



การประเมินผลการรับสื่อการ์ตูนการสอนทักษะชีวิตไปใช้ ของโรงเรียนขยายโอกาส ที่ทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

กรณี วัฒนสมบูรณ์* อลงกรณ์ เปกาตี* อาภาพร เพ็ญวัฒนา** ถักขณา เต็มศิริกุลชัย*

บทคัดย่อ

ทักษะชีวิตเป็นปัจจัยปกป้องสำคัญสำหรับเด็กวัยเรียนที่สามารถพัฒนาได้โดยการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอน การศึกษานี้เป็นการประเมินผลการรับสื่อการ์ตูนการสอนทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ไปใช้ในการสอนของโรงเรียนขยายโอกาสที่ทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมิน 1) วิธีการและคุณภาพของการนำสื่อไปใช้ในการสนับสนุนการสอนทักษะชีวิต 2) การตอบสนองต่อสื่อของครูและนักเรียน และ 3) การเปลี่ยนแปลงทักษะชีวิตของนักเรียน เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มครูผู้ใช้สื่อและนักเรียนของห้องเรียนที่มีการนำสื่อไปใช้ โดยใช้แบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเองและแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการศึกษาพบว่า สื่อชุดนี้นำไป

ใช้สนับสนุนกิจกรรมเสริมทักษะชีวิตในส่วนของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยนำไปใช้สอนในวิชาแนะแนวเป็นส่วนใหญ่ คุณภาพของการนำสื่อไปใช้ในภาพรวมจัดอยู่ในระดับพอใช้ การตอบสนองต่อสื่อพบว่าทั้งกลุ่มครูและนักเรียนมีความเห็นทางบวกต่อสื่อชุดนี้ ทักษะชีวิตของนักเรียนที่ประเมินเมื่อปลายภาคการศึกษาเพิ่มขึ้นเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญ ($p < 0.05$) ผลการประเมินชี้ให้เห็นว่า การรับสื่อไปใช้ของโรงเรียนโดยผ่านทางครูผู้สอนนั้นจำเป็นต้องเน้นที่วิธีการในการนำไปใช้เพื่อให้สามารถบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านทักษะชีวิตของนักเรียนได้

คำสำคัญ: ทักษะชีวิต, สื่อการ์ตูนการสอน, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

* ภาควิชาสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์ คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

** ภาควิชาการพยาบาลสาธารณสุข คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล



บทนำ

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญของการพัฒนา เพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพและเป็นกำลังหลักของการพัฒนาประเทศ การพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผ่านทางสถานศึกษาไม่เพียงแต่มุ่งพัฒนาเพื่อให้เด็กเก่งเท่านั้นแต่จำเป็นต้องพัฒนาทักษะชีวิตควบคู่ไปด้วยเพื่อเป็นภูมิคุ้มกันต่อสถานการณ์หรือความเสี่ยงที่เผชิญในการดำเนินชีวิต¹ ความด้อยทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ทั้งด้านสุขภาพและสังคม อาทิเช่น การใช้สารเสพติด การตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร การถูกกลั่นแกล้งทางเพศ สุขภาพจิต เป็นต้น² องค์การอนามัยโลกให้ความหมายทักษะชีวิตว่า เป็นความสามารถในการเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคตไม่ว่าจะเป็นเรื่องการดูแลสุขภาพ เอดส์ ยาเสพติด ความปลอดภัย สิ่งแวดล้อม คุณธรรมจริยธรรม เป็นต้น เพื่อให้สามารถมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข^{3, 4} กระทรวงศึกษาธิการตระหนักในความสำคัญและกำหนดองค์ประกอบทักษะชีวิตที่จำเป็นต้องสร้างและพัฒนาให้แก่เด็กและเยาวชนในสถานศึกษา 4 ด้าน อันได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น^{1, 5} โดยจัดให้มีการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะชีวิตในระดับชั้นต่าง ๆ และมีการจัดทำแนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับครูเพื่อสนับสนุนให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การเสริมสร้าง “ทักษะชีวิต” ตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ระดับประถมศึกษา-มัธยมศึกษา⁶ แนวทางการเสริมสร้างทักษะ

ชีวิตในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน⁵ เป็นต้น

สื่อการสอนเป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ⁷ การใช้สื่อการ์ตูนเป็นวิธีการหนึ่งในการสนับสนุนการเรียนการสอนเด็กในเรื่องต่าง ๆ และพบว่า มีประสิทธิภาพต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น การสอนวิทยาศาสตร์ในนักเรียนระดับประถมศึกษา⁸ รวมทั้งการสอนทักษะชีวิตในเด็กนักเรียน^{9, 10} สื่อการ์ตูนการสอนทักษะชีวิต “สื่อการ์ตูนพัฒนาทักษะชีวิต สำหรับนักเรียนชั้น ป.1-3” เป็นสื่อการสอนชิ้นหนึ่งที่พัฒนาขึ้นโดยแผนงานสร้างเสริมสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) การพัฒนาสื่อชุดนี้ยึดหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของผู้เรียน ใช้กลยุทธ์จูงใจเพื่อให้เด็กเข้าใจ สนใจ และจดจำง่าย ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านปัญญาและอารมณ์ สื่อชุดนี้ประกอบด้วยวีดิทัศน์การ์ตูนมีเนื้อเรื่อง 12 ตอน ๆ ละ 6-8 นาที และคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมเรียนรู้ แบ่งตอนต่าง ๆ ตาม 4 องค์ประกอบของทักษะชีวิตที่สอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ อันได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น (3 ตอน) การคิดวิเคราะห์ตัดสินใจ และแก้ปัญหา (3 ตอน) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด (3 ตอน) และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น (3 ตอน)¹¹

