

การพัฒนามังงะเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เรื่องยุทธการแห่งแวร์เดิง (The Verdun)

Development of Educational Manga for History Learning: The Verdun Case Study

อริวัฒน์ เลื่อมประเสริฐ¹, ปราณต์ เชื้อนแก้ว²

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, atiwat.luea@northbkk.ac.th

²คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, pran.kh@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนามังงะเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เรื่องยุทธการแห่งแวร์เดิง (The Verdun)” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบมังงะและส่งเสริมความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ ใช้วิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Design Thinking) กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานทั่วไป เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพและแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.20 และด้านการออกแบบ 3.46 ขณะที่ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (4.03 และ 3.91 ตามลำดับ) สรุปได้ว่าสื่อมังงะสามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำหลัก: มังงะ, การออกแบบ, ประวัติศาสตร์

Abstract

This research, titled “The Development of Manga for Learning History on the Battle of Verdun,” aimed to develop manga-based learning media and enhance historical understanding. The study employed a creative research approach based on Design Thinking. The sample group consisted of experts and general users. Research instruments included a quality assessment form and a satisfaction questionnaire, with data analyzed using mean and standard deviation.

The results showed that content quality was rated at a high level (mean = 4.20), while design was at a moderate level (mean = 3.46). User satisfaction was at a high level

(means = 4.03 and 3.91, respectively). It can be concluded that the developed manga effectively enhances understanding and motivation in learning history.

Keywords: Manga, design, history

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการจัดการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาในประเทศไทย วิชาประวัติศาสตร์มีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของสังคมและมนุษยชาติ อย่างไรก็ตาม แนวการสอนที่เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาเชิงทฤษฎีและข้อเท็จจริงจำนวนมาก ส่งผลให้ผู้เรียนมองว่าวิชานี้เป็นการท่องจำ ขาดความน่าสนใจ และยากต่อการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

สื่อการสอนส่วนใหญ่ที่อยู่ในรูปแบบข้อความมีความซับซ้อนและไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ แม้แนวคิดการเรียนรู้ด้วยภาพ (Visual Learning) ทฤษฎีการเข้ารหัสสองระบบ (Dual Coding Theory) และการเรียนรู้ผ่านการเล่าเรื่อง (Narrative Learning) จะชี้ให้เห็นว่าการผสมผสานภาพ ข้อความ และเรื่องราวช่วยเสริมความเข้าใจและการจดจำ แต่แนวทางดังกล่าวยังไม่ถูกนำมาใช้ในห้องเรียนอย่างแพร่หลาย

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยจึงพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบมังงะ เรื่อง “The Verdun” โดยประยุกต์แนวคิด Visual Storytelling และการเรียนรู้แบบสื่อผสม (Multimedia Learning) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจลำดับเหตุการณ์ สาเหตุ และผลกระทบทางประวัติศาสตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น สื่อดังกล่าวมีศักยภาพในการเพิ่มความน่าสนใจ ส่งเสริมแรงจูงใจ และพัฒนาประสิทธิภาพในการจดจำเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ของผู้เรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนามังงะเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง “The Verdun” ให้มีความเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอนในบริบททางการศึกษา
2. เพื่อประเมินคุณภาพของมังงะที่พัฒนาขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อที่มีต่อมังงะเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

