ พิมพ์ให้มีรูปแบบเดียวกัน ชื่อบุคคลและสถานที่ในเรื่อง ถูกเปลี่ยนเพื่อให้ทราบว่า เป็นนิทานของประเทศใด แล้วนำนิทานที่สุ่มได้มาให้

คะแนนแรงจูงใจไม่สัมฤทธิ์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ประเทศที่นิทานได้รับคะแนน
แรงจูงใจไม่สัมฤทธิ์สูง เป็นประเทศที่มีความเจริญทางเศรษฐกิจสูง

ผลการศึกษาของแมคเคลแลนด์ ได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของสุขสมร
ประพัฒน์ทอง (สุขสมร ประพัฒน์ทอง 2521 : 68 - 73) ซึ่งทำการทดลองกับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 4 อายุ 7 - 10 ปี โรงเรียนศรีวิสุทธิธาราม
จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 80 คน โดยการเล่นนิทานที่มีเนื้อหากระตุ้นแรงจูงใจไม่
สัมฤทธิ์ 10 เรื่อง เป็นเวลา 3 วันแล้ววัดพฤติกรรมไม่สัมฤทธิ์ของเด็กโดยการให้
เล่นเกมส่ายาก 3 ชิ้น ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้อ่านนิทานที่ตัวแบบมีความเพียรพยายาม
ฝ่าฟันอุปสรรคจนบรรลุความสำเร็จจะมีพฤติกรรมไม่สัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ฟังนิทานไม่มี
คุณค่า และยังพบว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบให้ฟังตนเองจะมีพฤติกรรมไม่
สัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบให้ฟังตนเองซ้ำ

จากผลการวิจัยดังกล่าวย่อมเป็นเครื่องยืนยันว่าบทบาทของตัวละครสามารถ
ทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ พฤติกรรม และความรู้ความต่าง ๆ ได้

> เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจกับการเรียนรู้

แรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ มีส่วนช่วยให้
การเรียนรู้มีความหมายต่อชีวิตเด็ก (เดโช สวานนท์ 2503 : 147) บีช
(อรรถัย ชื่นมณฺษย์ 2519 : 184 อ้างอิงมาจาก Beach n.d.) กล่าวว่า
แรงจูงใจคือความเต็มใจที่จะไขว่คว้าเพื่อดำเนินไปถึงจุดหมายที่วางไว้ได้สำเร็จ ส่วน
ฮิลการ์ด (กิติมา ปรีคคิลก 2520 : 166 อ้างอิงมาจาก Hillgard n.d.) ได้
แจกแจงเกี่ยวกับแรงจูงใจที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เร็วขึ้นไว้ว่า แรงจูงใจมากเกินไป
อาจให้ผลการเรียนในบางอย่างไม่ดีกว่าแรงจูงใจในระดับปานกลาง แรงจูงใจที่เป็น
รางวัล มีผลมากกว่าการทำโทษ การเรียนรู้ที่มีแรงจูงใจภายในดีกว่าการเรียนรู้
ภายใต้แรงจูงใจภายนอก ความล้มเหลวหรือความสำเร็จมีส่วนช่วยในการเรียนรู้ทั้งสิ้น

การเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจะถือว่าเป็นผู้รับเพียงอย่างเดียว การทำงานที่มีความหมายจะทำให้ผู้เรียนเรียนได้เร็วกว่าสิ่งที่ไม่มีความหมาย ซึ่งก็ตรงกับความเห็นของ นาฏเจเลียว ลูมางส์ (นาฏเจเลียว ลูมางส์ และคนอื่น ๆ 2509 : 53 - 54) ที่กล่าวว่า การสอนจะได้ผลดีก็ต่อเมื่อครูต้องรู้จักใช้แรงจูงใจที่เหมาะสม ให้เด็กเกิดความต้องการที่จะเรียน โดยใช้แรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก การสอนที่ใช้แรงจูงใจจากภายในเด็กย่อมได้ผลดีกว่าการกระตุ้นหรือการเร้าจากภายนอก การใช้แรงจูงใจจากภายนอกจะได้ผลดีก็ต่อเมื่อผู้สอนช่วยให้เด็กเห็นความมุ่งหมาย และคุณค่าอันแท้จริงของการเรียนนั้น

เกี่ยวกับความจูงใจที่จะเรียนนั้น ครูจะต้องเป็นผู้บอกย้ำแก่นักเรียนว่า บทเรียนตรงไหนตอนไหน ที่ครูหวังให้ เขาตั้งอกตั้งใจมากเป็นพิเศษ และลดทอนลงมาเท่านั้นที่เท่ากับครูสร้างความจูงใจให้กับนักเรียน และเท่ากับนักเรียนได้รู้ตัวว่าครูหวังจะให้เขาตั้งอกตั้งใจมากเป็นพิเศษตอนนั้นตอนนี้ (เคโซ สวานานนท์ 2503 : 149) ซึ่งก็คล้ายคลึงกับแนวคิดของ สมควร อภัยพันธุ์ (สมควร อภัยพันธุ์ 2513 : 354) ที่กล่าวว่า เรื่องการสอนควรบอกให้นักเรียนทราบจุดมุ่งหมาย (รายละเอียด) โดยเฉพาะในวิชาที่สอนนักเรียนไม่ควรได้รับความรู้ ขอละเอียดเกี่ยวกับว่าจะศึกษาอะไรเท่านั้น แต่เขาควรจะทราบให้แน่ชัดลงไปว่าครูหวังอะไรจากเขา เขาควรมีรายละเอียดซึกเท็จจริงเกี่ยวกับลักษณะคำถามในข้อสอบที่จะถูกถาม และคำตอบชนิดใดจึงจะถือว่าใช้ได้ และคล้ายคลึงกับ ฮีแนน (ฮวาล แพร์ทกุล 2509 : 2 อ้างอิงมาจาก Heenan n.d.) ที่ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายกับการเรียนการสอนไว้ว่า หลักเบื้องต้นของขบวนการเรียนก็คือ การกำหนดความมุ่งหมายที่จะใช้เป็นปลายทางของการศึกษาและขบวนการที่จะนำไปสู่เป้าหมายนั้น ๆ ความมุ่งหมายที่ดีจะไม่คำนึงแต่เพียงสิ่งที่ครูสนใจจะสอนเท่านั้น แต่ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะหวังปลูกฝังให้เกิดกับเด็กอีกด้านหนึ่งด้วย การตั้งความมุ่งหมายนี้จะต้องมีความหมายยิ่งขึ้นถ้าได้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมได้รู้เห็นด้วยเพื่อเขาจะได้ทราบว่าครูหวังจะให้เขา

สัมฤทธิ์ผลอะไรจากการเรียนนั้น ๆ บ้าง และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้ว หรือเมื่อเรียนไปถึงตอนใดตอนหนึ่งที่กำหนดไว้ ก็จะมีการประเมินค่าเพื่อตรวจสอบดูว่าความมุ่งหมายที่กำหนดไว้นั้นได้บรรลุผลเพียงใด

จุดมุ่งหมายเกี่ยวกับการเรียนการสอนดังกล่าวมาแล้วนั้น ก็คือจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมนั่นเอง

เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับการรู้

1. ความหมายและประเภทของการรู้

กินเดอร์ (Kinder. 1959 : 399) กล่าวถึงความหมายของการรู้ว่าเป็นภาพที่ผู้อ่านสามารถจะตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ และส่วนใหญ่จะเป็นภาพเกินจริงเพื่อสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทันสมัย ตัวบุคคล หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ทันที

ชอร์ส (Shoros. 1960 : 193) อธิบายว่า การรู้ได้แก่ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียน หรือเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไปในปัจจุบัน

วิททิช และชูลเลอร์ (Wittich and Schuller. 1962 : 146) ได้อธิบายความหมายของการรู้ว่าเป็นสิ่งที่จำลองความคิดของบุคคลหรือจำลองมาจากสถานการณ์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของคนทั่วไป การรู้ทำให้คนได้เข้าใจถึงความคิด เข้าใจถึงเรื่องราวต่าง ๆ และในเวลาเดียวกันก็เกิดความรู้สึกซาบซึ้งไปด้วย

ความหมายของการรู้ตามแนวคิดของวิททิชและชูลเลอร์สอดคล้องกับแนวความคิดของ สมพงษ์ ศิริเจริญ (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ 2506 : 53) ซึ่งอธิบายว่า การรู้เป็นภาพสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนของบุคคล แนวความคิดหรือสถานการณ์และสร้างขึ้นสำหรับชักจูงความคิดของคน

จากที่กล่าวมาพอจะกำหนดลักษณะใหญ่ ๆ ของภาพการ์ตูนได้ดังนี้

1. มีรายละเอียดน้อย
2. ใช้สัญลักษณ์ หรือลักษณะที่คนทั่วไปรู้จัก
3. สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้รวดเร็ว

คินเดอร์ (Kinder. 1959 : 399 - 400) แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภทคือ การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (Comics) และอธิบายว่า การ์ตูนเรื่องก็คือการ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ ซึ่งผู้เขียนภาพได้จัดลำดับเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

นิพนธ์ สุขปรีดี และลัดดา สุขปรีดี (นิพนธ์ สุขปรีดี และลัดดา สุขปรีดี 2517 : 33) อธิบายว่า การ์ตูนเรื่อง คือ ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันหลายภาพ การ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพที่ผู้เขียนเขียนขึ้นตอนละ 2 - 3 ภาพ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันเป็นประจำทุกวัน เรียกว่า การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strip) ถ้าการ์ตูนเรื่องมีความยาวเป็นเล่ม เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (Comic Book)

คุณลักษณะของการ์ตูนเรื่องนั้น เฟงเล้งหมักคอลล เรื่องราวก็พยายามผูกให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามความรู้สึกและการกระทำของตัวละครในภาพ และเปรียบเทียบเรื่องราวของการ์ตูนให้เข้ากับชีวิตของตนเอง การ์ตูนเรื่องเกิดขึ้นจากสงครามบนหน้าหนังสือพิมพ์ระหว่างวิลเลียม แรนดอล์ฟ เฮิร์สต์ (William Randolph Hearst) กับ โจเซฟ พูลิตเซอร์ (Joseph Pulitzer) เมื่อกลางปี ค.ศ. 1890 ซึ่งได้เขียนการ์ตูนโต้ตอบกันในวารสารชื่อ The New York Journal และ The New York World ซึ่งออกประจำวันอาทิตย์ ทำให้เกิดการแข่งขันในท้องตลาด และในไม่ช้า ในสหรัฐอเมริกาได้มีการวาดภาพการ์ตูนกันเป็นที่แพร่หลายอย่างรวดเร็ว (Wittich and Schuller. 1962 : 140 - 141)

ลาวรรณ โฉมเฉลา (ลาวรรณ โฉมเฉลา 2504 : 31) ได้จำแนกประเภทของหนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายตามท้องตลาดในประเทศไทยออกเป็น 3 ลักษณะคือ

1. เป็นภาพแทรกในหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายสัปดาห์ รายปักษ์ และรายเดือน โดยมากเป็นเรื่องเพนินาย นิทานไทย เรื่องในวรรณคดี เป็นต้น
 2. เป็นรูปเล่มหนังสือการ์ตูนเฉพาะเรื่องเดี่ยวจบในฉบับ หรือมีต่อกันเป็นเล่ม ซึ่งโดยมากเป็นเรื่องผจญภัย ตื่นเต้นหวาดเสียว บางทีก็ลอกหรือเลียนแบบมาจากหนังสือการ์ตูนของต่างประเทศ หรือเรื่องจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น
 3. เป็นรูปเล่มหนังสือที่มีหลายเรื่อง หลายรส แบบเดียวกับนิตยสาร คือ มีการ์ตูนเรื่องยาวประจำฉบับ เรื่องสั้นจบเป็นตอน ๆ เรื่องตลกขบขันประกอบคำบรรยาย และสารอื่น ๆ ผสมรวมกัน เช่น การ์ตูนตลก หนูจำ เป็นต้น
- ผู้เรียบเรียงในเรื่องการ์ตูนได้จัดแบ่งประเภทของการ์ตูนตามลักษณะดังนี้
(การ์ตูน : ศิลปะของอารมณ์ขัน 2518 : 45 - 46 อ้างอิงมาจาก ณรงค์ ทองปาน น.ป.ป.)

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Cartoon Strip) ซึ่งเป็นการ์ตูนซ้ำขึ้นรูปเดี่ยวจบ อาจเป็นการ์ตูนเงี้ยว หรือมีคำพูดประกอบก็ได้
4. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic, Serial Cartoon)
5. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
6. การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation Cartoon)
7. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
8. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
9. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
10. การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

2. ความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนเหมาะที่จะทำเป็นหนังสือสำหรับเด็ก โดยทำเป็นหนังสือประกอบหลักสูตรในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้เพราะหนังสือการ์ตูนนั้นดูง่าย เข้าใจง่าย และเรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีแต่ข้อความและตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนสามารถสอดแทรกความรู้ ความคิด และคุณธรรมต่าง ๆ ที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดในตัวนักเรียนไว้ในภาพและหนังสือการ์ตูนนี้ได้เป็นอย่างดี (ชม ภูมิภาค ม.ป.ป. : 143 - 144)

โดยธรรมชาติแล้ว หนังสือการ์ตูนมีบางสิ่งบางอย่างที่หนังสืออื่นไม่มี และบางทีก็ไม่สามารถมีได้คือ ผู้อ่านเข้าถึงใจง่ายโดยไม่มีข้อขัดแย้งใด ๆ ทั้งสิ้น ต้องการความพยายามในการอ่านน้อยที่สุด เรื่องราวถูกเล่าด้วยภาพและคำบรรยายที่อ่านได้ง่าย ๆ อีกเพียงไม่กี่คำ คำศัพท์พิเศษที่จะใช้อธิบายเหตุการณ์ในเรื่องเกือบไม่มีความจำเป็นต้องใช้เลย (Frank. 1954 : 247) แต่ก็มิได้หมายความว่า หนังสือการ์ตูนจะไม่เพิ่มพูนความรู้ด้านคำศัพท์ให้กับเด็ก ธอร์นไดค์ (Thorndike. 1941 : 110 - 113) ได้ศึกษาคำศัพท์ในหนังสือการ์ตูนฉบับหนึ่งพบว่า มีคำศัพท์ต่าง ๆ กันถึง 10,000 คำ เด็กที่อ่านการ์ตูนเดือนละเล่มนั้น ในหนึ่งปีเขาจะได้อ่านคำศัพท์มากเป็นสองเท่าของคำศัพท์ที่มีอยู่ในหนังสือวิชาการอ่าน

เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมักมีความรู้สึกว่าเป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้มีความสามารถในการต่อสู้กับอุปสรรค ความยากลำบากต่าง ๆ รวมทั้งความยุติธรรมของมนุษย์ หนังสือการ์ตูนสามารถทำให้เด็กที่อ่อนแอ ชี้อารมณ์ กลายเป็นผู้ที่เก่งกล้าได้นอกจากนี้ เด็กยังสามารถเข้าใจเรื่องราวและความหมายจากภาพในหนังสือการ์ตูนมากกว่าหนังสืออ่านทั่วไป ด้วยเหตุผลดังกล่าวเด็กจึงมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน (ประเสริฐ มาสุปรีดี 2522 : 15)

โชเนล (Schoneell. 1961 : 219) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็ก ระหว่างอายุ 5 - 10 ปี พบว่าเด็กที่มีอายุอยู่ในช่วง

8 - 10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งหมด ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ มีด (Meed. 1963 : 709) ซึ่งได้ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 248 คน โดยการสัมภาษณ์ ปรากฏว่าเด็กที่มีอายุประมาณ 8 ปี มีความสนใจอ่านหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย

สวนิช ศรีสง่า (สวนิช ศรีสง่า 2516 : 77) ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ของเด็กนักเรียนพบว่า เด็กนักเรียนอายุ 8 ปี สนใจการ์ตูนประกอบวรรณคดีและนิทานมากที่สุด และนักเรียนอายุ 9 ปี และ 10 ปี สนใจการ์ตูนตลก ขำขันมากที่สุด

กรมวิชาการ (ศึกษาธิการ 2520 : 35) ได้สำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทย ในปี พ.ศ.2519 โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 1,350 คน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด ซึ่งมีจำนวนถึงร้อยละ 96.48

สมิคร ผลจำรูญ (สมิคร ผลจำรูญ 2522 : 74 - 76) ศึกษา รูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ และความชอบแบบของภาพการ์ตูน โดยจำแนกตามเพศ ระดับชั้น กลุ่มอายุ และความสัมพันธ์ระหว่างความชอบแบบภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 4 และ 6 พบว่า นักเรียนที่มีเพศและกลุ่มอายุต่างกัน แม้จะศึกษาจากการ์ตูนต่างแบบกัน ก็มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ระดับชั้นที่ต่างกัน ทำให้มีผลการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในด้านความชอบแบบของภาพการ์ตูนนั้น เพศ กลุ่มอายุ และระดับชั้น เป็นผลทำให้ความชอบแบบของภาพการ์ตูนแตกต่างกันด้วย ส่วนในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความชอบแบบของภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้นั้น มีความสัมพันธ์กันน้อยมาก

ข้อดีประการสำคัญของหนังสือการ์ตูนในการสอน ได้แก่ ความสามารถในการสร้างความสนใจ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในหมู่นักการศึกษาว่า ความสนใจเป็น

ปัจจัยสำคัญต่อผลการเรียนรู้ ถ้าหากครูได้คัดเลือก และนำไปใช้ร่วมกับวิธีสอนได้
อย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้ว หนังสือการ์ตูนก็จะสามารถเป็นเครื่องมือในการสอน
ที่ทรงประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง (Wittich and Schuller. 1962 : 144)

3. การศึกษาเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนประกอบการสอน

จากการที่ผู้ผลงานวิจัยของนักการศึกษาหลายคนสรุปตรงกันว่าเด็กมี
ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน ทำให้เกิดมีแนวความคิดในการที่จะนำเอาหนังสือ
การ์ตูนมาทดลองใช้ในการเรียนการสอน ครูในสหรัฐอเมริกาต่างก็ทดลองนำมาใช้
ประกอบการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น วิชาภาษาไทย วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา
เป็นต้น ปรากฏว่า ได้ผลดี ช่วยให้เด็กสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น และทำให้
การสอนดีขึ้น (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ 2506 : 59) คินเดอร์
(Kinder. 1959 : 399) กล่าวถึงความคิดเห็นของนักจิตวิทยาและนักการศึกษา
เกี่ยวกับการนำภาพการ์ตูนไปใช้ในการเรียนการสอนว่า การ์ตูนมีคุณค่าทางการ
ศึกษาในแง่ของความกระชับ และการดึงดูดความสนใจ เพราะเนื้อหาเพียงนิดหน่อย
การ์ตูนก็สามารถสื่อความหมายได้ดีกว่าคำยาว ๆ หลาย ๆ คำ เลปติช (Leptich)
ได้ทำการสำรวจการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมศึกษา จำนวน 300
คน ปรากฏผลดังนี้ (Kinder. 1965 : 68 - 69 citing Leptich n.d.)

- 3.1 ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน
- 3.2 นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูนสอน
- 3.3 การ์ตูนมีประโยชน์มากที่สุด สำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา
คณิตศาสตร์ และวิชาภาษาอังกฤษ
- 3.4 ประโยชน์ของการ์ตูนอยู่ที่การใช้เป็นภาพประกอบ การดึงดูด
ความสนใจ การจูงใจ การให้ความชัดเจน การเน้นให้เกิดอารมณ์ขัน
- 3.5 ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือแบบเรียนที่มี
การ์ตูนเป็นภาพประกอบ

โซนส์ (Sones. 1944 : 238 - 239) ทดลองกับนักเรียนเกรด 6 และ 9 ชั้นละ 400 คน โดยให้อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง Wonder Woman ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและงานของ Clara Barton สำหรับกลุ่มควบคุมให้อ่านแบบเรียนธรรมดา ผลการทดลองปรากฏว่า ในการทดสอบครั้งแรก คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอยู่ 10 - 30% แต่เมื่อให้อ่านหนังสือการ์ตูนบ้าง ปรากฏว่า คะแนนการสอบครั้งที่สองสูงขึ้นกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้อ่านแบบเรียนธรรมดากลับทำคะแนนได้ไม่สูงกว่าครั้งแรกมากนัก โซนส์ได้สรุปผลการทดลองไว้ประการหนึ่งว่ากลุ่มทดลองได้เรียนรู้ไปมากที่สุดเท่าที่จะสามารถเรียนได้แล้วจากการอ่านหนังสือการ์ตูนในครั้งแรก การอ่านแบบเรียนครั้งที่สองจึงไม่มีผลต่อการเรียนรู้และการทดสอบครั้งที่สองมากนัก ในขณะที่กลุ่มอ่านแบบเรียนธรรมดายังเรียนรู้ได้ไม่ถึงจุดอิ่มตัวแต่ก็สามารถไปถึงจุดนั้นได้เมื่อได้อ่านหนังสือการ์ตูน การทดลองของโซนส์แสดงให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่าการอ่านแบบเรียนธรรมดา

ประสงค์ สุรสิทธิ์ (ประสงค์ สุรสิทธิ์ 2515 : 36 - 39) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษร บทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษรประกอบภาพการ์ตูน และบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีรูปภาพเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน ปรากฏว่ากลุ่มที่อ่านบทเรียนซึ่งมีรูปภาพเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าอีก 2 กลุ่ม ซึ่งก็สอดคล้องกันกับผลการวิจัยของโซนส์ที่ว่าแบบเรียนที่เป็นการ์ตูนช่วยให้เด็กมีผลการเรียนรู้สูงกว่าแบบเรียนธรรมดา

ประทีน คล้ายนาค (ประทีน คล้ายนาค 2518 : 33 - 38) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนตามปกติที่ใช้อุปกรณ์การสอน เช่น ของจริง รูปภาพ โปสเตอร์ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน และนักเรียนชายหญิงที่ใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนก็มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันด้วย

ประทินกล่าวว่า หากครูจะคัดแปลงบทเรียนธรรมดาที่มีอยู่ให้เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องแล้ว จะสามารถใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนของครูได้คือพอ ๆ กับการใช้อุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายากและมีราคาแพง แต่ประทินก็ย้ำว่า ก่อนที่นักเรียนจะได้อ่านหนังสือบทเรียนการ์ตูน ครูควรจะต้องกล่าวถึงสิ่งที่จะเรียนว่าต้องการให้นักเรียนได้อะไรบ้างจากหนังสือการ์ตูน วิธีอ่านควรจะทำอย่างไรเสียก่อน เพื่อให้ได้ประโยชน์จากหนังสือการ์ตูนมากที่สุด

สุรางค์รัตน์ ณ พัทลุง (สุรางค์รัตน์ ณ พัทลุง 2521 : ข) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนแบบเดิม ใช้เวลาเรียนรวมทั้งการทดสอบเท่ากันพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูน แตกต่างจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการสอนแบบเดิม ซึ่งใช้วิธีการสอนแบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประเสริฐ มาสุปรีดิ์ (ประเสริฐ มาสุปรีดิ์ 2522 : 31 - 32) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนตามปกติ พบว่า กลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จะเห็นได้ว่า การผลิตหนังสือการ์ตูนขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนเป็นสิ่งที่น่าสนใจ น่าทดลองปฏิบัติ ทำหาความสามารถของครู และหาหาความสามารถของนักเทคโนโลยีทางการศึกษา ผู้เกี่ยวข้องเป็นอย่างยิ่ง ในการที่จะวิจัยค้นคว้าหาหลักการที่ดีและเหมาะสมที่สุดในการผลิตหนังสือการ์ตูนเพื่อใช้ประกอบการสอนให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. ความหมายของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

รัตนา ศิริพานิช (รัตนา ศิริพานิช และกมล ภูประเสริฐ 2519 :

3) แบ่งจุดมุ่งหมายออกเป็น 2 ชนิดคือ

1. จุดมุ่งหมายทั่วไป (General Objectives) เป็นจุดมุ่งหมายที่ตั้งขึ้นเป็นแนวกว้าง ๆ ว่าเมื่อเรียนจบแล้วผู้เรียนจะรู้อะไรบ้าง เข้าใจอะไรบ้าง เป็นต้น จุดมุ่งหมายทั่วไปเป็นเพียงกรอบ หรือแนวกว้าง ๆ ที่เขียนไว้ในหลักสูตรเท่านั้น

2. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม (Behavioral Objectives) เป็นจุดมุ่งหมายที่ตั้งขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าหลังจากที่เรียนจบแล้ว ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมที่วัดได้ สังเกตได้ ออกมาอย่างไรบ้าง

เป็รื่อง กุมุท (เป็รื่อง กุมุท - 2517 : 67) ให้ความหมายของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมไว้ว่า หมายถึงข้อความที่กล่าวถึงการกระทำของผู้เรียนที่เขาจะแสดงให้เห็นให้เรารู้เมื่อเขาบรรลุจุดมุ่งหมายแล้ว โดยมากกล่าวเป็นคำกริยาที่สังเกตเห็นได้

Von Haden และ King (มังกร ทองสุคดี 2519 : 20 อ้างอิงมาจาก Von Haden และ King n.d.) กล่าวว่า "ข้อกำหนดอันแจ่มชัดที่บ่งถึงพฤติกรรมของนักเรียนที่ครูผู้สอนตั้งใจจะให้บรรลุผล ฉะนั้นพฤติกรรมที่นักเรียนควรจะได้รับจึงเป็นเป้าประสงค์ของการเรียนรู้ของเด็ก และการสอนของครู"

2. องค์ประกอบของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

เมเจอร์ (Major. 1962 : 12) อธิบายว่า จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่ดีต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการคือ

2.1 บอกพฤติกรรมที่คาดหวัง ที่ต้องการให้เกิดมีขึ้นในตัวผู้เรียน เป็นข้อ ๆ บ่งถึงชนิดต่าง ๆ ของพฤติกรรมที่ยอมรับว่า ถ้าผู้เรียนทำได้ดังนี้แล้ว จึงจะถือว่าผู้เรียนไปถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

2.2 พยายามกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการ โดยอธิบายถึงสภาพการณ์ซึ่งพฤติกรรมนั้นจะเกิดขึ้นลงไปด้วย

2.3 บ่งถึงเกณฑ์ที่จะยอมรับว่า พฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงนั้น ควรมีขนาดไหน จึงจะกำหนดได้ว่าผู้เรียนรู้อะไรแล้ว

เป็รื่อง กุมุท (เป็รื่อง กุมุท 2517 : 67 - 68) กล่าวว่า ควร
ประกอบขึ้นด้วยองค์ประกอบที่มีคุณสมบัติดังนี้

1. บรรยายถึงสิ่งที่ผู้เรียนทำ หรือผลิต
2. แลลง การกระทำ หรือผลิต ของพฤติกรรมของผู้เรียน
3. แลลง สภาวะ หรือเงื่อนไข ที่เกิดพฤติกรรมนั้นขึ้น
4. แลลง มาตรฐาน หรือกำหนด เกณฑ์ที่กำหนดว่า การกระทำ หรือ
ผลิตผล นั้นได้รับการยอมรับ

กมล ฐประเสริฐ (กมล ฐประเสริฐ 2519 : 22 - 23) กล่าวว่า
จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่สมบูรณ์ จะต้องเป็นข้อความที่ประกอบด้วยส่วนสำคัญสามส่วน
คือ

1. ส่วนที่เป็น "พฤติกรรมที่คาดหวัง" หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนจะ
แสดงออกเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน และเป็นพฤติกรรมที่สำคัญ ข้อความที่บ่งถึง
พฤติกรรมที่คาดหวัง ต้องใช้คำที่บ่งถึงการกระทำ เช่น บอกชื่อ อธิบาย เปรียบเทียบ
ให้เหตุผล ฯลฯ
2. ส่วนที่เป็น "สถานการณ์" จะเป็นข้อความที่บ่งถึงสถานการณ์ หรือ
เงื่อนไขที่ครูสร้างขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่คาดหวัง
ออกมาในขณะที่ครูจะทำการวัดผล เช่น สถานการณ์ หรือเงื่อนไข ที่กำหนดไว้ในข้อสอบ
หรือการให้นักเรียนปฏิบัติเพื่อให้รู้ว่าพฤติกรรมที่คาดหวังของนักเรียนจะแสดงออกใน
กรณีใด
3. ส่วนที่เป็น "เกณฑ์" จะเป็นข้อความที่อธิบายให้ทราบว่านักเรียนจะ
ต้องปฏิบัติให้กี่เพียงใด เราจึงจะยอมรับว่านักเรียนมีพฤติกรรมที่คาดหวังนั้นจริง ๆ
หรือสามารถทำสิ่งนั้นได้จริง การกำหนดเกณฑ์โดยทั่วไปจะกำหนดด้วยปริมาณ หรือ
คุณภาพ หรืออาจกำหนดโดยใช้เวลาเป็นหลัก

3. ประโยชน์ของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนไว้มากพอจะสรุปได้ดังนี้

3.1 จูงใจให้เกิดความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้ามากยิ่งขึ้น
(อนันต์ ศรีโสภณ 2520 : 5)

3.2 ช่วยให้มีกำลังใจในการเรียนมากขึ้น (สุมิตร คุณานุกร 2518 : 69)

3.3 ช่วยให้นักเรียนพยายามเรียนให้ถึงเกณฑ์ที่กำหนด (ชม ภูมิภาค 2516 : 171)

3.4 ช่วยแนะวิธีเรียน บอกทิศทางการศึกษา ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จมากขึ้น (ละออ การุณยะวนิช และคนอื่น ๆ 2518 : 50 จันทรเพ็ญ เชื้อพานิช 2519 : 47 ประภัสร นิยมธรรม และคนอื่น ๆ 2518 : 15 สุมิตร คุณานุกร 2518 : 69 อนันต์ ศรีโสภณ 2520 : 5)

3.5 ช่วยให้นักเรียนทราบความสำคัญของเนื้อหาตอนที่เรียน (อนันต์ ศรีโสภณ 2520 : 5)