เพื่อส่งเสริมให้มีการนำไปใช้ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพได้ริเริ่มแนวคิดการขยายการนำไปใช้แก่โรงเรียนเครือข่ายขึ้น โดยจัดกิจกรรมแนะนำสื่อการสอนแก่โรงเรียนเครือข่ายที่ทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพซึ่งประกอบด้วยการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแนะนำสื่อสอนและ



ชี้แจงกิจกรรมแนวทางการใช้สื่อการสอน และมีโรงเรียนขยายโอกาสจำนวนหนึ่งที่ตอบรับการนำสื่อไปใช้ในการสนับสนุนการสอนทักษะชีวิตของโรงเรียน การประเมินนี้มุ่งตอบคำถามเกี่ยวกับการนำสื่อไปใช้ในการสอนของครูว่าเป็นอย่างไรและมีคุณภาพเพียงใด และผลลัพธ์ของการนำไปใช้ว่าเป็นอย่างไร โดยประยุกต์แนวคิดการประเมินโลจิสโมเดล^{12,13} ซึ่งพิจารณาเกี่ยวกับองค์ประกอบของกิจกรรม (Activity) ผลผลิต (Output) และผลลัพธ์ (Outcome) ของการดำเนินกิจกรรมและการประเมินกระบวนการ¹⁴ ในประเด็นของความครบถ้วน (Completeness) ความถูกต้องของการนำไปปฏิบัติ (Fidelity) และการตอบสนองของกลุ่มเป้าหมาย (Reaction) เป็นกรอบการประเมินวัตถุประสงค์เพื่อประเมิน 1) วิธีการและคุณภาพของการนำสื่อไปใช้ในการสนับสนุนการสอนทักษะชีวิต 2) การตอบสนองต่อสื่อของครูและนักเรียน และ 3) การเปลี่ยนแปลงทักษะชีวิตในนักเรียน

วิธีการดำเนินการ

การศึกษานี้ใช้รูปแบบการประเมินแบบกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังดำเนินโครงการ (One Group Pretest-posttest Design) เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพในการตอบวัตถุประสงค์การประเมิน ได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (เอกสารเลขที่ MUPH 2013-151)

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ห้องเรียนที่นำสื่อไปใช้และครูผู้ใช้สื่อของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 5 โรงเรียน ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการขยายผลการใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ของสำนักงานกองทุนสนับสนุน

การสร้างเสริมสุขภาพและรับเอาสื่อการทุนการสอนทักษะชีวิตไปใช้ในการสอน รวมทั้งมีความพร้อมของอุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการใช้สื่อ

การเลือกนักเรียน เลือกนักเรียนทุกคนจากห้องเรียนทั้งหมดของแต่ละระดับชั้น (ป.1, ป. 2 และ ป. 3) ในแต่ละโรงเรียนที่รายงานว่ามี การนำสื่อไปใช้ได้จำนวนทั้งสิ้น 436 คน จำแนกเป็น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (10 ห้อง) จำนวน 110 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (8 ห้อง) จำนวน 162 คนและชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (7 ห้อง) จำนวน 164 คน เป็นนักเรียนชาย 201 คนและหญิง 235 คน **กลุ่มครูผู้ใช้สื่อ** โดยเลือกครูทุกคนของแต่ละโรงเรียนที่นำสื่อไปใช้ จำนวน 16 คน เป็นหญิง 14 คนและชาย 2 คน อยู่ในตำแหน่งครู 8 คน ครูชำนาญการและชำนาญการพิเศษ 2 และ 6 คน ตามลำดับ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี 14 คน ปริญญาโท 2 คน และจบสาขาวิชาเอกวิทยาศาสตร์ 6 คน สังคมศึกษาและประถมศึกษา สาขาละ 2 คน สาขาหลักสูตรและการสอน บริหารการศึกษา ภาษาไทย ศิลปศึกษา พลศึกษา และเกษตรกรรม สาขาละ 1 คน

ตัวแปรและเครื่องมือ ตัวแปรในการประเมิน **ด้านกระบวนการ** ได้แก่ 1) วิธีการนำสื่อไปใช้ ประกอบด้วย รูปแบบการนำสื่อไปใช้ การศึกษาสื่อก่อนนำไปใช้ ความถูกต้องของการนำไปใช้ (วัดจากการใช้สื่อการสอนตามคำแนะนำในคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมเรียนรู้) ความครบถ้วนของการนำไปใช้ (วัดจากจำนวนตอนของชุดสื่อที่ใช้สอนตลอดช่วงเวลาที่ประเมิน) และ 2) คุณภาพของการนำไปใช้ วัดจากผลรวมคะแนนของการศึกษาสื่อก่อนนำไปใช้ ความถูกต้องและความครบถ้วนของการนำไปใช้ จัดเป็น 3 ระดับ ตามการอิงเกณฑ์ของบลูม¹⁵ คือ ไม่ดี ($\leq$ ร้อยละ 50 ของคะแนนรวม) พอใช้ (ร้อยละ