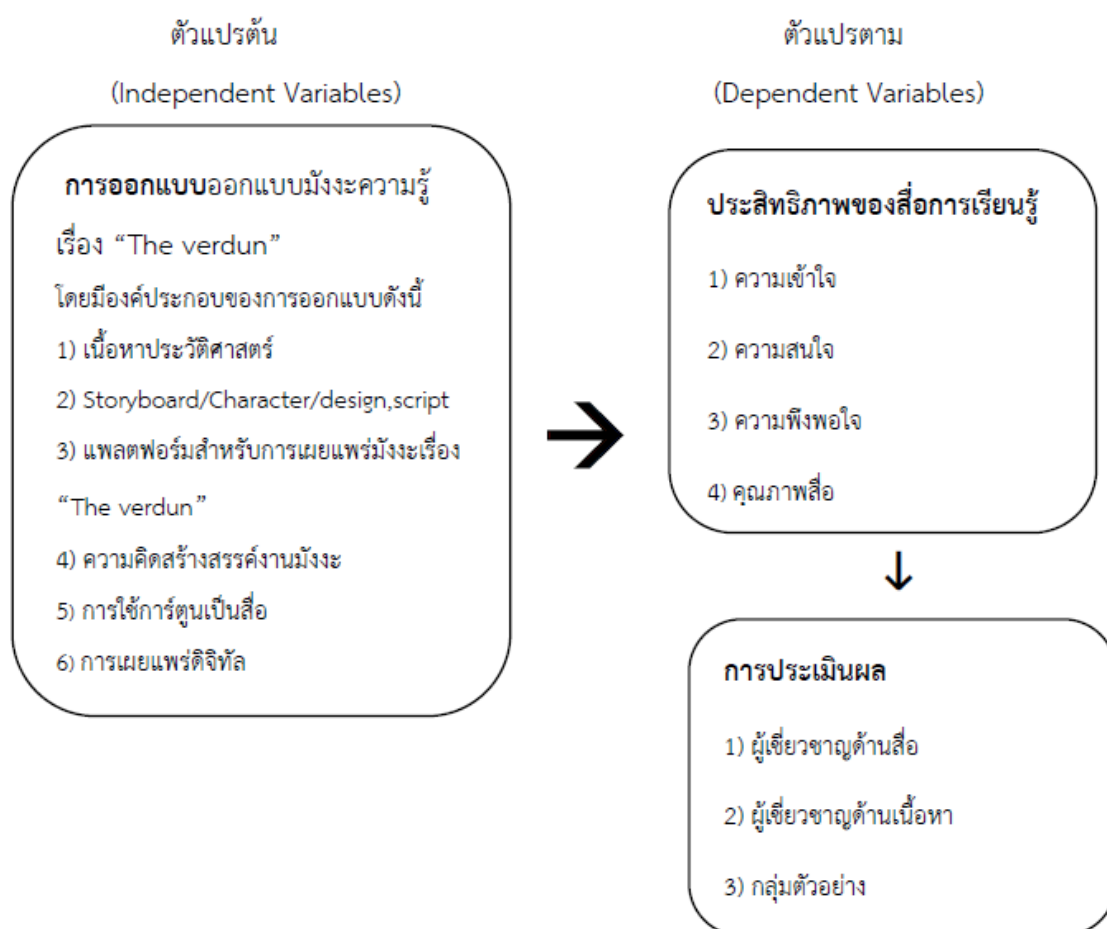
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางในการใช้มังงะเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์
2. ครูผู้สอนได้แนวทางหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายและทันสมัยมากยิ่งขึ้น

3. ทราบถึงข้อดีและข้อจำกัดของการใช้มังงะเป็นสื่อการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนาการสอนในอนาคตได้และเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับนักวิจัยหรือผู้ที่สนใจพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้ ประกอบด้วย ตัวแปรต้น (Independent Variables) คือ การออกแบบมังงะความรู้ เรื่อง “The verdun” ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือ ความพึงพอใจที่มีต่อมังงะเรื่อง “The verdun”



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บุคลากรและนักเรียนโรงเรียนเซนต์ดอมินิก,โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยรามคำแหง(ฝ่ายมัธยม) และพนักงานบริษัทเอกชน

