



วิจัยในชั้นเรียน

การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2
ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน

ผู้จัดทำ

นางสาวนิชนันท์ วรรณวัฒน์

ปีการศึกษา 2568

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี สถาบันอาชีวศึกษาภาคกลาง 2

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาการเขียนตัวการ์ตูนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารด้วยภาพ และการออกแบบตัวละคร ซึ่งเป็นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้และการประกอบวิชาชีพด้านงานนิเทศศิลป์ในอนาคต รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดแนวคิด จินตนาการ และอัตลักษณ์ของตนเองออกมาเป็นผลงาน การเขียนตัวการ์ตูนที่มีความชัดเจน ถูกต้องตามโครงสร้าง และมีความน่าสนใจ

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา ผู้วิจัยพบว่านักเรียนส่วนหนึ่งยังขาดทักษะพื้นฐานในการเขียนตัวการ์ตูน โดยเฉพาะการวางโครงสร้างจากรูปทรงพื้นฐาน การกำหนดสัดส่วนของตัวละคร และการพัฒนาแบบร่างไปสู่ผลงานที่สมบูรณ์ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการเริ่มต้นเขียนตัวการ์ตูน และไม่สามารถพัฒนาผลงานได้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมยังไม่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะกระบวนการของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน โดยมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างของตัวการ์ตูนอย่างเป็นระบบ ฝึกทักษะการคิด วิเคราะห์ และการลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นขั้นตอน ผลการวิจัยครั้งนี้คาดว่าจะช่วยพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของผู้เรียนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และสามารถนำแนวทางการจัดกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องได้ต่อไป

นางสาวนิชนันท์ วรรณวัฒน์

ผู้จัดทำ

ชื่อเรื่องงานวิจัย การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ด้วย

การจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน

ปีการศึกษา 2568

ชื่อผู้ทำวิจัย นางสาวนิชนันท์ วรรณวัฒน์

กลุ่มสาระ กลุ่มสาระวิชาชีพศิลปกรรมและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ รายวิชาการเขียนตัวการ์ตูน

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้าง สัดส่วน และรูปแบบของตัวการ์ตูนอย่างเป็นระบบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนตัวการ์ตูนก่อนและหลังเรียน และแบบประเมินผลงานการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การวาดจากรูปทรงพื้นฐาน มีทักษะการเขียนตัวการ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีพัฒนาการที่ชัดเจนในด้านการวางโครงสร้างตัวละคร ความถูกต้องของสัดส่วน ความต่อเนื่องของเส้น และความสมบูรณ์ของผลงาน นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความมั่นใจในการเขียนตัวการ์ตูนเพิ่มขึ้น กล้าแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาผลงานของตนเองได้อย่างเป็นขั้นตอน ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาด้านการออกแบบและงานศิลปะอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความอนุเคราะห์และความช่วยเหลือจากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ แนวคิด และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำเนินการวิจัย ตั้งแต่ขั้นตอนการวางแผน การเก็บรวบรวมข้อมูล ไปจนถึงการปรับปรุงแก้ไขรายงานวิจัยให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามหลักวิชาการ

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ที่ให้การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัย รวมถึงนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ที่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงเกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบแต่ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้านการเขียนตัวการ์ตูน และการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบในระดับอาชีวศึกษาต่อไป

นางสาวนิชนันท์ วรรณวัฒน์

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ	1
คำถามการวิจัย	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	2
สมมติฐานการวิจัย	2
ผลลัพธ์การพัฒนาคาดหวัง	3
กรอบแนวคิดการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน	7
การจัดกิจกรรมการวาดรูปทรงพื้นฐาน	8
การเขียนตัวการ์ตูน	11
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	16
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	16
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	16
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	17
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	17
การวิเคราะห์ข้อมูล	17
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	18

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	19
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน	19
ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพผลงาน	20
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน	21
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	22
สรุปผลการวิจัย (เชิงลึก)	22
อภิปรายผลการวิจัย (เชิงวิเคราะห์ลึก)	23
ข้อเสนอแนะ	24
สรุปภาพรวมเชิงวิชาการ	25
บรรณานุกรม	26
ภาคผนวก ก.	27
เครื่องมือที่ใช้ประกอบการวิจัย	27
ภาคผนวก ข.	28
ภาพการดำเนินกิจกรรม	27

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

การเขียนตัวการ์ตูนเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ เนื่องจากเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ผสมผสานการคิดเชิงจินตนาการ การสื่อสารด้วยภาพ และการออกแบบเชิงโครงสร้าง ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับรูปทรงพื้นฐาน สัดส่วน และการพัฒนารูปแบบตัวละครอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้สามารถถ่ายทอดแนวคิดและอารมณ์ออกมาเป็นภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามแนวคิดของโลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1975, หน้า 87) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ทางศิลปะควรเริ่มจากความเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานก่อนพัฒนาไปสู่ความซับซ้อน

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการเขียนตัวการ์ตูน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ พบว่านักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะกระบวนการในการเขียนตัวการ์ตูน โดยเฉพาะการวาดโครงสร้างจากรูปทรงพื้นฐาน การกำหนดสัดส่วนของตัวละคร และการพัฒนาแบบร่างไปสู่ผลงานที่สมบูรณ์ ส่งผลให้ผลงานขาดความถูกต้องและนักเรียนขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สอดคล้องกับงานวิจัยของสุพัตรา จันทร์สว่าง (2561, หน้า 45) ที่พบว่านักเรียนสายอาชีพด้านศิลปะมักประสบปัญหาการเริ่มต้นวาดภาพเนื่องจากขาดความเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานของภาพ

แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การวาดจากรูปทรงพื้นฐาน เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการของผู้เรียน โดยเน้นการฝึกคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นลำดับขั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967, หน้า 112) ที่อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ผ่านกระบวนการฝึกฝนอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ งานวิจัยของทอร์เรนซ์ (Torrance, 1974, หน้า 58) ยังชี้ให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทดลองและสร้างสรรค์จากรูปแบบง่ายไปสู่รูปแบบที่ซับซ้อน จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในโครงสร้างของตัวการ์ตูน สามารถพัฒนาผลงานได้อย่างเป็นระบบ และนำทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ในอนาคต

คำถามการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานสามารถพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ได้หรือไม่

2. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 มีทักษะการเขียนตัวการ์ตูนหลังได้รับการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานแตกต่างจากก่อนการจัดกิจกรรมหรือไม่
3. การจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานส่งผลต่อความเข้าใจด้านโครงสร้าง สัดส่วน และการออกแบบตัวการ์ตูนของนักเรียนอย่างไร
4. นักเรียนมีความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานในการเรียนการเขียนตัวการ์ตูนในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การวาดจากรูปทรงพื้นฐาน
3. เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานที่มีต่อความสามารถในการวางโครงสร้าง สัดส่วน และความสมบูรณ์ของตัวการ์ตูนของนักเรียน
4. เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานมีทักษะการเขียนตัวการ์ตูนหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม
2. การจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานส่งผลให้ทักษะด้านโครงสร้าง สัดส่วน และการออกแบบตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 อยู่ในระดับดีขึ้น
3. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานในการเรียนการเขียนตัวการ์ตูนอยู่ในระดับมาก

ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

1. เชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ มีคะแนนทักษะการเขียนตัวการ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 2) คะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนตัวการ์ตูนหลังการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน อยู่ในระดับดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนการจัดกิจกรรม
- 3) นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีผลการประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
- 4) ผลต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียนแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการวางโครงสร้าง สัดส่วน และความสมบูรณ์ของตัวการ์ตูนอย่างชัดเจน

2. เชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนมีความเข้าใจในกระบวนการเขียนตัวการ์ตูนจากรูปทรงพื้นฐาน สามารถอธิบายและนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานได้
- 2) นักเรียนมีความมั่นใจในการเขียนตัวการ์ตูนมากขึ้น กล้าแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรายวิชาการเขียนตัวการ์ตูน
- 3) ผลงานของนักเรียนมีความเป็นระเบียบ ถูกต้องตามโครงสร้าง มีเอกลักษณ์ และสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ชัดเจน
- 4) บรรยากาศการเรียนรู้เอื้อต่อการมีส่วนร่วม นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน มีกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้

1. ตัวแปรต้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การวาดจากรูปทรงพื้นฐาน ประกอบด้วย

- 1) การวาดโครงสร้างจากรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน

- 2) การกำหนดสัดส่วนและโครงสร้างตัวการ์ตูน
- 3) การพัฒนาแบบร่างไปสู่ผลงานการ์ตูนที่สมบูรณ์
- 4) การฝึกปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอนและต่อเนื่อง

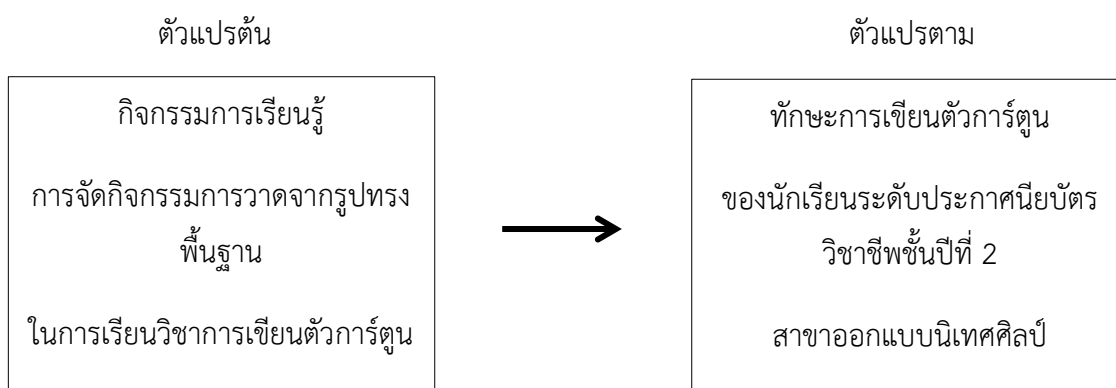
2. ตัวแปรตาม

ทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ซึ่งพิจารณาจาก

- 1) ความถูกต้องของโครงสร้างและสัดส่วนตัวการ์ตูน
- 2) ความต่อเนื่องและความมั่นคงของเส้น
- 3) ความสมบูรณ์และความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน
- 4) ความมั่นใจและทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

3. ตัวแปรควบคุม

- 1) เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2) เนื้อหาและแผนการจัดการเรียนรู้
- 3) กลุ่มนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์
- 4) เครื่องมือในการวัดและประเมินผล



ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน มีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน โดยเน้นการวาดโครงสร้างจากรูปทรงพื้นฐาน การกำหนดสัดส่วนของตัวการ์ตูน การพัฒนาแบบร่างไปสู่ผลงานที่สมบูรณ์ และการฝึกปฏิบัติการเขียนตัวการ์ตูนอย่างเป็นขั้นตอน

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การวาดจากรูปทรงพื้นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยดำเนินการในภาคเรียนที่ ... ปีการศึกษา ... ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมและเก็บรวบรวมข้อมูลตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด

5. ขอบเขตด้านเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนตัวการ์ตูนก่อนและหลังเรียน และแบบประเมินผลงานการเขียนตัวการ์ตูน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเขียนตัวการ์ตูน หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์ภาพตัวละครการ์ตูนโดยใช้เส้น รูปร่าง และสัดส่วน เพื่อถ่ายทอดแนวคิด อารมณ์ และลักษณะเฉพาะของตัวละครตามจินตนาการของผู้เรียน