50.1-79.9) และ ดี ($\geq$ ร้อยละ 80 ของคะแนนรวม) **ด้านผลผลิต** ได้แก่ 1) การตอบสนองต่อสื่อของครู ซึ่งวัดจากผลรวมคะแนนความเห็นเกี่ยวกับข้อดีเชิงเปรียบเทียบของสื่อ ความยากง่ายในการศึกษาด้วยตนเองและความสะดวกในการใช้ จัดเป็น 3 ระดับ คือทางลบ ค่อนข้างทางบวก และทางบวกโดยใช้เกณฑ์เดียวกัน¹⁵ และปัญหาอุปสรรคของการใช้สื่อซึ่งได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูล เชิงคุณภาพ และ 2) การตอบสนองต่อสื่อของนักเรียน วัดจากคะแนนการตอบมาตราประเมินค่าด้วยตนเอง จัดเป็น 3 ระดับ คือ น้อย ปานกลาง และมาก โดยใช้เกณฑ์เดียวกัน¹⁵ และพฤติกรรมแสดงออกของนักเรียนขณะสอนที่ได้จากการสัมภาษณ์ครู **ด้านผลลัพธ์** ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทักษะชีวิตของนักเรียนซึ่งวัดจากการเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนกับหลังการใช้สื่อในการสอน

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มครูมีสองชุด ได้แก่ 1) แบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเองสำหรับเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ประกอบด้วย (ก) วิธีการนำสื่อไปใช้สื่อการสอน ได้แก่ วิชาที่นำสื่อไปใช้ในการสอน การศึกษาสื่อการสอนก่อนใช้ (ไม่ได้อ่าน/ อ่านแต่ไม่ครบทุกตอน/อ่านครบทุกตอนก่อนนำไปใช้สอน) การใช้ตามคำแนะนำในคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมเรียนรู้ (ใช้ตามลำดับและตามขั้นตอนที่แนะนำตามคู่มือ/ใช้ตามลำดับแต่ปรับกิจกรรม/ ไม่ได้ใช้ทุกตอน/ อื่นๆ) จำนวนตอนของสื่อและหน่วยการเรียนรู้ในคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมเรียนรู้ที่ใช้ในการสอนตลอดภาคการศึกษา (ข) ความคิดเห็นของครูต่อสื่อการตูนการสอนทักษะชีวิต ซึ่งถามเกี่ยวกับ ข้อดีหรือข้อแตกต่างจากสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตอื่น ๆ ที่เคยรู้จักหรือเคยใช้ (ดีกว่า /ไม่แตกต่าง) ความยากในการศึกษาด้วยตนเองและความสะดวกในการใช้ (ไม่เห็นด้วย

อย่างยิ่ง ถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง) และคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับปัญหาอุปสรรคในการใช้สื่อ และ 2) แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกสำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับวิธีการนำสื่อไปใช้ในการสอนและปัญหาอุปสรรคที่พบ

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มนักเรียน ได้แก่

1) แบบสอบถามความชื่นชอบต่อสื่อ ลักษณะ คำตอบแบบมาตราประเมินค่า 4 ระดับ (ไม่ชอบ ถึง ชอบที่สุด) และ 2) แบบประเมินทักษะชีวิตที่พัฒนาโดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3¹⁶ มีมิติเนื้อหาครอบคลุมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของสื่อการตูนการสอนทักษะชีวิต ขอการยินยอมใช้เครื่องมือผ่านทางสำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็กเยาวชนและครอบครัว ของ สสส. แบบประเมินมีทั้งหมด 20 ข้อ ลักษณะเป็นสถานการณ์ และคำถามเพื่อวัดความสามารถตามองค์ประกอบทักษะชีวิต คำตอบแบบ 3 ตัวเลือก สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 และเป็นแบบ 4 ตัวเลือกสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คะแนนรวมเท่ากับ 20 คะแนน ค่าความเที่ยงจากค่า KR-20 เท่ากับ 0.70, 0.71, และ 0.74 สำหรับแบบประเมินชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2556 ถึง กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557 ผู้ประเมินประสานโรงเรียนก่อนเปิดภาคการศึกษา จากนั้นเก็บข้อมูลทักษะชีวิตของนักเรียนก่อนนำสื่อไปใช้ในการสอน (Pretest) โดยจัดทำแบบประเมินและคู่มือชี้แจงวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ครูผู้ประสานงานของแต่ละโรงเรียนดำเนินการเก็บและส่งกลับมายังผู้ประเมิน (ต้นเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2556) ในช่วงระหว่างภาคการศึกษา ผู้ประเมินเยี่ยมติดตาม



การใช้สื่อการสอนในแต่ละโรงเรียนและสัมภาษณ์เชิงลึก ครูผู้ใช้สื่อเกี่ยวกับการนำสื่อไปใช้และปัญหาอุปสรรคที่พบ และในช่วงปลายภาคการศึกษา (เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557) เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการนำสื่อไปใช้ ได้แก่ ทักษะชีวิตของนักเรียนหลังการนำสื่อไปใช้ (Posttest) ข้อมูลการนำสื่อไปใช้ และความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อของครูและนักเรียนโดยผ่านทางครูผู้ประสานงาน เช่นเดียวกับที่ดำเนินการเก็บในครั้งแรก ในการเก็บรวมข้อมูลได้ขอความยินยอมการตอบแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ด้วยความสมัครใจจากผู้ปกครองนักเรียน และจากครูผู้ใช้สื่อก่อนดำเนินการ

การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS Version 18 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาของตัวแปรที่ศึกษาโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ เปรียบเทียบความแตกต่างทักษะชีวิตก่อนกับหลังการนำสื่อไปใช้ด้วยสถิติ Paired Samples T-test โดยทดสอบการกระจายเป็นโค้งปกติของข้อมูลด้วย Kolmogorof Sminov Test ก่อนการวิเคราะห์ กำหนดระดับนัยสำคัญที่ $\alpha = 0.05$ สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับการสรุปลักษณะที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ประเมิน

ผลการศึกษา

1. วิธีการและคุณภาพของการนำสื่อไปใช้ ครูส่วนใหญ่ (ร้อยละ 87.5) นำไปใช้สอนในคาบ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ในช่วงกิจกรรมแนะแนว ร้อยละ 62.5 และกิจกรรมนักเรียน (ลูกเสือ-ยุวกาชาด และผู้บำเพ็ญประโยชน์) ร้อยละ 25 นอกนั้นนำไปใช้แบบสอดแทรกในการสอนกลุ่มสาระอื่น ๆ เช่น สังคมศึกษา และภาษาไทย (ตารางที่ 1) ด้าน **การศึกษา ก่อนนำไปใช้** พบว่า ครูมีการศึกษาสื่อการเรียนรู้ก่อนใช้ทุกคน แต่มีเพียงร้อยละ 43.8 ที่อ่านทำความเข้าใจครบทุกตอน นอกนั้นมีการศึกษา/อ่านทำความเข้าใจสื่อก่อนใช้แต่ไม่ครบทุกตอน ด้าน **ความถูกต้องของการนำไปใช้** พบว่า มีครูกว่าหนึ่งในสาม (ร้อยละ 37.5) ใช้ตามคู่มือเฉพาะบางตอนเท่านั้น (ไม่ได้ใช้ทุกตอน) และมีประมาณร้อยละ 56 ที่ตอบว่า ใช้ตามลำดับตอน และทำตามขั้นตอนกิจกรรมที่แนะนำในคู่มือประกอบกิจกรรมเรียนรู้ นอกนั้นใช้ตามลำดับตอนแต่ปรับจากคู่มือ (ร้อยละ 6.2) ด้าน **ความครบถ้วน** จากจำนวนทั้งหมด 12 ตอนของชุดสื่อพบว่า มีการนำไปใช้ตลอดภาคการศึกษาโดยเฉลี่ย 9 ตอน โดยครูเกือบร้อยละ 60 นำไปใช้ 9-12 ตอน และประมาณร้อยละ 37.5 ที่ใช้ 5-8 ตอน นอกนั้นใช้ 1-4 ตอน (ตารางที่ 1) สำหรับ **คุณภาพของการนำไปใช้** พบว่า มีครูประมาณ 2 ใน 3 ที่มีการนำไปใช้อยู่ในระดับดี (ร้อยละ 56.2) และพอใช้ (ร้อยละ 6.3) และมีอีกประมาณ 1 ใน 3 ที่การนำไปใช้อยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 37.5) โดยสรุปคุณภาพการนำไปใช้ภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ (คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.38) ซึ่งยังต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวังคือระดับดี (คะแนนเฉลี่ย ≥ 4.8)

Table 1 Use of the Life-skill Instructional Cartoon Media Among The Teachers. (n = 16)

Variables	Number	Percent
Classes which the media used		
Learner development activities		
- Guidance activity	10	62.5
- Student activities (boy/girl scouts)	4	25.0
Others ^(a)	2	12.5
Self-study before using		
all of episodes	7	43.8
some episodes	9	56.3
none	0	0.0
Use the guideline manual		
Completely used	9	56.3
Partially used	1	6.2
Did not	6	37.5
Number of episodes used (episodes)		
12	8	50.0
9-11	1	6.3
6-8	4	25.0
1-5	3	18.7
Quality of using the media ^(b)		
Good	3	56.2
Fair	1	6.3
Poor	6	37.5
$\bar{X} = 4.38$; (SD) = 1.31		

Note: (a) Integrated to other subjects such as social study and Thai language

(b) Total score range is 0-6 scores; Poor = 0-3.0 scores, Fair = 3.1-4.7 scores;

Good = 4.8-6.0 scores.