3.6 ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปโดยง่ายขึ้น (Duchastel and Merrill. 1973 : 53 - 54 สุมิตร คุณานุกร 2518 : 69 จันทรเพ็ญ เชื้อพานิช 2519 : 47)

3.7 ช่วยผู้เรียนในค่านเตรียมตัวฝึกฝนตนเองก่อน และในระหว่างที่เรียนมีโอกาสทดลอง ปรับปรุง แก้ไขตนเอง ก่อนขอความช่วยเหลือจากครู (รัตนศิริพานิช 2518 : 23 - 29 ประภัสร นิยมธรรม และคนอื่น ๆ 2518 : 15)

3.8 นักเรียนจะรู้ว่า มีทางที่จะประเมินผลความก้าวหน้าของตนเองในระยะต่าง ๆ ของการสอน และทราบผลสำเร็จของตน. (เปรี๊ญ ภูมิท 2512 : 4 สุมิตร คุณานุกร 2518 : 69 สำนักงานบริการสื่อสารเพื่อสนับสนุนงานพัฒนาของสหประชาชาติ (เอเซีย) 2520 : 4)

3.9 ผู้เรียนและผู้สอนสามารถร่วมมือกันปรับปรุงจุดมุ่งหมายให้เป็นไปตามความต้องการอย่างมีเหตุผล (รัตนา ศิริพานิช และกมล ภูประเสริฐ 2519 : 23)

3.10 ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรับผิดชอบในงานของตนมากขึ้น (รัตนา ศิริพานิช และกมล ภูประเสริฐ 2519 : 23)

3.11 ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ในวิชานั้นได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ (อนันต์ ศรีโสภา 2520 : 20)

3.12 ช่วยครูในการเตรียมแผนการสอน (ชม ภูมิภาค 2516 : 171 Duchastel and Merrill. 1973 : 53 - 54 รัตนา ศิริพานิช 2518 : 23 - 29 สุมิตร คุณานุกร 2518 : 69 อนันต์ ศรีโสภา 2520 : 8)

3.13 ครูทราบว่าหลังจากเรียนแล้ว ต้องการให้นักเรียนมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง (รัตนา ศิริพานิช 2518 : 47 - 18 สุมิตร คุณานุกร 2518 : 69)

3.14 ใจเป็นเกณฑ์ประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียน (ชม ภูมิภาค 2516 : 171 รัตนา ศิริพานิช 2518 : 23 - 29 สุมิตร คุณานุกร 2518 : 69 อนันต์ ศรีโสภา 2520 : 8 สำเริง บุญเรืองรัตน์ 2518 : 6)

3.15 ช่วยให้ครูสอนตรงกันในเนื้อหาสาระ และตรงเป้าหมาย (อนันต์ ศรีโสภา 2520 : 20)

3.16 เป็นแนวทางจัดกิจกรรมและใช้เทคโนโลยีช่วยสอนได้ตรงเป้าหมาย (เสริมศักดิ์ วิชาลาภรณ์ และเอนกกุล กรี่แสง 2517 : 30 สำเริง บุญเรืองรัตน์ 2520 : 6)

3.17 ช่วยชี้แนะแนวทางพัฒนาหลักสูตร (Duchastel and Merrill. 1973 : 53 - 54)

ประโยชน์ของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมเท่าที่สรุปมานี้ เท่ากับว่าเป็นการ
 ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียน โดยที่ครูเป็นผู้บอกย้ำแก่นักเรียนว่า บทเรียน
 ตรงไหน ตอนใดที่ครูหวังจะให้เขาค้นออกตั้งใจมากเป็นพิเศษ และลบทล้นกันลงมา
 นั่นก็คือ ครูสร้างความสนใจให้กับนักเรียนและเท่ากับนักเรียนได้รู้ตัวว่า ครูหวังจะ
 ให้เขาค้นออกตั้งใจมากเป็นพิเศษในตอนนั้นตอนนี้ (เดโซ สวานานท์ 2503 : 149)
 นาฏเจลิยว สุมาวงศ์ (นาฏเจลิยว สุมาวงศ์ และคนอื่น ๆ 2509 : 53 - 54)
 กล่าวว่า การสอนจะได้ผลดีก็ต่อเมื่อครูรู้จักใช้แรงจูงใจที่เหมาะสม ให้เด็กเกิดความ
 ตีอกการที่จะเรียน โดยใช้แรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก การสอนที่ใช้แรงจูงใจจาก
 ภายในของเด็กย่อมได้ผลดีกว่าการกระตุ้นหรือการเร้าจากภายนอก การใช้แรงจูงใจ
 จากภายนอกจะได้ผลดีก็ต่อเมื่อผู้สอนช่วยให้เด็กเห็นความมุ่งหมายและคุณค่าอันแท้จริง
 ของการเรียนนั้น

แต่อย่างไรก็ตาม แม้จะมีผู้มองเห็นคุณค่า หรือประโยชน์ของจุดมุ่งหมายเชิง
 พฤติกรรมมากสักเพียงใด ก็ยังมีนักการศึกษาหลายคนที่มีความเห็นโต้แย้งการใช้
 จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม ไอส์เนอร์ (Eisner. 1967 : 251 - 282)
 สงสัยว่า จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมจะมีคุณค่าต่อการสร้างหลักสูตร การสอน การเรียนรู้
 หรือไม่ และเชื่อว่าจะไม่มียลต่อผู้เรียน ถ้าหากผู้เรียนไม่เชื่อว่า การสอบครั้งหลังจะ
 สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่วางไว้

โพแฟม (สมิทร คุณานุกร 2518 : 70 - 72 อ้างอิงมาจาก โพแฟม
 n.d.) ก็เป็นอีกผู้หนึ่ง ที่ไม่สนับสนุนการใช้จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เขาเสนอ
 ความคิดไว้หลายอย่าง อาทิ เขาเห็นว่า การเน้นในพฤติกรรมที่มองเห็น ทำให้ละเลย
 พฤติกรรมบางอย่างที่ไม่อาจสังเกตเห็นได้ เช่น ความคิด ค่านิยม ทักษะคติ ความมี
 สุนทรียภาพ ฯลฯ และที่สำคัญ จะทำให้ครูละเลยต่อการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้
 อย่างอื่นไปเสีย คงเหลือแต่การเรียนการสอน เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่สามารถวัดและ
 สังเกตเห็นได้เท่านั้น

4. การวิจัยเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม กับ การเรียนการสอน

คิมเลอร์ และคนอื่น ๆ (Kibler and others. 1974 : 5 - 7) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมไว้ว่า แม้จะมีเหตุผลหลายประการสนับสนุนให้ใช้ แต่ก็ยังมีข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องนี้ และมีการวิจัยเชิงทดลองประมาณ 50 การวิจัย ที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้ แต่ผลของการศึกษาก็ขัดแย้งกันเอง ไม่เปิดโอกาสให้มีการลงความเห็นที่แน่นอนเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการใช้จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมในการเรียนการสอน จากการวิเคราะห์ผลของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมในการสอนเกี่ยวกับการเรียนรู้ พบว่า การวิจัยที่กระทำกันสามารถจำแนกออกได้เป็น 4 ประเภทคือ (Duchastel and Morrill. 1973 : 53 - 69)

ประเภทที่ 1 ศึกษาเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนโดยมีจุดมุ่งหมายในการสอน และไม่มีจุดมุ่งหมายในการสอน จากผลการวิจัย 10 วิจัย มีอยู่ 6 วิจัย ที่ยืนยันว่าจุดมุ่งหมายในการสอนมีผลต่อการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ของโคดี้ (Doty, 1968) ไทแมนน์ (Tiemann. 1968) เอนเกล (Engel. 1968) แบลนนี่ และแมคกี (Blaney and McKie. 1969) และลอเรนซ์ (Lawrence. 1970) และอีก 4 วิจัยพบว่า การเรียนโดยมีจุดมุ่งหมายหรือไม่มีนั้นจะมีผลต่อการเรียนรู้หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือของ สมิท (Smith. 1967) บิชอป (Bishop. 1969) วินเบิร์ก (Weinberg. 1970) และบอร์ดแมน (Boardman. 1970)

ประเภทที่ 2 ศึกษาเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายที่ต้องการ มีการวิจัยอยู่ 7 วิจัยที่ศึกษา และมีเพียงการวิจัยเดียวที่รูปแบบการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายที่ต้องการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติคือของ เยลอน และชมิทท์ (Yelon and Schmidt. 1971) และอีก 6 การวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายที่ต้องการ อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติคือของ บราวน์ (Brown. 1970) สเตดแมน (Stedman. 1970)

ออสวอลด์ และเฟลทเชอร์ (Oswald and Fletcher. 1970) เจนกินส์ และดีโน (Jenkins and Deno. 1971) เปเป้ (Papay. 1971) และอลสัน (Olson. 1971)

ประเภทที่ 3 ศึกษาเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างจุดมุ่งหมายที่ต้องการและบุคลิกภาพของผู้เรียน มีอยู่ 7 การวิจัยที่ศึกษามี 4 วิจัย เห็นว่า จุดมุ่งหมายที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของผู้เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติคือ คุก (Cook. 1969) เอทเทอร์ (Etter. 1969) เมอร์ริล (Merrill. 1970) เมอร์ริล และโทเวล (Merrill and Towle. 1971) และอีก 4 วิจัย พบว่า จุดมุ่งหมายที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของผู้เรียน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือคอนลอน (Conlon. 1970) คูเอเตอร์ (Kueter. 1970) เมอร์ริล และโทเวล (Merrill and Towle. 1972)

ประเภทที่ 4 ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนแบบมีจุดมุ่งหมาย จะใช้เวลาเรียนน้อยกว่าการเรียนที่ไม่มีจุดมุ่งหมาย มี 2 การวิจัยพบว่า การเรียนโดยมีจุดมุ่งหมายสามารถลดเวลาเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติคือ การวิจัยของเมเจอร์ และแมคแคน (Mager and McCann. 1963) ลดเวลาได้ 65% และอัลเลน และแมคโดนัล (Allen and McDonald. 1963) ลดเวลาได้ 50% และอีก การวิจัยหนึ่ง ไม่พบผลแตกต่างแต่ประการใดคือของ สมิท (Smith. 1970)

ส่วนการวิจัยในประเทศไทยนั้น จริยา ลำไย (จริยา ลำไย 2521 : 58) พบว่า การบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมแก่เด็กที่มีความสามารถระดับปานกลาง มีผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สมพงษ์ พงษ์กิจ (สมพงษ์ พงษ์กิจ 2522 : 53 - 54) พบว่า การบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดแก่แก่นักเรียนก่อน และกล่าวซ้ำในลักษณะบอกเล่าขณะศึกษาให้ผลการเรียนรู้ดีกว่าการบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมเป็นระยะ ๆ หรือบอกทั้งหมดแล้วบอกซ้ำเป็นระยะ ๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ (ขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ 2525 : 26 - 27) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมกับที่ไม่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ผลปรากฏออกมาว่า ผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมสูงกว่าผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ไม่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5. ขอบกพร่องของการวิจัยเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

การที่ผลของการวิจัยเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมเกิดขัดแย้งกันจนหาข้อยุติไม่ได้ดังกล่าวนั้น คิมเลอร์ และคนอื่น ๆ (Kibler and others.

1974 : 8) อธิบายว่า อาจเป็นเพราะ

ประการที่ 1 ผู้วิจัยใช้จุดมุ่งหมายในการสอนไม่เป็นมาตรฐาน และข้ามขั้นตอนในการทดลอง และมักจะไม่วางงานตัวอย่างจุดมุ่งหมายในการสอนให้ทราบ จึงยากที่จะวินิจฉัยคุณค่าที่แท้จริงได้

ประการที่ 2 มีผู้วิจัยเพียงสองสามรายที่จัดเตรียมเนื้อหาวิชา และจุดมุ่งหมายในการสอนตามลำดับขั้นการใช้การทดลอง ทั้งนี้เพราะจุดมุ่งหมายในการสอนเป็นของใหม่สำหรับนักเรียนส่วนมาก ฉะนั้นขั้นตอนการฝึกใช้อาจมีส่วนร่วมอย่างสำคัญที่จะตัดสินว่าจุดมุ่งหมายในการสอนนี้ผลต่อการเรียนรู้หรือไม่

ประการที่ 3 มีผู้วิจัยเพียงสองสามรายเท่านั้นที่ได้เตรียมตัวครูให้ใช้จุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ให้ถูกต้อง ด้วยเหตุนี้ จึงยากที่จะลงความเห็นได้เด็ดขาดว่าจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้นั้น ใช้อย่างถูกต้องเหมาะสมในทุกวิจัยที่กล่าวมาแล้วหรือไม่

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด จะเห็นได้ว่า ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพยิ่งขึ้นนั้น น่าจะได้นำประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อที่นักเรียนสนใจ และสนใจในการเรียนอยู่แล้วนั้นสร้างความสนใจและ

ความกระตือรือร้นให้เกิดขึ้น โดยการหาวิธีบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมวิธีใดวิธีหนึ่งที่ทำให้การเรียนรู้สูงขึ้น ดังที่ทราบแล้วว่า บทบาทของตัวแสดงนำมีอิทธิพลที่จะทำให้เด็กเลียนแบบทัศนคติ และเกิดพฤติกรรมตามต้องการได้ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเมื่อเราผนวกประโยชน์ดังกล่าวเข้าด้วยกัน ก็จะทำให้เราสามารถผลิตหนังสือการ์ตูนที่มีคุณภาพต่อการเรียนการสอนได้เป็นอย่างมาก เป็นการรู้จักใช้แรงจูงใจอย่างเหมาะสม เด็กก็จะเกิดความต้องการที่จะเรียน และส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้นได้

ฉะนั้นผู้วิจัยจึงต้องการทราบผลว่า ถ้านำเอาคุณสมบัติของหนังสือการ์ตูนมารวมกับคุณสมบัติของการบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม และการจูงใจโดยนำบทเรียนมาจัดทำเป็นการ์ตูนเรื่อง ที่ใช้วิธีบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมต่างกัน จะทำให้ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ แตกต่างกันหรือไม่เพียงใด

วิธีดำเนินการทดลอง

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดพลับพลาชัย เขตป้อมปราบ กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 จำนวน 60 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ตามลำดับการสุ่มดังนี้

1. สุ่มเขตโรงเรียนประถมศึกษาในกรุงเทพมหานครมา 1 เขต ได้เขตป้อมปราบ
2. เลือกเฉพาะโรงเรียนที่มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพียงพอในการทดลองภายในเขตป้อมปราบ แล้วสุ่มมา 1 โรงเรียน ได้โรงเรียนวัดพลับพลาชัย
3. สุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดพลับพลาชัยมา 60 คนและสุ่มนักเรียนแต่ละคนเข้ากลุ่ม 2 กลุ่ม แล้วกำหนดเป็นกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 โดยวิธีสุ่ม

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย

1. หนังสือการ์ตูนเรื่อง 2 เรื่อง คือเรื่องไปขายผัก และความรู้จากบ้านคุณยาย เรื่องละ 2 ชุดคือ
 - 1.1 หนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน
 - 1.2 หนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะที่ดำเนินเรื่องซ้ำอีก

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ จากเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนเรื่องทั้ง 2 เรื่อง

เครื่องมือในการทดลองดังกล่าว มีวิธีการจัดสร้างดังนี้

1. การสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง

1.1 นำแบบเรียนสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกระทรวงศึกษาธิการ และแผนการสอนของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมาศึกษาหาหัวข้อเรื่องที่จะนำมาทำเป็นหนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยหารือกับผู้ชำนาญการเขียนการ์ตูน เลือกหัวข้อเรื่อง "ไปขายผัก" และ "ความรู้จากบ้านคุณยาย" ในหมวดมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

1.2 กำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม ให้สอดคล้องกับเนื้อหา อ่านความสะดวกให้กับนักเรียน และการเขียนข้อทดสอบ

1.3 จัดทำต้นฉบับดังนี้

1.3.1 หนังสือการ์ตูนเรื่องโดยตัวละครที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน

1.3.2 หนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยตัวละครที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก

1.4 จัดพิมพ์เป็นรูปเล่ม

1.5 นำไปทดลองพร้อมกับแบบทดสอบ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคาราคาม นำผลมาเป็นแนวทางปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ในการทดลองจริงต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

2.1 ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบทดสอบ การเขียนข้อทดสอบ และการวิเคราะห์ข้อทดสอบ

2.2 เขียนข้อทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก สำหรับเนื้อหาของการรู้เรื่องทั้งสองเรื่อง เรื่องละ 30 ข้อ

2.3 นำข้อทดสอบไปทดลองกับนักเรียนในกลุ่มที่เรียนจากการรู้เรื่องตามข้อ 1.5

2.4 นำข้อทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก โดยใช้เทคนิค 27% ของกลุ่มสูง และกลุ่มต่ำ (ชวาล แพริตกุล 2508 : 275 - 323) แล้วเปิดตารางหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก (p, r) จากตารางวิเคราะห์ข้อทดสอบของจุง เคห์ ฟาน (Fan, 1952 : 1 - 32) คัดเลือกข้อทดสอบที่ค่าความยากง่ายระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก .20 ขึ้นไปไว้ใช้เรื่องละ 20 ข้อ และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบซึ่งได้คุณภาพของแบบทดสอบทั้งตาราง 1

ตาราง 1 คุณภาพของแบบทดสอบ

เนื้อหา	N	$\bar{X}$	S^2	r_{tt}	p	r
ไปขายผัก	20	11.65	11.48	0.7147	.50-.70	.36-.66
ความรู้จากบ้านคุณยาย	20	15.17	14.89	0.7067	.29-.76	.25-.67

การดำเนินการทดลอง

ในการวิจัยเชิงทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองดังนี้

1. กำหนดให้กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 อ่านหนังสือการรู้เรื่องที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยให้กลุ่มทดลอง 1 อ่านหนังสือการรู้เรื่องโดยตัวเองที่ดำเนินการเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน และกลุ่มทดลอง 2

อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมด
ก่อนเริ่มเรียน แล้วกลาวว่าจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก

2. ผู้วิจัยทำการทดลองวันละ 1 เรื่อง เมื่อกลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือ
การ์ตูนเรื่องจบ ก็ทดสอบทันที โดยใช้เวลารวมกันเรื่องละ 30 นาที ใช้เวลาทดลอง
2 วัน

3. นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน โดยใช้วิธี 0 - 1 (Zero-One
method) โดยมีเกณฑ์ว่า ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือไม่ตอบเกิน
หนึ่งแห่งในข้อเดียวกันให้ 0 คะแนน

4. รวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์ต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ 27% ของกลุ่มสูงและ
กลุ่มต่ำ (ชวาล แพทย์กุล 2508 : 275 - 323)
2. การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ใช้สูตร KR -21 ของคูเดอร์
ริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson. 1939 : 681 - 687)
3. หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของข้อมูล (Ferguson. 1971 : 45)
4. คำนวณหาค่าความแปรปรวน (S^2) (Ferguson. 1971 : 62)
5. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย ด้วยวิธี t-test แบบ
Independent (ลวัน สายยศ และอังคณา สายยศ 2524 : 96)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

- n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
 $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนวัดผลการเรียนรู้
 s^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนน

หลังจากนำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งอ่านการรู้เรื่องก่อนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจบแล้ว ผู้วิจัยได้นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ปรากฏผลดังตารางต่อไป

ตาราง 2 ค่าสถิติพื้นฐานและผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	s^2	t
กลุ่มทดลอง 1	30	23.2667	26.892	* 2.1749
กลุ่มทดลอง 2	30	25.8667	15.982	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 แสดงว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ ผลการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งเรียนจากหนังสือการรู้เรื่อง โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะที่ดำเนินเรื่องซ้ำอีกมากกว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งเรียนจากหนังสือการรู้เรื่อง โดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน

บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ใช้วิธีบอกจุดมุ่งหมาย
เชิงพฤติกรรมต่างกัน

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ผลการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเรียนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องโดยตัวเอกที่
ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แตกต่างจากผล
การเรียนรู้ ซึ่งเรียนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมาย
เชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวว่ายจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดพลับพลาชัย เขตป้อมปราบ กรุงเทพมหานคร
ซึ่งกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 จำนวน 60 คน แบ่งเป็น
กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองมีดังนี้

2.1 หนังสือการ์ตูนเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นจากเนื้อหาของเรื่อง
"ไปรษณีย์" และ "ความรู้จากบ้านคุณยาย" ในหนังสือแบบเรียนสร้างเสริม
ประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 ชุดคือ หนังสือการ์ตูนเรื่องโดย
ตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน กับหนังสือ

การรู้เรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก

2.2 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ซึ่งเรียนจากหนังสือการรู้เรื่อง ตามข้อ 2.1 เรื่องละ 20 ข้อ แต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก

3. ดำเนินการทดลอง โดยมีขั้นตอนคือ ให้กลุ่มทดลอง 1 เรียนจากหนังสือการรู้เรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน และให้กลุ่มทดลอง 2 เรียนจากหนังสือการรู้เรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก แล้วจึงให้ทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทันที การทดลองใช้เวลา 2 วัน วันละ 1 เรื่อง เรื่องละ 30 นาที จากนั้นรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์ต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล กระทำโดยนำข้อมูลที่ได้มาคำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน แล้ววิเคราะห์หาความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย ด้วยวิธี t -test แบบ

Independent

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าปรากฏว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเรียนจากหนังสือการรู้เรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก มากกว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งเรียนจากหนังสือการรู้เรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ นั่นคือ ผลการเรียนรู้

34

ของนักเรียนซึ่งเรียนจากหนังสือการคูณเรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมาย
เชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก
แตกต่างจากผลการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเรียนจากหนังสือการคูณเรื่องโดยตัวเอก
ที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น การเรียนจากหนังสือการคูณเรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนิน
เรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายใน
ขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก จะทำให้ผลการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าการเรียนจากหนังสือ
การคูณเรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน
เมื่อตัวเอกที่ดำเนินเรื่องได้จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก
สามารถทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงกว่าการเรียนโดยให้ตัวเอกที่ดำเนินเรื่อง
บอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียนเพียงครั้งเดียว ซึ่งสอดคล้องกับ
แนวคิดของ กิงแกว อัครดาร์ (กิงแกว อัครดาร์ 2513 : 8) ที่ว่า บทบาท
ของตัวละครย่อมมีสิ่งดึงดูดใจให้บุคคลเลียนแบบ อันเป็นความสำคัญต่อพฤติกรรมของ
แต่ละบุคคลและเด็กจะเลียนแบบลักษณะและการกระทำที่ใดเห็นแบบอย่าง (ดวงเดือน
พันธุ์นาวัน และเพ็ญแข ประจักษ์ปัจฉิม 2520 : 8 - 12) และยังสอดคล้อง
กับแนวความคิดของ เดโซ ส่วนานนท์ (เดโซ ส่วนานนท์ 2503 : 149) ที่ว่า
ความจริงใจที่จะเรียนนั้น ครูจะต้องเป็นผู้บอกย้ำแก่นักเรียนว่า บทเรียนตรงไหน
ก่อนไหน ที่ครูหวังให้เขาค้นออกตั้งใจมากเป็นพิเศษ และลดหลั่นลงมาเท่านั้นเท่ากับ
ครูสร้างความจริงใจให้กับนักเรียน และเท่าที่นักเรียนได้รู้ตัวว่า ครูหวังจะให้เขา
ค้นออกตั้งใจมากเป็นพิเศษ ตอนนั้น ตอนนั้น และตรงกับความเห็นของนาฏเจลิยว
สุมาวงศ์ (นาฏเจลิยว สุมาวงศ์ และคนอื่น ๆ 2509 : 53 - 54) ที่กล่าวว่า
อะไรแรงจูงใจจากภายนอกจะได้ผลดีก็ต่อเมื่อผู้สอนช่วยให้เด็กเห็นความมุ่งหมาย
และคุณค่าอันแท้จริงของการเรียนนั้น

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการจัดทำแบบเรียนเป็นหนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยคำนึงถึงการสร้างคุณค่าให้กับการ์ตูนเรื่องและ/หรือ หนังสือการ์ตูน โดยจัดให้มีหน้าพิเศษบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม และในขณะดำเนินเรื่องก็มีข้อความกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายนั้นซ้ำอีก เพื่อเตือนความจำในเรื่องของความมุ่งหมายในการอ่าน ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องว่า เนื้อหาของการ์ตูนแบบใดที่ควรย้ำจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมมากที่สุด
2. ควรศึกษาถึงสื่ออื่น ๆ เช่น สไลด์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิดยู ที่ใช้ในการเรียนการสอนว่าจะมีการย้ำจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมวิธีใดบ้าง ที่ส่งผลต่อความสนใจ และผลการเรียนของนักเรียนมากที่สุด

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กมล ภูประเสริฐ "ความเข้าใจเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม" ประชาศึกษา

28(4) : 18 - 23 พฤษภาคม 2519

"การรู้ตน : ศิลปะของอารมณ์ขัน" ประชาชาติ 69 : 36 - 49 มีนาคม 2518

กิ่งแก้ว อัคราการ วรรณกรรมจากบ้านใน หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู

2513, 444 หน้า

กิติมา ปรีดีคัลล ปรัชญาการศึกษา โรงพิมพ์ประเสริฐการพิมพ์ 2520, 196 หน้า

ขวัญชัย เหมือนเผ่าพงษ์ การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่อง

ที่ระบุและไม่ระบุจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม ปริทัศน์นิพนธ์ กศ.ม.มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 82 หน้า อัดสำเนา

จริยา ลำไย อิทธิพลของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา

คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปริทัศน์นิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร 2521, 71 หน้า อัดสำเนา

จันทร์เพ็ญ เชื้อพานิช "ประเมินผลการสอนแบบ Keller Plan" ครูศาสตร์

6(3) : 47 กันยายน - ตุลาคม 2519

ธม ภูมิภาค เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา ประสานมิตร ม.ป.ป., 344

หน้า

_____ จิตวิทยาการเรียนการสอน ไทยวัฒนาพานิช 2516, 238 หน้า

ชวาล แพรัตกุล การประเมินการสอนในประเทศไทย โรงพิมพ์ไทยแบบเรียน

2509, 206 หน้า

_____ เทคนิคการวัดผล พิมพ์ครั้งที่ 3 ไทยวัฒนาพานิช 2508, 452 หน้า

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจจนิก จริยธรรมของเยาวชนไทย

สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520,

339 หน้า

เคโซ สวานานนท์ จิตวิทยาสำหรับครูและผู้ปกครอง โรงพิมพ์รุ่งเรืองรัตน์ 2503,

335 หน้า

นาฏเจลิยว สุมาวงศ์ และคนอื่น ๆ ระเบียบวิธีสอนทั่วไป พิมพ์ครั้งที่ 3

วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร 2509, 172 หน้า

นิพนธ์ ศุขปรีดี และลัดดา ศุขปรีดี เทคโนโลยีทางการศึกษา ชลบุรี มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน 2517, 167 หน้า

ประทีน คล้ายนาค การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสอนด้วยหนังสือการ์ตูน กับการสอนตามปกติ

ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2518, 149

หน้า อุดสาเนา

ประภัสร นิยมธรรม และคนอื่น ๆ การพัฒนาและการประเมินผลจุดประสงค์เชิง

พฤติกรรม บรรณกิจ 2518, 120 หน้า

ประสงค์ สุรสิทธิ์ การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความเข้าใจ

ของนักเรียนจากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษร บทเรียน

ภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน และบทเรียนภาษาอังกฤษที่ผูก

เนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม.

วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2515, 69 หน้า อุดสาเนา

ประเสริฐ มาสุปรีดี การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสร้างเสริม

ประสบการณ์ชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การสอนด้วยหนังสือ

การ์ตูน กับการสอนตามปกติ ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร 2522, 36 หน้า อุดสาเนา

เป็รื่อง กุมุท แบบเรียนโปรแกรมเรื่องการตั้งจุดมุ่งหมายในการสอน โรงพิมพ์

มิตรสยาม 2512, 60 หน้า

แบบเรียนโปรแกรมเรื่องการตั้งจุดมุ่งหมายในการสอน โรงพิมพ์มิตรสยาม

2517, 69 หน้า

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ "ข้อจำกัดของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม" วิทยาสาร

30(2) : 10 - 12 มกราคม 2522

มังกร ทองสุขี "วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม" วิทยาสาร 27(33) : 20 - 21

กันยายน 2519

รัตนา ศิริพานิช จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมสำหรับใช้ในวงการศึกษาไทย กรุงเทพมหานคร

การพิมพ์ 2518, 80 หน้า

รัตนา ศิริพานิช และกมล ภูประเสริฐ จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมและการวิเคราะห์

ลำดับขั้นของการเรียนรู้ กรุงเทพมหานครการพิมพ์ 2519, 86 หน้า

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ หลักการวิจัยทางการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2

ทวีกิจการพิมพ์ 2524, 286 หน้า

ละออ การุณยะวนิช และคนอื่น ๆ วิธีสอนทั่วไป โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม 2518,

266 หน้า

ลาวรรณ โฉมเฉลา ผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาตอนปลาย (ป.5 - ป.7) วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย 2504, 80 หน้า อักษรสำเนา

วิริยะ สิริสิงห์ บรรณาธิการ การเขียนเรื่องสำหรับเด็ก สุริยาสาสน์ 2524,

118 หน้า

ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมวิชาการ รายงานการสำรวจความสนใจและรสนิยม

ในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

2520, 43 หน้า

สมควร อภัยพันธุ์ จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน พิมพ์ครั้งที่ 2 สมาคม

สังคมศาสตร์ 2513, 375 หน้า

สมพงษ์ พงษ์กิจ การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้วยการบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

วิธีต่าง ๆ ในการใช้สื่อการสอนวิชากิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรมไทย ชั้น ม.1

ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 67

หน้า อักษรสำเนา

สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ คู่มือการใช้โสตทัศนวัสดุ มงคลการพิมพ์ 2506,
422 หน้า

สมัคร ผลจำรูญ รูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ
ประถมศึกษา ปริชญานีพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2522, 91 หน้า อัดสำเนา

สำนักงานบริการสื่อสารเพื่อสนับสนุนงานพัฒนาของสหประชาชาติ (เอเซีย) การเตรียม
จุดมุ่งหมายในการสอน จงเจริญการพิมพ์ 2520, 60 หน้า

สำเร็จ บุญเรืองรัตน์ การปฏิรูปการศึกษา ไทยวัฒนาพานิช 2520, 192 หน้า
โปรแกรมการสอนเรื่องการตั้งวัตถุประสงค์ของการสอนเชิงพฤติกรรม
โรงพิมพ์เจริญพัฒน์ 2518, 67 หน้า

อิทธิพลของการทดสอบที่มีต่อการเรียนรู้ในเนื้อหาบางประการในวิชา
คณิตศาสตร์ของกลุ่มนักเรียนที่มีสมรรถภาพในการเรียนต่างกัน ปริชญานีพนธ์
กศ.ม.วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2512, 80 หน้า อัดสำเนา
สุขสมร ประพัฒน์ทอง อิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็ก และการอบรมเลี้ยงดู
ที่มีต่อพฤติกรรมไฝ่สัมฤทธิ์ของเด็กไทย ปริชญานีพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์ 2521, 183 หน้า อัดสำเนา

สุมิตร คุณานุกร หลักสูตรและการสอน โรงพิมพ์ชวนพิมพ์ 2518, 259 หน้า
สุรางค์รัตน์ ณ พัทลุง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสุขศึกษา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอน
แบบเดิม วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2521, 138 หน้า
อัดสำเนา

สุนัน ศรีสง่า การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ
8 ปี 9 ปี และ 10 ปี ปีการศึกษา 2515 ปริชญานีพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัย
วิชาการศึกษา ประสานมิตร 2516, 87 หน้า อัดสำเนา

เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ และเอนกกุล กรี่แสง หลักเบื้องต้นของการวัดผลการศึกษา
โรงพิมพ์พิฆเนศวร 2517, 234 หน้า

อนันต์ ศรีโสภา การวัดและการประเมินผลการศึกษา ไทยวัฒนาพานิช 2520,
251 หน้า

อรรถัย ชื่นมณูชัย จิตวิทยาสังคมขั้นสูง นนทบุรี โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิง
ปากเกร็ด 2519, 238 หน้า

Bandura, Albert. Social Learning Theory New Jersey, Prentice-Hall,
Inc., 1977. 247 p.