ทักษะการเขียนตัวการ์ตูน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการวาดตัวการ์ตูนได้อย่างถูกต้องตามโครงสร้าง สัดส่วน มีความต่อเนื่องของเส้น ความสมบูรณ์ของผลงาน และแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ซึ่งประเมินจากแบบประเมินผลงานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกวาดตัวการ์ตูนโดยเริ่มต้นจากรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม และรูปทรงกระบอก แล้วพัฒนาเป็นโครงสร้างและรูปแบบของตัวการ์ตูนอย่างเป็นขั้นตอน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การฝึกทักษะ และการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

การพัฒนาทักษะ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงด้านความสามารถของนักเรียนในทางที่ดีขึ้น หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การวาดจากรูปทรงพื้นฐาน วัดจากคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 มีทักษะการเขียนตัวการ์ตูนดีขึ้น โดยสามารถเข้าใจโครงสร้าง สัดส่วน และรูปทรงของตัวการ์ตูนได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น
2. นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องการวาดจากรูปทรงพื้นฐานไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและเขียนตัวการ์ตูนได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ
3. นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าแสดงออกทางความคิด และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการเขียนตัวการ์ตูนมากยิ่งขึ้น
4. ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการเขียนตัวการ์ตูน หรือรายวิชาศิลปะและการออกแบบอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม
5. ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้กับผู้เรียนในระดับและสาขาอื่น ๆ ได้
6. ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร รายวิชา หรือกิจกรรมเสริมทักษะด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ในระดับอาชีวศึกษา
7. เป็นแนวทางให้ผู้สนใจทำวิจัยในชั้นเรียนด้านศิลปะและการออกแบบ สามารถนำไปต่อยอดหรือพัฒนางานวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน
2. การจัดกิจกรรมการวาดรูปทรงพื้นฐาน
3. การเขียนตัวการ์ตูน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน

ความหมายของการพัฒนาทักษะ

การพัฒนาทักษะ หมายถึง กระบวนการส่งเสริมและปรับปรุงความสามารถของผู้เรียนให้มีความก้าวหน้าและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผ่านการเรียนรู้ การฝึกฝน และการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในการปฏิบัติงานหรือแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

Bloom (1976, หน้า 204) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะเป็นกระบวนการเรียนรู้ในด้านพิสัยทักษะ (Psychomotor Domain) ซึ่งเกิดจากการฝึกซ้ำและการปฏิบัติจริง จนผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมหรือความสามารถได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว

สมนึก (2560, หน้า 58) อธิบายว่า การพัฒนาทักษะในรายวิชาศิลปะควรเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ และสามารถพัฒนาความสามารถได้อย่างยั่งยืน

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาทักษะเป็นกระบวนการสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการปฏิบัติจริง มีความมั่นใจ และสามารถนำทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และการประกอบอาชีพในอนาคตได้

ทักษะการเขียนตัวการ์ตูนเป็นทักษะทางศิลปะที่ต้องอาศัยทั้งความรู้ ความเข้าใจ และการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะวิชาชีพควบคู่กับความคิดสร้างสรรค์ การเขียนตัวการ์ตูนจึงถือเป็นทักษะสำคัญในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ เนื่องจากสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบสื่อ การ์ตูน โฆษณา และสื่อดิจิทัลได้

สุชาติ (2560, หน้า 42) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะทางศิลปะควรเริ่มจากการสร้างพื้นฐานที่ถูกต้อง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะขั้นสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทักษะการเขียนตัวการ์ตูนควรเริ่มจากการฝึกวาดเส้น การเข้าใจรูปทรง และสัดส่วนของตัวละคร ก่อนพัฒนาไปสู่การออกแบบตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์

กรมวิชาการ (2559, หน้า 35) ระบุว่า การพัฒนาทักษะกระบวนการในรายวิชาศิลปะควรเน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และสามารถสร้างผลงานได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

สมชาย (2561, หน้า 68) ได้อธิบายว่า ทักษะการเขียนตัวการ์ตูนประกอบด้วยองค์ประกอบหลายด้าน ได้แก่ ทักษะการใช้เส้น ทักษะการจัดสัดส่วน ทักษะการออกแบบรูปร่างตัวละคร และทักษะการแสดงอารมณ์ของตัวละคร การพัฒนาทักษะดังกล่าวจำเป็นต้องใช้กระบวนการฝึกซ้ำอย่างต่อเนื่องและเป็นลำดับขั้น

นอกจากนี้ อารีย์ (2562, หน้า 49) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การวาดจากต้นแบบ การวาดจากจินตนาการ และการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการเขียนตัวการ์ตูน และลดความกังวลของผู้เรียนที่มีพื้นฐานการวาดภาพไม่เท่ากัน

จากงานวิจัยของ นฤมล (2560, หน้า 91) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการวาดภาพของนักเรียนอาชีวศึกษา พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะด้านการวาดภาพสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติ (2562, หน้า 104) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบตัวละครการ์ตูนของนักเรียนระดับอาชีวศึกษา โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ พบว่านักเรียนมีทักษะการเขียนตัวการ์ตูนดีขึ้น และมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนควรดำเนินการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ ฝึกปฏิบัติอย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. การจัดกิจกรรมการวาดรูปทรงพื้นฐาน

ความหมายของการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรม หมายถึง กระบวนการออกแบบ วางแผน และดำเนินการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ผ่านการมีส่วนร่วม การลงมือปฏิบัติ และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

ไพฑูรย์ (2557, หน้า 34) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นกลไกที่ช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาสาระกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