2. การตอบสนองต่อสื่อของครู ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นต่อสื่อการสอนในแต่ละด้าน (ตารางที่ 2) ปรากฏดังนี้ ด้าน **ข้อดีเชิงเปรียบเทียบ** ครูทุกคนให้ความเห็นว่า สื่อการสอนชุดนี้มีข้อดีกว่าสื่อการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตอื่น ๆ ที่เคยรู้จักหรือเคยใช้มาก่อนหน้านี้ จุดเด่นของสื่อที่สรุปได้จากข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ (ก) เป็นสื่อที่สร้างความสนใจและใส่ใจในการเรียน ดังความเห็น “เป็นภาพเคลื่อนไหว ทำให้เด็กสนใจ” “เด็กสนใจเนื้อหาและภาพการ์ตูน” “นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียน” “เป็นการเล่าเรื่องที่ น่าสนใจ และน่าติดตาม” “มีภาพสวยงาม” “สร้างความสนใจให้กับผู้เรียนเป็นอย่างดี” “สื่อน่าสนใจ นักเรียนไม่เบื่อ” “สื่อใช้วิธีการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่าย ทำให้เด็กสนใจ” และ (ข) ช่วยลดภาระในการเตรียมเนื้อหาและกิจกรรมเรียนรู้สำหรับคุณครูที่ไม่มีพื้นฐานทางจิตวิทยาหรือแนะแนวโดยตรง หรือไม่เคยรับผิดชอบวิชาแนะแนวมาก่อน ด้าน**ความยากในการศึกษาการใช้สื่อด้วยตนเอง และความสะดวกในการใช้** มีครู ประมาณ 4 ใน 5 (ร้อยละ 80.1) ที่เห็นว่าการศึกษาสื่อชุดนี้ด้วยตนเองก่อนนำไปใช้ได้ไม่ยาก และทั้งหมด (ร้อยละ 100) เห็นว่า สื่อชุดนี้ใช่ง่าย/สะดวก สำหรับ **การตอบสนองต่อสื่อของครู** ในภาพรวม มีความเห็นทางบวกหรือชื่นชอบสื่อชุดนี้ (คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 7.63) โดยมีครูประมาณ 4 ใน 5 (ร้อยละ 81.2) ที่มีความเห็นต่อสื่อ ทางบวก และอีก 1 ใน 5

(ร้อยละ 18.8) มีความเห็นค่อนข้างลบ ปัญหาอุปสรรคในการใช้สื่อที่สรุปได้จากข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ (ก) ยังไม่สามารถใช้สื่อในการสอนได้ตามขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้ที่แนะนำในคู่มือประกอบสื่อได้อย่างสมบูรณ์ทั้งหมด เนื่องจากเด็กมีความสนใจสนใจเฉพาะช่วงเปิดการ์ตูนเท่านั้น และต้องปรับบางกิจกรรมเพื่อให้เข้ากับบริบท เป็นต้น (ข) ไม่สามารถจัดการสอนได้ตามแผนที่วางไว้ เนื่องจากมีกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอื่น ๆ แทรกเข้าหลายกิจกรรม เช่น กิจกรรมค่ายพักแรม กิจกรรมกีฬา บำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น และ(ค) อุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการใช้สื่อ วัสดุทัศนไม่เพียงพอ เวลาซ้อนทับกับวิชาอื่น ทำให้ไม่สามารถใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้

3. การตอบสนองต่อสื่อของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (ตารางที่ 2) ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีความชื่นชอบสื่อในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.50) โดยนักเรียนส่วนใหญ่ ชื่นชอบในระดับปานกลาง (ร้อยละ 17.2) ถึง มาก (ร้อยละ 67.2) สอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับพฤติกรรมที่แสดงว่า นักเรียนสนใจสื่อชุดนี้ เช่น “ขอให้เปิด 2 รอบ เด็กชอบดูมาก ตั้งใจ นั่งเงียบ ตื่นเต้น” “นักเรียนสามารถจำเนื้อเรื่อง และตัวละครได้” “เมื่อถามเด็กถึงพฤติกรรมของตัวเอง เด็กก็สามารถตอบได้” เป็นต้น



Table 2 Opinions About and Overall Reaction to The Life-skill Instructional Cartoon Media Among Teachers (n = 16) and Students. (n = 436)

Variables	Number	Percent
Teacher's opinions about the media:		
Relative advantage as compared with other medias		
Not different	0	0.0
Relatively better	16	100.0
Difficulty of self-studying		
Difficult	3	18.8
Not sure	0	0.0
Not difficult	13	81.2
Convenience of using		
Convenient	16	100.0
Not sure	0	0.0
Inconvenient	0	0.0
Teachers' reaction to the media ^(a)		
Negative	0	0.0
Rather positive	3	18.8
Positive	13	81.2
$\bar{X} = 7.63$; SD = 0.81		
Students' reaction to the media ^(b)		
Less favorable	68	15.6
Moderately favorable	75	17.2
Very favorable	293	67.2
$\bar{X} = 3.50$; SD = 0.80		

Note: ^(a) Derived from sum score of teacher's opinions about the media. The total score range is 3-8 scores; Negative = 3.0-5.5 scores, Rather positive = 5.6-6.9 scores, Positive = 7.0-8.0 scores.

^(b) The total score range is 1-4 scores; Less favorable = 1.0-2.5 scores, Moderately favorable = 2.6-3.3 scores, Very favorable = 3.4-4.0 scores.



ทักษะชีวิตของนักเรียน ทักษะชีวิตของนักเรียนในภาพรวมก่อนกับหลังการนำเสนอโปสเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) โดยหลังนำเสนอโปสเตอร์มีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิต ($\bar{X} = 14.2$; S.D. = 4.23) สูงกว่าก่อนนำเสนอโปสเตอร์ ($\bar{X} = 13.30$; S.D. = 4.12) เมื่อพิจารณาแยกแต่ละระดับชั้น พบว่าคะแนนเฉลี่ย

ทักษะชีวิตของนักเรียนทุกระดับชั้นสูงกว่าก่อนนำเสนอโปสเตอร์อย่างมีนัยสำคัญเช่นกัน ($p < 0.01$) ในแต่ละเพศ พบเช่นกันว่าทั้งนักเรียนชายและหญิงมีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตสูงกว่าก่อนนำเสนอโปสเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) (ตารางที่ 3)

Table 3 Mean Comparisons of Life-skill Before and After Using The Life-skill Instructional Cartoon Media in Life-skill Teaching for Overall, Classified By Gender and Class.

