



การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย
THE KNOWLEDGE TRANSFER OF THAI CARTOONISTS



กิตตินันท์ บุตะเคียน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE KNOWLEDGE TRANSFER OF THAI CARTOONISTS



KITTINUN BUTAKIAN

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Art Education)

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2020

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย
ของ
กิตตินันท์ นุตตะเคียน

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โงะหิตะสุข)	(รองศาสตราจารย์วรวรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)
	 กรรมการ
	(อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์)

ชื่อเรื่อง	การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย
ผู้วิจัย	กิตตินันท์ บุตะเคียน
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิทธิธรรม โรหิตะสุข

งานวิจัยนี้ศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย มีวัตถุประสงค์ คือ (1) เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ (2) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา วิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพมาเรียบเรียงแบบพรรณนาวิเคราะห์ และนำเสนอในรูปแบบความเรียง ผลการศึกษาพบว่า นักวาดการ์ตูนส่วนใหญ่ศึกษามาทางด้านศิลปะ โอกาสในการถ่ายทอดความรู้จะเกิดขึ้นหลังจากมีผลงานเผยแพร่ระยะหนึ่งแล้ว แนวคิดในการสอนมีรายละเอียดดังนี้ (1) มุ่งหวังว่าผู้เรียนสามารถสร้างผลงานตามที่กำหนดไว้ (2) เนื้อหาที่นำมาสอนต้องปรับให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน (3) การนำเข้าสู่บทเรียนจะเริ่มต้นโดยการสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน (4) วิธีสอนเน้นการบรรยายควบคู่กับการสาธิตและการฝึกปฏิบัติ (5) การวิจารณ์เน้นการทำความเข้าใจผลงานของผู้เรียนแล้วจึงบอกจุดอ่อนของผลงาน ให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผลงานของผู้เรียน (6) บรรยายภาคในการเรียนรู้เน้นการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้ มี 2 ด้าน คือ (1) ความสนใจและความพร้อมในการเรียน และ (2) อุปกรณ์ สถานที่และการสนับสนุน การถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยีจะใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่าการวาดการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษาทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการ การสอนการวาดการ์ตูนจึงสามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทางศิลปศึกษาได้

คำสำคัญ : การถ่ายทอดความรู้, การวาดการ์ตูน, นักวาดการ์ตูนไทย

Title	THE KNOWLEDGE TRANSFER OF THAI CARTOONISTS
Author	KITTINUN BUTAKIAN
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2020
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Sitthidham Rohitasuk

This research is a study of the process of the transfer of knowledge among Thai cartoonists. The objectives of this research are as follows: (1) to study the concept and process of the transference of knowledge among Thai cartoonists; and (2) to analyze the correlation between drawing cartoons and art education. The research was analyzed by using qualitative data to compile, describe, analyze, and present in the form of essays. The results of the study showed that since most cartoonists studied art, the opportunity for the transference of knowledge will occur after a period of publication. The aims of the teaching concept are as follows: (1) the students can create the results they have set; (2) the teaching contents must be tailored to the ability levels of learners; (3) the introduction of the lesson will be created to attract learners; (4) the teaching methods will focus on lectures, along with demonstrations and practical exercises; (5) the criticism will focus on understanding the work of the students and identifies weaknesses in their work, then provides feedback on their work; and (6) the creation of a relaxing learning environment. In addition, there were two problems with the transference of knowledge: (1) the attraction to and preparation for learning; and (2) equipment, place, and support, and knowledge transference was primarily based on technology and social media. When analyzed, it was found that drawing cartoons was correlated with the art education, both in concept and method. Therefore, the teaching of drawing cartoons can be applied to the art education.

Keyword : Knowledge transfer, Cartoon drawing, Thai cartoonists

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือของบุคคลหลายท่าน ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณาของทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ ประธานกรรมการสอบ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะและข้อสังเกตต่าง ๆ ที่จะทำให้งานชิ้นนี้เป็นไปในทางที่ดีขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ท่านแรก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ท่านปัจจุบันที่ได้ให้คำแนะนำ เสนอข้อปรับปรุง และช่วยเหลือข้าพเจ้าในทุก ๆ ด้านแก่ผู้วิจัยตลอดมา

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อิทธิพร วิจิตสถิตรัตน์ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะและเป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินเครื่องมือวิจัย โดยเป็นผู้ที่เห็นพัฒนาการของงานชิ้นนี้นับแต่เริ่มตั้งต้นหัวข้อจนถึงวันที่สอบปากเปล่า

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิไลลักษณ์ ลังกา และ อาจารย์ ดร.วีรณดา (วิภาภรณ์) อรุณพลอด ผู้เชี่ยวชาญประเมินเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณนักวาดการ์ตูนทุกท่าน ดังมีรายนามคือ อาจารย์สมบัติ คิ้วฮก อาจารย์สละ นาคบำรุง อาจารย์เรืองศักดิ์ ดวงปลา คุณณรงค์ จรุงธรรมโชติ อาจารย์สุทธิชาติ ศรภักย์ วานิช คุณไทรภัก สุภาวัฒนา คุณวีระชัย ดวงปลา และคุณธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์ ที่ได้กรุณาให้ข้อมูลจนกระทั่งปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ลุล่วงด้วยดี

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์อนุสรณ์ คชเกรียง ที่ได้กรุณาตรวจแก้เนื้อหาด้านภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ คุณกรกนก ปิ่นละมัย คุณกฤษณ์ หิรัญพิศ และคุณศิริรัตน์ พรหมนาง ที่ได้ช่วยเหลือข้าพเจ้าในหลายโอกาส

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวและมารดา ที่ได้ดูแลและให้การสนับสนุนการเล่าเรียนของข้าพเจ้าเสมอมา

กิตตินันทน์ บุตะเคียน

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ภูมิหลัง	1
2. จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	5
3. ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	5
4. ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า.....	5
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
6. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. การ์ตูน	8
1.1 ความหมายของการ์ตูน.....	8
1.2 ความเป็นมาของการ์ตูน.....	11
1.3 ประเภทของการ์ตูน	12
1.4 การวาดการ์ตูน	18
1.5 ประวัติและพัฒนาการของการ์ตูนและนักวาดการ์ตูนไทย	19
2. การถ่ายทอดความรู้	24

2.1 ความหมายของการถ่ายทอดความรู้.....	24
2.2 หลักการถ่ายทอดความรู้.....	28
2.3 หลักและวิธีการสอนศิลปศึกษา	30
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	39
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	47
1. การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.....	47
2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	48
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	48
4. การสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
5. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
6. ข้อจำกัดในการวิจัย.....	49
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50
1. ข้อมูลด้านการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนรายบุคคล	50
1. สมบัติ คิ้วฮก.....	50
2. สละ นาคบำรุง	57
3. เรืองศักดิ์ ดวงพลา.....	64
4. ณรงค์ จรุงธรรมโชติ.....	74
5. สุทธิชาติ ศรภัยวานิช	82
6. ไตรภัก สุภวัฒนา	90
7. วีระชัย ดวงพลา	99
8. ธนิสร์ วีระศักดิ์วงศ์	105
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	116
3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา.....	122

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะการวิจัย.....	125
1. จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	125
2. ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	125
3. ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า.....	125
4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	126
5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	126
6. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	126
7. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย	126
7.1 สรุปผลการวิจัย	126
7.2 อภิปรายผลการวิจัย	128
8. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	130
8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	130
8.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป	130
บรรณานุกรม	132
ภาคผนวก.....	136
ประวัติผู้เขียน.....	157

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ข้อมูลของนักวาดการ์ตูนไทยที่มีผลงานก่อนปี 2540	116
ตาราง 2 ข้อมูลของนักวาดการ์ตูนไทยที่มีผลงานตั้งแต่ พ.ศ. 2540 – ปัจจุบัน.....	117



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 ลำดับชั้นการรู้คิดของ Bloom และ Anderson and Krathwohl	26
--	----



บทที่ 1

บทนำ

1. ภูมิหลัง

การ์ตูนนับเป็นสื่อที่เป็นที่นิยมในสังคม โดยเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่สร้างสรรค์โดยวิธีการทางศิลปะ ได้แก่ การวาด การระบายสี ผสมผสานกับวิธีการทางวรรณกรรม เพื่อการเล่าเรื่องและส่งสารไปยังผู้อ่านและผู้ชม มีความหลากหลายในด้านวิธีการวาดและแนวเรื่อง ผู้อ่านและผู้ชมการ์ตูนมักเป็นเด็กจนถึงวัยรุ่น การ์ตูนจึงมีอิทธิพลในฐานะสื่อที่ใกล้ชิดกับคนวัยดังกล่าว ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์ (2553) ได้กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนไว้ว่า

การเล่าเรื่องด้วยภาพ เพราะ “ภาพ” คือองค์ประกอบหลักของการ์ตูน แต่การ์ตูนส่วนใหญ่จะมีตัวอักษรมาประกอบด้วย การ์ตูนจึงเป็นการประสานระหว่างภาพและตัวอักษรซึ่งช่วยเพิ่มอรรถรสในการอ่าน ได้มากกว่าการอ่านเฉพาะตัวอักษรเพียงอย่างเดียว (ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 2553)

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2548) ได้จำแนกประเภทของการ์ตูนว่ามีสองลักษณะและกล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนไว้ว่า

การ์ตูนช่องและหนังสือการ์ตูน ผู้เสพมักเป็นเด็กหรือเยาวชน การอ่านและดูการ์ตูนช่วยให้เด็กบริหารวิธีคิดอย่างเป็นลำดับขั้นพัฒนาการ รวมทั้งเนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูนจะสนองความต้องการในระดับจิตใต้สำนึกของเด็กไว้เสมอ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2548)

การ์ตูนจึงเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่อยู่ในความสนใจของเด็ก อีกทั้งสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังที่ จินตนา ไบกาซูยี (2534) ได้กล่าวไว้ว่า

1. เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ เพื่อสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน
2. ใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ และ 3. ใช้เป็นหนังสือเรียนในการเรียนแต่ละวิชา (จินตนา ไบกาซูยี, 2534)

อย่างไรก็ตาม ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2551) ได้กล่าวถึงการ์ตูนที่มีเนื้อหากล่าวถึงสาระหรือประเด็นต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานรัฐ ว่าถูกสร้างขึ้น

โดยมีเนื้อหาของการ์ตูน ซึ่งทำให้ขาดความน่าสนใจและความสนุกสนานไป และได้อธิบายถึงหน้าที่ของการ์ตูนไว้โดยสรุปว่าต้องกระตุ้นความคิดของเยาวชนให้ได้ โดยไม่ต้องสอน

นอกจากนั้น การ์ตูนยังมีบทบาทในการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองและสังคม ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนในหนังสือพิมพ์รายวัน หนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ เป็นต้น โดยความเป็นมาของการ์ตูนไทย เริ่มต้นขึ้นดังนี้

พ.ศ. 2460 รัชกาลที่ 6 โปรดเกล้าฯ แปลคำว่า Comic เป็นภาษาไทยว่า ภาพล้อ และเริ่มต้นตีพิมพ์หนังสือวารสารดุสิตสมิต เป็นจุดเริ่มต้นให้มีการตีพิมพ์ภาพการ์ตูนการเมืองแพร่หลายขึ้น และใน พ.ศ. 2470 สำนักพิมพ์เพลินจิตเริ่มนํานิยายมาถ่ายถอดเป็นนิยายภาพ จากนั้น พ.ศ. 2492 นิตยสารการ์ตูนฝีมือคนไทยที่ชื่อว่า การ์ตูนตุ๊กตา เริ่มออกวางจำหน่าย วงการการ์ตูนไทยจึงเริ่มเติบโตขึ้นมาเรื่อย ๆ จนถึงราว พ.ศ. 2510 การ์ตูนญี่ปุ่นก็เริ่มเข้ามาสร้างความนิยมในประเทศไทยและส่งอิทธิพลต่อนักวาดและนักอ่านในประเทศไทยส่วนใหญ่มาจนถึงปัจจุบัน (Lets Comic, 2557)

พัฒนาการของการ์ตูนไทยนั้นปรากฏอิทธิพลต่าง ๆ จากภายนอก ดังที่ ไพศาล ธีรพงศ์ วิชาญพร (2561) กล่าวไว้ว่า

ในด้านอิทธิพลที่ปรากฏในผลงานการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนไทย ช่วง พ.ศ. 2500 ต่างได้อิทธิพลและแสดงลักษณะการวาดลายเส้นการ์ตูนมาจากนักวาดการ์ตูนชาวอเมริกันหรืออังกฤษ สำหรับการ์ตูนไทยในช่วง พ.ศ. 2540 ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนแบบมังงะของนักวาดการ์ตูนญี่ปุ่น เนื่องจากนักวาดการ์ตูนในช่วงนี้ต่างเติบโตมาพร้อมกับการรับวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่น จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะได้รับแนวทางการนำเสนอ วิธีคิด และรูปแบบการวาดภาพตามแบบอย่างของการ์ตูนญี่ปุ่น ตลอดจนแนวคิดในการวาดและการออกแบบตัวการ์ตูนมาจากฝั่งตะวันตกอย่างการ์ตูนอเมริกันหรืออังกฤษแล้วผสมผสานเข้ากับการ์ตูนของญี่ปุ่น ดังจะเห็นได้จากผลการ์ตูนของสุทธิชาติ ศรภักย์วานิช วิศุทธิ์ พรนิมิตร เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ทรงศีลทิวสมบุญ ทรงวิทย์ สักกิดกุล วีระชัย ดวงพลา อธิวิธัฐก์ สุริยมาตย์ ไตรภักดิ์ สุภาวัฒนา ทำให้วงการการ์ตูนของไทยได้พัฒนาเติบโตได้อย่างน่าสนใจ (ไพศาล ธีรพงศ์วิชาญพร, 2561)

นอกจากนี้ ในปี พ.ศ. 2541 เกิดการจัดตั้งองค์กรที่รวมผู้สนใจการ์ตูนเป็นสมาคมขึ้น ในนามสมาคมการ์ตูนไทย

ใน พ.ศ. 2541 มีความเคลื่อนไหวที่สำคัญคือการรวมตัวของนักวาดการ์ตูนและผู้สนใจในการ์ตูนจำนวนหนึ่งร่วมกันก่อตั้งสมาคมการ์ตูนไทยเพื่อเป็นจุดรวมตัวของบุคลากรในแวดวงการ์ตูนและ

ความคาดหวังว่าสมาคมจะมีบทบาทพัฒนาการการ์ตูนให้ก้าวหน้ามากยิ่งขึ้นและสร้างคุณประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับสังคม โดยจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาเยาวชน ในเวลาต่อมาสมาคมการ์ตูนไทยรวมถึงเหล่าสมาชิกต่างมีบทบาทขับเคลื่อนกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการการ์ตูนให้สังคมได้มีส่วนร่วมรับรู้อย่างสม่ำเสมอจนถึงปัจจุบัน (ไพศาล อธิพงษ์วิเศษพร, 2561)

มีการสนับสนุนจากภาครัฐในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะการส่งเสริมการ์ตูนในฐานะอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจ แต่ก็ชะงักไปในราวปี พ.ศ. 2550

ภาครัฐได้มีการสนับสนุนด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย โดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA - Software Industry Promotion Agency) ได้ร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ จัดงาน TAM 2004 หรือ Thailand Animation and Multimedia 2004 ใน พ.ศ. 2547 โดยใช้พื้นที่ของศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ โดยรวบรวมอนิเมชันจากผู้สร้างงานและจัดแสดงรวมถึงมีการนำเสนอนวัตกรรมซอฟต์แวร์เล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวได้จัดเรื่อยมาจนกระทั่งถึง พ.ศ. 2550 ก็ไม่มีปรากฏว่าได้จัดการสนับสนุนการจัดงานในลักษณะนี้โดยหน่วยงานภาครัฐอีก (ไพศาล อธิพงษ์วิเศษพร, 2561)

ในราว พ.ศ. 2553 การ์ตูนมีความสำคัญยิ่งขึ้น ดังที่ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์ (2553) ได้บันทึกไว้ว่า

เมื่อ พ.ศ. 2553 คำว่า “การ์ตูนสร้างชาติ” ได้รับการขานรับจากสื่อมวลชนและผู้คนในสังคมในสภาพการณ์ที่การ์ตูนของไทยมีก้าวไกลในเส้นทางสังคมหลายส่วนต้องหันไปมองไม่ว่าจะเป็น คอมิก อนิเมชันจากฝีมือ “คนไทย” และศักยภาพของเทคโนโลยี กอปรกับสถานการณ์ที่เศรษฐกิจไทยต้องอยู่กับเศรษฐกิจโลก ภาครัฐจึงหันมาสนใจ Creative Economy เศรษฐกิจสร้างสรรค์ อันหมายถึงเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเกิดจากรากฐานทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนไทย ซึ่งสามารถสร้างเป็นวิสาหกิจส่งออกแทนที่ผลผลิตส่งออกอื่น ๆ ซึ่งกำลังประสบปัญหา และหนึ่งในประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สำคัญก็คือการ์ตูน อย่างเช่นการออกแบบตัวการ์ตูนหรือคาแรคเตอร์ การใช้สุนทรียลักษณ์แบบตะวันตกมาผสมผสาน (ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 2553)

แม้จะมีการสนับสนุนจากภาครัฐในช่วงเวลาหนึ่ง แต่ลักษณะของการสนับสนุนนั้นเป็นการสนับสนุนการ์ตูนในลักษณะของอนิเมชันและการสร้างผลงานที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาสร้างผลงานเป็นหลัก ในขณะที่การ์ตูนในทางสิ่งพิมพ์นั้นมักดำเนินการไปด้วยกำลังของตนเอง อัน

ได้แก่ นักวาดการ์ตูนและสำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์ผลงานเป็นหลัก และในปัจจุบันนิตยสารการ์ตูนหลายฉบับยุติการตีพิมพ์ไปแล้ว ขณะเดียวกันก็เกิดช่องทางใหม่ในการอ่านการ์ตูนโดยอาศัยเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต เช่น การ์ตูนในเว็บไซต์อ่านการ์ตูนออนไลน์และสื่อสังคมออนไลน์

เห็นได้ว่าการ์ตูนเป็นศิลปะที่ถูกเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อที่หลากหลาย ทั้งในสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ เข้าถึงผู้บริโภคได้ทั่วถึงและได้รับความนิยมจากเด็กและผู้ใหญ่ ทว่าการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษายังไม่มีหลักสูตรการผลิตนักวาดการ์ตูนโดยตรงในประเทศไทย หลักสูตรการศึกษาในระดับอุดมศึกษา แม้จะมีเนื้อหาด้านการวาดการ์ตูนบ้าง แต่ก็จัดการเรียนการสอนอยู่ระดับรายวิชาเท่านั้น เช่น วิชาการ์ตูนและการเขียนการ์ตูน ของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก (คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2555) วิชาการวาดภาพประกอบและภาพการ์ตูน ของหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2561) หรือในบางกรณี เนื้อหาเกี่ยวกับการวาดการ์ตูนจะเป็นส่วนหนึ่งของวิชาอื่น ๆ เช่น การวาดภาพประกอบ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เป็นต้น

การจัดการศึกษาในระบบมักจะไม่ค่อยมีหลักสูตรที่ชัดเจนเกี่ยวกับการวาดการ์ตูนอย่างชัดเจน แต่มีโอกาสหลายครั้งที่นักวาดการ์ตูนไทยมีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้ของตนเองให้กับบุคคลที่สนใจในการวาดการ์ตูนมีโอกาสในการเรียนรู้วิธีการวาดการ์ตูน ผ่านกิจกรรม โครงการ Workshop การประกวดแข่งขัน และผ่านสื่อในช่องทางต่าง ๆ กระบวนการและกิจกรรมดังกล่าว นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ดังที่ อัญชลี โพธิ์ทอง (2549) ได้กล่าวถึงการศึกษาไว้ว่า

กระบวนการที่สังคมถ่ายทอดวัฒนธรรม ความรู้ ความชำนาญ ค่านิยมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งโดยผ่านโรงเรียนหรือสถาบันทางสังคมอื่น ๆ เป็นการถ่ายทอดอย่างจงใจมีการเลือกสรรว่าจะถ่ายทอดอะไรมีการกำหนดแนวทางมีการจัดตั้งระบบเป็นกิจจะลักษณะ (อัญชลี โพธิ์ทอง, 2549)

การถ่ายทอดความรู้เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ดังที่ ProTon Europe (2560) กล่าวว่า

การถ่ายทอดความรู้ช่วยให้เกิดกระบวนการแบ่งปันความรู้ถูกถ่ายทอดจากคนหนึ่ง ไปยังอีกคน กลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่ม หรือจะเป็นจากองค์กรหนึ่งไปยังอีกองค์กร กล่าวคือเป็นการถ่ายทอดความรู้จากผู้รู้ไปยังผู้ที่ต้องการความรู้ หรือการได้มาซึ่งความรู้ของผู้ที่ต้องการความรู้ (ProTon Europe, 2560)

การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย นอกจากจะมีความสำคัญในฐานะการส่งต่อความรู้จากผู้ปฏิบัติจริงสู่ผู้รับความรู้แล้ว ยังเป็นหนทางที่นักวาดการ์ตูนถ่ายทอดทัศนคติ แนวคิด และประสบการณ์ของตนเองอีกด้วย การศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทยจึงมีความสำคัญในฐานะที่เป็นการถ่ายทอดความรู้จากผู้ปฏิบัติโดยตรง โดยศึกษาถึงรายละเอียดนับแต่การสร้างและแสวงหาความรู้ของนักวาดการ์ตูน การเตรียมการสอน วิธีการสอน และการประเมินผู้รับว่ามีความรู้เข้าใจด้านการวาดการ์ตูนมากขึ้นเพียงไร ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ยังไม่มีทำให้ปรากฏอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแนวคิด กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทยเพื่อให้ทราบถึงขั้นตอน วิธีการของการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการวาดการ์ตูน ซึ่งเป็นเนื้อหาหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ เพื่อเป็นฐานความรู้ด้านวิธีสอนเนื้อหาเฉพาะทางศิลปศึกษาในอนาคต อันจะเป็นทางเลือกในการสอนการวาดการ์ตูนในโรงเรียนหรือในสถาบันการศึกษาต่อไป

2. จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ในประเด็นแนวคิดในการสอน ขั้นตอน วิธีการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการวาดการ์ตูน และความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา

3. ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ทำให้ทราบถึงกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ซึ่งจะทำให้ทราบถึงแบบแผน วิธีการในการถ่ายทอดความรู้ อันจะเป็นทางเลือกในการสอนการวาดการ์ตูนในโรงเรียน

4. ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) คือ นักวาดการ์ตูนไทยจำนวน 8 คน โดยเป็นการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งพิจารณาจากนักวาดการ์ตูนที่มีผลงานเผยแพร่ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และมีประสบการณ์ถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูนของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ การสอนในชั้นเรียน การเป็นวิทยากรในการอบรม การให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์และการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง บทบาทในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน การเผยแพร่ความรู้ในการวาดการ์ตูนของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีรายนามต่อไปนี้

กลุ่มนักวาดการ์ตูนที่มีผลงานก่อนปี พ.ศ. 2540

สมบัติ คิวฮก

เรืองศักดิ์ ดวงพลา

สละ นาคบำรุง

ณรงค์ จรุงธรรมโชติ

กลุ่มนักวาดการ์ตูนที่มีผลงานหลังปี พ.ศ. 2540 – ปัจจุบัน

สุทธิชาติ ศราภัยวานิช

วีระชัย ดวงพลา

ไตรภค ศุภวัฒนา

ธนิสร์ วีระศักดิ์วงศ์

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้องค์ความรู้ถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ซึ่งจะทำให้เห็นแนวทาง แบบแผน วิธีการในการถ่ายทอดความรู้ อันจะเป็นทางเลือกในการสอนการวาดการ์ตูนในโรงเรียน รวมถึงอนุรักษ์และเผยแพร่วิธีการวาดการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนไทย

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่เน้นการตัดเส้นและกำหนดขอบเขตที่ชัดเจน ภาพมีการตัดทอนให้เรียบง่าย ทั้งในลักษณะการตัดทอนบางส่วน อาจคงความสมจริงบางส่วนหรือจนถึงตัดทอนให้เรียบง่ายที่สุด เพื่อสร้างการรับรู้ด้วยภาพเป็นหลัก โดยอาจมีหรือไม่มีถ้อยคำประกอบก็ได้ ปรากฏทั้งในลักษณะภาพเดี่ยว ช่องเดียวจบ หลายช่องจบ เป็นต้น

นักวาดการ์ตูน หมายถึง ผู้สร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพการ์ตูน การ์ตูนช่อง การ์ตูนเรื่อง ภาพประกอบ นิยายภาพ คาแรคเตอร์การ์ตูน เป็นต้น ทั้งนี้ ในการสัมภาษณ์หรือเอกสารบางชิ้น อาจจะใช้คำอื่นแต่มีความหมายเช่นเดียวกัน เช่น “นักเขียนการ์ตูน” หรือ “การ์ตูนนิสต์”

การวาดการ์ตูน หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูน โดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การวาดโดยใช้เครื่องเขียนหรือการวาดโดยใช้คอมพิวเตอร์ เป็นต้น เพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อหรือช่องทางต่าง ๆ อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ ในการสัมภาษณ์หรือเอกสารบางชิ้น อาจจะใช้คำอื่นแต่มีความหมายว่าเหมือนกัน เช่น “เขียนการ์ตูน” หรือ “วาดรูปการ์ตูน” และ “วาดภาพการ์ตูน”

การถ่ายทอดความรู้ หมายถึง การส่งต่อความรู้จากบุคคลหนึ่งไปสู่บุคคลหนึ่งในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ การบรรยาย การสอนแบบชั้นเรียน การจัดกิจกรรม การฝึกอบรม การแสดงความคิดเห็น รวมถึงการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบหนังสือ บทความ บทสัมภาษณ์ วีดีโอ เป็นต้น



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อดังนี้

1. การ์ตูน

- 1.1 ความหมายของการ์ตูน
- 1.2 ความเป็นมาของการ์ตูน
- 1.3 ประเภทของการ์ตูน
- 1.4 การเขียนการ์ตูน
- 1.5 ประวัติและพัฒนาการของการ์ตูนและนักวาดการ์ตูนไทย

2. การถ่ายทอดความรู้

- 2.1 ความหมายของการถ่ายทอดความรู้
- 2.2 หลักการถ่ายทอดความรู้
- 2.3 หลักและวิธีการสอนศิลปศึกษา

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การ์ตูน

1.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) เป็นคำที่มีความหมายหลากหลาย ทั้งความหมายเบื้องต้น ความหมายตามประวัติศาสตร์และความหมายเฉพาะ โดยมีผู้เสนอความหมายของการ์ตูนไว้หลากหลาย ดังเช่น จารุพรณ ทรัพย์ปูลง (2543) ได้กล่าวว่า

การ์ตูน เป็นคำทับศัพท์จากคำภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” บ้างว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า “คาโตเน (Catone)” ซึ่งเป็นภาษาอิตาลี บ้างว่ามาจากคำว่า “คาตง (Caton)” ในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึง กระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เสียดสี หรือแสดงจินตนาการผั่งเพื่อกินความเป็นจริง (จารุพรณ ทรัพย์ปูลง, 2543)

นอกจากนี้ (จามรี ศิริภัทร, 2556) ได้กล่าวไว้ว่า

การ์ตูนเป็นวัสดุกราฟิกชนิดหนึ่ง ซึ่งหมายถึง ผลงานภาพวาดที่ผู้วาดภาพสร้างสรรค์ขึ้นโดยตั้งใจ ล้อเลียน คน สิ่งของ สัตว์ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ดูมีอารมณ์ขัน ลักษณะของภาพไม่เหมือนจริง แต่มีเค้าโครงของรูปร่างลักษณะมาจากของจริง ซึ่งสามารถสื่อความหมายเป็นเรื่องราวให้ผู้ดูเข้าใจได้ (จามรี ศิริภัทร, 2556)

อีกทั้ง วิรุณ ตั้งเจริญ (2539) ได้อธิบายลักษณะของภาพการ์ตูนไว้ ดังนี้

ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่สร้างความตื้นตันประทับใจต่อผู้ดูได้ดี เพราะโดยทั่วไปแล้วรูปแบบของการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นภาพคน สัตว์ สิ่งของ จะเป็นภาพที่ดูง่าย ๆ เด่นชัด มีลักษณะท่าทางที่เร้าใจชวนให้ ตื่นเต้นยินดี ประกอบกับเนื้อหาที่นำมาเขียนเป็นภาพการ์ตูนก็นิยมที่จะเลือกเรื่องราวที่มีแง่มุม ความคิดเด่น แปลก หรือชวนสนุกสนาน บางครั้งภาพการ์ตูนก็เป็นสิ่งสรุปเรื่องราวมากมายหลาย อย่างมาไว้ในภาพเพียงภาพเดียว ภาพการ์ตูนอาจจะเป็นภาพเดี่ยวหรือแบ่งเป็นตอน ๆ หลายภาพ ต่อเนื่องกันก็ได้ ตามปกติภาพการ์ตูนจะไม่ใช้ภาพในลักษณะเหมือนจริง แต่จะเป็นภาพที่บิดพลิ้วไป จากรูปทรงสิ่งที่ต้องการจะเขียน การบิดพลิ้วนั้นเป็นไปเพื่อสร้างความเด่นที่แปลกชวนประทับใจขึ้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539)

ศักดา วิมลจันทร์ (2548) ได้อธิบายรายละเอียดของการ์ตูนว่าเป็นการสื่อสารทาง ความคิดผ่านภาพ มีความเป็นปรนัย โดยสรุปองค์ประกอบที่เป็นเงื่อนไขสำคัญ 3 ส่วนไว้ดังนี้

- 1) การสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication)
- 2) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
- 3) การสื่อสารแบบปรนัย (Objective Communication) (ศักดา วิมลจันทร์, 2548)

ความหมายในภาพรวมของการ์ตูน ศิริวรรณ เวชวิทย์ (2553) ได้สรุปไว้ ดังนี้

- 1) ภาพวาดที่แสดงการล้อเลียน เสียดสี เกี่ยวกับเหตุการณ์ทางการเมืองหรือชีวิตประจำวัน ซึ่งส่วนมากพบในหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร และหนังสือเกี่ยวกับการเมือง เช่น มติชนสุด สัปดาห์
- 2) ภาพที่เขียนแสดงลักษณะต่าง ๆ ให้ผิดเพี้ยนจากความจริง โดยเน้นที่ลักษณะใดลักษณะ หนึ่งที่ผู้วาดต้องการนำไปเปรียบเทียบ

3) ภาพวาดโย่ ๆ เย่ ๆ ที่ไม่เหมือนของจริง ไม่ว่าจะเป็นรูปสัตว์ คน หรือสิ่งของที่วิกลจริตผิดไปจากภาพธรรมดา

4) งานศิลปะ ซึ่งสามารถแสดงรูปร่างและลักษณะการเขียนเป็นลักษณะธรรมชาติหรือลักษณะเรขาคณิต หรือลักษณะอิสระอย่างใดอย่างหนึ่ง มีจุดมุ่งหมายเพื่อการบรรยายหรือการแสดงออก หรือการตกแต่งอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลาย ๆ อย่างรวมกัน

การ์ตูนเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่ง ที่มีลักษณะเป็นภาพ ลด สกัด ตัด ทอน หรือเพิ่มเติมจากรูปทรงตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ พืช แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นรูปทรงใหม่ ๆ ที่เกินความเป็นจริง แต่แฝงไว้ด้วยอารมณ์ ความน่ารัก น่าเอ็นดูและตลกขบขัน ล้อเลียนหรือเสียดสีสังคม การ์ตูนสามารถนำมาสร้างเป็นภาพประกอบได้ดี และใช้เป็นเครื่องมือในการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านของเด็ก ทำให้เด็กได้รับความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย (ศิริวรรณ เวชวิทย์, 2553)

นอกจากนี้ การ์ตูน ยังมีคำอื่น ๆ ที่มีความหมายอย่างเดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน โดย ตปากร พุทธเกส (2555) ได้อธิบายไว้ดังนี้

Comic มีที่มาจากคำว่า Comicus ซึ่งเป็นภาษาละตินมีความหมายเกี่ยวกับสุขนาฏกรรม (Comedy) ที่เกี่ยวข้องกับความสุขสนุกสนานหรือตั้งใจให้เป็นที่สนุกสนาน น่าขัน สนุก Comic หรือ Comic strip หรือ Cartoon Comic จึงถูกนำมาใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่าแคปชั่น (caption) หรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่าบัลลูน (balloon) ด้วยนิยามนี้คอมิกสตริป (comic strip) จึงหมายรวมถึงตั้งแต่การ์ตูนสั้นหนึ่งถึงสี่ช่องจบหรือมากกว่าไปจนถึงหนังสือการ์ตูน (comic book)

Caricature เป็นคำซึ่งมีที่มาจากภาษาอิตาลีว่า Caricature ซึ่งแปลว่า บรรลุหรือบรรลุ และ The Encyclopedia Americana ได้อธิบายว่าความหมายไว้ว่า เป็นภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ตลกขบขัน มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางประการให้ต่างหรือเกินไปจากภาพที่เป็นจริง เช่น วาดเขียนรูปคอยาวหรือรูปร่างสูงแก้ง่าม แต่ยังคงลักษณะเดิมไว้ตามจุดประสงค์ของผู้วาด มักพบแพร่หลายในหนังสือพิมพ์ เช่น ภาพวาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมือง จนบางครั้งเรียก Caricature ว่า "การ์ตูนการเมือง"

Illustrated Tale หรือนิยายภาพ มีลักษณะเด่นคือภาพแสดงความสมจริงตามหลักกายวิภาคของการเขียนภาพประกอบ มีแสงเงา ดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่อง ชวนให้ผู้อ่านติดตามเนื้อเรื่องได้ มีลักษณะที่ต่างจากการ์ตูนประเภทอื่น ๆ

การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การ์ตูนเคลื่อนไหวที่สร้างโดยนำภาพหลาย ๆ ภาพ ซึ่งแสดงความต่อเนื่องกันมาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม จนทำให้เกิดการเคลื่อนไหวจากการลงตาองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ ภาพและเสียง ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูนประเภทอื่น ๆ ที่เน้นภาพและ

ตัวอักษร ในปัจจุบันสื่อการ์ตูนประเภทนี้กำลังได้รับความนิยมอย่างมาก ซึ่งสังเกตได้จากการปรากฏตัวของการ์ตูนแอนิเมชันในช่องทางสื่อต่างๆ อาทิเช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่ในโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นเป็นผู้นำของการ์ตูน มีผลงานที่ได้รับความนิยมในหลายประเทศ จึงมีคำที่ใช้เรียกเฉพาะสำหรับการ์ตูนที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่นว่า มังงะ (manga) โดยมีความหมายครอบคลุมทั้งการ์ตูนในสื่อสิ่งพิมพ์และแอนิเมะ (Anime) (ตปากร พุทธเกส, 2555)

โดยสรุป การ์ตูนคือภาพวาดที่สร้างขึ้น โดยลดทอนหรือตัดทอนจากสิ่งที่มีอยู่จริง หรือสร้างขึ้นใหม่จากจินตนาการ ให้มีลักษณะที่รับรู้ได้ง่ายขึ้น สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารบอกเล่า และเป็นกิจกรรมการสร้างสรรคทางศิลปะได้อีกด้วย

1.2 ความเป็นมาของการ์ตูน

การ์ตูน เป็นคำที่ใช้สังคมตกลงใช้ร่วมกัน และมีความแตกต่างในความหมายตามบริบท และความเข้าใจของบุคคลในแต่ละช่วงเวลา โดยมีผู้เสนอความเป็นมาของการ์ตูนไว้ดังนี้

ศักดา วิมลจันทร์ (2549) กล่าวว่า

การ์ตูน มีพัฒนาการมายาวนาน เป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญที่ได้ทำหน้าที่มาอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่รูปแบบและความมุ่งหมายอาจจะเปลี่ยนไป แต่ยังคงมีความสำคัญจำเป็นมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนปรากฏในชีวิตประจำวันอยู่เสมอ (ศักดา วิมลจันทร์, 2549)

สำนักพิมพ์ Lets Comic (2557) ได้เสนอที่มาของการ์ตูน โดยอธิบายว่า

การ์ตูนเริ่มต้นที่ยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 คำว่าการ์ตูนนั้นก็มืรากศัพท์มาจากภาษาอิตาเลียน (Catone) ซึ่งแปลว่ากระดาษผืนใหญ่ ในปี 1843 นิตยสาร Punch ได้ตีพิมพ์การ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech ซึ่งถือว่าการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์อย่างเป็นทางการ และต่อมาในปี 1884 มีการตีพิมพ์นิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ชื่อว่า Ally Sloper's Holiday เมื่อเข้าสู่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 จากเดิมที่มีแต่การ์ตูนแนวฮาซัน การเมือง และผจญภัย ก็เริ่มมีการ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่และคำว่า Comic เกิดขึ้นมา และในช่วงเวลานั้นเองอิทธิพลของการ์ตูนก็เริ่มแพร่ไปถึงประเทศญี่ปุ่นจากการค้าขายระหว่างสหรัฐอเมริกา รวมไปถึงการฟื้นฟูประเทศในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้เกิดการพัฒนาก Manga โดยการนำ อุกิโยเอะ ซึ่งภาพเขียนแบบญี่ปุ่น

ที่เน้นความคิดและอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่างมารวมกันกับการเขียนภาพแบบตะวันตก...
(Lets Comic, 2557)

ในประเทศไทย ความเป็นมาของการ์ตูนปรากฏชัดเจนในช่วงปี พ.ศ. 2460 โดย จุลศักดิ์ อมรเวช (2544) ได้อธิบายไว้ว่า

...ในช่วงปี พ.ศ. 2460 โดยประมาณ วงการการ์ตูนเริ่มจุดประกายขึ้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยเป็นอย่างมากในเรื่องศิลปะการเขียนภาพล้อ และโปรดเกล้าฯ พระราชทานคำว่า cartoon เป็นภาษาไทยว่า “ภาพล้อ” (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544)

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนมีกำเนิดขึ้นจากต่างประเทศ ในประเทศไทยความหมายของการ์ตูนปรากฏในฐานะภาพล้อในช่วงต้น ต่อมาได้มีการพัฒนาการในแง่รูปแบบและเนื้อหาให้มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง รวมถึงความหลากหลายมากขึ้นของรูปแบบมากขึ้น ดังที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน

1.3 ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนมีหลากหลายประเภท โดยขึ้นอยู่กับเกณฑ์ในการจัด มีผู้เสนอประเภทการ์ตูนไว้หลากหลายลักษณะ ดังนี้

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์ (2548) กล่าวว่า

การ์ตูนมีรูปแบบหลากหลาย เช่น การ์ตูนรูปเดี่ยวจบ หลายรูปหรือหลายช่องจบ การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว การ์ตูนภาพตลก การ์ตูนภาพวิจิตรเหมือนจริง หรือเสมือนจริงในคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการ์ตูนที่ไม่ใช่ภาพวาด เช่น หุ่น รูปปั้น ของเล่น ในแง่เนื้อหาการ์ตูนก็มีหลากหลาย เช่น เรื่องตลกขำขัน เรื่องล้อเลียน เรื่องการเมือง เรื่องผจญภัย เรื่องรักใคร่ การ์ตูนโฆษณา การ์ตูนประกอบการศึกษา เป็นต้น (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2548)

นอกจากนี้ สำนักพิมพ์ Lets Comic (2557) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูน โดยจำแนกตามสไตล์เอกลักษณ์ในด้านภาพไว้ดังนี้

1) Comic หมายถึงการ์ตูนจากฝั่งตะวันตก เช่น การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ ซึ่งมีรูปแบบการเล่าเรื่องที่ใช้คำบรรยายค่อนข้างมาก โดยส่วนใหญ่จะเป็นภาพสี ดำเนินเรื่องเร็วเนื่องจากรูปเล่มที่บาง ผลงานจะมีความละเอียด ขนาดรูปเล่มใหญ่และราคาสูง

2) Comic strip หมายถึงการ์ตูนที่อ่านจบในไม่กี่ช่อง มักจะเป็นการ์ตูนซ้ำกัน การ์ตูนการเมือง การ์ตูนที่ลงประกอบในนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ รูปแบบการวาดก็จะเป็นลักษณะการตัดตอนที่ย่อยต่อการทำงานเพื่อรองรับต่อการทำงานแบบรายวันหรือมีระยะเวลาที่จำกัด

3) Graphic novel หมายถึงนิยายภาพประกอบ โดยนำหลักการของภาพประกอบมาใช้ร่วมกับการเล่าเรื่องในแบบการ์ตูนช่อง อาจจะใช้การเล่าแบบหนังสือนิทานหรือใช้การแบ่งช่องประกอบด้วย นอกจากนั้นลักษณะงานภาพของการ์ตูนในหมวดนี้นั้นก็ยังมีการผลิตผลงานกราฟิกและการออกแบบลงไปมากกว่ารูปแบบอื่น ๆ อีกด้วย

4) Manga หมายถึง Comic ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยชาวญี่ปุ่น โดยเปลี่ยนรูปแบบการตลาดและรูปเล่มของ Comic จากที่มีจำนวนหน้าไม่มาก ตัวเล่มมีขนาดใหญ่ เป็นภาพสีทั้งเล่ม ให้ถูกลดขนาดเล่มลงมา เพิ่มจำนวนหน้าเพื่อให้เล่าเรื่องได้ละเอียดและอ่านง่ายขึ้น ลดความละเอียดของงานลงรวมไปถึงเปลี่ยนเป็นภาพขาวดำเพื่อให้สามารถสร้างงานได้อย่างต่อเนื่องและเป็นอุตสาหกรรมมากขึ้น เมื่อรูปแบบของ Manga มุ่งเน้นไปที่งานขาวดำแล้วทำให้การวาดเส้นและการใช้สกรีนโทนกลายเป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนแนวนี้

5) Manhua และ Manwa หมายถึงการ์ตูนจีนและเกาหลีที่ได้รับอิทธิพลจากทั้ง Manga และ Comic โดย Manhua (การ์ตูนจีน) จะได้รับอิทธิพลจาก Comic สูงกว่า ในลักษณะของรูปเล่มและการลงสี รวมถึงการใช้คำบรรยายในการเล่าเรื่องที่มาก และความประณีตในการวาดและลงสีที่สูง ส่วน Manwa การ์ตูนเกาหลี จะได้รับอิทธิพลจากฝั่งญี่ปุ่นมากกว่า (Let's Comic, 2557)

ในด้านลักษณะของการ์ตูนนั้น ดินหิน รักพงษ์ไศก (2549) ได้จำแนกออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. ภาพเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) โดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ รูปสัตว์และรูปคน ทั้งนี้ รูปสัตว์นั้นสามารถจำแนกรายละเอียดได้อีกว่ามีลักษณะที่มีความคล้ายจริงหรือเป็นรูปสัตว์ที่มีอากัปภิกิริยาการแสดงออกเหมือนคน

2. ภาพวิจิตร (Fine Cartoon) เป็นภาพการ์ตูนที่วาดอย่างวิจิตรบรรจงและงดงาม มีคุณค่าในเชิงวิจิตรศิลป์

3. ภาพกราฟิก (Graphic Cartoon) เป็นการ์ตูนที่คล้ายกับการออกแบบ ใช้รูปร่างพื้นฐานทางเรขาคณิต มีขอบเขตการลงสีและเส้นอย่างชัดเจนเช่นเดียวกับงานกราฟิก มีการระบายสีเรียบ ๆ และแสดงความลดหลั่นของน้ำหนักเล็กน้อย

4.การ์ตูน 3 มิติ (Three Dimension Cartoon) คือการสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เป็นภาพ 3 มิติ โดยใช้วัสดุต่าง ๆ อาทิ ดิน ดินน้ำมัน ไม้ พลาสติก เป็นต้น จากนั้นนำมาถ่ายเป็นภาพเคลื่อนไหว ในลักษณะ 2 มิติในภายหลัง ในการถ่ายทำก็สามารถใช้เทคนิคทำให้หุ่นการ์ตูนนั้นเคลื่อนไหวให้เสมือนกับแสดงถึงความเป็นชีวิตอย่างแท้จริง (ดินหิน รักพงษ์โชค, 2549)

ในงานด้านการศึกษา โดยเฉพาะการ์ตูนกับการสอน จามรี ศิริภักธ (2556) กล่าวว่า การ์ตูนที่นำมาใช้เป็นสื่อการสอนนั้น มี 3 ชนิด ดังนี้

- 1) การ์ตูน (Cartoons) เป็นภาพที่เขียนขึ้นภายในกรอบเดียวหรือภาพเดียวเพื่อการสื่อความหมาย เพียงแนวความคิดเดียวเท่านั้น
- 2) การ์ตูนเรื่อง (Comics) เป็นลักษณะของการ์ตูนที่เขียนภาพการ์ตูนต่อเนื่องกันหลาย ๆ ภาพ หรือไม่สามารถแสดงความหมายได้ในภาพเดียวเพื่อเสนอเรื่องราวที่เป็นเรื่องยาว หรือมีเนื้อหาเรื่องราวโดยใช้ตัวแสดงประกอบ การนำเสนอการ์ตูนเรื่องมี 2 แบบ
 - ก. การ์ตูนตอน (Comic strips) หมายถึงภาพการ์ตูนที่เขียนขึ้นเป็นตอน ๆ เพียง 3-4 กรอบ แต่สามารถสื่อความหมายได้
 - ข. หนังสือการ์ตูน (Comic books) หมายถึง ภาพการ์ตูนที่ต่อเนื่องกันเพื่อเสนอเรื่องราวเป็นเรื่องยาวหลาย ๆ ภาพ จบในเล่มเดียวหรือหลายเล่มก็ได้
- 3) การ์ตูนลายเส้น (Stick Figures) หมายถึง ภาพการ์ตูนที่เขียนขึ้นในลักษณะลายเส้นโดยใช้เส้นง่าย ๆ เพื่อแสดงอากัปกริยาของคนหรือสัตว์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งเฉพาะส่วนที่สำคัญเท่านั้น ผู้ดูจะเข้าใจภาพการ์ตูนจากลายเส้นที่เขียนขึ้นอย่างง่าย ๆ นั้น (จามรี ศิริภักธ, 2556)

ขณะที่ ศิริวรรณ เวชวิทย์ (2553) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนตามคุณประโยชน์ในการใช้งานไว้ 7 ประเภท ดังนี้

- 1) การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นใหม่ ๆ ผ่านการเสียดสี ประชดประชันบุคคลหรือล้อเลียนสถานการณ์ต่าง ๆ ในทางการเมือง ซึ่งอาจเป็นภาพช่องเดียวหรือมีภาพหลาย ๆ ช่องก็ได้ อาจมีคำบรรยายหรือไม่มีคำบรรยายก็ได้ ผู้สร้างผลงานการ์ตูนประเภทนี้ต้องหมั่นติดตามข่าวสารอย่างสม่ำเสมอเพื่อจับประเด็นสำคัญมาแสดงความคิดเห็นผ่านภาพการ์ตูนที่ตนเองวาดขึ้น นักวาดการ์ตูนในประเภทนี้มักมีความชำนาญการวาดการ์ตูนล้อบุคคลด้วย
- 2) การ์ตูนขำขัน (Gag Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เน้นความตลกขบขัน นำเสนอในลักษณะช่องเดียวหรือมีหลายช่อง อาจมีคำบรรยายหรือไม่มีคำบรรยายก็ได้ มักนำเหตุการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวันมาสร้างสรรค์โดยผูกเรื่องราวสอดแทรกมุขตลกเข้าไป

3) การ์ตูนเรื่องยาว (Comics or Serial Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องกัน นำเสนอในลักษณะเรื่องราว จะมีการใส่คำบรรยายและบทสนทนา หากตีพิมพ์ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์จะเรียกว่า Comics Strips แต่เมื่อนำมาตีพิมพ์รวมเล่มจะเรียกว่า Comics books

4) การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบการโฆษณา ปกติทั้งลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ

5) การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relations Cartoon) เป็นการ์ตูนรูปแบบเช่นเดียวกับการ์ตูนโฆษณา ทว่ามิได้มุ่งประโยชน์ในเชิงการค้าหรือเชิงพาณิชย์ มักจะใช้ตกแต่งเพื่อกระตุ้นความสนใจเน้นความสำคัญให้กับข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้รับรู้

6) การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) เป็นการ์ตูนที่วาดบุคคลให้มีลักษณะที่เกินความเป็นจริง เพื่อให้เกิดความตลกขบขัน

7) การ์ตูนมีชีวิตหรือภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวตัวละครเป็นการ์ตูน โดยใช้การลำดับภาพให้มีความต่อเนื่องเช่นภาพยนตร์ (ศิริวรรณ เวชวิทย์, 2553)

อีกทั้งสำนักงานคณะกรรมการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) ได้สรุปประเภทของการ์ตูนไทย โดยจำแนกเป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. การ์ตูนการเมือง
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ
4. การ์ตูนซ้ำกันภาพเดียวจบจะมีคำพูดประกอบหรือการ์ตูนเงียบ
5. การ์ตูนซ้ำกันหลายช่องจบในฉบับเดียว
6. การ์ตูนเรื่องราว
7. การ์ตูนโฆษณา
8. ภาพยนตร์การ์ตูน
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (สำนักงานคณะกรรมการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554)

ในด้านรูปแบบต่าง ๆ ของการ์ตูนนั้น วรวิชัย เวชบุเคราะห์ (2548) ได้เสนอไว้ดังนี้

1. ภาพการ์ตูนตลก เป็นภาพที่ให้อารมณ์ขัน แทรกอยู่ตามหน้านิตยสาร เพื่อลดความเคร่งเครียดของนักอ่านที่ต้องอ่านเรื่องหนัก ๆ หรือยาวมาก