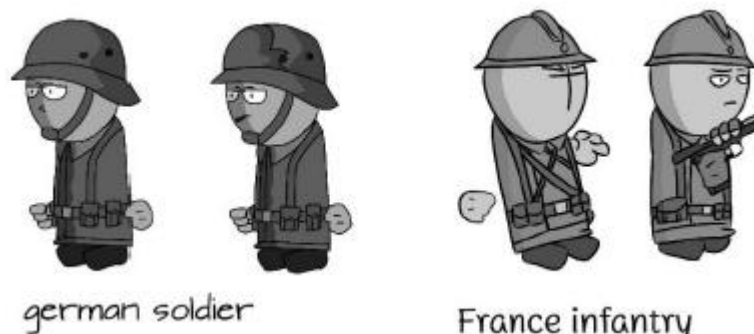
กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรและนักเรียนโรงเรียนเซนต์ดอมินิก,โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม)และพนักงานบริษัทเอกชน ที่ได้อ่านมังงะเรื่อง “The verdun”ที่ทางผู้จัดทำได้ออกแบบและนำผลการประเมินที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง “The verdun” จำนวน 51 คน

ขั้นตอนการวางแผนเตรียมการผลิต (Pre Production)

1. การศึกษาข้อมูลเพื่อเขียนบทสำหรับวางเนื้อหา

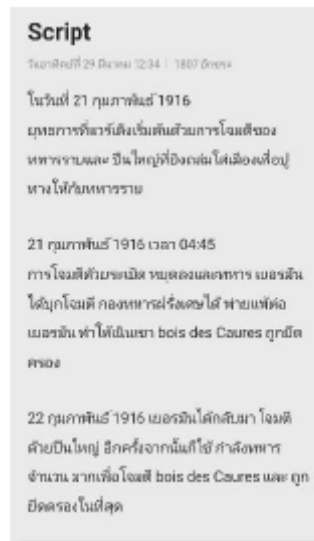
ศึกษาข้อมูลจากแพลตฟอร์มที่น่าเชื่อถือและ เกี่ยวกับเรื่องราวในสมรภูมิเวอร์ดัน เพื่อให้เยาวชนได้เข้าใจถึงประวัติศาสตร์และความโหดร้ายของสงคราม ศึกษางานวาดมังงะและหนังสือการ์ตูนที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และสงครามและเทคนิคการวาดตามรูปแบบแนวคิดทฤษฎีการผลิตสื่อ เพื่อนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ที่ได้มาเพื่อแต่งเนื้อเรื่อง

2. การออกแบบตัวละคร (Design Character) ในการออกแบบตัวละครจะมีตัวละครจากสองฝ่ายหลักๆก็คือเหล่าทหารเยอรมันและฝรั่งเศสโดยจะมีลักษณะตัวละครที่ดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อน



ภาพประกอบ 2 การออกแบบตัวละครทหารเยอรมันและฝรั่งเศส

3. การเขียนบท (script) เนื้อเรื่องในบทจะอ้างอิงจากประวัติศาสตร์จริงโดยจะบรรยายเนื้อเรื่องผ่านมุมมองของภาพรวมและจะเจาะจงไปที่เรื่องราวของ ยุทธการแวร์เดิงซึ่งเป็นหนึ่งในสมรภูมิที่มีการสูญเสียครั้งใหญ่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่หนึ่งและเป็นหนึ่งในสมรภูมิที่ผู้คนจดจำมากที่สุด โดยจะเรียบเรียง timeline ของยุทธการแวร์เดิงและย่อเรื่องราวในสั้นลงและจะเจาะจงไปที่เหตุการณ์สำคัญเป็นหลัก เพื่อให้ผู้อ่านจะสามารถรับรู้เรื่องราวได้อย่างเข้าใจ