กรมวิชาการ (2559, หน้า 28) อธิบายว่า การจัดกิจกรรมควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ทดลอง และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด และการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

การจัดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพควรมีลักษณะหลากหลายและยืดหยุ่น เพื่อรองรับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนที่แตกต่างกัน สุชาติ (2560, หน้า 47) ระบุว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรผสมผสานทั้งกิจกรรมเดี่ยว และกิจกรรมกลุ่ม เพื่อพัฒนาทั้งทักษะส่วนบุคคลและทักษะทางสังคม

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะกระบวนการ โดยเฉพาะในรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติ เช่น รายวิชาศิลปะและการออกแบบ สมชาย (2561, หน้า 70) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และสามารถพัฒนาทักษะได้ดีกว่าการเรียนรู้จากการบรรยายเพียงอย่างเดียว

อารีย์ (2562, หน้า 45) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์ ลดความตึงเครียด และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอน

กล่าวโดยสรุป การจัดกิจกรรมเป็นกระบวนการสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนในทุกด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะทางศิลปะและการเขียนตัวการ์ตูนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของการวาดรูปทรงพื้นฐาน

การวาดรูปทรงพื้นฐาน หมายถึง กระบวนการวาดภาพที่เริ่มต้นจากการใช้รูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ทรงกระบอก และทรงกลม มาเป็นโครงสร้างหลักในการสร้างภาพ เพื่อช่วยให้ผู้วาดเข้าใจโครงสร้าง สัดส่วน และปริมาตรของวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตก่อนการลงรายละเอียด

สุพจน์ (2558, หน้า 49) อธิบายว่า การวาดรูปทรงพื้นฐานเป็นวิธีการฝึกทักษะการวาดที่เน้นการสร้างโครงสร้างของภาพอย่างเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมเส้นและจัดสัดส่วนของภาพได้อย่างถูกต้องมากขึ้น

วิชัย (2560, หน้า 61) กล่าวว่า การวาดจากรูปทรงพื้นฐานเป็นพื้นฐานสำคัญของงานวาดภาพและการออกแบบ เนื่องจากช่วยพัฒนาทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงองค์ประกอบของภาพ

กล่าวโดยสรุป การวาดรูปทรงพื้นฐานเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการวาดอย่างมีขั้นตอน เข้าใจโครงสร้างของภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเขียนตัวการ์ตูนและงานออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมการวาดรูปทรงพื้นฐานเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะการวาดภาพและการเขียนตัวการ์ตูน เนื่องจากรูปทรงพื้นฐานเป็นองค์ประกอบหลักที่ใช้สร้างโครงสร้างของวัตถุ สิ่งมีชีวิต และตัวละครในงานศิลปะ โดยเฉพาะงานการ์ตูนซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจด้านสัดส่วน รูปร่าง และปริมาตรอย่างถูกต้อง

สุพจน์ (2558, หน้า 50) กล่าวว่าการศึกษาการวาดจากรูปทรงพื้นฐานช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างของภาพก่อนรายละเอียด ทำให้การวาดภาพมีความถูกต้องและเป็นระบบมากขึ้น ทั้งยังช่วยลดความซับซ้อนในการเรียนรู้สำหรับผู้เริ่มต้น

การจัดกิจกรรมการวาดรูปทรงพื้นฐานยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ วิชัย (2560, หน้า 62) ระบุว่า การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้

กิจกรรมการวาดรูปทรงพื้นฐานควรจัดให้มีลำดับขั้นตอน เริ่มจากการวาดรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม จากนั้นจึงพัฒนาไปสู่รูปทรงสามมิติ เช่น ทรงกลม ทรงกระบอก และทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ก่อนนำมาผสมผสานเป็นโครงสร้างของตัวการ์ตูน สมบัติ (2561, หน้า 73) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมที่มีลำดับขั้นช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของรูปทรงและสามารถพัฒนาทักษะการวาดได้อย่างต่อเนื่อง

อารีย์ (2562, หน้า 43) อธิบายว่า การใช้รูปทรงพื้นฐานในการวาดภาพช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีพื้นฐานการวาดภาพน้อย เนื่องจากรูปทรงพื้นฐานเป็นสิ่งที่เข้าใจง่ายและสามารถฝึกฝนได้โดยไม่เกิดความกดดัน ส่งผลให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนศิลปะ

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการวาดรูปทรงพื้นฐานยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการด้านการคิดวิเคราะห์และการสังเกต เนื่องจากผู้เรียนต้องพิจารณาความสัมพันธ์ของรูปทรง สัดส่วน และตำแหน่งขององค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพ (สมชาย, 2561, หน้า 69) ทักษะดังกล่าวเป็นทักษะสำคัญในการเขียนตัวการ์ตูนซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจด้านโครงสร้างของร่างกายและการเคลื่อนไหวของตัวละคร

จากงานวิจัยของ นฤมล (2560, หน้า 90) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการวาดภาพของนักเรียนอาชีวศึกษาโดยใช้กิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน พบว่านักเรียนมีทักษะการวาดภาพดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และสามารถนำรูปทรงพื้นฐานมาพัฒนาเป็นผลงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

3. การเขียนตัวการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน หมายถึง งานศิลปะและสื่อการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่ใช้ภาพวาดเป็นองค์ประกอบหลักในการถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด อารมณ์ และบุคลิกของตัวละคร โดยอาศัยการจัดวางภาพ ลำดับภาพ และลักษณะเฉพาะของตัวละครเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อความหมาย ทั้งนี้ การ์ตูนอาจมีหรือไม่มีข้อความประกอบก็ได้ แต่ภาพยังคงเป็นหัวใจหลักของการสื่อสาร