Characteristics	n	Before	After	t (df)	p
		$\bar{X}$ (S.D.)	$\bar{X}$ (S.D.)		
Gender					
Male	201	13.46(4.23)	14.42(4.29)	3.76 (200)	<0.001
Female	235	13.15(4.03)	14.03(4.18)	3.95 (234)	<0.001
Class					
Grade 1	110	12.85(3.53)	13.86(3.64)	3.48 (109)	0.001
Grade 2	162	12.56(4.17)	13.40(4.08)	3.20 (161)	0.002
Grade 3	164	14.33(4.25)	15.24(4.56)	3.00 (163)	0.003
Overall	436	13.30(4.12)	14.21(4.23)	5.46 (435)	<0.001

อภิปรายผล

1. วิธีการและคุณภาพของการนำเสนอโปสเตอร์
ครูผู้ใช้สื่อเกือบทั้งหมดนำเสนอการบูรณาการการสอนทักษะชีวิตไปใช้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในคาบกิจกรรมแนะแนว (ร้อยละ 62) และกิจกรรมนักเรียน (ร้อยละ 25) ซึ่งการนำเสนอโปสเตอร์สอดคล้องกับแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะด้านทักษะชีวิต นอกเหนือจากการจัดการสอนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม¹⁷

จากผลที่พบว่า คุณภาพของการนำเสนอโปสเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ซึ่งยังต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง

และมีประมาณครึ่งหนึ่งของครูเท่านั้นที่นำไปใช้ได้ตามเกณฑ์แต่ละด้าน (มีศึกษาสื่อและคู่มือทั้งหมดก่อนนำไปใช้ ใช้ตามขั้นตอนที่แนะนำในคู่มือ และใช้ครบทุกตอน) รวมทั้งปัญหาอุปสรรคที่พบจากการนำไปใช้ดังกล่าวข้างต้น ซึ่งให้เห็นบทเรียนเชิงกระบวนการที่ทำให้การนำไปใช้ไม่บรรลุตามเกณฑ์คุณภาพที่คาดหวังในหลายประการ คือ 1) การใช้สื่อตามที่แนะนำในคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมเรียนรู้ไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์ การนำไปใช้อาจจะต้องมีการปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทเพื่อให้เด็กเกิดความสนใจกิจกรรมเรียนรู้หลังจากดูสื่อการบูรณาการ โดยกิจกรรม



ที่ปรับยังคงสอดคล้องและสามารถบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของตอนนั้นๆได้ 2) ระยะเวลาหนึ่งภาคการศึกษาอาจไม่พอต่อการสอนได้ครบทั้ง 12 ตอน ในสภาพจริงจะมีกิจกรรมอื่นแทรกเข้ามาด้วยอันเป็นเหตุให้ไม่สามารถสอนได้ตามแผนที่วางไว้ ดังนั้นการที่จะใช้ได้ครบถ้วนทุกตอนอาจต้องขยายเวลาให้มากกว่าหนึ่งภาคการศึกษา 3) การมีอุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการใช้สื่อวีดิทัศน์ที่จำกัดเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การนำสื่อไปใช้ในการสอนได้ไม่ครบทุกตอนภายในช่วงเวลาที่เหมาะสม ดังนั้นการบริหารจัดการเพื่อให้เพียงพอสำหรับการใช้ และการขยายเวลาจึงเป็นประเด็นที่ต้องพิจารณาในการสนับสนุนการนำไปใช้ได้ครบทุกตอน และ 4) การสร้างความเข้าใจหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมทดแทนที่เหมาะสมสอดคล้องกับบริบทของต้นกับครูผู้ใช้สื่อร่วมกับการศึกษาสื่อด้วยตนเองก่อนนำไปใช้จริงของครูผู้สอนเป็นสิ่งสำคัญมีผลต่อการบรรลุคุณภาพการนำไปใช้ที่คาดหวัง

2. การตอบสนองต่อสื่อของครูและนักเรียน

จากผลที่พบว่า ครูมีความเห็นต่อสื่อในทางบวกแสดงถึงจุดเด่นของสื่อชุดนี้ในแง่ของประโยชน์ในฐานะเป็นเครื่องมือสนับสนุนการสอนทักษะชีวิตให้บรรลุผลลัพธ์เรียนรู้ได้และยังสามารถนำข้อมูลนี้ไปใช้ในการจูงใจให้เกิดการรับเอาสื่อไปใช้ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น การตอบสนองต่อในทางบวกของครูสอดคล้องกับการศึกษาของ Hamidon และคณะ¹⁸ ที่พบเช่นกันว่าครูส่วนใหญ่เห็นด้วยและเชื่อว่า การเรียนการสอนวิชาฟิสิกส์โดยใช้การ์ตูนสามารถสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ทางบวกสำหรับนักเรียน การ์ตูนให้ความสนุกสนานต่อการเรียนและสร้างความกระตือรือร้นสำหรับการตอบสนองต่อสื่อของนักเรียนพบในทางบวกเช่นกัน นักเรียนกว่าร้อยละ 80 มีความชื่นชอบสื่อในระดับมาก สอดคล้องกันกับการศึกษาของ สาคร

สอนดี และคณะ⁹ ที่พบว่า การดูภาพยนตร์มีภาพเคลื่อนไหวที่สวยงาม มีเพลงประกอบ และมีเสียงพากย์ของตัวการ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และการศึกษาของจุรา ภูไพบูลย์ และคณะ¹⁰ ที่สรุปว่า การใช้การ์ตูนหรือภาพยนตร์ที่มีภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงพากย์ของตัวการ์ตูนช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี และสื่อการสอนที่มีการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