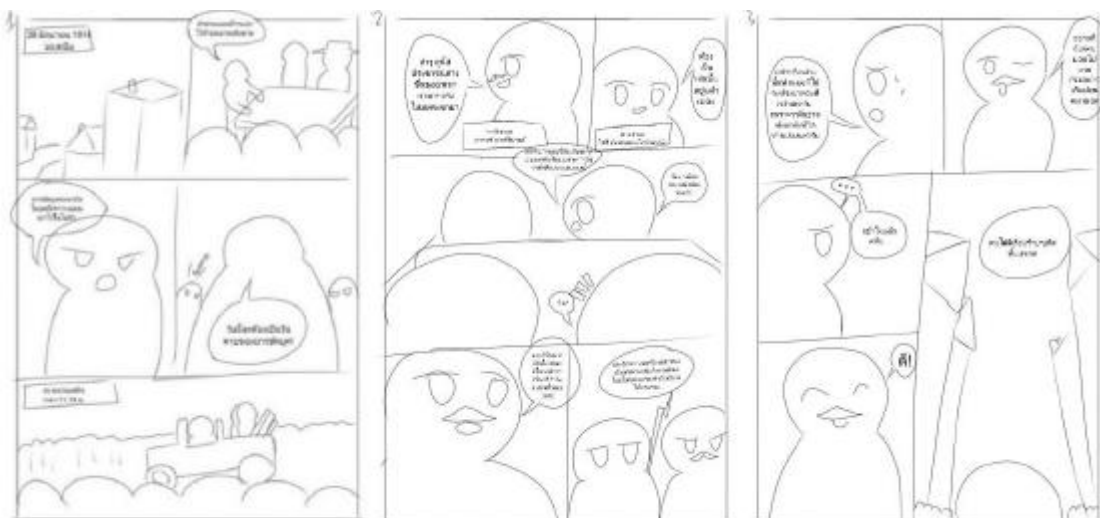
ภาพประกอบ 3 การเขียนบทและเรียบเรียง Timeline

โครงเรื่องโดยย่อ

เนื้อเรื่องเกริ่นนำ เล่าถึงช่วงเวลา ก่อนเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 เวลา ก่อนลอบปลงพระชนม์ อาร์ชดยุกฟรันทซ์ แฟร์ดีนันท์รัชทายาทแห่งราชบัลลังก์ออสเตรีย-ฮังการี ในวันที่ 28 มิถุนายน ค.ศ. 1914

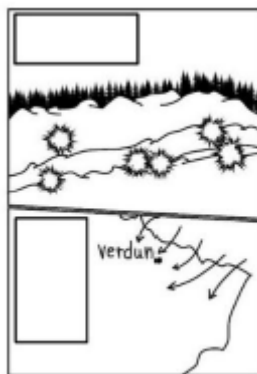
ขั้นการผลิต (production)

1. Storyboard การพัฒนามังงะเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง ยุทธการแห่งแวร์เดิง (The Verdun) ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อวางโครงสร้างการเล่าเรื่อง และลำดับเหตุการณ์อย่างเป็นระบบโดยอิงจาก script ที่มีการเรียบเรียง Timeline ไว้ก่อนหน้า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เนื้อหาทางประวัติศาสตร์มีความถูกต้อง เข้าใจง่าย และน่าสนใจสำหรับผู้อ่าน



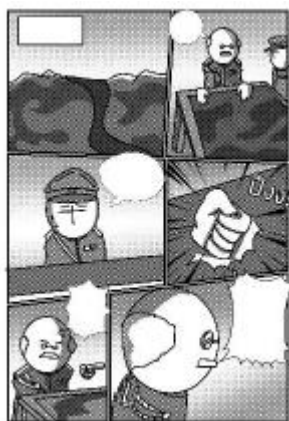
ภาพประกอบ 4 Storyboard

2. แบบร่างหน้าการ์ตูน โดยในฉากแต่ละฉากจะบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงเรื่องราวว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้างและสามารถเห็นภาพว่าคนที่อยู่ในเหตุการณ์เหล่านั้นเป็นเช่นไรโดยอ้างอิงจากประวัติศาสตร์ เป็นต้น