ศรีสุพรรณ (2557, หน้า 23) อธิบายว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถสื่อสารเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายผ่านการออกแบบตัวละครและการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งช่วยให้ผู้รับสารสามารถรับรู้แนวคิดและอารมณ์ได้อย่างรวดเร็ว

ในบริบทของการเขียนตัวการ์ตูน การ์ตูนไม่ได้เป็นเพียงภาพวาดเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยทักษะหลายด้านร่วมกัน ธนพล (2563, หน้า 52) กล่าวว่า การเขียนตัวการ์ตูนเป็นการผสมผสานระหว่างทักษะการวาดภาพ การออกแบบ และการสื่อสารด้วยภาพ โดยผู้เขียนต้องสามารถออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์ และสื่อบุคลิก อารมณ์ และบทบาทของตัวละครได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ การ์ตูนยังเป็นสื่อที่ช่วยพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้เรียน สมชาย (2561, หน้า 64) ระบุว่า การเขียนตัวการ์ตูนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ และสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับการสร้างผลงานศิลปะได้

การ์ตูนยังมีบทบาทสำคัญในงานออกแบบนิเทศศิลป์ เนื่องจากสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานสื่อสารหลากหลายรูปแบบ เช่น หนังสือการ์ตูน สื่อโฆษณา สื่อประชาสัมพันธ์ และสื่อดิจิทัล พรทิพย์ (2561, หน้า 28) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร และสามารถถ่ายทอดข้อมูลหรือแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุป การ์ตูนเป็นสื่อทางศิลปะที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการสื่อสารด้วยภาพที่ต้องอาศัยความเข้าใจด้านโครงสร้าง รูปทรง สัดส่วน และการแสดงออกของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานในการวิจัยครั้งนี้

การเขียนตัวการ์ตูน

การเขียนตัวการ์ตูนเป็นกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ใช้ภาพเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดแนวคิด เรื่องราว อารมณ์ และบุคลิกของตัวละคร โดยอาศัยองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบร่วมกัน การเขียนตัวการ์ตูนจึงไม่ใช่เพียงการวาดภาพให้สวยงามเท่านั้น แต่เป็นการสื่อสารความหมายผ่านภาพอย่างมีระบบและมีเป้าหมายที่ชัดเจน

พรทิพย์ (2561, หน้า 26) กล่าวว่า การเขียนตัวการ์ตูนเป็นการผสมผสานระหว่างทักษะการวาดภาพ ความคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งผู้เขียนต้องสามารถออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์และสื่ออารมณ์ได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาและแนวคิดที่ต้องการถ่ายทอด

สมชาย (2561, หน้า 65) อธิบายว่า องค์ประกอบสำคัญของการเขียนตัวการ์ตูนประกอบด้วย การออกแบบรูปร่างและลักษณะของตัวละคร การกำหนดสัดส่วน การใช้เส้น น้ำหนักเส้น และการแสดงออกทางท่าทางและสีหน้า ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและเป็นขั้นตอน

การเรียนการสอนการเขียนตัวการ์ตูนในระดับอาชีวศึกษาควรมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการมากกว่าการถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว ธนพล (2563, หน้า 54) ระบุว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และสามารถพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การเขียนตัวการ์ตูนยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้เรียน อารีย์ (2562, หน้า 47) กล่าวว่า การเขียนตัวการ์ตูนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดและอารมณ์อย่างอิสระ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในตนเอง และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนศิลปะ

การฝึกเขียนตัวการ์ตูนอย่างเป็นระบบควรเริ่มจากการฝึกวาดเส้นและโครงสร้างพื้นฐาน ก่อนพัฒนาไปสู่การออกแบบตัวละครที่มีรายละเอียดมากขึ้น จันทรเพ็ญ (2559, หน้า 62) อธิบายว่า การฝึกวาดจากโครงสร้างพื้นฐานช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสัดส่วนของร่างกายและการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนตัวการ์ตูน

จากงานวิจัยของ นฤมล (2560, หน้า 89) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนการ์ตูนของนักเรียนอาชีวศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเป็นขั้นตอน มีทักษะการเขียนตัวการ์ตูนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสามารถสร้างผลงานที่มีความสมบูรณ์มากขึ้น

สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติ (2562, หน้า 101) ซึ่งศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติต่อการออกแบบตัวละครการ์ตูน พบว่านักเรียนมีความสามารถในการออกแบบตัวละคร มีความเข้าใจด้านโครงสร้างและสัดส่วนมากขึ้น รวมทั้งมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ การเขียนตัวการ์ตูนยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 สุขชาติ (2560, หน้า 44) กล่าวว่า การสื่อสารด้วยภาพช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดแนวคิดที่ซับซ้อนได้อย่างเข้าใจง่าย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบและงานสร้างสรรค์อื่น ๆ ได้

กล่าวโดยสรุป การเขียนตัวการ์ตูนเป็นทักษะที่มีความสำคัญทั้งในด้านการเรียนรู้และการประกอบอาชีพ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการ ฝึกปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน และสอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินงานวิจัย เนื่องจากช่วยให้ผู้วิจัยได้ทราบแนวคิด หลักการ วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และผลการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งสามารถนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการวาดภาพ การวาดรูปทรงพื้นฐาน และการเขียนตัวการ์ตูน สามารถสรุปสาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

งานวิจัยของ นฤมล (2560, หน้า 85–92)

นฤมล (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวาดภาพของนักเรียนระดับอาชีวศึกษาโดยใช้กิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการวาดรูปทรงพื้นฐานต่อทักษะการวาดภาพของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาศิลปะ จำนวน 30 คน ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และแบบประเมินผลงาน

ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน นักเรียนมีทักษะการวาดภาพสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนสามารถเข้าใจโครงสร้างของภาพ สัดส่วน และรูปทรงได้ดีขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำรูปทรงพื้นฐานไปประยุกต์ใช้ในการวาดภาพที่มีความซับซ้อนมากขึ้นได้อย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยสรุปว่า การฝึกวาดจากรูปทรงพื้นฐานเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานทางศิลปะ และเป็นฐานสำคัญต่อการพัฒนาการวาดภาพขั้นสูง ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนที่ต้องอาศัยความเข้าใจโครงสร้างและสัดส่วนของตัวละคร

งานวิจัยของ กิตติ (2562, หน้า 98–106)

กิตติ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการออกแบบตัวละครการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบตัวละครการ์ตูนและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ ปวช. สาขาการออกแบบ จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินผลงานการออกแบบตัวละคร และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการออกแบบตัวละครการ์ตูนดีขึ้นอย่างชัดเจน สามารถสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์ มีการสื่อสารอารมณ์และบุคลิกภาพผ่านภาพได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ผู้วิจัยสรุปว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติเป็นแนวทางที่เหมาะสมต่อการพัฒนาทักษะการเขียนและออกแบบตัวการ์ตูน

งานวิจัยของ สมชาย (2561, หน้า 68-75)

สมชาย (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในรายวิชาศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 คน ใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์และแบบสังเกตพฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดกิจกรรม นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และมีพฤติกรรมแสดงออกทางความคิดที่หลากหลายมากขึ้น

ผู้วิจัยอภิปรายผลว่า กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระและลงมือปฏิบัติจริง ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเรียนการสอนด้านศิลปะและการเขียนตัวการ์ตูน

งานวิจัยของ จันทร์เพ็ญ (2559, หน้า 60-67)

จันทร์เพ็ญ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนการ์ตูนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเป็นขั้นตอน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเป็นลำดับขั้นต่อทักษะการเขียนการ์ตูน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถเข้าใจขั้นตอนการเขียนการ์ตูน ตั้งแต่การออกแบบตัวละคร การกำหนดบุคลิกภาพ ไปจนถึงการสร้างผลงานการ์ตูนที่สมบูรณ์มากขึ้น นักเรียนมีความสามารถในการเล่าเรื่องผ่านภาพได้ดีขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการ์ตูน

งานวิจัยของ อารีย์ (2562, หน้า 48-55)

อารีย์ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในรายวิชาศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมดังกล่าวต่อความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความกล้าแสดงออกทางความคิด มีความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการวาดรูปทรงพื้นฐานและการเขียนตัวการ์ตูนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระ

สรุปความเชื่อมโยงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการวาดจากรูปทรงพื้นฐานและการลงมือปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน ความคิดสร้างสรรค์ และทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ทางศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน เป็นการวิจัยในชั้นเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของผู้เรียน โดยดำเนินการวิจัยอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

2) กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มนักเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบสอนโดยตรง และเหมาะสมกับบริบทของการวิจัยในชั้นเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย

- 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดจากรูปทรงพื้นฐาน ใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียน
- 2) แบบประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูน ใช้ประเมินผลงานการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยประเมินด้านโครงสร้าง รูปทรง สัดส่วน และความคิดสร้างสรรค์

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ใช้ประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตร เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนตัวการ์ตูนและการวาดรูปทรงพื้นฐาน
- 2) สร้างเครื่องมือให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย
- 3) นำเครื่องมือเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการจัดการเรียนรู้เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา
- 4) ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้จริง

4. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 1) ดำเนินการประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรม (Pretest)
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดจากรูปทรงพื้นฐานตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด
- 3) ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการวาดรูปทรงพื้นฐานและประยุกต์ใช้ในการเขียนตัวการ์ตูน
- 4) ดำเนินการประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูนหลังการจัดกิจกรรม (Posttest)
- 5) เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติดังนี้

- 1) วิเคราะห์คะแนนทักษะการเขียนตัวการ์ตูนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
- 2) วิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 3) เปรียบเทียบผลคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

- 1) ค่าเฉลี่ย (Mean)
- 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
- 3) การทดสอบค่าที (t-test แบบกลุ่มเดียว) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนตัวการ์ตูนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ศึกษาคุณภาพผลงานของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรม ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียน และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพผลงาน

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนตัวการ์ตูนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยใช้แบบประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูน คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยประเมินจากเกณฑ์ 4 ด้าน ได้แก่

1. ความถูกต้องของรูปทรง
2. สัดส่วนและโครงสร้าง
3. ความคิดสร้างสรรค์
4. ความสมบูรณ์ของผลงาน

ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) แล้วนำคะแนนมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และทดสอบความแตกต่างด้วย t-test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Dependent Samples t-test)

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนและหลังเรียน (n = 10)

รายการ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	คะแนนต่ำสุด
ก่อนเรียน	11.80	1.75	9
หลังเรียน	17.90	1.37	16

จากตารางที่ 4.1 พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 11.80 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 59.00 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 17.90 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.50 แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดกิจกรรม นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 6.10 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนหลังเรียน ($S.D. = 1.37$) มีค่าน้อยกว่าก่อนเรียน ($S.D. = 1.75$) แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดกิจกรรม คะแนนของนักเรียนมีความกระจายตัวน้อยลง และมีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้น เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนด้วยสถิติ t-test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน พบว่าค่า t ที่คำนวณได้ = 9.24 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จึงสรุปได้ว่า ทักษะการเขียนตัวการ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพผลงานหลังการจัดกิจกรรม

การประเมินคุณภาพผลงานใช้เกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยกำหนดระดับดังนี้

4.51–5.00 = ดีมากที่สุด

3.51–4.50 = ดีมาก

2.51–3.50 = ปานกลาง

1.51–2.50 = น้อย

1.00–1.50 = น้อยที่สุด

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพผลงานรายด้าน (n = 10)