Dixon, David., Janes Johnson and Eli Saltz. "Training Disadvantaged
Preschoolers on Various Fantasy Activities: Effects on Cognitive
Function and Impulse Control," Child Development. 2:367-379,
June, 1977.

Duchastel P.C., and P.F. Merrill. "The Effects of Behavioral
Objectives on Learning : A Review of Empirical Studies,"
Review of Educational Research. 43:53-69, Winter, 1973.

Eisner, E.W. "Educational Objective : Help or Hindrance," School
Review. 75:251-282, 1967.

Fan, Chung-Teh. Item Analysis Table. Princeton, New Jersey
Educational Testing Service, 1952. 32 p.

Frank, Josette. Your Child's Reading Today. Garden City, New York,
Doubleday and Company, Inc., 1954. 328 p.

Ferguson, George A. Statistical Analysis in Psychology and
Education. 3rd. ed., New York, McGraw-Hill Book Company, 1971.
492 p.

Kibler, Robert J., and others. Objectives for Instructional and
Evaluation. Boston, Allyn and Boston Inc., 1974. 203 p.

Kinder, James S. Audio-Visual Materials and Techniques. 2nd.ed.,
New York, American Book Company, 1959. 592 p.

Using Audio-Visual Materials in Education. New York,
American Book Company, 1965. 199 p.

Kuder, G.F. and M.W. Richardson. "The Calculation of Test Reliability
Coefficients Based upon the Method of Rational Equivalence,"
Journal of Educational Psychology. 30:681-687, 1939.

- Mager, Robert F. Preparing Instructional Objectives. Palo Alto, California, Fearon Publishers, 1962. 60 p.
- McClellan, David C. The Achieving Society. New York, D. Van Nostrand Company, Inc., 1961. 512 p.
- Meed, Nagarett. "Reading Interest in First Grades," Elementary English. 11 : 707-711, November, 1963.
- 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. 238-239, December, 1944.
- Thorndike, Robert L. "Words and the Comics," Journal of Experimental Education. 110-113, December, 1941.
- Wittich, Walter A. and Charles F. Schuller. Audio-Visual Materials, Their Nature and Use. 3rd ed., New York, Harper and Brothers Publishers, 1962. 500 p.

ពាក្យស្នើ

ภาคผนวก ก.

คาสติติของการวิเคราะห์แบบทดสอบ

ค่า P_H , P_L , p และ r ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อทดสอบวัดผลการเรียนรู้
จากหนังสือการ์ตูนเรื่องไปขายผัก

ข้อที่	P_H	P_L	p	r
1	.86	.33	.61	.55
2	.86	.52	.70	.39
3	.86	.43	.66	.47
4	.86	.33	.61	.55
5	.81	.38	.60	.45
6	.81	.38	.60	.45
7	.86	.38	.64	.51
8	.86	.52	.70	.39
9	.81	.43	.63	.40
10	.81	.48	.65	.36
11	.86	.19	.53	.66
12	.81	.19	.50	.61
13	.86	.26	.57	.60
14	.86	.43	.66	.47
15	.86	.24	.56	.62
16	.86	.33	.61	.55
17	.81	.29	.56	.52
18	.86	.38	.64	.51
19	.86	.19	.53	.66
20	.81	.33	.58	.49

ค่า P_H , P_L , p และ r ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อทดสอบวัดผลการเรียนรู้
จากหนังสือการ์ตูนเรื่องความรู้จากบ้านคุณยาย

ข้อที่	P_H	P_L	p	r
1	.81	.38	.60	.45
2	.85	.52	.69	.33
3	.85	.52	.69	.33
4	.71	.47	.59	.25
5	.90	.19	.29	.25
6	.71	.42	.57	.30
7	.90	.48	.71	.49
8	.86	.23	.56	.63
9	.57	.33	.45	.25
10	.86	.19	.76	.67
11	.76	.33	.54	.43
12	.90	.24	.59	.66
13	.90	.38	.66	.57
14	.86	.23	.56	.63
15	.76	.42	.59	.35
16	.90	.38	.66	.57
17	.86	.28	.58	.59
18	.90	.33	.64	.60
19	.90	.29	.62	.63
20	.81	.24	.53	.56

ภาคผนวก ข.
การรู้เรื่องและแบบทดสอบ

การ์ตูน สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ประถม 4

ไปขายผัก



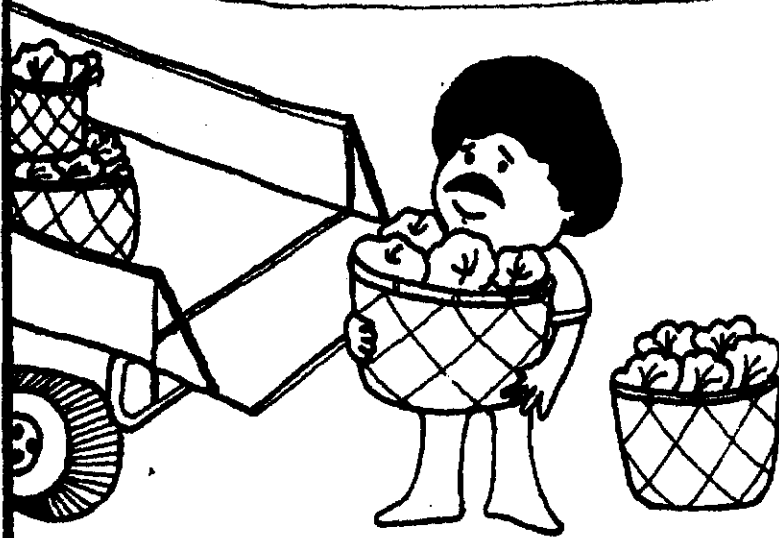
กรมวิชาการ เรื่อง บรรยาย ทวีพร ทองคำใบ
ภาพ ชูเกียรติ เกิดอุดม



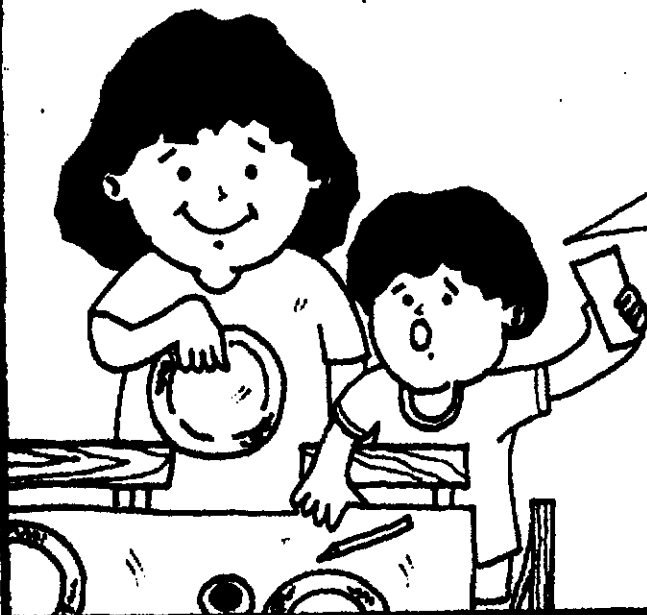
สวัสดิ์ดีครับเพื่อน ๆ วันนี้วันหยุด
 โทณะไปช่วยพ่อขายผักที่ปากคลอง
 ตลาด พ่อบอกโทณะว่าพ่อกลับมาก
 แล้ว โทณะก็ทำอะไรก็ได้
 ให้อะไร เพื่อน ๆ คิดว่า โทณะก็
 ไปได้หมากที่พ่อบอกหรือเปล่าครับ
 คิดหมดทุกคนครับ

1. โทณะชอบคิดเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวกันดีไหมให้เด็กนักเรียนได้ถูกใจ
2. โทณะรู้จักการปฏิบัติตนเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน
3. โทณะชอบคิดเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อของศาสนาพุทธมากน้อยแค่ไหนได้ถูกใจ
4. โทณะเปลี่ยนเสื้อผ้ามาหลายครั้งหรือยังในเมื่อ และสนใจได้
5. บอกวิธีปฏิบัติตนในทางที่ดีงามหรือยังได้ถูกใจ
6. ชอบคิดเรื่องเกี่ยวกับความรักของพ่อแม่หรือไม่ได้ถูกใจ
7. โทณะบอกได้ว่าทำไมให้เด็กนักเรียนได้รู้ของของของของของของ
8. ชอบคิดเรื่องเกี่ยวกับของของ และสิ่งของของของได้ถูกใจ
9. บอกว่าของของของของของของของของของของของของของของของของ
10. บอกวิธีปฏิบัติตนเป็นลูกที่ดี ของพ่อ - แม่ได้ถูกใจ

พ่อของโหนมีชื่อ ทานติ ชู้ทนต์
เป็นลุงใหญ่บ้านอยู่ตำบลโพธิ์ทอง
จากบ้านอีก และเมื่อถึงพ่อมาก พ่อเป็นพ่อแทน
สามีบ้านอีกไม่เอาที่มากของพ่อมาก ทานติ
พ่อของมามีชื่อทนต์พ่อของ โหนทนต์
และไม่ต้องห่วงพ่อทนต์มาก



โหน ขึ้นแล้วก็จะรีบมาต่อเดินทางกันเถอะ
เพื่อรีบมาส่งตามสัญญาที่พ่อจะนำไปขาย
รีบมาซื้อหรือยัง ?

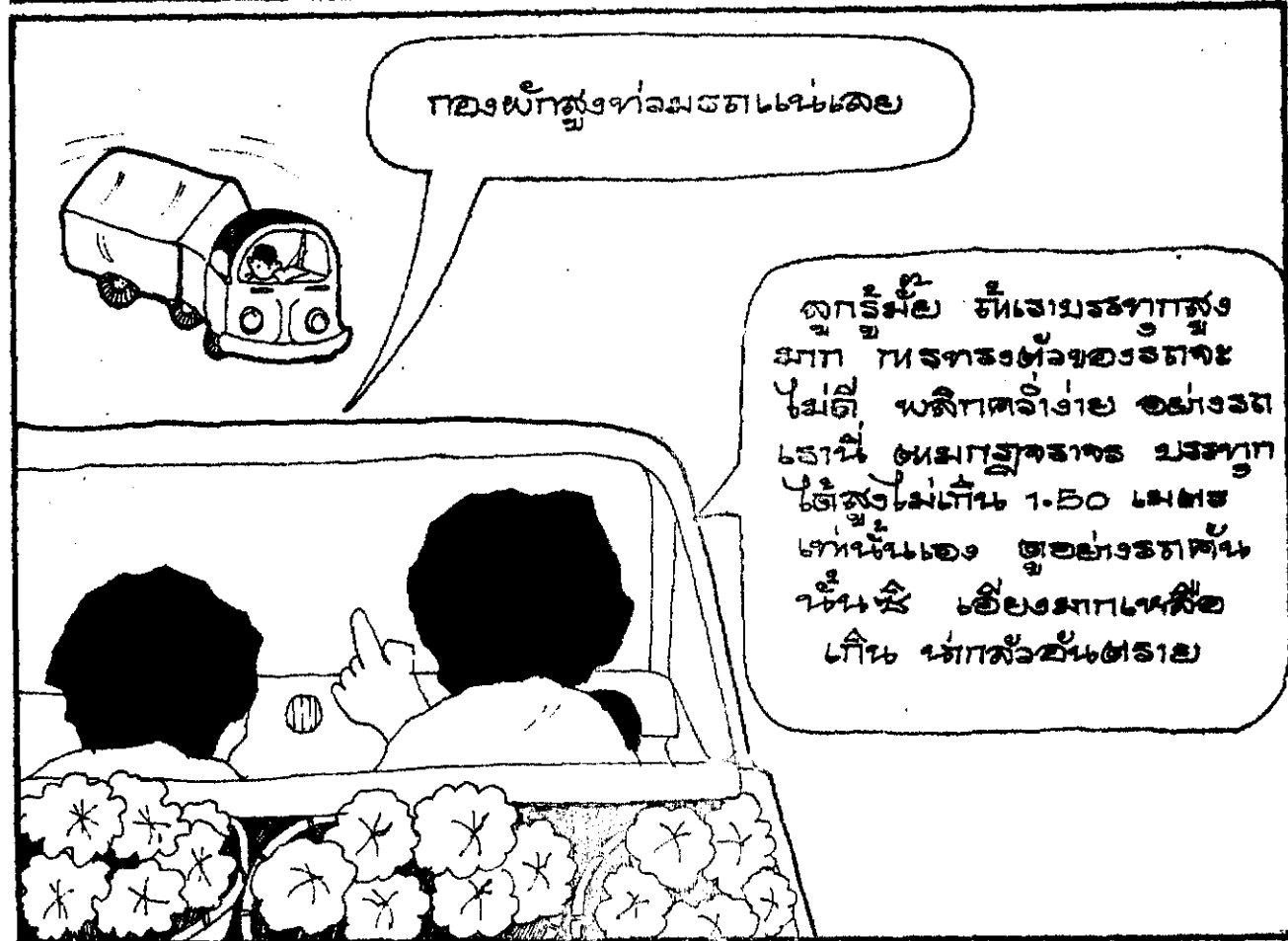


โหนก็ได้อั่งแต่เมื่อคืนนี้
ตาม พ่อของมามีชื่อทนต์ที่ซื้อ



พ่อครับ ทำไมพ่อไม่บรรทุก
เหล็กมาหาคะครับ ในเมื่อพ่อ
บรรทุกเหล็กหนักมาสองกิโล
กรัมก็หนัก เราจะได้เห็นของมาก
ๆครับ

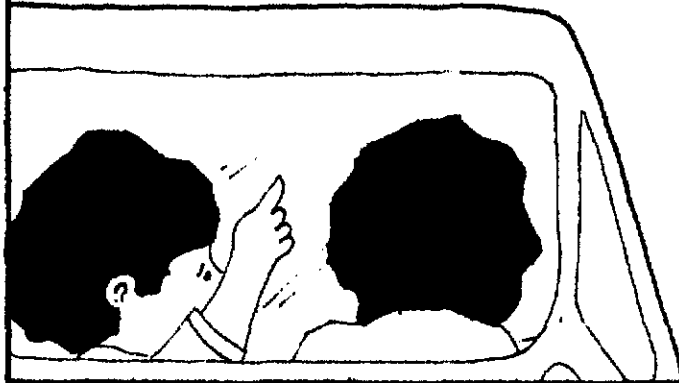
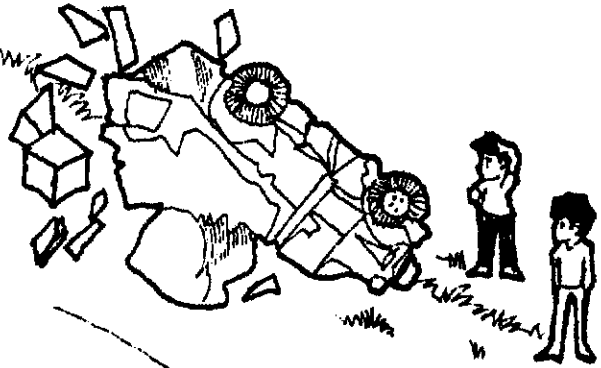
ไม่ได้หรอกลูก ที่พ่อบรรทุกเหล็ก
มาหาคะ 2000 กิโลกรัม ลูก
จะหิ้วเหล็กหนักกว่า
มันจะเป็นไร



ทางบ้านกำลังมาหาเหล็กแล้ว

ลูกครับ ที่พ่อบรรทุก
มาก เพราะพ่อของพ่อ
ไม่ได้ พลังการถ่าย อย่าง
เราเห็น หนักกว่าของ พ่อ
ได้สูงไม่เกิน 1.50 เมตร
เท่านั้นเอง ดูอย่างรถคัน
นั้นสิ หนักมากเหลือ
เกิน หนักกว่านั้นหลาย

อ้อ! พ่อครับ ทรายปรงจาก
ต้นนั้นใช้ครับ มันน่าจะดี



พ่อครับ ถ้าเราขายไม้ได้ราคาสูง เราคงจะไปบอกทางบ้าน
ว่าไม้ที่ตัดได้ใหม่ครับ เราจะได้เงินเยอะๆ
ไว้นะครับ

ก็อาจได้เงินได้มากแต่ละยะหนึ่งเท่านั้นเอง
แต่เดี๋ยวนี้ ถ้าเราตัดไม้มาเรื่อยๆ เราก็คงเลิกขาย
ไม้ในที่สุดพ่อ



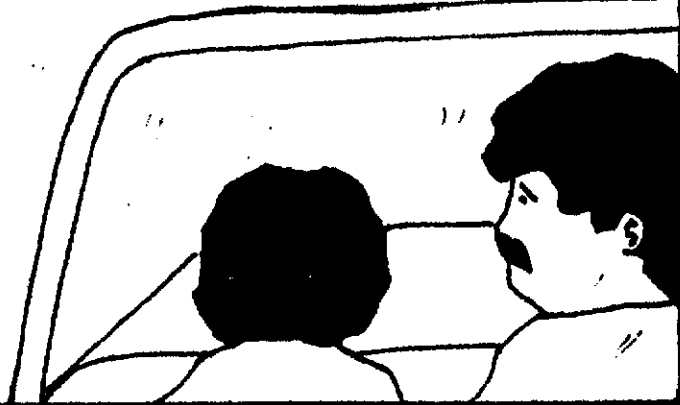
โหมง จิตติพล่วงใจคนโลก จะทำอะไรไรดีของมอ
 ใจให้ไกล อย่างทำอะไรไรโดยเห็นแก่ประโยชน์
 เหนียวหนำนี้ เมื่อเราอยู่ในสังคม เราต้อง
 มีเพื่อน เพื่อนที่ดีก็ควรมีความซื่อสัตย์ต่อกัน
 พอลื้ได้เป็นผู้นิ่งหรือบ้างก็เพราะกลัวคนอื่น
 นี่แหละโหมงเอ๊ย

พล่อนี่ขอลดเลย มีท่า
 จิตตุมุก็รักพล่อน โหมง
 จะเอาอย่างพล่อนบ้าง



นี่หัดมันหมดโลก
 เราจะทำใจซื่อซื่อแล้วเราใจ
 แฉกๆอย่างนี้ หรือแก้สแทน
 ใจซื่อซื่อ

ก็ทำอะไรดลใจให้แก้ไข
 ใจให้ได้อย่างปลอดภัยก่อน นี่
 ทรงอีกนาน ตอนนี้อยู่ก็ควร
 ระวังกันไว้ให้มันอย่าง
 ประหยัด

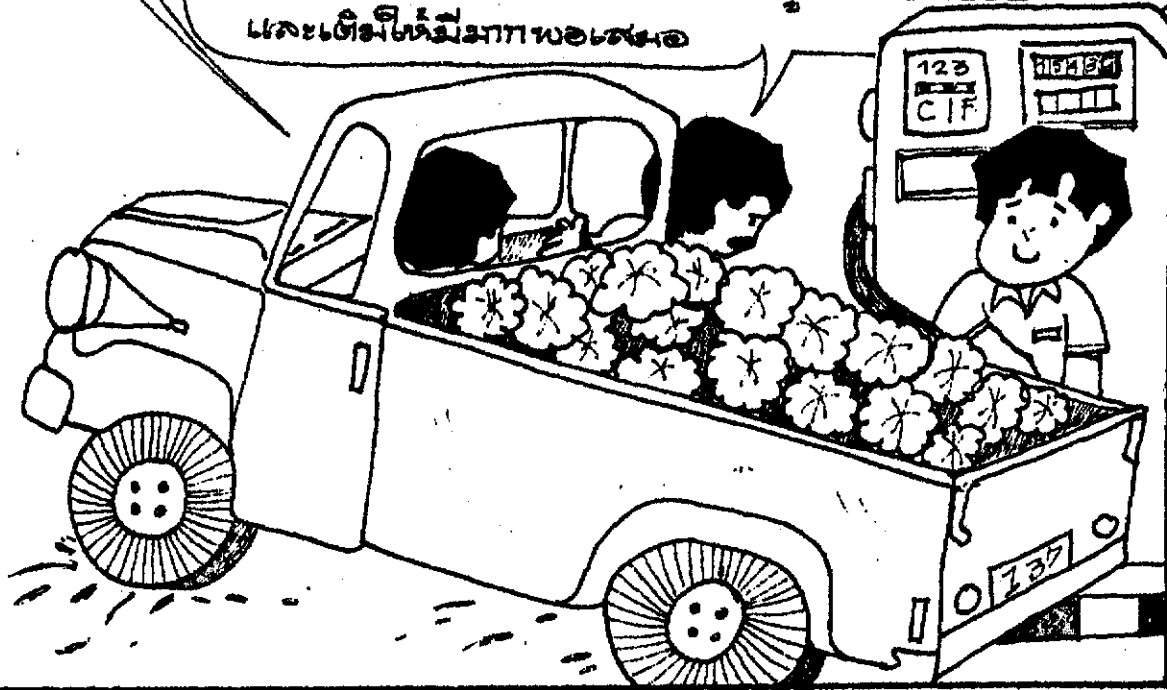


ເຕີມເຈັມ 200 ຕູ້ເຈັມແກ້ວຂາດລົງ

ທ່ານບໍ່ໄດ້ຮັບເຈັມແກ້ວຂາດລົງ

ເຈັມແກ້ວຂາດລົງ
ຈະຮ່ວມກັບ

ສິນເສື້ອນທີ່ໃຫ້ທ່ານໄດ້ສົ່ງສະດວກ ແລະຮ່ວມ
ອັກສະເສື້ອນທີ່ ເຈັມແກ້ວຂາດລົງໃຫ້ເລີຍມື້ນີ້
ແລະເຕີມໃຫ້ມີມາກພອດເສດ



ພວກຂັບຄັນນີ້ບໍ່ໄດ້
ພວກຂັບເຈັມ ຂີ້ເຈັມ

ນີ້ພວກຂັບ 80 ກມ./ໝ. ແລ້ວ
ຂັບເຈັມ

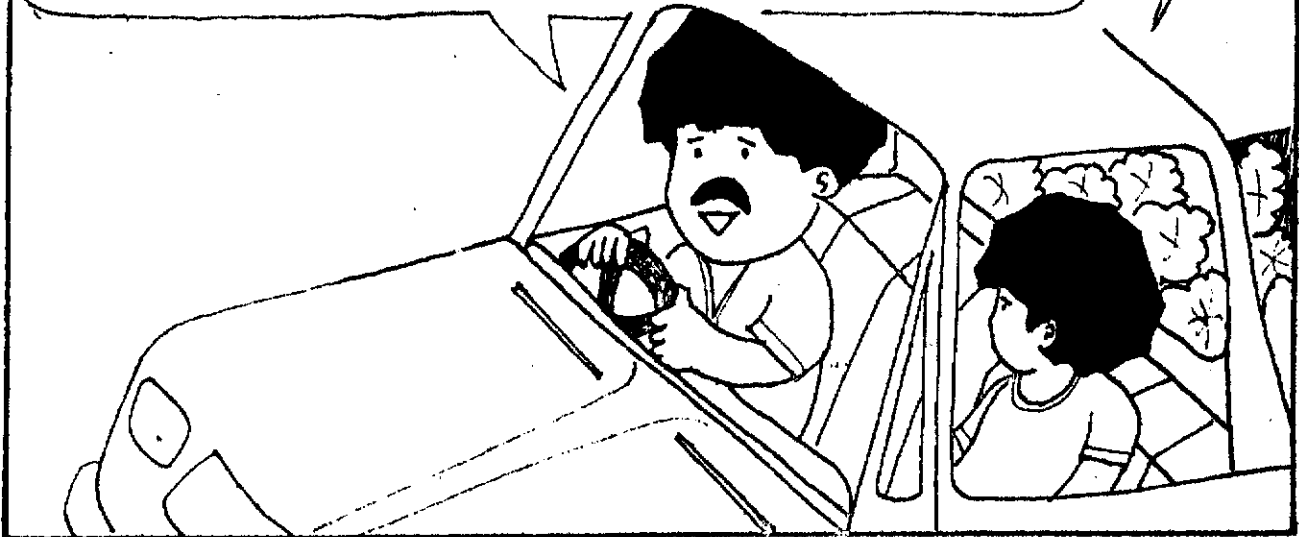
ຈະປະກອບເປັນເປັນກວ່າຂັບເຈັມ



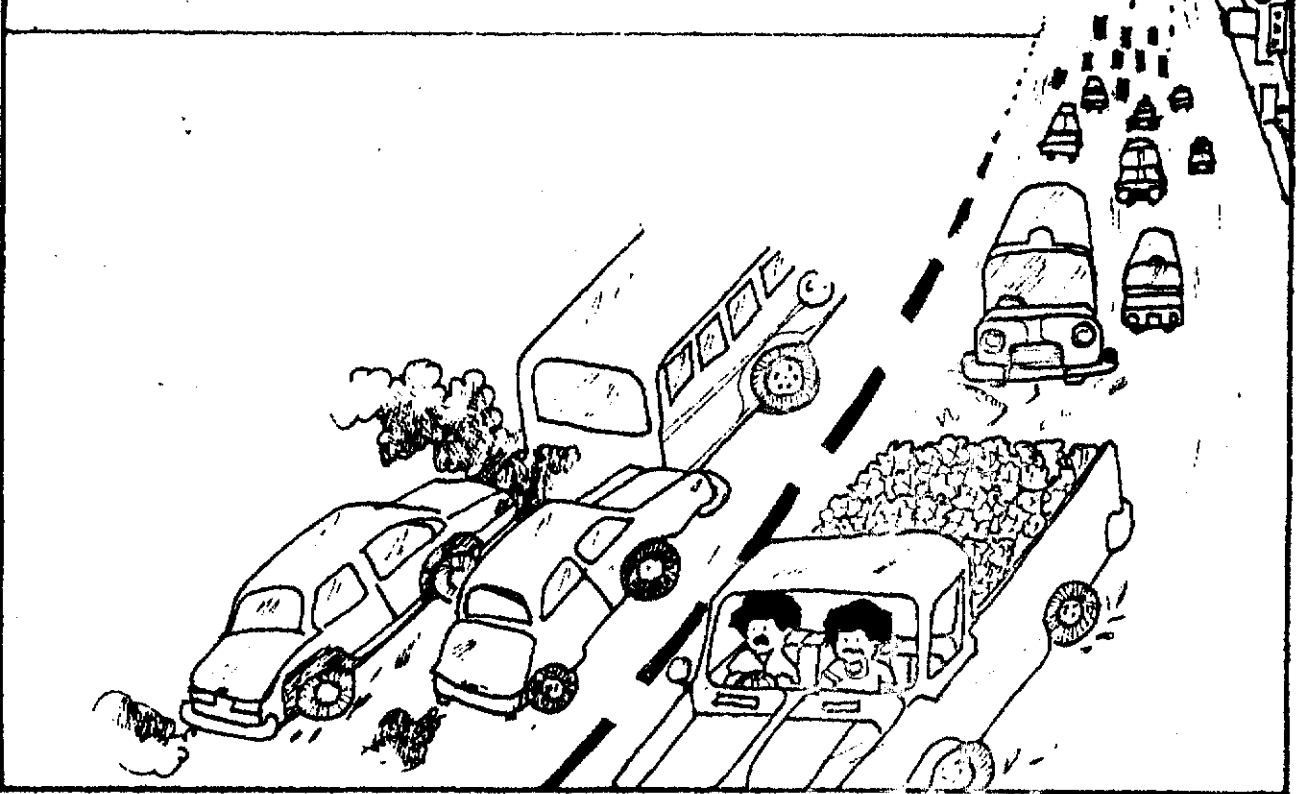
วิทนเคยเห็นประกาศของกรมตำรวจ ว่ารถหนึ่งส่วนมณฑลขยับในเมื่อ ๖ ชั่วโมงเร็ว 60 กม./ชม. ขยับนอกเมือง 100 กม./ชม. ที่เข็มนาฬิกาจะแสดง เช่น รถประจำทาง หรือรถบรรทุก ขยับในเมื่อเร็ว 45 กม./ชม. ขยับนอกเมือง ๘0 กม./ชม.