2. ภาพการ์ตูนการเมือง เป็นภาพล้อเลียนการทำงานของนักการเมือง มีผลต่อผู้ถูกอ้างถึงทั้งทางบวกและทางลบ มักจะพบเห็นตามหน้าหนังสือพิมพ์รายวันและรายสัปดาห์
3. การ์ตูนช่อง (Comic Strip) พบเห็นตามหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน มีทั้งแบบจบเป็นวันหรือหลายตอนจบ คำว่า Comic นั้นมาจาก Comedy คือ สุขนาฏกรรม มีตอนจบที่สนุกสนานจึงเรียกการ์ตูนช่องพวกนี้ว่า Comic Strip ในหนังสือพิมพ์รายวันฉบับภาษาอังกฤษที่ตีพิมพ์ในประเทศไทยมีการ์ตูนช่องหลายตอนจบอยู่หลายเรื่อง ล้วนแล้วแต่น่าอ่าน ชวนให้ติดตามในฉบับวันรุ่งขึ้นอยู่เสมอ
4. หนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพ (Comic book) เป็นการนำ Comic Strip หลาย ๆ ตอนมารวมพิมพ์ไว้ในเล่มเดียวกัน หรืออาจจะเขียนภาพขึ้นใหม่ให้เป็นการ์ตูนเรื่องยาวอยู่ในเล่มเดียว
5. ภาพประกอบบทความหรือนิยาย เป็นภาพเขียนเหตุการณ์บางตอนของบทความหรือเนื้อเรื่องในนวนิยายแทรกไว้ตามท้องเรื่องเพื่อเน้นหรือช่วยอธิบายเหตุการณ์
6. ภาพประกอบโฆษณาสินค้า เป็นภาพเขียนเพื่อช่วยเรียกความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามอ่านเนื้อความได้สะดวก
7. ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว คือ ภาพยนตร์การ์ตูนนั่นเอง (วรวิญญู เวชานุเคราะห์, 2548)

เนื่องจากการจำแนกประเภทของการ์ตูนนั้นมีความหลากหลาย ตปากร พุกเกส (2555) ได้กล่าวถึงประเภทต่าง ๆ ของการ์ตูน ซึ่งอธิบายโดยใช้เกณฑ์ต่าง ๆ ในการจำแนกไว้ดังนี้

1. แบ่งตามเกณฑ์ของพื้นที่ที่นำการ์ตูนไปใช้งาน การจัดวางและเนื้อหา แรนดอล แอริสัน นักวิชาการการ์ตูนได้จัดแบ่งการ์ตูนออกเป็น 6 กลุ่มใหญ่ ๆ โดยในแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยประเภทย่อย ๆ อีกหลายประเภท ดังนี้

1. ภาพประกอบที่เป็นการ์ตูน (cartoon illustration) เช่น ภาพประกอบหัวคอลัมน์ ภาพประกอบเรื่อง เป็นต้น
2. การ์ตูนกรอบเดียว (Single-Panel cartoon) ที่อาจจะเป็นการ์ตูนขำขัน การ์ตูนการเมือง เป็นต้น
3. การ์ตูนช่อง (Comic strip) อาจจะเป็นการ์ตูนช่องขำขัน (Humor strip) ชุดนิยายภาพผจญภัย (Serial Action – Adventure strip) เป็นต้น
4. หนังสือการ์ตูน (Comic book)
5. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animated cartoon)
6. สินค้าการ์ตูน (Cartoon product) เช่น บัตรอวยพร เสื้อผ้า เครื่องประดับ เป็นต้น

2. เกณฑ์แบ่งตามประเภทเนื้อหา สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กอเมริกา (Child Study Association of America) ได้ทำการสำรวจและแบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิด คือ

1. เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)
2. การผจญภัยในความคิดฝัน (Fantastic Adventure)
3. เรื่องอาชญากรรมและการสอบสวน Crime and Detective)
4. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real stories and Biography)
5. เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
6. การ์ตูนเรื่องสัตว์ (Animal Cartoon)
7. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)
8. เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)
9. เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic)
10. เรื่องสงคราม (War)

3. เกณฑ์แบ่งตามรูปแบบและเป้าหมาย

- 3.1 รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น ผจญภัย ตื่นเต้น สยองขวัญ ตลก ฯลฯ
- 3.2 รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องการเมือง วรรณคดี บุคคลสำคัญ ฯลฯ

4. เกณฑ์แบ่งลักษณะตามการแสดงออก ซึ่งจำแนกเป็น 12 ประเภท คือ

1. การ์ตูนการเมือง
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอนๆ
4. การ์ตูนข้ามชั้นช่องเดียวจบ
5. การ์ตูนข้ามชั้นหลายช่องจบในหน้าเดียว
6. การ์ตูนเรื่องยาว
7. การ์ตูนโฆษณา
8. การ์ตูนเคลื่อนไหว
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล
10. การ์ตูนประกอบการศึกษา
11. การ์ตูนโทรทัศน์
12. การ์ตูนแบบ

5. เกณฑ์แบ่งตามวัยของผู้อ่าน แบ่งได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่

1. การ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก
2. การ์ตูนสำหรับเด็กโต
3. การ์ตูนสำหรับวัยรุ่นและผู้ใหญ่

6. เกณฑ์แบ่งตามลักษณะผู้สร้างการ์ตูน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท

1. การ์ตูนที่ผลิตโดยผู้ผลิต เป็นการตูนที่ถูกผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการนำเสนอจินตนาการของผู้เขียน โดยมีปัจจัยธุรกิจเป็นตัวกำกับเสมอ สามารถจำแนกได้เป็นการตูน 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1.1 การ์ตูนประเภทแต่งขึ้นใหม่ (Original)

1.2 การ์ตูนประเภทที่แต่งขึ้นใหม่ แต่มีการล้อเลียนหรืออ้างอิงบางส่วนของการ์ตูนเรื่องอื่นในเนื้อหาของตน (Parody)

1.3 การ์ตูนเรื่องเดิม เนื้อเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์เดิม แต่เขียนขึ้นโดยผู้เขียนคนใหม่ (Tribute/Re-make)

2. การ์ตูนที่ผลิตโดยผู้รับสารโดยใช้มือวาด เป็นการ์ตูนที่มักถูกผลิตขึ้นเพื่อความชื่นชอบเป็นหลัก มีเป้าหมายในการเผยแพร่จินตนาการให้กับกลุ่มผู้ที่มีรสนิยม ความชื่นชอบ หรือมีทัศนคติแบบเดียวกับตน ซึ่งอาจมีธุรกิจเป็นผลพลอยได้ การ์ตูนทำมือประเภทนี้นิยมเรียกตามภาษาญี่ปุ่นเนื่องจากมีงานการ์ตูนประเภทนี้จำนวนมากว่า "โดจินชิ" (Doujinshi) แต่คนไทยนิยมเรียกอย่างย่อ ๆ ว่า "โดจิน" (ตปกร พุทธเกส, 2555)

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนสามารถแบ่งประเภทได้หลากหลาย โดยใช้เกณฑ์ต่าง ๆ พิจารณา เช่น พิจารณาจากรูปแบบและลักษณะ พิจารณาจากเนื้อหา พิจารณาจากความยาวหรือความต่อเนื่องของการ์ตูน พิจารณาจากสไตล์หรือเอกลักษณ์ และพิจารณาจากวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร

1.4 การวาดการ์ตูน

การวาดการ์ตูน หรือ การเขียนการ์ตูน เป็นกระบวนการที่จะสร้างการ์ตูนขึ้นมาให้สมบูรณ์ โดยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของผลงานการ์ตูนที่ต้องการสร้างขึ้น ด้วยว่าการ์ตูนมีหลายประเภท ทั้งในลักษณะของการ์ตูนภาพเดี่ยว การ์ตูนที่มีเนื้อหาหน้าเดียว การ์ตูนเรื่องยาว การเขียนหรือวาดการ์ตูนนั้นจึงมีวิธีการและแนวทางที่หลากหลาย โดยแนวทางเบื้องต้นในการวาดการ์ตูนนั้นเน้นในส่วนของภาพ ซึ่งจามรี ศิริวัชร (2556) ได้เสนอวิธีการเขียนการ์ตูนไว้โดยกล่าวว่า

ก่อนการเขียนการ์ตูน ผู้เขียนจะต้องรู้ขั้นตอน วิธีการ และเทคนิคต่าง ๆ ของการเขียนการ์ตูนก่อน จึงจะทำให้สนุกและมีความสุขกับการเขียน รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาดี โดยการรู้จักกับเส้นต่าง ๆ ทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นอิสระ เพราะจุดเด่นของการเขียนการ์ตูนคือความสวยงามของเส้น และสังเกตจากของจริงเพื่อพิจารณาถึงโครงร่างและจุดเด่นของสิ่งที่มองเห็น โดยฝึกหัดเขียนการ์ตูนตามขั้นตอน ดังนี้

1) ฝึกหัดลากเส้นตรง เส้นโค้ง และเส้นอิสระโดยใช้ดินสอด้วยมืออิสระในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ เส้นตั้ง เส้นนอน และเส้นเฉียง ซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง เพื่อฝึกความคล่องมือ ความแม่นยำ และความมั่นใจ จนมองเห็นความอ่อนหวาน

2) ฝึกหัดลากเส้นตรงในลักษณะต่อเนื่องให้เป็นรูปร่าง หรือรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ

- 3) ผีกัดเขียนรูปเรขาคณิตด้วยมืออิสระเพื่อใช้เป็นโครงสร้างใบหน้า แต่งเติมอวัยวะโดยประยุกต์ให้เส้นอวัยวะต่าง ๆ เป็นเส้นที่ง่ายโดยใช้เส้นน้อยที่สุด
- 4) การเปลี่ยนแปลงทรงผมของตัวการ์ตูนจะทำให้บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนเปลี่ยนไป
- 5) การสร้างอารมณ์ต่าง ๆ แก่ตัวการ์ตูน กระทำโดยเปลี่ยนแปลงอวัยวะบางส่วน เช่น เส้นปาก เส้นคิ้ว เป็นต้น
- 6) วาดการ์ตูนโดยการสังเกตจากของจริง เพื่อพิจารณาถึงโครงร่าง และจุดเด่นของสิ่งที่มองเห็น โดยเก็บความประทับใจจากจุดใดจุดหนึ่ง มาแต่งเติมด้วยจินตนาการจากความประทับใจที่ผู้เขียนมืออยู่ลงไปให้ออกมาเป็นรูปร่างรูปทรงตามที่ต้องการ
- 7) การ์ตูนภาพสัตว์ที่มีโครงสร้างภายนอกชัดเจน หาดแสดงรายละเอียดของใบหน้าในลักษณะใบหน้าคนเพื่อแสดงอารมณ์
- 8) การเขียนการ์ตูนภาพสัตว์ ต้องศึกษาโครงสร้างหัวและลำตัวของสัตว์ ระยะห่างระหว่างหัวถึงลำตัวของสัตว์ จะทำให้เห็นความแตกต่างของสัตว์ชัดเจนขึ้น
- 9) การลงเส้นหมึก ใช้ปากกาหรือฟู่กัน เขียนเส้นที่แน่นอนลงบนภาพการ์ตูนที่ร่างไว้แล้วด้วยดินสอ (จามรี ศิริภัทร, 2556)

อย่างไรก็ตาม การวาดการ์ตูนหรือการเขียนการ์ตูนนั้น มิใช่แต่เป็นเรื่องภาพแต่เพียงอย่างเดียว หากต้องการวาดการ์ตูนประเภทอื่น ๆ เช่น การ์ตูนเรื่อง ก็ต้องใช้ความรู้อื่น ๆ เช่น การวางโครงเรื่อง การเล่าเรื่อง ดังนั้นองค์ความรู้ในการวาดหรือเขียนการ์ตูนจึงมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะของผลงานการ์ตูนที่ต้องการสร้าง รวมถึงเทคนิคและความสามารถส่วนบุคคลของนักวาดการ์ตูนคนนั้น ๆ ด้วย

1.5 ประวัติและการพัฒนาการของการ์ตูนและนักวาดการ์ตูนไทย

เดิมนั้น “ภาพล้อ” เป็นคำที่ใช้เรียกการ์ตูนในระยะเริ่มต้นในสังคมไทย ต่อมาเมื่อการ์ตูนมีลักษณะที่หลากหลายมากกว่าความเป็นแต่เพียงภาพล้อ โดยมีการสร้างสรรค์ในลักษณะต่าง ๆ พัฒนา ปรับปรุงและผสมผสานเทคนิค วิธีการและสร้างเนื้อหาใหม่ ๆ การ์ตูนจึงมีความหลากหลายมากขึ้น นักวาดการ์ตูนที่มีผลงานโดดเด่นและแพร่หลายก็เป็นที่รู้จักในหมู่ผู้สนใจอ่านการ์ตูน ในประเด็นเรื่องประวัติและการพัฒนาการของการ์ตูนและนักวาดการ์ตูนไทย มีผู้อธิบายไว้ดังนี้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของการ์ตูนไทยไว้ว่า

ช่วงเวลาการเริ่มต้นของการ์ตูนไทยมาพร้อมกับวิทยาการเขียนภาพอย่างตะวันตก โดยมีขรรค์ไชย จิตรกรแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวถึงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เริ่มเขียนภาพที่มีลักษณะสมจริง ซึ่งอาจนับว่าเป็นนักเขียนการ์ตูนคนแรกในช่วงเริ่มต้น ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว การ์ตูนเป็นที่แพร่หลายและได้รับความนิยม โดยเฉพาะในลักษณะการ์ตูนล้อการเมือง โดยมีนักเขียนการ์ตูนคนแรกเกิดขึ้น คือ ขุนปฐวิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวก็ทรงโปรดการ์ตูนลักษณะดังกล่าว ดังที่มีภาพวาดฝีพระหัตถ์ล้อเหล่าเสนาบดีและข้าราชการบริพารในพระองค์ตีพิมพ์ลงหนังสือพิมพ์ดุสิตสมัย รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว เกิดวิกฤตเศรษฐกิจส่งผลให้วงการการ์ตูนซบเซาลง หลังเปลี่ยนแปลงการปกครองแล้วนักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพในการเสนอความคิดเห็นมากขึ้น

นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงเวลาหนึ่ง การ์ตูนเล่มละบาทนี้เป็นที่ฝึกฝนฝีมือของนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ แนวเรื่องมีความหลากหลาย อาทิ เรื่องชีวิตเรื่องตลก นิทาน โดยเฉพาะเรื่อง “ผี” จะได้รับความนิยมอย่างมากเพราะเป็นความตื่นเต้นแบบง่าย ๆ ที่ใกล้ชิดชาวบ้านมากที่สุด โดยหนังสือการ์ตูนไทยที่นับว่าได้รับความนิยมจากบุคคลทุกเพศทุกวัย ก็คือหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะ-มหาสนุก โดยเป็นเรื่องสั้นจบในตอนและการ์ตูนแก๊ก ขณะเดียวกัน ก็มีการพัฒนาการ์ตูนไทยรูปแบบคอมมิคขึ้น โดยพัฒนามาจากผู้สนใจการ์ตูนแนวมังงะของญี่ปุ่น โดยเน้นผู้อ่านที่กลุ่มวัยรุ่น โดยการ์ตูนนิยายภาพที่เคยมีการผลิตมาแต่เดิมนั้นก็ยังคงตีพิมพ์อยู่เรื่อย ๆ และมีการเปลี่ยนแปลงราคาในการจำหน่ายในเวลาต่อมา จากความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จึงเห็นได้ว่า การ์ตูนในเมืองไทยนั้นมีการพัฒนาที่ต่อเนื่องจวบจนปัจจุบัน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554)

สำหรับประวัติของการ์ตูนไทยยุคใหม่นั้น นิรวาณ คุระทอง (2553) ได้กล่าวถึงโดยสามารถสรุปได้ว่า

การ์ตูนไทยยุคใหม่ได้เริ่มต้นเมื่อสำนักพิมพ์ในประเทศไทยนำการ์ตูนจากต่างประเทศมาตีพิมพ์ โดยขอลิขสิทธิ์มาอย่างถูกต้อง และระบุในสัญญาว่า หากจัดพิมพ์การ์ตูนในรูปแบบนิตยสาร จะต้องตีพิมพ์ผลงานของนักวาดการ์ตูนไทยในอัตรา 7:1 สำนักพิมพ์หลายแห่งจึงเริ่มต้นการเผยแพร่การ์ตูนของนักวาดชาวไทยในนิตยสารการ์ตูนของตนเองควบคู่ไปกับการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น เช่น “C-Kids” ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ “BOOM” ของเครือเนชั่น อย่างไรก็ตาม สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ซึ่งได้แปลการ์ตูนของญี่ปุ่นเผยแพร่ในนิตยสารการ์ตูนนั้น ได้ตีพิมพ์นิตยสารการ์ตูนที่เผยแพร่เฉพาะผลงานของนักวาดชาวไทย ในชื่อ “THAI COMIC” ซึ่งนักวาดการ์ตูนไทยหลายคนได้เผยแพร่ผลงานในนิตยสารฉบับนี้ อาทิ เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, ประพันธ์ ไกรวัฒนวงศ์,

อเบศ ลัมละมัย, มังกร สรพล, วรา เตมียพันธ์ุ, รัตนะ สาทิส (มาฆพร สาทิสระรัต) เป็นต้น (นิราณ คุระทอง, 2553)

จะเห็นได้ว่า แต่ละช่วงเวลาการ์ตูนไทยมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง รวมถึงมีความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เกิดขึ้นตลอดมา และมีนักวาดการ์ตูนที่สร้างผลงานในช่วงดังกล่าว ซึ่ง กนก ชูลักษณ์ (2542) ได้เรียบเรียงรายนามของนักเขียนการ์ตูนชาวไทยที่ควรรู้จักไว้ 20 คน โดยมีรายชื่อดังนี้ ได้แก่ จำนุญ เล็กสมทิต (จุ่มจุ่ม) จุลศักดิ์ อมรเวช (จุก เปี้ยวสกุล) ฉันท สุวรรณบุญ ณรงค์ ประภาสโนบล (รงค์) เตรียม ชาชุมพร นิวัติ ธาราพรรณ ปฐม พัววิมล ปันท เลิศสมบุญรณ ปยุต เงามกระจำง ประยูร จรรยาวงษ์ พิมน กาฬสีห์ (ตุ๊กตา) มงคล วงศ์อุดม วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ (วัฒนา หรือ อาวัฒน์) วีระกุล ทองน้อย (พ.บางพลี) สงบ แจ่มพัฒน์ (แจ้วแห้ว) สมชัย กัตถัญญตนาณท์ (ชัย ราชวัตร) สวัสดิ์ จุฑะรพ สากล อัดตปัญญา เหม เวชกร และอรุณ วัชรสวัสดิ์ และได้กล่าวถึงข้อสังเกตเกี่ยวกับเนื้อหา และรูปแบบของผลงานนักเขียนการ์ตูนไทยไว้โดยสรุปได้ว่า นักเขียนการ์ตูนไทยมีฝีมือในการวาดภาพ เนื่องจากส่วนใหญ่ได้รับการศึกษาจากสถาบันทางศิลปะ ในขณะเดียวกันเนื้อหาของการ์ตูน บางครั้งก็มีเนื้อหาเรื่องราวที่ไม่ตั้งใจให้เด็กอ่าน แต่หวังจะให้ผู้ใหญ่อ่าน จึงอาจมีมุขตลกทะเล่ซึ่งอาจไม่เหมาะสำหรับเด็ก

ในด้านข้อมูลเกี่ยวกับนักวาดการ์ตูนไทยนั้น มีการรวบรวมบทสัมภาษณ์นักวาดการ์ตูนไทยที่มีชื่อเสียง โดยตีพิมพ์ในหนังสือและนิตยสารต่าง ๆ ดังนี้

อชิโชค พิมพิวิริยะกุล (2549) ได้จัดทำหนังสือเรียบเรียงบทสัมภาษณ์นักวาดการ์ตูนไทย ดังมีรายนามดังนี้ วีระชัย ดวงพลา, นวลทอง ประสานทอง, ธาณี ชินชูศักดิ์ (เอ๊ะคุง), องอาจ ชัยชาญชีพ, ทิววัฒน์ ภัทรกุลวณิช (หมอ), ศักดา แซ่เอียว (เซีย ไทยรัฐ), เรืองศักดิ์ ดวงพลา (ฟู) และ โอม รัชเวทย์

กองบรรณาธิการฟรีฟอรั่ม (2552) ได้จัดทำหนังสือรวบรวมและเรียบเรียงบทสัมภาษณ์นักวาดการ์ตูน 14 เรื่อง โดยมีนักวาดการ์ตูนไทย 5 คน ได้แก่ สุทธิชาติ ศราภัยวานิช, วิศุทธิ์ พรนิมิต, องอาจ ชัยชาญชีพ, วัชร ส้มบุญรณ และทรงศีล ทิวสมบุญ

ในสถาบันอุดมศึกษาของไทย ก็ได้เห็นความสำคัญของนักวาดการ์ตูนไทยเช่นกัน ดังปรากฏในโครงการเผยแพร่การ์ตูนไทย ของหอสมุดสาขาวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง และภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งมีเป้าหมายของโครงการ ดังนี้ (หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2564a)

...เพื่อรวบรวมข้อมูลประวัติและผลงานนักเขียนการ์ตูนไทยที่มีชื่อเสียงจากยุคแรกถึงยุคปัจจุบัน หนังสือการ์ตูนไทยที่มีคุณค่า หายากมาจัดทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จัดทำเป็นฐานข้อมูลการ์ตูนไทยเผยแพร่ เพื่อการเข้าถึงที่ไม่จำกัดเวลาและสถานที่รวมถึงเพื่อให้ผลงานต่าง ๆ ที่แสดงถึงเทคนิคการวาด กระบวนการคิดของการออกแบบเป็นแนวทางที่นักเรียน นิสิต นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไปสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบของตัวเองโดยมีผลงานจากนักเขียนในยุคต่าง ๆ เป็นแรงบันดาลใจต่อไป (หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2564a)

โดยปรากฏรายนามนักเขียนการ์ตูนไทยในยุคต่าง ๆ จำนวน 50 คน ดังนี้
(หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2564b)

1. กาย เบญจ
2. เกียรติศักดิ์ ผิวขาว
3. โกสินทร์ จันสียง
4. จีรพงษ์ ศรนคร หรือ ยุง
5. เฉลิม อัคระพู
6. ไตรภัก สุภวัฒนา หรือ Puck
7. ทรวงวิทย์ สักติกุล
8. ทวงศิลป์ ทิวสมบุญ
9. ทวี เย็นน้ำ
10. ธนิสร วีระศักดิ์วงศ์ หรือ สะอาด
11. ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี หรือ บก. ชัน
12. นิพนธ์ เส่งยมศักดิ์
13. นิวัฒน์ ธาราพรรค หรือ ราช เลอสงว
14. นุภาพ สวันตรัจจ์
15. ปรีดา ปัญญาจันทร์
16. ปิยพัชร จีโน หรือ Art Jeeno
17. ผดุง ไกรศรี
18. พุทธนา พลสิทธิ์
19. เพียงพิชญ์ ศาสตร์ศรี หรือ VIC, VICMON
20. มนต์รี คุ่มเรือน
21. มุนินทร์ สายประสาท หรือ มุนินุ
22. รงค์ ประภาสโนบล
23. เรืองศักดิ์ ดวงพลา

24. วัชระ ส่องสมบูรณ์
25. วัชรินทร์ ประทุมธารารัตน์ หรือ วัชรินทร์ เรียม
26. วินิจ เจริญจินดา หรือ ซาดิ ซีวัน, ต๋วย ตลาดขวัญ, ซาดา วรมิตร, ซาดา วรมิตร, สุซาดา
27. วิภาดา จักรवालพิทักษ์ หรือ Tako
28. วิรัตน์ ยืนยงพัฒนากิจ หรือ เอก วิรัตน์, Aek Virat
29. วิโรจน์ เรืองศิริ
30. วีระชัย ดวงพลา หรือ เดอะดวง, The Duang
31. ศักดา แซ่เอียว หรือ เขียว ไทยรัฐ
32. ศักดา วิมลจันทร์ หรือ ครูฮึด, สีตา
33. สกนธ์ แพทยกุล
34. สนิท สุดสาคร หรือ แดน สุดสาคร
35. สมชัย กตัญญูตานนท์ หรือ ชัย ราชวัตร
36. สมชาย ปานประชา
37. สมบัติ คิวฮก
38. สมวุฒิ รัตนสุรางค์ หรือ วุฒิ ลำภูรา
39. สละ นาคบำรุง
40. สัมพันธ์ ก้องสมุทร
41. สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช
42. สุรพล พิทยาสกุล
43. สุรพล ล่อใจ
44. อภิชาติ รอดวัฒน์กุล
45. อมรลาภ พรหมสุวรรณ หรือ จ๊อด เปดรีว
46. อรุณ วัชรสวัสดิ์
47. อธิวิรุฏ์ สุริยมาตย์
48. เอกรัฐ มิลินทะภาส หรือ FORMALIN
49. เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์
50. โอม รัชเวทย์

(หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2564b)

จะเห็นว่า นักวาดการ์ตูนไทยนั้นได้รับความสนใจจากสังคมระดับหนึ่ง ทั้งจากวงการ การศึกษา วงการสื่อสารมวลชน และสถาบันการศึกษา อย่างไรก็ตาม นักวาดการ์ตูนแต่ละคนนั้น สร้างผลงานที่มีความแตกต่างกัน อาทิ บางคนสร้างผลงานการ์ตูนการเมืองอย่างเดียว

บางคนสร้างผลงานการ์ตูนตลกเท่านั้น แต่บางคนก็สร้างผลงานหลากหลายแนว รวมถึงสร้างงานในลักษณะอื่น ๆ นอกเหนือจากการ์ตูนด้วย

2. การถ่ายทอดความรู้

2.1 ความหมายของการถ่ายทอดความรู้

การถ่ายทอดความรู้ คือ การนำส่งต่อความรู้จากผู้รู้ไปสู่ผู้อื่น การถ่ายทอดความรู้มีหลากหลายวิธี อาทิ ผ่านการเรียนการสอน ผ่านการเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ เป็นต้น ทั้งนี้ การถ่ายทอดความรู้มีความสำคัญเช่นเดียวกับการศึกษา ซึ่ง วิद्या ประชากุล และ ประสาท เนืองเฉลิม (2553) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการศึกษาไว้ว่า

การศึกษาเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่งของมนุษย์ในการถ่ายทอดความรู้ การสืบสานและส่งผ่านทางวัฒนธรรมจากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่งโดยการส่งเสริมให้บุคคลเกิดการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามแนวทางที่พึงประสงค์ การจัดการศึกษาจึงเป็นกระบวนการพัฒนาที่นำพาบุคคลไปสู่ความเจริญงอกงาม เมื่อบุคคลงอกงาม สังคมก็เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นและอยู่เย็นเป็นสุขร่วมกัน (วิद्या ประชากุล และ ประสาท เนืองเฉลิม, 2553)

นอกจากนี้ วิद्या ประชากุล และ ประสาท เนืองเฉลิม (2553) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ โดยอธิบายว่า

การเรียนรู้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล เมื่อคิด รับรู้หรือตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมใหม่ การเปลี่ยนแปลงนี้มักเกิดจากการที่บุคคลได้รับการฝึกฝนหรือกระทำพฤติกรรมซ้ำ ๆ จนกลายเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่ค่อนข้างถาวร ไม่ใช่เป็นการเปลี่ยนแปลงเพียงชั่วขณะการเรียนรู้ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านความรู้ (Cognitive Domain) ได้แก่ ความคิด ความจำ ความเข้าใจ ด้านอารมณ์ (Affective Domain) ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิด จิตใจ ความเชื่อ ความสนใจ ทศนคติ ค่านิยม และด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย (Psychomotor Domain) เป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านทักษะหรือความชำนาญ ได้แก่ ร่างกาย การเล่นกีฬา การเรียนรู้ อาจเกิดขึ้นจากสิ่งแวดล้อมและสังคม (วิद्या ประชากุล และ ประสาท เนืองเฉลิม, 2553)

ซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ในด้าน ความรู้ (Cognitive Domain) ด้านอารมณ์ (Affective Domain) และด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย (Psychomotor Domain) นั้น เป็นไปตามลักษณะขององค์ประกอบของผลการเรียนรู้ตามแนวคิดและทฤษฎีของบลูม

ซึ่ง โชติกา ภาชีผล ณัฐสุภรณ์ หลาวทอง และ กมลวรรณ ตังธนากานนท์ (2558) ได้อธิบายองค์ประกอบดังกล่าวไว้ดังนี้

1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive domain) เป็นการเรียนรู้ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถทางสติปัญญา โดยบลูมและคณะ ได้อธิบายโครงสร้างของพุทธิพิสัยว่าประกอบด้วยความสามารถทางสติปัญญาจากง่ายสู่สิ่งที่ซับซ้อน และจากรูปธรรมสู่นามธรรม โดยสามารถจำแนกได้เป็น 6 ขั้นตอนที่แสดงความสามารถในระดับขั้นต่าง ๆ ดังนี้ (Bloom's Taxonomy)

(1) ความรู้ความจำ (Knowledge) คือ ความสามารถจำ หลักการ รวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ เป็นต้น

(2) ความเข้าใจ (Comprehension) คือ การตีความหมาย หรือขยายความสามารถสรุปความด้วยความเข้าใจของตนเองพูด หรือสรุปแนวโน้มจากข่าวสารที่ได้

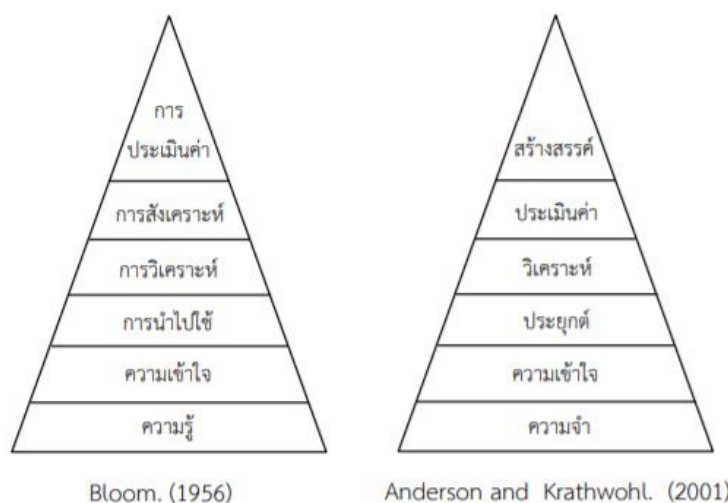
(3) การนำไปใช้ (Application) คือ การเลือกใช้กฎ หลักการ หรือกระบวนการที่เหมาะสม สำหรับแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ

(4) การวิเคราะห์ (Analysis) คือ การจำแนกแยกแยะองค์ประกอบ การอธิบายหลักการหรือความสัมพันธ์ให้เป็นส่วนประกอบอย่างละเอียด เพื่อให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่าง ๆ

(5) การสังเคราะห์ (Synthesis) คือ การนำส่วนประกอบย่อย ๆ มารวมเข้าด้วยกันให้เป็นโครงสร้างหรือแนวคิดใหม่

(6) การประเมินค่า (Evaluation) คือ การพิจารณาไตร่ตรองตัดสินคุณค่าต่าง ๆ โดยใช้หลักการภายในหรือนำหลักการจากภายนอกที่สร้างและพัฒนาขึ้นมาใช้ (โชติกา ภาชีผล ณัฐสุภรณ์ หลาวทอง และ กมลวรรณ ตังธนากานนท์, 2558)

ต่อมา มีการเปลี่ยนแปลงในการอธิบายองค์ประกอบด้านพุทธิพิสัย ซึ่ง โชติกา ภาชีผล ณัฐสุภรณ์ หลาวทอง และ กมลวรรณ ตังธนากานนท์ (2558) ได้อธิบายและสรุปได้ว่า ในปี 2001 มีนักจิตวิทยากลุ่มใหม่ นำโดย Anderson ซึ่งเป็นลูกศิษย์ของ Bloom และ Krathwohl ได้ปรับปรุงกลุ่มพฤติกรรมขึ้นมาใหม่ ที่มีความเกี่ยวเนื่องกับ Bloom's Taxonomy โดยเปลี่ยนจากนามเป็นกริยาเพื่ออธิบายระดับที่แตกต่างกันของกลุ่มพฤติกรรม โดยแสดงเป็นแผนภาพได้ดังนี้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2557)



ภาพประกอบ 1 ลำดับขั้นการรู้คิดของ Bloom และ Anderson and Krathwohl

ที่มา: วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2557) การโค้ชเพื่อการรู้คิด

ในด้านอารมณ์ (Affective Domain) หรือจิตพิสัย และด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย (Psychomotor Domain) หรือทักษะพิสัยนั้น โชติกา ภาชีผล ญัฐภรณ์ หลาวทอง และ กมลวรรณ ตังธนกันนธ์ (2558) ได้อธิบายไว้ดังนี้

2) ด้านจิตพิสัย (Affective domain) หมายถึง การเรียนรู้ในด้านของอารมณ์และความรู้สึก เช่น ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติ โดยแครอเวล บลูม และมาเซีย ได้ศึกษาและแบ่งระดับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยไว้ 5 ระดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) การรับรู้หรือการใส่ใจต่อสิ่งเร้า (Receiving or attending) คือการทำให้บุคคลเกิดความตั้งใจ ความตระหนักที่จะรับรู้และให้ความสนใจต่อสิ่งเร้า

(2) การตอบสนอง (Responding) คือการที่บุคคลได้รับการกระตุ้นจนเกิดความสนใจและยินยอมที่จะตอบสนองและเกิดความพึงพอใจต่อสิ่งเร้า

(3) การเห็นคุณค่า (Valuing) คือการที่บุคคลเห็นว่าสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นมีคุณค่าสำหรับตนเอง แสดงออกถึงความชอบและพร้อมที่จะปฏิบัติตามค่านิยมที่ตนเองเห็นคุณค่า

(4) การจัดระบบค่านิยม (Organization) คือการที่บุคคลนำค่านิยมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกัน มีความสัมพันธ์กันมารวบรวมให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน

(5) การแสดงลักษณะตามค่านิยม (Characterization) คือการที่บุคคลนำระบบค่านิยมที่ผ่านลำดับขั้นต่าง ๆ นั้นมาเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง ทั้งในด้านปรัชญาของชีวิต

ตนเองและบุคลิกภาพ โดยเป็นแรงขับภายในที่กระตุ้นพฤติกรรมและการแสดงออกตามค่านิยมของบุคคลนั้น ๆ

3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor domain / Skill domain) เป็นการเรียนรู้ในลักษณะเกี่ยวกับการประสานงานของกล้ามเนื้อและสมอง อยู่ในด้านทักษะการปฏิบัติ เน้นความคล่องแคล่ว ความรวดเร็ว ความถูกต้อง รวมถึงความชำนาญในการปฏิบัติงานต่าง ๆ ทั้งนี้ ทักษะพิสัยรวมอยู่ในการเรียนรู้ทุกอย่าง สำหรับการจำแนกระดับการเรียนรู้ทางทางด้านทักษะการ จำแนกเป็น 7 ชั้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) การรับรู้ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (Perception) คือ การใช้ระบบประสาทสัมผัสของร่างกายรับรู้และแปลความหมายสิ่งเร้า

(2) ความพร้อมที่จะปฏิบัติ (Set) คือ ความพร้อมทางด้านร่างกาย สมองและอารมณ์ที่จะทำการปฏิบัติ

(3) การปฏิบัติตามข้อแนะนำ (Guided response) การลงมือปฏิบัติในแนวทางการปฏิบัติตาม การเลียนแบบ รวมถึงการลงมือทำอย่างลองผิดลองถูก

(4) การปฏิบัติจนเป็นนิสัย (Mechanism) คือ การทำอย่างเป็นขั้นตอนได้ต่อเนื่อง มีความเคยชินและความมั่นใจในการปฏิบัตินั้น ๆ

(5) การปฏิบัติที่สลับซับซ้อน (Complex overt response) คือ การลงมือปฏิบัติที่มีความสลับซับซ้อนขึ้น โดยสามารถปฏิบัติได้อย่างชำนาญ

(6) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการ (Adaptation) คือ ความสามารถในการประยุกต์และปรับใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ

(7) การสร้างพฤติกรรมการใหม่ (Origination) การพัฒนาแนวทางการลงมือปฏิบัติใหม่ด้วยตนเอง จากการปรับปรุงสิ่งที่เคยทำมา

จะเห็นว่าการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ตามแนวของบลูมและคณะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน สามารถส่งเสริมซึ่งกันและกันได้ อันจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ของมนุษย์ที่สมบูรณ์ในที่สุด (โชติกา ภาษีผล ญัฐภรณ์ หลาวทอง และ กมลวรรณ ตังธนากานนท์, 2558)

จะเห็นได้ว่าการถ่ายทอดความรู้มีความสำคัญในฐานะที่เป็นการส่งต่อความรู้จากผู้รู้ไปยังผู้อื่น และการถ่ายทอดความรู้นั้นควรจะได้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ (Cognitive Domain) หรือ พุทธิพิสัย ด้านอารมณ์ (Affective Domain) หรือจิตพิสัย และด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย (Psychomotor Domain) หรือทักษะพิสัยด้วย

2.2 หลักการถ่ายทอดความรู้

หลักการถ่ายทอดความรู้ คือวิธีการและแนวทางในการที่จะถ่ายทอดความรู้ในที่นี้จะกล่าวถึงหลักและวิธีการเรียนรู้ที่เป็นในลักษณะของการจัดการเรียนการสอนเป็นหลัก ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

ในด้านการสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ จอห์นสัน คริสโตเฟอร์ (2551) ได้เสนอโดยอ้างอิงวิธีการของ Dave Meier จาก The Accelerated Learning Handbook ในภาพรวมของวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นเตรียม (Preparation) เพื่อสร้างความสนใจ ขั้นตอนนี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรื่องที่กำลังจะเรียน เราสามารถใช้สื่อการสอนที่มีสีสันสวยงามได้ เพราะเป้าหมายหลักอยู่ที่การดึงความสนใจอยู่แล้ว หลายครั้งที่การอบรมจอดอยู่แค่ขั้นตอนนี้ ดังจะเห็นได้จากงานสัมมนาทั่วไทย ซึ่งมีการตกแต่งสถานที่อย่างวิจิตรบรรจง แต่การอบรมยังเป็นการนำเสนอด้วยพาวเวอร์พอยท์กับการบรรยายที่น่าเบื่อเหมือนเดิม

ขั้นนำเสนอ (Presentation) มีการแนะนำเนื้อหาสาระเป็นครั้งแรก ผู้เรียนอาจหมดความสนใจตั้งแต่นั้น หากผู้สอนได้เตรียมตัวมาให้ดีว่าต้องสอนอย่างไร ถึงจะดึงดูดความสนใจและความสงสัยใคร่รู้ของผู้เรียนได้โดยตลอด

ขั้นทดลองฝึก (Practice) เพื่อให้เกิดการบูรณาการทางความรู้ บ่อยครั้งที่การอบรมข้ามขั้นตอนนี้ไป ไม่ก็ทำเพียงครั้งเดียว อย่างไรก็ดี ผลการวิจัยเผยว่า ต้องฝึกสลับครั้งขึ้นไป ถึงจะทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ เรื่องนี้แม้จะทำได้จริงในการฝึกอบรมหลายๆ ครั้ง แต่อย่างไรก็ควรจะมีการฝึกให้มากที่สุด การวิจัยยังบอกอีกว่า แม้จะฝึกมาแล้วพันครั้ง ผู้ฝึกก็ยังสามารถพัฒนาฝีมือขึ้นได้อีก

ขั้นปฏิบัติ (Performance) เป็นการนำความรู้และทักษะใหม่ไปใช้ใน 'สถานการณ์จริง' ซึ่งก็เหมือนกับขั้นตอนที่สาม คือ ควรจะทำให้เร็วที่สุด มีหลายครั้งที่ผู้เรียนเข้าอบรมทักษะใหม่ แต่แล้วก็ลืมภายในทุกเดือนหรือหนึ่งปีก่อนทันได้ใช้ (จอห์นสัน คริสโตเฟอร์, 2551)

เนื่องจากการถ่ายทอดความรู้นั้น บทบาทสำคัญของผู้ถ่ายทอดมีฐานะเป็นผู้สอน การสอนนั้นควรจะได้ส่งเสริมให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนเป็นหลัก หรือที่กล่าวว่าจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่ง วิชัย วงษ์ใหญ่ (2543) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไว้ดังนี้

การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนให้เจริญเติบโตตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ผู้สอนต้องมองผู้เรียนว่าไม่ใช่เป็น

ผู้คอยรับข้อมูลจากผู้สอนและผู้เรียนจะต้องค้นหาตนเองว่าต้องการเรียนรู้อะไร และจะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างไร โดยมีรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

1. ผู้สอนต้องเปลี่ยนกระบวนทัศน์เกี่ยวกับการเรียนรู้ใหม่ ผู้สอนต้องเชื่อว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ โดยผู้เรียนอาจมีวิธีการเรียนรู้ที่ที่แตกต่างกันและอาจใช้เวลาในการเรียนรู้ไม่เท่ากันที่จะพัฒนาความรู้ความสามารถในการเรียนรู้ของตนเอง

2. ผู้สอนมีความเชื่อว่าความรู้เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลา ให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนแสวงหาเพื่อพบความรู้ด้วยความสามารถของตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้เพื่อสร้างโอกาสให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ ผู้สอนควรมีความเชื่อตามแนวคิดในกลุ่มการศึกษาแบบพิพัฒนนิยม (Progressivism) ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้พัฒนาได้ ผู้เรียนเรียนรู้จากการเป็นผู้กระทำ (active learning) เช่น การสืบเสาะค้นหา การแก้ปัญหา การเรียนกลุ่มย่อย การเรียนแบบค้นพบ การเรียนแบบร่วมมือและการเรียนเชิงประสบการณ์

3. การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ ผู้สอนต้องมีการวางแผนการเรียนการสอน (instruction) และออกแบบกิจกรรม (instructional design) เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ (construction) ซึ่งการเรียนรู้แนวใหม่เชื่อว่าความรู้เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยตนเองโดยสามารถปรับปรุงและพัฒนาให้ก้าวหน้าได้ จากการใช้โครงสร้างความรู้ภายในของตนเองกับการเรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ รอบตัวผู้เรียน เน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและมีการกำกับการเรียนรู้ของตนเอง

4. เน้นกระบวนการมากกว่าเนื้อหา การสอนผู้เรียนต้องใช้กระบวนการเรียนรู้ความหลากหลาย โดยขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งต้องเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ศักยภาพของความใส่ใจและแรงผลักดันในตัวของแต่ละบุคคล กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการได้แก่

4.1 กระตุ้นความรู้เดิมของผู้เรียน

4.2 ให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลใหม่โดยการแสวงหารวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

4.3 ให้ผู้เรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ ทำความเข้าใจข้อมูลผ่านทักษะกระบวนการต่าง ๆ

4.4 ให้ผู้เรียนสรุปความรู้ด้วยตนเองและแสดงออกถึงสิ่งที่ค้นพบด้วยวิธีการต่าง ๆ

5. พัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความหลากหลาย ศักยภาพของแต่ละคนก็แตกต่างกันและมีความซับซ้อน การจะพัฒนาศักยภาพผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องให้ความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนทุกคนและทุกมิติ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ตามความต้องการ ความสนใจ และความพร้อม การออกแบบกิจกรรมจะต้องเหมาะสมกับผู้เรียนเช่น การทำโครงการ การทำงานเป็นกลุ่ม โดยคำนึงถึงจุดมุ่งหมายหรือความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมและเนื้อหาจะต้องเรียนรู้ใหม่ผ่านการสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ ดังนี้

5.1 ให้โอกาสผู้เรียนได้ค้นพบการเรียนรู้ แนวคิดหลัก (main concept)

5.2 กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตามสิ่งที่น่าสนใจ ข้อมูลใหม่เพื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดหลัก ทำการวิเคราะห์ สรุป และจัดระเบียบความรู้ใหม่

5.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลที่สำคัญ ๆ และทันสมัย เพราะปัจจุบันมีความซับซ้อนของสังคมและโลกเพื่อเป็นการขยายขอบฟ้าการเรียนรู้ให้กว้าง มีความหลากหลายและเป็นไปตามสภาพจริง ความรู้ใหม่มักจะเกิดขึ้นได้จากการสังเคราะห์และเชื่อมโยงในการฝึกกระบวนการคิดแบบวิเคราะห์สัมพันธ์กันอันจะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การคิดขั้นสูงต่อไป

5.4 สร้างโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบตนเอง และเอื้อให้เกิดการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิธีการแก้ปัญหา ซึ่งจะเป็นการสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาได้ดีขึ้น

5.5 ให้ผู้เรียนตระหนักถึงกระบวนการเรียนรู้และวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่จะต้องปรับปรุงอยู่เสมอและไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว

6. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นโครงสร้างแบบเปิด กิจกรรมต้องมีความยืดหยุ่น มีความหลากหลาย สร้างการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะได้ทักษะต่าง ๆ อย่างหลากหลายที่จะอยู่ในตัวผู้เรียนต่อไป

7. การประเมินในขณะมีการเรียนการสอน เน้นการประเมินตามสภาพจริง เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้มาปรับใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ผู้สอนสามารถแยกแยะได้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจดจำมา และสิ่งใดที่ผู้เรียนประยุกต์ขึ้น ทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติที่หลากหลายซึ่งนำไปสู่ความยุติธรรมของการประเมินและเป็นการพัฒนาการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2543)

2.3 หลักและวิธีการสอนศิลปศึกษา

การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย มีทั้งที่เป็นในลักษณะของการถ่ายทอดความรู้ทั้งในระบบโรงเรียน สถาบันการศึกษา และกิจกรรมเป็นในลักษณะตามอัธยาศัย ซึ่งลักษณะที่แพร่หลายมากที่สุด แตกต่างจากการสอนที่เป็นแบบแผนของการเรียนในระบบโรงเรียน อีกทั้งกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูนนั้นคล้ายคลึงกับการเรียนการสอนศิลปะตามอัธยาศัย ซึ่งในประเด็นนี้ อารี สุทธิพันธุ์ (2556) ได้กล่าวว่า

ศิลปะตามอัธยาศัย หมายถึง การเรียนการสอนที่เริ่มที่ผู้สนใจ ตามความพอใจ ความต้องการความประสงค์ของผู้เรียน โดยครูผู้สอนจะต้องหาทางจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับความถนัดตามธรรมชาติของทุกคน (aptitude) โดยให้ผู้เรียนมีความสุข ไม่ว่าจะทำกิจกรรมใด

ระบบการเรียนการสอนตามอัธยาศัย ต่างกับระบบการเรียนในโรงเรียน ที่ผู้เรียนมีวุฒิภาวะใกล้เคียงกัน ระดับอายุ ความสนใจ ใกล้เคียงกัน การจัดหลักสูตรก็พยายามให้ความรู้ทั่วไปที่จำเป็นเป็นการเริ่มต้นจากหลักสูตร

แต่การเรียนการสอนศิลปะตามอัธยาศัย เป็นการเริ่มต้นที่ผู้เรียนมีวุฒิภาวะต่างกัน ความพร้อมของผู้เรียนด้านวัสดุอุปกรณ์ สำคัญที่สุดเพราะมีความพร้อมบ่มฝึกมานานแล้ว และความต้องการอยากแสดงออกมานานแล้ว เป็นการเรียนด้วยความตั้งใจ ดังนั้นจึงมีคุณภาพจริง ๆ (อารี สุทธิพันธุ์, 2556)

นอกจากนี้ การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนนั้น เป็นในลักษณะการถ่ายทอด ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญโดยตรง ซึ่งมีคุณค่าอย่างมากต่อผู้เรียน ดังที่ มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2543) ได้กล่าวถึงประเด็นการนำผู้มีความรู้ความสามารถทางศิลปะให้มาเป็นวิทยากรไว้ว่า

...ครูศิลปะอาจเลือกสรรบุคคลสำคัญของท้องถิ่น เช่น(ในกรณีของศิลปะ) ศิลปินพื้นบ้าน หรือช่างฝีมือหรือหัตถกรรมพื้นบ้านมาเป็นวิทยากรให้กับนักเรียน กิจกรรมเช่นนี้มีใช้จะมีประโยชน์ และคุณค่ากับนักเรียนที่เรียนศิลปะเท่านั้นครูอาจจัดกิจกรรมในลักษณะ 'ยิงนกหลายตัวด้วยกระสุน นัดเดียว' จะเห็นได้ว่าประการแรก กิจกรรมเช่นนี้นำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมร่วมกับโรงเรียน ครูอาจให้นักเรียนช่วยกันออกแบบใบปลิวเผยแพร่ข่าวสารนี้ให้นักเรียนในวิชาอื่นได้รับรู้ หรือป่าวประกาศให้นักเรียนในโรงเรียนอื่นในเขตเดียวกันได้รับรู้ ให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ ในด้านการจัดการ (โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำและ 'คุมเกม') กิจกรรมเช่นนี้ ประโยชน์โดยตรง ก็คือนักเรียนได้รับความรู้หรือทักษะจากผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญโดยตรง ครูศิลปะเองก็ไม่จำเป็นต้อง ทำตัวเป็น "ผู้เชี่ยวชาญจำเป็น" สอนไปแบบแก้ขัด เพราะไม่ใช่ครูศิลปะทุกคนจะมีความรู้ และทักษะในกิจกรรมด้านศิลปะพื้นบ้าน นอกจากนี้นักเรียนก็ยังได้เห็นถึงภูมิปัญญาหรือเทคโนโลยี ชาวบ้านในท้องถิ่นของตน ครูสามารถชี้ประเด็นเหล่านี้ให้นักเรียนได้เห็นให้เกิดความภาคภูมิใจ ในถิ่นตน ตัวของช่างหรือศิลปินพื้นบ้านที่เป็นวิทยากรเองก็ได้รับเกียรติการยกย่องที่ตนพึงได้รับ และเด็ก ๆ เองก็ให้เห็นเป็นตัวอย่างว่าคนที่ทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อชุมชนไม่ว่าในระดับใด เป็นบุคคลที่ได้รับการยกย่องเห็นคุณค่า ศิลปินพื้นบ้านอาจช่วยถ่ายทอดทักษะพื้นฐานง่าย ๆ ที่เหมาะกับเด็กในวัยนั้น ๆ ซึ่งครูศิลปะจะต้องเป็นผู้ช่วยในการวางแผนในประเด็นด้านนี้ ถ้าผู้เรียน ที่ได้สัมผัสกับกิจกรรมเช่นนี้แล้วเกิดความประทับใจขึ้น ก็อาจนำเด็กเหล่านี้ไปสู่การทำกิจกรรม ในยามว่าง ซึ่งอาจจะนำมาทั้งรายได้และการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์... (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ , 2543)