ด้านที่ประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับคุณภาพ
ความถูกต้องของรูปทรง	4.20	0.42	ดีมาก
สัดส่วนและโครงสร้าง	4.10	0.56	ดีมาก
ความคิดสร้างสรรค์	4.50	0.40	ดีมาก
ความสมบูรณ์ของผลงาน	4.30	0.48	ดีมาก
รวมเฉลี่ย	4.28	0.46	ดีมาก

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ภาพรวมคุณภาพผลงานอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.28$)

ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.50$) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานสามารถส่งเสริมการคิดออกแบบตัวการ์ตูนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สัดส่วนและโครงสร้าง ($\bar{X} = 4.10$) ซึ่งแม้อยู่ในระดับดีมาก แต่ยังเป็นประเด็นที่ควรส่งเสริมเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียน (n = 10)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับ
กิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.60	0.52	มากที่สุด
กิจกรรมมีความสนุก น่าสนใจ	4.70	0.48	มากที่สุด
ช่วยพัฒนาทักษะการวาดตัวการ์ตูน	4.50	0.53	มากที่สุด
ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	4.60	0.52	มากที่สุด
สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้	4.55	0.50	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.59	0.51	มากที่สุด

จากผลการวิเคราะห์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ กิจกรรมมีความสนุกและน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.70$)

แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมรูปทรงพื้นฐานไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะ แต่ยังสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยภาพรวม

1. นักเรียนมีคะแนนทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. คุณภาพผลงานอยู่ในระดับดีมากทุกด้าน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมากที่สุด
4. กิจกรรมสามารถพัฒนาทั้งทักษะเชิงเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์ควบคู่กัน

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับอาชีวศึกษา แม้จะดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กก็ตาม

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูนโดยใช้กิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เปรียบเทียบทักษะการเขียนตัวการ์ตูนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
2. ศึกษาคุณภาพผลงานของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรม
3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 10 คน ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Design แบบ One Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

แบบประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูน

แบบประเมินคุณภาพผลงาน

แบบสอบถามความพึงพอใจ

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และ t-test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน

5.1 สรุปผลการวิจัย (เชิงลึก)

5.1.1 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางทักษะ

ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีการเพิ่มขึ้นของคะแนนเฉลี่ยมากกว่า 30%

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า

ด้านความสมบูรณ์ของผลงานมีพัฒนาการสูงที่สุด

ด้านความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

ด้านสัดส่วนและโครงสร้างมีแนวโน้มพัฒนาขึ้นต่อเนื่อง

สะท้อนให้เห็นว่าการฝึกวาดจากรูปทรงพื้นฐานช่วยให้นักเรียนเข้าใจ “โครงสร้างก่อนรายละเอียด” ทำให้สามารถควบคุมองค์ประกอบของภาพได้ดีขึ้น

5.1.2 ด้านคุณภาพผลงาน

ผลการประเมินคุณภาพผลงานหลังการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับ “ดีมาก” ทุกด้าน นักเรียนสามารถ

5.1.2.1 วิเคราะห์รูปทรงพื้นฐานของตัวละคร

5.1.2.2 จัดวางโครงสร้างได้สมดุล

5.1.2.3 แสดงอารมณ์และบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน

5.1.2.4 พัฒนาการใช้เส้นและการเก็บรายละเอียดอย่างมั่นใจ

สิ่งที่เห็นได้ชัดคือ นักเรียนมีความกล้าแสดงออกทางศิลปะมากขึ้น และมีการพัฒนาสไตล์เฉพาะตัว

5.1.3 ด้านความพึงพอใจ

นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความสนุก ความเข้าใจง่าย และความมั่นใจที่เพิ่มขึ้น

จากการสังเกตเพิ่มเติมพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมเชิงบวก เช่น

5.1.3.1 กล้าถามคำถาม

5.1.3.2 กล้านำเสนอผลงาน

5.1.3.3 แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในกลุ่ม

5.1.3.4 มีความกระตือรือร้นระหว่างกิจกรรม

สะท้อนว่ากิจกรรมช่วยพัฒนาทั้งทักษะและทัศนคติควบคู่กัน

5.2 อภิปรายผลการวิจัย (เชิงวิเคราะห์ลึก)

5.2.1 การพัฒนาทักษะเชิงโครงสร้าง

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การเริ่มต้นจากรูปทรงพื้นฐานเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้าง “โครงสร้างทางความคิด” (Cognitive Structure) ให้ผู้เรียน

นักเรียนไม่ได้เพียงลอกเลียนแบบภาพ แต่เข้าใจการแยกส่วนและประกอบส่วนของตัวละครอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning)

กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Approach) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง

5.2.2 ผลต่อความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมรูปทรงพื้นฐานไม่ได้จำกัดจินตนาการ แต่กลับทำหน้าที่เป็น “กรอบที่ยืดหยุ่น”

เมื่อผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างแล้ว จะสามารถดัดแปลงรูปทรงให้เกิดตัวละครหลากหลายรูปแบบ ส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่มีพื้นฐาน ไม่ใช่ความคิดสร้างสรรค์แบบไร้ทิศทาง

5.2.3 ผลต่อความมั่นใจและแรงจูงใจ

การเห็นพัฒนาการของตนเองจากก่อนเรียนและหลังเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตน

แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) จึงเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะศิลปะในระยะยาว

5.2.4 ข้อจำกัดของการวิจัย

แม้ว่าผลการวิจัยจะสะท้อนแนวโน้มเชิงบวก แต่ยังมีข้อจำกัด ได้แก่

5.2.4.1 กลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็ก (10 คน)