กรมตำรวจเขาก็หนดไว้มีอย่างนี้

อันที่จริง อย่างทางหลวงที่วิ่งระหว่างจังหวัด เช่นที่เราพูดถึง อยู่นี้ ยังมีกรณีหนดความเร็วแตกต่างกันไปอีกเป็นพิเศษเช่นนี้ เราเริ่มเข้าเมืองแล้วละ พอดีอย่างความเร็วของให้พอดี

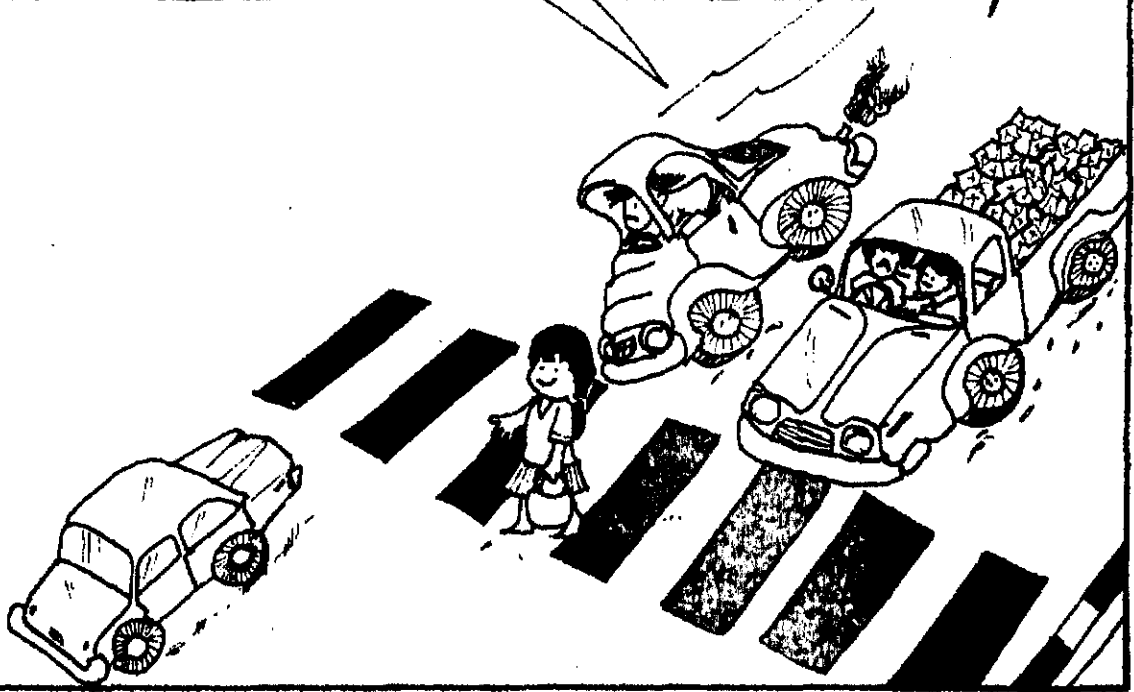


พอรถเริ่มเข้าเมือง วิทนเริ่มพูดทักท้วงกับสหภาพจราจรในเมืองหลวง รถจอดเป็นแถวยาวเหยียด เผลอคนที่ไปร้าน เลี้ยวแต่รถยังไม่ขยับเลย กลิ่นเหม็นของควันดี ห่อไอเสีย



ພ່ອນໄຫຼ່ຊຸກຕີເອົາຕາມນ້ຳຂີ້ຕົວນີ້ ເຊັ່ນນັ້ນຈຶ່ງ ຈຳກັດ
ສາຍໃຈເອົາສິດເກີນ

ຂ້າ ເຈົ້າໄມ້ຕັດຂາຍໄວ້ ໃຈລື່ງໄວ້ຕາມນ້ຳ
ຮັກກໍ່ໄມ້ຂາຍກາຍຕາມນ້ຳຂາຍ ຮັກກໍ່ໄມ້ຂາຍ ກໍ່ໄມ້ຂາຍໄວ້ເອົາ
ພະສາ ແລະຮັກກໍ່ໄມ້ຂາຍນ້ຳຂາຍກໍ່ໄມ້ຂາຍນ້ຳຂາຍ ຂັ້ນຕໍ່ລາຍ



ໂທນຄອບພ່ອນຢູ່ນີ້ ພ່ອນໄຫຼ່
ຮັກເປັນມາຊາຍນ້ຳ

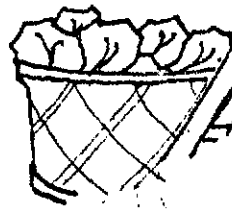
ຮັກ ພ່ອ





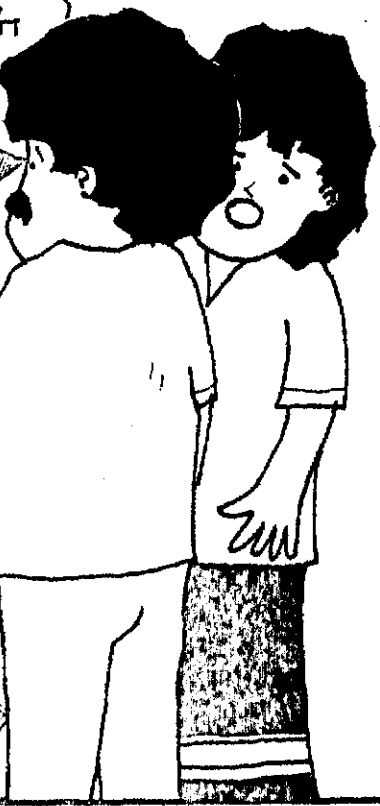
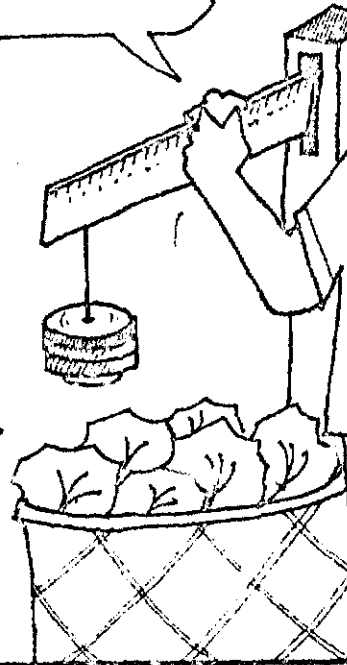
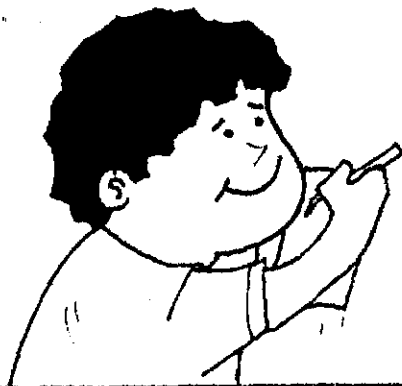
พ่อครับ ส้มป๊อปจัง

เมื่อกี้พี่เลี้ยง ลูกเข็นมาอยู่ใต้ แต่ตอน
นี้พี่เลี้ยงจะ ตีออกมาแล้วให้มากขึ้น
ลูกเข็นมันคงเป็นสนิม เดี๋ยวพ่อจะ
ให้มันมาหล่อขึ้นใหม่เลยดีกว่า
จะหาซื้อลูกเข็นมาทดแทน
จะหาซื้อลูกเข็นมาทดแทน



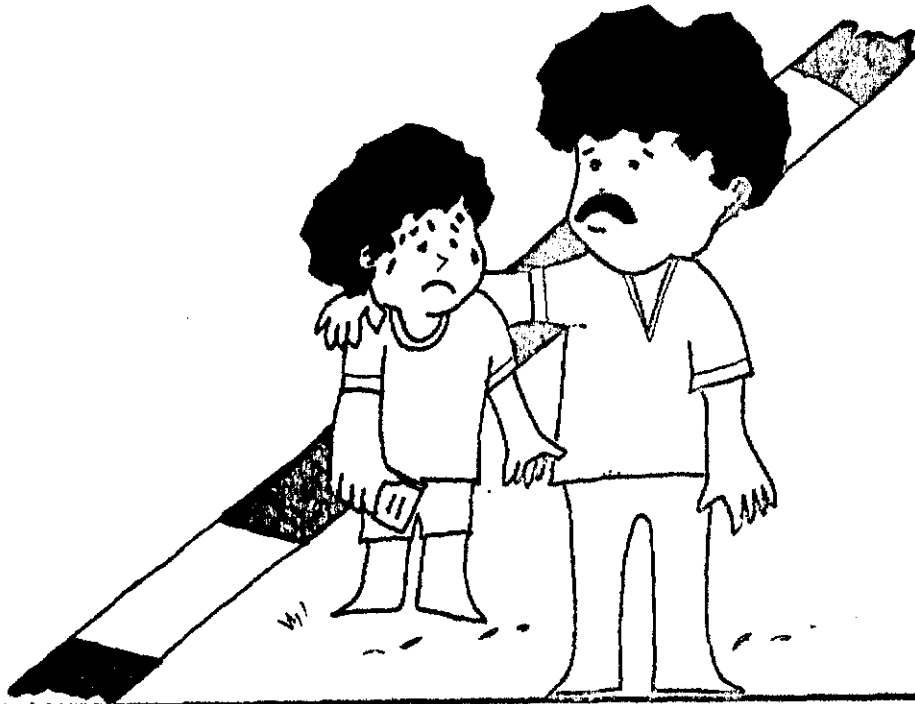
พ่อครับ เห็นนักวิ่งที่วิ่งได้ไม่แพ้ที่วิ่งมาจากบ้าน มันลวดลายครับ

นี่หน้าตาของพ่อเขาอีกอัน และถ้า
อยู่ไหนก็วิ่งได้เหมือนกันเลย
นี่ในปากจะบอกไม่ได้



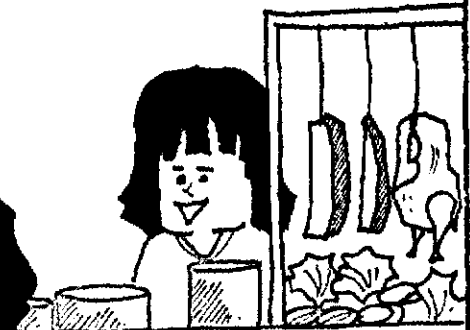
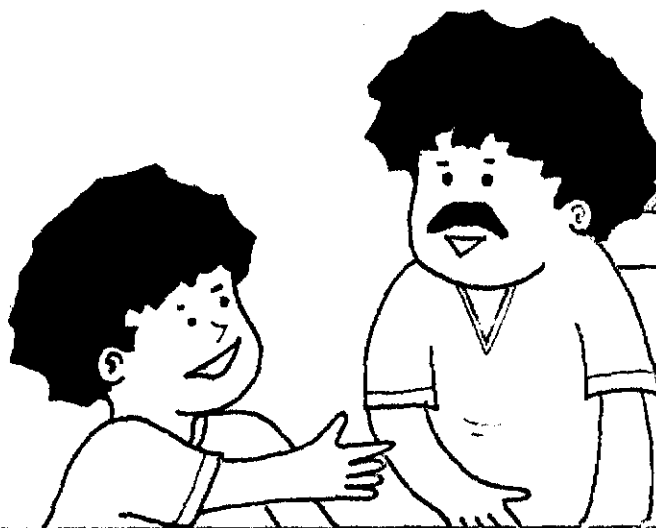
เมื่อส่งลูกไปโรงเรียนแล้ว พ่อของโชนเดินเก็บเงินส่งลูกไปโรงเรียนที่มีที่ไว้
กว่าจะเสร็จก็เหงื่อท่วมตัว

เดี๋ยวอย่าลืมดูว่า โกลีตี่ของแล้วไม่เหมือนที่นั่นนะเออ



ให้โชนไม่มา
ที่โรงเรียนของพ่อจนจบ

โชนไม่มา
พ่อก็รับของพ่อจนจบ



โหนไม่รู้ว่า พ่อต้องทำงานเหนื่อยมาก
เพื่อหาเงินให้แม่กับโหนไว้ อันหยุดคราวหลัง
โหนจะมารอพ่อทุกสิ่ง

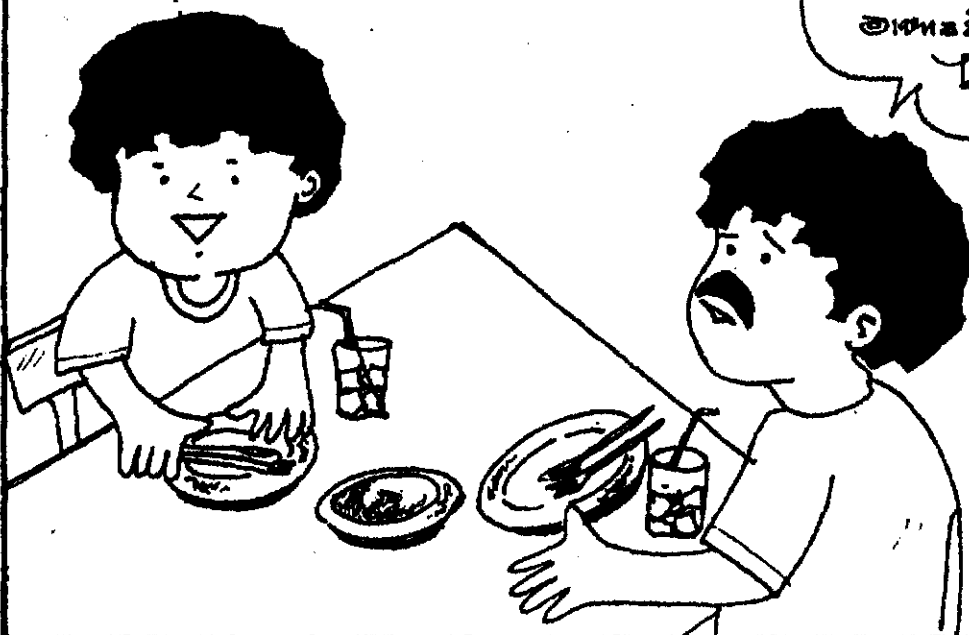


กับข้าวไม่อร่อยเลยนะคล้ายพ่อ สู้แกงที่ได้นั่งกินของแม่เมื่อเช้า
ไม่ได้ ก็อร่อยและดีกว่าด้วย

ถ้าสมมติเรา ใจรักสักคนก็ได้
ทำรสชาติ เนื้อก็สด ไม่ค่อยมีอะไรปรุงรสก็อร่อย ส่วน
นมร้าน นอกจากแพงและไม่มีรสชาติแล้ว บางทีของกินอันหนึ่งกิน

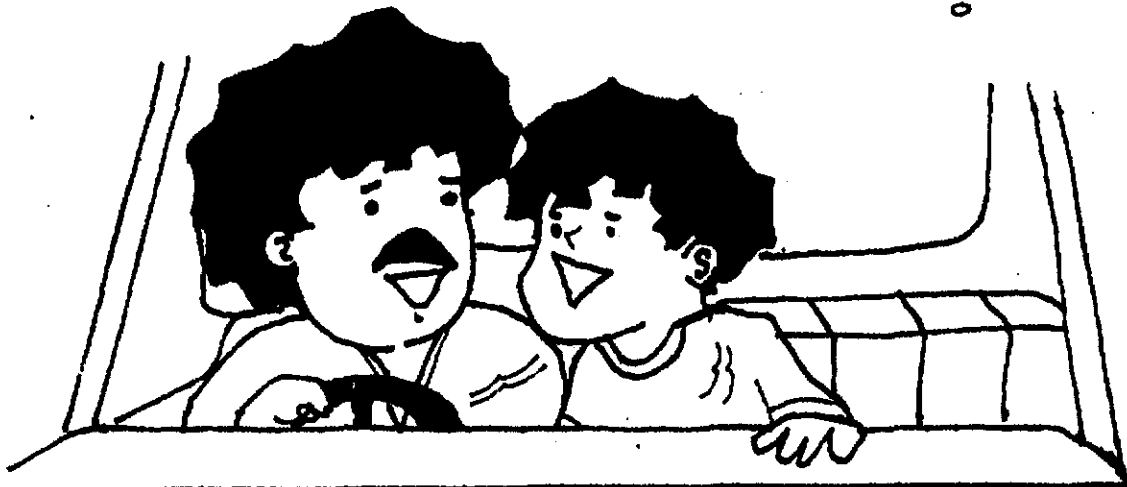
เวลาปรุงต้องใช้เวลานานมาก อาจจะ
ครั้งก็ใส่ส่วนผสมไม่อร่อยให้

อร่อยๆ ถ้าไม่จำเป็น เรา
ไม่ควรซื้ออาหารนอก
บ้านทาน เพราะหิได้
อาหารมีพิษ และ
ไม่ปลอดภัย



วันนี้โกนมาช่วยพ่อ งานเสร็จเร็วเลยได้กลับบ้านแต่จัน ยังอยู่ที่นั่นแถม
ไม่ต้องใช้ไฟรถ และปลอดภัยด้วย

โกนตั้งใจว่า โกนจะกินเนื้อที่สุก
ที่ตี ทุกวันที่หยุดเรียน โกนจะมาลงตัวกับพ่ออีก



เอละครับ มาลงหมอนัดผมในนัดต่อไป
ดีกว่าครับ ชูหัว! ไ้ใครจะยอมได้ถูกที่หัว



การ์ตูน สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ประถม 4

ไปขายผัก



กรมวิชาการ เรื่อง บรรยาย ทวีพร ทองคำใบ
ภาพ ชูเกียรติ เกิดอุดม



สวัสดิ์ได้รับเพื่อน ๆ อันนี้ฉันหยุด
 โทนจะไปช่วยปอขายผักที่ปากคลอง
 ตลาด พ่อบอกโทนว่าบอกกับมา
 แล้ว โทนจะทำอะไรทำอะไรได้
 อ้อเออ... เพื่อนๆ คิดว่า โทนจะทำ
 ได้หมดที่พ่อบอกหรือเปล่าครับ
 คิดหมดทุกอย่างครับ

1. โทนจะขอขมาโทษเกี่ยวกับกรรมทุกสิ่งที่ไม่ให้เด็กนักเรียนได้ถูกทำ
2. โทนจะรู้จักทำบุญบิณฑบาตเป็นเพื่อนที่ได้ออกกัน
3. โทนจะขอขมาโทษเกี่ยวกับความเชื่อของธรรมชาติทุกสิ่งทุกอย่างที่ได้ถูก
4. โทนจะเปลี่ยนเก็บมาทำอาหารหรือของในมือ และสอนให้
5. บอกวิธีปฏิบัติดีอันไหนที่เห็นสมควรทำบ้างได้ถูกบ้าง
6. ขอขมาโทษเกี่ยวกับเครื่องเล่นของเล่นต่างๆ ได้ถูกบ้าง
7. โทนบอกได้ว่าทำไมให้เด็กนักเรียนที่ใจดีของธรรมชาติหรือของ
8. ขอขมาโทษเกี่ยวกับสิ่งของ และสิ่งของต่างๆ ได้ถูก
9. บอกหาเหตุผลของอะไรที่ไม่ควรทำหรือทำอะไรที่มันจำเป็นหรือไม่ได้ถูก
10. บอกวิธีปฏิบัติดีอันไหนเป็นลูกพี่ของพ่อ - แม่ได้ถูกบ้าง



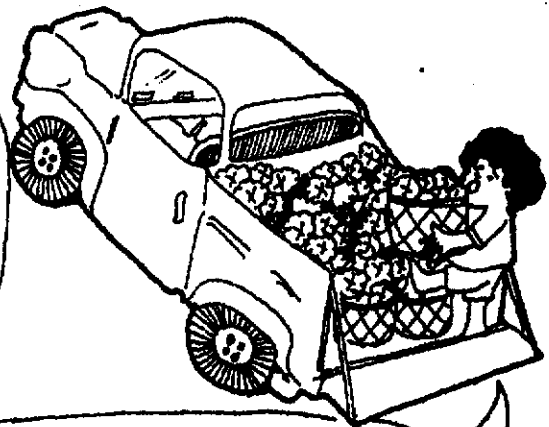
เมื่อพ่อจะฉีกปากของลูกบ้านบรรจุกฎไปขาย โทนตะมีหน้าที่ทำบัญชี
เลขประจำเลขของปากให้พ่อ เขามีเงินติดตัว และลักมดะทรบรรจุก
ก่อนส่ง พ่อเป็นหลักฐาน พ่อจะสอนโทนตะเสมอว่า โทนตะต้องทำงาน
ให้ครอบครัวเป็นระเบียบ ไม่ให้สิ้นเปลือง

ไม่ได้หรรษาโทน ตะของเรา
บรรจุกได้แค่ 2000 ก็โดนกรั้ม
เท่านั้น ถ้าเราเอาปากของเราไปตี้อย
ถ้าหน้าจะเกิน พ่อจะ
เอาไปเก็บเอา

ทำไมพ่อไม่เอาปากของเราไปขาย
ด้วย ถ้า 250 ก็โดนกรั้ม



โทน เอาของหน้าๆ ไว้ข้างล่าง
ลุ่มๆ ที่เป็นมัดอาจร้อนมัน พักที่
ข้างล่างๆ อย่างปากนี้ ปากทอดหอม
ทอดมันด มดะทรบรรจุกเราจะได้มัน
สุดแล้วแหละ ส่วนที่พ่อไม่บรรจุก
ให้หน้าๆ ก็เก็บก็เพราะ พ่อต้องกร
ักมาแต่ของอย่างนี้ ให้ไว้ได้หน้าๆ



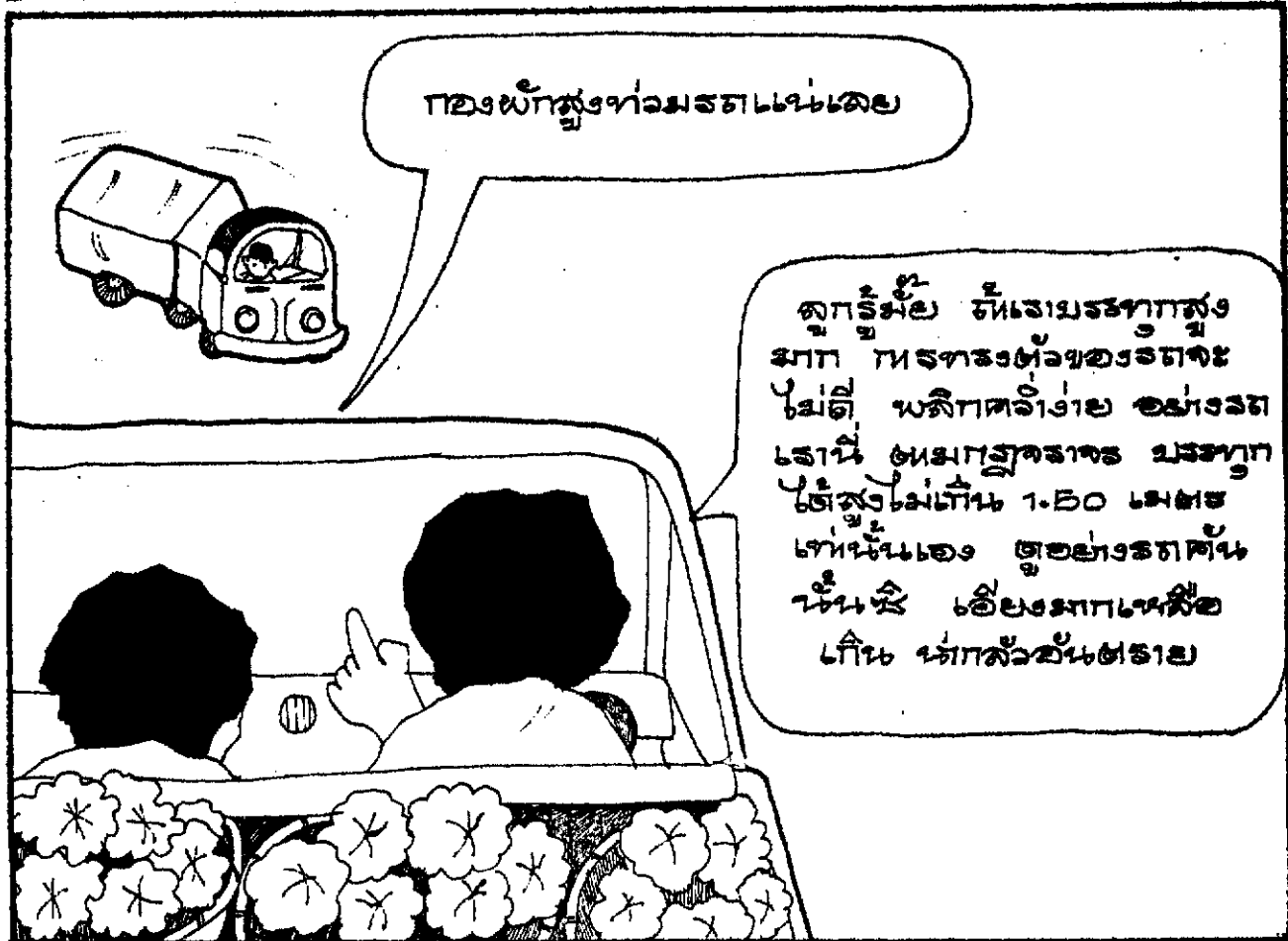
เพื่อนมดะทร ถ้าเราไม่บรรจุก
ให้หน้าๆ ก็เก็บ เราจะได้ของอย่างนี้
ให้ไว้ได้หน้าๆ





พ่อครับ ทำไมผมไม่มารถจาก
แต่ลูกผมมาตั้งแต่ตอนนี้นะ
มารถจากลูกนี่แหละผมสงสัยว่า
ทำไมผมจะไม่ได้อะไรเลย
ครับ

ไม่ได้หรอกลูก ถ้าผมมารถจากแต่
ลูกผมมา ๒๐๐๐ กิโล ลูก
ของผมมันหนักเกินไป
มันจะเป็นอะไร

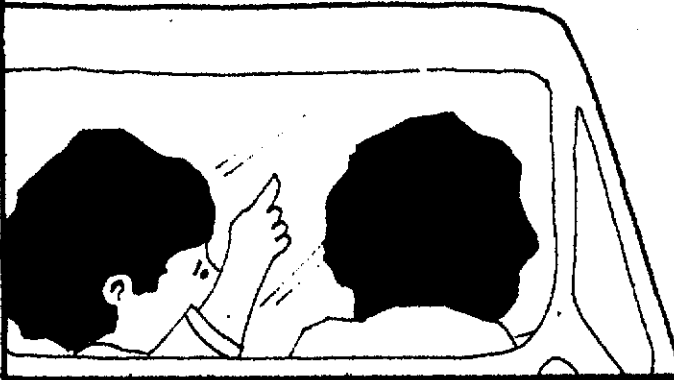
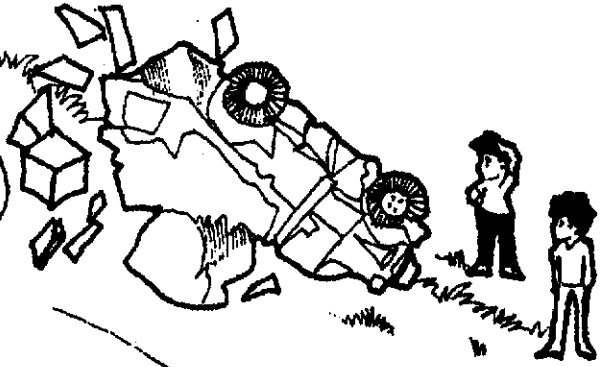


พ่อครับผมมาจากรถแล้ว

ลูกครับ ที่ผมมารถจาก
มาก เพราะรถของผมมัน
ไม่ดี พลังมันน้อย อย่างรถ
ผมนี้ ผมมารถจากมาก
ได้สูงไม่เกิน 1.50 เมตร
เท่านั้นเอง ดูอย่างรถคัน
นั้นสิ ใหญ่กว่าผมเสีย
เกิน ผมกลัวมันอันตราย

ฮัลโล่ พ่อครับ ดูรถบรรทุก
คันนั้นสิครับ รั้วพังแล้ว

นี่ละครับพ่อครับ
รถที่บรรทุกสิ่งของมาก ทรชนหัว
ก็ไม่ได้ พลังจาง่ายอย่างนี้ละครับ
อย่างบรรทุกสิ่งของเกินไปละครับ
จะปล่อยมือกันดูบ๊อดี้ใหญ่ได้



พ่อครับ ถ้าเราขายรถได้ราคาสูง เราคงไม่มาขายรถคัน
ว่ารถคันนี้ได้ไหมครับ เราจะได้มีเงินเหลือเยอะ
ไหมครับ

ก็อาจได้เงินได้มาก แต่จะเยอะหนึ่งเท่านี้เอง
แหละไหน นี่เรารู้สึกว่ามาจริง เขาก็คงเลิกขายแล้ว
ไม่นับถ้าวพ่อ