จะเห็นว่า ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญหากได้รับการเลือกสรรอย่างพอเหมาะและถ่ายทอด อย่างเหมาะสม ย่อมทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้รู้ที่แท้จริง ได้รับความรู้ที่ถูกต้อง และหากผู้เรียน มีความสนใจ ก็สามารถพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองให้ก้าวหน้าจนสามารถประกอบอาชีพได้ แม้ในตัวอย่างที่ยกมานี้จะเป็นในลักษณะของศิลปินพื้นบ้าน ทว่า บทบาทและความสำคัญ

ก็ไม่ต่างไปจากผู้เชี่ยวชาญศิลปะในด้านอื่น ๆ และเทียบเคียงได้เช่นเดียวกันหากผู้เชี่ยวชาญที่มาให้ความรู้เฉพาะทางในด้านต่าง ๆ รวมถึงการวาดการ์ตูนด้วย

ทั้งนี้ ในด้านแนวคิดในการเรียนการสอนศิลปะนั้น สุชาติ ทองลิมา (2546) ได้กล่าวว่า

การเรียนการสอนศิลปะมีมากมายหลายวิธี ขึ้นอยู่กับตัวผู้เรียนว่ามีช่วงอายุอยู่ในระดับใด หรือวัยใด ผู้เรียนในแต่ละวัยก็มีธรรมชาติเฉพาะที่แตกต่างกัน วิธีที่ใช้จัดการเรียนการสอนย่อมมีความแตกต่างกันออกไปด้วย หากผู้เรียนเป็นผู้ที่มีวัยวุฒิมากพอสมควร การเรียนการสอนก็จะเป็นไปได้โดยง่าย และราบรื่น เพราะผู้สอนและผู้เรียนสามารถพูดคุยสื่อสารทำความเข้าใจระหว่างกันได้รู้เรื่อง แต่สำหรับสอนเด็กนั้นเป็นอีกเรื่องหนึ่ง

สำหรับแนวคิดทางด้านการเรียนการสอนศิลปะที่ปรากฏในไทยทั้งจากที่พบตามตำรา และเอกสารและจากประสบการณ์ พอจะจำแนกออกได้เป็น 3 แนวทางอย่างกว้าง ๆ ได้แก่

1. การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออก สำหรับการเรียนการสอนศิลปะ เน้นเสรีภาพในการแสดงออกมีแนวคิดที่สำคัญว่าการสอนศิลปะควรให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระเสรี แนวทางในการเรียนการสอนจะเน้นเด็กเป็นศูนย์กลางการเรียน การทำงานศิลปะของเด็ก ควรจะเป็นผลงานที่เป็นตัวของเด็กอย่างเสรีโดยไม่ถูกรบกวนจากอิทธิพลของครูหรือผู้ใหญ่คนอื่น ๆ เพราะจะเป็นการทำลายความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ครูอาจมีหน้าที่เพียงกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกอยากทำงานเท่านั้น ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นสิ่งที่เน้นมากสำหรับการเรียนการสอนตามแนวทางนี้ ซึ่งหมายความว่าเด็กจะเกิดการเรียนรู้ และการพัฒนาจากการทำสิ่งต่าง ๆ และประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำสิ่งนั้นไม่ใช่ผลสำเร็จของงานชิ้นนั้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือจุดประสงค์ของการเรียนการสอนศิลปะตามแนวทางนี้ เด็กจะทำอย่างไรไม่ใช่เด็กจะทำอะไร

2. การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นทักษะการปฏิบัติงาน สำหรับลักษณะของการเรียนการสอนศิลปะที่เน้นทักษะจะตรงข้ามกับการเรียนการสอนศิลปะเน้นเสรีภาพ เพราะการเรียนการสอนศิลปะเน้นทักษะนิยมจะเน้นผลการเรียนรู้ทางด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียนให้ผู้เรียนมีความสามารถทางด้านการปฏิบัติงานศิลปะ มีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ เช่น สามารถ Drawing ได้ สามารถวาดแสงเงาได้ วาดภาพเหมือนได้ ออกแบบผลงานได้ ระบายสีน้ำ สีน้ำมันได้ นอกจากนี้กิจกรรมประเภทศิลปะประดิษฐ์และงานประดิษฐ์ต่าง ๆ ก็จัดอยู่ในการเรียนการสอนประเภทนี้ด้วยเช่นกัน จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนตามแนวทางนี้จะค่อนข้างเน้นผลสำเร็จของงานหรือตัวผลงาน

3. การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นองค์ความรู้ การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นทางองค์ความรู้ มีแนวคิดสำคัญว่าการเรียนการสอนศิลปะเป็นหนทางที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) หรือความรู้ในเชิงเหตุผล ความรู้เชิงคิดวิเคราะห์เป็นสำคัญ นอกเหนือจากความสามารถทางด้านทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานและรสนิยม ความซาบซึ้งทางด้าน

สุนทรียศาสตร์ การเรียนการสอนในรูปแบบนี้นอกจากจะมีเนื้อหาในการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับทางด้านทักษะปฏิบัติแล้วยังมีเนื้อหาเชิงความรู้ของศิลปะในด้านต่าง ๆ รวมอยู่ด้วยเช่น เนื้อหาทางด้านสุนทรียศาสตร์ เนื้อหาทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ เนื้อหาทางการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ และเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับศาสตร์อื่นๆ และเชื่อมโยงเกี่ยวกับสภาพสังคมธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความเป็นไปของโลกในปัจจุบัน แม้จะมีเนื้อหาทางด้านทักษะปฏิบัติและความซาบซึ้งเชิงสุนทรีย์อยู่ด้วย แต่หากพิจารณาโดยรวมแล้วการเรียนการสอนแนวนี้ค่อนข้างจะเน้นวิชาการเป็นส่วนสำคัญ ตัวอย่างของการเรียนการสอนศิลปะแนวเน้นองค์ความรู้คือการเรียนการสอนศิลปะแนว DBAE (Discipline Based Art Education) แนว Neo DBAE และศิลปะศึกษาในยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้ทางด้านข้อมูลและวิชาการเป็นหลัก (สุชาติ ทองสิมา, 2546)

สำหรับแนวทางการจัดประสบการณ์สร้างสรรค์ทางศิลปะให้กับเด็ก นวลลออ ทินานนท์ (2541) ได้กล่าวไว้ว่า

เนื้อหาสำหรับให้เด็กแต่ละระดับถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ ควรเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องไกลตัวหรือสลับซับซ้อน โดยเฉพาะในระดับเด็กเล็กควรเป็นเรื่องที่คุ้นชินในชีวิตประจำวัน เพราะในช่วงนี้เด็กยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง เรื่องราวควรเป็นสิ่งที่เด็กมีประสบการณ์ด้วยตนเอง อาจเป็นเรื่องของครอบครัว ให้เด็กสะท้อนถึงภาพของครอบครัวของตนเอง สมาชิกในครอบครัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ กับคุณพ่อ คุณแม่ พี่น้อง เพื่อน ๆ หรือ เรื่องของสิ่งแวดล้อม หัวข้อโรงเรียนของฉัน ก็จะสะท้อนภาพที่โรงเรียนที่เด็กได้มีส่วนร่วมอยู่ ว่าโรงเรียนมีใครบ้าง ครู เพื่อน บรรยากาศในโรงเรียน หรือเรื่องประเภทฉันไปเที่ยวสวนสนุก ฉันไปสวนสัตว์ ฉันไปตลาด เป็นต้น (นวลลออ ทินานนท์, 2541)

ในด้านวิธีสอนนั้น นวลลออ ทินานนท์ (2542b) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนศิลปะแบบปกติ โดยสรุปไว้ว่า

การที่ครูพูดบรรยายในเนื้อหาความรู้ต้องการให้นักเรียนทราบและให้นักเรียนปฏิบัติงาน การสอนในลักษณะนี้จะเป็นการนำเอาวิธีสอนแบบบรรยายร่วมกับการสาธิตเพื่อแนะนำการปฏิบัติงาน และท้ายสุดเป็นการให้เด็กปฏิบัติงานการสอนศิลปะแบบนี้เป็นแบบปกติทั่วไปที่ครูส่วนใหญ่ใช้สอนทั้งในระดับชั้นประถมและมัธยม ซึ่งมีกระบวนการสอนคือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการสอน ขั้นกำหนดงานและขั้นสรุป (นวลลออ ทินานนท์, 2542b)

นอกจากนั้น อุบล ตูจินดา (2532) ได้เสนอวิธีการสอนศิลปะในหลากหลายวิธี อาทิ วิธีสอนศิลปะแบบบรรยาย วิธีสอนศิลปะแบบสาธิต วิธีสอนศิลปะแบบอภิปราย วิธีสอนศิลปะแบบกำหนดงาน วิธีสอนศิลปะแบบปฏิบัติการ วิธีสอนศิลปะแบบโครงการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีสอนศิลปะแบบบรรยาย

การบรรยาย หมายถึง การที่ครูพูด บอกเล่าหรืออธิบายเนื้อหาเรื่องราวของศิลปะให้นักเรียนฟัง โดยครูเป็นผู้เตรียมการศึกษาค้นคว้าเรื่องต่าง ๆ มาแล้ว นักเรียนเป็นฝ่ายมารับผลการศึกษาค้นคว้านั้น โดยทั่วไป มักจะเป็นการสื่อความหมายทางเดียวคือ จากครูไปสู่ นักเรียน โดยนักเรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนน้อย นอกจากนั่งฟัง จด และเตรียมตัวไว้สอบ แต่ในระยะหลัง ๆ เมื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ มีมากขึ้น กิจกรรมการสอน ได้รับการคิดค้นมากขึ้น การสอนศิลปะแบบบรรยายก็ได้รับการปรับปรุง โดยครูมีอุปกรณ์ต่าง ๆ มาประกอบการบรรยาย มีการแสดง การสาธิตประกอบ การซักถาม อภิปรายและมีการทดสอบท้ายชั่วโมง การสอนแบบบรรยายควรเหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาหรืออุดมศึกษาเช่น วิชาทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์

2. วิธีสอนศิลปะแบบสาธิต

เป็นวิธีสอนที่ใช้กับบทเรียนศิลปะได้ผลดี เพราะมีทั้งการแสดงให้เห็น การอภิปราย ประกอบการซักถามว่าจะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างไร เป็นการช่วยให้นักเรียนสามารถปฏิบัติงานที่ตนไม่เคยทำมาก่อนได้ โดยปกติครูจะเป็นผู้แสดงให้เห็นนักเรียนดู เช่น สาธิตการวาดเส้น สาธิตการผสมสี สาธิตการนวดดิน สาธิตการใช้เลื่อยไฟฟ้า สาธิตการสาน ฯลฯ และเมื่อครูสาธิตเสร็จแล้ว ครูต้องให้นักเรียนทดลองปฏิบัติตามที่ครูแสดงเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจแจ่มแจ้งดีขึ้น การสอนแบบสาธิตนั้นสามารถนำไปใช้กับการสอนได้ทุกระดับชั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทเรียนที่ครูกำหนด

3. วิธีสอนศิลปะแบบอภิปราย

เป็นวิธีการสอนศิลปะที่เปิดโอกาสให้นักเรียน ฝึกการฟัง พูด แก้ปัญหา แสดง ความคิดเห็นออกมาอย่างชัดเจน เป็นการส่งเสริมประสบการณ์ การสอนศิลปะแบบอภิปรายจึงมิใช่การเน้นที่ข้อคิดเห็นข้อยุติเท่านั้นแต่คำนึงถึงกระบวนการทั้งหมดของการอภิปรายที่สังคมยอมรับ การสอนศิลปะแบบอภิปรายจึงเหมาะสมกับการสอน ในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา

4. วิธีสอนศิลปะแบบกำหนดงาน

เป็นวิธีการสอนที่นำมาใช้กับนักเรียนที่มีความรู้ความสามารถและทักษะพื้นฐานอย่างพอเพียงแล้ว จึงสมควรนำมาใช้กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรืออุดมศึกษา เพราะนักเรียนมีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องจักร และวัสดุต่าง ๆ มาจากชั้นมัธยมต้นแล้ว

5. วิธีสอนศิลปะแบบปฏิบัติการ

เป็นวิธีสอนที่ให้นักเรียน ปฏิบัติงานในโรงงานหรือทดลองในห้องทดลอง วิธีการสอนแบบปฏิบัติการ กำเนิดมาจากการศึกษาค้นคว้า ด้วยวิธีทดลองในสาขาวิทยาศาสตร์ ต่อมาก็ได้มีการนำมาใช้ในการสอนวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาศิลปะ ศิลปะปฏิบัติ เพราะเป็นการเน้นทางทักษะที่จะให้เห็น เข้าใจ สัมผัสและปฏิบัติได้ซึ่งเหมาะกับการสอนวิชาศิลปะในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา

6. วิธีสอนศิลปะแบบโครงการ

คือวิธีสอนที่มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนนำปัญหาตามสภาพความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน มาวางแผนโครงการแก้ปัญหา จึงเหมาะกับการสอน ในระดับมัธยมและอุดมศึกษา เพราะเป็นโครงการ ใช้วัสดุในการสร้างงานศิลปะให้เป็นผลสำเร็จ โดยครูและนักเรียนร่วมกันเลือกโครงการ ที่จะทำ นักเรียนจะเป็นผู้วางแผนโครงการและทำกิจกรรมด้วยตนเอง (อุบล ตูจินดา, 2532)

สำหรับบรรยากาศที่เหมาะสมในการเรียนการสอนศิลปะ นวลลออ ทินานนท์ (2542a) ได้เสนอไว้ว่า

บรรยากาศในการเรียนการสอนศิลปะในที่นี้คือสภาพที่เอื้อต่อการเรียนศิลปะของเด็ก ทำให้เด็กเกิด ความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เด็กสามารถจะได้ทั้งความรู้และความสุข เพลิดเพลินใจในการเรียนวิชาศิลปะ การจัดบรรยากาศในการเรียนการสอน มีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึง ดังนี้

1. **สถานที่** หมายถึง ลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน เพราะเป็นสถานที่ที่นักเรียนต้องใช้ การจัด ห้องเรียนศิลปะจึงมีความสำคัญต่อการเรียน ซึ่งควรคำนึงถึง

- ขนาดของห้องเรียนควรมีความพอเหมาะกับความจำเป็นของนักเรียนและเหมาะสมกับการที่ครู สามารถดูแลการปฏิบัติงานของนักเรียนได้ หากห้องเรียนมีขนาดที่ไม่พอเหมาะ จะทำให้ไม่ สะดวกกับการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้กับเด็กทุกคนอย่างเสมอภาค
- กรณีเป็นห้องปฏิบัติการ ควรมีการจัดสัดส่วนของพื้นที่ให้ใช้ประโยชน์สะดวกและสะอาด ที่สุด ไม่ว่าจะเป็นส่วนที่ใช้ปฏิบัติการ อย่างล้างมือ บอร์ดติดผลงาน เป็นต้น
- การจัดห้องเรียนในรูปแบบการสอนที่ต่างกัน สามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนศิลปะได้ นักเรียนจะไม่รู้สึกเบื่อ การจัดห้องเรียนศิลปะไม่จำเป็นว่าครูต้องจัดให้นักเรียนหันหน้าเข้า หาด้านดำทั้งชั้นเรียน ในบางครั้งครูอาจจัดโต๊ะเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ให้นักเรียนได้ปฏิบัติงาน ร่วมกันหรืออภิปรายร่วมกันในลักษณะกลุ่มย่อย ถ้าเป็นการอภิปรายกลุ่มใหญ่หรือมีการ สาธิตให้นักเรียนดูทั้งชั้นครูอาจใช้วิธีจัดโต๊ะเรียนเป็นรูปเกือกม้าหรือตัวยู (U) เด็กก็จะรู้สึก กระตือรือร้น ได้เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียน รู้สึกว่าศิลปะไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อ

- มุมเจ้าความสนใจ ครูควรจัดแบ่งพื้นที่ไว้เพื่อการสนับสนุนบรรยากาศทางศิลปะ เช่น มุมแสดงผลงานของเด็ก ข้าวคราวความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เด็กควรรู้ และมุมเหล่านี้หากนักเรียนจัดเวรกันเป็นผู้ทำกิจกรรมนี้เอง ก็จะมีคุณค่าต่อการเรียนศิลปะโดยตรง
- สภาพแวดล้อม เช่น แสงสว่าง การถ่ายเทอากาศ สภาพของห้อง ควรมีแสงเพียงพอต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่นการจดคำบรรยายของครู การปฏิบัติภาระบายสี ออกแบบห้องที่มีแสงสว่างเพียงพอจะทำให้เกิดผลดีในด้านการเห็น ต้องมีประตูหน้าต่างให้พอเหมาะกับความขนาดของห้องให้ผู้เรียนไม่รู้สึกอึดอัด ร้อนอบอ้าว อาจติดพัดลมเพื่อให้ห้องเย็นสบาย ไม่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้

2.วัสดุ อุปกรณ์

- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน อาจเป็นวัสดุสิ้นเปลือง เช่น กระดาษสี พู่กัน สีโปสเตอร์ ดินน้ำมัน เป็นต้น รวมถึงเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น มีด กรรไกร เครื่องมือปั้น เป็นต้น ห้องเรียนแต่ละห้องควรได้สะสมวัสดุอุปกรณ์ไว้ประจำห้อง นอกจากนี้การหาวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ ตัวนักเรียนอาจมีส่วนช่วยกันในการหามาสะสมไว้เป็นของส่วนกลาง เช่น วัสดุเหลือใช้ ประเภทกล่องหรือภาชนะ เช่น ขวด เศษกระดาษสี แกนกระดาษเพื่อเวลาปฏิบัติงาน เพราะส่วนใหญ่แล้วการที่ครูสั่งให้นักเรียนนำของมา เช่นการทำศิลปะประดิษฐ์ จะพบว่าเกิดปัญหา คือ ไม่มีวัสดุที่ครูสั่ง เด็กไม่สามารถหาอุปกรณ์ได้ จึงควรหาอธิบายที่จะให้เด็กในชั้นช่วยกันนำของมาสะสมไว้ตั้งแต่ต้นเทอม และครูก็ช่วยหาสมทบด้วย
- วัสดุภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ชั้น ตู้เก็บของ ควรให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เพราะเด็กในวัยที่ต่างกัน ขนาดของศีรษะก็ต่างกัน ผู้เรียนจะต้องอยู่ในท่าที่เป็นปกติ เคลื่อนไหวสะดวก โต๊ะและเก้าอี้ที่เหมาะสมกับวัยของเด็กก็จะทำให้สามารถทำงานได้อย่างราบรื่น สำหรับชั้นวางของหรือตู้เก็บของ ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ห้องเรียนดูมีระเบียบ เพราะการใช้ห้องอาจไม่ได้ใช้เฉพาะวิชาศิลปะเพียงอย่างเดียว อุปกรณ์ทางศิลปะจึงต้องมีที่เก็บมีให้ดูรกสายตา

3.ครูผู้สอน

- ครูควรให้เด็กได้มีเสรีภาพในการแสดงออก การมีเสรีภาพในที่นี้หมายถึงความคิดในการแสดงออกที่ไร้ขอบเขตในการแสดงออก การถ่ายทอดทางศิลปะไม่ใช่เสรีภาพอันจะเป็นการรบกวนผู้อื่นในการปฏิบัติงาน การทำงานศิลปะของเด็กควรเป็นการแสดงด้วยความคิดของเด็กเอง ครูผู้สอนควรมีส่วนในการช่วยให้เด็กได้แสดงออก แต่ไม่ใช่ชี้นำให้เด็กทำงานแบบครู ให้เด็กกล้าคิดและตัดสินใจด้วยตนเองและครูไม่ควรใช้วิธีเผด็จการสั่งให้เด็กทำด้วยการกำหนดผลสำเร็จอย่างตายตัว
- ครูควรพยายามดูแลการทำงานของเด็กละเอียด สม่ำเสมอ ให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าตนต่างก็เป็นส่วนหนึ่งของสังคมห้องเรียน ไม่ควรให้ความสนใจกับเด็กที่เก่งเพียงกลุ่มเดียว ควรเหลียวแลกับเด็กที่อ่อนเช่นเดียวกัน ไม่ว่าเด็กจะเก่งหรืออ่อน ครูควรให้ความยุติธรรมใกล้เคียง เพื่อให้เด็กรู้สึกมีความเชื่อมั่นในตนเอง

- ควรให้เด็กได้ภาคภูมิใจกับผลงานของตนเอง ให้เขาได้แก้ปัญหาในงานด้วยตัวเอง ครูไม่ควรแก้ไขงานให้เด็ก แต่ครูควรชี้แนะด้วยประสบการณ์และการเห็นของครูที่มีมากกว่าเด็ก
- ควรให้มีบรรยากาศระหว่างครูกับนักเรียนมีความเป็นกันเอง ทำตนเป็นที่พึ่งของเด็กได้ช่วยเหลือเมื่อเด็กมีปัญหา ให้กำลังใจเมื่อเด็กไม่ยอมทำงานศิลปะ
- ครูควรเคารพต่อการทำงานและผลงานของเด็ก สร้างความภาคภูมิใจให้กับเด็ก ไม่มีท่าทีหรือคำพูดที่สื่อว่าเด็กทำงานใช้ไม่ได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะทำได้ไม่ดี อย่างไรก็ตามครูก็ยอมรับอย่างเต็มใจ ครูสามารถจะสะท้อนให้เด็กเห็นถึงความบกพร่องของตนเอง ในลักษณะของการตีเพื่อก่อ ไม่ใช่ตีเพื่อทำลาย เช่นการช่วยการวิพากษ์วิจารณ์งานของเด็กในห้องและครูช่วยชี้ทางกว้าง ๆ ให้
- ครูควรส่งเสริมให้เด็กสามารถทำให้สิ่งที่ทำได้ตามความสามารถของตนเอง ไม่ใช่วิธีหักโหมให้เด็กทำงานที่ยากเกินไป อย่างหวังผลกับคนงานที่เลอเลิศเกินวุฒิภาวะของเด็ก เพราะรังแต่จะสร้างความคับข้องใจให้กับเด็ก ถ้ายังไม่ถึงวัยที่เขาจะทำได้
- ควรส่งเสริมให้เด็กเป็นคนกล้าแสดงออกทั้งการพูดและการกระทำ การที่เด็กกล้าแสดงความคิดเห็น จะทำให้ครูเข้าใจเด็กมากขึ้น ใครเขาเป็นผู้มีเหตุผลและความเชื่อมั่นไปพร้อมกัน
- ควรนำผลงานของเด็กมาจัดกันติดบอร์ด เพื่อความภาคภูมิใจในตัวเขาเองที่สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ และได้รับการยอมรับ มิใช่เลือกเฉพาะเด็กเก่งในห้องที่เพียงไม่กี่คนเท่านั้น
- กระบวนการเรียนการสอนของครู ควรมีขั้นตอนที่เหมาะสม พยายามหาวิธีสอนที่สร้างความสนใจผู้เรียนบ้าง ครูไม่ควรใช้วิธีสอนอยู่วิธีเดียว ครูควรให้เด็กมีโอกาสไปศึกษานอกสถานที่บ้าง สถานที่ที่เด็กควรไปศึกษาวิชาศิลปะเช่นพิพิธภัณฑ์ การจัดแสดงผลงานศิลปะตามสถานที่ต่าง ๆ โบราณสถาน เป็นต้น
- ระเบียบในห้องเรียน ครูควรตกลงกับเด็กไว้ก่อนว่าเด็กสามารถมีเสรีภาพได้เพียงใด ระหว่างการปฏิบัติงาน ซึ่งครูก็ควรเข้าใจถึงธรรมชาติของเด็กในการเรียนศิลปะว่าเป็นวิชาที่ช่วยผ่อนคลาย เด็กจะรู้สึกมีอิสระในอิริยาบถต่าง ๆ ซึ่งครูก็ไม่ควรปล่อยปละละเลยให้เด็กปฏิบัติงานกันอย่างสนุกสนานจนไร้ขอบเขตซึ่งจะเป็นการรบกวนความสงบของห้องเรียนอื่น ครูจึงควรต้องตกลงกับเด็กไว้ก่อนล่วงหน้าว่าจะต้องปฏิบัติตามเช่นไร และจะมีมาตรการอย่างไรแก่ผู้ที่ฝ่าฝืน ควรตกลงกับเด็กให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นกันทั้งชั้นเรียน จะเป็นการทำให้ห้องเรียนมีบรรยากาศการเรียนที่ดีและมีวินัยในชั้นเรียนด้วย (นวลลออ ทินานนท์, 2542a)

ด้านการวางแผนการสอน โดยเฉพาะทางศิลปศึกษานั้น เกษร ธิตะจारी (2543) ได้อธิบายองค์ประกอบไว้ดังนี้

การวางแผนการสอน ประกอบด้วย จุดมุ่งหมาย เนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอนและการประเมินผลที่ชัดเจน นอกจากนั้น ครูจำเป็นจะต้องมีเทคนิคการสอนเฉพาะ เพื่อให้การเรียนรู้การสอนไม่น่าเบื่อหน่าย

จุดมุ่งหมาย เป็นการกำหนดทิศทางของการสอนและเงื่อนไขที่ผู้สอนคาดว่าจะให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องใดและสามารถทำงานได้มากน้อยเพียงใด

เนื้อหา คือสาระสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

กิจกรรม เป็นภารกิจของผู้สอนที่จะต้องกำหนดให้ผู้เรียนทำ เป็นการฝึกทักษะและเป็นการประเมินผลของผู้สอนว่านักเรียนเข้าใจเนื้อหาเล็กน้อยเพียงใดในกิจกรรมนั้น ๆ และกิจกรรมนั้น ๆ ต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่ได้สอน นอกจากนั้นกิจกรรมยังเป็นตัวกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้แสดงออกถึงความเข้าใจในบทเรียน กิจกรรมจึงจัดเป็นส่วนหนึ่งของการสอนที่มีความสำคัญยิ่ง กิจกรรมของผู้เรียนก็ต้องตั้งใจเรียนและปฏิบัติตามกิจกรรมตามที่คุณสอนมอบให้

สื่อการสอน เป็นสิ่งที่ครูใช้ประกอบการสอน เพื่อให้บทเรียนน่าสนใจ เข้าใจง่ายขึ้นและทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น เป็นภารกิจหลักของครูผู้สอนศิลปศึกษาที่จะต้องทำก่อนสอน การสร้างสื่อประกอบการสอนของผู้สอนยังแสดงออกให้เห็นถึงการได้วางแผนการสอนของผู้สอนและช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจในการสอนยิ่งขึ้น

การประเมินผล เป็นกิจกรรมอันสำคัญของผู้สอนที่จะประเมินคุณภาพการทำงานของทางผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งผู้สอนจำเป็นจะต้องกำหนดการประเมินผลให้ชัดเจน ให้ผู้เรียนรับรู้ว่าจะมีการประเมินอะไรบ้างและประเมินอย่างไร เพื่อผู้เรียนจะได้ปฏิบัติได้ถูกต้องและการประเมินผลจะต้องสอดคล้องตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ (เกษร ธิตะจาวี, 2543)

ทั้งนี้ ในด้านการประเมินผลงานศิลปะ ศรียา นิยมธรรม (2545) ได้กล่าวว่า

งานศิลปะนั้นแสดงออกถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะสร้างขึ้นโดยที่บุคคลนำการรับรู้ ความประทับใจมาสร้างเป็นผลงาน จึงเป็นไปได้ยากที่จะทำให้ผลงานที่สร้างมานั้นจะอยู่ในลักษณะหรือรูปแบบเดียวกัน แม้ว่าจะได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดียวกันก็ตาม เนื่องจากงานศิลปะนั้นแสดงออกถึงเจตคติและการรับรู้ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะบุคคล แม้ผู้เรียนแต่ละคนจะมีอายุเท่ากัน ทว่าทักษะในการใช้มือและการรับรู้ของแต่ละคนก็ไม่เหมือนกัน ดังนั้นการแสดงผลงานทางศิลปะจึงจะมีความแตกต่างกันตามประสบการณ์ของแต่ละคนด้วย

การประเมินผลงานทางศิลปะนั้น ควรมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการต่อไป มากกว่าจะทำให้ผู้เรียนหมดกำลังใจ การวิจารณ์ผลงานที่ดีนั้น ย่อมทำให้เจ้าของผลงานมองเห็นตัวเองได้ดีกว่าการได้รับการตำหนิ ทั้งนี้ ผู้สอนจะต้องมีความเข้าใจในตัวผู้เรียน มีความรู้ทางจิตวิทยา

พัฒนาการ ทราบถึงทักษะและความสามารถ รวมถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก การวัดและประเมินผลการทางศิลปะจึงควรมุ่งวัดระดับความก้าวหน้าที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นผลดีต่อผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนจะได้ทราบว่าตนเองมีทักษะและความสามารถและมีความถนัด รวมถึงจะสามารถแก้ไขปรับปรุงในด้านใดบ้าง ผู้สอนเองก็สามารถปรับปรุงการสอนให้ดีขึ้น ตามวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ได้ (ศรียา นิยมธรรม, 2545)

จะเห็นได้ว่า การถ่ายทอดความรู้มีความสำคัญ โดยเฉพาะการถ่ายทอดความรู้จากผู้รู้และผู้เชี่ยวชาญ และต้องคำนึงถึงองค์ประกอบและหลักการต่าง ๆ จึงจะทำให้การถ่ายทอดความรู้นั้นมีประสิทธิภาพและเกิดผลดีต่อผู้รับ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและรวบรวมงานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการถ่ายทอดความรู้ ในประเด็นที่ผู้วิจัยตั้งจุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้าไว้นั้น ยังไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนี้โดยตรง เอกสารและงานวิจัยที่พบจะเป็นข้อมูลที่สัมพันธ์บางส่วน อาทิ งานศึกษาด้านการถ่ายทอดความรู้ของบุคคลผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ งานศึกษาด้านการเรียนการสอน งานศึกษาด้านกระบวนการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานการวาดการ์ตูน และงานศึกษาด้านประวัติของการ์ตูนและนักวาดการ์ตูนในประเทศไทย

ในด้านงานศึกษาด้านการถ่ายทอดความรู้ของบุคคลผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ นั้น พบว่า คำเพชร แสงสุริย์ (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง “ศึกษาการถ่ายทอดความรู้ทางศิลปะของศิลปินแห่งชาติ ชลูด นิ่มเสมอ” มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาการถ่ายทอดความรู้ทางศิลปะของศิลปินแห่งชาติ ศาสตราจารย์เกียรติคุณชลูด นิ่มเสมอ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการตีความ สร้างข้อสรุปแบบอุปนัยและนำเสนอเป็นความเรียง ผลการวิจัยพบว่า 1. ด้านการถ่ายทอดความรู้ทางศิลปะ เป็นวิธีสอนแบบปลายเปิด สอนเป็นรายบุคคล เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 2. ด้านวัตถุประสงค์การเรียนการสอน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสดงออกทางแนวความคิดและความสามารถตามความถนัดในการถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของผลงานที่สื่อสารแนวความคิดของตนเองได้ สามารถเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับศาสตร์ต่าง ๆ รวมถึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกความเป็นไทย รู้จักและหวงแหนศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดกของชาติ 3. ด้านเนื้อหาวิชา เนื้อหาวิชาส่วนใหญ่ที่เรียนสามารถนำไปแก้ไขปัญหาขณะปฏิบัติงาน สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร โดยพัฒนาและปรับปรุงให้สอดคล้องกับยุคสมัยอยู่เสมอ มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย

และบูรณาการศิลปะไทยประเพณีแบบดั้งเดิมกับศิลปะแบบตะวันตกให้เป็นลักษณะแบบร่วมสมัย และเป็นสากล 4. ด้านสื่อการเรียนการสอน มีเทคนิค วิธีการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์และผู้เรียน 5. ด้านการวัดและประเมินผล ใช้การวัดและประเมินผลแบบที่ร่วมกับคณาจารย์ 6. ด้านสถานที่เรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก มีการจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ตามลักษณะของเนื้อหาการเรียน เช่น ใช้ห้องสตูดิโอเพื่อปฏิบัติงานทางทัศนศิลป์ นอกจากนั้นยังมีการศึกษานอกสถานที่ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเพื่อเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ

จากงานศึกษาชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางการศึกษาบุคคล แนวทางการสร้างแบบสัมภาษณ์ และกรอบแนวคิดสำหรับการสร้างเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

สำหรับงานศึกษาที่กล่าวถึงงานศึกษาด้านการเรียนการสอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการวาดการ์ตูนนั้น พบว่า มุณี ธานี (2551) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง “การพัฒนาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องการเขียนการ์ตูนประกอบนิทาน สำหรับเด็กชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องการเขียนการ์ตูนประกอบนิทานสำหรับเด็ก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับก่อนเรียนโดยใช้หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองหลักสูตร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 30 คน จากโรงเรียนไร่ใต้ประชาคม จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย (1) แบบสอบถามหลักสูตรเพิ่มเติมกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (2) หลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งมีค่าความยากง่ายระหว่าง .39-.78 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .22-.70 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .83 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยความเหมาะสม และค่าดัชนีความสอดคล้องของหลักสูตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t ผลการวิจัยพบว่า 1) หลักสูตรมีส่วนประกอบที่เหมาะสมในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับมาก และมีค่าดัชนีความสอดคล้องในระดับ 1.0 2) หลักสูตรมีประสิทธิภาพ 88.06/85.87 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการใช้หลักสูตรสูงกว่าก่อนใช้หลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วีระ มณีนะพร (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจาก

เส้นโครงร่างพื้นฐาน สองแบบให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E1 /E2) คือ แบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการดูจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีดและแบบเรขาคณิต 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการดูจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีดกับแบบเรขาคณิต 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพและภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยกลุ่มทดลอง 1 เรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพ การดูจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีด จำนวน 15 คน กลุ่มทดลอง 2 เรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการดูจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบเรขาคณิต จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะทั้งสองแบบ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการดูจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน สองแบบ เท่ากับ 82.60/80.95 ประกอบด้วย: แบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการดูจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีดมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.50/80.40 และแบบเรขาคณิตมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.71/81.48 2) ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะทั้ง 2 แบบ ค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการดูจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีดกับแบบเรขาคณิต ค่าเฉลี่ยหลังเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้แบบฝึกทั้งสองแบบโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง (2548) ได้ทำการศึกษา เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการวาดการ์ตูนเรื่องเบื้องต้น สำหรับ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3” โดยการสร้างเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์และหาประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีเนื้อหา 3 ส่วน ได้แก่ 1)อุปกรณ์เบื้องต้นที่ใช้ในการวาดการ์ตูนเรื่องและวิธีใช้อย่างถูกวิธี 2) หลักการวาดตัวละคร และฉาก 3)การวางสตอรี่บอร์ดและการทำต้นฉบับจริง โดยกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 48 คน ผลการศึกษาพบว่าบทเรียนได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก มีคุณภาพด้านเทคนิคอยู่ในระดับดี และประสิทธิภาพอยู่ในระดับ 87.18/83.62

สำหรับงานศึกษากลุ่มนี้ มักจะเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยเป็นการทดสอบประสิทธิภาพของหลักสูตร แบบฝึก สื่อการสอน และวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน กระทำในบริบทของการศึกษาในระบบ โดยเฉพาะการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา ทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูล

เกี่ยวกับลำดับ ขั้นตอน วิธีการสอน ซึ่งจะได้นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเฉพาะข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์ ทั้งนี้ งานศึกษาของธิดารัตน์ เป็นงานที่มีลักษณะต่างจากการวาดการ์ตูนโดยทั่วไป กล่าวคือ เป็นการวาดการ์ตูนเรื่อง ในขณะที่งานศึกษาต่าง ๆ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนมักเน้นการ์ตูนในแง่มุมของการวาดภาพเป็นหลัก ซึ่งมีเนื้อหาในงานศึกษาของธิดารัตน์ใกล้เคียงกับการสร้างผลงานการ์ตูนจริง โดยครอบคลุมถึงประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญ อีกทั้งลำดับเนื้อหาที่กำหนดในบทเรียน ล้วนแต่เป็นเรื่องพื้นฐานที่จำเป็นต่อการวาดการ์ตูนเรื่อง จากงานศึกษาชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถจัดลำดับเนื้อหาที่จำเป็นทราบถึงองค์ประกอบสำคัญในการวาดการ์ตูน ศัพท์เฉพาะที่สำคัญซึ่งใช้ในการอธิบายขั้นตอนรวมถึงวิธีการวัดและประเมินผลเกี่ยวกับการวาดการ์ตูนเรื่องพอสังเขป ซึ่งจะนำไปพัฒนาสู่การทำความเข้าใจกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่อง สามารถวางเค้าโครงคำถามและพัฒนาเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลได้รอบด้าน รวมถึงทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้รวบรวมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

งานที่ศึกษาด้านกระบวนการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานการวาดการ์ตูนนั้น พบว่า ญัฐมา ติยะเงิน (2548) ได้ศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน” โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษากลวิธีการนำเสนอเนื้อหาและการดำเนินเรื่องในการ์ตูนนิยายภาพของนักเขียนการ์ตูนไทย พ.ศ. 2470 - ปัจจุบัน 2) เพื่อศึกษาถึงรูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูน ในการ์ตูนนิยายภาพของนักเขียนการ์ตูนไทย พ.ศ. 2470 - ปัจจุบัน 3) เพื่อศึกษาถึงเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานของนักเขียนการ์ตูนไทย พ.ศ. 2470 - ปัจจุบัน และ 4) เพื่อศึกษาถึงเหตุปัจจัยต่าง ๆ และแนวโน้มที่มีผลกระทบต่อกระบวนการสร้างสรรค์งานของนักเขียนการ์ตูนไทยในอดีตและปัจจุบัน โดยในขอบเขตของการศึกษาได้แบ่งช่วงเวลาเป็น 3 ยุค คือ 1) ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2470 - 2500) 2) ยุคกลาง (พ.ศ. 2500 - 2530) และ 3) ยุคปัจจุบัน (พ.ศ. 2530 - ปัจจุบัน) โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตัวอย่างผลงานการ์ตูนนิยายภาพและการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย โดยวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอภาพ วิเคราะห์เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์และวิเคราะห์การสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ผลการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องนับเป็นสาระสำคัญอย่างหนึ่งของการ์ตูนนิยายภาพและสามารถจัดว่าเป็นวรรณกรรมชนิดหนึ่ง โครงเรื่องหรือเนื้อเรื่องในการสร้างผลงานจะมาจากเรื่องจินตนาการ และเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การนำเสนอเนื้อหาทั้ง 3 ยุคสมัย สามารถแบ่งออกได้ 10 ประเภท ได้แก่ แนวบู๊, แนวตลก แนวกีฬา, แนวสยองขวัญ-ระทึกขวัญ, แนวโรแมนติก, แนวแฟนตาซี, แนววิทยาศาสตร์, แนวชีวิตจริง, แนวเสียดสี-ล้อเลียนและการ์ตูนประวัติศาสตร์ การดำเนินเรื่องจะเรียงลำดับเหตุการณ์ แบ่งเป็น การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องและการปิดเรื่องการ

ออกแบบตัวละคร ฉากและสถานที่อาศัยองค์ประกอบมูลฐานของศิลปะ (Elements of Arts) มาใช้สร้างสรรค์ขึ้น การจัดองค์ประกอบภาพ ต้องคำนึงถึงขอบเขตของภาพโดยรวม เทคนิค และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของนักเขียนการ์ตูนนิยายภาพไทย สามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะ ได้แก่ เทคนิคที่แสดงลักษณะความเรียบง่าย เทคนิคที่แสดงลักษณะพื้นผิวและเทคนิคผสม สัญลักษณ์ที่ใช้มี 2 ประเภท คือ สัญลักษณ์ตามแบบแผนและสัญลักษณ์ส่วนตัว โดยหลักการเขียนการ์ตูนนิยายภาพต้องมีความเข้าใจและความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาในเรื่องที่ต้องการจะเขียน และต้องมีความรู้พื้นฐานในการเขียนการ์ตูนเป็นสำคัญ

งานศึกษาชิ้นนี้เป็นงานศึกษาการ์ตูนที่วิเคราะห์ในแง่การสร้างสรรค์ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ องค์ประกอบต่าง ๆ ของการ์ตูนได้ครอบคลุม และทำการวิเคราะห์ผลงานในองค์ประกอบต่าง ๆ อาทิ รูปแบบและลักษณะของภาพการ์ตูน อิทธิพลที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิธีการ ใช้มูลฐานของศิลปะ (Elements of Arts) การจัดองค์ประกอบศิลป์ การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้าง ผลงานของและได้วิเคราะห์เทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูน จากงานศึกษาชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบรายละเอียดที่สำคัญในองค์ประกอบของการสร้างสรรค์การ์ตูน รวมถึงแนวโน้ม ของการ์ตูนแต่ละช่วงเวลาทั้ง 3 ยุคที่ปรากฏในงานวิจัย

นатыา เทียงมิตร (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่อง ของ องอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ” โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) ศึกษา ที่มาและความสำคัญของโครงสร้างการ์ตูนช่อง รูปแบบวิธีการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่อง ขององอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ และ 2) เพื่อวิเคราะห์รูปแบบวิธีการ วาดและการเล่าเรื่องในงานการ์ตูนช่ององอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้เทคนิคการวิเคราะห์เชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูนตาม แนวทางทฤษฎีของสกอตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud) โดยใช้ผลงานของนักวาดการ์ตูน แต่ละคนมาทำการวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า 1) รูปแบบวิธีการวาดเป็นเครื่องมือที่สำคัญ ในการแสดงออกทางความคิด โดยใช้ตัวละครเป็นสื่อกลางระหว่างผู้วาดกับผู้อ่าน สามารถสื่อสาร กับผู้อ่านด้วยการทำให้ภาพและเรื่องราวมีความเรียบง่าย 2) การเชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูน พบว่า นักวาดการ์ตูนทั้ง 3 คนใช้รูปแบบการเชื่อมต่อช่องทั้ง 5 รูปแบบเช่นเดียวกัน ได้แก่ 1. ใช้รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวให้เข้าใจและติดตามได้ง่าย 2. ใช้รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมเล่าเรื่องเพื่อกำหนดอารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่านทำให้ผู้อ่านมีส่วนร่วม กับตัวละครมากขึ้น 3. ใช้รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นเล่าเรื่องเพื่อสร้างความเคลื่อนไหว ภายในช่องทำให้ผู้อ่านคล้อยตามและสนุกมากขึ้น 4. ใช้รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเล่าเรื่องเพื่อ

เพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์ให้กับผู้อ่านทำให้ผู้อ่านก็จะได้รับประสบการณ์การรับรู้ที่หลากหลาย และ 5. ใช้รูปแบบฉากสู่ฉากเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดช่วงเวลาของเหตุการณ์และสถานที่ภายในฉาก ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจลำดับเหตุการณ์ได้ง่ายขึ้น โดยได้สรุปว่า นักวาดการ์ตูนทั้ง 3 คน มีรูปแบบและแนวทางการสร้างสรรค์ตามแนวทางตะวันออกอย่างชัดเจน เน้นวิธีการวาดและการออกแบบตัวละครอย่างเรียบง่ายด้วยการใช้ลายเส้นสร้างความสมจริงให้กับตัวละคร ใช้รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการเล่าเรื่องเพื่อให้ง่ายต่อการถ่ายทอดและผู้อ่านสามารถเข้าใจและติดตามได้ง่าย

งานศึกษาของชิ้นนี้เป็นงานศึกษาการ์ตูนที่วิเคราะห์โดยใช้แนวคิดที่เป็นทฤษฎีทางการ์ตูนมาอธิบายโดยเฉพาะ จึงสามารถวิเคราะห์แง่มุมของรูปแบบการวาดและการเล่าเรื่องของความเป็นการ์ตูนช่องได้อย่างละเอียดและสอดคล้องกับธรรมชาติของความเป็นการ์ตูน จากงานศึกษาชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบรายละเอียดที่สำคัญในองค์ประกอบของการ์ตูนช่อง ซึ่งเป็นการ์ตูนรูปแบบหนึ่งที่นักวาดการ์ตูนไทยสร้างสรรค์อย่างแพร่หลาย

งานที่ศึกษาด้านกระบวนการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานการวาดการ์ตูนนั้น มักใช้กระบวนการวิเคราะห์ผลงานโดยอาศัยหลักการที่สำคัญทางศิลปะและทฤษฎีทางการ์ตูนมาอธิบาย ทำให้ผู้วิจัยทราบสาระสำคัญขององค์ประกอบของการสร้างสรรค์การ์ตูน พัฒนาการของกระบวนการสร้างสรรค์ รวมถึงแนวโน้มของเอกลักษณ์ในผลงานนักวาดการ์ตูนที่นำมาศึกษา

งานศึกษาด้านประวัติของการ์ตูนและนักวาดการ์ตูนในประเทศไทยนั้น พบว่า ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร (2561) ได้เรียบเรียงหนังสือ “140 ปี การ์ตูนเมืองไทย (ประวัติและตำนาน พ.ศ. 2417-2557)” โดยได้อธิบายความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทย ผู้เขียนได้เริ่มต้นโดยอธิบายคำและความหมายของการ์ตูน จากนั้นจึงอธิบายความเป็นมาของคำในบริบทของตะวันตกที่เริ่มใช้คำนี้เป็นพื้นที่แรก จากนั้นจึงอธิบายประวัติของการ์ตูนในประเทศไทยโดยลำดับตามระยะเวลาทางประวัติศาสตร์เป็นหลัก มีการระบุชื่อ ประวัติและผลงานชิ้นสำคัญของนักวาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียง และได้อธิบายพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงของการ์ตูนในประเทศไทยในแต่ละช่วงเวลา การลำดับเนื้อหาแต่ละบทอาศัยมิติทางเวลาและความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญเป็นตัวกำหนด อีกทั้งได้กล่าวถึงบริบทบริบททางสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ ทั้งในด้านประวัติศาสตร์การเมืองและเศรษฐกิจ ซึ่งส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อความเปลี่ยนแปลงของวงการการ์ตูนในประเทศไทย ทั้งนี้ งานชิ้นนี้ได้อธิบายการ์ตูนหลากหลายประเภทที่มีในสังคมไทย อาทิ การ์ตูนในสื่อสิ่งพิมพ์ การ์ตูนอนิเมชัน รวมถึงการ์ตูนจากต่างประเทศที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยด้วย

งานชิ้นนี้ ได้ให้รายละเอียดต่าง ๆ ในด้านประวัติของการ์ตูนโดยคู่ขนานไปกับระยะเวลาทางประวัติศาสตร์ และได้อธิบายบริบทแวดล้อมในแต่ละช่วงเวลา รวมถึงรวบรวมรายนามของนักวาดการ์ตูนและผลงานชิ้นสำคัญ ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลข้างต้นไปทำความเข้าใจบริบทของการ์ตูนที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น ๆ และรายนามของนักวาดการ์ตูนที่ปรากฏสามารถนำไปใช้เพื่อคัดกรองนักวาดการ์ตูนที่จะเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้

สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศนั้น พบว่า เคธี จี จอห์นสัน (2017) ได้ศึกษาเรื่อง "พัฒนาการความคิดทางการวาดการ์ตูน : ประวัติศาสตร์ ทฤษฎี ประโยชน์และปฏิบัติการสร้างหนังสือการ์ตูนในทางทัศนศิลป์ศึกษา" การศึกษานี้ได้อธิบายว่าเหตุใดจึงควรสอนการเขียนการ์ตูนในชั้นเรียนวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ การสอบถามผู้เชี่ยวชาญงานวิจัยทางด้านพัฒนาการเด็กและการวิเคราะห์แนวทางการสอน โดยจอห์นสันได้สืบค้นประวัติศาสตร์ของการ์ตูนในสหรัฐอเมริกาจากจุดเริ่มต้นในช่วงที่ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ จากด้านการเคลื่อนไหวเพื่อต่อต้านการ์ตูนในช่วงทศวรรษที่ 1950 และแง่มุมของทางร้านค้าที่การ์ตูนที่เป็นที่นิยมของผู้ชายในช่วงทศวรรษที่ 1970 รวมถึงการนำเข้าการ์ตูนญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษที่ 1990 โดยได้ใช้กรณีศึกษาผ่านมุมมองของผู้ศึกษาเอง ซึ่งผ่านประสบการณ์ในช่วงทศวรรษที่ 1990-2000 ซึ่งการศึกษานี้ชี้ให้เห็นความสำคัญของงานวรรณกรรมในด้านการศึกษาว่าความสามารถในการอ่านนั้นไม่ได้จำเป็นเพียงแค่สำหรับเป้าหมายในการอ่านหนังสือเท่านั้น แต่เพื่อให้มีความเข้าใจสถานการณ์ของโลกปัจจุบันด้วย ผลงานศึกษาชี้ให้เห็นว่าเด็กชายชอบ ในปัจจุบันนั้น ไม่ได้รับการดูแลและยังถูกละเลยจากทางโรงเรียนของพวกเขาเองด้วย ซึ่งระบบทางการศึกษาและเนื้อหาทางวรรณกรรมที่อยู่นั้นเอื้อประโยชน์ให้กับเด็กที่มีประสบการณ์ในการอยู่ร่วมกับเด็กส่วนใหญ่ จากนั้น งานศึกษาชิ้นนี้ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของการผสมผสานระหว่างภาพกับคำพูด และวิธีการที่ส่งผลต่อจุดแข็งและความสามารถของเด็กชายชอบ งานศึกษาชิ้นนี้ได้สรุปว่า ผลการเรียนรู้ของตัวอย่างหลักสูตรและวิธีการวาดการ์ตูนสามารถขยายผลไปใช้งานได้ นอกจากนี้ข้อสรุปอื่น ๆ ในงานศึกษาชิ้นนี้ระบุว่า หนังสือการ์ตูน (Comic books) นั้นแตกต่างไปจากงานศิลปะทั่วไป เพราะเป็นสื่อที่เป็นที่นิยมและเข้าถึงได้ง่ายและหนังสือการ์ตูน เป็นสื่อที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้อ่าน โดยธรรมชาติแล้ว เด็กเป็นนักเล่าเรื่อง ภาษาของการเขียนการ์ตูนสามารถใช้ประโยชน์จากจุดแข็งนี้ได้ เด็ก ๆ สามารถสร้างพื้นที่แสดงตัวตนและการตอบโต้และสำรวจความเป็นจริงของตนเองผ่านการ์ตูน การวาดการ์ตูนนั้นเปิดโอกาสที่น่าตื่นเต้นสำหรับความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ และการ์ตูนสามารถเป็นส่วนหนึ่งในชั้นเรียนวิชาทัศนศิลป์ได้