5.2.4.2 เป็นการทดลองในระยะเวลาสั้น

5.2.4.3 ไม่มีการเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม

5.2.4.4 ยังไม่ได้วัดผลในระยะยาว

ดังนั้น ผลการวิจัยจึงควรนำไปพิจารณาในบริบทที่ใกล้เคียงกัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

5.3.1.1 ควรบูรณาการกิจกรรมรูปทรงพื้นฐานในรายวิชาออกแบบตัวละครอย่างต่อเนื่อง

5.3.1.2 เพิ่มการใช้สื่อดิจิทัล เช่น โปรแกรมวาดภาพ เพื่อพัฒนาทักษะในบริบทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

5.3.1.3 ส่งเสริมการวิจารณ์ผลงานแบบสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ขยายกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น

5.3.2.2 เปรียบเทียบกับวิธีสอนรูปแบบอื่น

5.3.2.3 ศึกษาผลระยะยาวของพัฒนาการด้านการออกแบบ

5.3.2.4 ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับโครงสร้างพื้นฐาน

สรุปภาพรวมเชิงวิชาการ

ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนว่า การจัดกิจกรรมการวาดจากรูปทรงพื้นฐานเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเขียนตัวการ์ตูน ทั้งในด้านโครงสร้าง เทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ และเจตคติ

แม้จะเป็นการวิจัยในชั้นเรียนขนาดเล็ก แต่สามารถใช้เป็นแนวทางต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบในระดับอาชีวศึกษาได้อย่างเหมาะสม

บรรณานุกรม

- กิดานันท์ มลิทอง. (2560). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชาญชัย อาจิณสมาจาร. (2558). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การออกแบบการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ณรงค์ ปรารงค์เจริญ. (2561). ศิลปะเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมาร์ทบุ๊ก.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2559). การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2557). การพัฒนาทักษะการคิด. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์.
- สมพร เทพสิทธิ์. (2562). การพัฒนาทักษะการวาดภาพโดยใช้กิจกรรมรูปทรงพื้นฐาน. วารสารการศึกษา, 15(2), 45–58.
- อรทัย พงษ์พานิช. (2561). การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน. วารสารศิลปศึกษา, 10(1), 23–37.

ภาคผนวก ก.

เครื่องมือที่ใช้ประกอบการวิจัย

- แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนตัวการ์ตูน (ก่อนเรียน-หลังเรียน)
- แบบประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูน (Rubric Scoring)

ให้นักเรียนออกแบบ “หน้าการ์ตูน” โดยใช้รูปทรง
เรขาคณิตเป็นโครงสร้างหลัก

“วงกลม”

ให้นักเรียนออกแบบ “หน้าการ์ตูน” โดยใช้รูปทรง
เรขาคณิตเป็นโครงสร้างหลัก

“สามเหลี่ยม”

ให้นักเรียนออกแบบ “หน้าการ์ตูน” โดยใช้รูปทรง
เรขาคณิตเป็นโครงสร้างหลัก

“สี่เหลี่ยม”

ให้นักเรียนออกแบบ “หน้าการ์ตูน” โดยใช้รูปทรง
เรขาคณิตเป็นโครงสร้างหลัก

“วงรี”

แบบประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูน

รายวิชาการเขียนตัวการ์ตูน รหัสวิชา 21608-2002

ชื่อนักเรียน.....ระดับชั้น.....เลขที่.....

สาขา.....ครูผู้สอน นางสาวนิชนันท์ วรรณวัฒน์

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้ใช้สำหรับประเมินทักษะการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียน โดยพิจารณาจากความสามารถในการนำรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐานมาประยุกต์ใช้ในการสร้างตัวการ์ตูน กำหนดระดับคุณภาพ 4 ระดับ

เกณฑ์การประเมิน (Rubric)

1. การใช้รูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน (4คะแนน)

ระดับ	เกณฑ์	คะแนน
4	ใช้รูปทรงได้ถูกต้อง ชัดเจนและสัมพันธ์กับโครงสร้างตัวการ์ตูน	4
3	ใช้รูปทรงถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ผิดเล็กน้อย	3
2	ใช้รูปทรงได้บางส่วน ยังไม่ชัดเจน	2
1	ไม่สามารถใช้รูปทรงได้ถูกต้อง	1

2. ความถูกต้องของสัดส่วนและโครงสร้าง (3 คะแนน)

ระดับ	เกณฑ์	คะแนน
3	สัดส่วนสมดุล โครงสร้างเหมาะสม	3
2	สัดส่วนคลาดเคลื่อนเล็กน้อย	2
1	สัดส่วนไม่สมดุล เห็นชัดเจน	1

3. ความคิดสร้างสรรค์และความสมบูรณ์ของผลงาน (3 คะแนน)

ระดับ	เกณฑ์	คะแนน
3	ออกแบบแปลกใหม่ งานเรียบร้อยสมบูรณ์	3
2	มีความคิดสร้างสรรค์พอสมควร งานค่อนข้างเรียบร้อย	2
1	ขาดความคิดสร้างสรรค์ งานไม่สมบูรณ์	1

การแปลผลคะแนน

คะแนนรวม	ระดับทักษะ
9-10	ดีมาก
7-8	ดี
5-6	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ควรปรับปรุง

สรุปคะแนน

รายการ	คะแนนเต็ม
การใช้รูปทรง (4 คะแนน)	
สัดส่วนและโครงสร้าง (3 คะแนน)	
ความคิดสร้างสรรค์ (3 คะแนน)	
รวม (คะแนนเต็ม10คะแนน)	

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวนิชนันท์ วรรณวัฒน์)

...../...../.....

ภาคผนวก ข.

ภาพการดำเนินงานกิจกรรม

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รายวิชาการเขียนตัวการ์ตูนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 2