3. การเปลี่ยนแปลงทักษะชีวิตของนักเรียน

หลังการใช้สื่อในการสอนพบว่า ทักษะชีวิตของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทั้งในภาพรวมและเมื่อแยกตามเพศและตามระดับชั้น แต่เป็นการเพิ่มขึ้นที่ไม่มากนัก ซึ่งหากอธิบายบนพื้นฐานความสัมพันธ์เชิงเหตุ-ผลระหว่างวิธีการนำไปใช้กับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น อาจกล่าวได้ว่า การนำไปใช้ยังไม่ดีพอที่จะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่คาดหวังได้ ดังหลักฐานจากผลการประเมินด้านคุณภาพของการนำสื่อไปใช้ในด้านย่อยต่าง ๆ ที่พบว่ายังต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง การเพิ่มขึ้นไม่มากของทักษะชีวิตหลังการนำสื่อไปใช้ในครั้งนี้ ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะก่อนการนำสื่อไปใช้ นักเรียนกลุ่มนี้มีทักษะชีวิตดีอยู่ในระดับหนึ่งอยู่แล้ว ดังเห็นได้จากคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนนำสื่อไปใช้อยู่ในระดับผ่าน (คะแนนระหว่าง 10-13) ถึงระดับดี (คะแนนระหว่าง 14-17) ตามเกณฑ์ของสพฐ.¹⁶ ทั้งนี้เนื่องจากโรงเรียนมีการสอนทักษะทักษะชีวิตตามแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมาก่อนแล้ว ผลที่พบนี้สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมาซึ่งพบเช่นกันว่าหลังการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนในการสอนแล้วนักเรียนมีคะแนนทักษะชีวิตเพิ่มขึ้น⁽⁹⁾ และเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับกลุ่มเปรียบเทียบที่ใช้การอ่านจากหนังสือการ์ตูน¹⁰ แต่ตามผลที่สอดคล้องกันนี้ต่างกันว่าทั้งสองการศึกษานี้เป็นการประเมินแบบสองกลุ่มวัดก่อนและหลัง ในขณะที่

ในการประเมินนี้ศึกษาแบบกลุ่มเดียว

4. ข้อจำกัดของการศึกษา เนื่องจากการประเมินนี้ดำเนินการเฉพาะโรงเรียนขยายโอกาสที่เข้าร่วมโครงการดังนั้นผลที่พบจึงอธิบายได้ภายในขอบเขตเฉพาะของโรงเรียนที่เข้าร่วมยังไม่สามารถนำไปอธิบายได้กับโรงเรียนอื่น ๆ ได้ทั้งหมด รวมทั้งรูปแบบประเมินที่ใช้ประเมินผลลัพธ์ยังมีข้อจำกัดเรื่องการควบคุมปัจจัยภายนอก อย่างไรก็ตามในการเก็บรวบรวมข้อมูลนี้ได้ใช้ทั้งวิธีการเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกันของข้อมูลที่ได้ในการสรุปผล

สรุปและเสนอแนะ

การรับสื่อการตูนการสอนทักษะชีวิตไปใช้ของโรงเรียนขยายโอกาสที่เข้าร่วมโครงการ มีการนำไปใช้สนับสนุนการเรียนการสอนทักษะชีวิตที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทักษะชีวิตของนักเรียนเพิ่มขึ้นแต่ไม่มากหลังการนำสื่อไปใช้ในการสอน การตอบสนองต่อสื่อของทั้งนักเรียนและครูเป็นไปในทางบวกซึ่งสะท้อนจุดเด่นของสื่อชุดนี้ แต่ในส่วนของคุณภาพของการนำไปใช้ยังถือว่า ต่ำกว่าที่ควรจะเป็นทั้งในภาพรวมและแต่ละด้าน ดังนั้นการรับสื่อไปใช้ที่สามารถนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ทักษะชีวิตของนักเรียนอย่างได้ผลนั้น ควรพิจารณาในประเด็นต่อไปนี้

- 1) กระบวนการและคุณภาพของการนำสื่อไปใช้ โดย (ก) ผู้ใช้ควรศึกษาสื่อและคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมเรียนรู้ทั้งหมดก่อนใช้ และการใช้ควรยึดตามคำแนะนำตามคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมเรียนรู้

และใช้ครบทุกตอน/ทุกหน่วยการเรียนรู้ (ข) การใช้ อาจต้องปรับกิจกรรมหรือเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับบริบท โดยที่ยังคงสามารถบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ (ค) การใช้ให้ได้ครบถ้วนทุกตอนต้องพิจารณาเรื่องเวลา ที่อาจต้องขยายออกไปตามความเหมาะสม (ง) การจัดระบบและกลไกของการใช้สื่อในการสนับสนุนการจัด การเรียนการสอนภายใต้นโยบายและการสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียน เช่น การวางแผนการใช้ การกำกับติดตาม และการประเมินผลเพื่อปรับปรุงแก้ไข