ไคท์ลินน์ ชิกมอนต์ (2019) ได้ศึกษาเรื่อง "การวาดภาพอนิเมะในฐานะการบำบัดข้ามวัฒนธรรมและนิสัยต่อต้านของเด็กสาวในครอบครัวอุปถัมภ์" งานศึกษานี้อธิบายว่าเด็กสาวในระบบครอบครัวอุปถัมภ์มักถูกเข้าใจผิด ได้รับการปฏิบัติอย่างไม่เหมาะสม และถูกมองในแง่ลบ รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงนโยบายต่างๆ ทางสังคมของรัฐบาล ที่ทำให้สถิติในการเลี้ยงดูเด็กเพศหญิงมีความเสี่ยงสูงมากยิ่งขึ้นที่จะเข้าไปเกี่ยวข้องกับระบบการพิจารณาคดี หลักสูตรต่าง ๆ เช่น หลักสูตรศิลปะเชิงองค์รวม (Holistic Arts Based Program - HAP) มีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสอนให้เด็กและวัยรุ่นที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ต้องเผชิญการสูญเสีย ถูกทอดทิ้งรวมถึงการได้รับบาดเจ็บทางจิตใจ สามารถกลับมาสู่สภาพชีวิตที่ปกติได้ โดยงานชิ้นนี้ได้ศึกษาจากกลุ่มวัยรุ่นหญิงจากระบบอุปการะที่เข้าร่วมหลักสูตร HAP เพื่อค้นหาข้อมูลเชิงลึกโดยใช้อนิเมะในฐานะกระบวนการบำบัด ผ่านการวิเคราะห์ถ้อยคำและวิธีการทางจิตวิเคราะห์ โดยติดตามความแตกต่างระหว่างงานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอนิเมะ หลังจากเข้าร่วมหลักสูตร HAP เปรียบเทียบกับงานศิลปะที่สร้างจากกิจกรรมอนิเมะ โดยกระบวนการทางอนิเมะนี้ช่วยให้สามารถบำบัดแก้ไขอดีตของพวกเขา สร้างกระบวนการตระหนักรู้ตนเอง การใช้อนิเมะข้ามวัฒนธรรมได้ทำหน้าที่เป็นช่องทางสำหรับบำบัดการต่อต้านและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ผลการศึกษาในต่างประเทศ พบว่า การ์ตูนมีความสำคัญต่อเด็ก ทั้งในฐานะสิ่งที่ส่งเสริมความคิดและจินตนาการ รวมถึงช่วยในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เด็กพบเจอ และเสนอแนวทางการใช้การ์ตูนในบริบทต่าง ๆ ทั้งการเรียนการสอนในชั้นเรียนและการใช้เพื่อการบำบัดด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) เป็นนักวาดการ์ตูนไทยที่มีผลงานเผยแพร่และมีประสบการณ์ถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูนของตนเอง จำนวน 8 คน โดยเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบบเจาะจง มีขั้นตอนในการคัดเลือกดังนี้

1.1 ผู้วิจัยสืบค้นข้อมูลของนักวาดการ์ตูนไทยที่สร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ จากเอกสาร หนังสือ บทสัมภาษณ์ งานวิจัยและแหล่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

1.2 ผู้วิจัยคัดเลือกนักวาดการ์ตูนไทยที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกตามคุณสมบัติ ดังนี้ 1) มีประสบการณ์วาดการ์ตูน 10 ปีขึ้นไป 2) มีประสบการณ์ในการถ่ายทอดความรู้ อาทิ การสอนในชั้นเรียนของสถานศึกษา การเป็นวิทยากรในกิจกรรมการอบรม การเผยแพร่ความรู้ในการวาดการ์ตูนของตนเองในสื่อต่าง ๆ และ 3) ผลงานมีความโดดเด่น เช่น มีความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์ผลงานและได้รับการเผยแพร่ในวงกว้าง หรือ ได้รับรางวัลจากในประเทศหรือต่างประเทศ หรือ ได้รับการกล่าวถึงในเอกสาร หนังสือหรืองานค้นคว้าทางด้านการการ์ตูนในประเทศไทย โดยมีรายชื่อดังนี้

กลุ่มนักวาดการ์ตูนที่มีผลงานก่อนปี พ.ศ. 2540

สมบัติ คิวฮก

เรืองศักดิ์ ดวงพลา

สละ นาคบำรุง

ณรงค์ จรุงธรรมโชติ

กลุ่มนักवादการ์ตูนที่มีผลงานหลังปี พ.ศ. 2540 – ปัจจุบัน

สุทธิชาติ ศรภักยานิช

วีระชัย ดวงพลา

ไทรภัก ศุภวัฒนา

ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์

2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การรวบรวมเอกสาร โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย หนังสือ บทความ บทสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่เคยเผยแพร่เพื่อนำไปเป็นแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการวาดการ์ตูน

2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Work) โดยศึกษาข้อมูลในเชิงคุณภาพ (Qualitative Approach) โดยการรวบรวมข้อมูลวิธีการดังนี้

2.1 การสัมภาษณ์ (Interview) โดยสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญถึงกระบวนการถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูน

2.2 การสังเกต (Observation) โดยสังเกตวิธีการ กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนที่ยังมีบทบาทถ่ายทอดความรู้ในปัจจุบัน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสัมภาษณ์ ใช้สำหรับสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยมีตั้งเกณฑ์คำถามที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูน กำหนดให้มีประเด็นดังต่อไปนี้

- 1) ประวัติส่วนตัว
- 2) การสร้างสรรค์ผลงาน
- 3) จุดประสงค์และโอกาสในการถ่ายทอดความรู้
- 4) เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน
- 5) กระบวนการถ่ายทอดความรู้
- 6) การประเมินผล
- 7) ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้
- 8) ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

2. แบบสังเกต ใช้สำหรับโดยสังเกตวิธีการ กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ยังมีบทบาทถ่ายทอดความรู้ในปัจจุบัน กำหนดให้มีประเด็นดังต่อไปนี้

- 1) การนำเข้าสู่การเรียนรู้
- 2) การดำเนินการสอน
- 3) การสรุป

4. การสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสัมภาษณ์และการสังเกต
3. สร้างแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต
4. นำเครื่องมือที่สร้างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงให้เหมาะสม จากนั้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต
5. ปรับปรุงเครื่องมือที่สร้างตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

5. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย เป็นการวิจัยโดยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากข้อมูลที่เผยแพร่ในรูปแบบเอกสาร การสัมภาษณ์และการสังเกตการสอนมาเรียบเรียงแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Description Analysis)

6. ข้อจำกัดในการวิจัย

เนื่องจากช่วงระยะเวลาที่ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นช่วงเวลาที่เกิดการแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 ทำให้การสังเกตการณ์สอนนั้นทำได้เพียงบางส่วนเท่านั้น และการสัมภาษณ์ในบางโอกาสจำเป็นต้องใช้การสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การสังเกตการสอน รวมถึงข้อมูลอื่น ๆ ในรูปแบบเอกสาร เพื่ออธิบายตามจุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า โดยผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอการวิเคราะห์ทั้งหมด 2 ส่วน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ข้อมูลด้านการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนรายบุคคล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา

1. ข้อมูลด้านการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนรายบุคคล

การนำเสนอข้อมูลด้านการถ่ายทอดความรู้ จะระบุข้อมูลเป็นรายบุคคล โดยนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

1. โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้
2. แนวคิดในการสอน
3. เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน
4. กระบวนการถ่ายทอดความรู้
5. ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้
6. ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

1. สมบัติ คิ้วฮก

สมบัติ คิ้วฮก (เกิด พ.ศ. 2499) นักวาดการ์ตูนชาวไทย มีความชื่นชอบการวาดภาพตั้งแต่เยาว์วัย ได้ศึกษากการวาดภาพเบื้องต้นจากโรงภาพยนตร์ โดยเป็นลูกมือคอยช่วยงานต่าง ๆ สำเร็จการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต ทางด้านเครื่องรัก จากวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเพาะช่าง เมื่อสำเร็จการศึกษาได้สอบบรรจุเข้ารับราชการเป็นครูที่โรงเรียนวัดน้อยใน กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ประมาณ 5 ปี ระหว่างนั้นได้เขียนหนังสือภาพส่งประกวดและมีผู้สนใจซื้อผลงานตีพิมพ์ ต่อมาได้ขอลาออกจากราชการ โดยได้ทำงานที่สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชระยะหนึ่ง ภายหลังได้ขอกลับเข้ารับราชการอีกครั้ง โดยได้บรรจุกลับ

เข้ารับราชการในตำแหน่งนักวิชาการช่างศิลป์ สังกัดศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน ภาคใต้ จังหวัดสงขลา ในเวลาต่อมา ได้โอนย้ายมาปฏิบัติหน้าที่ในศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา กรุงเทพฯ ปัจจุบันเป็นข้าราชการบำนาญ

สร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนและมีผลงานภาพประกอบอย่างต่อเนื่อง รางวัลที่ได้รับ เช่น รางวัลชมเชยรักลูกอวอร์ด จากผลงาน “ความเอื้ออาทรแห่งท้องทะเล” “พืชพรรณที่เมตตา” “คุณหมอต้วน้อย” รูปแบบของผลงานมักจะเป็นภาพการ์ตูนที่สวยงามมีสีสันสดใส เน้นการวาดภาพสัตว์ต่าง ๆ มีเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

ประสบการณ์ในการถ่ายทอดความรู้ เช่น วิทยากรค่ายการ์ตูนของสมาคมการ์ตูนไทย วิทยากรของสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก ตลอดจนการรับเชิญเป็นวิทยากรให้กับหน่วยงานต่าง ๆ อาทิ โรงเรียน หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน นอกจากนี้ ยังได้เผยแพร่ความรู้ในสื่อสิ่งพิมพ์ โดยสอดแทรกอยู่ในหนังสือที่ตนเองเขียนอีกด้วย

ในช่วงที่ศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานนั้น ศึกษาจากผลงานการ์ตูนที่หลากหลายทั้งจากต่างประเทศและไทย เช่น การ์ตูนของวอลต์ ดิสนีย์ Marvel และ DC แฟรงค์ ฟราเซ็ตตา (Frank Frazetta) โมเอะ นากาตะ (Moe Nagata) สำหรับนักวาดการ์ตูนและศิลปินไทยที่ศึกษา เช่น จุก เบี้ยวสกุล ราช เลอสรวง โอม รัชเวทย์ เหม เวชกร ประยูร จรรย์วรางษ์ ปยุต เงากระจ่าง รวมถึงผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง เช่น จักรพันธ์ โปษยะภฤษ โดยอธิบายวิธีการฝึกฝนการวาดการ์ตูนของตนเองไว้ดังนี้

...ดูเยอะ ๆ คือตอนแรกเราจะลอกเลียนแบบก่อน พอลอกไปแล้วมันจะเป็น อี้ย อันนี้ไม่ใช่ อันนี้น่าจะเป็นอย่างนี้ ตามันเล็กไป ตาใหญ่ หรือตามันใหญ่ไป ตาเล็ก อันนี้ เราชอบอ้วน ๆ เราไม่ชอบผอม ๆ เราชอบสั้น แต่เราไม่ชอบสั้น คือพอเราลอก ๆ ไปบ๊บบบี้มันจะเริ่มเป็นตัวของตัวเองขึ้นมา ที่นี้เขาบอกว่า สมัยก่อน เขาบอก อย่าไปลอก หัด อย่าไปลอกนะเดี๋ยวมันจะติด ไม่ใช่หรอก ลอกเพื่อให้เกิดความเคยชิน ฝึกตากับมือให้มันประสานกัน... พอเราสามารถรู้ Basic พื้นฐานตรงนี้เสร็จแล้วเราไปประยุกต์ได้ ตอนหลังเมื่อเรารู้จริงแล้วอะ คือเราจะไม่เขียนแบบเดิมแล้ว เราจะต้องกระเถิบ ๆ ขึ้นไปนะ ถ้าคนพัฒนานะ มันจะเริ่มคลี่คลาย เริ่มแตกหน่อออกไปละ... (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

1.1 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

โอกาสถ่ายทอดความรู้มาจากการได้รับเชิญให้เป็นวิทยากรในโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ หลังจากทีผลงานได้รับการเผยแพร่จนเป็นที่รู้จักและมีผู้แนะนำให้เข้าไปถ่ายทอดหรือร่วมกิจกรรม โดยได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงาน ทั้งในส่วน of ภาครัฐ ภาคเอกชนและโรงเรียน

สอนเนี่ยมาเริ่ม เริ่มแก้ตัวแล้วนะ ก็ประมาณ ตอนนั้นอายุประมาณ 30 กว่า พี่เซีย (ศักดิ์ แซ่เอี้ยว) เขาก็ชวนไปสอนค่ายการ์ตูนละ ในช่วงนั้น กลุ่มช่วงที่คลุกคลีกับกลุ่มการ์ตูนนี้เราจะไปทำกิจกรรมเรื่อย ๆ ...จะมีสอนให้กับศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย... อันนี้ก็ปีนึงสองครั้งอะ ช่วงปิดเทอมอะ ไปสอนช่วงปิดเทอม แล้วก็มีของค่ายเซเวน ของ CP ALL ที่บ้านผู้หว่าน อันนี้ก็เกือบทุกปี... ก็มีประปรายนะ บางทีผมก็ไปเป็นวิทยากรโรงเรียนต่าง ๆ เขาก็เชิญมาให้ไปสอน มันเกิน 10 ครั้ง 20-30 ครั้ง (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

1.2 แนวคิดในการสอน

สมบัติ คิ้วฮก กล่าวว่า ในการสอนนั้นต้องทราบว่าคุณเรียนเป็นใคร และเนื้อหาใดมีความเหมาะสมกับวัยหรือความสนใจของผู้เรียน เนื้อหาและขั้นตอนนั้นไม่ควรจะซับซ้อนเกินไป ควรให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ และเหมาะสมกับพื้นฐานความรู้และทักษะที่ผู้เรียนมีมาก่อน บรรยายภาคในการเรียนควรผ่อนคลาย และควรส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างผลงานที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นจากการแนะแนวทาง ไม่ควรแสดงความคิดเห็นที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกที่ไม่ดีต่อการเรียน

ตอนแรกเราต้องดูก่อนว่าเราสอนใคร สอนเด็กเราก็จะเตรียมเนื้อหาพื้นฐานสำหรับเด็กที่ไม่ ไม่ยากเกินไป ไข่มะ ถ้าเป็นเด็กวัยรุ่นเราก็ต้องเปลี่ยนอีกสไตล์หนึ่ง ก็ แนวมันจะอะไรหน่อยนะ ถ้าเป็นผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่บางทีเราจะสอนพื้นฐาน คือบางทีครูไปสอนครูเนี่ยเขาไม่มีพื้นฐานศิลปะ แล้วก็เอารูปทรงเรขาคณิตมาสอนเขา คือให้เขาเห็นว่า เออ มันง่ายนะ เขาสามารถไปวาดเองได้นะ แล้วเอาตัวเลขมาเขียนเป็นหน้า เป็นตัวการ์ตูนได้ เอาเครื่องหมายถูก เครื่องหมายผิด มาเป็นหน้าตัวการ์ตูนได้ เอาสระ ก.ไก่ ข.ไข่ อะไรมา ทำเป็นหน้าตัวการ์ตูนได้ ให้เค้ามีความรู้สึกว่ามันไม่ยาก เสร็จแล้วก็บอกวิธีเค้าว่า ทำยังไง อันนี้คือสำหรับครูหรือคนที่อีกระดับหนึ่งที่เขาไม่เคยมีพื้นฐานทางด้านศิลปะมาก่อน แต่ให้เค้าเหมือนอยากจะทำ ...ถ้าเราไป อู๋ย ทำไมไม่เขียนเหมือนครูอะไรอย่างนี้ ไม่ได้ ต้องปล่อยอิสระเค้า เพราะบางทีเราไม่รู้เค้าบอกว่า อาจจะขึ้นนี้ เค้าดีที่สุดแล้วนะ สวยที่สุดแล้ว แต่ว่า เราต้องอย่างเงี้ยะ แต่ว่าถ้าหนูใส่ตรงนี้ไปอีกนิดนึงมันจะสวยกว่านั้นนะ อะไรพวกเนี้ยะ คือต้องรู้จักทะลอมให้มัน ให้เค้ามีความสุข ไม่ใช่ เขาเกลียดไปเลยอะ เค้าไม่ยอมมาเรียน เนี่ย ก็ต้องดูผู้เรียนเป็นหลัก (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

ทั้งนี้ การทราบพื้นฐานของผู้เรียน ก็มีความสำคัญ ซึ่งจะสามารถนำไปปรับวิธีสอนให้เหมาะสมได้ด้วย

บางทีก่อน ๆ มันมีกลยุทธ์อย่างหนึ่งคือ คือเราต้องการดูศักยภาพเด็กเนี่ย เราจะให้เขาเขียนคาแรคเตอร์ มาคนละตัวก่อน ให้กระดาษแจก A4 คนละแผ่น เขียนคาแรคเตอร์ที่ตัวเองชอบที่สุดหนึ่ง เราจะได้เห็นว่าเขาชอบแบบไหน ลายเส้นเขาเป็นยังไง ความสมบูรณ์ของภาพเป็นไง เด็กคนนี้มีพื้นฐานมัย ได้เห็นตรงนี้ อันนี้คือจุดแรก ต่อไปเราจะได้จี้จุดถูก หรือคุณครูเขียนมาเลย การ์ตูนที่คุณครูอยากเขียน ห้ามลอก ห้ามลอกนะ ไม่ต้องเปิดมือถืออะไร เขียนไปตามที่นึกได้ เราจะได้รู้พื้นฐาน คนนี้มี ไม่มี แล้วเราจะได้จี้จุดถูก สอนถูก (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

ในระหว่างการสอน การสาธิตมีความสำคัญมาก เพราะทำให้ผู้เรียนได้เห็นวิธีการและสามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

ส่วนมากจะทำให้ดู คือสิ่งที่น่าประทับใจที่สุด เพราะเขาจะได้เห็น เออ มันเขียนอย่างนี้นี่หว่า ลองดูอย่างนี้ ถ้าลงน้ำอย่างนี้มันจะซึมลงมาอย่างนี้ อย่างอื่นจะเป็นชาร์ทภาพนิ่งมันก็ไม่อย่างนั้นนะ การเขียนสดนี้มันทำให้ตื่นเต้น เขียนจริงนะ เกิดความอยากเขียน สร้างแรงบันดาลใจได้เยอะกว่า ถ้าไปดูภาพนิ่ง นี่น้ำของศิลปินนั่นเขียน มันก็เฉย ๆ นะ ไซ่มะ แต่ถ้า อู๋ เขียนให้ดู ปาดนั่นให้ดู เนี่ยเห็นไหม สีสันซึมมาอย่างเงี้ย อู๋หุ มันซึมอย่างนี้เว้ย นะ ตื่นเต้นกว่า สะสะ ทำของจริงนะ เขียนจริงให้ดูอะ (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

นอกจากนี้ การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน ก็เป็นแนวทางหนึ่งที่ใช้ในการสอน และความสนุกสนานนี้ต้องเป็นไปในทางเดียวกันกับเรื่องที่สอนด้วย

...ก็ เอบุคลิก งานที่เขาเขียนมาแซวเล่นบ้าง หรือว่า อ่า จะให้คนอื่นวิจารณ์ แล้วเราเอาตรงนี้มาเสริม นิด ๆ หน่อย ๆ แต่ ไม่ทำให้เขาดูน่าอาย คือไม่ทำให้เจ้าของผลงานดูอับอายขายขี้หน้าอะไรพวกเนี่ยะ เออ ตรงนี้สวยน่าเนี่ย เหมือนโน่นน่า อะไรเงี้ย ใครว่าไง คนอื่นว่าไบบ้างก็เหมือนกับเป็นการสร้างบรรยากาศ ให้ทุกคนดูเป็นกันเอง... แต่เราพูดแบบว่าบรรยากาศไม่ใช่เคร่งเครียดนะ พูดบรรยากาศแบบตลก ไปเรื่อย ๆ คือสอน ผมสอนแบบบรรยากาศสนุก ไปกฮา แต่ได้ความรู้ (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

ในกรณีที่เห็นว่าผู้เรียนพบปัญหา ก็จะทำให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขผลงานด้วย

ทำให้เค้าดู หรือว่าบอกเค้า แก่จุด หรือว่า อย่างที่ว่าเนี่ยการจัดภาพอะไรเนี่ยเราต้องแนะวิธีการ คือ เค้าจบการอบรมเราเนี่ยเค้าสามารถจะแก้ไขความผิดพลาดของเขาได้... (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

นอกจากนี้ การให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงบวกและการให้กำลังใจนั้นเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผลงานของตนเองอย่างต่อเนื่อง

...ก็บอกว่าดีแล้ว แต่ว่าต้องศึกษาอีก มันในสายตาของเราตอนนี้ เราอาจว่ามันสุดยอดที่สุดแล้ว แต่จริง ๆ เนี่ย ยังพัฒนาไปได้อีก อาจจะคลี่คลายไปอีกทางหนึ่งได้ หรืออาจจะเจอแนวทางใหม่ ที่มัน มันเปลี่ยนแปลงจากตรงนั้นไปได้ ไม่จำเป็นว่าต้องยึดอยู่กับแบบนี้ คุณอาจจะเขียนในแบบหนึ่งก็ได้ แต่ยังมีคุณสมบัติอยู่ คือไม่ใช่ว่าเดี๋ยวก็หลงตัวเอง ฉันเขียนอย่างนี้ตลอด เพราะฉันไม่ต้องไปพัฒนาอะไรแล้ว คือบอกว่า ไอ้ที่คุณทำนะมันยัง สวยแล้วละ สูงแล้วละ แต่มันยังไม่สุด มันยังสูงสุดได้อีก ต่อยอดไปได้อีก อาจจะต่อยอดในเรื่องการวางภาพ การใช้เส้น การใช้สี การวางโครงเรื่อง อะไรพวกนี้ยะ คุณสามารถพัฒนาต่อไป ให้มันดีกว่านี้ได้อีก อย่าไปหยุด คือเหมือนให้เขาสานต่อ โอ้ย ดีแล้ว ไม่ต้องไปทำอะไรแล้ว ไม่ได้ เด็กมันก็จะ เอ้อ กูไม่ต้องทำอะไรแล้ว ไซ้ไหม เพราะฉันต้องพูด ให้มันต่อยอด เสริม เสริมพลังให้เขาทำต่อ อย่าไปหยุด หยุดเมื่อไหร่ก็แป๊กอยู่ตรงนั้น (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

1.3 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

สมบัติ คิ้วฮก เห็นว่า องค์ความรู้พื้นฐานทางศิลปะที่สำคัญในการวาดการ์ตูน ได้แก่ การวาดเส้น (Drawing) บนกระดาษ ทักษะการร่างค่าน้ำหนักระดับต่าง ๆ และการสร้างรูปทรงพื้นฐาน รวมถึงความรู้เรื่องทฤษฎีสี ความรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ การค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง รวมถึงคาแรคเตอร์ ฉากและการสร้างแบบร่างผลงานเบื้องต้น

...คุณต้อง drawing เป็นก่อน คุณต้องกำหนดน้ำหนักขาวดำได้ ขาวดำจากที่เจดละ จากอ่อนไปจนกระทั่งเข้ม 7 เจด 8 เจด คุณต้องหัดไล่น้ำหนักก่อน ก่อนที่คุณจะเขียนสีน้ำเป็น คุณต้องใช้สีเดียว ไล่น้ำหนักจากอ่อนไปหาเข้มได้ที่โมโนโครม คุณถึงจะมาเล่นสีหลาย ๆ สีได้ ...คุณต้องรู้เรื่องทฤษฎีสีตรงไหนตรงข้าม แม้สีคืออะไร สีขั้นที่ 2 คืออะไร สีขั้นที่ 3 คืออะไร ถ้าเราพื้นฐานพวกนี้ต่อไป เวลาเราลงสีเราสามารถกลมทอนสีร้อนสีเย็นได้ ใช้เปอร์เซ็นต์ของมันในการบ่งบอกสถานะของกลางวันกลางคืน อารมณ์โกรธ อารมณ์เกลียด อารมณ์รัก อารมณ์โง่โง่ได้ โดยใช้สีเป็นตัวกำหนด... (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

1.4 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

การนำเข้าสู่บทเรียน

เริ่มต้นจากเนื้อหาพื้นฐาน จากนั้นจึงเสริม เติม ปรับแต่งองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อให้การสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

อย่างการ์ตูนเราก็จะ อย่างที่ว่าเป็นเราจะเริ่มจากรูปทรงเรขาคณิตก่อน รูปทรงง่าย ๆ อาจจะไม่เป็นรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงของธรรมชาติ รูปทรงของใบไม้ รูปทรงของก้อนหิน รูปทรงของก้อนเมฆ แล้ว ลองใส่หน้าตาให้มันซิ อ้อ พอสอนอย่างนี้บ๊อบ อาจจะผูกเรื่องราวให้มันเป็นเรื่อง ให้มันสนุกขึ้น แล้วแต่จินตนาการแต่ละคน อันนี้เราก็จะได้เรื่องราวที่แปลกออกไปละ ... เป็นภาพ แล้วใส่เรื่องราวเข้าไป (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

วิธีสอน

เน้นการสาธิตวิธีการสร้างผลงานและมีสื่อประกอบการสอน เช่น ต้นฉบับผลงานของตนเอง ภาพสำเนาตัวอย่างผลงานการ์ตูน ระหว่างผู้เรียนปฏิบัติงานก็จะสังเกตการปฏิบัติงานของผู้เรียนด้วย หากผู้เรียนประสบปัญหาหรือต้องการคำแนะนำก็จะแนะแนวทางปรับปรุงที่เหมาะสม

...อาจจะมีตัวอย่างให้เค้าดู สาธิตให้เค้าดูว่าทำยังไง อย่างสมมุติลงสีเนี่ย ลงสีให้มัน Harmony กัน ให้มันกลมกลืนกัน ทำไง เรายังต้องทำให้เค้าดู ทำให้เขาดู เขียนเส้นให้มันตรง มันยังงี้ เขียนเส้นอย่างนี้สวย ไม่สวย ลักษณะของเส้นที่สวย ไม่สวย ดี ไม่ดี เป็นไง (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

...เดินดู ให้คำแนะนำ บางทีเขาก็ถาม อาจารย์ ตรงนี้ตามันได้ไหม แขนตรงนี้เป็นไง บางทีเค้าเขียนมือเขียนอะไรอย่างนี้ไม่ได้ เรายังบอกเทคนิคง่าย ๆ ให้เค้าไป วาดวงกลมก่อน แล้ววาดเป็นนิ้วหัวแม่มือ นิ้วกลาง นิ้วก้อย อย่าเพิ่งไปใส่รายละเอียด รายละเอียดให้มันดูว่ามันกำมันแบ มันหุบยังงี้ เขียนเท้าเป็นไง เขียนเสื้อผ้าเป็นไง บางเป็นจุดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ เขาไม่ได้สังเกตจริง ๆ ...แต่ไม่ใช่เขียนจนยุ่งยาก คือแบบ เทคนิคง่าย ๆ ให้เค้า ให้เค้าไปต่อยอด (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

สำหรับการปรับปรุงผลงานของผู้เรียนนั้น จะไม่แก้ไขลงในผลงานของผู้เรียนโดยตรง แต่จะสาธิตบนพื้นที่อื่นให้ผู้เรียนได้เห็นขั้นตอนการวาด

เขียนข้างนอก ให้เขาเขียนเอง ... อย่าไปแก้งานเค้า ให้เค้าแกเอง เราก็หา เข้า ๆ เอากระดาษมา
เดี่ยวครูเขียนให้ดู... (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

การวิจารณ์

การวิจารณ์จะเสนอแนะสิ่งที่ต้องแก้ไขโดยตรง โดยเฉพาะจุดสำคัญที่ต้องการความ
สม่ำเสมอในผลงาน รวมถึงใช้ประสบการณ์ที่เคยสร้างผลงานแนะนำวิธีการป้องกันปัญหา
ที่จะเกิดขึ้นด้วยหากผลงานนั้นต้องนำไปตีพิมพ์

...เราจะวิจารณ์แล้วก็เสนอแนะเลย สมมุติบางคนทำกรอบเส้นไม่ตรง กรอบไม่เท่ากัน ตัดเส้น
อ่า ภายในเล่มเดี๋ยวนี้ ใช้ปากกาที่ตัดเส้นไก่อกรอบ บอลลูนนะ คนละเบอร์อย่างหน้า 1 ใช้เบอร์ 5 หน้า
2 ใช้เบอร์ 7 หน้า 3 ใช้เบอร์ 3 อะไรเงี้ย ไก่อจุด จุดอย่างเงี้ยะ คือจุดที่เขาไม่ได้คำนึง บางทีเราก็บอกเค้า
หรือบางที การเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ที่มันเป็น 2 หน้าอย่างเงี้ยะ ถ้าเราไปจัดภาพอยู่
ตรงกลางคนเขียนต้อง... เอาอยู่ตรงกลางระหว่างสองหน้าเลย พอเวลาเขาเข้าเล่มมันจะยุบลงไป
เพราะเงี้ยวิธีแก้ก็คือให้เขียนหนักไปซ้ายหรือขวา... (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม
2563)

การประเมินผล

ใช้วิธีการเลือกผลงานแล้วเรียงลำดับคุณภาพ โดยใช้โจทย์ที่กำหนดเป็นเกณฑ์พิจารณา

อ้อ เคยมี ให้เขาทำผลงานแล้วก็มาคัด Rate คิดให้รางวัลเงี้ยะ สมมุติว่า 5 รางวัลเราก็เอางานทุกคน
มากอง แล้วดูที่มันเด่นขึ้นมาดูตรงตามคำสั่งที่เราว่า สมมุติว่าใช้สีเดียวทำให้เกิดน้ำหนัก
สร้างคาแรคเตอร์โดยใช้สีเดียว เราก็จะรู้ว่าเค้า เค้าสร้างในหน้ากระดาษนี้เค้าจัดภาพดีไหม
ใช้สีถูกต้องหรือเปล่า รูปทรงเป็นไง สวยงามกว่าเพื่อนมั๊ย ก็แยกออกมา 1 2 3 4 งาน ใช้วิธีคัดทั้งหมด
เอามาเรียงเลย มาวาง (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

สื่อการสอน

จะนำภาพผลงานไปให้ผู้เรียนดู ทั้งในลักษณะของสำเนาและไฟล์รูปภาพ รวมถึงต้นฉบับ
ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วย

1.5 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

ปัญหาที่พบ เป็นในลักษณะของผู้เรียนที่ยึดติดกับแบบอย่างผลงานที่ชื่นชอบทำให้
ไม่แสดงออกถึงความสนใจในการเรียนและความพร้อมที่จะรับความรู้

เจอผู้เรียนที่ล้น ล้นแก้วแล้ว ล้นแก้วแล้วคือจะเจอกับเด็กแหละที่... เขาจะยึดติดกับศิลปินคนนั้นคนนี้ เขาจะต้องเขียนที่เหมือนคนนั้นคนนี้ แล้วจะไม่ยอมรับอันอื่น เราพูดไปเขาไม่ฟังหรอก... แต่งานเขาไม่ได้เป็นอย่างนั้น... ต้องเขียนเส้นแบบเค้า เขียนตาแบบนั้น เขียนผมแบบนั้น เสื้อผ้าต้องเป็นแบบนั้น ฉะนั้นไม่รับอะไรไทย ๆ ฉะนั้นไม่เอา ฉะนั้นเป็นคนนี้ อันนี้เราก็กังๆ บางทีเราก็กังไปฝืนไปนั้นไม่ได้ คือ ถ้าเราไปแรงกับเค้าไปแข่งกับเค้าเนี่ย บางทีมันก็กระทบกันทั้งหมด ก็ต้องปล่อยเค้า แต่ว่าแล้วแต่เค้าจะรับไม่รับ ...แต่เราก็กังเหมือนกับว่าเราทำหน้าที่ของเราดีที่สุดคือ เราสอนในส่วนของเราอะ ให้เค้ารู้ว่ามันเป็นอย่างนั้นนะ ...ถึงมันจะไม่ใช่วิเศษหนักหนา แต่คุณก็ได้เพิ่มมาบ้างแหละ ...ก็เหมือนกับว่า โอเค ให้เค้ามาแสดงฝีมือ แต่ว่า เราคิดในใจว่า อย่างน้อย เค้าก็จะได้ยินที่เราพูดไปบ้างแหละเนาะว่ามันอย่างนั้น ๆ เพราะเราไม่ได้ไป ไปปิดกั้น ไปตะคอก ไปยึดยึด ...เราต้องนึกถึงคนส่วนใหญ่ ...เค้าฟังได้รับแค่ไหน เราถ่ายทอดแล้ว เค้าจะรับได้มากแค่ไหนก็แล้วแต่ตัวเค้าแล้วละ เราไปฝืนอะไร มันมีแต่ผลเสีย คือ นึกถึงนักเรียนส่วนใหญ่ แต่ถ้าเกิดเขาเปิดรับขึ้นมา โอเค เราก็ก้อย เสริม แต่จะไปหักห้ามพร้า ไม่ได้ มันยาก ... (สมบัติ คิ้วฮก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 ธันวาคม 2563)

ทั้งนี้ ในด้านสถานที่ สมบัติ คิ้วฮก เสนอว่า สถานที่ โต๊ะ เก้าอี้ ต้องพอเหมาะกับจำนวนของผู้เรียนเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้สะดวก

1.6 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

สมบัติ คิ้วฮก ได้จัดทำเพจรวบรวมผลงานของตนเองเผยแพร่ ซึ่งสามารถเป็นตัวอย่างและแนวทางในการสร้างผลงานได้ และมีบทบาทให้ความรู้ ข้อคิดต่าง ๆ ผ่าน YouTube โดยมีผู้บันทึกและเผยแพร่ไว้

สำหรับการถ่ายทอดความรู้ ของสมบัติคิ้วฮกนั้น มีลักษณะ ใกล้เคียงกับการสอนของครูในระบบโรงเรียน อาจเนื่องมาจากพื้นฐานด้านการศึกษาและประสบการณ์การเป็นครูระยะหนึ่ง ตลอดจนการถ่ายทอดความรู้ ก็มักจะถ่ายทอดความรู้ให้กับเด็กที่อยู่ในช่วงวัยประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาเป็นหลัก

2. สละ นาคบำรุง

สละ นาคบำรุง (เกิด พ.ศ. 2504) นักวาดการ์ตูนและนักเขียนภาพประกอบชาวไทย สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาศิลปหัตถกรรม จากวิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา และประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาพาณิชยศิลป์ จากวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาวิทยาเขตเพาะช่าง เมื่อสำเร็จการศึกษาได้เข้าร่วมทำงานกับกลุ่มเบญจรงค์ ได้ประสบการณ์ใน

การเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงทักษะต่าง ๆ นอกเหนือจากการสร้างผลงานด้วย โดยสร้างสรรค์ผลงานในหลากหลายรูปแบบ อาทิ ภาพประกอบ การ์ตูนเรื่อง การ์ตูนความรู้ ภาพการ์ตูนล้อ

ผลงานที่มีชื่อเสียง เช่น การ์ตูนชุดประวัติศาสตร์ไทย รูปแบบของผลงาน มีลักษณะที่แสดงท่าทางเคลื่อนไหว เน้นความครบถ้วนของเนื้อหาและมีรายละเอียดด้านองค์ประกอบของภาพที่ประณีต

เริ่มแรกในการศึกษานั้น ศึกษาจากงานศิลปะที่อยู่ใกล้ตัว และได้พัฒนาฝีมือในช่วงที่เข้าไปทำงานร่วมกับกลุ่มเบญจรงค์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่ประกอบด้วยนักวาดภาพประกอบและนักวาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในช่วงเวลานั้น

ศึกษาจริง ๆ ก็ศึกษาจาก จากทุกสื่อทุกสิ่งที่มีอยู่ในมือ สมัยก่อน มีแค่หนังสือ แล้วเราก็ฝึกจากตรงนั้น ตอนที่เราเรียนอยู่ มศ. เนี่ย มศ.1 มศ.2 เดียวนั้น ... ยังไม่เข้าอาชีพวะ เราก็ดูจาก ดูจากโปสเตอร์ หนังสืออะไรพวกนี้เพราะเรามีสื่อแค่นั้น เพราะยุคนั้นมันก็มีอยู่แค่นั้น โปสเตอร์หนังที่ติด ติดบนฝาผนัง โปสเตอร์หนังก็เป็นแรงบันดาลใจหนึ่ง เพราะงานศิลปะเอง งานของ Fine Art จริง ๆ เราเข้าไม่ถึงหรอก มันต้องเข้าไปดูในพิพิธภัณฑ์ เข้าไปดูในสถานที่ที่ ไกลออกไป แต่ โปสเตอร์หนังนะมาอยู่ตรงหน้าเราแล้ว โปสเตอร์หนังจะเป็น อันที่หนึ่งนะ นอกนั้นก็พวกหนังสือการ์ตูน หนังสือการ์ตูน แล้วก็ร้านหนังสือมันมีเราก็ไปยืนดูอะไรอย่างนี้ เป็นไกด์ ให้เรามาดูฝึกเขียนกันไปเรื่อย ๆ ก็ทีละอย่าง มันเจอทีละอย่าง แล้วก็ชอบทีละอย่าง เจอสิ่งนี้เราก็ชอบสิ่งนี้ เรามาดูฝึกสิ่งนี้ก่อน การเขียนการ์ตูนนี้พอผ่านไปมาเจอนักเขียนการ์ตูนอยู่คนนึง ซึ่งต่างออกไป เออ คนเค้ามี มีวิธีแปลกออกไป เราก็ไปไปฝึกจากคนนั้นอีก ไปเรื่อย ๆ จนมาทำงานนะ มัน โดยงานเนี่ย มัน ก็มีคล้าย ๆ มี main ของลายเส้น อย่างเช่นพี่โอมเนี่ยเป็น main ของ ของลายเส้นที่จะลูกค้าซื้อละ เราก็ฝึกฝน เราก็ทำโดยอัตโนมัติ ผ่าน main ลายเส้นอันนั้นของพี่โอม ก็ สไตลเริ่มกลืนเข้าไปในของ ของสไตลของพี่โอมมากขึ้นในยุคในยุคนั้นนะ ยุคที่เราเริ่มเขียน นั่นแหละเป็น เป็นสิ่งที่ตาม ... งานบังคับ งานบังคับอีกแหละ ให้ต้องทำ บางทีเราก็ไม่ได้ เรา เราก็ทำงานตามที่เสร็จนะ ไม่ได้ ไม่ได้คิดอะไรที่จะเป็นตัวของตัวเองมากในตอนนั้นนะ คิดว่าแก้ปัญหาเรื่องงานให้มันจบไป พอทำบ่อย ๆ บ้างก็กลายเป็น กลายเป็นสไตลโดยอัตโนมัติ... แล้วก็ เป็น แหล่งเรียนรู้ที่เราไม่ต้อง ไขว่คว้ามาก เพราะตรงนั้นมีครบ เขียนการ์ตูนช่อง ทำหนังสือ ...เขาทำหมดแล้วละ เราเข้าไปเพียงแต่ว่า ถ้าม ใถ่ถ้าม เออ เรียนรู้ไป ก็ถือว่าตรงนั้นครบวงจร... (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

2.1 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

สำหรับโอกาสการถ่ายทอดความรู้ สละ นาคบำรุง อธิบายว่า เกิดขึ้นเมื่อ ช่วงที่มีการก่อตั้งสมาคมการ์ตูนไทย โดยลักษณะการดำเนินงานจะเป็นไปในรูปแบบของเครือข่าย นอกจากนี้ยังได้มีบทบาทด้านการเป็นวิทยากรถ่ายทอดความรู้ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนด้วย

... เมื่อมีสัปดาห์ แต่ช่วงก่อนหน้านั้นก็ เนี่ย เชิญไป อย่างที่เขาทำค่ายเค้าเชิญไป มีการทำเป็น เครือข่าย เครือข่ายการตูนนะ สถาบันบางสถาบันเขาก็ทำเป็นเครือข่ายการตูน ก็ไปร่วมกัน มีการสอน เล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ไหน ถ้าเกิดมีกิจกรรมวาด Event ด้วยอะไรเงี้ย ก็ทำหมด... (สละ นาคบารุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

2.2 แนวคิดในการสอน

แนวคิดในการสอนนั้น จะเป็นการนำความรู้ที่สั่งสมจากการสร้างผลงานมาถ่ายทอดให้ผู้เรียน มุ่งหวังให้สามารถนำความรู้ไปสร้างเป็นผลงานของตนเองได้ และเห็นว่าโอกาสที่ได้สอนนั้น ก็เป็นการฝึกฝนตนเอง ซึ่งในระยะแรกของการสอนนั้นอาศัยการสังเกตวิธีสอนจากเพื่อนที่จบทาง วิชาครูมาปรับใช้

...ก็คือตอนแรกเราก็ไม่มี ไม่มีความ เข้าใจว่าต้องทำอะไรกับทางด้านเหล่านี้ เรามีความรู้ที่อยู่ในตัวเราก็คพยายามถ่ายทอดความรู้ไปบอกเค้า ไปบอกคนที่ คนที่ เด็ก ๆ ... ซึ่งเราก็ไม่ได้มีวิธี จะสอนหรือ แต่มั่นใจ เอ้อ ... ร่วมกิจกรรม แล้วก็บอกเด็ก ๆ ได้บ้าง สอนเด็ก ๆ ได้บ้าง ตามที่คิดว่าน่าจะมีประโยชน์ อย่างนั้นนะ แต่ช่วงแรกเราก็มั่ว ๆ ไป เพราะเราไม่ได้มี ทักษะที่จะพูดคุยสอนอะไรพวกนั้น แต่ความรู้จะเอาออกมาอย่างมั่นใจยาก ...ก็มั่วไป สอนไปตามที่ทำได้ ... การสื่อสารก็เป็นอีกอย่างหนึ่งที่สำคัญ ก็ทุกครั้งที่มีการทำกิจกรรมก็จะเข้าร่วมทุกครั้งเพื่อจะฝึกฝนตัวเอง ในการสื่อสาร ... จะเอาสิ่งที่เราลองผิดลองถูกไปสอน...ก็นาน กว่าจะสอนกันรู้เรื่อง... (สละ นาคบารุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

2.3 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

สละ นาคบารุง เห็นว่า เนื้อหาพื้นฐานที่ควรรู้ได้แก่ การวาดเส้น รูปร่างและสัดส่วน บุคคล ความรู้ด้านแสงเงา ซึ่งความรู้เหล่านี้ต้องฝึกฝนให้ชำนาญด้วย

วาดการ์ตูนจริง ๆ ก็ ถ้ามีพื้นฐานเรื่องฟิกเกอร์ เรื่องฟิกเกอร์เป็นพื้นฐานไว้ก่อน ความจริงก็ Drawing นั่นนะ Drawing มันจะครอบคลุมถึงแสงเงาด้วย เรื่องการกะระยะของเรา วิธีมองแล้วก็กะระยะ ให้มันแม่นยำ มือกับสมองให้มันแม่นยำ ต้องทำบ่อย ๆ ... สเก็ตช์บ่อย ๆ ฝึกฝนสักพัก ให้มัน มือ ตา สมองเราแม่นยำ หัวสมองอะไรมือทำได้ บางทีมือก็ อะ เขียนทำอะไรอย่างนี้ เหมือนกับที่เราเขียนแล้วมันผิดนะ แต่ว่าไม่รู้ผิดอะไร นั่นแหละ ต้องลงมือเขียนซ้ำ ๆ เขียนซ้ำ ๆ มันก็จะแก้ไขได้... (สละ นาคบารุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ ความรู้อีกส่วนหนึ่งที่สำคัญคือด้านรสนิยม กระแสความนิยมของศิลปะและแฟชั่น ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้

2.4 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

วิธีสอน

เนื้อหาที่มีโอกาสสอนจะเป็นเรื่องของมุมมองของภาพ โดยจะให้การสาธิตควบคู่กับการอธิบาย ชี้ให้เห็นจุดที่ควรสังเกต ข้อควรจำ รวมถึงความรู้สึกที่จะรับรู้ผ่านมุมมองต่าง ๆ

ส่วนมากก็จะเขียน เขียนมุมมอง เรา เราก็จะให้เห็น ส่วนมากจะสอนวิธีคือเขียนภาพด้านข้าง เขียนภาพด้านข้าง 3 รูป วิธีการสอนเรื่องมุมมองนะ ให้เขาเห็นว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมองได้ยังไง ผ่าน ผ่านภาพร่าง เหมือนกันเลย เขียนภาพคน 3 คน ที่ยังไม่บอกลักษณะของมุมมอง 3 ภาพขึ้นมา แล้วก็เริ่มจากภาพที่ ภาพคนมอง ให้เห็นว่า เราต้องคำนึงตรงไหนบ้าง เราก็กำหนดว่าเป็นเส้นขนานนะ เส้นขนานกับพื้นโลกเนี่ย เป็นตัวกำหนดในการเขียนภาพมุม ก็คือว่า เขียนเข้มชัด เขียนอะไร เหล่านี้ ใช้เส้นตรงกำหนดให้รูปร่างคนที่เราเขียนเปล่า ๆ ขึ้นมา ... เมื่อเรากดตัวเองต่ำลงไป ภาพหน้ามองก็จะเห็น เส้นตรงเดิมเนี่ยให้เห็นเส้นโค้งขึ้น โค้งขึ้นทั้งหมดเลยทุกจุด เช่นว่า เส้นเข้มชัด เส้นรองเท่า เส้นที่มันขนาน เกิดเป็นเส้นโค้งขึ้น ก็จะกลายเป็นภาพหน้ามองทันทีเพราะใช้เส้นโค้ง เดิม เส้น ๆ เดิมที่เรากำหนดไว้ ก็กลับกันเช่นภาพนกมอง ก็คือ เส้นโค้ง โค้งขึ้นเป็นโค้งลง เพราะฉะนั้น ภาพ 2 ภาพนี้ก็จะมุมมองที่แตกต่างกันทันที ... ยังไม่ได้พูด Background นะพูดแค่ตัวละคร จะเห็นว่าเราอยู่ต่ำกว่าตัวละคร ถ้าเราเส้นโค้งขึ้น ... อีกอันก็จะเป็นตรงข้ามกัน เราอยู่สูงกว่าตัวละคร อันนั้นจะเป็นเริ่มต้น ก่อนจะไปสู่เนื้อหาว่า ภาพนกมองเนี่ยใน ในมุมมอง มุมแคบเนี่ยเกิดผลอย่างไรต่อความรู้สึกเรา ความรู้สึกที่เราอยู่เหนือตัวละครยังไง เช่นว่าเรารังแกคนอื่น เราก็ใช้ภาพ มุมมองที่เรามองสูงกว่าตัวละคร ... เรากดทับมันนะ รังแกมัน อยู่สูงกว่า เรากำลังทำร้ายมัน เราทุบตี มันหรืออะไรสักอย่าง เราก็แทนภาพนั้นได้ ส่วนภาพหน้ามองก็อีกว่า ตัวละคร ตัวเรา ถูกกดทับอยู่ เราก็แปลความหมายเหมือนที่ตามตำราว่า เราต้อยต่ำกว่าถูกกดทับอยู่ ถูกทำร้าย ทำร้ายเรา ตัวละคร ดูด้นใส่เราอะไรอย่างนี้ ตัวละครที่แทนสายตาเราที่มองขึ้นไป เห็นตัวละครอยู่ข้างบนเราเนี่ย กดทับเราไว้ เราก็ไปใช้ใน ในเนื้อหาที่เป็นดราม่าอะไรได้ ดัดแปลงเอาได้เลย ... พอมาใช้ในคนจริง ๆ ก็สามารถเปลี่ยนเป็นความรู้สึกได้ เปลี่ยนสีหน้าได้ แทนสายตาที่เรามองออกไป ใส่สายตาที่สลดก็ได้ แต่เนี่ยเป็นเบื้องต้น ที่ในแง่มุมมองอย่างเดียว มันมีแยกย่อยเยอะ ๆ สนุก เยอะกว่านี้เยอะ เพราะว่าเราสามารถพลิกแพลงใช้ได้...(สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

ในการสอนเนื้อหาที่ว่าด้วยท่าทางและการเคลื่อนไหว ก็ใช้วิธีการเดียวกัน และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านการออกมาแสดงท่าทางประกอบหน้าชั้นเรียน

...ต้องอธิบายเช่นว่า การก้าวเดินแบบเร่งรีบ การก้าวเดินแบบทอดน่อง การวางส้นเป็นยังงัย การวางส้น หรือการวิ่งอย่างรวดเร็ว ด้านข้างเป็นยังงัย อธิบายก็จะเห็นเป็นขาลอยจากพื้นชัดเจน แต่วามันจะมีแยกย่อยเยอะให้เราได้สนุกกับมัน ส้นเท้าหน้าเนีย ชิดพื้นเข้า ให้ความรู้สึกอีกแบบหนึ่ง การลอยตัวทั้งคู่ของเท้าทั้งคู่ ให้ความรู้สึกอีกแบบหนึ่ง ภาพนี้ก็คือการวิ่งเหมือนกันแต่ให้ความรู้สึกที่ต่างออกไป การลอย การลอยตัว การเขียนให้ลอยจากพื้น มันเขียนให้เงาลอยตามไม่ชิดเท้าอะไรอย่างนี้ ก็ให้ความรู้สึกหนึ่ง ความรู้สึกอีกแบบหนึ่ง แล้วก็อธิบายแยกย่อยตามที่เราอธิบายได้... เช่น Action การตอยหน้ากันนี้ก็ นักเขียนการ์ตูนแต่ละคนก็เลือก Freeze ภาพต่างกัน บางคนเลือกจังหวะที่หน้ากับหมัดเตะกันเลย บางคนเลือกจังหวะที่ห่างไปแล้วก็มี ก็แล้วแต่ว่าจะใช้อารมณ์แบบนั้น มันก็ใช้ไปได้ทั้งหมดแล้วก็ เลือกเอาว่าอารมณ์นี้เหมาะกับจังหวะนี้ ก็อธิบายไปสู่เรื่องเหล่านั้น (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