ภาพประกอบ 5 แบบร่างหน้าการ์ตูน

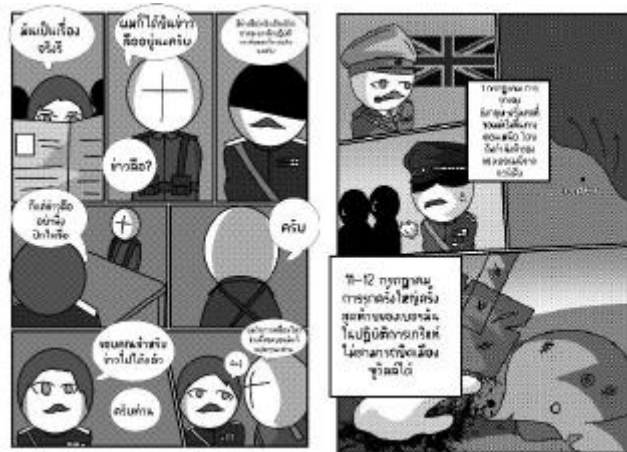
3. การตัดเส้นและลงสี (Inking & Coloring) คือขั้นตอนในการลงเส้นและลายละเอียดของภาพในฉากแต่ละฉากรวมถึงการลงสีโดยจะลงสีในรูปแบบขาวดำเพื่อและใส่สกรีนโทนและเงาเพื่อให้ดูมีความเป็นมิติมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 6 ภาพตัวเส้นและลงสี

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production) เป็นขั้นตอนปิดท้าย ได้แก่

1. การใส่คำพูดและการจัดหน้ากระดาษ (Lettering & Layout) คือขั้นตอนที่จะใส่ฟอนต์ตัวอักษรลงในช่องคำบรรยายหรือลงในช่องคำพูดและจัดวางตัวอักษรให้มีขนาดพอดีกับช่องบรรยายและช่องคำพูด



ภาพประกอบ 7 ภาพการใส่คำพูดและจัดหน้ากระดาษ

2. การแปลงไฟล์และปรับแต่งให้เหมาะสมกับ E-book คือขั้นตอนการบันทึกงานที่ทำเสร็จสมบูรณ์แล้วเป็นไฟล์ PDF ตามแพลตฟอร์มที่ต้องการเผยแพร่และปรับขนาดภาพให้เหมาะสมกับขนาดของมือถือหรือแท็บเล็ต



ภาพที่ 10 การแปลงไฟล์และปรับแต่งให้เหมาะสมกับ e-book

3. การเผยแพร่และโปรโมต เป็นขั้นตอนอัปโหลดงานลงในแพลตฟอร์มขาย E-Book ที่เป็นที่นิยมและเป็นที่รู้จักและสามารถเข้าถึงได้ง่าย เช่น Google Play Books, Webtoon หรือโปรโมตผ่านทางโซเชียลมีเดียเช่น Facebook, Twitter, Instagram



รูปประกอบ 11 ภาพการเผยแพร่และโปรโมต

4. เก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการส่งลิงค์มั้งงะให้กลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญได้ลองอ่านตัวมั้งงะ เรื่อง The verdun และให้ทำแบบประเมินความพึงพอใจในตัวมั้งงะเรื่อง The verdun และให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นในแบบประเมินความพึงพอใจ



รูปประกอบ 12 ภาพแบบประเมินความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจที่กลุ่มตัวอย่างได้ทำการประเมินหลังจากอ่านมั้งงะเรื่อง The verdun โดยใช้การคำนวณการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. และแปลผลระดับความพึงพอใจมีเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งไม่มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับยุทธการแห่งแวร์เดิง มีคะแนนความเข้าใจและการจดจำสูงขึ้นหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อมั้งงะที่พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าสื่อมั้งงะช่วยเสริมความเข้าใจลำดับเหตุการณ์ สาเหตุ และผลกระทบทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งผู้เรียนยังมีความคิดเห็นว่าสื่อมั้งงะช่วยให้เนื้อหาเข้าใจง่าย น่าสนใจ และเอื้อต่อการจดจำมากกว่าสื่อข้อความแบบดั้งเดิม จึงสรุปได้ว่าสื่อมั้งงะมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสรุปผลออกมาในตาราง 1

ตาราง 1 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจหลังอ่านมังงะความรู้เรื่อง The Verdun