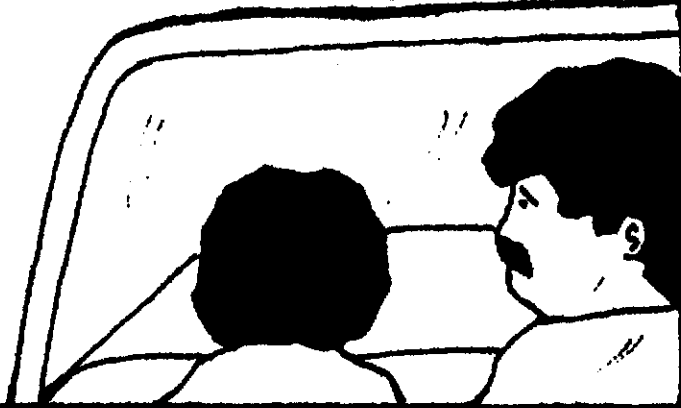
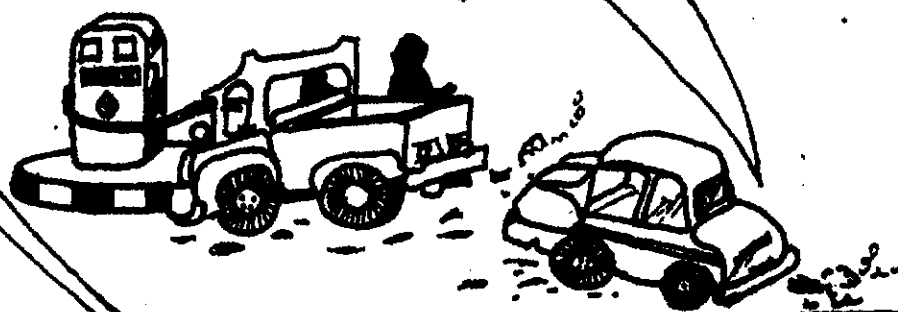
โหมง จิตติพจน์ใจนวลก จะทำอะไรให้ตัวเอง
ให้ไกล อย่างทำอะไรโดยเห็นแก่ประโยชน์
เฉพาะหน้า เมื่อเขาอยู่ในสังคม เขาต้อง
มีเพื่อน เพื่อนที่ดีต้องมีความซื่อสัตย์ต่อกัน
พอได้เป็นผู้ใหญ่ขึ้นมา ก็เพราะพอซื่อสัตย์
นี้แหละโหมงเอ๊ย

พ่อนี่ขอลาเลย มีแต่
จิตติพจน์ใจนวลก โหมง
จะเอาอย่างพ่อบ้าง
เพื่อน ๆ ก็เหมือน
กันนะครับ เรายังอยู่ใน
สังคม เขาต้องมีเพื่อน
เพื่อนที่ดีต้องซื่อสัตย์
ต่อกัน



ทำดีนั้นหมดโลก
เราทำให้ใจศรัทธาพ่อ แล้วเราจะไม่
แฉกขอลาดี หรือแก๊สแทน
ใจนี้มันศรัทธา

ก็ต้องทำดีให้คนอื่นใจดี
ให้ได้อย่างพ่อตอนก่อน ซึ่ง
ทรงอำนาจ ตอนนี้อยู่ที่พอ
ช่วยกันใจนี้มันศรัทธา
ประเทศนี้

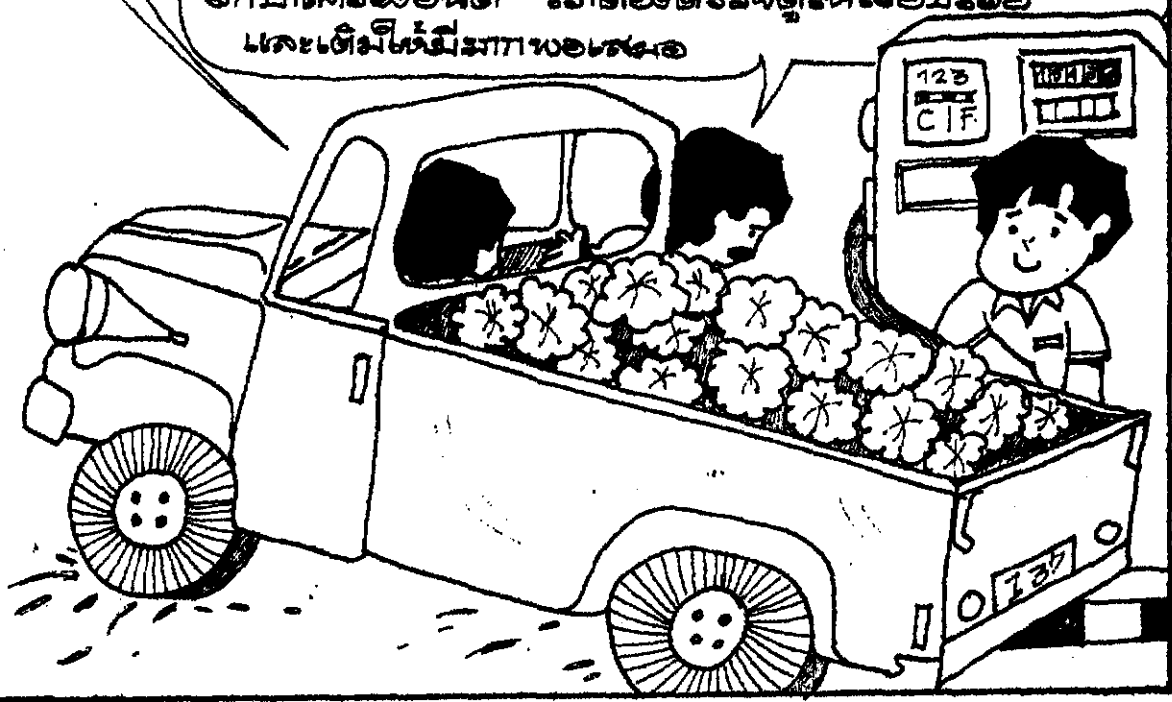


เก็บน้ำมัน 200 ลิตร น้ำมันที่เหลือของตัว

ทำไมต้องดูน้ำมันที่เหลือของตัว

น้ำมันที่เหลือ
จะลดลง

สิ้นเปลืองยานยนต์ ให้ทำงานได้ตลอดเวลา และช่วย
รักษาความปลอดภัย เวลาเกิดอุบัติเหตุให้เร็วขึ้น
และเติมให้เต็มมาทุกเวลา



พอรถน้ำมันระหว่างที่วิ่ง
พอรถเร็วขึ้น ขึ้น

นี่พอที่วิ่ง 80 กม./ชม. แล้วจะ
ขึ้นรถเร็วขึ้น
จะประหยัดน้ำมันเหมือนที่วิ่งเร็ว

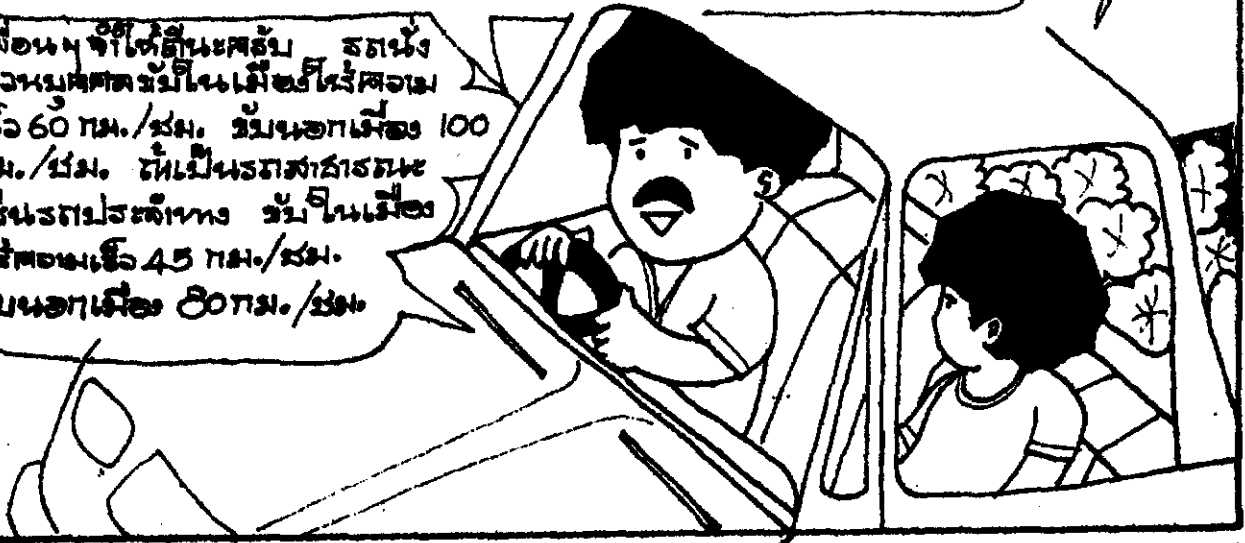
เพื่อนบอกว่ารถเร็วเกินไปไปขึ้น
ที่วิ่งเร็ว 80 กม./ชม. จะ
ประหยัดน้ำมันได้



โจนห์เคยเห็นประกาศของกรมขนส่งว่า เวลาออกนอกเมืองส่วนมากจะวิ่งในเมืองไว้
 ความเร็ว 60 กม./ชม. รับนอกเมือง 100 กม./ชม. ที่เป็นรถสาธารณะ
 เช่น รถประจำทาง หรือรถบรรทุก รับในเมืองไว้ความเร็ว 45 กม./ชม.
 รับนอกเมือง 80 กม./ชม.

กรมขนส่งเขาก็ให้คนตรวจมือกัน
 อันตราย อย่างทางหลวงที่วิ่งระหว่างจังหวัด เช่นที่เขาก็ตั้ง
 รั้วอยู่ ยังมีทหารที่ตรวจความเร็วแต่ก็ยังไม่อีกเป็นวิเศษมาก
 นี่เราเริ่มเข้าเมืองแล้วละ พอสั่งรถความเร็วคงได้พอดี

เพื่อน ๆ จ้า! ได้สาระลับ รถนั่ง
 ส่วนมากจะรับในเมืองไว้ความเร็ว
 60 กม./ชม. รับนอกเมือง 100
 กม./ชม. ที่เป็นรถสาธารณะ
 เช่นรถประจำทาง รับในเมือง
 ไว้ความเร็ว 45 กม./ชม.
 รับนอกเมือง 80 กม./ชม.



พอเราเริ่มเข้าเมือง โจนห์เริ่มพูดหรือถามสารถหจกในเมืองหลวง
 รถหจกเป็นแถวยาวเหยียด เผลอคนที่ไปเข้าๆ เลี้ยวแต่รถยังไม่
 ปรารถจะละ กลับเหมือนรถของท่อน้ำท่อไอเสีย

เพื่อน ๆ จ้า! สรรค์ ในเมืองนี้รถติดยาวเหยียด
 เหมือนท่อน้ำท่อไอเสีย เลี้ยวแต่รถยังไม่
 ปรารถจะละ



ພ່ອນຊຸມຊົນມີອາການນັ້ນສະໄໝ ເດີນຮ້າງ ທ່າທອ
ສາຍໃຈເຫຼືອເກີນ

ອີ້ ເຂົາໄມ່ລ່ວຍເວົ້າໂຈລິໂຈລະນັ້ນ
ຮູ້ກໍ່ໄມ່ຍາກຫຍັງຕອບສອນ ຮູ້ໂທນນັ້ນຮູ້ ໂທນຕ້ອງໂຈເຊິ່ນມຸ
ນະສຸກ ແລະຮູ້ກໍ່ຈະຮູ້ມາດນັ້ນກໍ່ອຸ່ນກໍ່ຮູ້ອຸ່ນນີ້ ອັນຮູ້ຮູ້

ເພື່ອນມຸກຮັບ ເວລາຮູ້ມາດນັ້ນ
ອຸ່ນມ້ອມເດີນອາກສາຍໃຈຢູ່ນະສຸກ
ເດີນໂຈລະນັ້ນຮູ້ ກໍ່ຕ້ອງຫຍັງຕອບສອນ
ແລະເວລາໄດ້ຮັບອັນຮູ້ຮູ້
ກໍ່ໄດ້ນະສຸກ



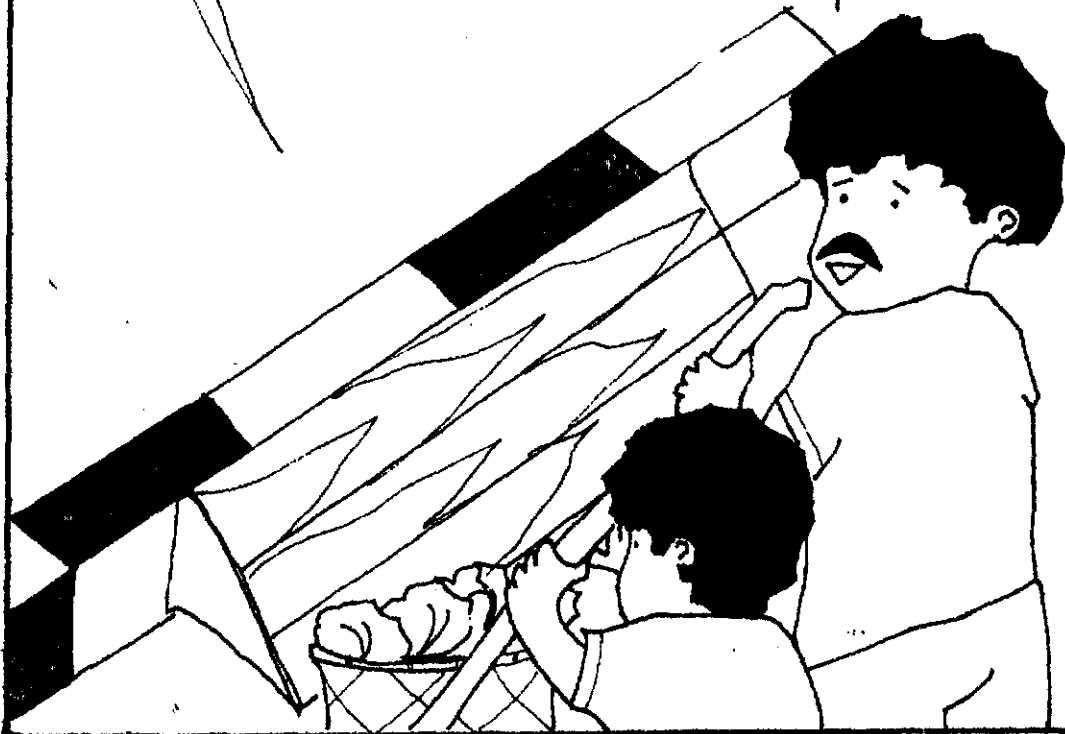
ໂທນສອນພ່ອນຢູ່ນັ້ນ ພ່ອນໄປຮູ້
ຮູ້ເປັນມາດນັ້ນ

ຮູ້ ພ່ອ



หากช่วยพ่อขายการถนอม

ไม่ต้องม เราเลือกไม่ขึ้นตรงไม่พาสได้



สะดวกขึ้นเขตรับพ่อ
ไม่ต้องออกแรงเห็นมากด้วย

ไม่ทำางพาสนี้เสีย พี่เลี้ยง เป็น
เครื่องเล่นแรงๆ

พี่เลี้ยง เห็นมีคัมว่า
พี่เลี้ยง เป็นเครื่องเล่นแรง
ที่มีประโยชน์ และสะดวก



พ่อต๋นบ่ มีบ่ได้จั่ง

เมื่อสักฟั่นแล้วบ่ สก้าบ่มีบ่ได้ แต่บ่ได้ออน
นี่ฟั่นจั่งจระ บ่ได้ออนแล้วจระให้สก้าบ่มี
สก้าบ่มีมันคงเป็นสนิม ได้บ่ได้ออนจระ
นี่มันบ่ได้ออนมาบ่ได้ออน บ่ได้ออนจระ
จระหว่สก้าบ่มีมันบ่ได้ออนจระ



พ่อต๋นบ่ ได้บ่ได้ออนจระที่บ่ได้บ่ได้ออนจระมาจากบ้าน มันบ่ได้ออนจระ

นี่มันบ่ได้ออนจระบ่ได้ออนจระบ่ได้ออนจระ และบ่ได้ออน
บ่ได้ออนจระที่บ่ได้ออนจระบ่ได้ออนจระ บ่ได้ออนจระ
นี่มันบ่ได้ออนจระบ่ได้ออนจระ

เพื่อบ่ได้ออนจระ บ่ได้ออนจระบ่ได้ออนจระ
นี่มันบ่ได้ออนจระบ่ได้ออนจระบ่ได้ออนจระ บ่ได้ออนจระ
นี่มันบ่ได้ออนจระบ่ได้ออนจระ



เมื่อส่งลูกกลับบ้านแล้ว พ่อจ๋าเห็นเงินที่ลูกซ่อนไว้
กว่าจะเสร็จก็เขี่ยทิ้งแล้ว

เดี๋ยวให้หนูไปบอกคุณครูสิ โทษทีเลยไม่ได้ทำตามที่หนูอยากจะทำ



ถ้าหนูไม่มา
ก็เลยช่วยพ่อจนหนัก

โง่ทำไม
พ่อก็จนของพ่อจนเต็ม



วันนี้โกนมาช่วยพ่อ งานเสร็จเร็วเลยได้กลับบ้านแต่จัน ยังรู้สึกคันแสบ
ไม่ต้องใช้ไฟรถ และปลอบช่ายด้วย

โกนตั้งใจว่า โกนจะทำงานที่สนุก
ที่ดี ทุกวันก็หยุดเรียน โกนจะมาช่วยพ่ออีก

เพื่อนๆ ก็เหมือนกันนะจ๊ะ ต้องประพฤติดีเป็นลูก
ที่ดี ถ้ามีเวลาว่างในวันหยุดเรียน ก็ช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าง



เอจจะเสร็จ มาของดอมน่าจะมีในหนึ่งชั่วโมง
ดีกว่า ดูสิว่า ใครจะยอมได้ถูกก็ขอ



เพื่อน ๆ อ่านเรื่อง "ไปขายผัก" จบแล้ว ที่นี้เรามาทดสอบกันดูซิว่า เรารู้อะไร
แค่ไหน โดยพิจารณาว่า คำตอบข้อใดที่ถูกต้องที่สุด สำหรับคำถามแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย
ในกระดาษคำตอบ

1. "รถของเราบรรทุกได้แค่ 2,000 กิโล" หมายความว่าอย่างไร
 - ก. บรรทุกสินค้าที่มีน้ำหนักไม่เกิน 2,000 กิโลกรัม
 - ข. บรรทุกสินค้าแล้ว วิ่งรถไปได้ 2,000 กิโลเมตร
 - ค. บรรทุกคนและสินค้านรวมกันไม่เกิน 2,000 กิโลกรัม
 - ง. บรรทุกคนและสินค้าแล้วขับรถไปได้ 2,000 กิโลเมตร
2. "พอบรรทุกไม้ให้เกิน 2,000 กิโล" เพ้ออะไร
 - ก. ขับสบาย ไม่เหนื่อยมาก
 - ข. ป้องกันไม่ให้ตำรวจจับ
 - ค. จะได้มีสินค้าไว้นอีกหลาย ๆ เที่ยว
 - ง. รักษารถและเครื่องยนต์ให้ใช้ได้นาน ๆ
3. ทำไม จึงห้ามบรรทุกสูงเกินกว่าที่กำหนด
 - ก. ป้องกันการเกิดอุบัติเหตุ
 - ข. ป้องกันการบรรทุกมากเกินไป
 - ค. ช่วยให้วิ่งได้เร็วขึ้น
 - ง. ทำให้ได้ค่าจ้างมากขึ้น
4. กฎจราจรกำหนดให้รถบรรทุกใช้ความเร็วได้ไม่เกินชั่วโมงละเท่าใด
 - ก. 45
 - ข. 60
 - ค. 80
 - ง. 100

5. ทำไม จึงต้องมีกฎจราจรกำหนดความเร็วของรถ
- ก. ให้ประหยัดน้ำมัน
 - ข. คำนวณโลกรวดทัน
 - ค. เพื่อความเป็นระเบียบ
 - ง. ป้องกันการเกิดอุบัติเหตุ
6. ความเร็วของรถที่ช่วยให้สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายน้อยที่สุด คือกี่กิโลเมตรต่อชั่วโมง
- ก. 45
 - ข. 60
 - ค. 80
 - ง. 100
7. การเดินข้ามทางม้าลาย ควรปฏิบัติอย่างไร
- ก. เดินช้า ๆ
 - ข. เดินเร็ว ๆ
 - ค. วิ่งเหยาะ ๆ
 - ง. วิ่งเร็ว ๆ
8. ข้อใด ที่แสดงถึงสภาพการจราจรในเมือง
- ก. พ่อต๋องหยุดรถให้ฝูงวัวข้ามถนนเสียก่อน
 - ข. ตำรวจทางหลวงคอยตรวจจับผู้ขับรถเร็ว
 - ค. ทิวทัศน์สองข้างทางแลดูสดชื่นยิ่งนัก
 - ง. รถติดไฟแดงที่ทางแยกเป็นแถวยาว
9. ข้อใด แสดงถึงสภาพการจราจรในชนบท
- ก. ฝูงวัววิ่งสี่แดงพุ่งกระจายไปทั่วถนนเมื่อสวนกับรถอื่น
 - ข. กลิ่นเหม็นของท่อไอเสียและเสียงแตรที่ดังไม่ขาดระยะ
 - ค. คนเดินข้ามถนนตรงทางม้าลายใกล้ทางแยกอย่างรีบร้อน
 - ง. ตำรวจจราจรโบกมือให้สัญญาณให้รถเคลื่อนไปที่ละแถว

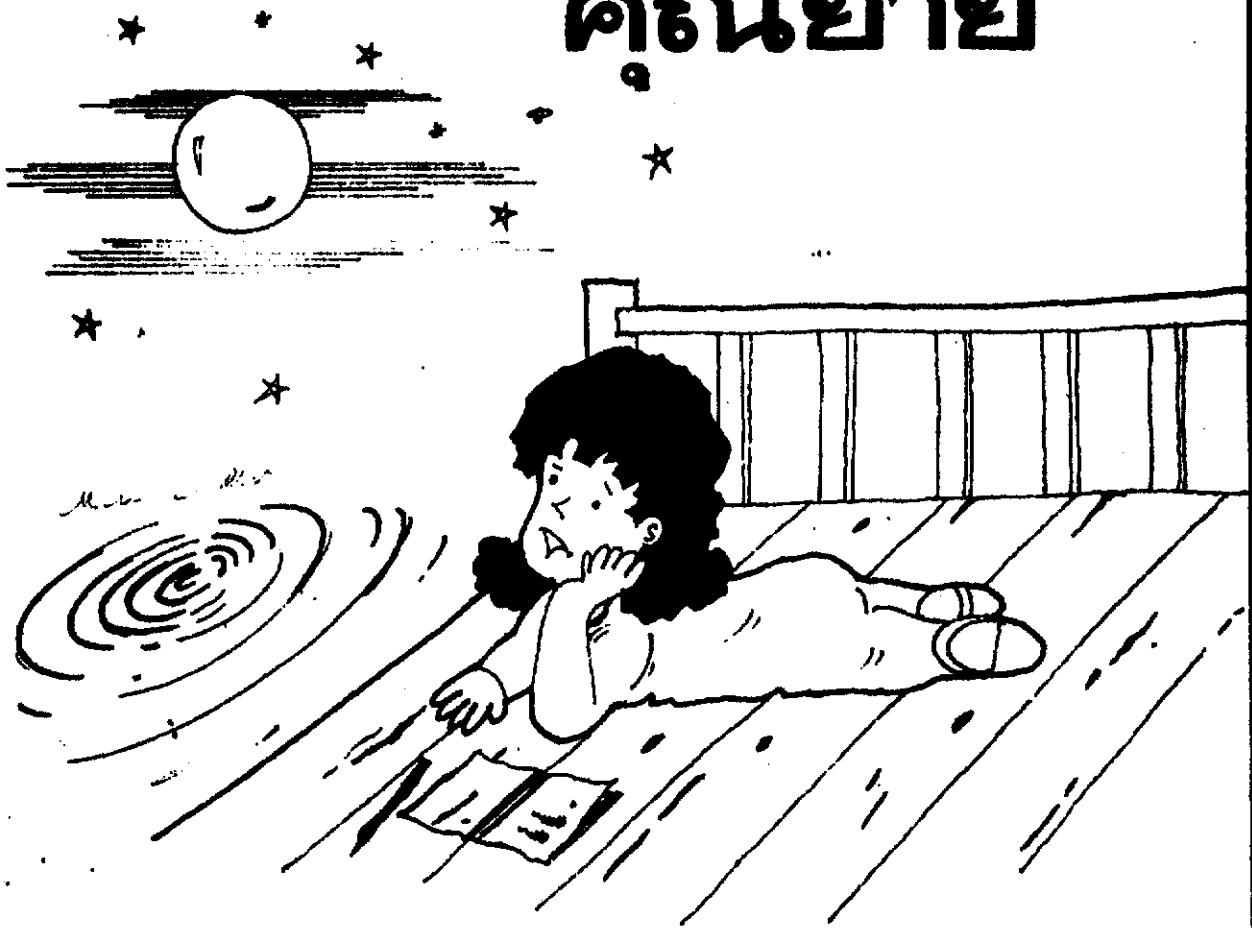
10. พันเอียง ช่วยให้เราสามารถนำของหนัก ๆ ขึ้นที่สูงได้ด้วยวิธีใด
ก. ลาก ข. แบก
ค. ยก ง. หิ้ว
11. พื้นที่ลักษณะอย่างไร จึงจะเหมาะในการช่วยผ่อนแรงเข็นรถไถที่ลึกที่สุด
ก. เอียง ข. เรียบ
ค. ขรุขระ ง. ราบ
12. น้ำมันหล่อลื่นช่วยลดอะไรได้
ก. ความฉืด ข. ความสิ้น
ค. ความชัน ง. ความแห้ง
13. นักปีนบันไดทุกนายต้องไปขายมีน้ำหนักลดลงเพราะอะไร
ก. นักเนาเสียระหว่างทาง
ข. น้ำในถังกระเหินหายไป
ค. นักหล่นหายขณะเดินทาง
ง. ใช้ตาชั่งคนละอันมาชั่ง
14. เราจะมีวิธีแก้ไขน้ำหนักของนักที่ลดลงได้อย่างไร
ก. เลือกน้ำหนักยกสัก ๆ ไปขาย
ข. กัน บังแดดและลมให้มากที่สุด
ค. ผูกมัดให้นแน่น กันนักหล่นหาย
ง. เอาตาชั่งอันเดิมคิดไปด้วย
15. ทำไม พ่อค้าขายอาหารจึงต้องใส่ถุงห่อสุรสและส่งไปในอาหารที่ทำขาย
ก. อาหารไม่สก สักก็ไม่สวย
ข. อาหารไม่สวย สักก็ไม่สก
ค. อาหารไม่สะอาด กูไม่น่ากิน
ง. อาหารไม่น่ากิน กูไม่สะอาด

16. ทำไมจึงกล่าวว่า กินอาหารที่ทำเองดีกว่ากินอาหารที่เขาทำขาย
- ก. ไม่ต้องจ่ายเงินเป็นค่าอาหาร
 - ข. ทำเองสะอาดและปลอดภัยกว่า
 - ค. ประหยัดจะให้ป็นรสอย่างใดก็ได้
 - ง. กินตามสบาย ไม่ต้องระวังมารยาท
17. พ่อสอนโหนดว่า เพื่อนที่ดีต้องปฏิบัติต่อกันอย่างไร
- ก. ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว
 - ข. มีอะไรต้องแบ่งปันกันเสมอ
 - ค. รักเพื่อนและครอบครัวเพื่อน
 - ง. มีความซื่อสัตย์ต่อกันเสมอ
18. ผลของความดีที่พ่อมีต่อเพื่อนบ้าน ทำให้พ่อเป็นอย่างไร
- ก. ได้เป็นผู้ใหญ่บ้าน
 - ข. มีรถบรรทุกใช้
 - ค. เป็นผู้นำชักไปขาย
 - ง. มีเพื่อนฝูงมากมาย
19. โหนดตั้งใจว่า จะทำหน้าที่ของลูกที่ดีโดยการทำอะไร
- ก. กินแต่อาหารที่แม่ทำให้เท่านั้น
 - ข. ไปช่วยพ่อขายผักทุกวันที่ยุคเรียน
 - ค. ตั้งใจเล่าเรียนหนังสือที่โรงเรียน
 - ง. ช่วยพ่อทำบัญชีรายการผักที่นำไปขาย
20. พ่ออยากให้โหนดเป็นคนอย่างไร
- ก. เป็นคนขยัน ตั้งใจเรียน
 - ข. ช่วยเหลือทำงานในบ้าน
 - ค. เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์
 - ง. ปฏิบัติตามคำสั่งของพ่อแม่
-

การ์ตูน สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ประถม4

ความรู้จากบ้าน

คุณยาย



กรมวิชาการ เรื่อง บรรยาย ทวีพร ทองคำใบ

ภาพ ชูเกียรติ เกิดอุดม

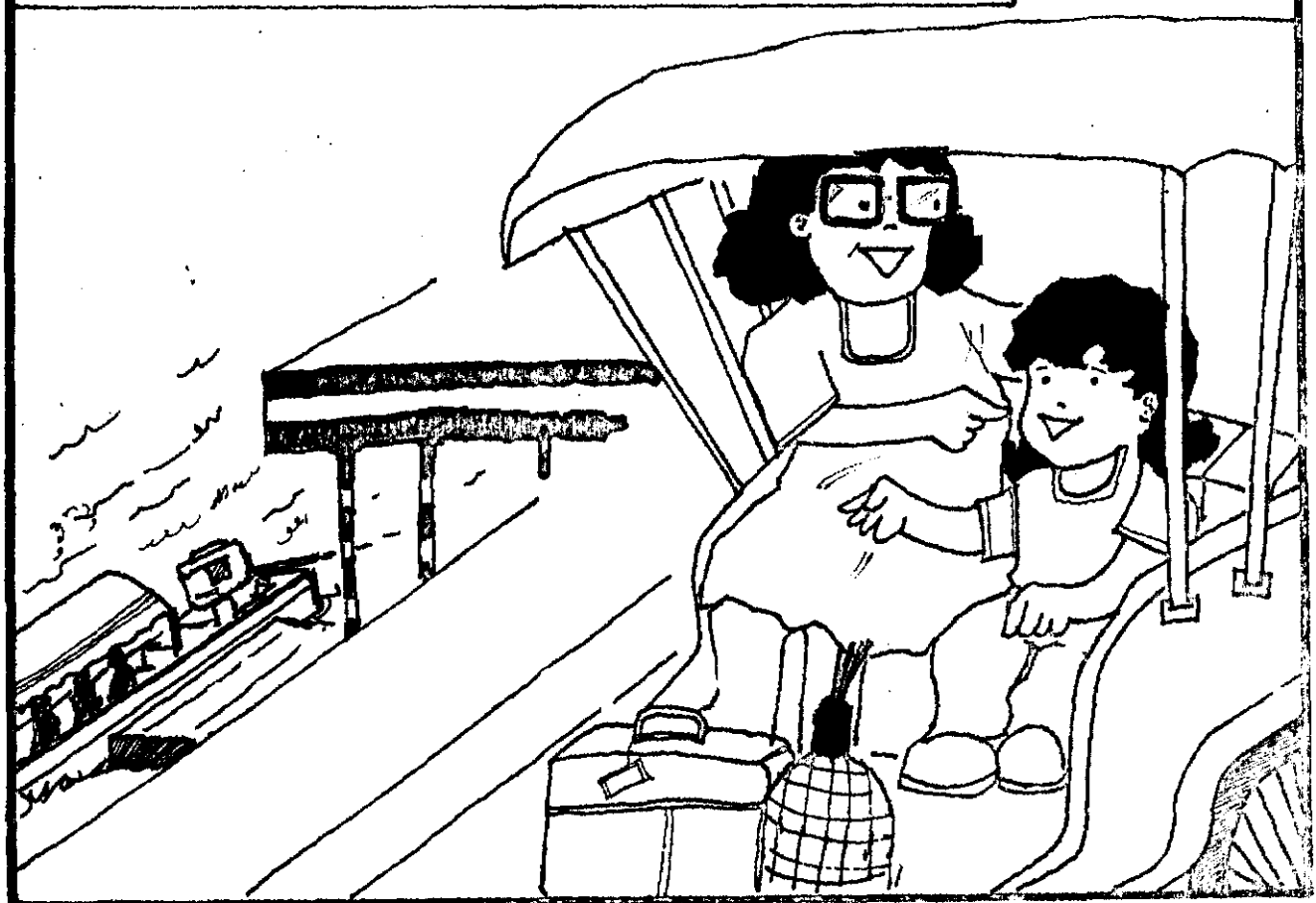


๑. ฉันจะพุ่มจะไปเที่ยวบ้านของ
 ของคุณยาย แม่บอกว่า พุ่ม
 จะทำอะไรก็ได้ที่ใจหายอย่าง
 เพื่อนๆ ของฉันดูดีนะ ว่า
 พุ่มไปบ้านคุณยายแล้ว
 พุ่มทำอะไรก็ได้บ้าง