ซึ่งการสอนนั้น เน้นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ กรณีที่เป็นเด็กเล็ก อาจให้ผู้เรียนวาดตามแบบไปพลางก่อน เพื่อเป็นการฝึกให้เกิดความคล่องแคล่วของมือในการวาด

...ส่วนใหญ่ก็จะเป็นให้เด็กได้เขียนตาม อยากให้เขาได้สัมผัสของจริงเลยว่า ทุกคนเขียนแล้วเป็นยังงัย เหมือนกับที่เราพูดไปพูดไปแล้ว เราวาด ถ้าเค้า เด็ก เด็กเล็กมาก เค้าวาดเองไม่ได้จินตนาการเองไม่ได้ เราใช้ให้เขาวาดตาม ให้เค้าวาดตามเลยว่า ทำทางนี้กำลังทำอะไรพวกนั้นนะ ให้เค้าวาดตามเลย สำหรับเด็กที่เค้าไม่ได้เป็น แบบ แนวที่เขาอยากจะเป็นอาชีพโดยตรงนะไม่จำเป็นมาก เราก็อธิบายแบบนี้แหละ ให้เค้าได้ฝึกทักษะมืออะไรไปด้วย ว่า กับบอกให้เค้าเขียนมือจากเข็มขัดตรงไปตรงไปสู่ขาเนีย ต้องอย่างนี้ ๆ เค้าควบคุมมือได้แค่ไหนอย่างนี้... (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

การวิจารณ์

การวิจารณ์จะเน้นที่การพิจารณางานของผู้เรียนทุกคน โดยชี้ให้เห็นข้อดีของผลงานเป็นหลักเพื่อที่จะมีกำลังใจในการสร้างผลงานต่อไป

...รวมผลงานขึ้นเลย แล้วก็ขึ้น Slide โชว์กันไปเลย แล้วก็อธิบายแต่ละคนว่า เอ้อ คนนี้ เขียนเป็นยังงัยอะไรอย่างนี้ ซึ่งก็ดีบ้างไม่ดีบ้าง มันก็พยายามหาข้อดี นอกจากคนนี้ เขียนไม่ดีก็คล้าย ๆ เป็นตัวอย่างให้คนอื่นด้วย คนที่อาจจะไม่ ไม่นึกถึงว่าพอ เขียนอย่างนี้ได้ด้วย ก็สามารถคนที่ยังไม่ได้เริ่มบางอย่างก็ใช้วิธีนี้ก็ได้นะ คือให้เขาแลกเปลี่ยนนะ แลกเปลี่ยนกันระหว่างแต่ละคนนะ เราก็พยายามชี้ไปในจุดที่ ข้อดีของแต่ละคน ขึ้นมาให้ทุกคนได้เอาไปใช้ด้วย (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

...มันก็สนุกด้วยเวลาทุกคนวิจารณ์ มันจะซ้ำกันเอง บางคนก็เขียนและ ๆ ออกมาก็ให้เห็นว่าข้อดีของมันคืออะไร ภาพนี้ถึงมันจะดูภาพ ภาพรวมไม่ดีแต่ว่า มีจุดดีอะไรบ้าง ก็ให้เขามีกำลังใจ ที่จะ ที่จะไม่เห็นว่าการของตัวเองน่าเกลียดจนเกินไป (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

การประเมินผล

การประเมินผล จะเน้นที่การประเมินเพื่อให้แนะนำที่จะทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งการประเมินนี้จะคาบเกี่ยวกับการวิจารณ์ด้วย

...ความจริงไม่ถึงว่าเสียหายอะไรหรอก แต่ถ้าเสริมเข้าไปมันจะดู มันจะดูปะขึ้น ... บางทีเราก็บางครั้ง ก็อยากให้เราเปลี่ยนนะ ... บางทีถ้าเขาไม่ได้ใช้ในวันนี้ ถ้าวันนี้เวลาเค้าไม่พอที่จะทำ ไอ้องค์ความรู้เนี่ย คืออยู่ในตัวเค้า... (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

สื่อการสอน

สื่อการสอนที่ใช้ เช่น สไลด์ประกอบการบรรยาย วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างผลงาน รวมถึงผลงานของนักวาดการ์ตูนที่ผู้เรียนน่าจะสนใจ

2.5 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

สละ นาคบำรุง กล่าวว่า ปัญหาแรก ๆ ที่พบในการสอนคือมโนทัศน์ที่เน้นการมอบความรู้ โดยที่ยังไม่ได้ปรับให้เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน ดังนั้น หากจะนำความรู้ไปถ่ายทอด แม้ผู้เรียนจะมีความสนใจในระดับหนึ่ง แต่ก็ต้องปรับให้เหมาะสมด้วย

คือ คิดว่าผู้สอนเป็นหลักใหญ่เลย ... ในยุคแรกที่เราสอนเนี่ย เราคาดหวังอีกแบบนะ เช่นว่าตอนสอนแรก ๆ เราเอา พยายามใส่เต็มที่แล้วหน้างานมัน มันไม่พร้อม คือเด็ก ๆ ทุกคนไม่ได้ ไม่ได้อยากรู้อะไรที่เรา เรานั้น ขนาดนั้นนะ คล้าย ๆ อย่างนั้น มันก็เลยทำให้เหมือนกับว่า เค้าไม่ได้ใช้งานจริง ก็ต้องใช้วิธีปรับตัว อย่างเช่นว่า โอเค นี่เด็ก เด็กอายุเท่าไร แล้วก็เอาเข้ามาปรับว่าเค้า ว่าให้เค้าแค่นั้นพอ เพราะงั้นเราให้เต็มทีอย่างที่เราไฟแรง ๆ มาก ๆ เนี่ยมัน มันอาจจะไม่ ไม่ได้ประโยชน์อะไร แล้วมันก็รู้สึก ว่าเราสอนแล้วก็ไม่เข้าใจด้วย ... เหมือนกับว่า การเข้าไปถึงอะอะไรประมาณนั้น ดูตามอายุ ตอนหลังก็เอามาใช้สอนตามอายุ อันนี้เค้าอยากจะเน้นหัวข้ออะไร สมมุติว่า กิจกรรมครั้งนี้เขาเน้นหัวข้ออะไร เราก็เน้นตรงนั้น มันก็จะง่ายขึ้นเพราะสมัยก่อนมาใหม่ ๆ เราก็สอนประมาณนั้น เราไม่รู้

พวกนี้ โอ้โฮ ความรู้ที่เรา มี ที่เราทำมาเป็นอาชีพแล้ว ไปบอกเค้ามันก็เหมือนไม่ได้ประโยชน์อะไรเต็มที่ (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

ขณะเดียวกัน ในด้านที่เกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์นั้น บางส่วนก็ไม่เอื้อต่อการสอนนัก

เช่นว่า ใช้เครื่องฉายแสงอย่างนี้มาสอน ...ผู้เขียนไม่สามารถจะเขียนได้โดยตรง เติมที่เราต้องหลบ ๆ เพราะแสงมันจ้ามมากอะไรอย่างนี้ ... ฉายแสงขึ้นมาจากด้านล่าง ...มัน มันกวนตาเรามาก เราก็เขียนไม่ได้ ...แต่เราก็ใช้ปรับตัวเอา ก็สอนเฉพาะที่มันเป็นไปได้ (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

ปัญหาอีกส่วนหนึ่ง คือการจัดในลักษณะของกิจกรรมที่ประสานงานให้โรงเรียนต่าง ๆ ส่งนักเรียนมาเข้าร่วม ซึ่งบางครั้งนักเรียนนั้นเข้าร่วมไม่ได้ เพราะทางโรงเรียนมีกิจกรรมในวันเดียวกัน ซึ่งเป็นความจำเป็น และได้แก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ราบรื่นได้

...ปัญหาเรื่องคนเข้ามาเรียนไม่พร้อมอะไรอย่างนี้ ...โรงเรียนนี้ไม่มา โรงเรียนโน้นไม่มาอย่างเงี้ย เกิดช่วงว่าโรงเรียนนี้ติดสอบ ปัญหาเยอะแยะ ...บางทีก็บางวันมา บางวันไม่มา ไม่ว่าง ติด คล้าย ๆ ติดสอบ โรงเรียนนี้ติดสอบ โรงเรียนนี้ติดกิจกรรม กิจกรรมโน้นกิจกรรมนี้จะอย่างนี้ ...ก็ขลุกขลัก ๆ แต่จริง ๆ งานก็ดำเนินไปได้ บางทีเราก็อนุโลมให้ใช้วิธีว่า วันนี้ไม่ต้องมา ไปทำอันนี้ให้มันจบ . ..เพราะจะต้องเอาดีพิมพ์อะไรอย่างนี้ ...ก็จะเป็นปัญหาหน่อยคือสอนเรื่องนี้ไปแล้ว วันต่อมาต้องสอนเรื่องใหม่แล้ว กลุ่มทำยังไม่รู้เลย ...เป็นเรื่องของ ความจำเป็นจริง ๆ นะของโรงเรียนแต่ละที่นะ มันไม่เหมือนกัน เพราะมันต้องแก้ปัญหากันไป... (สละ นาคบำรุง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤศจิกายน 2563)

2.6 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

สละ นาคบำรุง จัดทำเว็บไซต์ของตนเองเพื่อรวบรวมผลงานที่เคยสร้างสรรค์ไว้อย่างเป็นหมวดหมู่ ซึ่งสามารถใช้เป็นแบบอย่างแนวทางในการศึกษาได้ รวมถึงจัดทำช่อง YouTube เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการทำงานด้านการตุ้่น โดยเป็นการบันทึกวิธีการวาดและการสร้างผลงานให้ผู้สนใจสามารถเข้ามาศึกษาหาความรู้ได้

การถ่ายทอดความรู้ของสละ นาคบำรุง มาจากประสบการณ์ที่เคยสร้างผลงานมาอย่างยาวนาน โดยปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมกับผู้รับการถ่ายทอดอยู่เสมอ มุ่งหวังจะให้ผู้ที่มารับความรู้สามารถนำไปต่อยอดและสร้างผลงานของตนเองได้

3. เรื่องศักดิ์ ดวงปลา

เรื่องศักดิ์ ดวงปลา (เกิด พ.ศ.2508) มีความสนใจด้านการวาดภาพตั้งแต่เยาว์วัย หลังสำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษาได้บวชเรียน ภายหลังลาสิกขา ได้ทำงานเขียนตัวอักษรที่โรงหนังภายในอำเภอ ก่อนจะเข้าสู่การสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนในเวลาต่อมา โดยเริ่มสร้างผลงานด้านสิ่งพิมพ์จากการเขียนการ์ตูนเล่มละบาท ภายหลังได้สร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากใช้ชื่อจริงในการสร้างผลงานแล้ว ยังมีนามปากกาในการสร้างผลงานว่า “ศ.วัฒน์ สิทธิ” “ฟู” “ไผ่” “ศักดิ์” อีกด้วย

ผลงานหลายชิ้นได้รับรางวัลจากการประกวดต่าง ๆ อาทิ “ยายทองใบใจร้าย” ได้รับรางวัลชมเชย จากเซเวนบุ๊คอวอร์ด ครั้งที่ 3 “โตเต้” ได้รับรางวัลดีเด่น BOOK AWARD 2008 กระทรวงศึกษาธิการและรางวัลดีเด่น รักลูกอวอร์ด ครั้งที่ 5 “หนูน้อยคำแพง ตอน บุญโฮมตอนปวง” ได้รับรางวัลชมเชย BOOK AWARD 2013 กระทรวงศึกษาธิการ รางวัลชมเชย จากเซเวนบุ๊คอวอร์ด ครั้งที่ 10 และได้รับรางวัล Silver Award International Manga Awards ครั้งที่ 7 จากประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้ ยังมีผลงานอื่น ๆ ที่สำคัญ อาทิ “สุภาพบุรุษชื่อกุหลาบ สายประดิษฐ์” “พระเจ้าช้างเผือก” “หมอเสม คนดีสี่แผ่นดิน” เป็นต้น โดยผลงานที่สร้างสรรค์มีเนื้อหาหลากหลาย ทั้งที่เกี่ยวกับเรื่องราวในท้องถิ่น ความเชื่อ และบุคคลสำคัญ เป็นต้น

ประสบการณ์ในการถ่ายทอดความรู้ เช่น วิทยากรค่ายการ์ตูนของสมาคมการ์ตูนไทย สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นต้น

สำหรับวิธีการศึกษาการวาดรูปและการวาดการ์ตูนนั้น ในช่วงแรกเป็นการศึกษาดด้วยตนเอง โดยสังเกตจากผู้รู้ ฝึกปฏิบัติ และค้นคว้าจากหนังสือ

หลังจากไปบวชเราก็ศึกษาด้วยตัวเอง เพราะว่าเห็น เราเห็นรถแท็กซี่ สมัยแต่ก่อนรถแท็กซี่เราจะมีป้ายวาดสวย ๆ อู๋ย อยากวาดมากเลยแต่ไม่มีครูสอนทำไง เผอิญว่ามี คน ๆ หนึ่งน่าจะเป็นศิลปินอิสระนี่แหละ ชี้จักรยาน แบบจักรยานที่แฮนด์เป็นพวงมาลัยเค้าไปรับจ้างวาดสีฝุ่น ไปวาดภาพเจ้าอาวาสที่วัด เราก็นั่งดู เราเป็นเณร เราก็ชอบมาก ก็เลยไปถามเค้า สีนี้อย่างนั้นอย่างนี้ยังงี้ เค้าก็แนะนำ จดกระดาด เรายังไปซื้อ ชื่อมาฝึกวาดฝึกได้หน่อยนึง ญาติโยมมาเห็นเขาก็ มาขอให้วาดให้คน 2 คน 3 คน 4 คน ไปเรื่อยบางคนเค้าให้สตางค์ บางคนก็วาดให้ฟรี ส่วนใหญ่ก็จะให้สตางค์มาแหละ แล้วก็เอาไปซื้อสีต่อ สีก็สีมันก็เพิ่มอะไรละ จากดินสอก็เป็นสีฝุ่นจากสีฝุ่นก็เป็นสีโปสเตอร์ละ จากสีโปสเตอร์ก็เป็นสีน้ำมัน วาดแบบข้างรถอะไรอย่างนี้ ฝึกไปเรื่อย... ก็วาดไปเรื่อย วาดไปจนมันติดเขาจ้างวาด วาดเป็นเรื่อง วาดนิทาน วาดอะไร อู๋ย ไม่เคยวาดเลยนะ วาดมาเถอะจะเราก็จัดเขาให้ตั้งค็อก เพราะว่าเขาเรียนครูอะนะ แต่ว่าเขาจะทำงานส่งอาจารย์ เขาจะทำนิทานอย่างนี้เราก็เริ่มวาด โอ้ แล้วเราชอบอ่านการ์ตูนอยู่ด้วย พอตอนบวชนั้นมันพอมีสตางค์ซื้อหนังสือ

พวก Anatomy พวกหนังสือการ์ตูนอะไรพวกนี้ อ่านได้ อ่าน เล่มไหนชอบเราก็อวด ผีกวาด มันก็จะ เป็นผีมาเรื่อย ๆ แหะ จนกระทั่งลืกลอกมาทำงานก็มาอยู่โรงหนังอำเภอก่อน แล้วก็เขียนป้าย เขียนป้ายก็มีคนมาจ้างวาดรูปแผ่นป้ายใหญ่ขึ้น (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

หลังจากลาสิกขา ได้เข้าทำงานที่โรงภาพยนตร์ในอำเภอโดยทำหน้าที่เขียนตัวหนังสือ และเป็นช่วงเวลาที่ได้ฝึกฝนทักษะการวาดภาพของตนเองด้วย

...โรงหนังสมัยก่อนมันมีวาดรูป เราก็จะฝึกด้วย ก็เลยไปอยู่นั่นก็การฝึก พอมาวาดการ์ตูนเรื่อย ๆ มากี่ พอเข้ามาเขียนการ์ตูนจริง ๆ ที่นี้เราก็อ่านหนังสือ หนังสือ พวกหนังสือฝรั่ง แบบหนังสือ Shock สยองขวัญ ถ้าเป็นสมัยนี้ก็ประมาณว่าหนังสือ หนังสืออะไรนะ หนังสือโคนัน (Conan the Barbarian) สมัยแต่ก่อนมีแต่โคนันนะ มันจะยังไม่ มี ยังไม่มีการ์ตูนแบบ การ์ตูน Marvel แพร่หลาย เท่าไหร่ในเมืองไทย ก็ซื้อหนังสือตามร้านหนังสือเก่า แล้วก็การ์ตูนญี่ปุ่นมือสอง ประมาณนั้น แหะละครับ มาดูแล้วก็มาฝึก แต่ก็ไม่ได้ลอกนะ ผมไม่ค่อยชอบลอกคน ผมดูทำทางแล้วก็ดูผีแปรงแล้ว ก็ทดลองทำ แต่พอวาดจริง ๆ ก็ มันก็จะออกมาเป็นแนว แนวของตัวเอง ครับ นั่นก็คือวิธีการเรียนรู้... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

ทั้งนี้ การสร้างผลงานการ์ตูนเล่มละบาทนั้น ให้อิสระแก่นักวาดการ์ตูนค่อนข้างมาก ผู้ว่าจ้างหรือสำนักพิมพ์จะแนะนำเพียงแนวเรื่องที่ควรเขียน หากมีผลงานที่แนวเรื่องคล้ายคลึงกัน เป็นจำนวนมากแล้ว ก็จะแนะนำให้เขียนเป็นแนวเรื่องอื่น ๆ สำหรับเนื้อหาของการ์ตูนเล่มละบาท จะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ มีเนื้อหาที่ให้คิดข้อคิดบางประการ ต่อมาเรื่องศักดิ์ ดวงพลา ได้ทำหน้าที่วาดปกการ์ตูนเล่มละบาท และเข้าสู่การวาดการ์ตูนเรื่องที่มีความยาวมากขึ้นซึ่งเป็น รูปแบบของการ์ตูนที่สร้างสรรค์อยู่ในปัจจุบัน

ผลงานที่ศึกษา มีทั้งผลงานของนักวาดการ์ตูนทั้งของชาวต่างประเทศและชาวไทย เช่น คัทซึฮิโระ โอโตโมะ (Katsuhiro Otomo) อุราซาวะ นาโอกิ (Urasawa Naoki) สกนธ์ แพทยกุล ราช เลอสรวง โอม รัชเวทย์ จุก เปี้ยวสกุล เป็นต้น

3.1 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

โอกาสที่ได้ไปถ่ายทอดความรู้ นั้นมาจากการที่มีผลงานการ์ตูนเผยแพร่และมีประสบการณ์สร้างสรรค์ผลงาน โดยได้รับการชักชวนของนักวาดการ์ตูนหรือหน่วยงานที่จัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ใน ทั้งในลักษณะการไปแบบส่วนตัวและร่วมเป็นคณะวิทยากร

... ผมเป็นวิทยากรก็จากที่เขาเห็นวาดการ์ตูนออกไปนี่แหละ เขาก็อยาก อยากให้ไปแนะนำหน่อย เพราะว่าเราเขียนการ์ตูนแล้วก็เขียนไปเรียนไป ยังขาดความรู้อะไรต่าง ๆ แล้วก็ศึกษาจากหนังสือบ้าง จากคนรู้จัก คนที่รู้จักกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น อะไรประมาณนี้ เพราะในกลุ่มนักเขียน ก็มีหลากหลายความคิด หลากหลายแนวทาง ก็แลกเปลี่ยนกัน เราก็คิดว่า เราพอมีประสบการณ์ แต่สำหรับผม ผมก็ไม่เหมาะที่จะไปสอนเท่าไร แต่เขาก็อยากให้ไป ไปด้วยกัน ไปด้วยกัน ช่วยกัน หน่อย มันต้องรู้อยู่น้า ไม่ได้สอนอะไรมาก ประมาณนั้น เด็กถามอะไรก็ตอบ วาดให้ดู ผมก็ ผมอยาก ให้เด็กได้เยอะ ๆ ไง ผมก็ โอ้ย ผมสอนไม่เก่ง ประมาณนี้แหละ แต่ว่าก็ทำอยู่เป็นสิบปี... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

สำหรับเป้าหมายในการถ่ายทอดนั้น ต้องการให้ผู้เรียนได้ความรู้ให้ได้มากที่สุด โดยแนะแนวทางการวาดภาพและให้คำแนะนำสำหรับนักเรียนที่สนใจ ขณะเดียวกันก็มุ่งหวังให้ผู้เรียนทราบถึงข้อควรระวัง ความพอเหมาะ กับรูปแบบผลงานที่สร้างด้วย

...ตอนที่ผมสังเกตเวลาไปสอน ก็ น้อง ๆ เด็ก ๆ คำก็จะมา ว่า อันนี้เขียนยังไงคะอาจารย์ วาดภาพ อย่างนี้ถูกไหม บอลูนวาวไว้ตรงไหนประมาณนี้แหละ ซึ่งเราก็อามาตลอด มันก็ไม่ยาก ถ้าบางคน คำเวอร์ ๆ ไซ้มัย บอกว่าอย่าเพ็งเวอร์มาก อย่าเพ็งแบบอยากเก่งมาก วาดกรอบมันเรียบร้อย วาดตรงนี้ ตรงนี้ เดี่ยวมันจะค่อย ๆ เขยิบ ๆ เองหรือก วาดไปก่อน เพราะบางคน ใ้ อยาก เวอร์เลย อย่างนั้นะ อย่างการ์ตูนสีหน้า โขว์ภาพให้มันเต็ม ๆ ฮี๊ย ต้องดูเนื้อเรื่องก่อน ... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

สำหรับการสนับสนุน หน่วยงานที่จัดจะเป็นผู้ดูแลในเรื่องค่าตอบแทน ทั้งนี้ หากเป็น วิทยากรมาจากต่างจังหวัดและมีการจัดกิจกรรมต่อเนื่องหลายวัน ก็จะมีการจัดที่พักไปด้วย โดยใน ส่วนนี้ได้ยกตัวอย่างการสนับสนุนกิจกรรมของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

...เป็นค่าตอบแทนวิทยากร ก็เป็นครั้ง ๆ แล้วแต่ น้อย-มาก ... เอ่อ ที่จริงของหน่วยงานพวกนี้มันก็จะ ไม่เยอะมาก แต่มันก็ไม่น้อยหรือ ...ของ สสส. เขาก็มีครับ วิทยากรมาจากต่างจังหวัดเขาก็จะมี โรงแรมให้ กินฟรีอยู่ฟรี มีค่ารถ ก็เหมือนปกติอะครับ... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

3.2 แนวคิดในการสอน

แนวคิดในการสอน มุ่งให้ความรู้ให้มากที่สุด โดยปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับเวลาและความพร้อมของผู้เรียน เน้นการยกตัวอย่างผลงานให้ผู้เรียนได้เห็น ใช้การบรรยายเท่าที่จำเป็น จัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสนปฏิบัติงาน และวิจารณ์ผลงานเพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นข้อดีในผลงาน และปรับปรุงจุดอ่อนที่จำเป็นต้องพัฒนาให้ดีขึ้นและทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการวาดการ์ตูน

...ถ้ามันมีตัวอย่างให้เด็กดูเยอะ ๆ ที่จริงสอนเด็ก ไม่น่าพูดเยอะนะผมว่า พูด เค้ายากทำงานนะ พวกงานศิลปะ เราพูดแค่ หัวข้อ เค้าเองงานมาก็ค่อยพูด วิชาทฤษฎีวิจารณ์งานเป็นหน้า ๆ เค้ายากให้เราวิจารณ์ทฤษฎีนะ หรือไม่ก็ ก็พูดแต่น้อย (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

เนื้อหาที่สอน จะเป็นการสอนเรื่องการวาดการ์ตูน การออกแบบคาแรคเตอร์ และการเขียนเรื่อง สำหรับลำดับขั้นตอนในการสอนนั้น จะเริ่มต้นโดยให้ผู้เรียนทราบถึงความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียน จากนั้นจึงเป็นช่วงที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติงาน ระหว่างที่ปฏิบัติงานจะเปิดภาพผลงานพร้อมกับบรรยายไปด้วย ซึ่งผู้เรียนที่ฟังและดูการบรรยายก็จะได้รับความรู้เพิ่มเติม หรือ เกิดสังเกตการปฏิบัติงานของผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะสอบถามถึงข้อสงสัยและสิ่งที่ต้องการรับการชี้แนะ

ด้านการสอนผู้เรียนแต่ละช่วงวัยนั้น สำหรับเด็กเล็ก หลังจากให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเสร็จแล้วจะเป็นการให้ข้อมูลป้อนกลับ เช่น คำชม หรืออาจมีรางวัลพิเศษให้ผู้สร้างผลงานดีเด่น และมีรางวัลให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรอบสนับสนุนของหน่วยงานที่จัดกิจกรรมด้วย สำหรับเด็กโต จะเป็นการสอนวาดคาแรคเตอร์ การ์ตูนตลกช่องเดียว การ์ตูนเรื่องสั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเวลาที่มีในการจัดกิจกรรม กรณีที่มีระยะเวลาไม่มาก จะสอนความรู้พื้นฐาน ให้ทดลองวาด สังเกตการปฏิบัติงานของผู้เรียน ให้ข้อมูลป้อนกลับ อาทิ คำชม และอาจมีกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น วาดรูปมอบให้ผู้เรียน เป็นต้น

...เราก็ปูพื้นฐานการวาดวงกลม สี่เหลี่ยม อะไรพวกนี้แหละมันยังใช้ได้อยู่ หลังจากนั้นก็ หลังจากนั้นก็ ให้ Workshop วาดใส่กระดาษ วาดดู คนไหนวาด น่าสนใจ น่าสนใจก็ชม ก็ชื่นชม แล้วก็ เรียกใครสักคนก็ได้ในกลุ่มนั้น ที่นั่งอยู่ในนั้นนะ ออกมายืนตรงนี้ซิ แล้วเราก็วาดหน้าตาตัวเขาจะเป็นตัวการ์ตูน พอวาดตรงนี้ก็ เดียวก็ มีคนอยากให้เราวาดอีกแหละ ... ส่วนใหญ่ก็อยู่ประมาณนี้ครับ ถ้าระยะเวลาสั้น ๆ (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

ทั้งนี้ สำหรับผู้ที่สนใจจะสร้างผลงานการ์ตูน การพัฒนาผลงานไม่สามารถจบกระบวนการได้ในการเรียนเพียงครั้งเดียว ต้องแนะนำเป็นคราว ๆ ไป ผ่านการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์มา

แต่ถ้าถาม แนะนำตัวต่อตัวเนี่ย ผมก็จะแนะนำได้ เพราะว่าเขียนการ์ตูนนี้ ถ้าคนสนใจจริง ๆ ก็ ถ้าวาดเป็นแล้ว หรือวาดไม่เป็น วาดอย่างนั้น ๆ หน่อยนะ มันต้องบอกกันเป็นครั้ง ๆ ไม่ใช่แค่ครั้งเดียวแล้วจะเก่ง... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

นอกจากนี้ ก็จะทำให้ข้อคิดเกี่ยวกับการวาดการ์ตูน โดยนำข้อคิดมาจากนักวาดการ์ตูนหรือผู้สอนที่มีชื่อเสียงมาอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนมีความพยายามในการสร้างผลงานและเห็นคุณค่าของการวาดการ์ตูนที่จะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

3.3 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

เรื่องศักดิ์ ดวงพลา เห็นว่า ความรู้ที่สำคัญในการวาดการ์ตูน มี 3 ประการ ได้แก่ 1) ความรู้ทั่วไปและความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะเขียน 2) การวางโครงเรื่อง และ 3) การออกแบบคาแรคเตอร์

...ความรู้ทั่วไปก็หมายถึงว่า เราต้องรู้ เรื่องที่เราจะเขียน ให้รอบ รอบคอบในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ การเมือง อะไรพวกเนี่ยะ แล้วแต่องค์ประกอบที่มันเกี่ยวกับเรื่องของเราว่าโครงเรื่องเรามันใหญ่แค่ไหน แล้วก็ส่วนที่สอง ก็คือ การรู้จักวาง Plot เรื่อง อันนี้ต้องไปศึกษาซึ่งมันก็มีศาสตร์ของมันอยู่เพราะแค่การเขียน Plot เรื่องนี้ก็ มันเยอะแยะมากมายอยู่เหมือนกันนะ ถ้าจะเอาจริง ๆ แล้วก็ ข้อที่สาม ก็คือ คาแรคเตอร์นี้แหละ แต่อันเนี่ยะ ก่อน-หลัง จะเอาข้อไหนก่อนหลัง ก่อนก็ได้ มันก็สำคัญพอ ๆ กันหมด (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

มีโอกาสดูสอนในหลายหัวข้อ อาทิ การวางโครงเรื่อง (Plot) การออกแบบคาแรคเตอร์ รวมถึงการวาดภาพในมุมมองในด้านต่าง ๆ การวาดฉากต่าง ๆ ทั้งนี้ ในบางกิจกรรมจะมีผู้สอนหรือวิทยากรหลายคน หากมีเวลาเพียงพอก็จะสามารถอธิบายเนื้อหาได้ครอบคลุมมากขึ้นผ่านประสบการณ์ที่แต่ละคนได้เคยสร้างสรรค์ผลงานมา

...บางที ก็ให้พูดถึงเรื่อง คาแรคเตอร์ บางทีก็ให้พูดถึง พูดถึงการวาดภาพ มุมภาพ มุมภาพไหน น่าสนใจ อย่างถ้าจากแบบ มุมใกล้ มุมไกล จากบรรยากาศ จากการพูดคุยหรือว่าจากการต่อสู้ จะอยู่ วน ๆ อยู่ประมาณนี้แหละครับ ซึ่งมันก็พูดไม่ได้เยอะหรอก เพราะวิทยากรมีหลายท่าน แต่ถ้า ถ้าเป็น แบบ หลายวันหน่อย มันก็จะพูดไปทีละเรื่อง ทีละเรื่อง ก็เอาประสบการณ์ของวิทยากรแต่ละคนที่เคย ทำงาน ก็ ไปเล่าให้ ตัวเองประสบปัญหาอะไร ทำงานยังไงมั่ง คิดเรื่องยังไง ทำนองนี้ครับ (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

3.4 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

การนำเข้าสู่บทเรียน

การนำเข้าสู่บทเรียน จะเริ่มต้นโดยการแนะนำตนเองให้ผู้เรียนรู้จัก กล่าวถึงผลงานที่เคย สร้างสรรค์ขึ้น สนทนาถึงจุดมุ่งหมายในการเรียนครั้งนี้ แล้วจึงเข้าสู่เนื้อหาการสอน

...อย่างผมเนี่ยก็ ถ้าพูดคนเดียวก็จะแนะนำตัว แนะนำตัวแล้วก็พูดถึงว่า อ่า เป็นนักเขียนอิสระ แต่ก็ไม่อิสระหรอก ประมาณนั้น พอเวลารับงานมาก็ มันต้องทำให้เสร็จประมาณนั้น แล้วบางทีก็ทำงานรุ่งหามค่ำ ก็พูดประมาณนี้แหละครับ แล้วก็แนะนำผลงาน ถ้ามีผลงาน ก็แนะนำผลงาน นี่เคยอ่านไหม ถ้า เค้านบอกว่าไม่เคย เราก็จะบอกว่า ก็แสดงว่าผมคงจะตกยุคไปแล้ว ประมาณนั้นแหละ เพราะว่าอายุมากแล้ว แต่ว่า วันนี้เราจะมาแนะนำในการเขียนการ์ตูน หวังว่า ทุกคนที่มานี้ ถ้ามก่อนว่ามีใครชอบวาดการ์ตูนมัย อย่างนั้นแหละ ซึ่ง ก็รู้คำตอบอยู่แล้ว ก็ เด็กก็จะ บอกว่าชอบวาด ก็แสดงว่าเรามีจุดร่วมเดียวกัน พูดทำนองนี้แหละครับ หลังจากนั้นก็เข้า เนื้อหา... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

วิธีสอน

วิธีการสอนนั้น จะปรับให้เหมาะตามเนื้อหา โดยจะเริ่มต้นจากจุดที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้น ก่อนเสมอ

...ถ้าไปคนเดียว ผมก็จะ เริ่มแบบพื้น ๆ ก่อน อย่างที่เค้านสอนกันอะครับ วาดวงกลม วาดอะไร วาดวงกลม แปลงวงกลมเป็นรูปต่าง ๆ แล้วต่อมา ต่อมาก็จะสร้างวงกลมให้มีอารมณ์ ไซมะ มีอารมณ์ มีอารมณ์ก็คือใส่ตา ใส่ตา ใส่จมูก ใส่รอยยิ้ม คือ พื้นฐานของภาษาอารมณ์นะ อารมณ์ของ หน้าตาของตัวละคร... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

หลังจากนำเสนอเนื้อหาแล้ว จะให้ผู้เรียนปฏิบัติงาน พูดคุยถึงการปฏิบัติงานของผู้เรียน หากมีเวลาเหลือ ก็จะสอนในเนื้อหาเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้อง หากพบว่าผลงานของผู้เรียนมีความโดดเด่น

เด่นหรือน่าสนใจ ก็จะทำเสนอผลงานชิ้นนั้นให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้เห็น พร้อมทั้งกล่าวคำชมเชยเจ้าของผลงาน

... ก็จะสอนไปช่วงหนึ่ง ถ้าสอนหน้าตา Workshop หน่อยอย่างนี้ ต้องให้เด็กทำงานหน่อยเดี่ยวเด็กหลับ ทำงานก็มาพูดคุยกัน พอเสร็จแล้วก็ อันนี้ ภาษาเสื้อผ้า ถ้ามีเวลานะ ภาษาเสื้อผ้า วาดนกช้กตัวก็ได้ คนไหนที่น่าสนใจเราก็กยกให้เพื่อน ๆ ดู เอ้อ คนนี้ คนนี้วาดได้ดึ้นะเนี่ย มีภาษาเสื้อผ้า ภาษากาย มีอารมณ์ด้วย อะไอย่างนั้นนะ ถ้าเค้าวาดมีอารมณ์ มีถือนั่นถือนี่ด้วย เป็นองค์ประกอบ เป็นองค์รวมของ ภาพประกอบภาพมันสมบูรณ์... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

สำหรับเด็กเล็ก การสอนจะเน้นการวาดภาพ โดยเริ่มต้นจากเรื่องพื้นฐาน การระบายสี การจัดวางองค์ประกอบในผลงาน ที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน และควรสาธิตการวาดภาพเพราะดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี

...สำหรับเด็กก็ อะ วาดกลม ๆ เด็กมันแค่สอน การระบายสี การวางภาพแค่นั้นเอง จุดเด่น มันคือใหญ่ ๆ ด้วยนะ ประมาณนั้น ซึ่งผมไม่ค่อยดึงดูดหรอก... ถ้าสอนเด็กเล็กอย่างนี้ เราก้วาดตัวใหญ่ ๆ ให้มันดูง่าย ๆ เส้นน้อย ๆ... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

สำหรับเด็กโต จะเพิ่มความซับซ้อนขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่มากขึ้น โดยเฉพาะการสื่อสารเนื้อหาของภาพให้สามารถเข้าใจได้

...เด็กโตหน่อย นี่ควรต้องการเนื้อหา เราก้จะต้องไปพูดถึง เอ้อ นอกจากภาษาอารมณ์แล้ว เราก้ไปพูดถึงภาษากาย ภาษากลิ่น ภาษาเสื้อผ้า ไข่ม้อย ก็มี เสื้อผ้า เสื้อผ้าก็เป็นส่วนหนึ่งของคาแรคเตอร์ เป็นหมอบ พยาบาล เป็นครูเป็นอะไรพวกเนี่ยะเราต้องเขียนให้ชัดเจน ให้ดูภาพมันก็จะดูออก ประมาณนี้แหละ อย่างภาษากาย ภาษากายนี้ก็ เขากำลังทำอะไร อธิบายอะไร มันคล้าย ๆ ภาษาใบ้เนาะรับจากจุดง่าย ๆ ภาษากลิ่น ภาษากลิ่นเช่น คือการตุนมันก็มีไวยากรณ์ของมันเนาะ อย่างภาษากลิ่นมันจะมี มันจะมีไอ มีอะไร เส้นยึก ๆๆ แล้วก็ทำหน้าแบบ ตัวละครก็ทำอารมณ์หน่อยแล้วก็ดูออกว่ามันหอม มันเหม็น อย่างเนี่ยะ... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

...ก็ ถ้าลำดับการสอน ก็เหมือนกับสอนไปตามลำดับ หลังจากนั้นก็จะ ก็แล้วแต่จะใครจะถาม ถ้าถามเราก้ค่อยเสริมรายละเอียดให้ (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

นอกจากการสอนวิธีการวาดแล้ว ก็มีโอกาสสอนเนื้อหาที่ว่าด้วยการแต่งเรื่องหรือวางโครงเรื่องด้วย โดยใช้การอธิบายประกอบการยกตัวอย่างการแต่งเรื่องจากสิ่งใกล้ตัว

...ผมก็มักจะยกตัวอย่างง่าย ๆ อย่าง อย่างที่จริง เรื่องที่จะนำมาเขียนนะมันก็แล้วแต่กลุ่มเป้าหมาย อย่าง อย่างถ้าเป็นเด็ก เรา เราอาจจะเขียนเรื่องใกล้ตัว เกี่ยวกับพ่อแม่ เกี่ยวกับเพื่อน ทำนองนี้ยะ อย่างถ้าเป็นเรื่องถ้าคิดไม่ออกจริง ๆ คิด ยังไง ถ้ามีหัวข้อ ส่วนใหญ่เขาจะตั้งหัวข้อให้ใหม่ หัวข้อแบบ รักโลก ซึ่ง ซึ่งมันก็น่าเบื่อ ... อย่างถ้าผมคิดเรื่อง ผมก็จะยกตัวอย่างแบบว่า เอ ถ้าเกิดว่าเดินไปแล้ว เจอผดตัวหนึ่ง อะไร ก็ประมาณนี้ยะ แล้วตัวละครมันไม่ชอบบมด มันไม่ชอบ ไม่ชอบแบบ ไม่ธรรมดา นะ เห็นที่ไหนก็ขำมัน เพราะมันขึ้นบ้าน ขึ้นจักรอะไร อ้างอิงเหตุผลประมาณนี้นะ ก็จะเป็นอย่างเงี้ยะ อ่าว แล้วจะเป็นเรื่องได้ยังไง อันนี้บางคนก็อาจจะถาม เป็นเรื่องนี้มันก็เป็นได้หลายแบบนะ บาง คนก็อาจจะขำมด ฆ่าไปเรื่อย ๆ แล้วไปเจอรังมดแล้วมัน เอน้ำมันไปราดแล้วไฟอาจจะไหม้หรือ ลูกกลมเป็นใหญ่โตได้ ก็เป็นเรื่องไปแล้ว หรือว่า ออกโรคจิตหน่อย ๆ นะ ฆ่าทีละตัว ทีละตัว บีทีละตัว วันหนึ่งไปเจอปลั๊กไฟ ลืมคิดไป เอา คลิปอะไรไปแห่ ก็เป็นเรื่องให้ใหม่ละ วิธีคิดของผมเป็นอย่างนี้ยะ... ก็ เค้าจะไปให้แนะนำเรื่องโครงเรื่อง ซึ่งมันก็ มันไม่มีกรอบอะ บางทีผมคิดอะไรได้ผมก็จะ คิด ๆ ตอนนั้นละ (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

ทั้งนี้ กิจกรรมการวาดการ์ตูนบางกิจกรรม ต้องการให้ผู้เข้าร่วมสร้างผลงานได้และนำมาเผยแพร่ หลังเสร็จสิ้นการอบรมแล้ว จะต้องมีการดูแลการปฏิบัติงาน ซึ่งจะเป็นการส่งผลงานให้นักวาดการ์ตูนพิจารณาแล้วนำความเห็นมาปรับปรุงแก้ไขผลงานให้สมบูรณ์

...พอหลังจากเราสอนใน คือเข้าค่ายแล้วมันจะมีทำที่บ้านอีก ต้องมาติดตามงาน ติดตามงานว่าเล่มเสร็จถึงไหน หลังจากนั้นก็มี อีกเป็นเดือนนะกว่างานเสร็จ เค้าก็จะนัดกันแบบ เข้าค่ายอีกรอบหนึ่ง หลังจากนั้นก็พิมพ์หนังสือ ที่ทำ ๆ นะ ก็จะมีทำแบบโครงการ โครงการของ สสส. แล้วก็จะให้ เออ ตั้งชื่อโครงการ อ้วนแล้วไปไหน หรือว่ารู้หนังสือ อะไรพวกนี้แหละ แต่ถ้าทำ ถ้าต้องวาดเป็น 20 หน้า อย่างนี้ มันก็ต้องให้เขาไปทำที่บ้าน หลังจากนั้นก็ติดตามงาน แล้วไปคัดว่างาน คนไหนเข้า เค้าก็มีรางวัลให้ แล้วก็พิมพ์เป็นเล่ม ที่เคยทำนะครับ ที่เป็นกิจจะลักษณะหน่อยก็จะเป็นอย่างนี้... เวลาเขียนเค้าก็ส่งมาให้ ให้เราดู เรา ก็ แนะนำ เอ้ย คำนี้ไม่ควรใช้ อะไรประมาณนี้ อยู่ประมาณนี้แหละครับหรือว่า Effect เป็นอย่างนั้นอย่างนี้ อันนี้มันใหญ่ไปอันนี้ไม่ควร ตัว Effect ที่มันสยอง ๆ ควรจะเป็นยังไง ประมาณนี้ครับ (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 ธันวาคม 2563)

การวิจารณ์

เน้นไปที่ความคิดของผลงานมากกว่าภาพ โดยไม่ให้กระทบต่อจิตใจของผู้เรียนและมีหลักการว่า หากวิจารณ์แล้วต้องให้กำลังใจด้วย

อ่า ผมไม่ค่อย ผมไม่ค่อยซีเรียสเรื่องพวกนี้นะ ส่วนใหญ่ ผมจะ ผมจะเน้นไปที่ ไอเดียของเค้า ความคิด แต่ถ้าคนไหน ไอเดียดีก็จะชม ส่วนภาพ ถ้าเกิดว่ามัน มันยังไม่ได้เราก็แนะนำบ้างนิดหน่อย ไม่ ไม่ตัดกำลังใจ เพราะว่าคนวาดภาพสวย คนวาดภาพสวยส่วนใหญ่มักจะคิด Plot ไม่ค่อยเก่ง เน้นภาพมากกว่า คนที่วาดไม่สวยแต่ แต่เค้า Plot ดี แนวคิดดี แปลก อย่างเนี้ยะ ผมก็เลยไม่ค่อยเน้น เส้น อย่างคนวาดสวยก็ชมว่าสวยอยู่แล้ว แต่ถ้าเกิดติบ้าง นิด ๆ หน่อย ๆ อย่างภาพ ตรงนี้จัดภาพยังไม่ได้อีก ตรงนี้น่าจะเปลี่ยนเป็นแบบนี้แบบนี้นะ ถ้าเป็นการดูของนะครับ แต่ถ้าเป็นการดูนัก อย่างนี้ก็เป็นอย่างหนึ่ง การดูตลก การดูตลกเค้าจะเน้นที่คำ กับภาษากาย เรื่องราวสั้น ๆ ประมาณนั้นแหละ ก็ไม่มีอะไรมากครับ อย่างเนี้ยะ แล้วก็ คือ คือวิจารณ์เด็ก ก็ต้องให้กำลังใจด้วย แต่ถ้าเป็นเด็กระดับเรียนมหาวิทยาลัยแล้ว อันนี้เค้าต้องการพูดตรงไปตรงมา เราก็ต้องพูดตรง ๆ แต่ก็ แต่ก็ยังให้กำลังใจอยู่ดีแหละ ... ตัดกำลังใจไม่ได้... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

การประเมินผล

โดยทั่วไป ไม่ได้เน้นการประเมินมากนัก การประเมินผลงานจะพิจารณาผลงานของเด็กโตเป็นหลัก โดยพิจารณาจากผลงานที่สะท้อนความเข้าใจในเรื่องที่เรียน จากนั้นจึงเสริมแรงและให้กำลังใจแก่ผู้เรียนให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะวาดการ์ตูนต่อไป

อืม จริง ๆ ผมไม่ค่อย ไม่ค่อยประเมินเท่าไรหรอก แต่ว่าถ้าจะให้ ถ้าจะให้ประเมินก็คือ สำหรับเด็กโตมากกว่า อย่างเด็กโตเขาก็มีความ ความรู้ระดับหนึ่งใช้ไหม มีพื้นฐานมาระดับหนึ่ง เด็กโตคือวาดการ์ตูนส่งได้แหละ คือเขามีฝีมือมาบ้างพอสมควร เวลาเราให้ความรู้หรือว่า พอเวลาเราแนะนำนะ ซึ่งบางคนก็อาจจะรู้มาแล้ว เราก็แนะนำเรื่องการ Plot เรื่อง ถ้าคนไหน Plot เรื่องหรือการวางภาพ ถ้าคนไหน ถ้าคนไหนที่เข้าใจ เข้าใจแล้วทำผลงานออกมาได้ตามที่เราเคยแนะนำไว้ก็ แสดงว่ามันประสบความสำเร็จแล้วเขาก็มี ส่วนหนึ่งเราก็บอก เราก็จะมองออกว่าคนนี้ เออ มีใจรักการเขียนการ์ตูนนะเนี่ย เราก็จะเน้นเป็นพิเศษ อย่างคนไหนที่เขียนออกมามีพรสวรรค์ เราก็จะให้กำลังใจว่า ถ้ามีโอกาสก็วาดต่อไป อย่าไปทิ้งนะ เพราะว่านี่ถือว่า ถือว่ามีอะไรในตัวแล้ว และก็สามารภไปใช้ในทางอื่นได้ วาดไปเถอะ ถึงจะไม่วาดเป็นอาชีพก็วาดไป ดีกว่าก็ตัวเอง ก็อยู่ประมาณนี้ เวลาประเมิน ผมก็จะประเมินจากผลงานที่ ที่เอ่อ ที่เห็นผลงานเด็กออกมา มัน ซึ่งมันไม่เท่ากัน อย่างบางคนก็ไม่เข้าใจเลย ยิ่งคน ยิ่งคนวางมุมมองภาพไม่เป็นนี่นะ คนวางมุมมองภาพไม่เป็นมันจะไม่ดึงดูด ไม่ดึงดูดอะไร

เลย ดูแล้วมันตลกก็ไม่ตลก มันจะดูที่อ้อ ๆ สื่อสารก็ไม่สื่อสาร เพราะนั่นก็ อันนั้นก็อีกเรื่องหนึ่ง แต่เราต้องให้กำลังใจ... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

สื่อการสอน

มีการจัดเตรียมข้อมูลเพื่อประกอบการสอน อาทิ ตัวอย่างผลงาน ต้นฉบับจริง ไฟล์ผลงานประกอบการอธิบาย

...บางที เป็นไฟล์ไปเปิด มันมีจอเปิดให้ดู แล้วก็ถ้า ครั้งเรามีโอกาสติดผลงานด้วย เราก็จะเอาไปวาง ให้เด็กดู ให้เด็กไปดูหน้าชั้น อันนี้ ต้นฉบับนักเขียนเค้า เค้าเขียนต้นฉบับยังงี้บ้าง ประมาณนี้ (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

3.5 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

ในประเด็นปัญหาในการถ่ายทอดความรู้ที่เกี่ยวกับผู้เรียน เรื่องศักดิ์ ดวงพลา มีทัศนะว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่ต้องพบ ซึ่งอาจมาจากสาเหตุบางประการ เช่น ช่วงความสนใจของที่ยาวไม่เท่ากันของผู้เรียนแต่ละวัย หรือเนื้อหาที่อาจไม่ตรงกับความสนใจของผู้เรียนครั้งนั้น ทั้งนี้ในภาพรวมของการจัดการชั้นเรียน เห็นว่าทางหน่วยงานที่จัดมีผู้รับผิดชอบโดยตรง อาทิ ผู้จัดงาน วิทยากรที่และครูผู้ดูแลนักเรียนจะช่วยกำกับให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

อ้อ มันเรื่องธรรมดาอะ ยิ่งเด็กเดี่ยวนั้นมัน ยิ่งเด็กศิลปะ ที่จริงเขาสนใจแต่ว่า บางคนก็เป็นอย่างนั้น หรือว่าถ้าให้ส่งงานส่งอะไรพวกนี้ แล้วเขาก็ส่งเอง แต่ว่าตอนเรียน ตอนเรียนเขาไม่ เค้าก็ไม่สนใจนะ ... ผมว่ามัน สำหรับผม ผมมองว่ามันไม่ใช่ปัญหา เพราะเราอาจจะไม่ได้ดูพอหรือว่า เนื้อหาเรานั้นยังเรียบ ไม่โดนใจเค้า... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

...คือถ้าเด็กเล็กมันมีอยู่แล้ว แล้วก็ก็จะวุ่นวายมั่ง บางคนก็ไปกวนเพื่อนเฉย ๆ บางคนก็ชอบเล่น บางคนก็สมาธิสั้น ถ้าเด็กโตก็ไม่ค่อยมีปัญหาส่วนใหญ่ ...ของผมไปเป็นชั่วคราวชั่วคราว ส่วนใหญ่ก็ คนอื่นเขาก็ ครูหรือวิทยากรคนอื่น หรือ Staff อะไรพวกนี้เขาก็ จะช่วย ช่วยดูแลอยู่แล้ว... (เรื่องศักดิ์ ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2563)