ประเด็นคำถาม	\bar{X}	SD.	แปลผล
ด้านเนื้อหาและประโยชน์			
1. เนื้อหาของมังงะมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย	3.94	0.70	มาก
2. เรื่องราวให้ความรู้เกี่ยวกับสงครามเวอดัน (Verdun) อย่างชัดเจน	3.98	0.73	มาก
3. มังงะช่วยเพิ่มความรู้อและความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์	4.03	0.69	มาก
4. มังงะมีสาระและมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้	4.09	0.70	มาก
5. เนื้อหาสามารถถ่ายทอดข้อมูลทางประวัติศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง	4.09	0.72	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.03	0.54	มาก
ประเด็นคำถาม	\bar{X}	SD.	แปลผล
ด้านเทคนิคการออกแบบและการนำเสนอ			
1. การออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.70	0.80	มาก
2. การจัดวางภาพและข้อความอ่านง่าย ไม่ซับซ้อน	3.84	0.75	มาก
3. การใช้โทนสีและเส้นภาพสื่ออารมณ์ได้ดี	3.94	0.83	มาก
4. การเล่าเรื่องมีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย	4.09	0.78	มาก
5. เทคนิคการนำเสนอ (เช่น มุมมองภาพ การแสดงอารมณ์ตัวละคร)	3.98	0.81	มาก
มีความน่าสนใจ			
ค่าเฉลี่ยรวม	3.91	0.61	มาก

หมายเหตุ * เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน

4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด 3.51-4.50 หมายถึง มาก

2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

1.00-1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

จากการให้กลุ่มตัวอย่างได้อ่านมังงะความรู้ เรื่อง ”The Verdun” และทำแบบประเมินความพึงพอใจและพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอย่างมากในด้านเนื้อหาและประโยชน์ ซึ่งทำให้ผู้ที่ยังไม่เคยศึกษาในด้านนี้สามารถเข้าใจข้อมูลความรู้จากมังงะได้ง่ายกว่าการอ่านจากหนังสือหรือข้อมูลจากเว็บไซต์โดยตรง รวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 4.03, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) = 0.54

ส่วนในด้านเทคนิคการออกแบบและการนำเสนอ ในด้านการออกแบบตัวละครมีลายเส้นที่เป็นของตัวเองและดูเรียบง่ายแต่ตัวหนังสือดูเล็กไปและโทนสีของฉากหลังกลมกลืนกับตัวละครมากไปหน่อย ส่วนในด้านการนำเสนอสามารถนำเสนอออกมาได้ดีทำให้กลุ่มตัวอย่างที่อ่านสามารถรับรู้ได้ถึงอารมณ์ของ

ตัวละครแรกเล่าเรื่องที่ต้องเนื่องและการสัตมมมองของภาพมีความน่าสนใจอ่านแล้วรู้สึกสนุกไปกับเรื่องราว กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจรวมอยู่ในระดับที่มาก ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 3.91 (SD.) = 0.61

ตาราง 2 วิเคราะห์ข้อมูลประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ประเด็นคำถาม	\bar{X}	SD.	แปลผล
ด้านเนื้อหาและประโยชน์			
1. เนื้อหาของมังงะมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย	4.33	0.57	มาก
2. เรื่องราวให้ความรู้เกี่ยวกับสงครามเวรดัน (Verdun) อย่างชัดเจน	4.00	1.00	มาก
3. มังงะช่วยเพิ่มความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์	4.66	0.57	มากที่สุด
4. มังงะมีสาระและมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
5. เนื้อหาสามารถถ่ายทอดข้อมูลทางประวัติศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง	4.00	0.00	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.20	0.20	มาก

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมินผลงานของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาที่มีต่อการออกแบบมังงะการศึกษาและประวัติศาสตร์ เรื่อง “The verdun” จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.20 ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญอยู่ระดับที่มาก