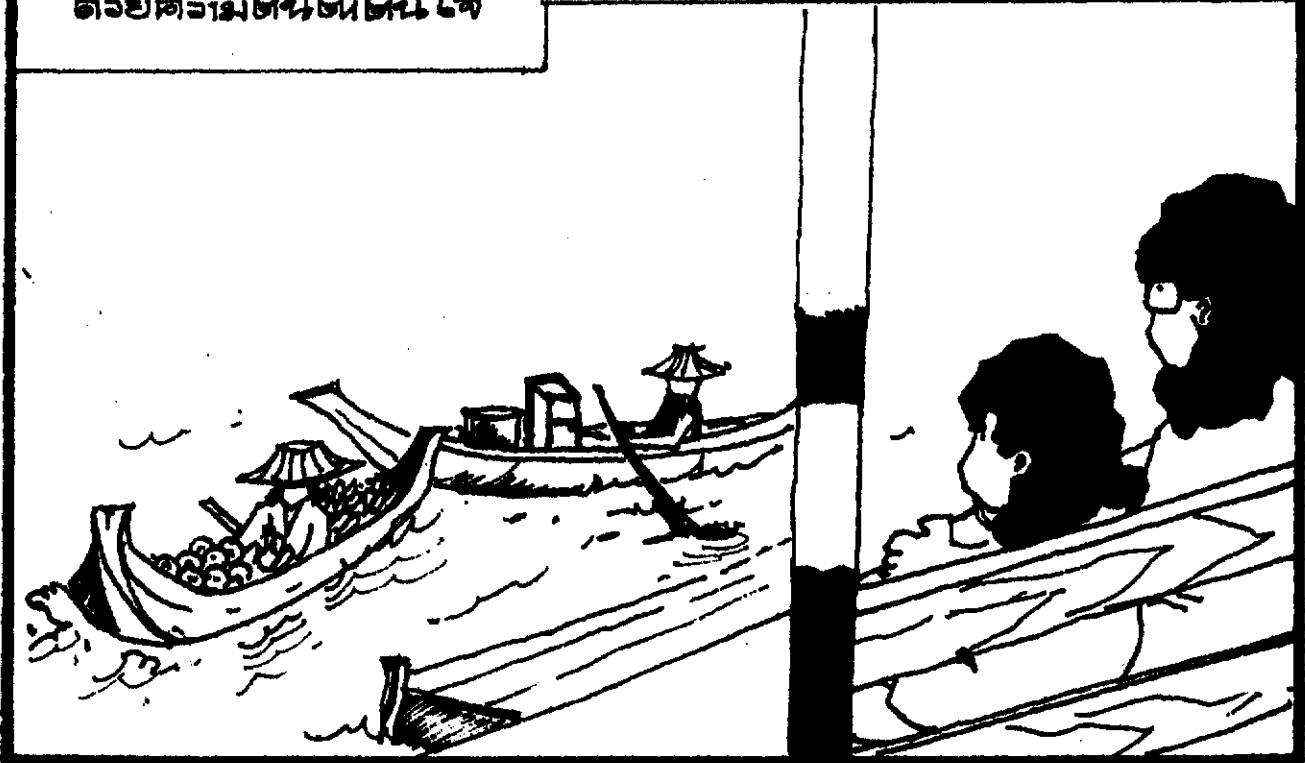
๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาหารและพืชผักที่
๒. บอกโทษของอาหารที่จะลงในแม่ไก่ที่เลี้ยงไว้
๓. บอกวิธีปรุงอาหารไก่ อันเป็นทางสุขภาพที่ดี
๔. บอกวิธีทำอาหารไก่อย่างง่าย ๑ วิธี
๕. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาหารที่
๖. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาหารที่
๗. เปรียบเทียบอาหารที่
๘. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาหารที่
๙. บอกชื่อของพืชผักและผลไม้
๑๐. บอกลักษณะของพืช และผลไม้



ថ្ងៃនេះ ម៉ែនាងឧបាយនឹងទៅលក់អ្វីដែលនាងបានរកបានមកលក់ ម៉ែនាងឧបាយ
នឹងនាំមកលក់ទៅអ្នកណា ហើយនាងនឹងទៅលក់



ឧដុង្គ និងម៉ែ រំលឹកខ្លួនឡើងវិញ ក៏ចង់ទៅម៉ោងពេលយប់យប់ ក៏ពេល
 ក៏ប៉ារ៉ាម៉ែត្រនៃប្រព័ន្ធនេះ ឧដុង្គនឹងមិនចង់ទៅក៏ចង់តាមប្រព័ន្ធនេះ
 តាមការណែនាំពីមុនដែរ

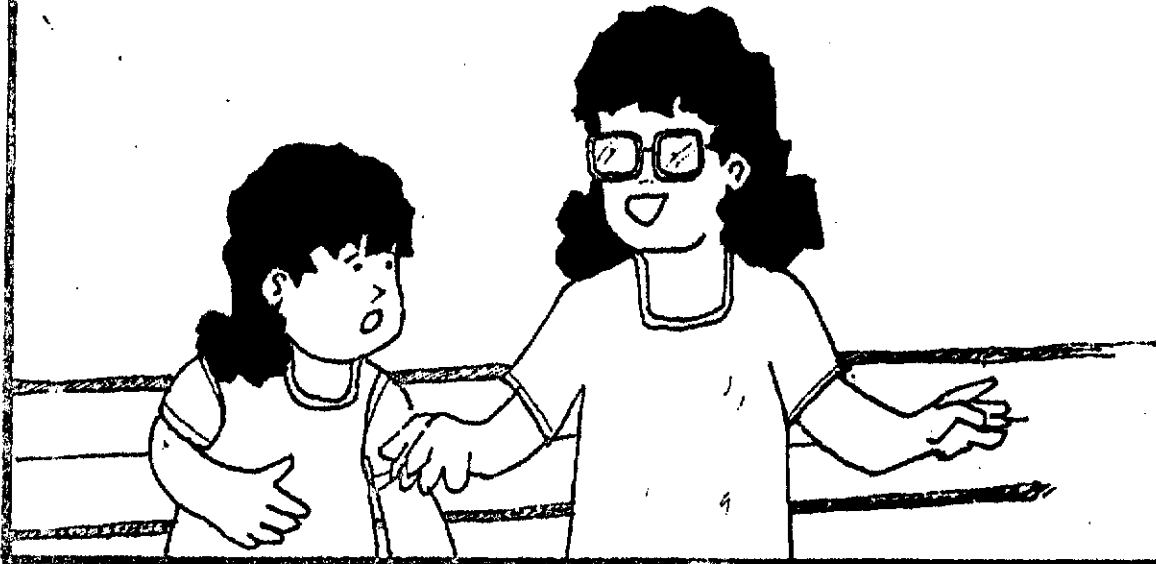


ឧដុង្គ ខ្លាចក៏ស្រឡាត់ស្រាត់ ឆ្លើយតប
 ក៏តែងតែទៅក្នុងប្រព័ន្ធនៃពេលវេលា ក៏ពេល
 ស្រាប់តែក៏ក្លាយជាពេលវេលា ក៏ពេល
 ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា
 ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា

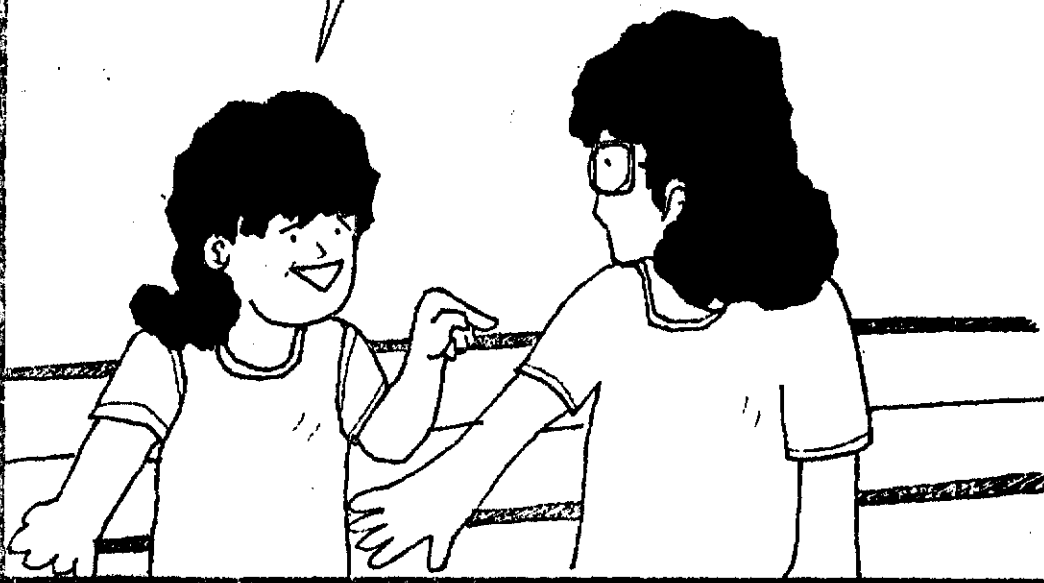
ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា ក៏ពេលវេលា



เรายังไม่เคยมีลูกเลยสักคน ชะนีก็เลยถามคุณตาว่า
 ทำไมถึงยังไม่มีลูกสักคน คุณตาก็เลยตอบว่า คุณตาอยากมีลูก
 คุณยายอยากมีลูก คุณตาอยากมีลูก คุณยายอยากมีลูก
 คุณตาอยากมีลูก คุณยายอยากมีลูก คุณตาอยากมีลูก
 คุณยายอยากมีลูก คุณตาอยากมีลูก คุณยายอยากมีลูก



แล้วแม่จะหัดมาทำอะไรบ้างไหม และทำไมถึงยังไม่หัด
 หัดทำอะไรบ้างไหม ชะนีก็เลยถามคุณตาว่า คุณตาอยากมีลูก
 คุณยายอยากมีลูก คุณตาอยากมีลูก คุณยายอยากมีลูก



ถ้าเราทำเป็นตัวอย่าง แล้วยังแฉะให้คนอื่นเห็นโทษของน้ำเมา แล้วยังให้คนอื่น
 เอาขยะไปฝังดิน ก็ให้คนอื่นเป็นมัลลของบ้านไม่หวั่นกลัวอะไรก็จะได้ประโยชน์
 กว่า นี่ก็สะอาด สัตว์น้ำจะได้เห็นขยะเต็มไปหมด

ค่ะ แม่

ถ้ามีทอประภาทอขลุ่ยดี แม่ต้องเล่นแน่เลย

แม่ แม่ ทอที่ทอมาดี
 ไม่ต้องมีสินจ้างจ้ด
 ทอจาก แม่ แม่ทำดีให้ให้เรา
 จากทอมาดี และเล่นประโขน้แม่
 ส่วนรวมมากกว่า





แม่คะ เขาเอาเรือไปซื้อไว้ทำไมคะ
แล้วทำไมต้องมีประตูกันหลายประตู
แล้วทำไมถึงมีมันมาจากไหนคะ

พ่อคะ ผมก็สงสัยจริงๆ เอแม่เอ
เอาไว้ผมก็สงสัยเหมือนกันว่า
ทำไมเป็นประตูของพ่อผมล่ะได้ถูก

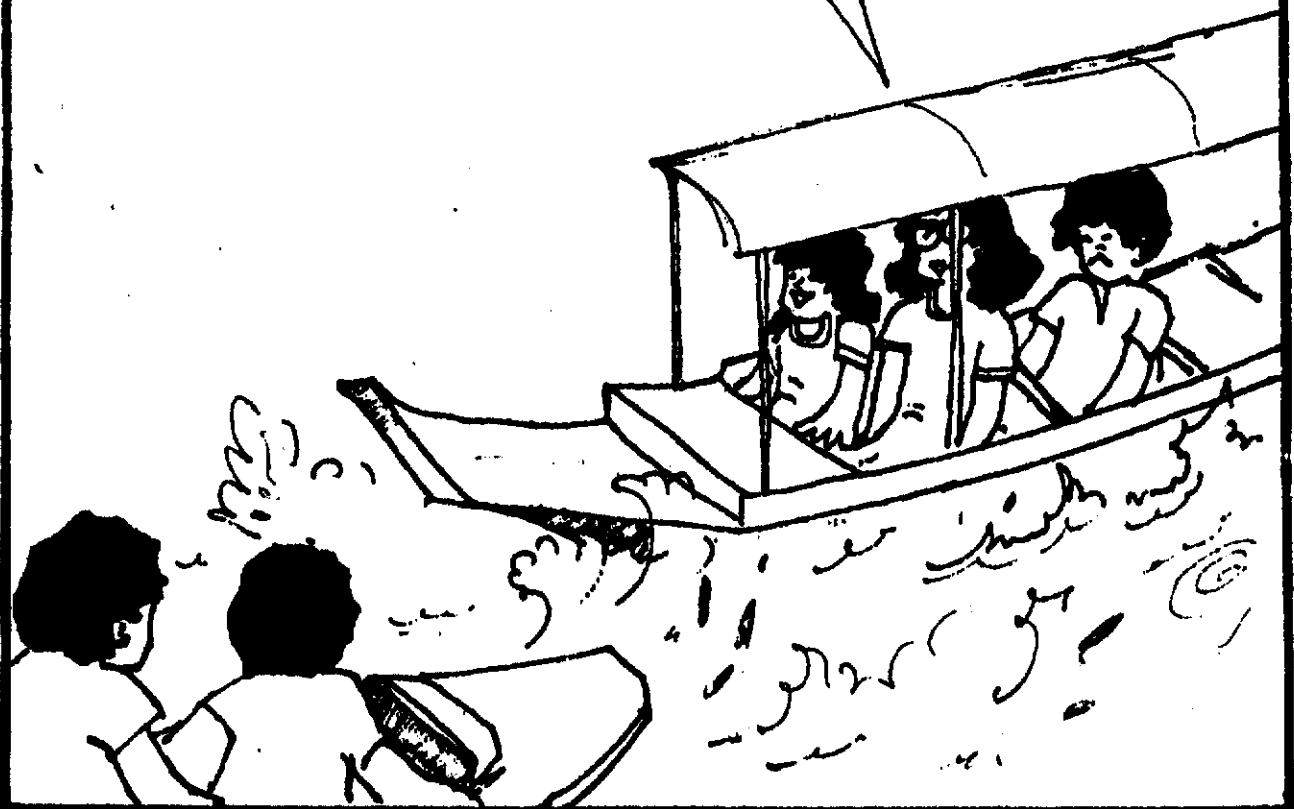


เดี๋ยวมันก็จะอยู่ตรงๆ
บนฝั่งเขาอีกอันหนึ่งๆ ผมสงสัย
จริงๆ พ่อให้ตีๆ แล้วเขาก็รู้ว่าทำไม
มันจึงเอาแบบนั้น

สนุกจังนะแม่ ผมสงสัย
จริงๆ แม่ถามผมว่าทำไมมันถึง
เอาแบบนี้มาลงน้ำแล้ว

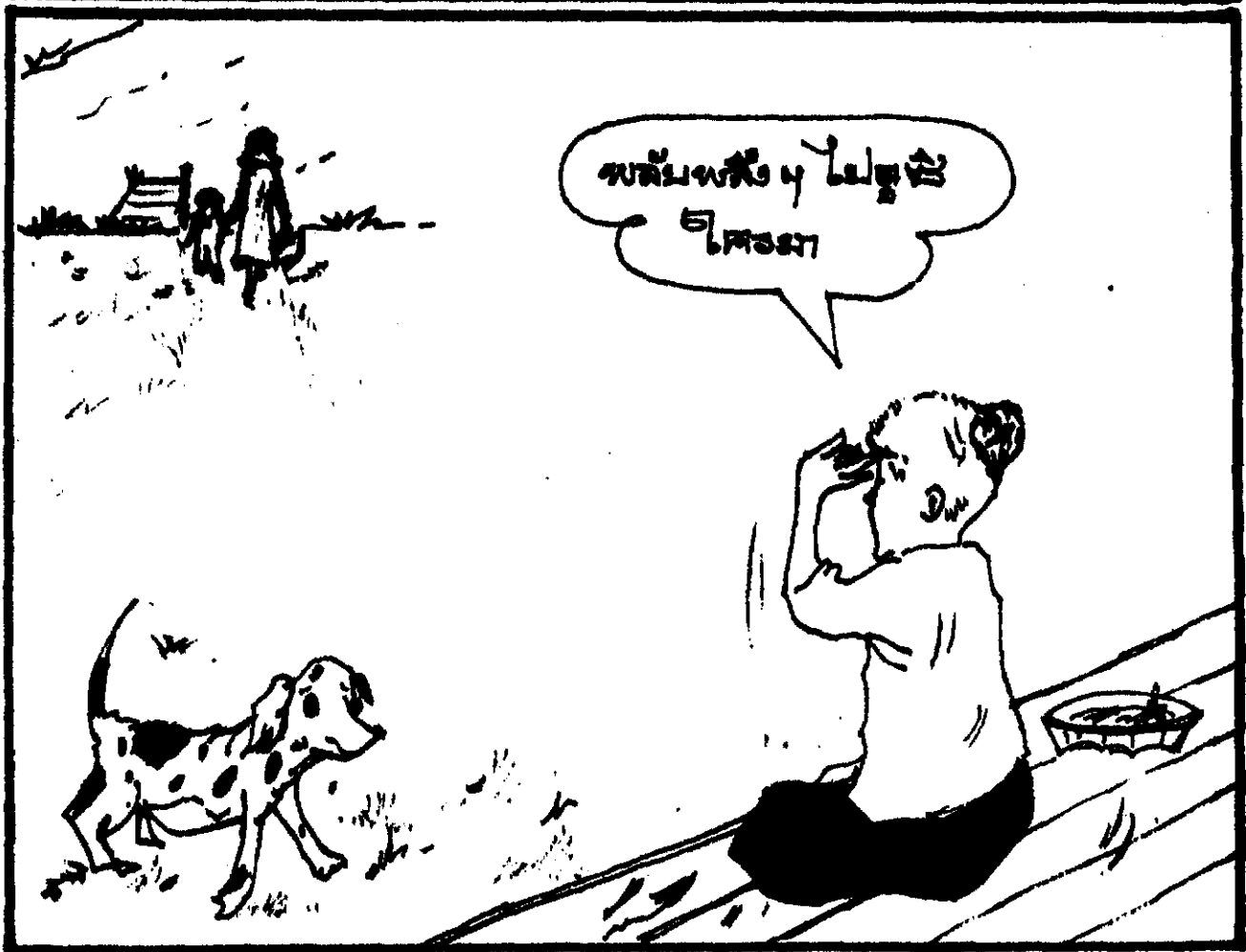
แม่หนูสิแล้ว นี่มันจี่ให้ฉันนั่งตม
ไม่เร็วเลย ๖ โมงแล้ว แม่

ถ้าแล้ว แสงอาทิตย์ได้เกิด
ให้แสงแดดจี่จี่ให้ฉันนั่ง
ตม นี่เร็วเร็วเลย มีลูกตม
ยิ่งนั่งเร็วมากยิ่ง



อ้อ แม่หนูจากมา
เราเลือกทชชีก่อน ที่โรงเรียน
คุณครูสอนว่า ทชชีก่อนของแม่คือโลก
นี้จากแสงนี้แสงแสง







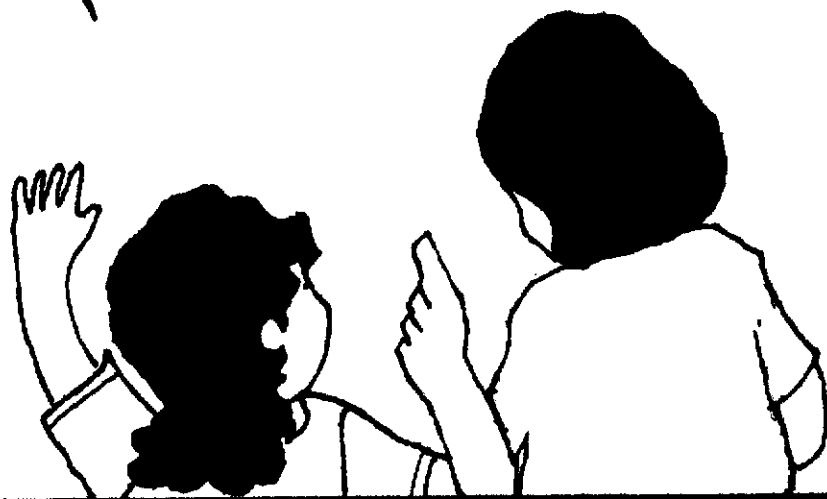
เรือหางยาวนี่ดีนะคะ
ที่นั่งสบายก็จริงได้

ใช่จ้ะ เพราะห้องเรือหางยาวแมน
แน่นที่นั่งสบายได้ แต่ราคาแพงเกินไป
แพงจัง ต้องเก็บไป



นี่คะ เราจะหาอะไรมาทำอะไรคะ
ว่าอันไหนดีแน่ๆตอนไหน

ก็ต้องแล้วแต่ เวลาไหน
ที่ลงในแต่ละวัน ผมว่า
หาอะไรมาทำอะไรดี
เกิดจากอะไร

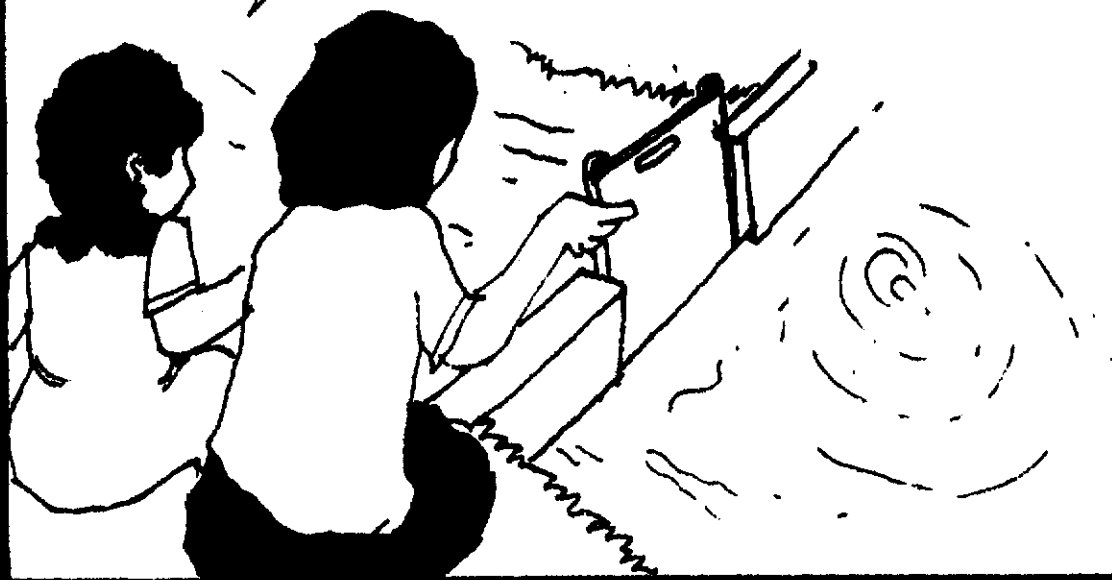


อ้อ ผมเคยอ่านหนังสือ
เขาเขียนว่า น้ำขึ้น น้ำลง เกิดจาก
ดวงอาทิตย์ และดวงจันทร์
แต่ผมยังไม่เข้าใจว่า ทำไม
น้ำขึ้น น้ำลง
จึงไม่ตรงเวลาทุกวัน

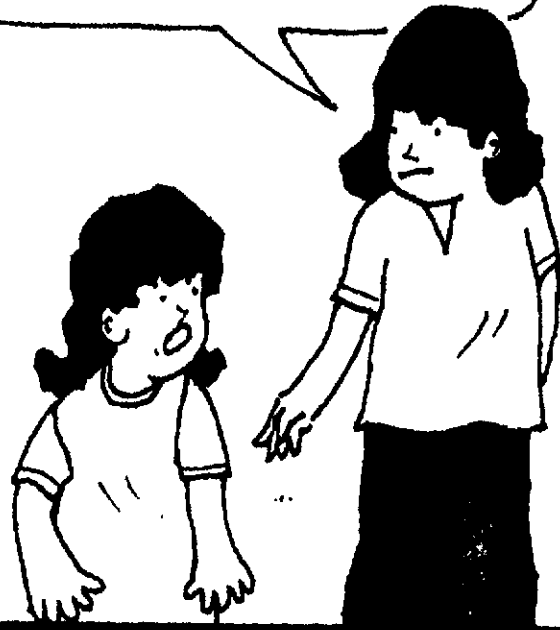
ผมรู้ พี่เขาชื่อว่า
มันหนักแน่นอันละก็เขา



ครูสอนว่า น้ำขึ้น น้ำลงอันละประมาณ
50 นาที ดวงอาทิตย์ และดวงจันทร์
ก็ขึ้น น้ำขึ้นอันละประมาณ 50 นาทีเหมือนกัน

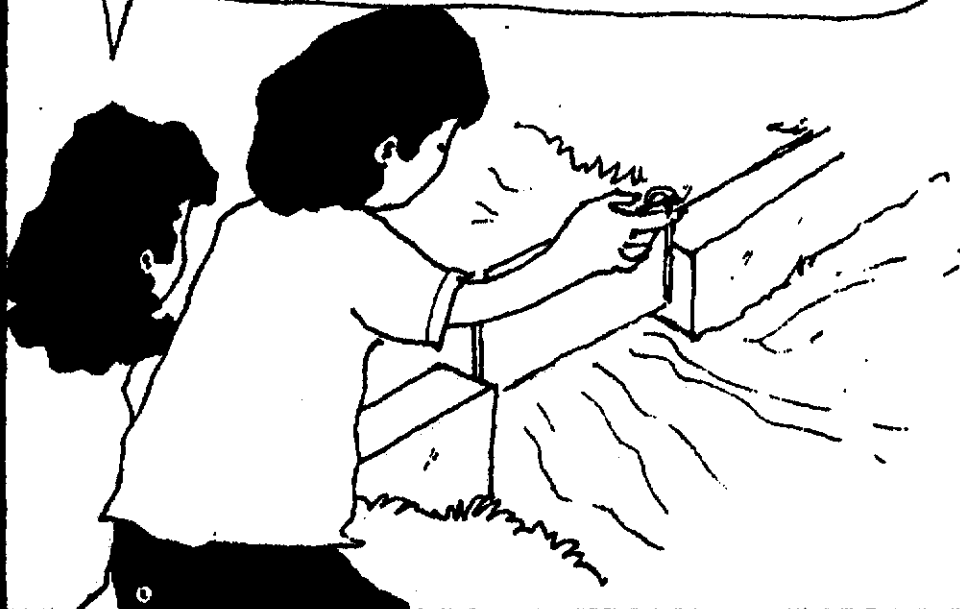


หลานที่แก่งจ้อ และ ผมขู่ให้องทวามึกน่ะว่า ระยะเวลาที่เจ็ดขึ้น
 ลงสูงสุด และต่ำสุดในแต่ละวันนั้น ยังห่าง
 กัน 15 วันด้วย คือทุก 15 วัน น้ำจะขึ้นตรง
 เวลาเดิม และลงตรงกัมเวลาเดิม ของ
 เมื่อ 15 วันก่อนหน้านั้นเอง



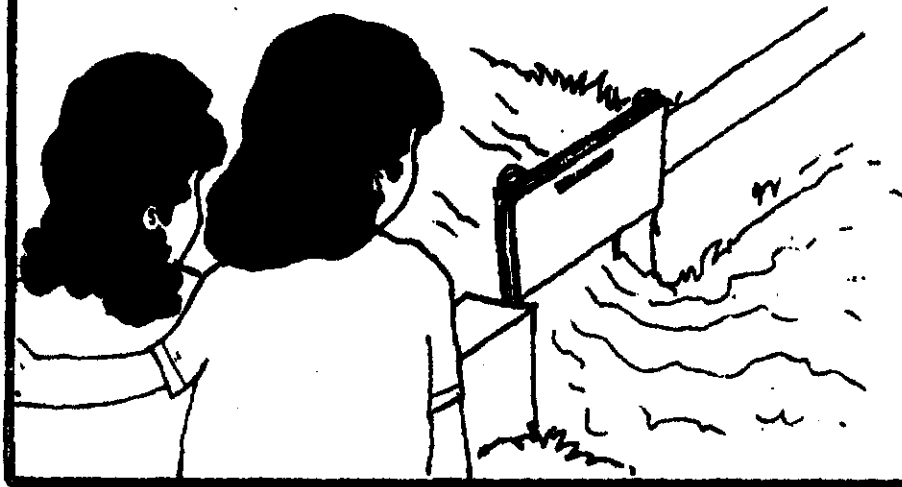
รู้งี้แล้ว พัดลมหรือพัดผมขู่ไปเปิดกันเมื่อก่อนดีกว่าบ้าน เพื่อ
 ปลดปล่อยน้ำเข้าๆ ผมขู่ก็ถึงเรื่องประตูดังนี้