3.6 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

เรื่องศักดิ์ ดวงพลา เคยเป็นวิทยากรร่วมบันทึกการโทรทัศน์สอนศิลป์ ทางสถานีโทรทัศน์ทีวีไทย นำเสนอวิธีการสร้างผลงานของตนเอง ปัจจุบันเทปบันทึกการ

ดังกล่าวสามารถรับชมได้ผ่าน YouTube แต่ไม่ได้จัดทำเนื้อหาความรู้เพื่อเผยแพร่เป็นการเฉพาะ สื่อสังคมออนไลน์ที่มีก็จะใช้เพื่อสื่อสารกับผู้คนและความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ และเผยแพร่ผลงานบางชิ้นเป็นคราว ๆ เท่านั้น

เรื่องศักดิ์ ดวงพลา เป็นนักวาดการ์ตูนที่มีความชื่นชอบในการวาดภาพตั้งแต่เยาว์วัย เรียนรู้และฝึกฝนด้วยตนเอง ตลอดจนรับคำแนะนำจากบุคคลรอบข้างที่มีความสามารถ เริ่มทำงานด้านศิลปะโดยเข้าทำงานในโรงภาพยนตร์ ทำหน้าที่เขียนป้ายและเขียนตัวอักษร ได้เริ่มสร้างผลงานในลักษณะการ์ตูนเล่มละบาทในเบื้องต้น ต่อมาจึงได้สร้างผลงานการ์ตูนในรูปแบบอื่น ๆ โดยเฉพาะการ์ตูนเรื่องที่มีเนื้อหาสำหรับเยาวชน มีความสามารถในการแต่งเรื่อง โอกาสในการถ่ายทอดความรู้เป็นในลักษณะของวิทยากร ให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชนเป็นหลัก คาดหวังให้ผู้เรียนได้ความรู้เพื่อนำไปสร้างผลงานของตนเองในอนาคต จากการวิเคราะห์ การถ่ายทอดความรู้ พบว่า มีความโดดเด่นในการอธิบายการเขียนเรื่องและการวางโครงเรื่อง โดยสามารถอธิบายได้ชัดเจนและยกตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม

4. ณรงค์ จรุงธรรมโชติ

ณรงค์ จรุงธรรมโชติ (เกิด พ.ศ. 2513) นามปากกา “ขวด” เริ่มวาดการ์ตูนควบคู่ไปกับการเรียน มีผลงานเผยแพร่ตั้งแต่อายุ 17 ปี จวบจนปัจจุบัน สำเร็จการศึกษาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบตกแต่งภายใน จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยได้รับทุนการศึกษา เมื่อสำเร็จการศึกษาได้รับการบรรจุเป็นอาจารย์สอนที่วิทยาเขตเพาะช่าง หลังชุดใช้ทุนตามระยะเวลาที่กำหนดได้ลาออกมาเป็นนักวาดการ์ตูนประจำนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ ขายหัวเราะ – มหาสนุก ต่อมาได้เขียนการ์ตูนแนวการเมืองในหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ผลงานมีเอกลักษณ์ในด้านความเรียบง่ายของการใช้เส้นและเน้นการตัดทอน ในขณะเดียวกันก็สามารถสื่อสารเนื้อหาที่ต้องการได้ชัดเจน

เป็นวิทยากรหลายโครงการ อาทิ ค่ายการ์ตูนวัฒนธรรมไทย และวิทยากรรับเชิญ ในหน่วยงานต่าง ๆ

ได้เริ่มสร้างผลงานวาดการ์ตูนเผยแพร่ตั้งแต่อายุ 17 ปี และได้เข้าเป็นนักเขียนประจำนิตยสารขายหัวเราะเมื่ออายุ 18 ปี และเป็นช่วงเวลาที่ผลงานมีการพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดย ณรงค์ จรุงธรรมโชติ ได้กล่าวถึงพัฒนาการการศึกษาการวาดการ์ตูนของตนเองไว้ดังนี้

การศึกษาศึกษาการวาดการ์ตูนนั้นมันค่อยเป็นค่อยไปนะ เราก็ศึกษาตอนที่ เราอยู่ในขายหัวเราะด้วย ก็ต้องขอบคุณ บก. ด้วยที่เขาให้โอกาส ...พอเราไปเขียนใบขายหัวเราะมันก็ค่อย ๆ พัฒนาตอนแรก

ที่ไปเขียนก็ไม่ใช้สไตลนี้นะ ...เคยไปคิดอยู่เหมือนกันว่าไอ้จังหวะช่วงเปลี่ยนผ่านจากที่เราเริ่มเขียน ขายหัวเราะแล้วก็มาเป็นคาแรคเตอร์ที่เราเริ่มจะแข็งแรงเนี่ย ใช้เวลานานเท่าไรเพราะว่าไปดู 6 ปี เหมือนกันนะคือไอ้ 6 ปีแรกนะ Character มันยังไม่แข็งแรง (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

...บก. ก็จะช่วยเราได้เยอะเลย เช่น เส้นมันรกไปนะ ตรงนี้อาจจะไม่ต้องใส่รายละเอียดมากนัก คือนักเขียนใหม่ ๆ เนี่ย ไฟแรงชอบเก็บรายละเอียดเยอะ ซึ่งการเก็บรายละเอียดเยอะมันก็เป็นสิ่งที่ ดีนะ ทำให้เราเป็นคนละเอียดรอบคอบในการทำงาน แต่ว่าในแง่การจัดองค์ประกอบภาพเยอะไป มันก็รกใจ ไซ้ใหม่อะ แต่ในตอนนั้นบางทีเราไม่รู้ คือ แน่น ๆ ไว้ก่อน มีพลังเยอะ แต่ตอนหลังเราก็ พยายามใช้คำว่าคลี่คลายฟอร์ม ให้มันโล่งขึ้น... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

สำหรับแรงบันดาลใจช่วงแรกในการสร้างผลงาน มาจากการ์ตูนเรื่องโดเรมอน และมีแบบอย่างนักวาดการ์ตูนที่ชื่นชอบคือ สุพล เมนาคม (ตั้ม) อรรถนพ กิตติชัยวรรณ (แอ๊ด เดลินิวส์) รวมถึงผลงานของวอลต์ ดิสนีย์

โดเรมอนนี่น่าจะเป็นแรงบันดาลใจแรกในตอนที่ พอที่จะมาเป็นนักเขียนการ์ตูนเนี่ย ก็คือ หนังสือ ขายหัวเราะนี่แหละ ที่ทำให้เรารู้สึกว่า เฮ้ย เราอยากจะเป็นนักเขียนการ์ตูนในเนี่ยะ โดยนักเขียน การ์ตูนในขายหัวเราะคนที่ชอบที่สุดก็คือพี่ตั้ม (สุพล เมนาคม) พี่ตั้มไถ่อย่าง... ชอบพี่ตั้มเพราะว่า พี่ตั้มเขียนการ์ตูนดีไซน์ได้น่ารักดี การ์ตูนจะมีกลิ่นอายของฝรั่งนิด ๆ แล้วก็เส้นจะแบบพลิ้วมาก อันนี้คือแรงบันดาลใจอีก Step หนึ่ง ที่โตขึ้นแล้วก็อยากจะเขียนการ์ตูนเนี่ยโดยยึดพี่ตั้มเป็นไอดอล ตอนนั้นนะ... แอ๊ด เดลินิวส์ก็ชอบ (อรรถนพ กิตติชัยวรรณ) แล้วก็ เอาดูหลาย ๆ คนแหละ แต่ที่นี้ เอาเด่น ๆ ก็คงจะ เพราะว่า เรา สู้ตายแล้วเราเขียนการ์ตูนอยู่ 2 สาย สาย สายเด็ก สายการเมือง (หัวเราะ) สายการเมืองเนี่ย เราดูแอ๊ด เดลินิวส์ มาตั้งแต่ ชอบลายเส้นมันส์ ๆ อย่างเนี่ยะมาตั้งแต่... พร้อม ๆ กับอ่านขายหัวเราะอะแหละ เออ เรารู้สึกว่าเราประทับใจเส้นคนนี้... มี 2 คนเนี่ย นอกจากนั้นก็เป็งานของวอลต์ ดิสนีย์... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

4.1 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

โอกาสที่ได้ไปถ่ายทอดความรู้ เป็นในลักษณะของวิทยากรของโครงการและกิจกรรม ต่าง ๆ ซึ่งจัดโดยภาครัฐและเอกชน ซึ่ง ณรงค์ จรุงธรรมโชติ เห็นว่าน่าจะมาจากการที่มีผลงาน เผยแพร่และลักษณะของผลงานนั้นเหมาะกับผู้เรียนวัยเด็ก

...เขาอาจจะเห็นผลงานเรา ที่หนังสือขายหัวเราะก็ได้ แล้วคงจะเห็นว่าการของเรา มันเหมาะกับรูปแบบเด็ก ๆ ก็เลย ก็เลยเชิญให้เราไปสอนตั้งแต่วันนั้นมา... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากการถ่ายทอดความรู้ในลักษณะของการสอนแล้ว ก็มีการถ่ายทอดผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ด้วย โดยใช้ขั้นตอนที่ง่าย สามารถวาดตามได้ เนื่องจากมีพื้นที่จำกัดในการนำเสนอ

สอนวาดการ์ตูนนี้หรือ มี ก็ในหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ฉบับวันเสาร์นะ ...แล้วก็จะมียุ่ช่องหนึ่งสอนสอนวาดการ์ตูน 5 ขั้นตอนด้วยขั้นตอนง่าย ๆ ...แต่มันก็มีข้อจำกัดนิดนึงนะ มันจะวาดตัวการ์ตูนเยอะไม่ได้ เพราะว่ามัน 5 ขั้นตอนเท่านั้น... เช่น วาดอะไร วาดตักแต่นขั้นตอนเป็นยังไง วาดซานตาคลอสอาจจะได้แค่หัว ...เป็นโครงหน้าวาดหมวด วาดตาใส่หมวกอะไรอย่างนี้ (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

สำหรับเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้ นั้น ต้องการให้ผู้เรียนสนุกและได้ความรู้ รวมถึงได้รับแรงบันดาลใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อการวาดรูป

...คือจุดประสงค์ก็คือ ให้เขาสนุกไว้ก่อน เรียนแล้วสนุกนะ คือมาเรียนแล้วสนุกแต่ถ้าคุณอยากจะได้ความรู้ ก็จะได้ความรู้ ถ้าคนแบบความรู้คุณไม่ได้เน้นมากมาเอาสนุก ก็ให้อยู่ในขอบเขต ...ให้เขาได้มาเรียนแล้วแบบสร้างแรงบันดาลใจมันก็คือ มีทัศนคติที่ดีในการมาเรียนและมาวาดรูป มีทัศนคติที่ดีกับมันนะ ถือว่าเป็นการเริ่มต้นที่ดีแล้ว วางเป้าหมายไว้แค่นี้แหละ แต่ถ้าคุณตั้งใจมาเรียนแล้วเอาความรู้ด้วย คุณก็จะได้ความรู้ด้วยนะ เออ แต่ว่าบางคนก็ ไม่ได้ทุกคนที่อยากจะมาเรียน บางคนแม่ เอามาเรียน อะ เราก็มีหน้าที่ให้เขาแบบสร้างแรงบันดาลใจ เออ มาวาดการ์ตูน ไม่ยากนะ อ่าอะไรอย่างนี้ ซึ่งพอเขามีทัศนคติที่ดีก็เชื่อว่ามันอาจจะพัฒนาไปต่อได้... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

4.2 แนวคิดในการสอน

ด้านแนวคิดในการสอนนั้น ณรงค์ จรุงธรรมโชติ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีทัศนคติที่ดีต่อศิลปะ และเห็นว่าสำหรับตนเองนั้นการสอนไม่ใช่งานที่หนักมากนัก และทำให้เกิดความรู้สึที่ดี

...ไปสอนตรงนั้นได้ซึ่งเราก็คือว่าการไปสอนมันไม่ได้เป็นงานที่หนักสำหรับเรา แต่มันก็เป็นงานที่ทำให้เรารู้สึกดีอะ นะฮะ นั่นคือว่าตอนเราเด็ก ๆ เราเคยอยากจะเรียนวาดการ์ตูนแล้วเราไม่รู้จะไปหาเรียนจากไหนไง ตอนเราโตขึ้นแล้วเรามีโอกาสที่จะไปถ่ายทอด จุดประสงค์เริ่มแรกเลยเราก็ไม่ได้คิดมาก คือเด็ก ๆ เราอยากรู้อะไรแล้วเราไม่รู้ เราก็ไปถ่ายทอดแบบนั้นอะ อะไอย่างนั้นนะ นั่นน่าจะเป็นจุดเริ่มต้น (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

มโนทัศน์ในการถ่ายทอดความรู้ในการวาดการ์ตูนของตนเองว่าควรต้องง่าย สั้น กระชับ และเน้นการตัดทอนรายละเอียด

...Concept ในการสอนวาดการ์ตูนแต่ละครั้งเนี่ย พยายามอธิบายเด็กวาดการ์ตูนมันคือการตัดทอนรายละเอียดนะ เราจะสาธิตการวาดด้วยขั้นตอนง่าย ๆ เช่น บางรูปเนี่ยก็ใช้เพียง 5 ขั้นตอน ค่อย ๆ ว่า ค่อย ๆ วาดแล้วก็ให้รู้ จุดเริ่มต้นอะไรเป็นยังไงเนี่ย อันนั้นจะเป็น Concept ในการถ่ายทอดเลยนะ ... คือเราจะเขียนการ์ตูนให้มันง่ายขึ้น มันจะมีวิธีไหน... ถ้าพูดถึงที่ บางทีเด็กก็อยากจะเขียนรูปแต่เขาไม่รู้จะเริ่มยังไง เราก็จะค่อย ๆ เขียนให้เขาดูอะ เริ่มที่โครงหน้า เริ่มที่ทรงผม บังเอิญว่าวาดการ์ตูนที่พี่วาดมันเป็นแนว มันเป็นแนวตัดทอนรายละเอียดง่าย ๆ แต่มันก็ยังเอาเอกลักษณ์ของเขาอะ ให้รู้ว่าเขาต้องการสื่อตัวไหน แล้วสิ่งนี้ก็เป็นหัวใจในการสอนทุก ๆ ครั้ง... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ สิ่งที่น่าสนใจในการถ่ายทอดความรู้ คือ การได้พบกับผู้เรียนเพราะทำให้ได้รับรู้ความรู้สึกนึกคิดและเรื่องราวใหม่ ๆ ที่เด็กปัจจุบันสนใจ

...สิ่งที่เรารู้สึกประทับใจแล้วก็ได้นี้ ...มันคือการรู้สึกดีระดับหนึ่งนะ แต่ว่าการที่เรากำลังใจไปถ่ายทอดความรู้ให้เด็กเนี่ยสิ่งหนึ่งที่เรารู้ได้ก็คือว่าการไปเจอเด็กนี้แหละมันทำให้เราทันสมัยขึ้น มันทำให้เรารู้ว่าเขาคิดอะไร รู้ว่ามันมีอะไรที่เขาสนใจด้วย คือเราก็ได้ความรู้เหมือนกันนะ ในการที่ไปสอนเด็ก ไปเจอ ไปพบปะเด็ก มันก็เลยทำให้พี่อะ อยากที่จะไปเจอเขาด้วย ไม่ใช่ว่าเขาจะได้ความรู้จากเราเท่านั้น... เราก็ได้ประโยชน์จากเขาดูด้วยนะ (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

4.3 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

ณรงค์ จรุงธรรมโชติ กล่าวว่าความรู้ทางศิลปะนั้นมีความสำคัญ แต่ต้องนำมาประยุกต์ใช้ เพราะการ์ตูนเป็นการตัดทอนให้ต่างจากความจริงและมีลักษณะบางประการที่ต่างจากงานศิลปะทั่วไป

...ถ้าถามว่าศิลปะด้านไหนสำคัญ สำคัญหมดเลยนะ แต่ว่ามันไม่สำคัญโดยตรง เรียนจิตรกรรม ก็อาจจะได้ความรู้ในเรื่องของ ลายเส้นแสงเงา เอาตัวอย่างอย่างฟิอาจะได้ในเรื่องของการวาดฉาก แต่ไม่ว่าจะเป็นศิลปะแขนงไหนมีประโยชน์ทั้งนั้น แต่ต้องนำมาปรับใช้กับการ์ตูน เพราะการ์ตูนมันไม่ใช่เขียนเหมือนจริง ต้องมาตัดทอน ต้องมาปรับนิดหน่อย... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ องค์ความรู้อื่น ๆ ก็มีความสำคัญเช่นกัน อาทิ ความรู้รอบตัว ที่จะสามารถนำไปเป็นเนื้อหาของผลงาน ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือสร้างผลงาน รวมถึงเป็นช่องทางในการเผยแพร่ที่มีความสำคัญอย่างมากในปัจจุบัน

สำคัญเลยความรู้รอบตัว เพราะว่าการเขียนการ์ตูนนั้นมันไม่ใช่แค่การเขียนรูปอย่างเดียวใช้ปะมันเรื่องการนำเสนอไอเดียความคิด เราไม่มีความรู้เนี่ยเราก็ไม่มีข้อมูลที่จะไปเขียนไง ใ้เนี่ยสำคัญทุกอย่างมาด้วยกันหมด (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

คอมพิวเตอร์นี้ก็รวมไปถึงการศึกษาแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ด้วยนะเกี่ยวกับการ์ตูนนะ เพราะว่าการ์ตูนเมื่อก่อน พูดถึงการตูนพูดถึงสื่อสิ่งพิมพ์ใช้ปะ พอต่อมาพูดถึงการ์ตูนขึ้นมาหน่อย อนิเมชันใช้ปะ แต่การ์ตูนเดียวนั้นนอกเหนือไปจากสื่อสิ่งพิมพ์เดียวนั้นมันก็เริ่มที่จะ Fade ลง มันก็จะมีแพลตฟอร์มอื่น ๆ เช่น YouTube หรือว่าการ์ตูนมันก็เป็นอย่างอื่นได้ เช่น สติกเกอร์ Line มันต้องศึกษาแพลตฟอร์มใหม่ ๆ แล้วเอการ์ตูนเข้าไปประยุกต์... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

4.4 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

การนำเข้าสู่บทเรียน

วิธีนำเข้าสู่เนื้อหานั้นจะเริ่มต้นด้วยสิ่งที่พบเห็นทั่วไปในผลงานของผู้เรียน โดยเฉพาะปัญหาที่พบในผลงาน ชวนผู้เรียนตั้งข้อสังเกตผ่านการพูดคุยและเสนอวิธีการทำให้ผลงานนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

...เราเห็นปัญหาว่าเด็กระบายของสีขาวเนี่ยใช้สีไม่สีขาวระบายไปเลย มันก็ไม่ได้มีมิติอะไร บางทีก็ใช้สีฟ้าระบายไปเลยนะ เราก็จะพูดถึงปัญหาก่อน พูดถึงสิ่งที่เขาทำมาแล้วมันไม่ถูกต้องเอามาอธิบายก่อน แล้วก็จะเทียบให้ดูว่าไอ้ที่ถูกต้องอะ มัน มันเป็นอย่างไง เช่นว่า ระบายแบบนี้มันแบน ๆ ไขมันสีขาว แต่ถ้าดูมือโดเรมอนแล้วเอารูปให้เค้าดู ให้เค้าเห็นของจริงก่อนแล้วเนี่ย นี่มือโดเรมอนมือสีอะไร เราก็จะสอนแล้วก็สลับกับให้เค้าตอบคำถามเราด้วย มือโดเรมอนสีขาว แล้วเค้าใช้สีขาวระบายไขมัน เค้าใช้สีอะไร เค้าใช้สีเทา ๆ ไขมัน ขอบ ๆ เพราะงั้นเดี๋ยวเราลองมา ลอง ๆ ระบายไข่มุก ๆ นี่ก่อน ให้เค้าเกิดความมั่นใจ เราก็จะเริ่มให้เค้าลองระบายง่าย ๆ ให้มันมีมิติก่อนที่จะไปรูปทรงยาก ๆ เริ่มจากง่ายก่อน อันนั้นก็จะเป็นใบงานที่เตรียมไป ก็มีใบงานเตรียมไปด้วยนะ ครึ่งบนจะเป็นให้ลองทำ ครึ่งล่างจะเป็นให้วาดของจริง อะ แล้วก็ลองระบายสีดู (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

วิธีสอน

ในการสอน จำเป็นต้องใช้สื่อประกอบและลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน พร้อมทั้งสร้างความรู้สึกให้เกิดในใจผู้เรียนว่าการวาดภาพนั้นไม่ยาก สามารถปฏิบัติตามได้ โดยบอกหลักการที่สำคัญ อธิบายเป็นลำดับขั้นตอน พร้อมกับเสริมกำลังใจให้ผู้เรียนให้แสดงออกถึงจินตนาการของตนเองในผลงาน โดยไม่จำเป็นที่จะต้องยึดติดตามตัวอย่างของผู้สอน

...ก็บางทีต้องมีรูปพาไปให้เขาดูด้วย เออ อย่างเช่นว่า ...จะสอนวาด เราเห็นว่าเด็กมันชอบวาดบ้านแบบ อย่างนั้นนะ เออ เราก็จะวาดให้เขาดูก่อน ว่าวาดบ้านอย่างนี้ได้ไหมแล้วบ้านแบบนี้มันจะสวยกว่าไหม เราบางทีก็อาจจะยกตัวอย่างบ้านที่เป็นตึกมีอะไรสวย ๆ เน้นหนักก็ต้องบอกว่าอันนี้มันสวยกว่าแต่เขาไม่เคยคิดจะวาด เขา เพราะว่าอะไร เขารู้สึกว่ามันยากนะ มันก็จะเข้ามาสู่กระบวนการสอนของเราแล้ว ขั้นตอนที่ทำให้มันไม่ยาก มีขั้นตอนยังไง ดูให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตสิ เนี่ยมันเป็นสี่เหลี่ยมไข่มุกแล้วมันจะมีความลึกความลึกเนี่ยมันเป็นสี่เหลี่ยมคางหมูไข่มุก ใครก็วาดได้ พวกรูปทรงเรขาคณิตนะ พอมาประกอบกันมันก็จะเริ่มมีมิติแล้ว พอเราได้รูปทรงละ เราก็ค่อย ๆ ใส่หน้าต่างนะ มันก็เป็นรูปทรงเรขาคณิตอีกนั่นแหละ เราก็บอกเขาด้วย เฮ้ย ไม่ต้องเน้นให้มันเหมือนจริงในแบบนะ ให้ครูมาวาดอีกทีนี่ครูก็วาดไม่เหมือนตัวเองหรอก เพราะงั้นนะ วาด วาดให้มันดูแล้วเป็นบ้านนะ สื่อให้ได้แบบ ไม่ได้ต้องวาดให้เหมือนเป๊ะ แล้วในขณะเดียวกัน ถ้าเขาเห็นว่าบ้านเนี่ยอยากจะทำอะไร ใส่ได้เลย เพราะว่าบ้านแต่ละหลังมันก็ไม่เหมือนกัน ไข่มุกอะไรอย่างนี้ เออบางบ้านประตูอาจจะแบบนี้ หน้าต่างอาจจะแบบนี้ สีจะเป็นแบบนี้อันนั้นก็ขึ้นอยู่กับ เป็นส่วนของจินตนาการ ที่ในทุกครั้งก็ต้องให้เขาได้ออกแบบด้วย ไม่ใช่เราเรียนรู้อย่างเดียว จินตนาการในเรื่องของสี เรื่องการออกแบบก็จะสอดแทรกอยู่ในใบงานเสมอ (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

การวิจารณ์

เมื่อผู้เรียนปฏิบัติงานแล้ว จะสังเกตการปฏิบัติงานของผู้เรียน หากพบสิ่งที่ควรแก้ไข จึงแนะนำให้ปรับแก้ ซึ่งหากเป็นปัญหาที่พบในผลงานหลาย ๆ ชิ้น ก็จะเสนอในทำนองยกตัวอย่าง โดยหลีกเลี่ยงการตำหนิและอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจว่าไม่ใช่ความผิดพลาดที่ถาวร คนทั่วไปต้องเคยผ่านการวาดแบบนั้นเช่นกัน โดยสามารถแก้ไขให้ดีขึ้นได้ นอกจากนี้หากสิ่งที่พบเห็นนั้นเป็นข้อดี ก็จะกล่าวถึงและยกย่องเพื่อให้ผู้สร้างผลงานภาคภูมิใจ

พอทำไปบู๊ปเราก็อะไรก็ดูเขาไปเพราะว่า คนที่มาเรียนห้องนี้ก็ประมาณ 20 คน 30 คนก็มี มันก็ทำไปดูกันไป ...เราเห็นตรงไหนเราก็แนะนำบอกเขาในตอนนั้นแหละ ให้เขาปรับแก้ ...เดินไปบอกแล้วก็บอกเขาเลย หรือว่าถ้าบางที เห็นว่าไอ้สิ่งที่เขาทำยังไม่ถูกต้อง สมควรจะแก้ไขแล้วเป็นสิ่งที่แบบ เออ หลาย ๆ คน ก็ผิดเหมือนกันเราอาจจะยกตัวอย่างมา ให้ทุกคนได้ดู แต่ว่าเราก็ต้องมีวิธีการพูด ไม่งั้นเราไปหว่านว่าแต่เขาไม่ดี เพราะงั้นเราก็ต้องบอกว่า เออ ประมาณว่า ...ต้องมีจิตวิทยานิดนึง ไม่ต้องไปตีเค้า แต่บอกว่า เด็ก ๆ ครูก็ชอบเขียนแบบนี้แหละ แต่วันนี้เราจะมาวาดให้มันถูกต้อง เราควรจะปรับแก้ยังไง เช่น ...ที่เจอบ่อย ๆ เลยคือเส้นพื้น เส้นพื้นมีขาตัวการ์ตูน ...ขาวางอยู่บนเส้นพื้น แล้วเวลาวาดต้นไม้ข้างหลัง ต้นไม้มันลอยขึ้น นึกออกไหม แล้วมันลอยขึ้นจากพื้น เราก็จะสอนให้เส้นพื้นเนี่ย มันไม่จำเป็นต้องอยู่ที่ปลายขาการ์ตูนนะ เส้นพื้นเราปรับขึ้นมาที่เอวก็ได้ เพื่อให้มันดูมีระยะไกลขึ้น ...แล้วต้นไม้มันจะได้ไม่ลอย นั่น ๆ นะ บางทีเราจะเห็นข้อผิดพลาดที่หลาย ๆ คนเขามักจะพลาดกัน เราก็อาจจะหยิบยกตัวอย่าง แล้วไม่ยกตัวอย่างแค่ข้อผิดพลาดเท่านั้น อะไรที่เป็นของดีสิ่งที่เขาทำถูก เราก็ต้องมายกตัวอย่างด้วย ตอนสอนเรายกตัวอย่างให้เขาดู ทุกคนดู ได้เห็นตัวอย่างที่ถูกต้อง แล้วเจ้าของผลงานก็ภาคภูมิใจด้วย... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

การประเมินผล

การประเมินจะให้ผลการประเมินในระดับต่าง ๆ จากผลงานและความตั้งใจของผู้เรียน โดยมุ่งให้ผู้เรียนทำงานเสร็จตามเป้าหมาย หากผู้เรียนสร้างผลงานได้เป็นที่พอใจ ก็จะแนะนำให้ส่งผลงานเพื่อไปร่วมการคัดเลือกเพื่อรับรางวัลจากหน่วยงานต่าง ๆ รวมถึงแนะนำให้ผู้เรียนรวบรวมผลงานของตนเองไว้ในแฟ้มสะสมงานด้วย

จริง ๆ แล้ว เออ อย่างที่ บอกอะนะ คือ จุดเริ่มต้นก็คือให้เด็ก ให้เด็กสนุกแล้วก็สร้างทัศนคติที่ดีในงาน ศิลปะก่อน งานศิลปะ โดยที่เราใช้ การ์ตูนเป็นแรงจูงใจ เพราะว่าเด็กชอบการ์ตูน เขาถึงเลยจะมาเรียนกับเราเนาะ ทีนี้ การประเมินเนี่ยที่จะให้เกรด ...A B C เจี้ยะแต่ว่า ไม่ค่อยให้เด็กคะแนนน้อยหรอก ก็คือ ... จะบอกเขาบอกว่า ถ้าทำเสร็จตามเป้าหมาย คือสมมุติวันนี้ต้องระบายสีให้เสร็จนะ

เผอิญว่าวันนี้มันไม่เสร็จนะ บางทีชั่วโมงครึ่งมัน มันไม่ทัน อะ สัปดาห์หน้ามาส่งเราก็จะให้เกรดเค้า เราก็ดูความตั้งใจก่อน ถ้าดูแล้วตั้งใจ ก็ได้ให้ A ไป ถ้าว่ากลาง ๆ เราก็ให้ B ไป อะไรประมาณนั้น ส่วนคนที่ได้ A หรือว่าตั้งใจทำงานเราก็อยากจะ เอ่อ ให้เขาได้ภาคภูมิใจและอาจจะคัดเล็กลงไปที่เดลินิวส์... พอได้ลงแล้วเขาก็ยิ่งรู้สึกภาคภูมิใจในตัวเองและมีสีส่งไปที่บ้านอะไรเนี่ยะ มันจะเป็นแบบนั้น การประเมินก็อยู่ที่ตัวพี่แหละ พี่ดูความตั้งใจ ..ไม่ได้ Strict งานอะไรมากมายนัก เป็นเด็กด้วย... (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

สื่อการสอน

สื่อการสอนจะใช้ใบงานและรูปภาพประกอบการสอนควบคู่กับการสาธิต ทั้งนี้ จะเตรียมโดยทำสำเนามอบให้ผู้เรียนด้วย หากสถานที่สำหรับจัดกิจกรรมนั้นไม่มีเครื่องฉายภาพเพื่อแสดงผลงานให้ผู้เรียนดู

4.5 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

ปัญหาที่พบในการถ่ายทอดความรู้ นั้น คือความหลากหลายทางความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งอาจมีทั้งกลุ่มที่มีความคล่องแคล่วและกลุ่มที่ยังเริ่มฝึกหัด การสอนจึงจำเป็นต้องปรับให้เหมาะสมและตอบสนองต่อผู้เรียนทุกคนให้ได้มากที่สุด นอกจากนี้ ยังพบว่าการสอนบางครั้ง ผู้เรียนมิได้สนใจมาเรียน แต่ต้องเข้าร่วมเนื่องจากเป็นกิจกรรมบังคับ ในสถานการณ์เช่นนี้ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนจึงต้องปรับตัวเข้าหากันเพื่อดำเนินกิจกรรมให้ลุล่วง

...บางทีเขาก็ไม่ตั้งใจ ไม่ใช่เด็กทุกคนที่อยากจะเรียนวาดการ์ตูน นี่ก็ออกปะ ในสิ่งที่เขาไม่ชอบ เขาอาจจะอยากจะได้บิ๊บบอยก็ได้ แล้วคุณไปเกณฑ์ใครคนอยากได้บิ๊บบอยมานั่งวาดรูปคุณคิดว่าเขาจะตั้งใจหรือเปล่านั้น ไซปะ ก็อย่างที่บอก ...สอนให้ที่ทุกคนพอจะทำได้ เพราะยังงั้นเขามานั่งเรียนตรงนั้นแล้วเนี่ย มันก็ต้องตามน้ำแล้วแหละ ไซปะละ ไ้เราจะไม่สอน หนึ่งไม่สอนไม่ได้ เด็กมันก็มาแล้วอะ มันจะไม่เรียนมันก็ได้เหมือนกัน เพราะว่าอาจจะมีความรู้อะไรจะดูใจ คือทุกคนมันก็ต้องปรับเข้าหากันแล้วในขณะนั้น นะ แต่การ์ตูนเนี่ยก็อย่างที่บอก ไม่ว่าใครจะมาเขาก็ต้องเริ่มสร้างทัศนคติที่ดีก่อน อย่างน้อยที่สุด ถึงคุณไม่มีพื้นฐานนะ มันก็ต้องทำให้เขาพอจะวาดได้ นะ ให้ดูแล้วการ์ตูนไม่ได้เป็นสิ่งที่ยากเกินไปสำหรับทุกคน ... ถ้าจะลองวาดก็วาดได้แหละ (ณรงค์ จรุงธรรมโชติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 พฤศจิกายน 2563)

ทั้งนี้ ณรงค์ จรุงธรรมโชติ ได้เสนอว่า ในด้านสถานที่สำหรับการสอนต้องมีบรรยากาศในการเรียนที่ดี ไม่มีเสียงรบกวนจนเกินไป ตลอดจนควรมีวัสดุและอุปกรณ์ที่พร้อมใช้งาน

4.6 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

ณรงค์ จรุงธรรมโชติ มีช่องทางในการถ่ายทอดความรู้ของตนเองโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก อาทิ เพจ Facebook และแชนแนลใน YouTube

การถ่ายทอดความรู้ของณรงค์ จรุงธรรมโชติ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อศิลปะ โดยเน้นการวาดภาพที่มีลักษณะตัดทอน รวมถึงมีช่องทางในการเผยแพร่ความรู้ของตนเองทั้งในลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์

5. สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช

สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช (เกิด พ.ศ. 2515) สำเร็จการศึกษาด้านการออกแบบนิเทศศิลป์จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หลังสำเร็จการศึกษาแล้วได้ทำงานด้านกราฟิกระยะหนึ่ง แล้วจึงเริ่มวาดการ์ตูน ผลงานที่มีชื่อเสียง คือ “Joe the SEA – CRET Agent” (นักสืบใจหวับลามหึม) ซึ่งเป็นผลงานที่มีชื่อเสียงมากเรื่องหนึ่งของวงการการ์ตูนไทย มีหนังสือรวมผลงานของตนเอง คือ “SUTTICHARTWORKS” ซึ่งต่อมาได้จัดทำอีกครั้งในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วย โดยผลงานมีความเป็นเอกลักษณ์ แสดงถึงจินตนาการและมีความร่วมสมัยสร้างสรรค์ในหลากหลายรูปแบบ อาทิ หนังสือการ์ตูนเรื่อง ภาพประกอบ นิยายภาพ ความเรียง ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำคณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

มีประสบการณ์ในการถ่ายทอดความรู้ในฐานะวิทยากร อาจารย์พิเศษ โดยเฉพาะระดับอุดมศึกษา และเป็นวิทยากรให้กับหน่วยงานต่าง ๆ รวมถึงการตัดสินผลงานการ์ตูนในการประกวดแข่งขันต่าง ๆ ด้วย

แรงบันดาลใจและการศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานมาจากการดูญี่ปุ่นที่เผยแพร่ในประเทศไทย ซึ่งช่วงเวลาดังกล่าวข้อมูลด้านการวาดการ์ตูนยังไม่มีแพร่หลายนัก โดยพบจากหนังสือสอนวาดการ์ตูนจำนวนหนึ่ง โดยฝึกฝนทักษะการวาดจากการสังเกตการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ

ถ้าเอาแรงบันดาลใจจริง ๆ ในการเขียนการ์ตูนก็น่าจะมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นนั่นแหละครับ การ์ตูนที่อ่านเรื่องแรกน่าจะเป็นโดเรมอน... ตอนนั้นอ่านแล้วก็รู้สึก เออ แบบ เหมือนแบบ รู้สึกแบบนักเขียนการ์ตูนก็น่าสนใจดีอะไรอย่างนี้ครับ ก็จะเป็นแรงบันดาลใจ แล้วก็อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อยมา แล้วก็มีดูอนิเมชันดูหนังอะไรอย่างนี้ก็จะเป็นส่วนประกอบเข้าไปด้วยครับ คือเมื่อสมัยก่อนมันจะไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเกี่ยวกับพวกนี้เลยนะครับ จริง ๆ แหล่งข้อมูลแรกที่ผมรู้ว่าเขียนการ์ตูนยังไงมันจะเป็นหนังสือสอนเขียนการ์ตูนของอาจารย์ไทรยาม่า อากิระครับ... คือตอนแรกผมก็นึกว่า

มันเป็นหนังสือการ์ตูนเพราะหน้าตาเหมือนการ์ตูน แต่จริง ๆ เนื้อหาข้างในมันสอนเขียนการ์ตูน แต่จะรู้จักพวกอุปกรณ์เขียนการ์ตูนญี่ปุ่น ขั้นตอนการออกแบบ การแบ่งช่องอะไรต่าง ๆ จากเล่มนั้นเป็นหลักเลยครับ เป็นความรู้จริง ๆ ก็น่าจะเป็นความรู้หลัก ๆ อันเดียวที่เหลือก็แบบสังเกตจากการดูเรื่องอื่น ๆ ที่อ่าน แล้วก็พอมีโอกาสเขียนก็เอาพวกนั้นแหละครับผสม ๆ รวมกับอุปกรณ์ที่พอจะหาได้ คือสมัยก่อนมันยังหาอะไรลำบากกว่าสมัยนี้เยอะครับ (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

...ผมนะ ไม่ได้เริ่มโดยการฝึกวาดการ์ตูนนะ ผมชอบวาดเล่นก่อน ผมจะวาดเล่นอยู่ตามสมุดเรียน หนังสือเรียนระหว่างที่เรียนหนังสือนะครับ คือมันก็เป็นการฝึกมือแต่ไม่ได้ตั้งใจจะวาดเพื่อเป็นนักเขียนการ์ตูนเพราะผมวาดแต่ตัวประหลาดเลย คือเวลาดูหนังการ์ตูน แต่ก่อนมันจะมีพวกซีรีส์มดแดง หนังสือขบวนการ ผมก็จะวาดดูแต่พวกตัวประหลาด ที่นี้ เวลาผมวาดเล่นก็จะวาด คือวาดอย่างเงี้ยมาจนถึงมหาลัย จนทำงาน 3-4 ปีแรกผมทำงานเป็นกราฟิกก่อน คือไม่ได้คิดจะเป็นนักเขียนการ์ตูนเท่าไร เพราะรู้สึกตัวเองวาดอยู่ได้แบบเดียวอะ วาดอะไรประหลาด ๆ แต่ว่าสุดท้ายก็มีโอกาสเข้ามาอีกอ้อ ลองเขียนการ์ตูนดูมัย ก็ตัดสินใจออกจากงานกราฟิก แล้วก็มาเริ่มเขียนการ์ตูนซึ่งจริง ๆ การ์ตูนเรื่องแรกครับก็คือ Joe (นักสืบใจ หัวปลาหมึก) นี่แหละครับ การ์ตูนตอนแรกเลยอะ เป็นการฝึกเขียนการ์ตูนจริง ๆ ครั้งแรกอะครับ ด้วยตัวเองก็คือแบบสังเกต เปิดหนังสือดู เอ๊ะ ตรงนี้เขาเขียนยังไง แบ่งช่องอะไรยังไง มันก็จะเป็นอย่างนี้ ๆ แบบ คือถ้าถามว่าเริ่มเขียนเป็นการ์ตูนคอมิคเมื่อไหร่ ก็คือตอนเขียนการ์ตูนเรื่องแรกเลย... (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

นักวาดการ์ตูนที่มีความสนใจเป็นพิเศษในด้านวิธีวาดและการเล่าเรื่อง คือ คัทซึฮิโระ โอโตโมะ (Katsuhiro Otomo) ผู้วาดการ์ตูนเรื่อง AKIRA

...เป็นพิเศษหน่อย ที่ชอบจริง ๆ ตอนแรกจะเป็น Otomo Katsuhiro ...คือจะชอบวิธีวาดของเขา และก็วิธีแบบ เล่าเรื่อง อะไรอย่างนี้นะครับ แต่ก็แบบไม่ได้เอามาใช้โดยตรง เพราะสไตล์ คือผมจะเขียนเป็นสไตล์ลึกร้ายอะไรอย่างนี้นะมากกว่า เพราะว่า AKIRA ก็จะเป็นแนวจริงจังหน่อย อะไรอย่างนี้นะครับ ผมก็จะชอบอันนั้นคนนึงแล้ว ก็แล้วที่เหลือก็จะเป็นนักเขียนการ์ตูนที่ผมซื้อการ์ตูนเก็บ ก็จะมีหลายคนที่ไม่เชิงเป็นศิษย์ลงไปลึกขนาดนั้นนะครับ แต่จะรวม ๆ ซะมากกว่านะครับ (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

5.1 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

โอกาสที่ได้ไปถ่ายทอดความรู้ มาจากการรับเชิญให้ไปสอนในสถาบันอุดมศึกษาและ การเป็นวิทยากรในกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการวาดการ์ตูน ทั้งในลักษณะการอบรม การประกวด แข่งขัน โดยปัจจุบันสอนประจำอาจารย์ประจำที่มหาวิทยาลัยรังสิต

พอเริ่มวาดการ์ตูนไปได้สักปีสองปีนะครับ จะมีอาจารย์ที่ศิลปากร ก็คืออาจารย์แกเป็นรุ่นพี่ แล้วแกก็เห็นงานการ์ตูนแกก็เลยชวนไปสอน... แต่ตอนนั้นแบบมันยังไม่แยกเป็นวิชา Comic ตอนไปสอน ...เหมือนไปบรรยายเป็นวิทยากร อะไรอย่างนี้ครับ ในคลาสภาพประกอบ ...เหตุผลที่เป็น อาจารย์ประจำที่รังสิต ก็เพราะว่า คือตอนนั้นจริง ๆ เราก็ เอ๊ะ ตกลงเราเหมาะจะเป็นอาจารย์หรือเรา ไม่เหมาะ ผมก็เลย พอเขาชวนเป็นอาจารย์ประจำ ผมก็เลยลองดู อะ เนี่ยลองดูเลยแล้วกันว่ามันใช่ หรือไม่ใช่ ถ้าไม่ใช่จะได้เลิก ก็ อะไรเงี้ยะครับ คือส่วนมากพอไปบรรยายอะไรมันจะเป็นงานที่เราไม่ได้ ตั้งใจจะหมดนะครับ ก็เลยลองดูเลยว่าจะ เอ๊ะ ตกลงเราทำได้หรือไม่ ได้ แล้วสุดท้าย ก็ลองมา ก็น่าจะพอ ทำได้อยู่ก็เลย ถือเป็นอีกอาชีพหนึ่งซึ่ง อีกจุดหนึ่งมันก็จะเป็นเรื่องแบบ เศรษฐกิจคือ คืออย่างน้อย งานอาจารย์มันก็มันจะมีความมั่นคงกว่างาน อ่า นักเขียนการ์ตูน พอเราเริ่ม เริ่มมีครอบครัวอย่างนี้ ก็จะเป็นแบบไปตามนั้นนะครับ ก็ ก็เลยลองทำดู แล้วก็ พอได้ก็ทำควบคู่กันไป (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

5.2 แนวคิดในการสอน

แนวคิดในการสอนในช่วงแรกนั้นเน้นย้ำถึงความสำคัญของเอกลักษณ์ด้านภาพ ของแต่ละบุคคล

...คลาสแรก ๆ ที่ผมสอนที่ศิลปากรผมจะเน้นว่าเอกลักษณ์ในการวาดแต่ละคนครับเป็นสิ่งสำคัญ ที่สุด คือคุณจะวาดเหมือนคล้ายญี่ปุ่นก็ได้แหละ เพียงแต่ว่ามันต้องดูเป็นคุณก่อนนะ เอกลักษณ์เนี่ย จะเป็นสิ่งที่ผมเน้นที่สุดในแง่ภาพนะครับ ที่เหลือก็เป็นการเล่าเรื่องเพราะงั้น ผมจะไม่ค่อยแคร์มากว่า จริง ๆ ถึงคุณวาดรูปไม่ได้คุณก็มาเรียน comic ได้ครับ...(สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

ทั้งนี้ ได้วิเคราะห์ว่าการเรียนการสอนการวาดการ์ตูนที่พบเห็นนั้น มุ่งไปที่การวาดภาพ และเน้นในบางรูปแบบเป็นหลัก

...บ้านเราจะสังเกตว่า class เขียนการ์ตูนโดยส่วนมากที่ผมเคยเห็นเนี่ยก็คือ เขาจะไปเน้นการวาด นะครับ ...คือเป็นจุดอ่อนที่สุดอย่างหนึ่งคือ เน้นไปที่การวาดสไตล์เดียวนะ เช่นแบบ สมมติสมัยนี้นิยม

การ์ตูนญี่ปุ่นนี่ออกใหม่ครับ Class เขียนการ์ตูนก็จะไปเน้นว่า เขียนการ์ตูนยังไงให้ดูเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

ในปัจจุบัน ทำการสอนโดยเน้นที่การเล่าเรื่องมากขึ้น เพราะผลงานการ์ตูนนั้นใช้การอ่านเพื่อเข้าใจเรื่องราว ในการสร้างผลงานจึงต้องมีความเข้าใจธรรมชาติของการสื่อสารผ่านการ์ตูนด้วย

...คือหลัง ๆ นะผมจะเริ่ม โฟกัสที่การเล่าเรื่องมากขึ้นนะ เพราะว่าคือมีคนเข้าใจผิดเยอะเลย นักศึกษาหลายคนก็เข้าใจผิดเยอะว่าการวาดการ์ตูนมันคือการวาดอะ แต่จริง ๆ มันคือการเขียน เพราะว่าเพราะอย่างไทยเราใช้คำว่าการ์ตูน ซึ่งผมก็ไม่ว่าใครเป็นคนเริ่มใช้นะแต่ว่ามันถูก ที่สุดนะคือมัน คือถ้าการวาดมันก็เป็นแค่การวาดภาพอะครับ แต่ว่าการ์ตูนเนี่ย มันเป็นสื่อที่ต้องใช้การอ่านเพื่อเข้าใจเรื่อง เพราะฉะนั้นถึงเราจะวาดรูปดีแค่ไหนนะ แต่ถ้าเราไม่เข้าใจภาษาในการเขียนการ์ตูนแบบการ์ตูนช่องนะ การ์ตูนเราจะไม่ประสบความสำเร็จครับ ในแง่การทำให้คนอ่านรู้สึกไปกับเรื่อง... คือภาพมันเป็นจุดดึงดูดแรกครับ ให้คนอ่านการ์ตูนนั้นแหละ เพียงแต่ว่าระยะยาวนะ คนอ่านการ์ตูนเรื่องนั้นไป 10-20 เล่มนะ มันเพราะเรื่องมันไม่ใช่เพราะภาพครับ เพราะงั้นหลัก ๆ ผมก็จะเน้นเรื่องพวกนี้มากขึ้นเรื่อย ๆ ครับ... (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

การออกแบบการสอน จะแปลงเนื้อหาเป็นกิจกรรมอย่างง่ายก่อน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเบื้องต้น ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน

...ผมก็จะ พอสอนไปสักปีสองปีผมรู้สึกว่า คือตอนแรกมันจะแบบเหมือนเราเน้นบรรยายแล้วก็สั่งงานการบ้าน ผมก็รู้สึกแบบ เออ คือคนเรียนก็อาจจะไม่สนุกมั้งผมว่า บางทีมันก็น่าเบื่อ มาฟังบรรยายแล้วก็รับงานกลับไป เหมือนตอนผมเรียนก็จะอารมณ์ประมาณนี้ แต่ว่า ผมก็จะ เอ๊ะ หลัง ๆ อะ วิธีผมก็คือผมจะแปลงเนื้อหาให้เป็น Workshop ก่อน ง่าย ๆ ในคลาส แบบเพื่อให้เขาแบบ เข้าใจอะไรบางอย่างที่ผมต้องการก่อนนะครับ แล้วค่อยบรรยาย หรือบางทีก็บรรยายก่อนแล้ว Workshop สุดท้ายก็สั่งงานไป หรือว่าถ้า workshop ไปเพียงพออาจไม่สั่งงานด้วย เพราะงั้น อันเนี่ยะรู้สึกว่ามันจะช่วยให้แบบอย่างน้อยมันก็น่าเบื่อจนเกินไป แบบว่า มีอะไรได้ทำ แล้วผมก็สามารถแบบมีลูกเล่นได้แบบ เอ้ย ใช้ตัว Workshop เนี่ย ในการแบบ ทำให้เขาแบบสนใจขึ้นนะ (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

5.3 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช กล่าวถึงความรู้ทางศิลปะที่จำเป็นต่อการวาดการ์ตูนนั้น ได้แก่ การวาดเส้น แสงเงา การจัดองค์ประกอบศิลป์ กายวิภาค จิตรกรรม เป็นต้น

...ผมว่าความรู้พื้นฐานนะครับ จำเป็นต่อการวาดการ์ตูน เช่น เรื่องการ Drawing เรื่องแสงเงา เรื่องการจัดองค์ประกอบศิลป์นะครับ ...การเขียน ...Anatomy นะครับ คือ Anatomy เป็นกลุ่มวิชาพื้นฐานของคณะศิลปะโดยส่วนมากนะครับ การ Painting อะไรมาก่อนนี้นะครับ อันนี้มันจะจำเป็นต่อเรื่อง เรื่องการวาดภาพ (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

ความรู้อีกส่วนหนึ่งที่สำคัญ คือความรู้ด้านการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ปรากฏในงานทางวรรณกรรมและภาพยนตร์

... คือคอมมิคมันไม่ใช่งานภาพประกอบครับ จริง ๆ มันคืองานเล่าเรื่อง เพราะฉะนั้นในส่วนเล่าเรื่องเนี่ย ผมว่าศาสตร์ที่มันตรงกว่ามันจะไม่ใช่ว่าศาสตร์ศิลปะครับ มันจะเป็นศาสตร์แบบพวกภาพยนตร์มากกว่า ภาพยนตร์หรือวรรณกรรม ปน ๆ แต่หลัก ๆ จะเป็นภาพยนตร์เพราะว่าการลำดับภาพของคอมมิคเนี่ย มัน จริง ๆ โดยต้นกำเนิดมันก็จำลองมาจากสื่อโทรทัศน์สื่อภาพยนตร์อยู่แล้วอะครับ เพราะฉะนั้นการเล่าเรื่องมันจะมีความใกล้เคียงกัน เพียงแต่ว่า ขนาดของมันจะมีขนาดแตกต่างกัน มันจะไม่เหมือนทีวีหรือหนังที่มันจะเป็นขนาดจอเดียว อะไอย่างนี้ครับ มันจะแบ่ง 2 ส่วนนะครับ (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

5.4 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

การนำเข้าสู่บทเรียน

การนำเข้าสู่เนื้อหา ใช้วิธีการแบบเดียวกันกับการสร้างผลงานการ์ตูน คือทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจขึ้นมาก่อน