- 2) ความพร้อมและเพียงพอของปัจจัยนำเข้าสำหรับการนำสื่อไปใช้ในการสอน ได้แก่ (ก) การจัดเตรียม และการบริหารจัดการอุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการใช้ สื่อวีดิทัศน์ ให้พร้อมและเพียงพอ (ข) การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อและสนใจในการใช้สื่อแก่ครูผู้ใช้สื่อ โดยกิจกรรมแนะนำสื่อควรเน้นวิธีการใช้ให้ละเอียดมากขึ้นและควรเน้นจุดเด่นและข้อดีเชิงเปรียบเทียบ เป็นเนื้อหาสำคัญเพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการใช้สื่อนอกจากนี้ในแง่ของการขยายผล ควรนำข้อมูลความคิดเห็นทางบวกต่อสื่อชุดนี้ในประเด็นต่างๆ ไปใช้เป็นเนื้อหาสำคัญในการแนะนำให้กับโรงเรียนอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการรับเอาไปใช้ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้ประเมินขอขอบคุณสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.) ในการสนับสนุนทุนการวิจัยประเมินผลนี้ และขอบคุณผู้บริหาร ครู และครูผู้ประสานงานที่อำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล รวมทั้งนักเรียนของโรงเรียนทุกโรงเรียน ที่เข้าร่วมโครงการทุกคน



เอกสารอ้างอิง

1. Ministry of Education. Office of the Basic Education Commission. Life skills development guideline. Bangkok: Religious Printing House;2016.
2. Ramajitti Institute. Child Watch and Thai children stuation in 2011-2012 Ramajitti Institute and Child Watch project, 2013.
3. World Health Organization. Programme on mental health: Life Skills education in schools. Switzerland: World Health Organization; 1997.
4. United Nations Children's Fund (UNICEF). Life Skil 2015. Available at http://www.unicef.org/lifeskills/index__7308.html, accessed August 20, 2015.
5. Ministry of Education. Office of the Basic Education Commission. Life skills development in basic education system. Bangkok: the Ministry; n.d.
6. Ministry of Education. Office of the Basic Education Commission. Bureaou of Academic Affairs and Education Standard. Life-skill development guideline integrating into 8 learning areas of the basic education core curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008). Bangkok: the Ministry; n.d.
7. Heinich R, Molenda M, Russell JD, Smaldino SE. Instructional media and technologies for learning. 7th ed. New Jersey : Merrill/Prentice Hall; c2002.
8. Dalacosta K, Kamariotaki-Paparrigopoulou M, Palyvos JA, Spyrellis N. Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education. *Computers & Education* 2009; 52: 741-8.
9. Sondee S, Phuphaibul R, & Kongsaktrakul C. The effects of teaching life skills program using animation cartoon on life skills and emotional quotient among the fifth grade students. *Thai Pediatric Journal* 2014; 20(1): 38-46.
10. Phuphaibul R, Kerddonfeg P, Areeya-nuchitkul S, & Chantarachote J. Comparison of the effects of life skills training programs using cartoon books and using animation movies on life skills of school-agers. *Rama Nurs J* 2014; 20(2): 271-87.
11. Mental Health Promotion Program. Life-skill development cartoon for grade 1-3 students and learning-activity manual. 1ed. Bangkok: July Morning; 2012.
12. Kellogg W. Using logic models to bring together planning, evaluation, and action: logic model development guide. Michigan: WK Kellogg Foundation. 2004.
13. Harris MJ. Evaluating public and community health program. San Francisco: Jossey-Bass; 2010.



14. Steckler A, Linnan L, & Israel BA. Process evaluation for public health interventions and research. ed: Jossey-Bass San Francisco, CA; 2002.
15. Bloom BS, Madaus GF, & Hastings TJ. Handbook on formative and summative evaluation of student learning. New York: McGraw-Hill, 1971.
16. Ministry of Education. Bureau of Academic affairs and Educational standard. Measurement and evaluation instruments of ability and skill on the focus for learners' quality development-life skill domain. Bangkok: Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education; 2012. Available at <https://sites.google.com/site/suwarinlilly/student-tools>, accessed September 15, 2013.
17. The Ministry of Education. The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008). Bangkok: the Ministry; n.d.
18. Khalida H, Meeraha TS, Halima L. Teachers' Perception towards Usage of Cartoon in Teaching and Learning Physics. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2010; 7(C): 538-45.



Evaluating Adoption of a Life-Skill Instructional Cartoon by the Opportunity Expansion Schools Network with the Thai Health Promotion Foundation

Paranee Vatanasomboon* Alongkorn Pekalee*
Arpaporn Powwattana** Lakkhana Temsirikulchai*

ABSTRACT

Life skills, a crucial protective factor for school age children, can be developed through learning from instructional media. This study evaluated the adoption of a life-skill instructional cartoon for grade 1-3 students by the opportunity expansion schools network with the Thai Health Promotion Foundation. The objectives were to (1) assess use of media in supporting life-skill instruction and quality of use, (2) assess reactions to the media among teachers and students and (3) evaluate the outcome of change in life skills among students. Data were collected using self-administered questionnaires and interview guidelines from teachers employing media and students who received teaching

with the media. The results revealed that the media was used to support life-skill enhancing activities as a part of learner development activities, particularly the subject of guidance. Use of media among teachers was determined at a fair level of quality. Both teachers and students positively responded to the media. A significantly small increase in students' life skills was found when evaluating at the end of the semester ($p < 0.001$). The evaluation results suggest that adopting media in schools by teachers needs to focus on media use to achieve the student's life-skill learning outcomes.

Keywords: life skills, instructional cartoon, grade 1-3 students