หัดๆ วันก่อนตอนบ้านประตูดังนี้ เจ็ดถูกน้ำไม่ระหอง
 ประตูแค่ 2 บาน และรอปลดปล่อยน้ำเข้า เพื่อมีประตูอีกบานให้เรือ
 ผ่านไม่ได้ ผมขู่สงสัย แม่ให้มาถามซะ



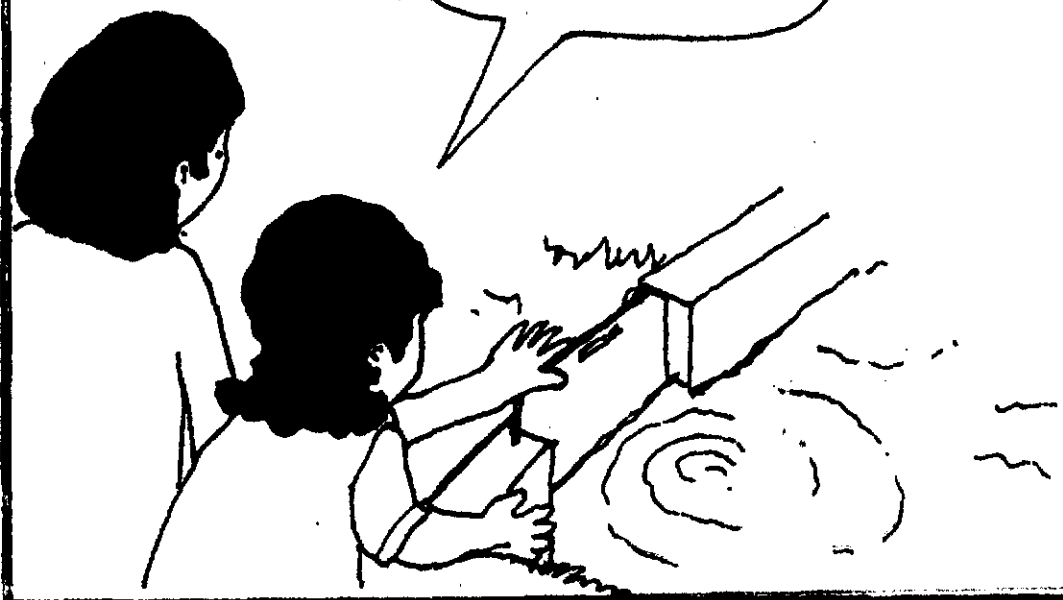
หนึ่งก็ประหลาดใจว่า จะมีอะไรกันนักในคลอง ก่อนเปิดประตูที่บาน
 ที่หนึ่งให้เรือผ่าน ก่อนปล่อยประตูที่ระหว่งประตูให้ให้แก้มประตูที่
 ๒ ในคลองที่เรือลอยอยู่ก่อน แล้วเปิดประตูที่หนึ่งให้เรือผ่าน แล้ว
 ปิดประตูให้เรือลอยอยู่ แล้วปล่อยประตูที่ระหว่งประตูให้ให้แก้มประตู
 ๓ หนึ่งก็เรือจะวิ่งผ่านออกไป แล้วเปิดประตู

๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๑๐ ๑๑ ๑๒ ๑๓ ๑๔ ๑๕ ๑๖ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๑ ๒๒ ๒๓ ๒๔ ๒๕ ๒๖ ๒๗ ๒๘ ๒๙ ๓๐ ๓๑ ๓๒ ๓๓ ๓๔ ๓๕ ๓๖ ๓๗ ๓๘ ๓๙ ๔๐ ๔๑ ๔๒ ๔๓ ๔๔ ๔๕ ๔๖ ๔๗ ๔๘ ๔๙ ๕๐ ๕๑ ๕๒ ๕๓ ๕๔ ๕๕ ๕๖ ๕๗ ๕๘ ๕๙ ๖๐ ๖๑ ๖๒ ๖๓ ๖๔ ๖๕ ๖๖ ๖๗ ๖๘ ๖๙ ๗๐ ๗๑ ๗๒ ๗๓ ๗๔ ๗๕ ๗๖ ๗๗ ๗๘ ๗๙ ๘๐ ๘๑ ๘๒ ๘๓ ๘๔ ๘๕ ๘๖ ๘๗ ๘๘ ๘๙ ๙๐ ๙๑ ๙๒ ๙๓ ๙๔ ๙๕ ๙๖ ๙๗ ๙๘ ๙๙ ๑๐๐



๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๑๐ ๑๑ ๑๒ ๑๓ ๑๔ ๑๕ ๑๖ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๑ ๒๒ ๒๓ ๒๔ ๒๕ ๒๖ ๒๗ ๒๘ ๒๙ ๓๐ ๓๑ ๓๒ ๓๓ ๓๔ ๓๕ ๓๖ ๓๗ ๓๘ ๓๙ ๔๐ ๔๑ ๔๒ ๔๓ ๔๔ ๔๕ ๔๖ ๔๗ ๔๘ ๔๙ ๕๐ ๕๑ ๕๒ ๕๓ ๕๔ ๕๕ ๕๖ ๕๗ ๕๘ ๕๙ ๖๐ ๖๑ ๖๒ ๖๓ ๖๔ ๖๕ ๖๖ ๖๗ ๖๘ ๖๙ ๗๐ ๗๑ ๗๒ ๗๓ ๗๔ ๗๕ ๗๖ ๗๗ ๗๘ ๗๙ ๘๐ ๘๑ ๘๒ ๘๓ ๘๔ ๘๕ ๘๖ ๘๗ ๘๘ ๘๙ ๙๐ ๙๑ ๙๒ ๙๓ ๙๔ ๙๕ ๙๖ ๙๗ ๙๘ ๙๙ ๑๐๐

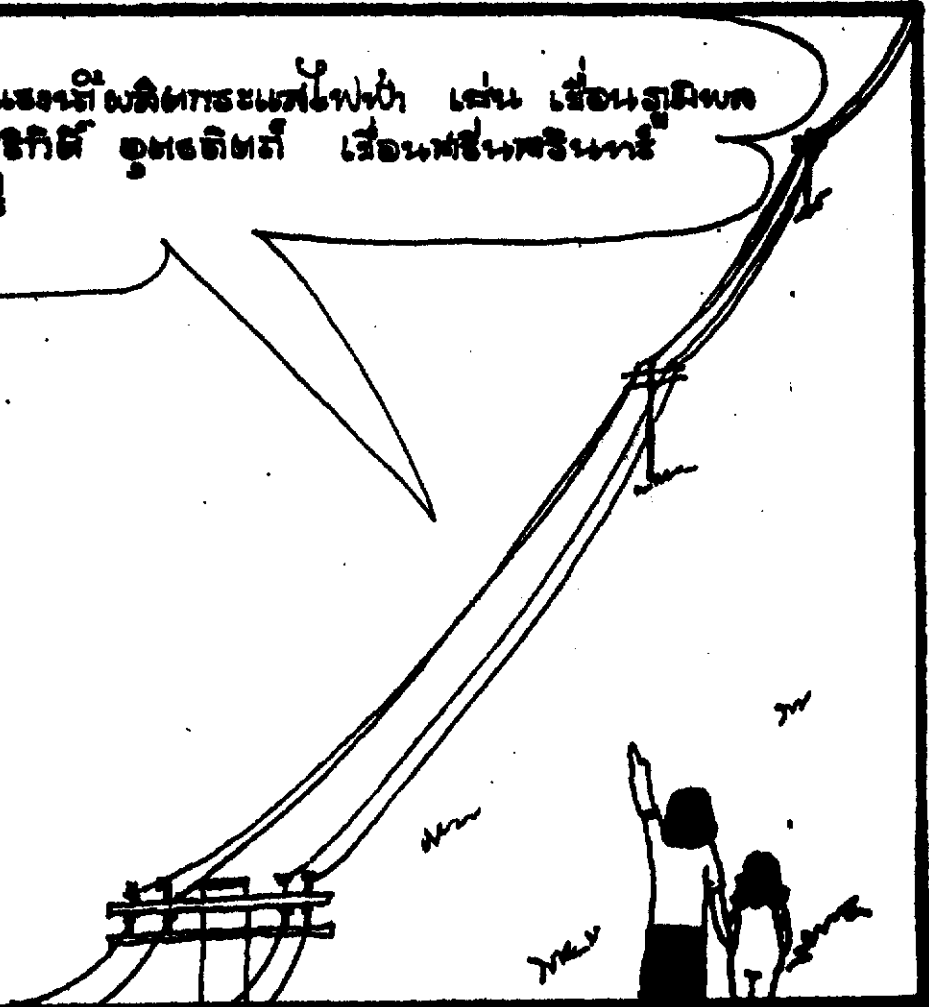
๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๑๐ ๑๑ ๑๒ ๑๓ ๑๔ ๑๕ ๑๖ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๑ ๒๒ ๒๓ ๒๔ ๒๕ ๒๖ ๒๗ ๒๘ ๒๙ ๓๐ ๓๑ ๓๒ ๓๓ ๓๔ ๓๕ ๓๖ ๓๗ ๓๘ ๓๙ ๔๐ ๔๑ ๔๒ ๔๓ ๔๔ ๔๕ ๔๖ ๔๗ ๔๘ ๔๙ ๕๐ ๕๑ ๕๒ ๕๓ ๕๔ ๕๕ ๕๖ ๕๗ ๕๘ ๕๙ ๖๐ ๖๑ ๖๒ ๖๓ ๖๔ ๖๕ ๖๖ ๖๗ ๖๘ ๖๙ ๗๐ ๗๑ ๗๒ ๗๓ ๗๔ ๗๕ ๗๖ ๗๗ ๗๘ ๗๙ ๘๐ ๘๑ ๘๒ ๘๓ ๘๔ ๘๕ ๘๖ ๘๗ ๘๘ ๘๙ ๙๐ ๙๑ ๙๒ ๙๓ ๙๔ ๙๕ ๙๖ ๙๗ ๙๘ ๙๙ ๑๐๐



เรือก็เหมือนนกบิน หนีประตูด่านนั้นแหละ
 แต่โหม่งกำแพง เพราะต้องกักไว้ไว้ในท่าเรือ
 หลายจังหวัด อย่างเรือแม่กาสะจน
 ที่แม่ฮ่องสอน เรือเจ้าพระยา รัชดา
 เรืออัมรินทร์ ที่ขอนแก่น



บางเรือก็ใช้แรงกลึงติดกระสวยไฟฟ้า เช่น เรือภูมิพล
 จังหวัดตาก เรือศิริกิติ์ อุบลราชธานี เรือสินธุสินห์
 จังหวัดกาญจนบุรี



คืนสุดท้ายที่บ้านคุณยาย

นี่นา น้าทวดอะไรคะ

อ้อ ทวดพระศุกรี
หรือทวดมรณังนี่เองค่ะ

ทวดพระศุกรี
ก็ทวดเคราะห์ให้ ไฉนมีล่ะ

อ้อ ทวดพระศุกรี เป็นทวดเคราะห์ดีตลอดทั้งปี ทวดมนตร์ของฟ้าแบ่งเป็น
๒ พวก คือ ทวดฤกษ์ เป็นทวดอยู่กันที่มีแสงในตัวเอง และทวดเคราะห์
เป็นทวดเคลื่อนที่ และไม่มีแสงในตัวเอง

งั้นทวดจันทร์ ก็เป็นทวดเคราะห์ด้วยสิคะ
เพราะดวงจันทร์ต้องอาศัยแสงอาทิตย์

เขาล่ามบนตองจันทร์ ไม่มีอากาศ ไม่มีเห็ด ไม่มีสิ่งมีชีวิต
แล้วนักวิทยาศาสตร์ เขาไม่ตองจันทร์ทำไมละ

เพราะเขาเชื่อว่าในอากาศ มนุษย์จะขึ้น
ไม่อยู่บนตองจันทร์ และเขา
ก็เชื่อว่าบนตองจันทร์
กลับมาก็ใช้ประโยชน์ได้
แต่เขาก็ต้องหาของกินประจำ
ครัวแล้วครัวนี่
ก็ต้องไปตองจันทร์



ถ้าผมขู่ออกเป็นนักวิทยาศาสตร์
ก็พยายามค้นหาน้ำร้อน อุ่นมาก ๆ อุ่นหมดมันจะแก้
นักวิทยาศาสตร์เอก

เฮอะ ผมขู่ว่า
เขาจะมาขโมยหินก้อนดีกว่า
ดูที่นั่นไปสิคะ



การ์ตูน สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ประถม4

ความรู้จากบ้าน

คุณยาย



กรมวิชาการ เรื่อง บรรยาย ทวีพร ทองคำใบ

ภาพ ชูเกียรติ เกิดอุดม



วันนี้ผมจะไปเที่ยวบ้านของ
 ของคุณยาย แม่บอกว่า ผม
 จะทำอะไรก็ได้ที่อยากจะทำ
 เพื่อนๆ ของเขาจะดูว่า
 ผมไปบ้านคุณยายแล้ว
 ผมทำอะไรได้บ้าง

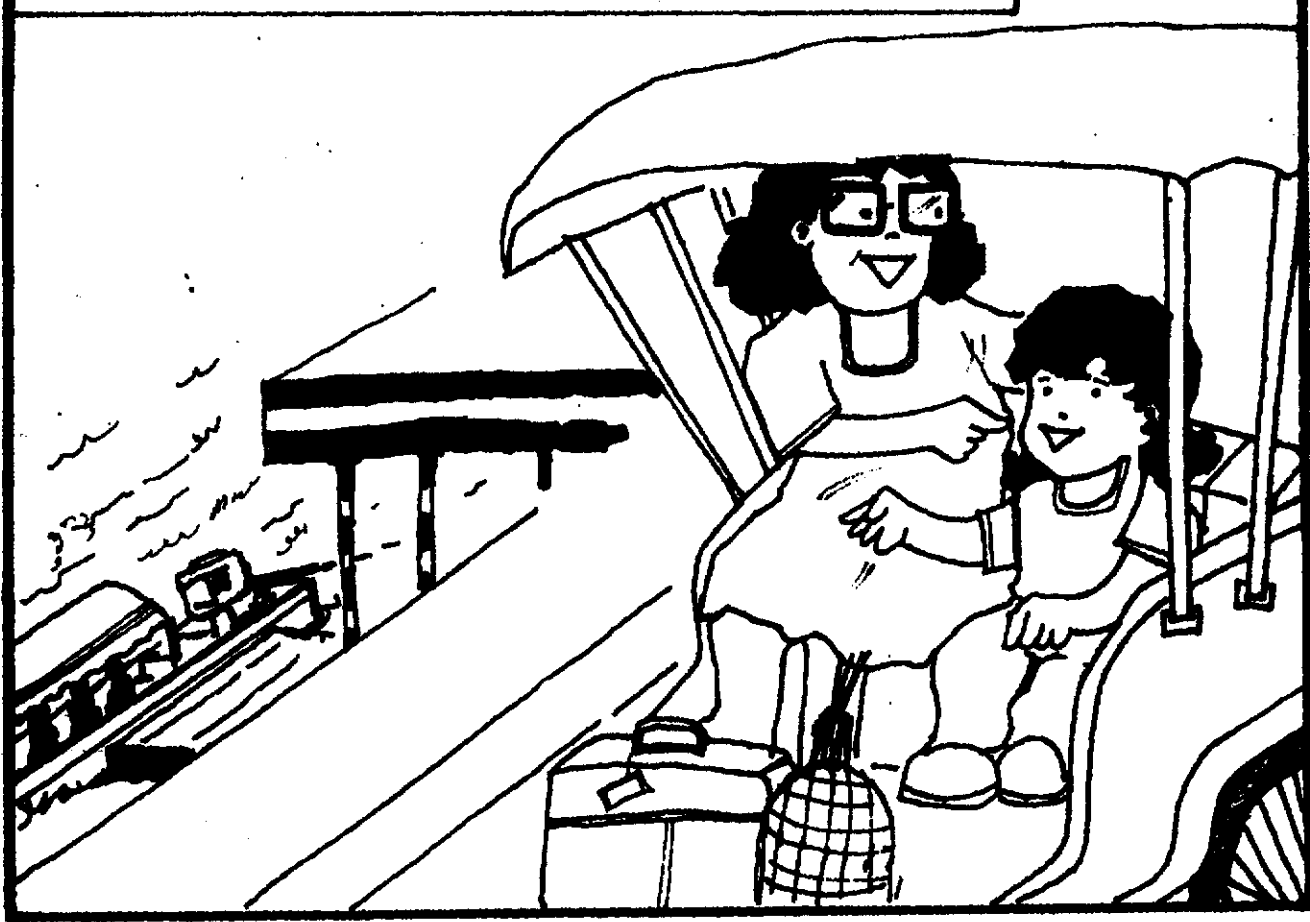
1. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพ ของผมได้ถูกต้อง
2. บอกที่มาของหนังสือเล่มนี้ในแม่ได้คำตอบได้ถูกต้อง
3. บอกวิธีส่งจดหมายได้ อันเป็นทางเลือกที่ดีได้ถูกต้อง
4. บอกวิธีทำอาหารง่ายๆ ได้ อย่างน้อย 1 วิธี
5. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพที่สนใจได้ถูกต้อง
6. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพที่สนใจ ของเพื่อนได้ถูกต้อง
7. เขียนจดหมายหรือบัตรเชิญได้ ในแต่ละวันได้ถูกต้อง
8. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพ และประโยชน์ของอาชีพที่สนใจได้
 ครบถ้วนได้ถูกต้อง
9. บอกชื่อเรื่องและหัวข้อ และรายละเอียดได้ถูกต้อง
10. บอกลักษณะของภาพ และข้อความที่เห็นได้ถูกต้อง

ผมพู่ ขอใช้เงินนี้ไว้
เดี๋ยวจะไม่ทำผิดเหมือนเธอ

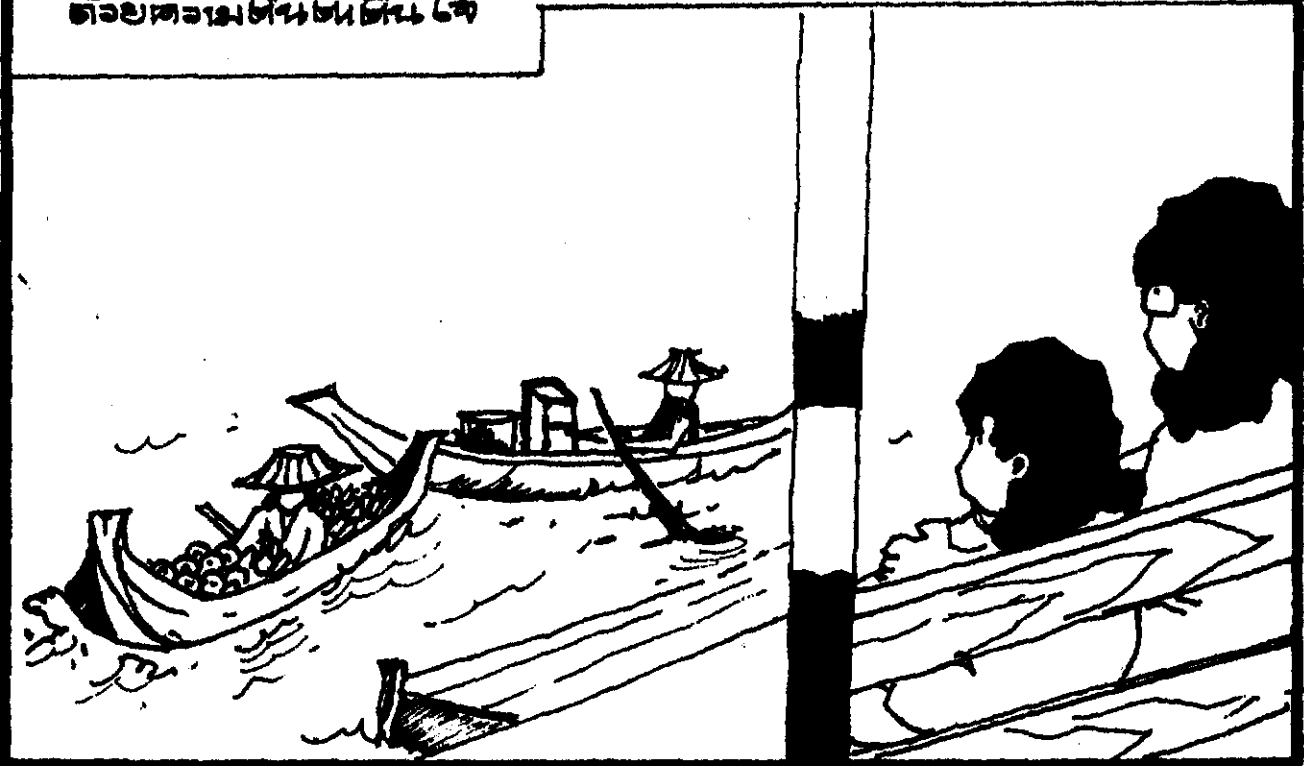
เก็บเงินเก็บไว้แล้วล่ะ คุณแม่



วันนี้ แม่พาผมไปเยี่ยมคุณยายที่บ้านสวน แม่พาผม
นั่งสามล้อมาลงเรือหางยาว เรือของคุณยายไปอีก

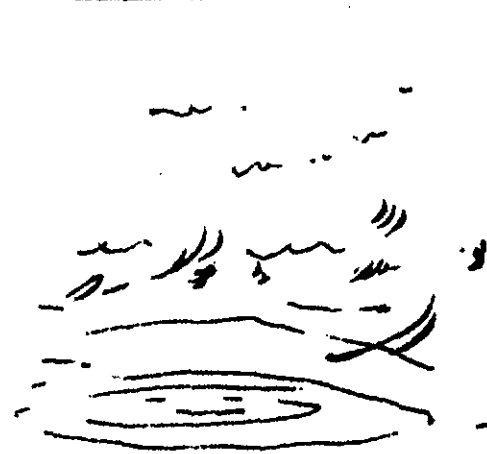
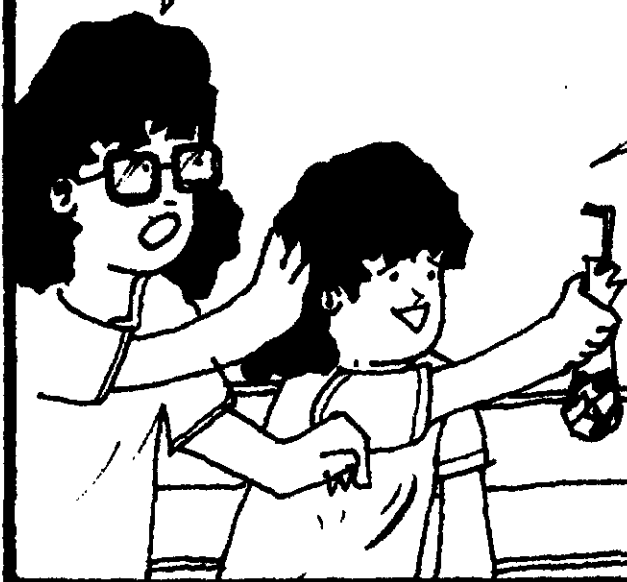


หม่อมและแม่ นั่งตบยเรือที่จะต่อไปบ้านคุณยายอยู่ที่หน้า
ที่ทำการอำเภอประเทือง หม่อมนั่งมองเรือที่จะตบยแม่น้ำประเทือง
ด้วยอารมณ์ที่เศร้าใจ



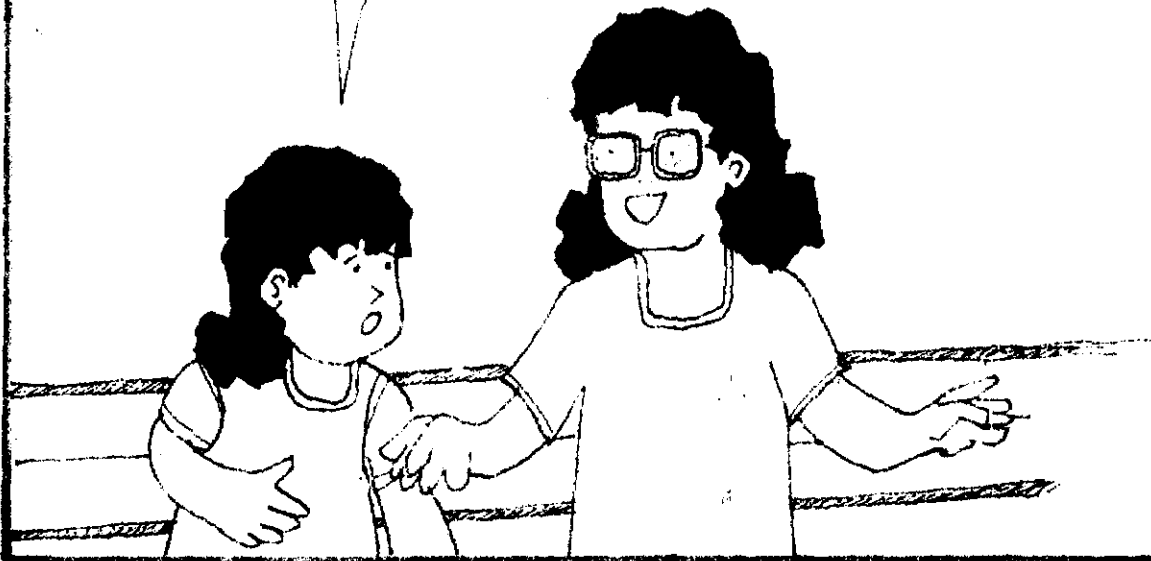
หม่อม ยลเห็นธงของเจ้าชาย
ที่ลอยอยู่ไกลก็ทิ้งของในมือลงน้ำทันที
ลูกปลิงก็ทำให้คนของสภาอีกคนหนึ่ง
ที่พูดแต่อย่างก็มีส่วนทำให้น้ำเสียได้ และ
จะทำให้แม่เจตนาอื่นอีกด้วย

แม่ของหม่อมก็ไปเที่ยว



เพราะในครอบครัวอย่างนี้ ขยะก็ไม่ได้มีแค่ของ ที่สกปรก
ไม่ทิ้งขยะลงในถังขยะ ถ้าจะมีส่วนช่วยไม่ให้ขยะ ใน
ถังขยะของเรา ก็คือเราเองแหละ ถ้าเราไม่ทิ้งขยะลงถัง
ก็จะมีที่อยู่อันอื่น เราก็จะมีภาระกันส่วนนี้แหละ

เพื่อนๆ ได้ฟังแม่พูดแล้วนะคะ ให้เรา
ไม่ทิ้งขยะลงถังขยะ หากไม่



แล้วแม่จะห้ามคนอื่นอย่างอื่นอีกนะคะ และถ้าไม่ทิ้งขยะลง
ถังขยะไปทิ้งที่อื่น มันจะทำให้เมืองของเราเป็นสถานที่ที่ไม่สะอาด



ถ้าเราทำเป็นตัวอย่าง แล้วยังไม่มีใครเห็นโทษของน้ำเมา แม่ก็ให้คน
 เอาขยะไปฝังดิน ให้แม่เป็นแบบอย่างของบ้านไม่ให้คนอื่นก็จะได้ประโยชน์
 กว่า ให้ก็สะอาด สักวันน้ำจะได้เจริญเติบโตต่อไป

คะ แม่
 เพื่อนๆ ก็เหมือนกันนะคะ
 ช่วยกันทำดี ให้สะอาด
 สักวันน้ำจะได้เจริญเติบโต
 ต่อไป



ถ้ามีทรัพย์สินทางอาชญากรรมแม่ต้องส่งมอบ

เพื่อน ๆ ก็ต้องทำความดี
 เพื่อประโยชน์ส่วนรวมนะคะ
 อย่างเห็นแก่ตัวบ้าง

รวมๆ ทำความดี
 ไม่ต้องมีส่วนรางวัล
 หรือถูก แม่เราทำดีเพื่อให้เรา
 อนาคตดี และเพื่อประโยชน์แก่
 ส่วนรวมมากกว่า





แม่คะ เขาเอาเรือไปขังไว้ทำไมคะ
แล้วทำไมต้องมีประตูกันหลายประตู
แล้วทำไมถึงมีคนมาจากไหนคะ

พ่อคะ ผมก็สงสัยจริงๆ เอะ แม่เอ๋ย
เอาไว้ผมทำพลับพลึงดีกว่า
นี่เป็นลวดลายของผมผมได้ถูก