ตาราง 3 วิเคราะห์ข้อมูลประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ประเด็นคำถาม	\bar{X}	SD.	แปลผล
ด้านเทคนิคการออกแบบและการนำเสนอ			
1. การออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.66	0.57	มาก
2. การจัดวางภาพและข้อความอ่านง่าย ไม่ซับซ้อน	3.33	0.57	ปานกลาง
3. การใช้โทนสีและเส้นภาพสื่ออารมณ์ได้ดี	3.33	1.52	ปานกลาง
4. การเล่าเรื่องมีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย	3.66	0.57	มาก
5. เทคนิคการนำเสนอ (เช่น มุมมองภาพ การแสดงอารมณ์ตัวละคร)	3.33	0.57	ปานกลาง
มีความน่าสนใจ			
ค่าเฉลี่ยรวม	3.46	0.30	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบที่มีต่อ การออกแบบมังงะการศึกษาและประวัติศาสตร์ เรื่อง”The verdun” จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.30 ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับที่ปานกลาง

สรุปผลการวิจัย

1. ด้านเนื้อหาและประโยชน์

ผู้วิจัยพัฒนาสื่อมังงะเรื่อง “The Verdun” โดยประยุกต์แนวคิด Visual Storytelling และ Multimedia Learning เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้ง่ายขึ้น ผ่านการนำเสนอด้วยภาพและเรื่องราวที่ทำให้เห็นลำดับเหตุการณ์ สาเหตุ และผลกระทบอย่างชัดเจน จึงมีความจำเป็นในการพัฒนาสื่อนี้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และเสริมประสิทธิภาพในการจดจำข้อมูลของผู้เรียน

2. ด้านความเข้าใจและการจดจำข้อมูลทางประวัติศาสตร์

ผลการประเมินพบว่า หลังใช้สื่อมังงะ ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องยุทธการแห่งแวร์ดิงเพิ่มขึ้น และสามารถจดจำเหตุการณ์ บุคคลสำคัญ และลำดับเหตุการณ์ได้ดีขึ้น สื่อช่วยลดความซับซ้อนของเนื้อหา ทำให้เชื่อมโยงเรื่องราวได้ง่าย ผ่านภาพและบทสนทนาที่ต่อเนื่อง น่าสนใจ ส่งผลให้ผู้เรียนมีสมาธิในการอ่านและจดจำข้อมูลได้ดีในระยะยาว

3. ด้านรูปแบบการนำเสนอด้วยมังงะและความคิดเห็นของผู้อ่าน

กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าสื่อมังงะมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคปัจจุบัน โดยช่วยให้เข้าใจและจดจำเนื้อหาประวัติศาสตร์ได้ดีกว่าการอ่านตำราเพียงอย่างเดียว อีกทั้งยังเพิ่มคุณค่าให้การอ่านในด้านความรู้ควบคู่ความบันเทิงด้านการออกแบบ โทนี่ ตัวละคร และฉากสามารถถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศได้ดี อย่างไรก็ตาม ควรปรับขนาดตัวอักษรให้ใหญ่ขึ้น เนื่องจากบางส่วนอ่านยาก เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

บทสรุป

การวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อมังงะเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ “The Verdun” มุ่งศึกษาประสิทธิภาพของการใช้การเล่าเรื่องผ่านภาพร่วมกับรูปแบบมังงะในการถ่ายทอดเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยชี้ว่า สื่อมังงะช่วยเพิ่มความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าใจลำดับเหตุการณ์ สาเหตุ และผลกระทบได้ชัดเจนขึ้น อีกทั้งการใช้ตัวละครและบทสนทนาช่วยเสริมการเชื่อมโยงเรื่องราวและการจดจำ พร้อมลดความซับซ้อนของเนื้อหา ทำให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์เข้าถึงได้ง่ายขึ้น

องค์ความรู้ใหม่จากงานวิจัยคือ แนวทางการออกแบบสื่อประวัติศาสตร์ในรูปแบบมังงะที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งควรเน้นการเล่าเรื่องอย่างเป็นลำดับ ใช้ภาพและบทสนทนาเพื่ออธิบายเนื้อหา ออกแบบตัวละครให้สื่ออารมณ์และบริบท และใช้องค์ประกอบภาพที่เอื้อต่อการอ่านและการจดจำ ทั้งนี้ มังงะจึง