....ใช้ตัว Workshop เนี่ย ในการแบบ ทำให้เขาแบบสนใจขึ้นนะ ซึ่งอันนี้ผมเคยลองมานึกดู จริง ๆ แล้วผมใช้วิธีแบบที่ผมเขียนคอมมิคเลยครับ คือเวลาผมเขียนคอมมิคอะ ผมจะเขียนไปแล้วก็เดาความคิดคนอ่านไปว่าอ่านถึงตรงนี้แล้วเขาจะรู้สึกยังไง ผมชอบเล่นกับความรู้สึก ประมาณว่า เปิดไปอีกหน้าหนึ่ง เฮ้ย มันคาดไม่ถึง เป็นอะไรที่แบบพลิกไป พลิกมา อะไแบบนี้ อันนี้ะครับผมก็จะปรับใช้กับการสอน กระทั่งในสไลด์ด้วยนะครับ ในสไลด์ผมจะมีการวาง แบบ คล้าย ๆ แบบการเล่าเรื่องแบบคอมมิค ซึ่งมันมี Climax มีอะไรพวกนี้ ก็จะเป็นรูปแบบที่ ที่ใช้มาจนปัจจุบันนี้เลยครับ (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

วิธีสอน

โดยทั่วไปจะใช้การบรรยายเนื้อหาที่จะเรียนในครั้งนั้น แล้วจึงเป็นการฝึกปฏิบัติ โดยให้ปฏิบัติงานลงบนกระดาษ พร้อมทั้งสังเกตผลงานที่ผู้เรียนปฏิบัติเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนว่าสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายแล้วหรือไม่

...ถ้าเป็นโดยส่วนมาก เริ่มมาจะเป็นบรรยาย ในหัวข้อที่ ความรู้เบื้องต้นก่อน แต่ผมจะไม่บรรยายนานแบบเป็นชั่วโมงครับ อย่างมากก็ครึ่งชั่วโมงเต็มๆ แล้วก็จะมี Workshop แรกละ เช่นผมอาจจะมีการกระดาษ ผมจะเอากะดาษ A4... ก็กระดาษคณะแหละครับ... คือกระดาษมันแบบมันหมุนได้ มันจัดอะไรได้มากกว่า มันจะมีแบบนี้ทุกครั้ง อะ หยิบกระดาษไป แล้วผมก็จะบอกว่า อะ เดี่ยวให้ทำอะไรให้วาดอะไร ซึ่งอันนี้มันจะเกี่ยวข้องกับเนื้อหา แล้วก็เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เขาต้องไปทำ อย่างเช่น อันนี้ยกตัวอย่างให้เห็นภาพนะครับ อย่างวิชาออกแบบตัวละครมันจะมีโจทย์หนึ่ง เป็นแบบออกแบบตัวละครมวยไทย ซึ่งเป็นงานที่ผมเคยไปทำมานานแล้วนะครับ ผมก็จะเอาโจทย์เดียวกันนี้มาให้นักศึกษาทำ แต่ที่เนี่ยะ นักศึกษาใหม่ ๆ เขาไม่เคยดูมวยไทย เขาไม่รู้ด้วยซ้ำไปว่า เออ มวยไทยเนี่ยกางเกงมันทรงประมาณไหนอะไรอย่างเนี่ยะ หรือแบบ อันนี้ผมก็จะแบบ เออ ลอง Workshop ให้เขาเข้าใจ เอ้ย กางเกงมวยไทยมันประมาณนี้นะ ลองวาดขึ้นมาดูก่อน นักมวยไทย อายุประมาณนี้รูปร่างยังงี้ ซึ่งอันนี้มันจะไม่มีคะแนน แต่มันจะเป็นแค่ความเข้าใจ ซึ่งพอเขาไปทำเป็นการบ้านกลับมาเนี่ย ก็จะตรงเป้ามากขึ้น จากแต่ก่อน ถ้าเราบรรยายเฉย ๆ เนี่ย ถึงจะเปิดรูปให้เขาดูนะ แต่ว่าพอเขาทำกลับมาเนี่ยมันจะไม่ค่อยตรง... ก็จะเป็นประมาณนี้ แต่อาจจะมีการคลาส ที่แบบ เปิดมาเป็น Workshop เลย แล้วค่อยนำสู่การบรรยายทีหลัง... (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

การวิจารณ์

ในขั้นต้นจะคัดเลือกผลงานที่ดีมานำเสนอและแสดงความคิดเห็น โดยนำงานที่ยังต้องปรับปรุงแยกไว้ต่างหาก เพราะเห็นว่าหากงานส่วนนั้นมานำเสนอแล้ว ผู้เรียนอาจเกิดความรู้สึกที่ไม่ดีนัก การวิจารณ์จะกล่าวถึงข้อดีของผลงาน สำหรับข้อด้อยจะกล่าวถึงในเชิงหยอกล้ออย่างไรก็ตาม หากมีจุดที่ต้องสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง ก็จะกล่าวถึงข้อควรปรับปรุงโดยตรง

... ผมจะใช้วิธีคัดงานดี ๆ แหละ อันนี้มันจะคล้ายคลาสศิลปะทั่วไป คัดเอางานดี ๆ มาขึ้นจอ แล้ววิจารณ์ ...คือถ้าไม่จำเป็นนะผมจะไม่เอางานที่ไม่ดีมาวิจารณ์ตรง ๆ เพราะผมรู้สึกว่าการวิจารณ์ออกไปในคลาสแล้วแบบมันคือ เจ้าของงานเขาอาจจะอาย... ส่วนมากวิจารณ์ผมจะใช้วิธีแบบบอกข้อดีก่อน ผมก็ทั่วไป ๆ แหละ แต่ผมก็จะ เวลาพูดถึงข้อเสียผมก็จะเหมือนแซว ๆ ซ่า ๆ อะ

...คือเราก็อ่านคิดปะมา เราก็อ่านใจตรงนี้ จุดนี้ว่าความรู้สึกเป็นยังไง... บางอันที่เรารู้สึกก็ต้องบอกตรง ๆ ว่าอันนั้นมันไม่ใช่จริง ๆ อะไรอย่างเงี้ยะ (สุทธิชาติ ศรภัยวานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

...แต่ว่าตรงเด็กที่ ที่อ่อนหน่อย ผมจะ อย่างที่บอกผม ผมจะไม่เน้นเอางานเขาขึ้นมาวิจารณ์เท่าไร ผมก็จะคาดหวังว่า เอ้อ เขาจะเข้าใจว่าสิ่งที่เขาต้องทำต่อไปคืออะไร แต่ผมจะไม่ลงไปชี้ขนาดนั้น เพราะว่า โดยส่วนตัวเวลาผมเรียนผมก็ไม่อยากให้อันนี้อาจจะเป็นผมเองด้วยมั้ง ก็ไม่อยากให้อาจารย์มาแบบ อะไรเขาเรียกจ้อง จ้องจะ Focus แต่เราอะ อันนี้ผมก็แบบจะเอามาจากตัวเองด้วยนะครับ... (สุทธิชาติ ศรภัยวานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

การประเมินผล

การประเมินผลจะพิจารณาจากชิ้นงานที่มอบหมาย เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนปฏิบัติงานได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ ทั้งนี้ จะติดตามพัฒนาการของผู้เรียนบางกลุ่ม เพื่อประเมินว่าผู้เรียนมีพัฒนาการอย่างไรบ้างและนำผลที่ได้ไปประเมินวิธีการสอนของตนเองด้วย

หลัก ๆ ก็จะใช้ ดูจากงาน การบ้านเป็นหลักแหละครับ ว่าเขาทำได้ตรงจุดประสงค์รึมั้ยนะครับ... แต่ก็ดูพัฒนาการของนักศึกษาบางคน อันนี้เหมือนผมแบบดูเอาไว้เช็คตัวเองนิดนึงว่า คือโดยมากผมจะเช็คจากนักศึกษาที่อ่อนหน่อยนะครับ หรือว่าที่อาจจะมีพื้นไม่เท่าเพื่อนนะ ตอนทำย่อกผมก็จะมาเช็คดูจากเกรดดูจากงานนิดนึงว่าเออ เขาแบบพัฒนาขึ้นไหมหรือว่าจะได้เกรดอะไรอย่างเงี้ยะ ซึ่งถ้าเขาได้น้อยเนี่ย เราอาจจะ เฮ้ย เราอาจจะยัง ยัง วิธีการสอนเราอาจจะยัง ยังไม่ดีพอหรือเปล่านั้นะครับ เพราะว่าอย่างคนที่เก่งเลยบางที เราไม่ต้องไปดูเค้าก็ได้ ยังไงเขาก็เก่งแล้ว... (สุทธิชาติ ศรภัยวานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

สื่อการสอน

สื่อการสอนที่ใช้เป็นหลักคือสไลด์ประกอบการบรรยาย วิดีทัศน์ สำหรับอุปกรณ์ที่ใช้ อาทิ เครื่องฉายภาพที่สามารถนำเสนอการสาธิตได้ คอมพิวเตอร์สำหรับเปิดสไลด์ประกอบการบรรยาย

หลัก ๆ ก็จะเป็นสไลด์บรรยาย แล้วก็บางครั้งก็จะมี VDO ประกอบ เปิดหนัง ก็จะทำ ๆ ไป แล้วก็อาจจะมีสาธิตบ้างโดยใช้พวก Overhead อะไรอย่างนั้นะครับ แต่หลัก ๆ จะเป็นสไลด์ ผมจะเตรียมสไลด์มาก่อนข้างครอบคลุม บางทีก็มีทั้งขั้นตอน การออกแบบ หรือว่า สิ่งที่เราจะระวัง แล้วก็สไลด์เนี่ย

ผมก็จะลงไว้ให้ใน เหมือนเป็นใน Cloud สักที่หนึ่งนะครับ เด็กก็สามารถไปโหลดมาทบทวนได้ เมื่อเขาไม่เข้าใจ (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

นอกจากนี้ ก็ได้รวบรวมผลงานที่ดีซึ่งสามารถเป็นตัวอย่างในการสอนไว้ในเพจ Facebook เพื่อให้ประกอบการสอนด้วย

... คือผมจะทำเพจไว้ทุกวิชานะครับ แล้วก็แต่ละหัวข้อ ในทุก ๆ ปีเนี่ยจะเอาคัดงานดี ๆ ใส่ไว้เรื่อย ๆ เป็นอัลบั้ม อันนี้ผมจะสามารถเข้าไปเปิดดูของปีไหนก็ได้ว่า แล้วผมจะโชว์งานให้ดูว่า เอ้อ คนนี้ที่เขาทำดีเพราะอะไร... (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

5.5 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

ปัญหาที่ได้พบในการสอนนั้น มักเป็นบุคลิกส่วนตัวและความมุ่งมั่นตั้งใจของผู้เรียน ซึ่งส่งผลต่อปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน และเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวจึงได้ปรับวิธีสอนให้เป็นในลักษณะของ Workshop Base เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากขึ้น

ผู้เรียนเนี่ยอย่างที่เขาบอกว่า คืออันนี้ไม่ได้โทษว่าผู้เรียนไม่ได้ยังงั้นนะ... เด็กก็จะเฉื่อย ๆ หรือว่า เราถามอะไรเขาก็จะไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์เท่าไร อย่างที่บอกบาง Class ก็แบบ คือบางคลาสสอนอย่างเช่นสอนในห้องแลปอย่างนี้ บางทีเราบรรยายแบบตั้งใจ แบบใส่อารมณ์ใส่มุขอะไรอย่างนี้ แต่เขาก็นิ่งดูจอตลอดเฉื่อย ๆ ก็มี... บางทีเราก็ต้องใช้พลัง เพราะงั้นเลยเป็นสาเหตุที่หลัง ๆ ผมเลยต้องใช้วิธีเป็น Workshop Base เป็นหลักครับเพื่อให้เขาสนใจมากขึ้นอะไรอย่างนี้นะครับ... (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 พฤษภาคม 2563)

5.6 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช ได้ร่วมกับนักวาดการ์ตูนไทยคนอื่น ๆ จัดทำรายการ Podcast ในชื่อ Radio Manga โดยเผยแพร่ผ่าน YouTube โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกี่ยวกับการ์ตูนและการวาดการ์ตูน

การถ่ายทอดความรู้ของสุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช เน้นในการส่งเสริมเอกลักษณ์ส่วนบุคคลให้มีความสำคัญกับเนื้อหาที่เป็นการสื่อสารด้วยการ์ตูน มีการปรับเปลี่ยนวิธีสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนในปัจจุบัน เน้นการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง รวมถึงใช้การประเมินมาปรับปรุงการสอนของตนเองด้วย

6. ไตรภค สุภวัฒนา

ไตรภค สุภวัฒนา (เกิด พ.ศ. 2527) นามปากกา “PUCK” หรือ “หมู ไตรภค” สำเร็จการศึกษาด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ระหว่างที่กำลังศึกษาอยู่มีผลงานการ์ตูนตีพิมพ์เผยแพร่ เมื่อสำเร็จการศึกษาได้สร้างผลงานการ์ตูนภาพประกอบ งานออกแบบและผลงานศิลปะในหลายรูปแบบ ผลงานที่สร้างชื่อเสียง ได้แก่ “นายสมองกับหนูหัวใจ” “ประกอบ” “โต” นอกจากนี้ ยังมีผลงานที่ได้รับรางวัลจากการประกวดต่าง ๆ อาทิ หนังสือการ์ตูน “ดาวถึงดาว” ได้รับรางวัลชมเชย ประเภท Comic Book จากรักลูกอวอร์ด ครั้งที่ 6 “LOSER RAINBOW อย่าผูกคอตายได้สายรุ้ง” ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จากเซเว่นบุคอวอร์ด ครั้งที่ 13 และ “DOG EYE VIEW มุมมองหมา” ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จากเซเว่นบุคอวอร์ด ครั้งที่ 14 รวมถึงมีหนังสือรวมผลงาน (Art Book) ของตนเองด้วย คือ “Trial Puck - Art work 2005-2010” และ “Puck 13 Year” ซึ่งประกอบด้วยงานออกแบบภาพประกอบ และการสร้างสรรค์งานประเภทต่าง ๆ ผลงานมีความโดดเด่นในด้านการใช้สีที่ดูชัดและจัดจ้าน การใช้เส้นอย่างมีเอกลักษณ์ แสดงรายละเอียดขององค์ประกอบที่สื่อความหมายและความรู้สึกได้ดี รวมถึงเนื้อหาของผลงานมีความหลากหลาย

มีโอกาสถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูนของตนเองที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร รวมถึงการเป็นวิทยากรในกิจกรรมต่าง ๆ ด้านการวาดการ์ตูนและภาพประกอบ อีกทั้งได้เขียนหนังสือสอนวาดการ์ตูน “หมูหมี สอนวาดการ์ตูน” เผยแพร่ด้วย

สำหรับแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน เริ่มต้นมาจากการอ่านการ์ตูนในวัยเด็ก และเริ่มมีเป้าหมายที่จะเป็นนักวาดการ์ตูนเมื่อพบผลงานของนักวาดการ์ตูนไทยตีพิมพ์เผยแพร่ โดยศึกษาการวาดการ์ตูนจากการอ่านผลงานการ์ตูนและฝึกฝนด้วยตนเอง รวมถึงศึกษาจากหนังสือสอนวาดการ์ตูนที่มีเผยแพร่ในช่วงเวลาดังกล่าว

เราแบ่งเป็น 2 ทาง คือถ้าเกิดว่าเป็นหนังสือการ์ตูนเลย เราโตมากับพวกการ์ตูนนิตยสาร C-Kids BOOM อะไรอย่างนั้นครับ แต่ว่าการ์ตูนที่เราชอบ ๆ มาก สมัยเด็ก ๆ นี่ก็จะเป็น Dragon ball แหะละ คือโตมากับ Dragon ball นะครับแล้วก็เจ้าหนูสามตา (3 ตาปาฏิหาริย์) ก็ชอบมากเป็นการตูนเล่มแรกที่เราได้ซื้อเลยเจ้าหนูสามตานะครับ แต่ถ้าเกิดเป็น Part หนึ่งที่เริ่มจะอยากเป็นนักเขียนการ์ตูนแล้วก็ไปพวกแมกกาซีนการ์ตูนไทย เป็น Thai Comic แล้วก็จะเป็นพวก ตอนนั้นจะมีชื่ออะไรนะของ Be Boyd CG นิตยสาร Katch ไซ้ใหม่ครับ ก็จะเป็นพีชาติ (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช) พีชาตินี้ก็คือเป็นไอดอลเลย ...ในการเขียนการ์ตูนนะครับ Joe Secret-Agent อันนี้คือตามมาตั้งแต่เราอยู่ประมาณ ม.4 ะครับ ละตอนนั้นรู้สึกว่าคุณอยากเป็นนักเขียนการ์ตูนมันเริ่มชัดแล้ว พอเราแบบเห็นแบบพี่ ๆ นักเขียนการ์ตูนไทย เห็นลู่วางที่จะไปแล้วเราก็เลยเริ่มตามนักเขียนการ์ตูนไทยเขาทำอะไร

ได้บ้างนะ ลง Magazine อะไรบ้างครับ ...เราจำได้ว่าเราอ่านการ์ตูนเยอะมาก ๆ นะ ...ก็เริ่มอ่านพออ่านมาเยอะ ๆ เข้าอะ มันก็เริ่มรู้สึกที่เราอยากจะเขียนได้ก็เริ่มฝึกเขียนเลยแล้วก็ดูกันหน้าต่อหน้าเลยอะ วิธีการเล่าเรื่องแบบไหน ทำไมเขาถึงใช้ช่องใหญ่ช่องเล็กวะ อะไรเงี้ย หรือเวลาแบบเปิดพลิกหน้านี้มา อ้อ มันจะเป็นการแบบ Surprise คนอ่านนี่นา ก็เริ่มเรียนรู้จากตรงนั้นครับ เรียนรู้จากการที่เราเอาหนังสือการ์ตูนที่เราชอบเนี่ย มาดู ไล่แกะเลย่ววิธีการเล่าเขาเล่าประมาณแบบนี้ะ ช่องบอลลูนมันต้องประมาณนี้แหละ กำลังสวยกำลังพอดี ไม่ใหญ่ไม่เล็กจนเกินไปหรือการวางช่องบอลลูนหรือการวางแบบเสียง เสียงชาวด์เอฟเฟคเป็นไงครับ การใส่เส้น speed การวางเม็ดสกรีนใช้แบบไหน การแบบคัตระยะภาพ อะไรอย่างเงี้ย มันก็จะเรียนรู้จากสิ่งจริง ๆ เลยอะ ใส่นะหนังสือจริง ๆ ที่เราชอบ ๆ อะ แล้วก็มาถอดรหัสมัน... แล้วก็บางอย่างที่รู้สึกว่ามันเริ่มยากเนี่ย ก็จะมีพวกคู่มือการอ่านเหมือนกันนะ แบบว่าสอนเขียนการ์ตูนอะไรเนี่ย อันนั้นก็จะรู้สึกว่าเขาถอดรหัสมาให้เราแล้วมันจะย่อยง่ายขึ้นครับ ก็วิธีการมากขึ้นก็เริ่มซื้ออ่านบ้าง แต่ก่อนมันจะมีหนังสือพวก How to Manga ที่เป็นหนังสือปกขาว ๆ ของที่ญี่ปุ่นแปล อันนั้นเราก็อ่าน ...แล้วก็ก็มีของคนไทย ของพีรตนะ สาทิส (มาฆพร สาทิสสระวัด) เราก็อ่านนะครับ แล้วก็มันจะมีวิธีการเขียนการ์ตูนของ Toriyama Akira อันนั้นเราก็อ่าน เราก็อ่าน เป็นคู่มือง่าย ๆ เราก็อ่านมาแล้วก็ขอมทำ แล้วก็ดูว่า อ้อ เขามีหลักการคิดแบบนี้แล้ว ก็เอามาประยุกต์ใช้กับตัวเอง...เพราะว่าบางทีหนังสือมันมาตามมาตอนหลังแล้วอะ บางทีเราเขียน คือเราเขียนการ์ตูนมาตั้งแต่ตอนเราอยู่ประมาณ ม.3 พอ ม.3 ก็เริ่มถูกรอบไปเรื่อย ๆ อะ เราก็เรียนรู้จากการถูกรอบ แล้วเราก็อ่านคู่มือมาลองอ่านแล้วก็ลองขอมไปเรื่อย ๆ... (ไตรภพ สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

นักวาดการ์ตูนไทยที่ชื่นชอบและติดตามผลงานเป็นพิเศษ อาทิ สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช ทรงวิทย์ สีกิตติกุล งามอาจ ชาญชัยพิพ ทรงศีล ทิวสมบุญ วีระชัย ดวงพลา ธนิสร วีระศักดิ์วงศ์ มังกร สรพล ชัยวัฒน์ สุยะเวช เป็นต้น

6.1 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

โอกาสในการถ่ายทอดความรู้ มาจากการที่มีผลงานเผยแพร่ระดับหนึ่งแล้ว โดยได้รับเชิญให้เป็นอาจารย์พิเศษในสถาบันอุดมศึกษาเพื่อสอนในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะภาพต่อเนื่อง และได้ทำการสอนมาอย่างยาวนาน นอกจากนี้ ก็ได้รับเชิญให้ไปถ่ายทอดความรู้ให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในลักษณะของกิจกรรม วิทยากรอบรม เป็นต้น

ทำมานานแล้ว เพราะว่าเราเรียนจบมา เราก็ถูกตามตัวเข้าไปสอนเป็นอาจารย์พิเศษที่มหาวิทยาลัย ... อาจจะเป็นเพราะว่าตอนนั้นนะ คนที่จบมาแล้วเป็นนักเขียนการ์ตูนเลยอะ ในบ้านเรามันน้อย ถ้าเกิดเทียบกับเด็กศิลปากร จริง ๆ มีนะ คือพีชาติ (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช) ก็เป็นศิษย์เก่าที่นั่น...

เราก็เรียนกับพี่ชาติมาตอนที่เรายู่มหาวิทยาลัยพี่ชาติก็มาสอน คลาสเดียวกันเลยเกี่ยวกับการออกแบบ คาแรคเตอร์ดีไซน์ การเล่าเรื่องผ่านการตูนช่องอะไรเงี้ยนะครับเป็น Sequential Art ที่เราไปสอนเนี่ย พอจบมาเนี่ยพี่ชาติก็ไปสอนรังสิตพอดีช่วงนั้นอะนะครับ เราก็เลยแบบต้องมาเป็น ถูกตามไป ให้ไปสอน เหมือนแทนรับช่วงต่ออะไรอย่างนี้นะครับ สอนมาตั้งแต่นั้น ...จบมาก็สอนเลย ถ้านับเป็นปี เนี่ยเราน่าจะประมาณ 10 ปี ...สอนมาตลอดครับ คือล่าสุดก็ปีที่ผ่านมาสอน ...อาจจะ เป็น เพราะว่าอาจารย์นะเห็นผลงานของเราอยู่แล้ว เพราะว่าเราทำงานมาตั้งแต่ตอนเรียนอยู่แล้ว แล้วก็เวลาเราทำงานอะไรสักอย่างอย่างเงี้ยเราก็ชอบเอาไปฝากอาจารย์ที่เราสอน แบบรวมเล่ม มา ก็ดีใจอะ แล้วอาจารย์สอนเรา เราก็อยากให้อาจารย์ได้รับรู้ว่าลูกศิษย์ได้เอาวิชาที่เขาถ่ายทอดอะ ไปทำออกมาเป็นรูปแบบแบบนี้แล้วนะ ประสบความสำเร็จในประมาณนี้แล้วนะ ก็จะเอาไปให้ อาจารย์อย่างนั้นครับ อาจารย์ก็เห็นว่า เอ้อ ใช้ได้ ใช้นี่มันขยันดีนะ อะไรอย่างนั้นครับเขาก็เลยแบบ ตามไปให้เข้าไปสอน... (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

6.2 แนวคิดในการสอน

แนวคิดในการสอนนั้น เชื้อในความหลากหลายของศิลปะ การสอนจะเป็นในลักษณะการ เล่าประสบการณ์ อธิบายวิธีคิดและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานในเชิงการแบ่งปัน ความรู้ ทั้งนี้กลุ่มผู้เรียนส่วนใหญ่ที่ได้ไปถ่ายทอดความรู้มักจะเป็นผู้ที่กำลังศึกษาทางด้านศิลปะหรือมี พื้นฐานด้านการวาดภาพมาระดับหนึ่งแล้ว การสอนจึงเว้นเนื้อหาทางทฤษฎีและเห็นว่าการวาด การตูนต้องมีการประยุกต์ใช้เพื่อสร้างงานในลักษณะอื่น ๆ ด้วย

เป้าหมายเลย หลัก ๆ อะ เรามองว่าศิลปะมันไม่ได้มีแบบแผนเดียวอะ อย่างเรา เราไปแชร์ ประสบการณ์เนี่ย เราไม่ได้พูดเรื่องทฤษฎีศิลป์ หรือพูดแบบสิ่งที่อยู่ในตำราที่เราเคยเรียนมาเลยอะ เราไปเล่าสิ่งที่เราทำมากกว่า กระบวนการคิดของเราอย่างนี้ เราคิดแบบนี้ เราถึงทำชิ้นงานออกมา เป็นแบบนี้ อะไรอย่างเงี้ย แล้วก็ให้ทุก ๆ คนเนี่ยได้รับรู้มันแล้วก็ลองเอาไปปรับปรุงใช้กับงานตัวเองดูว่า อันไหนดีก็เอาไปใช้ อันไหนไม่ดีก็คืนไป คืนไว้ คืนเรามา อะไรอย่างนั้นครับ ก็เป็นอย่างนี้มากกว่า เป็นการเล่าประสบการณ์ครับ... การตูนเนี่ยเอจจริง ๆ แล้วอะ เด็ก ๆ ก็จะงง ๆ ว่า มันยังมีอาชีพนี้อยู่ เหมอ ในบ้านเรามัน มันไม่มี Magazine ให้ลงแล้วอะไรอย่างเงี้ย... เพราะฉะนั้นเราทุกครั้งที่ไปสอน เราเขาจะบอกว่ามันก็ไปแปลง เราต้องแปลงว่าการตูนจริง ๆ มันก็จะอยู่ในสื่ออื่นแหละ มันอาจจะ ไม่ได้อยู่ในรูปแบบ Magazine แล้วในปัจจุบันนะครับ แต่ว่ามันก็ใช้หลักการนี้แปลงไปอยู่ใน Media อื่น ๆ สื่ออื่น ๆ ได้ แต่ว่าคุณต้องประยุกต์ใช้ให้เป็นหน่วย... คุณก็เอาตรงนั้นนะไปย่อยแล้วก็ทำออกมา นะครับ หรือการออกแบบ Character Design เนี่ย คุณอาจจะใช้หลักของการออกแบบ คาแรคเตอร์เหมือนกันนะครับ ซึ่งเอจจริง ๆ แล้วหัวใจของมันนะเป็นจุดเดียวกัน แต่ว่าคุณเนี่ยต้องไป แปลงตามเหมาะสมมันด้วย (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

ทั้งนี้ ไตรภัก สุภวัฒนา เห็นว่า การสอนคือการแบ่งปันอย่างหนึ่ง โดยนำประสบการณ์ไปแลกเปลี่ยน แบ่งปันความคิดและแรงบันดาลใจกับผู้เรียน โดยไม่ชี้นำหรือบังคับให้ผู้เรียนยึดติดแบบอย่างของผู้สอน เน้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนไปสร้างผลงานที่สามารถสื่อสารได้

การเข้าไปสอนเนี่ย มันเป็นการแบ่งปัน... ถ้าเกิดเราไปเจอแล้วว่า น้อง ๆ ตั้งใจแล้วก็ คือไปสอนนะมันไม่ใช่เป็นการไปแบ่งอย่างเดียวนะ เราได้อะไรจากน้อง ๆ ก็เยอะนะ เราได้เห็นแบบงานได้เห็นไฟในตัวน้อง ๆ บางอย่างที่เขาพูดให้เราฟัง เราก็รู้สึกว้าว เอ้อ น่าสนใจ มันก็ได้ไอเดียได้แบ่งปันแรงบันดาลใจซึ่งกันและกัน แล้วก็นั่นก็เป็นผลที่ดีซึ่งกันและกันซึ่งก็มีเยอะนะครับ... (ไตรภัก สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

เราไม่พยายามจะยึดยึดความเป็นเราให้กับเขาหรือทฤษฎีอะไรบางอย่างให้เขาตายตัว เราเชื่อว่าศิลปะจริง ๆ แล้วอะทุกคนมันต้องเติบโตมาเอง โตเองจากรากที่แข็งแรงเพราะอะ เพราะฉะนั้นเนื่องจากเราเข้าไปสอนตอนที่เขาร่วมโตกันแล้วละ ประมาณ ปี 2 ปี 3 อะไอย่างนี้ เพราะฉะนั้นทฤษฎีศิลปะทุกคนเรียนมาแล้ว เราก็เลยจะเข้าไปทำให้เขาหยิบเอาทฤษฎีพวกนั้นมาต่อยอดเองมากกว่า แล้วคุณจะไปแบบไหนก็คือเรื่องของคุณแล้ว คือให้คุณโตไปเลย เป็นแบบไหนก็ได้ แต่ว่าสุดท้ายแล้วอะ มันต้องสื่อสารได้ เราเน้นเรื่องการสื่อสารมากกว่า เพราะงานที่ดีอะ ไม่ใช่งานที่เล่นสวยอย่างเดียว มันเป็นงานดูแล้วแบบส่งอารมณ์ของคนเขียนออกมาได้จริง ๆ แบบเห็นภาพแล้วรู้สึกได้ว่าโอ ดี เล่นไม่สวยนะ แต่ว่าดีจังเลย เล่าเรื่องได้ หรือบางทีเล่นก็สวยอะ สวย แล้วก็ดีด้วย ก็ดี ก็ยังดีอะไอย่างเนี่ยะ แต่เราเน้นเรื่องนั้นอะ เน้นแบบว่าเห็นภาพแล้วรู้สึกกับมัน ถ่ายทอดได้จริง ๆ... (ไตรภัก สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

6.3 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

ไตรภัก สุภวัฒนา กล่าวว่าหัวใจของนักเขียนการ์ตูนคือการเล่าเรื่องที่ดี ซึ่งมาจากการสังสมประสบการณ์ ฝึกฝนทักษะ มีทักษะในการสังเกตและกลั่นกรองจนกระทั่งย่อยมาออกมาเพื่อถ่ายทอดเป็นผลงานของตนเอง

เราว่านักเขียนการ์ตูนหัวใจของมันคือการเล่าเรื่องที่ดี ศิลปะก็คือการถ่ายทอดแหละครับ การเฝ้ามองดูสิ่งต่าง ๆ แล้วก็ผ่านตะแกรงของตัวเองอะ แล้วก็ย่อยมันออกมาแล้วก็ถ่ายทอดออกไปให้ได้อย่างเงี้ยะนะครับ เพราะฉะนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดน่าจะเป็นการเก็บเกี่ยวเฝ้ามองดูสิ่งต่าง ๆ แล้วก็ใช้ตะแกรงของตัวเองอะ ย่อยมันออกมาแล้วก็ถ่ายทอดมันออกไป นะครับ...หลัก ๆ เลยของการเขียนการ์ตูนมันคือเรื่องนี้เลย มันคือเรื่องของกาถ่ายทอดอย่างเดียวเลยนะครับ บางคนเป็นนักเขียน

การดูที่น่าสนใจได้เนี่ยเป็นเพราะว่าเขา... มีดวงตาวิเศษนะ ที่ไปเห็นภาพเดียวกันแล้วก็รู้สึกได้ว่า เขาตีความไปอีกแบบหนึ่งที่น่าสนใจมาก ๆ เราว่าประสบการณ์มันอยู่รอบ ๆ ตัว เรื่องราวมันอยู่รอบ ๆ ตัว บางคนเนี่ยเห็นแค่แค่เดินออกไปหน้าปากซอยอะ ก็ได้การดูมาหนึ่งเรื่องและ แต่บางคนก็เดินไปด้วยกันนะ ก็ไม่ได้อะไรเลย เพราะฉะนั้นจะต้องเป็นการฝึกการมองมากกว่า ฝึกการมองและก็จะเล่าเรื่องมันยังไง ให้น่าสนใจครับ (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

นอกจากนี้ ไตรภค สุภวัฒนา ก็ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดรูปเล่ม ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างผลงานการวาดการ์ตูน

มันต้องมีความรู้ของการทำรูปเล่มหนังสืออะ อันนี้สำคัญเพราะว่า เท่าที่รู้มาพี่ ๆ น้อง ๆ นักเขียนการ์ตูนในบ้านเราอะต้องจัดรูปเล่มเอง เนื่องจากงบประมาณในการทำการ์ตูน 1 เล่มในบ้านเรามันน้อยมาก เพราะฉะนั้นเราต้องดูแลหลาย ๆ อย่างเอง ไม่ว่าจะเป็นกราฟฟิก หน้าปก หรือแบบวิธีการทำสารบัญ การทำหน้าค้นหรือรูปแบบอะไรเงี้ย มันจะมีขั้นตอนบางอย่าง ที่ถ้าเกิดว่าเรารู้ตัวนั้นไว้อะ มันจะทำให้หนังสือการ์ตูนเราเนี่ยดูพิเศษขึ้นนะ มันจะไม่เป็นหนังสือการ์ตูนแค่แบบหนังสือการ์ตูนก็หนังสือการ์ตูนธรรมดาอะไรเงี้ย แต่ว่าถ้าเรามีหลักการในการเอาความรู้ด้านสิ่งพิมพ์มาผสมผสานเนี่ย เราอาจจะมียุโรปเล่มที่สวยงามขึ้นมีการจัดวางหน้า มี เออ กราฟฟิกที่สวยงามในเล่มครับ (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

6.4 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

การนำเข้าสู่บทเรียน

การนำเข้าสู่บทเรียนนั้น จะเริ่มต้นโดยการเล่าประสบการณ์และผลงานที่เคยสร้างสรรค์วิธีคิดผลงาน ขึ้นมาจุดเด่น สิ่งที่น่าสนใจ รวมถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับจากผลงานชิ้นนั้น ๆ

วิธีสอน

การออกแบบการสอนนั้น จะแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงแรกนั้นเป็นการเล่าประสบการณ์การสร้างผลงานของตนเอง ช่วงหลังคือการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและวิเคราะห์แสดงความคิดเห็น

ก็จะเป็น 2 ช่วง จะเป็นช่วงที่เราเตรียมสไลด์ไปนะครับแล้วก็ เล่าในสิ่งที่เราเคยทำมาแล้วก็ชี้ ชี้ให้เห็นว่าอันนี้น่าสนใจ เขาใช้วิธีการคิดแบบนี้ละ หรือมันเป็นประมาณนี้แหละที่เราเข้าใจอะไรอย่างนี้นะครับ แล้วก็ช่วงของการที่ให้น้อง ๆ หรือลูกศิษย์เนี่ยลองทำดูแล้วก็มาวิเคราะห์กัน แล้วมาถกเถียง

กันว่าทำไมเขาถึงคิดแบบนั้น แล้วเรารู้สึกกับที่เราคิดเห็นตรงกันหรือเปล่า อะไรอย่างนั้นะครับ มันจะเป็น 2 ช่วง (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

สำหรับวิธีการสอนจะปรับให้เหมาะกับผู้เรียน เช่น หากเป็นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีพื้นฐานด้านการวาดภาพมาดีแล้ว ก็จะเน้นวิธีการคิด โดยอธิบายให้เชื่อมโยงกับสิ่งที่ป็น ุรูปธรรม ตั้งคำถามที่กระตุ้นให้คิดและพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

...เนื่องจากสิ่งที่เราไปสอนเขาอะ เป็นระดับมหาลัยแล้ว พวกนี้วาดรูปมาเป็นทั้งหมดแล้วอะเราจะไป สอนเรื่องวิธีการคิดมากกว่า ว่าวิธีการสร้างคาแรคเตอร์เนี่ยเราเริ่มต้นจากใ้ เริ่มต้นจากการที่เรา อาจจะมีเรื่องในหัวมาก่อนแล้วหรือเปล่า อะ เราจะอยากจะทำเรื่องนี้สมมุติว่าเราอยากเล่าเรื่อง เกี่ยวกับตายแล้วไปไหน อะไรอย่างนี้ เราจะเอาใคร เหมือนเราเป็นคนคัดนักแสดงอะ เอาใครมาเล่า เรื่องนี้แล้วพูดแล้วมันน่าเชื่อถือดี ตายแล้วไปไหนเราอาจจะแบบอึ้ง ต้องเป็นยมทูตหรือเปล่า อะ เราก็ต้องคิดต่อยอดไปแล้ว แล้วก็ดีใจว่าตัวนี้น่าสนใจ พอเราได้รู้ว่าใครจะต้องมารับบทนี้ดีแล้ว เล่าเรื่องนี้ได้เงี้ยะ เสร็จแล้วเราก็ถอดความต่อ เช่นว่า ถ้าเป็นยมทูตจริง ๆ ยมทูตในเรื่องของเราเนี่ย จะเล่าเรื่องราวมันซีเรียสขนาดไหน แล้วเรื่องมันซีเรียสมาก ลายเส้นมันต้องสมจริงขนาดไหน มันต้อง สมจริงไปเลยหรือเปล่า หรือว่าจริง ๆ แล้วเรื่องราวเราอะกลุ่มเป้าหมายเราไม่ได้เป็นแบบ ไม่ได้เป็น เด็กโตขนาดนั้น เพราะงั้นเส้นมันต้องตัดทอนง่าย ๆ หรือเปล่า เป็นการดูที่ดูง่ายขึ้นใหม่ อะ ที่นี้ก็มา ได้แล้ว โอเค สมมติว่าเล่าให้เด็ก เส้นก็ต้องตัดทอนเลย ง่าย ๆ น่ารัก ๆ สวย หรือว่ามีดีไซน์นะครับ พอได้ตรงนั้นเสร็จแล้วก็มาต่อยอดอีกว่าไอ้ตัวเนี่ยะนิสัยใจคอมันเป็นแบบไหน เออ แล้วก็มาหา วิธีการที่จะเล่านิสัยมัน เช่น สมมติว่ามันเป็นคนสบาย ๆ ไม่ได้อะไรมากก็จะออกมาเชื่อมโยงกับคน อย่างปัจจุบันที่เราารู้สึกว่า ออกแบบยังงี้ให้มันดูสบาย การแต่งตัวหรือเปล่า หน้าตาคนสบาย ๆ มันต้องเป็นแบบไหน มันต้องอ้วนต้องผอมยังงี้ อย่างนั้นะครับ ก็คล้าย ๆ กับการแคสติ้งนักแสดง เลยอะ จริง ๆ มันจะเป็นหน้าที่เดียวกันเลย ว่าคนที่จะมารับบทบาทเนี่ยมันต้องเป็นแบบนี้แหละ ถึงจะน่าเชื่อถือที่สุดเวลาเราถ่ายทอดออกมา อะไรอย่างนั้นะครับ (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

เมื่อผู้เรียนปฏิบัติงานเสร็จสิ้นแล้วจะเข้าสู่การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแสดง ความเห็น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนทราบถึงผลงานของตนเองว่ามีข้อดีอย่างไร มีจุดใดบ้างที่สามารถ ปรับปรุงให้สมบูรณ์ได้ยิ่งขึ้น

...ถึงช่วงแล้วเราก็จะปล่อยให้ทำ ทำเสร็จก็จะกลับมาช่วงการถกเถียงกันอีกรอบหนึ่ง เพราะเรารู้สึก ได้ว่ามันไม่ใช่การส่งงานเสร็จแล้วก็จบกัน แล้วก็รอดูเกรดอะไรอย่างนี้ คือเกรดมันเป็นเรื่องคะแนน

ที่บางทีเขา เขารู้ไว้ว่างานดีไม่ดีเฉย ๆ แต่ว่าเขาไม่ได้รู้เลยว่าสิ่งที่เขาทำนะ มันไม่ดียังไงหรือมันดี
 ยังไง เออ เพราะฉะนั้นต้องย้อนกลับมาอีกทีหนึ่ง มาเช็คอีกทีหนึ่งว่า โอเค คุณดีตรงนั้นนะ หรือว่าคุณไม่ดี
 เพราะมันไม่ดีแบบนี้ เออ อะไรอย่างนี้ เออ เราต้องมาคุยกันครับ (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วน
 บุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

จากการสังเกตการณ์สอน เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2563 ในกิจกรรม Puck Illustration Workshop นั้น พบว่า ในขั้นตอนของการสอนจะเกริ่นนำด้วยการเล่าถึงผลงานที่เคยสร้างสรรค์มา
 อธิบายวิธีคิดและกระบวนการทำงาน ตลอดจนความประทับใจและประสบการณ์ที่ได้รับ
 ซึ่งผลงานที่สร้างมานั้นมีรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การออกแบบคาแรคเตอร์ การทำลวดลายของ
 เสื้อผ้า การออกแบบภาพประกอบสำหรับผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ รวมถึงแนะนำช่องทางการเผยแพร่
 ผลงาน เทคนิคที่ควรรู้ จากนั้นจึงเป็นการปฏิบัติกิจกรรมวาดภาพประกอบ มีใบงานให้ผู้เรียนลงมือ
 ปฏิบัติ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติงานเสร็จแล้ว ก็จะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนอธิบายผลงานของตนเองก่อน แล้ว
 จึงจะแสดงความคิดเห็น โดยความคิดเห็นนั้นเป็นไปในทางบวก อาทิ สิ่งที่เพิ่มเติมแล้วผลงาน
 จะสมบูรณ์ยิ่งขึ้น หรือ ผลงานที่สร้างสรรค์ในกิจกรรมนี้จะสามารถไปต่อยอดในด้านใดได้บ้าง

สื่อการสอน

สื่อการสอนที่ใช้มักจะเป็นสไลด์ประกอบการบรรยายเป็นหลัก รวมถึงผลงานที่เห็นว่า
 มีคุณภาพในระดับดี ก็จะนำมาประกอบการสอนด้วย

การวิจารณ์

กระบวนการวิจารณ์ จะเกิดขึ้นในช่วงที่ผู้เรียนนำงานมานำเสนอ เมื่อผู้เรียนนำเสนอแล้ว
 จึงจะแสดงความคิดเห็น และให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ร่วมแสดงความคิดเห็นด้วย จากนั้นจึงเป็นการสรุป

มันจะมีช่วงของการที่ส่งงาน เขาต้องมา Present ...สมมติว่าจบออกมาเป็นการตูนหนึ่งเรื่องละ
 แล้วมา Present หน้าต่อหน้าเลยแล้วก็นั่งอยู่ตรงนั้นเลย แล้วก็ฟังเขาเล่า เล่าเสร็จปั๊บเราก็จะพูดเลย
 พูดให้ทุกคนในห้องได้ฟัง เพื่อน ๆ ในห้องได้ฟังด้วย แล้วเราก็จะให้เพื่อน ๆ ได้คอมเมนต์ด้วยนะว่า
 เออ ฟังเพื่อนเล่าหรือดูงานเพื่อนแล้วเป็นยังไงบ้าง พูดความรู้สึกรออกมา ชอบไม่ชอบตรงไหน
 แล้วพี่เองก็จะมาคอยสรุปให้อีกทีหนึ่งว่า เฮ้ย ไอ้ตรงนี้นะมันดีไม่ดีหรือไม่ดียังไง ชอบไม่ชอบยังไง
 อะไรอย่างเนี่ยะ (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

การประเมินผล

การประเมินผลจะพิจารณาจากผลงาน โดยมีมีโนทัศน์ว่าผลงานที่ดีนั้นคือผลงานที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกและสื่อสารได้

ประเมินงานเด็กยังงัย อย่างที่บอกไว้แหละ มันจะกลับมาจุดเดิมคือ งานที่ดีสำหรับเรามันคืองานที่ถ่ายทอดได้ ถ่ายทอดความรู้สึก ถ้าเห็นแล้ว ถ่ายทอดความรู้สึกได้ มันดี เราก็รู้สึกว่างงานนั้นมันเป็นงานที่ดีสำหรับเรานะครับ อาจจะได้ไม่ได้เส้นสวยมาก ไม่ได้แบบตามหลักทฤษฎีจำ แต่พอเราเห็นมันแล้วรู้สึกได้ว่าคนนี้ถ่ายทอดเก่ง เราก็จะมองว่างงานชิ้นนั้นเป็นสิ่งที่ดี ตามโจทย์แล้วครับ (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

6.5 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

ไตรภค สุภวัฒนา พบว่า ในการเรียนนั้นผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะการสนทนาในชั้นเรียนที่ต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ผู้เรียนจะไม่แสดงบทบาทดังกล่าว

...เราก็ไม่รู้มันเกิดอะไรขึ้นนะ หรือเราอาจจะแก่ไปแล้วในการที่เราจะเข้ากับเขาจริง เพราะรู้สึกว่าเราไม่น่าจะคุยกับเขาเรื่องหรือเปล่า ทั้งที่จริง ๆ เราก็วางตัวแบบสบาย ๆ ไม่ได้อะไร แต่ว่า เราจะชอบความรู้สึกที่ เออ เราคุยกับใครแล้วไม่มีคนคุยอะไรกับเราเลยอย่างนี้ เราจะเหงา เราจะรู้สึกแบบทั้งที่จริง ๆ แล้วคิดปะมันคือการพูดคุย ถกเถียง... คุณเรียนในระบบมหาวิทยาลัยแล้วหรือว่าคุณตัวเองมาถึงจุดนี้แล้วมาเจอกับเราแล้วต้องพูดคุยกัน เราต้องแลกเปลี่ยนกัน... แต่ว่าถ้าว่าพอมันไม่เกิดความรู้สึกนั้นแล้วอะ บางทีเราก็อ้อ เรารู้สึกแบบ ถ้าเราไปสอนแล้ว เรา เราได้ความรู้สึกแบบนี้กลับมาหรือต่างคนต่างไม่ได้อะไรเลยอะ... (ไตรภค สุภวัฒนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

จากปัญหาข้างต้น ไตรภค สุภวัฒนา ได้วิเคราะห์ว่าปัญหาข้างต้นอาจมาจากความแตกต่างระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน สิ่งที่ผู้เรียนสนใจนั้นอาจไม่ใช่สิ่งที่ตนเองนำไปสอน โดยเฉพาะรูปแบบของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น รวมถึงผู้เรียนบางคนอาจมีบุคลิกที่ไม่นิยมการแสดงออก

...มันอาจจะเป็นการที่เราต่างกันเกินไปแล้วอย่างนั้นครับ และสิ่งที่เขาสนใจมันอาจจะไม่ใช่สิ่งที่เราไปสอนเขาอะไรอย่างนี้ เพราะว่ามันก็ เนื่องจากมันเป็นการสอนในรูปแบบของการแชร์ประสบการณ์นะครับ เราไม่ได้เข้าไปสอนในเชิงของการที่เราความรู้ในตำราไปสอนเพราะฉะนั้นเราหลีกเลี่ยงไม่ได้เลยที่จะต้องแบ่งปันประสบการณ์ที่เป็นเราจริง ๆ พอมันเป็นเราจริง ๆ เนี่ย ถ้าเป็นอีกสายหนึ่ง

ที่เขาไม่ได้สนใจงานแบบนั้นอยู่แล้วอะ เขาก็จะหลุดจากสิ่งที่เราสอนทันทีเลย สมมติว่าเอาง่าย ๆ นะครับว่า ถ้าสไตลงานที่เขาทำนั้นเป็นสไตลที่เป็นมังงะจำ ๆ เขาอาจจะไม่สนใจงานเราเลยก็ได้ เพราะว่าคุณไม่ได้ตรงกับสิ่งที่เขาสนใจ ก็ไม่ได้เป็นความผิดของเขา ก็ไม่ได้เป็นความผิดของเราด้วย เราแค่ไม่ตรงกันเฉย ๆ... (ไตรภัก สุภวัฒน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

...เราก็พยายามจะทำตัวเองให้เป็นผู้ที่ถามได้โดยไม่ซีเรียสอะไรนะ แล้วก็บางคนเขาก็พยายามมองว่าเขาอาจจะแบบนั้นอยู่แล้ว เขาอาจจะไม่ได้ ไม่ได้เครียดหรอก เขาอาจจะแบบเป็นคนพูดน้อย หรือเป็นคนที่ไม่ได้อยากแสดงตัวตนอะไรออกมา ไม่ชอบการถกเถียงอะไรอย่างนี้ อาจจะแบบนั้น... (ไตรภัก สุภวัฒน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

ด้านสถานที่สำหรับการสอน พบปัญหาค่อนข้างน้อย ที่เคยประสบ เช่น ความคมชัดของเครื่องฉายภาพ และได้เสนอว่าห้องเรียนที่ดีไม่ควรกว้างมากเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนจดจ่อกับการเรียนได้ไม่นานนัก

ในเรื่องของสถานที่การสอนเนี่ยไม่ค่อยมีผลสักเท่าไรครับ อาจจะมีตรงที่บางทีแล้วพอเป็นชั้นเรียนศิลปะอะ มันไกลกัน มันไกลกันในที่แบบว่า ห้องมันกว้าง เออ แล้วก็พอมันอยู่ไกล ๆ มันอาจจะหลุดโฟกัสได้ง่าย อะอย่างนี้ครับ แล้วก็ ที่ ๆ เราไปสอนนะ สะดวกสไลด์อย่างนี้มันก็จะไม่ได้คมชัดพอ เออ แสงมันอาจจะไม่ถึงอะอย่างนี้ครับ มีเรื่องอุปกรณ์บ้างเล็กน้อยแต่เรื่องอื่นก็ไม่ค่อยมี (ไตรภัก สุภวัฒน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2563)

6.6 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

ไตรภัก สุภวัฒน์ ไม่ได้จัดทำช่องทางการถ่ายทอดความรู้ของตนเองเป็นการเฉพาะ องค์ความรู้ส่วนหนึ่งที่มีเผยแพร่เป็นในลักษณะการให้สัมภาษณ์ในโอกาสต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันเผยแพร่ในระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับเพจ Facebook นั้นเน้นการเผยแพร่ผลงานเป็นหลัก