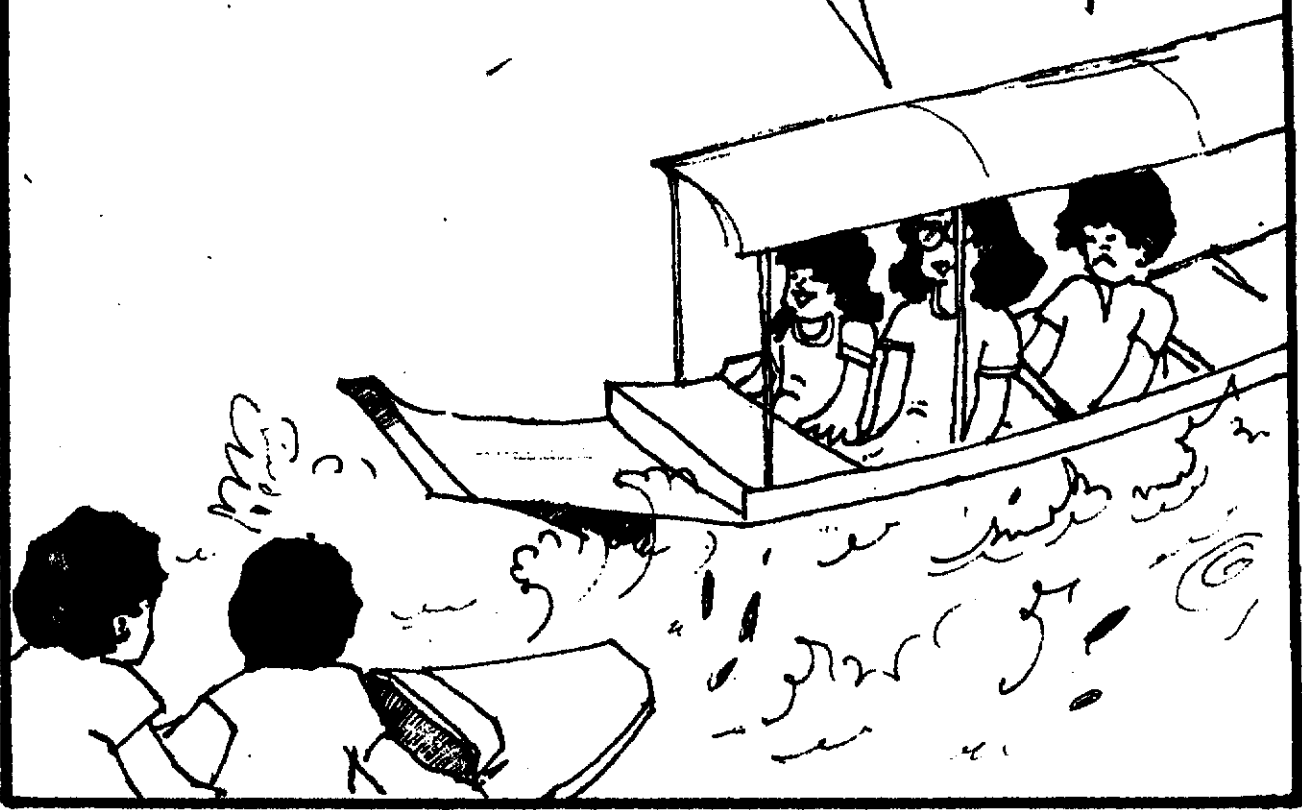


เดี๋ยวมันก็จะอยู่ตรงๆ
บนฝั่งเหมือนต้นอื่น ๆ ผมพ่อของ
ผมพ่อให้ตีให้แล้วลูกจะรู้ว่าทำไม
มันจึงเป็นอย่างนั้น

สนุกจังนะคะแม่ ผมพ่อของ
ผมพ่อแม่ผมพ่อของต้นนั้นนี่คะ
เขาจะลัดมาลงน้ำอยู่แล้ว

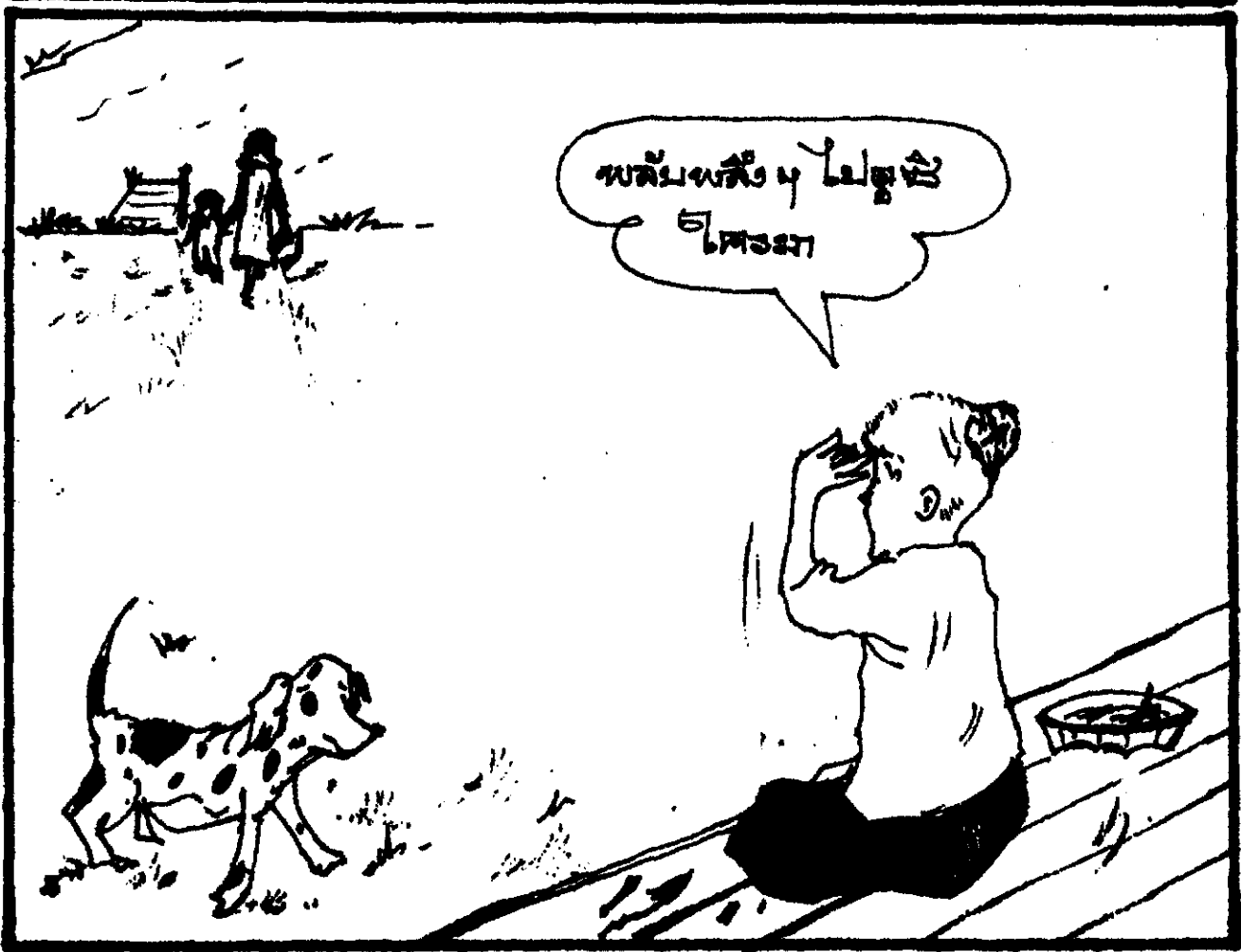
ผมพุ่มแล้ว เห็นตัวที่ไต่ขึ้นผนังหน้า
ไปเรื่อย ๆ ไต่มาถึง แม่ตา

ตาแล้ว แสงไฟก็ไต่เกิด
ให้แสงแสงพุ่มที่ไต่ให้แสงพุ่ม
ลงมา ยิ่งเรื่อยเรื่อย ๆ มีลูกตาขึ้น
ยิ่งพุ่มเร็วมากขึ้น



อ้อ ผมพุ่มตามแม่
เขาเรียกทอสีที่ทอขึ้น ที่เรือเรื่อย
ทอจนทอจนว่า ทอสีที่ทอขึ้นของแม่ตาโลก
เกิดจากแสงไฟ และแสงลม
พุ่ม ๆ จำที่ทอจนไต่มาถึง
แสงไฟ แสงลม จะให้เกิดทอ
สีที่ทอขึ้นของแม่ตาโลก





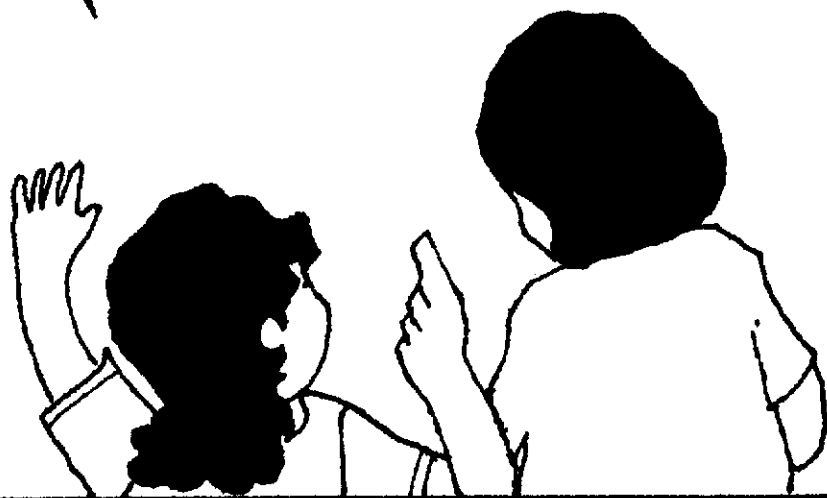
เรือหางยาวนี่ดีนะคะ
ที่นั่งสบายก็วิ่งได้

ใช่ค่ะ เพราะห้องเรือหางยาวแบบนี้
แน่นที่นั่งสบายได้ แต่อย่าดื่มเหล้า
เพราะ ติดเกินไป



ค่ะคะ เราจะทราบอย่างไรคะ
ว่าฉันโดนน้ำแข็งตอนไหน

ก็ต้องแล้วแต่ เวลาที่คุณ
กำลังนั่งเล่นวัน ระวัง
ทราบมั้ยว่า น้ำแข็ง
เกิดจากอะไร





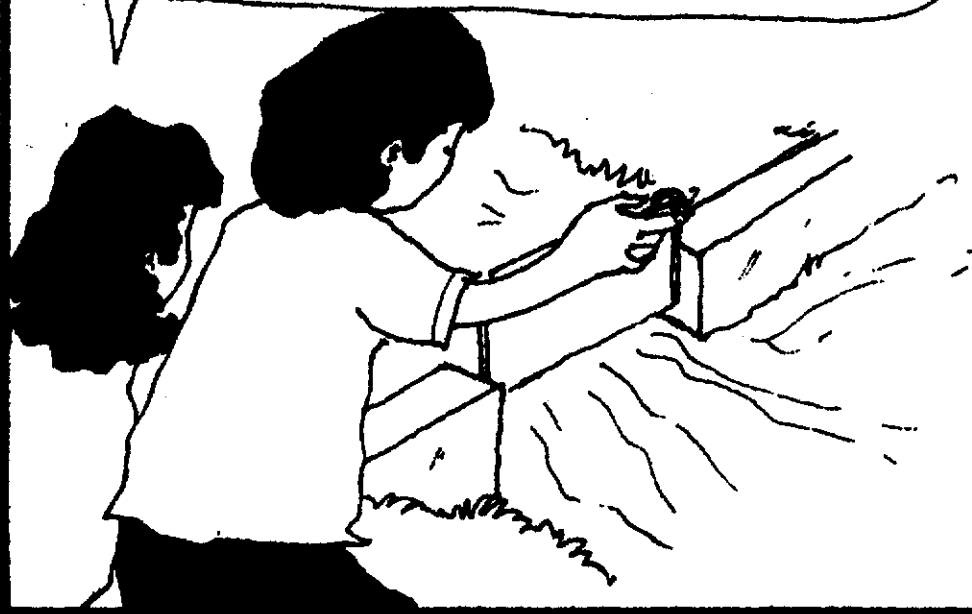
ทานน้ำแกงจืด และ ผมพุงต้องหาเงินว่า ระยะเวลาที่เจ็ดขึ้น
 ของสูงสุด และต่ำสุดในแต่ละวันนั้น ยังห่าง
 กัน 15 วันด้วย คือทุก 15 วัน น้ำจะขึ้นตรง
 เวลาเดิม และลงตรงกันเวลาเดิม ของ
 เมื่อ 15 วันก่อนหน้านั้นเอง

เพื่อนๆ ก็จำใจและ
 น้ำขึ้นน้ำลงประมาณ 50 นาที
 ตามพระจันทร์ และน้ำขึ้นลง
 ของสูง และต่ำสุดใน
 แต่ละวันห่างกัน
 15 วันนะ



ช่างเจ้า พัดผมหรือส่วนผมพุงไปเปิดที่นั่นทุกเช้าวัน เพื่อ
 ปลดปล่อยน้ำเจ้า พุงนี้ก็ต้องเรื่องอะไรเจ้า

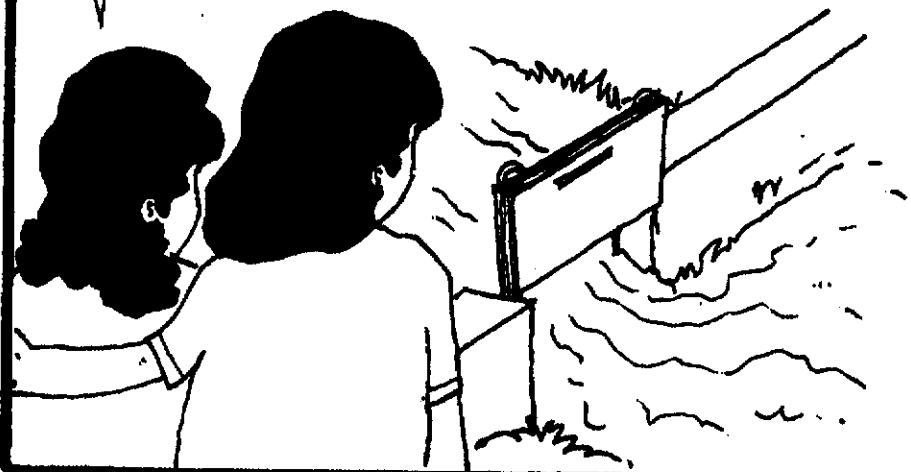
หัวใจะ วันก่อนตอนท่านปลดปล่อยน้ำ เจ้าถูกเจ้าไประหว่ง
 ปลดปล่อย 2 บาน และปลดปล่อยน้ำ เจ้า ปลดปล่อยน้ำเจ้ามาไม่ให้
 น้ำไม่ใส ผมพุงสงสัย แม่ให้มาทาสะ



ถ้าเครื่องประตูกักไว้ จะมีระดับน้ำที่ต่ำกว่าในคลอง ก่อนเปิดประตูกักน้ำ
 ที่หนึ่งให้เรือผ่าน ถ้ามีระดับน้ำที่ระหว่างประตูกัก ให้แพที่มารถขึ้น
 ในคลองที่เรือลอยอยู่ก่อน แล้วเปิดประตูกักน้ำให้เรือผ่าน แล้ว
 ปิดประตูกักน้ำให้เรือลอยอยู่ แล้วมีระดับน้ำที่ระหว่างประตูกัก ให้แพที่มารถของ
 สำนักรับซื้อเรือผ่านออกไป แล้วเปิดประ

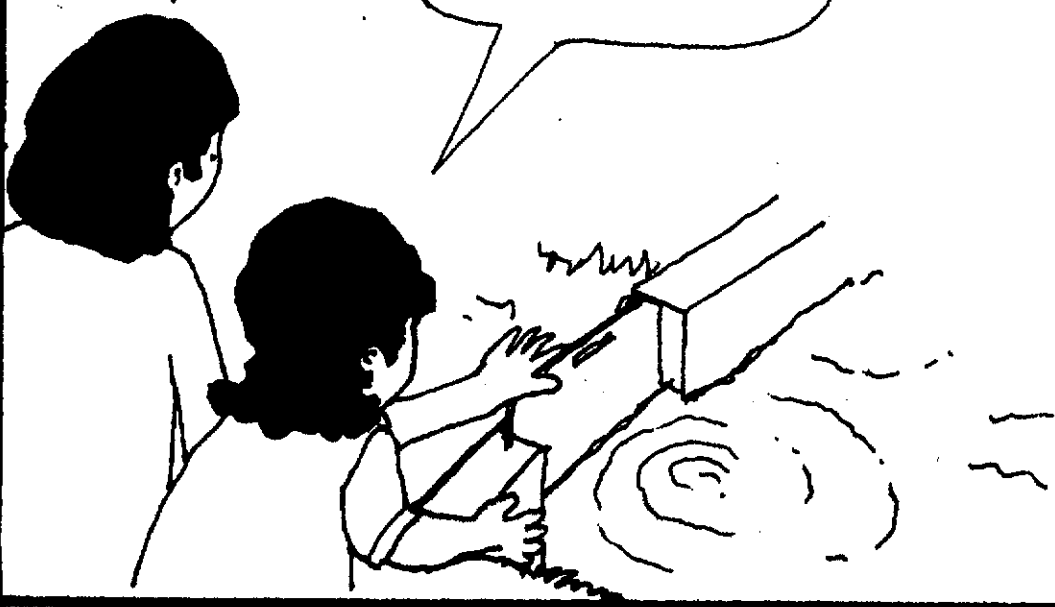
ตูกักน้ำให้เรือผ่าน
 แล้วมีระดับน้ำที่
 ระหว่างประตูกัก
 ให้แพที่มารถขึ้น
 ในคลองที่เรือลอย
 อยู่ก่อน แล้วเปิด
 ประตูกักน้ำให้เรือ
 ผ่าน แล้วปิดประ
 ตูกักน้ำให้เรือลอย
 อยู่ แล้วมีระดับน้ำ
 ที่ระหว่างประตูกัก
 ให้แพที่มารถของ
 สำนักรับซื้อเรือ
 ผ่านออกไป แล้วเปิด
 ประตูกักน้ำให้เรือ
 ผ่าน

ตามน้ำที่ส่งให้เรือผ่าน เป็นน้ำที่ส่ง
 กักไว้ไว้ในคลอง
 ของบ้านที่ลำนาน



สมมุติว่าไม่ปล่อยเรือผ่านเลย

ยังเลยที่จะ
 เรือที่รออะไร



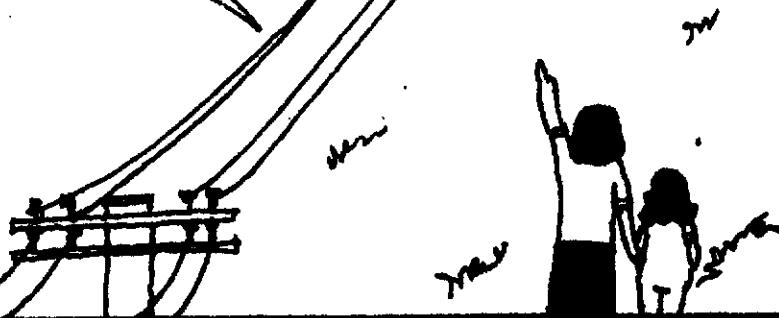
เรือนก็เหมือนนกบินม หรือมีประตูดังนั้นแหละ
 แต่ใหม่กว่ามาก เพราะตัวมันก็มี ไม้ ไม้ในทอระฆัง
 หกขั้วหรือ ห้าขั้ว เรือนแก้วกระดาน
 ที่เพชรบุรี เรือนเจ้าพระยา ร้อยนา
 เรือนอุบลรัตน์ ที่ขอนแก่น



บางเรือนก็ใช้แรงน้ำลัดกระแสน้ำ เช่น เรือนภูมิพล
 จังหวัดตาก เรือนสิริภักดิ์ อุตรดิตถ์ เรือนศรีนครินทร์
 จังหวัดกาญจนบุรี

ทอใหม่อีกหลายชนิด เช่น เรือนที่กักน้ำ
 ไม้ในทอระฆังก็มี เรือนแก้วกระดาน
 เรือนเจ้าพระยา เรือนอุบลรัตน์

ส่วนเรือนที่ใช้แรงน้ำลัดกระแสน้ำ
 ได้แก่ เรือนภูมิพล เรือนสิริภักดิ์
 และเรือนศรีนครินทร์





คืนนี้ดูดาวกันดีกว่า

เดี๋ยว นั่นดาวอะไรคะ

อ้อ ดาวพระศุกรี
หรือดาวมฤตยูก็ได้

ดาวพระศุกรี
ก็ดาวเคราะห์นี่ ไฉนมีหลาย



จ๊ะ ดาวพระศุกรีเป็นดาวเคราะห์ดวงหนึ่ง ดาวเคราะห์บางดวงเป็น
ข. ดาว ก็คือดาวฤกษ์ เป็นดาวอยู่กันที่มีแสงในตัวเอง และดาวเคราะห์
เป็นดาวเคลื่อนที่ และไม่มีแสงในตัวเอง

นั่นดาวจันทร์ ก็เป็นดาวเคราะห์ด้วยสิคะ
บางทีดาวจันทร์ก็สว่างจ้าแสงอาทิตย์

เชื่อนะ แยกได้แสงในตัวเอง
ดาวฤกษ์อยู่กันที่มีแสงในตัวเอง ส่วนดาวเคราะห์
เคลื่อนที่ และไม่มีแสงในตัวเอง

เข่ามันตองจันทรี่ ไม่มีออกศ ไม่มีเหี ไม่มีสิ่งมีสิ่ง
แล้วนักวิทยาศาสตร์ เขาไม่ตองจันทรี่ดิไม่คะ

เพราะเขาเมื่ออยู่ในอนาคต มนุษย์จะขึ้น
ไม่อยู่บนตองจันทรี่ และเขา
ก็แล้วเขาบนตองจันทรี่
กัมมันต์ใช้ประโยชน์ได้
แต่เขาก็ต้องอาศัยของพื้นผิว
คือแล้วแล้ว
ก่อกองไม่ตองจันทรี่



ถ้าผมพูดออกมเป็นนักวิทยาศาสตร์
ก็พยายามค้นหหหนังสือ อ่านมาก ๆ แล้วผมจะแต่ง
นักวิทยาศาสตร์เอก

เออคะ ผมพูดว่า
เขามาขอมหิทกรรมกันดีกว่า
ดูหหหหไม่ผิดคะ



เรามาทดสอบกันดูซิว่า เราจะได้อะไรจากบ้านคุณยาย เหมือนขนมหรือไม่ว่
โดยทดลองตอบคำถามต่อไปนี้ เลือกข้อที่ถูกที่สุด ทำเครื่องหมาย X ในกระดาษคำตอบ

1. ต้นไม้ได้อาหารจากไหนมากที่สุด
 - ก. ดิน
 - ข. น้ำ
 - ค. ลม
 - ง. สิ่งมีชีวิต
2. ปุ๋ยในข้อใด ที่อาจเป็นอันตรายต่อพืชและสัตว์
 - ก. ปุ๋ยคอก
 - ข. ปุ๋ยหมัก
 - ค. ปุ๋ยธรรมชาติ
 - ง. ปุ๋ยวิทยาศาสตร์
3. ถ้าใคร ๆ ก็พากันทิ้งขยะลงในคลอง จะเป็นอย่างไร
 - ก. คลองจะตื้นเขิน น้ำในคลองจะเน่า
 - ข. ถนนหนทางจะสะอาด ไม่มีขยะมูลฝอย
 - ค. ต้นไม้ริมคลองจะงาม เพราะมีปุ๋ยเยอะ
 - ง. สัตว์น้ำจะโตเร็ว เพราะมีอาหารอุดม
4. ปัจจุบันสัตว์น้ำลดจำนวนน้อยไป เป็นเพราะอะไร
 - ก. ไม่มีใครเลี้ยง ทำให้จับมาขายได้น้อย
 - ข. คนไม่ชอบกิน กินแต่ หมู ไก่ เป็ด เนื้อ
 - ค. น้ำสกปรก สัตว์น้ำไม่มีที่อยู่อาศัย
 - ง. อาหารสำหรับสัตว์น้ำขาดแคลน
5. การไม่ทิ้งขยะลงในน้ำ เรียกได้ว่าเป็นการทำอะไร
 - ก. การบำรุงรักษาน้ำ
 - ข. การเก็บถนอมน้ำ
 - ค. การคุ้มครองดูแลน้ำ
 - ง. การสงวนรักษาน้ำ

6. ข้อใดต่อไปนี้เป็นสาเหตุให้น้ำเน่าเสียมากที่สุด
- ก. มีโรงงานฆ่าสัตว์ตั้งอยู่ริมแม่น้ำ
 - ข. โรงงานระบายน้ำเสียลงแม่น้ำ
 - ค. ชาวบ้านสร้างส้วมไว้ริมแม่น้ำ
 - ง. คนทิ้งซากสัตว์เน่าลงไปในแม่น้ำ
7. วิธีที่ดีที่สุดในการกำจัดขยะมูลฝอยให้หมดไป คือวิธีใด
- ก. ตากแดดให้แห้ง
 - ข. ขุดหลุมฝังให้มิดชิด
 - ค. นำขยะไปเผาไฟ
 - ง. ย่อยให้ละเอียด
8. เราสามารถนำเอาขยะมูลฝอยมาใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง
- ก. ทำปุ๋ยหมัก
 - ข. ทำเชื้อเพลิง
 - ค. ถมที่ดิน
 - ง. ทำอาหารสัตว์
9. เราควรทำความดีโดยไม่หวังอะไร
- ก. รางวัลตอบแทน
 - ข. ความภาคภูมิใจ
 - ค. ประโยชน์ส่วนรวม
 - ง. ให้สังคมเป็นสุข
10. คนเราควรทำความดีเพื่ออะไร
- ก. ต้องการคำชมเชย
 - ข. รักษาความดีเอาไว้
 - ค. ประโยชน์ส่วนรวม
 - ง. เป็นคนมีคุณธรรม

11. ทำไมต้นไม้ที่อยู่ตามริมน้ำจึงมักจะเอนและโค่นลงน้ำบ่อย ๆ
- ก. ต้นไม้โต มีน้ำหนักมาก
 - ข. ดินบริเวณริมน้ำอ่อน
 - ค. บริเวณริมน้ำลมพัดแรง
 - ง. น้ำเซาะดินที่รากไปหมด
12. ข้อใดเป็นการสักการของเปลือกโลกตามธรรมชาติ
- ก. พายุพัด ฝนตก กินดลมทลาย
 - ข. ฝนตก แดดออก ดินแตกกระแหง
 - ค. เขื่อนพัง น้ำท่วม ไร่นาเสียหาย
 - ง. แผ่นดินไหว บ้านเรือนพังทลาย
13. น้ำจะขึ้นลงต่างจากวันก่อนอย่างไร
- ก. ขึ้นเร็วกว่าเดิมวันละประมาณ 50 นาที
 - ข. ลงเร็วกว่าเดิมวันละประมาณ 50 นาที
 - ค. ขึ้นช้ากว่าเดิมวันละประมาณ 50 นาที
 - ง. ลงช้ากว่าเดิมวันละประมาณ 50 นาที
14. น้ำจะขึ้นลงตรงกับเวลาเดิมทุก ๆ กี่วัน
- ก. 7 วัน
 - ข. 15 วัน
 - ค. 30 วัน
 - ง. 50 วัน
15. เขาสร้าง "ประตูน้ำ" เพื่ออะไร
- ก. กันน้ำเข้าไป
 - ข. กันน้ำออกมา
 - ค. รักษาระดับน้ำ
 - ง. สงวนรักษาน้ำ

16. โคมปรกคิณน้ำจะไหลอย่างไร
- ก. จากที่สูงไปหาที่ต่ำ
 - ข. จากที่ต่ำไปหาที่สูง
 - ค. จากที่มากไปหาที่น้อย
 - ง. จากที่น้อยไปหาที่มาก
17. เรานำความรู้เรื่องการไหลของน้ำไปใช้ประโยชน์ด้านใดมากที่สุด
- ก. หัตถกรรม
 - ข. อุตสาหกรรม
 - ค. พาณิชยกรรม
 - ง. เกษตรกรรม
18. เขื่อนอะไรที่ไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในด้านการชลประทาน
- ก. เขื่อนแก่งกระจาน จังหวัดเพชรบุรี
 - ข. เขื่อนเจ้าพระยา จังหวัดชัยนาท
 - ค. เขื่อนวชิราลงกรณ์ จังหวัดกาญจนบุรี
 - ง. เขื่อนภูมิพล จังหวัดตาก
19. เขื่อนอะไร อยู่ในจังหวัดกาญจนบุรี
- ก. เขื่อนยันฮี
 - ข. เขื่อนอุบลรัตน์
 - ค. เขื่อนศรีนครินทร์
 - ง. เขื่อนสิริกิติ์
20. เราจะรู้ได้อย่างไรว่า คาวดวงใดเป็นดาวเคราะห์หรือดาวฤกษ์
- ก. ดาวเคราะห์มีแสงสีขาว ดาวฤกษ์มีแสงสีเหลือง
 - ข. ดาวเคราะห์หมุนรอบโลก ดาวฤกษ์หมุนรอบดวงอาทิตย์
 - ค. ดาวเคราะห์กระพริบได้ ดาวฤกษ์ไม่กระพริบ
 - ง. ดาวเคราะห์ไม่มีแสงสว่าง ดาวฤกษ์มีแสงสว่าง
- - - - -

การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนเรื่อง
ที่ใช้วิธีบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมต่างกัน

บทคัดย่อ

ของ

จันทิรา อินทรนุตปิ่นบุญ

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มกราคม 2528

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ใช้วิธีบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมต่างกัน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพลับพลาชัย กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน โดยวิธีสุ่ม ให้กลุ่มทดลอง 1 ศึกษาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน กลุ่มทดลอง 2 ศึกษาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องโดยตัวเอกที่ดำเนินเรื่องบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน แล้วกล่าวย้ำจุดมุ่งหมายในขณะดำเนินเรื่องซ้ำอีก หลังจากเรียนจบเรื่องแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทันที นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย ด้วยวิธี $t - test$ แบบ Independent

ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง 2 สูงกว่าผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A COMPARATIVE STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT USING
COMIC BOOKS WITH DIFFERENCE OF PRESENTING
BEHAVIORAL OBJECTIVES

AN ABSTRACT

BY

CHANTIRA INTARANUTPINBOON

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

January 1985

The purpose of the study was to compare learning achievement using comic books with difference of presenting behavioral objectives..

A sample of 60 Prathom Suksa 4 students of Watplubplachai School, Bangkok, was randomly selected and put into two groups, 30 student each.

The first experimental group learned from comic books with the leading character presenting the behavioral objectives at the beginning of the story, the second learned from comic books with the leading character presenting the behavioral objectives at the beginning and repeating accordingly as the story presented.

Right after the lesson, the learning achievement test was given to the subjects. The data then were statistically processed by using an independent t-test

The result of the study showed that the learning achievement of experimental group 2 were significantly higher than the learning achievement of experimental group 1 at .05 level