เป็นสื่อทางเลือกที่มีศักยภาพในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง การนำเสนอประวัติศาสตร์ผ่านการ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและน่าสนใจ โดยเฉพาะผู้ที่ไม่ชอบอ่านหนังสือแบบเดิม แต่มีข้อจำกัดคือไม่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ครบถ้วนทุกช่วง

2. ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง ลายเส้นมีคุณภาพและถ่ายทอดอารมณ์ตัวละครได้ดี อย่างไรก็ตาม ขนาดตัวอักษรเล็กเกินไปในบางฉาก ควรปรับให้ชัดเจนและอ่านง่ายขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง องค์ประกอบภาพโดยรวมดี มีการเล่าเรื่องเข้าใจง่ายและสตอรี่บอร์ดน่าสนใจ แต่ควรปรับความคอนทราสต์ระหว่างตัวละครกับพื้นหลัง ลดการกลืนของสีและสกรีนโทน รวมถึงเพิ่มลูกเล่นด้านแสงเงา และมุมมองภาพ เพื่อเพิ่มความโดดเด่นและความน่าสนใจของฉาก

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในอนาคต

ผลการวิจัยชี้ว่าสื่อมังงะมีศักยภาพในการส่งเสริมความสนใจและความเข้าใจประวัติศาสตร์ของผู้เรียนได้ดี แต่ควรพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ

ด้านการออกแบบ ควรปรับขนาดตัวอักษรให้เหมาะสม เพิ่มความชัดเจนของภาพและความโดดเด่นของตัวละคร พร้อมใช้โทนสี แสงเงา และมุมมองให้สื่ออารมณ์ได้ชัดเจน รวมถึงจัดลำดับเหตุการณ์ และเพิ่มเนื้อหาสรุปเพื่อช่วยทบทวนความรู้

ด้านการพัฒนาในอนาคต ควรเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลและพัฒนาเป็นสื่อแบบโต้ตอบ เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและความน่าสนใจ อีกทั้งสามารถขยายไปสู่เนื้อหาหรือวิชาอื่น เพื่อพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนยุคปัจจุบันมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

แก้วเรือน นรินทรพร. (2549). *กรณีศึกษาผลงานภาพประกอบการ์ตูนของจิมเบรซ คาอุซุ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ*. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Vis_Art/Kaewruan_N.pdf.

ไบหยก คล้ายสินธุ์, เทวตา เตชาทวิวรรณ, & แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์. (2561). *กรณีศึกษาการใช้โปรแกรมการสอนด้วยหนังสือการ์ตูน เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศตามมาตรฐานบิกซิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. <https://search.asean-cites.org/article.html>.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. (2nd ed.). New York: Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/multimedia-learning/7A62F072A71289E1E262980CB026A3F9>.

- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford: Oxford University Press. https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780195362008_A42802291/preview-9780195362008_A42802291.pdf.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://www.jsu.edu/online/faculty/MULTIMEDIA%20LEARNING%20by%20Richard%20E.%20Mayer.pdf>.
- Japan Foundation. (2020). *Introduction to manga culture*. <https://www.jpf.go.jp/e/project/culture/exhibit/oversea/manga.html>.
- Studio Ghibli. (n.d.). *Grave of the Fireflies (1988)*. <https://www.ghibli.jp/works/hotarunohaka/>.
- Otomo, K. (1982–1990). *Akira*. Kodansha. <https://kodansha.us/series/akira/>.
- Purdue University. (2023). *What is an eBook?* https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/apa_style/apa_formatting_and_style_guide/apa_references.html.
- History.com Editors. (2023, November 9). *World War I*. <https://www.history.com/topics/world-war-i/world-war-i-history>.
- McNab, C. (2016, February 19). *Verdun timeline*. The History Press. <https://thehistorypress.co.uk/article/verdun-timeline/>.