การถ่ายทอดความรู้ของ ไตรภัก สุภวัฒน์ มีลักษณะหลากหลายในด้านเนื้อหาเพราะเป็นบุคคลที่มีความสามารถทางศิลปะรอบด้าน มีผลงานเผยแพร่ตั้งแต่เยาว์วัย จึงได้รับโอกาสถ่ายทอดความรู้อย่างรวดเร็วหลังสำเร็จการศึกษา โดยเน้นการถ่ายทอดความรู้ในเชิงประสบการณ์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนผ่านการสนทนา

7. วีระชัย ดวงพลา

วีระชัย ดวงพลา (เกิด พ.ศ. 2530) นามปากกา “เดอะดวง” (THE DUANG) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เริ่มวาดการ์ตูนและมีผลงานตีพิมพ์ขณะกำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา มีผลงานเผยแพร่อย่างต่อเนื่อง ผลงานที่โดดเด่น คือ หนังสือการ์ตูน “เรื่องมีอยู่ว่า” โดยได้รับรางวัล Silver Award จาก International Manga Awards ครั้งที่ 4 จากประเทศญี่ปุ่นและรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จากเซเวนบุ๊กอวอร์ด ครั้งที่ 7 นอกจากผลงานการ์ตูนแล้วก็ได้สร้างผลงานในลักษณะอื่น ๆ อาทิ ภาพประกอบ การออกแบบคาแรคเตอร์ และมีหนังสือรวมผลงาน (Art Book) ของตนเองด้วย ผลงานการ์ตูนแสดงความชัดเจนของการใช้เส้น น้ำหนัก แสงเงา สามารถวาดภาพที่แสดงการเคลื่อนไหวได้ชัดเจน มีความโดดเด่นในด้านมุมมองและทัศนียวิทยาในผลงาน การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง เนื้อหาของผลงานมีหลากหลาย เช่น เนื้อหาทั่วไป เนื้อหาตลกขบขันและเนื้อหาที่กล่าวถึงธรรมะในพระพุทธศาสนา

โอกาสถ่ายทอดความรู้ เช่น การเป็นวิทยากรในโครงการต่าง ๆ เกี่ยวกับการวาดการ์ตูน ตลอดจนการเป็นกรรมการตัดสินผลงานการ์ตูนในการแข่งขันต่าง ๆ

วีระชัย ดวงพลา ได้กล่าวถึงวิธีการศึกษาการวาดการ์ตูนของตนเองไว้ดังนี้

ตอนที่เริ่มวาด วาดตามหนังสือการ์ตูนเลยอะ แบบ เวลาชอบเรื่องไหนเราก็เอามาวาด วาดตาม ๆ ...มันฝึกมาแบบ Copy อะครับ Copy ก่อนแล้วก็ หลังจากนั้นนั้นก็ค่อยมา มาศึกษาเอง คือการ์ตูนอะมันไม่มี แทบจะไม่มีสอนอยู่แล้วว่าจะวาดยังไง.... เราก็อ่านการ์ตูนเอา... การวาดรูปก็เป็นอีกเรื่องนึง อันนั้นเราก็ศึกษาเองต่างหาก จากพวกหนังสือสอน เช่น สอนวาดกายวิภาค หรือว่าอะไรพวกนี้อะ เรื่องจัดองค์ประกอบเราก็มาดูเองศึกษาเองหมดเลย ...หลัก ๆ แล้วมันคือการสังเกตอะว่าแบบการ์ตูนเรื่องนี้เขาวางภาพยังไง อะใช้อย่างนี้ คือ เราต้องมาดูข้อดีของแต่ละเรื่องแล้วเอามาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานของตัวเองอะ...(วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

ทั้งนี้ ความรู้จากการศึกษาในระบบนั้นก็สามารถประยุกต์ใช้ในการวาดการ์ตูนได้ด้วย

...ความรู้ที่ได้มัน มันจะเป็น เรื่องของการ ...การจัดวาง การวางองค์ประกอบศิลป์ หรือ มันเป็นเรื่องสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยครับ การจัดอาร์ต ทำโปสเตอร์ หรือกราฟิกหลาย ๆ อย่างมันมีผลทำให้แบบเรามาใช้ในการ์ตูนแล้วมัน มันดูมันทำให้มันดูทันสมัยได้อะ ...จริง ๆ มันเรียนหลายอย่าง มันเรียนกราฟิก สิ่งแวดล้อมหรืออะไรประมาณนี้ด้วย คือเป็นการออกแบบโดยรวมอะ ทั้งหมด ทั้งหมดที่เรียน

มามันสามารถประยุกต์ใช้ในการ์ตูนได้หมดเลย (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

ผลงานที่ชื่นชอบและเป็นแรงบันดาลใจ ได้แก่ ผลงานของนักวาดการ์ตูนญี่ปุ่น เออิจิโร โอโตะ (Eiichiro Oda) เป็นแรงบันดาลใจในด้านการวาดภาพการ์ตูน และผลงานภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) เป็นแรงบันดาลใจในด้านเนื้อเรื่อง

...คนแรกที่ทำให้รู้สึกอยากวาดการ์ตูนซะ คือ เออิจิโร โอโตะ (Eiichiro Oda) ที่เขียนวันพีซ แล้วก็ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) ครับ ทิม เบอร์ตันก็จะเป็นผู้กำกับหนัง ...เพราะว่ามันเป็นเรื่อง มันไม่ใช่ว่าแบบ เขียนการ์ตูนแล้วเราจะมองแค่เรื่องภาพอย่างเดียว มันเป็นเรื่องของไอดีวี วิธีการคิดเรื่องด้วยครับ คือ สองคนนี้เป็นแรงบันดาลใจคนละอย่าง... (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

7.1 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

วีระชัย ดวงพลา อธิบายว่า โอกาสที่ได้รับอาจเป็นเพราะสร้างผลงานมาอย่างต่อเนื่องจนเป็นที่รู้จัก โดยได้รับเชิญและสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในส่วนของสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานภาคเอกชน ในรูปแบบของการเล่าประสบการณ์การวาดการ์ตูน ค่าใช้จ่ายกิจกรรม การเป็นวิทยากร ตลอดจนการเป็นกรรมการตัดสินผลงานด้านการ์ตูน

น่าจะเป็นเพราะเราสร้างผลงานมาตลอดมั้งซะ คือแต่ละที่ บางทีก็เป็นมหาลัยเชิญไป หรือบางทีก็เป็นโครงการอะไรก็แล้วแต่ เขาก็จะเชิญไป ไปพูด... แต่ว่าส่วนใหญ่แล้วมันจะเป็นการให้แรงบันดาลใจมากกว่า ...มันจะมีคลาสที่แบบว่า สอนวาดรูปจริงจัง ก็มี แต่ว่า หลัก ๆ แล้วก็จะเป็นการให้แรงบันดาลใจ การบอกวิธีคิด อะไรประมาณนั้น เหมือนชี้ทางให้ครับว่ามัน แบบ ว่าเราแต่ละคนจะไปทางไหนอะไรประมาณนั้น (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

7.2 แนวคิดในการสอน

วีระชัย ดวงพลา กล่าวว่าแรงบันดาลใจว่าสำคัญกว่าการให้ความรู้ แนวคิดในการสอน จึงเน้นการสร้างมโนทัศน์ว่าการวาดการ์ตูนหรือการวาดภาพนั้นไม่ใช่เรื่องยาก และควรเชื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ควรหลีกเลี่ยงการสอนที่เป็นลักษณะการมอบความรู้ทางเดียว

...เรารู้สึกว่า การให้ความรู้มันไม่เท่าไหร่นะ มันสำคัญในเรื่องของการให้แรงบันดาลใจมากกว่า การแบบเปิดใจเค้าอะ ทำให้เค้ารู้สึกว่าการวาดการ์ตูนนะ... ไม่ยาก อย่าเรียกว่าวาดการ์ตูนอะนะ เรียกว่าวาดรูป การวาดรูปมันไม่ใช่เรื่องยากอะ มันเป็นเรื่องอะไรก็ได้ อืม เพราะฉะนั้นเหมือนแบบ เราพยายามจะให้เค้า ทดลอง หรือ ทำยังไงก็ได้ให้รู้สึกวาดออกมาแล้วไม่กลัวผิดอะ แต่มันทำไม่ได้ 100% อยู่แล้วนะ คือคนบางคนซื้อายมันก็ซื้อาย บางคนไม่มั่นใจก็ไม่มั่นใจ แต่ก็ หลัๆ แล้วให้อธิบาย ข้อมูลการสอนนะไม่เท่าไร ไม่เท่าไรเลย สำคัญคือ การทำให้เขาเปิดใจนะ แล้วพอเปิดใจแล้วทุกอย่างมันจะง่ายมากเลยนะ คือไม่ใช่แบบว่าไปถึงแล้วแบบสอน ๆ อะไรเงี้ยะ (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

7.3 องค์ความรู้ในการวาดการ์ตูน

วีระชัย ดวงพลา กล่าวว่าองค์ความรู้ในการวาดการ์ตูนประกอบด้วยเนื้อหาด้านเรื่องราว และวิธีการวาดภาพ ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากในการวาดการ์ตูน โดยต้องหมั่นฝึกฝนอย่างต่อเนื่องด้วย

เรื่องนะมีความสำคัญสูง สูงมากพอ ๆ กับภาพ คือบางทีถ้าสมมติภาพ ภาพไม่ได้ดีมากแต่เรื่องดีมากเงี้ยะ เบอร์เซนต์ที่การ์ตูนจะดังมันก็มีสูง เพราะฉะนั้นมัน เอาว่ามันขึ้นอยู่ ...กับความคิดครั้งหนึ่งละกัน แล้วก็การวางองค์ประกอบอีกครั้งหนึ่ง คือองค์ประกอบดี ทุกอย่างมันจะดู เขาเรียกว่ามันดูสบายตา ดูดีไปหมดครับ อาจจะไม่จำเป็นต้องแบบวาดสวยมากขนาดนั้นก็ได้ แต่ว่าถ้าองค์ประกอบออกมาแล้วมันดูดี การจัดวางคอมโพส ทุกอย่างดูดีแล้วก็เรื่องดี แล้วก็แค่นั้นก็พอแล้ว... ถ้าเป็นเรื่องอื่นมันคงเป็นในเรื่องของ Skill ที่เราต้องฝึกฝนเพิ่มเติมทีหลัง ...คือการวาดรูป ...เราไม่ควรเสียที่จะวาดอะไรเลยอะ มันควรที่จะวาดได้ทุกอย่าง ...พอเราวาดได้ทุกอย่างเนี่ย ...เวลามันมีโอกาสเข้ามาเนี่ย เราก็พร้อมรับมันตลอด (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

7.4 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

การนำเข้าสู่บทเรียน

จะเริ่มต้นโดยการแนะนำตนเอง เล่าแรงบันดาลใจของตนเองในการวาดการ์ตูน แล้วจึงเข้าสู่เนื้อหาที่จะทำการสอน

มันเริ่มจากแนะนำตัวก่อน นิด ๆ หน่อย ๆ แล้วก็ เรา เราพูดแรงบันดาลใจของเรา...ว่าทำไมเราถึงเป็นเราทุกวันนี้ ...แล้วเราก็ค่อยพูดหัวข้อ (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

วิธีสอน

ในกิจกรรมที่ไปถ่ายทอดความรู้ หากต้องมีการลงมือปฏิบัติผลงาน จะเตรียมหัวข้อให้ผู้เรียนปฏิบัติ หากกิจกรรมดังกล่าวได้รับการสนับสนุนด้านรางวัล ก็จะมีการเลือกผลงานที่โดดเด่นเพื่อมอบรางวัลให้ด้วย

บางที่เขาอาจจะมียกข้อว่าต้องมี Workshop ด้วยนะหรือว่าบางที่ก็ไม่มีอะไรอย่างเนี้ยะ ถ้ามี Workshop เราก็จะพูด ๆ แล้วก็เตรียมโจทย์มาให้เค้า เตรียมโจทย์มาให้เค้าเสร็จ แล้วก็พอตตามเวลาที่กำหนด ... แล้วก็เลือกงานที่ดีที่สุดสักสามชิ้นโดยประมาณ แล้วก็แจกซองรางวัล... (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

สำหรับการบรรยายจะพยายามสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเป็นกันเอง บางครั้งจะกล่าวถึงเรื่องอื่น ๆ นอกเหนือจากหัวข้อในการเรียนครั้งนั้นบ้าง เพื่อสร้างความใกล้ชิดกับนักเรียน

...ทุกครั้งมันพูดแบบสบาย ๆ มากเลยนะ มันเหมือนเราพยายามให้มัน Relax ที่สุดครับ พยายามเป็น
กันเองกับ กับคนฟัง ส่วนใหญ่ก็จะเป็นเด็ก พอมันเป็นเด็กมหาลัยหรืออะไรอย่างเงี๊ยะ ก็รู้สึกว่าคุณ
เหมือนคุย คุยแบบวัยรุ่นได้ซะ ประมาณนั้น ก็ตามหัวข้อว่าเขาจะให้พูดเรื่องอะไร คาแรกเตอร์
การวาดการ์ตูน อะไรประมาณนี้ เราก็พูดตามนั้น แต่เราก็จะพูดในลักษณะที่มันเหมือน เหมือนเป็น
เพื่อนกันอะไรอย่างนี้มากกว่า... โดยส่วนตัวก็เป็นคนที่แบบอารมณ์ดีอยู่แล้วครับ ถ้าไปบรรยายภาค
มันสนุกอะ ทุกอย่างมันจะสนุกไปหมดเลย อย่างเวลาเราเข้าไป เราก็งัยงักก็ได้พยายามให้ห้อง
มันดูผ่อนคลาย แล้วก็เป็นกันเองมากที่สุด แล้วทุกอย่างมันจะ Flow ไปเองครับ บางที บางทีเราก็พูด
นอกเรื่องบ้าง คือหัวข้อมัน มันมีอยู่แล้ว แต่การแบบออกนอกเรื่อง การพูดเรื่องการใช้ชีวิตอย่างนั้น
อย่างนี้บ้าง มันทำ มันทำให้ รู้สึกว่าใกล้ชิดมากขึ้นนะ (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล,
7 พฤศจิกายน 2563)

จากการสังเกตการณ์สอน เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2563 ในหัวข้อ The Duang Character Design Workshop ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการร่างและออกแบบตัวละครนั้น พบว่ามีการเตรียมแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนปฏิบัติงานในลักษณะของใบงานโดยมีผลงานตัวอย่างที่วาดด้วยตนเองและมีพื้นที่ให้ผู้เรียนวาดภาพในใบงานด้วย ใช้เวลาในการอธิบายไม่นานนัก เน้นการสาธิตวิธีการปฏิบัติงานก่อน จากนั้นจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติงาน ระหว่างปฏิบัติงานก็จะสังเกตการปฏิบัติงานของผู้เรียน เมื่อปฏิบัติงานเสร็จแล้วจะแนะแนวทางปรับปรุงผลงานให้สมบูรณ์ขึ้น บรรยากาศในการสอนนั้นมีความเป็นกันเอง สามารถดูแลผู้เรียนได้ทั่วถึงและให้คำแนะนำได้เป็นรายบุคคล

การวิจารณ์

วีระชัย ดวงพลา มีความเห็นเกี่ยวกับการวิจารณ์ว่าค่อนข้างมีผลอย่างมากต่อผู้สร้างงาน จึงหลีกเลี่ยงการวิจารณ์ เพราะการวิจารณ์ที่ไม่เหมาะสมอาจจะทำให้ผู้เรียนหมดกำลังใจได้ โดยจะเน้นการให้กำลังใจเป็นหลัก

ส่วนใหญ่เราไม่ค่อย ไม่ค่อยไปวิจารณ์อะไรขนาดนั้นนะ เราจะเป็นลักษณะแบบให้กำลังใจซะมากกว่า เราารู้สึกว่าแบบการวาดรูปมันไม่ใช่เรื่องที่ต้องมานั่งเครียดอะ ...สมมติว่าเราพูดถึงวิจารณ์ แล้วเราไปว่าอะไร... เราารู้สึกบางคนมันหมดกำลังใจในการทำงานได้เลยนะ ก็เลยเป็นในลักษณะการให้กำลังใจแล้วก็ ให้เค้าแบบพยายามต่อ มากกว่า... เราจะชมในข้อดีของเค้าก่อน เราจะมองหาข้อดีของเขาก่อน แล้วเราก็ชม ชมในส่วนนั้น แล้วเราก็อวยพุดถึงข้อบกพร่องในงาน ว่าควรแก้ไขอะไร... การที่เราจะติใครสักคนหรือว่าใครสักคน ไม่สามารถพูดไปได้เลยเพราะฉะนั้นเราต้องเปิดด้วยคำชมก่อนเสมอ เราถึงจะวิจารณ์ได้ฮะ (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

การประเมินผล

สำหรับการประเมินผลการสอนของตนเองจะใช้วิธีการสังเกตผู้เรียนเป็นหลัก

...เอางริง ๆ มันประเมินได้ ได้ด้วยแบบ เสียงหัวเราะหรือไม่ก็รอยยิ้มเลยนะ มันไม่ค่อยมีวัดเป็นแบบ มันไม่มีแบบสอบถามว่าดีไม่ดีอะ แต่มัน มันก็รู้ได้ แต่ว่ามันก็จะมีความที่แบบถูกบังคับมาฟัง มันก็มีนะ ...มันก็ไม่น้อยนะที่เจอเพราะว่าแบบ เหมือนเป็นชั่วโมงกิจกรรมที่แบบอาจารย์บังคับอะ แล้วบางคนมันก็ไม่อิน พอไม่อินนะ คือเราจะรู้อยู่แล้ว เอ้อ มันมีแค่ 2 อย่างนี้ครับ แบบให้พวกถูกบังคับกับพวกที่เต็มใจมา คนละฟิวเลย (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

สำหรับการประเมินผลงาน วีระชัย ดวงพลา เห็นว่าและเห็นว่าผลงานที่ได้สร้างจนสำเร็จขึ้นมาแล้วนั้นต่างก็มีคุณค่าในตนเอง เมื่อตัดสินผลงานจะอธิบายว่าการประเมินนี้เป็นรสนิยมของผู้ตัดสินเท่านั้น

...แล้วก็ทุกครั้งที่เราตัดสินงาน เราจะพูดเสมอว่าแบบ มันเป็นแค่รสนิยมของพวกเราในการตัดสิน เพราะงานนี้มันอาจจะแบบ ดีสำหรับเวทีอื่นก็ได้ เพราะคนรสนิยมไม่เหมือนกัน เรามีรสนิยมแบบนี้ เราชอบแบบนี้ เราคิดว่าแบบนี้มันดี บางคนก็อาจจะ เรียกว่า บางทีมันไม่ถูกจริตเรา

แต่ไปถูกจริตคนอื่นเงี้ยะ พยายามพูดประมาณนี้มากกว่า เพราะเรารู้สึกว่างานทุกงาน ทำเสร็จมาแล้ว มันก็มีค่าหมดอะ (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

สื่อการสอน

สื่อการสอนที่ใช้ อาทิ iPad เมาส์ปากกา ซึ่งใช้เพื่อสาธิตการวาดภาพได้ โดยอธิบายถึงความสำคัญว่าการสาธิตนั้นจะทำให้ผู้เรียนได้เห็นขั้นตอนการปฏิบัติงานโดยละเอียดด้วย

...ก็ บางที่เราเอา iPad ไป เราเอาเมาส์ปากกาไปก็มี คือเราวาดขึ้นจอให้ดูเลยอะใช้อย่างนี้ ...คือเรารู้สึกว่ามัน เวลาเราทำยังไงให้ดูอะ มันไม่เหมือนเอา Presentation มาเปิด Presentation มันคืองานที่เสร็จสมบูรณ์ไปแล้ว แต่ว่า เวลาเราพูดไปด้วยแล้วเราวาดไปด้วย ทำอะไรให้ดูไปด้วยอย่างเนี้ยมัน จะเห็นขั้นตอนของจริง (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

7.5 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

ปัญหาที่พบ คือ บุคลิกภาพของผู้เรียน เช่น การเก็บตัวลำพัง การไม่ปฏิบัติตามกิจกรรมตามหัวข้อที่กำหนด รวมถึงผู้เรียนบางคนไม่มีความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาตนเองของผู้เรียน

... มันจะมีเรื่องของ การเข้าสังคมนะ แล้วเรื่องนี้สำคัญ คนที่เก็บตัวอยู่คนเดียว วาดรูปคนเดียว เจียบ ๆ นะ มันมีเยอะนะคนสายวาดรูปนะ ค่อนข้างจะน่าเป็นห่วง อืม เรารู้สึกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับคนนะมันสำคัญ เพราะว่าถ้าเรา เราไม่มีเรื่องพวกนี้เราจะไม่มี Connection นะ เพราะฉะนั้น ถ้าน่าเป็นห่วงมากที่สุดน่าจะเป็นเรื่องนี้ครับ เรื่อง เรื่องมนุษยสัมพันธ์ การแบบ การไม่สูงลิ้นกับใคร อะใช้อย่างนี้... บางทีก็อาจจะจะมีประเภทแบบหลงตัวเองก็มีอะ แต่ประเภทนี้แบบ... ไม่สนใจใครอะ พวก ๆ นี่ก็จะเป็นประเภทที่แบบว่า มีใจทียให้แต่ไม่วาดตามใจทีย มันคือการออกนอกกรอบแบบ ไม่ฟังอะไรเลยครับ แบบ ๆ นี่ก็น่าเป็นห่วงเหมือนกัน ออกแนวตื้อไปหน่อย ...บางคนไม่เปิดใจอะไร อย่างเนี้ยะ ไม่เปิดใจเท่าไรหรอก ถ้า ๆ กลัว ๆ ไม่มั่นใจในตัวเอง... (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

จากปัญหาดังกล่าว วีระชัย ดวงพลา ได้พยายามแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยใช้การสนทนากับผู้เรียน โดยหากมีผู้เรียนจำนวนไม่มากนัก ก็จะพยายามดูแลผู้เรียนทุกคนอย่างทั่วถึง

เราพยายามคุยกับเค้าละ พยายาม บางทีก็ทำได้ บางทีก็ทำไม่ได้ เอาจริง ๆ พอมันทำไม่ได้ เราก็พยายามไม่ได้ พยายามไม่ใส่ใจอะ ไม่จู้จี้จกๆ มัน จะแบบแบกรับเยอะเกินอะใช้อย่างนี้

เราก็พยายามพูดคุยกับทุกคนแหละ ยิ่งถ้าแบบคลาสนั้นคนมันน้อยอะ เราจะยิ่งใส่ใจทีละคนนะ (วีระชัย ดวงพลา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

ปัญหาที่พบในด้านการสนับสนุน พบว่า บางครั้งผู้จัดงานไม่ให้เกิดความคิดป็น
อย่างไรก็ตามปัญหาที่นี้เกิดขึ้นมานานมากแล้ว หลังจากนั้นไม่เคยพบปัญดังกล่าวอีกเลย

...อ้อ จริง ๆ หลัง ๆ มานี่คือดีมากเลยนะ คือแบบพร้อมให้ทุกอย่างอะไรอย่างนี้ คือ ทุกอย่างจะโอเค
ไปหมดเลย... มันอาจจะมีส่วนที่ แต่มันนานมากจริง ๆ เค้าก็จะไปในทางที่แบบไม่ค่อยให้เกิดความคิดป็น
บ้างก็มีอะไรอย่างนี้... แล้วก็ไม่เจอแบบนั้นอีกแล้ว เพราะทุกคนก็ดูซัพพอร์ตดีอะ (วีระชัย ดวงพลา,
การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤศจิกายน 2563)

7.6 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

หลังจากที่วีระชัย ดวงพลา ได้รับรางวัลจากญี่ปุ่น ก็ได้รับการสัมภาษณ์จากสื่อต่าง ๆ
เป็นจำนวนมาก เกี่ยวกับประสบการณ์และแรงบันดาลใจการวาดการ์ตูน นอกจากนี้ ยังมีวิธีทัศน์
ส่วนหนึ่งที่เผยแพร่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีบทบาทเป็นวิทยากรถ่ายทอดความรู้ เช่น การ
ออกแบบมาสคอต การให้ความเห็นเกี่ยวกับงานวาดการ์ตูน มีโอกาสที่ได้ใช้เทคโนโลยีในเป็นช่อง
ทางการสอนในช่วงสถานการณ์การระบาดของไวรัสโควิด-19 โดยเป็นสอนแบบประสานเวลา
สำหรับผู้สนใจที่สมัครเข้าเรียน ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวจัดโดยสำนักพิมพ์การ์ตูนไทยแห่งหนึ่ง
อย่างไรก็ตาม มิได้สร้างช่องทางเพื่อถ่ายทอดความรู้ของตนเองเป็นการเฉพาะ

การถ่ายทอดความรู้ของวีระชัย ดวงพลา เน้นไปที่การพยายามพัฒนาความสามารถของ
ผู้เรียน โดยเน้นการสาธิตและการลงมือปฏิบัติควบคู่กัน นอกจากนี้ ยังมีความระมัดระวังในการ
วิจารณ์ผลงาน เพราะอาจลดทอนกำลังใจของผู้เรียนได้ โดยจะเน้นการให้กำลังใจเพื่อการพัฒนา
ผลงานเป็นหลัก

8. ธนิสร์ วีระศักดิ์วงศ์

ธนิสร์ วีระศักดิ์วงศ์ (เกิด พ.ศ. 2533) นามปากกา “สะอาด” สำเร็จการศึกษาจาก
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผลงานที่มีชื่อเสียง ได้แก่
หนังสือการ์ตูน “ชายผู้ออกเดินทางตามเสียงของตัวเอง” ซึ่งได้รับรางวัล Silver Award
จาก International Manga Awards ครั้งที่ 5 จากประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้ก็มีผลงานอื่น ๆ อาทิ
“สยามยิ้มแยะ” ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จากเซเวนบุค अवอร์ด ครั้งที่ 12 โดยมีผลงาน

รวมเล่มล่าสุดคือ “การศึกษาของกระป๋องมีฝัน” โดยรูปแบบผลงานการ์ตูนที่สร้างสรรค์ มีลักษณะที่ตัดทอน ใช้เส้นที่แสดงร่องรอยและสร้างค่าน้ำหนักเพื่อสื่อสารความรู้สึกได้ชัดเจน เนื้อหาที่นำเสนอมีหลากหลาย อาทิ เรื่องราวทั่วไป ช่วงเวลาแห่งการค้นหาตัวตน เรื่องตลก ขบขัน ตลอดจนเรื่องราวทางสังคมและการเมือง

โอกาสในการถ่ายทอดความรู้ เช่น การเป็นวิทยากรให้กับกิจกรรมการวาดการ์ตูน การอบรมวาดการ์ตูน ตลอดจน Workshop ต่าง ๆ รวมถึงบรรยายประสบการณ์การเป็นนักวาดการ์ตูนของตนเอง

ปัจจุบันเผยแพร่ผลงานในช่องทางต่าง ๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ และได้สร้างช่องทางถ่ายทอดความรู้ของตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วย

สำหรับวิธีการศึกษาการวาดรูปและการวาดการ์ตูนนั้น ในช่วงแรกเป็นการวาดภาพตามผลงานที่ชื่นชอบและศึกษาจากหนังสือสอนวาดการ์ตูนที่แพร่หลายในช่วงเวลาดังกล่าว โดยผลงานของนักวาดการ์ตูนบางรายที่สนใจศึกษาเป็นพิเศษ โดยศึกษาผลงานในด้านพัฒนาการของผลงานและการวิเคราะห์เพื่อนำมาใช้กับตนเอง โดยได้อธิบายไว้ดังนี้

เริ่มแรกมันก็มาจากลอกเนาะ ลอกลายเส้นนักเขียนการ์ตูนที่เราชอบเหมือนเด็กทุกคน แล้วก็ทำมาสักพักก็เราก็เริ่มมามีตัวเองในสมุดเรียนของเรา วาดมั่วไปเรื่อย ๆ โดยที่เราไม่มีพี่ชายพี่สาวคอยมาอ่านแล้วก็คอมเมนต์ว่า เอ้อ มันโอเค ไม่โอเคอะไรยังไง อย่างเงี้ยะ ...บวกกับตอนนั้นก็จะมีหนังสือสอนเขียนการ์ตูนออกมาเยอะพอสมควร หรือคอลัมน์สอนเขียนการ์ตูน จากนิตยสาร Thai Comic ... การวาดยังงี้ให้มันดูง่าย หรือว่า เทคนิคการถมดำ เทคนิคการสานเส้นต่าง ๆ (ธนสร วิระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

...ก็คือคนเขียน Slam Dunk นั้นแหละ คือมันพิเศษในแง่ที่ว่า เราอ่านแล้วคิดกับมันบ่อยว่าทำไมมันดี แต่ว่ามันไม่ได้ไปถึงขั้นมาลอกลายเส้น ลอก Anatomy ลอกวิธีการเล่า เราอาจลองลอกบางภาพดูว่า เอ้ย มันมีวิธีการวาดอะไรยังไงบ้าง เช่น ชื่นที่มันได้อารมณ์แบบนี้ทำยังไงบ้าง แต่ที่พิเศษกว่าคนอื่นก็ตรงที่เราพยายามอ่านงานเขาทั้งหมด ตั้งแต่วิชาซีพเขาทั้งหมด แล้วก็มาอ่านพัฒนาการเขาในฐานะนักเขียนว่าเขาเปลี่ยนแปลงเติบโตอะไรไปยังไงบ้าง แล้วก็มาวิเคราะห์ว่าจะนำมาปรับใช้กับวิชาซีพเรายังไงได้บ้าง (ธนสร วิระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

8.1 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

โอกาสในการถ่ายทอดความรู้ จะมาจากการการติดต่อจากหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นหลังมีผลงานเผยแพร่ระดับหนึ่งแล้ว และการถ่ายทอดความรู้นั้นก็มีความสนใจเฉพาะของ

ตนเองด้วย ที่เห็นว่าเป็นช่วงเวลาที่ใช้เพื่อการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

...เขาจ้างบวกรเราสนใจด้วย เราก็ออ เราก็โอเค ลองดู จริง ๆ เราคิดอยู่ตลอดว่าในวิชาชีพของเรา ในแง่ Career วันหนึ่งเราน่าจะตกกระท่อ นึกออกปะ คือคิดป็นทุกคนเกิดมาเพื่อตกกระท่อ ในวันใดวันหนึ่ง แล้วเราคิดว่า ถ้าวันหนึ่งเราตกกระท่อ แต่อย่างน้อยเราอาจจะยังเป็นครูที่ดีได้ อะไรเงี้ยะ เพราะงั้น ในแง่หนึ่งเราก็พยายามจะถ่ายทอดความรู้ของเรา หรือว่าลองฝึกฝนดูว่าเราจะสามารถถ่ายทอดมันได้แค่ไหน เพื่อวันใดวันหนึ่งเราจะสามารถมากลายเป็นบรรณาธิการที่เก่งขึ้นได้ หรือว่ามากลายเป็นครูที่ดีขึ้นได้... (ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

โดยการสอนครั้งแรกเป็นการขอเข้าไปทดลองสอนในโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง มีเป้าหมายในขณะนั้นต้องการเรียนรู้จากผู้เรียนและอยากสร้างพื้นที่ให้ผู้เรียน “ได้วาดรูปเล่น” ในบรรยากาศที่เอื้อให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกได้อย่างเสรี

...เราลองสอนครั้งแรกอะ ตอนเราเรียนมหาวิทยาลัยนะ ขอไปสอนโรงเรียนประถมที่หนึ่งที่เป็นเอกชนแล้ว เขาก็เปิด แบบเปิดมาก ๆ... จริง ๆ ไม่เรียกว่าสอนหรอก เหมือนให้เด็กมาเล่นมากกว่าในคาบนั้นนะ ให้เด็กมาเขียนการ์ตูนเล่น แล้วมาเล่าให้เราฟัง... ตอนนั้น ในแง่ของผู้เรียน เราแค่อยากให้เค้าได้วาดรูปเล่น ได้เล่นสนุกในพื้นที่ที่เป็นทางการนะ มันเหมือนว่า อย่างเราตอนเรียนวิชาศิลปะ เรามักถูกกำหนดโจทย์ที่เราไม่ค่อยอยากทำอยู่เสมอ แล้วก็มีความกำกับด้วยการให้คะแนน แล้วก็เด็กนักเรียนก็จะรู้สึกกดดันแล้วก็ลอกกัน หรือว่าให้พ่อแม่ทำให้เพราะอยากได้คะแนนสูง ๆ อะไรเงี้ยะ แต่เราอยากให้พื้นที่ของการเรียนนั้นนะ เป็นพื้นที่เปิด แบบว่า เฮ้ย เราจะเล่าอะไรก็ได้เนาะ เราจะไม่ไปตัดสิน สมมติเขาวาดปิศาจฆ่ากันอย่างนี้ เราก็จะไม่ตัดสินว่า เฮ้ยมันผิดนะ ให้ปิศาจฆ่ากันไม่ได้ ธรรมชาติของธรรมชาติ อะไรก็ว่าไป เราก็แค่ให้เขาเล่าออกมา อย่างที่จินตนาการเขาจะเอื้อมถึงอะไรอย่างนี้ หรือว่าเขาจะลอกก็ได้ บางคนก็ลอกแบบเอาสมุดการ์ตูนนักเรียน เฮ้ย หนังสือการ์ตูนนะ ที่แอบอยู่ใต้โต๊ะ เอามาลอก แบบ Copy ถ้าถาม ก็ทำได้ ไม่ว่า มันก็เป็นการฝึกฝนไปในตัว เรามีพื้นที่แค่คาบเดียวเราก็คิดง่าย ๆ แค่นั้นแหละ แต่ว่าในเป้าหมายของเรา เราอยากเรียนรู้จากเด็ก สำหรับเขาการเขียนการ์ตูนมันคืออะไรเงี้ยะ... แต่ว่าในคาบนั้นมันมีเด็กที่อยากเล่ามาก ๆ ที่จะเล่าให้เราฟัง ซึ่คือเพื่อจะเล่าให้เราฟังอะไรเงี้ยะ ว่าสิ่งที่เขาเขียนออกมามันคืออะไร มีเด็กที่ชอบถึงขนาดที่ว่ากลับบ้านแล้วก็ไปเขียนตอนต่อ แล้วก็กลับมาส่งอาจารย์ ทั้งที่เราไปแค่วันเดียว ตลอด (ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

8.2 แนวคิดในการสอน

ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์ เห็นว่า วิธีการที่เหมาะสมกับการสอนวาดการ์ตูนคือการเรียนแบบโครงการ (Project-based learning) ผู้สอนมีบทบาทช่วยเหลือให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลงานของตนเอง ทั้งนี้ การวาดการ์ตูนต้องใช้ความรู้ในหลายสาขา ทั้งด้านการวาดภาพและเนื้อหาในผลงาน ผู้เรียนจึงต้องฝึกฝนและค้นคว้าเพิ่มเติมในประเด็นต่าง ๆ ให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยมีผู้สอนและผู้เรียนคนอื่นช่วยให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผลงานนั้น ๆ

...เราคิดว่าวิธีการที่ดีที่สุดของการ์ตูนอะ มันควรจะต้องเป็น Project-based learning เรามา Set goal ว่าเราทุกคนจะมาเขียนการ์ตูนชิ้นหนึ่ง คนละชิ้นใช้ปะ แต่ละชิ้นทุกคนจะต้องมี Plot ของตัวเอง จะมีลายเส้นของตัวเอง มีไอเดียของตัวเองแล้วก็หน้าที่ของครูก็คือจะมาพัฒนางานชิ้นนี้นั่นแหละ ในแบบของเค้าจะได้ยังงัยบ้าง อะไรเงี้ยะ... เพราะว่าการ์ตูนชิ้นหนึ่งมันต้อง... อาศัยความรู้หลายด้านมากใช้ปะ สมมติว่าเขาจะพัฒนางานชิ้นนี้ออกมา... เขาก็จะต้องวาดรูปให้มันมีพื้นฐานที่ดีกว่านี้ เขาต้องไปศึกษาการเล่าเรื่องให้ดีกว่านี้ เขาอาจจะต้องไปหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่เค้าจะเล่ามันออกมา สมมติเขียนเรื่อง Sci-Fi เขาก็อาจจะต้องไปหาข้อมูลเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ดาราศาสตร์ อะไรก็ว่าไปเงี้ยะ แล้วเอามาใช้กับงานชิ้นนี้ แล้วก็อาจจะแนบงานอ้างอิงอะไรออกไป แล้วกระบวนการที่เราเองจะเป็นคน Feedback ต่อเขาใช้ปะ ก็จะทำให้เขาแบบฝึกฝน ปรับปรุงตัวเองในระดับหนึ่ง แต่ว่ากระบวนการที่เพื่อน Feedback อะ ซึ่งมันจะเป็น Feedback ที่อาจจะมีความบกพร่อง ไม่มีคุณภาพบ้างอะ ก็ทำให้เขาต้องฝึก ฝึกที่จะรับสารแบบคัดเลือก Feedback ที่โอเคกับเขามาปรับปรุงใช้อะ เพราะว่า เพราะว่าสุดท้ายแล้วเขาต้องเป็นคนอ่านงานตัวเองออกให้ได้ อันนี้คือ Goal ที่สำคัญที่สุดที่เราคิดนะ (ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

จากประสบการณ์ที่ถ่ายทอดความรู้ ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์ เห็นว่า วิธีการสอนควรให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติมากกว่าการฟังบรรยาย

...คนที่มาเรียนการเขียนการ์ตูนนะ เขาไม่ได้อยากมาฟังเราพูด เขาอยากวาด เขามาเรียนเพื่อที่เขาจะได้มาลงมือทำ ไม่ได้มาอยากฟังเราบรรยาย แต่ความเข้าใจอันนี้แหละ เกิดจากการที่เราจะพยายามจะไปบรรยายก่อน แล้วเราก็คพบว่าสมาธิทุกคนหลุดลอยมาก แต่พอวาดทุกคนจะ Focus ได้ดี ซึ่งอันนี้มันเป็นตั้งแต่เด็กเล็กไปถึงผู้ใหญ่เลยนะ (ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

8.3 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์ เห็นว่า ความรู้ในการวาดการ์ตูนนั้น นอกจากความรู้เกี่ยวกับเทคนิคต่าง ๆ ในการวาดการ์ตูน ความรู้ที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งคือความรู้ด้านแก่นเรื่องและการเขียนบท รวมถึงความรู้ทางศิลปะ อาทิ การวาดเส้น การวาดหุ่น การจัดองค์ประกอบศิลป์นั้นสามารถนำมาประยุกต์ในการสร้างผลงาน รวมถึงความรู้จากศาสตร์อื่น ๆ อาทิ ความรู้ทางภาพยนตร์ ความรู้ทางจิตวิทยา ก็สามารถนำมาปรับใช้กับการวาดการ์ตูนได้เช่นกัน

นอกจากนี้ ได้เสนอว่า เรื่องราวทางสังคมวัฒนธรรมก็สามารถนำมาเป็นเนื้อหาได้ โดยยกตัวอย่างการ์ตูนเห็นว่าการใช้ความรู้ข้างต้นในการสร้างผลงานไว้ดังนี้

...ยกตัวอย่างจะเห็นภาพชัดกว่า เช่นในวันพีซ (One Piece) เรื่องเดียวจะมีทั้งการผจญภัย แฟนตาซี แบบเกมสไซ์ปะ สมมติถ้าเราเล่นเกมสไซ์อะเราอาจมีไอเดียเรื่อง skill ทำต่าง ๆ ออกมา แต่ใน Shade ลึก ๆ เรื่องราวระหว่างช่องมันก็จะเป็นรัฐศาสตร์การเมืองเห็น ๆ เลย ถ้าเรามีความรู้เรื่องทางรัฐศาสตร์ติดตามเกี่ยวกับเรื่องการเมืองของประเทศมากพอ มันก็อาจเอามาใช้ในงานของเราได้ เพราะว่า จะให้เห็นภาพชัดว่าการ์ตูนที่ไม่มีการเมืองคือดราโก้บอล (Dragon Ball) เรียบง่าย มีตัวร้ายเข้ามาแล้วก็สู้ แล้วก็สู้จนชนะ แต่วันพีซมันจะซับซ้อนกว่านั้นมาก มันจะมีเรื่องการเมืองระหว่างรัฐบาลกับกลุ่มกองโจร มีปัญหาเรื่องประวัติศาสตร์กันแล้วก็มี ความพยายามในการลบประวัติศาสตร์ มีการพยายามแย่งชิงพื้นที่สื่ออะไรเงี้ยะ... เราว่าพวกนี้มันเป็น Detail ที่ ถ้านักเขียนการ์ตูนไม่ทำงานหนัก ศึกษา แล้วมีแต่ความรู้เรื่องการเมืองการเขียนอย่างเดียวมันไม่สามารถทำอะไรแบบนี้ได้เด็ดขาด (ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

8.4 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

การนำเข้าสู่บทเรียน

สำหรับการเรียนที่มีการเรียนหลายครั้ง มีระยะเวลายาวนานเพียงพอ การเริ่มต้นสอนจะสอบถามถึงเป้าหมายของผู้เรียนก่อน ซึ่งจะทำให้ทราบถึงความประสงค์ของผู้เรียน และสามารถนำมาเป็นข้อมูลเพื่อออกแบบการสอนในครั้งต่อไปได้

...ตอนเปิดคลาสวันแรกสิ่งที่เราถามเด็กก็คือทุกคนอยากเรียนรู้อะไรบ้าง มาเรียนครั้งนี้มีเป้าหมายอะไรอะไรอย่างเงี้ยะ คนก็จะต่างกันใช่ปะตั้งแต่แบบ อ่า ยังไม่รู้เลยครับเราเรียนทำไม พ่อแม่บังคับผมมาเรียน ไปจนถึงแบบ เออ เราอยากเขียนการ์ตูนให้เก่งขึ้น หรือว่าเราอยากจะได้เรียน เพราะว่ายังไม่รู้จักตัวเอง เราอาจจะไปเรียนต่อสาย Art ไปจนถึงอยากวาดตาให้เท่ากัน... (ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

วิธีสอน

การสอนจะถูกออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ผ่านการพูดแสดงความคิดเห็น และการลงมือปฏิบัติงาน การบรรยายของผู้สอนมีเท่าที่จำเป็น ออกแบบการบรรยายให้เหมือนกับการดูหนังเรื่อง โดยสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนก่อนในชั้นแรก หากนำเสนอหลักการหรือทฤษฎีต้องมาพร้อมกับตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมด้วย

เวลาเราออกแบบการสอนนะ มันจะต้องมีพื้นที่พูด ต้องออกแบบให้ Design การพูดแบบคนเดียวนะ ให้น้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ หรือว่าในคลาสที่มันจำเป็นต้องพูดจริง ๆ มันจะต้องมีการออกแบบให้ Interactive กับเขาเกิดขึ้น ว่าอาจจะต้องมีการ Workshop ระหว่างการพูดเกิดขึ้น หรือถ้าสุดท้ายยังงั้นจำเป็นก็ต้องพูด สมมุติว่าเรา บางที่ต้องบรรยาย 2 ชั่วโมงรวดใช่ปะ การบรรยายของเรามันจะถูกดีไซน์เหมือนการดูหนังเรื่องนึง คือเราจะต้องเปิดให้มันน่าสนใจสนุก ชงเริ่มมุกอะไรที่มันตลกดี ขึ้นมาก่อนให้อารมณ์มันขึ้นขึ้นมาแล้วค่อยเข้าสู่เรื่อง ยกตัวอย่างที่สนุกหรือตัวอย่างที่ตลก เห็นภาพชัดขึ้นมา เป็นระยะ ทฤษฎีอะ จะต้องมากับตัวอย่างที่เห็นภาพชัดและจับต้องได้อยู่เสมอ... เราคิดว่าจำเป็นต้องยกตัวอย่างการดู อย่างที่เรายกตัวอย่างวันพีซกับดราโก้บนบอลนะ เพราะมันเห็นภาพชัดเวลาเราอธิบายอะไรก็ตามแล้วมันมีตัวอย่างเข้ามาตาม แล้วถ้าตัวอย่างนั้นมันเป็นการดูที่เขารู้จักอยู่แล้วอะ มันจะยิ่งทำให้เค้ารู้สึกสนุกกับมันได้ง่าย เพราะว่าตัวการ์ตูนดัง ๆ แทบทุกเรื่อง มันก็เข้าถึงคนทุกเพศทุกวัยอยู่แล้ว เช่น ถ้าเราสอน Charecter Design เราจะได้เอาทฤษฎี การ Design Charecter เข้ามา นำ แบบ Dialog ข้อมูลต่าง ๆ แต่ว่าในการสอนมันต้องมีการเอา Charecter ดัง ๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการบรรยายด้วย เช่น ที่มันมีหลักการอันนึง ของการออกแบบ Charecter ก็คือ ถ้าเราทำภาพเป็น Silhouette อะ ภาพเป็นเงาดำของ Charecter นั้นนะ คนมันจะต้องจำได้คือว่า Charecter นั้นมันคือตัวอะไร สิ่งที่เราทำแทนที่จะโชว์ข้อมูลอันนี้ขึ้นมาว่า ๆ ใช่ปะ เราก็จะเล่นเกมกับเด็กว่า อ่า เราจะวาดเงาดำของตัวละครตัวนึงขึ้นมานะ ให้เขาทายว่ามันเป็น คาแรคเตอร์อะไร แล้วเด็กส่วนใหญ่ก็จะตอบได้ว่าเป็นปีศาจอะไรก็ว่าไป มันทำให้เขารู้ว่านี่คือ Charecter Design ที่ดี มันวาดแค่นี้ก็รู้เลย... (ธนิสร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

สำหรับการออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนโดยการพูดนั้น เป็นกิจกรรมของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบท โดยมีรายละเอียดดังนี้

ในคลาสหนึ่งที่ที่เราสอนเรื่องการเขียนบท เราพูดว่าทฤษฎีการเล่าเรื่องนะ มันไม่ได้อยู่ในหนังสือการ์ตูน อย่างเดียว แต่มันอยู่ในแบบ Storytelling มันอยู่ในทุก ๆ เรื่องของโลกในตอนนี้ มันกลายเป็นเรื่อง

ที่มีบทบาทสำคัญมากใช่ปะ มันจะอยู่ในคลาสเรียนของครู คลาสเรียนของเราที่มาสอนเขาในตอนนี้นี้ แล้วก็ไปอยู่ใน TED Talk อะไรอย่างนี้ มันมีการออกแบบการสื่อสารที่เราจะเปิดยังไง หยุดตรงกลางเรื่องยังไง เราจบยังไงให้ประทับใจอย่างนี้ เราก็เลยจัด Workshop ว่า โอเค ตอนนั้นมันเป็นช่วงหลังปีใหม่นะ ให้เขาเล่าเรื่องที่เขาไปเที่ยวหลังปีใหม่หรือไปเจออะไรหลังปีใหม่ที่เขาเจออะไรที่เขาประทับใจมาก ๆ นะ ไปเล่าให้เพื่อนฟัง แต่ว่า ลองเล่าใหม่ด้วยวิธีการที่เราสอนไป แบบ เขาเรียกการเล่าเรื่องแบบสามองค์นะ เปิด กลาง จบที่สมบูรณ์ลงตัว ลองดีไซน์การเล่าเรื่องแล้วเอาไปเล่าให้เพื่อนฟังใหม่ดู แล้วก็ในคลาสนั้นก็จะเป็นเปิดให้เด็กมาทักกันแบบเต็มที่ แล้วก็ลองขอให้เด็กว่า เฮ้ย เรื่องแนวไหนที่เราชอบของเพื่อน ลองให้เด็กมาเล่าให้เพื่อนคนอื่น ๆ ฟังดู... (ธนสร วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

ทั้งนี้ การเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ ซึ่งนอกจากจะนำไปใช้กับการวาดการ์ตูนแล้ว ก็สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในลักษณะอื่นได้อีกด้วย

...คลาสศิลปะหรือคลาสสอนการเล่าเรื่องนะ มันจำเป็นต้องคุยกันง่าย มันควรจะต้องฝึกฝนการคุยกันนะ นักเขียนการ์ตูนที่เล่าเรื่องได้ดีอะ ก็มักจะเรียบเรียงความคิดได้ดี... สมมติว่าเขาฝึกการเรียบเรียงความคิดจากการเล่าเรื่องให้เพื่อนได้ดี มันก็จะมาต่อยอดสู่การเล่าเรื่องในกระดาษได้ดี และมันเป็นพื้นฐานต่อการเล่าเรื่องแบบการเล่าการสื่อสารในรูปแบบอื่น ๆ ต่อยอดไปในอนาคตด้วยอะไรอย่างนี้ จริง ๆ เพราะว่า Storytelling ในการเขียนการ์ตูนนะมันคือทักษะที่เอาไปปรับใช้กับศาสตร์แขนงอื่น ๆ ได้เยอะ แบบมหาดลอะ เพราะงั้น เวลาการสอนที่ที่สอนที่พื้นที่ที่เด็กไม่ได้โตขึ้นเพื่อไปเป็นนักเขียนการ์ตูนอยู่แล้วอะ แต่เขาอาจจะชอบอ่านการ์ตูนอะไรอย่างนี้ แต่โตขึ้นไปเป็นคนที่ต้องสื่อสารเรื่องราวกับคนอื่น ๆ อีกมากมาย เราก็จะสอดแทรกสิ่งเหล่านี้เข้าไปด้วย (ธนสร วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

สำหรับกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ก็ได้ออกแบบให้เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เป็นจริง

...เราพยายามจะโยง เชื่อม โลกของการวาดกับโลกของนอกกระดาษนะ เข้าหากัน พูดให้เห็นภาพชัดคือมันจะมีคลาสหนึ่งที่เราสอนวาด Perspective อะ ก็คือการวาดฉากที่ต้องมีจุดรวมสายตาใช่ปะ แล้วแทนที่เราจะให้เด็กแบบลองวาดจุดรวมสายตาแล้วก็ลากเส้นอะไรลงบนหน้ากระดาษอะ ในคลาส Perspective นั้นนะ เราให้เด็กออกมานอกห้องแล้วก็หามุมเขาเองเลยในสถาบันนั้นนะ หรือว่าอาจจะออกไปนอกก็ได้ ว่าจะใช้เส้นจุดรวมสายตาเส้นตีฟโหนดของฉากอะ มาวาด

เพราะนั่นเด็กก็เลยจะได้ นั่งตามจุดต่าง ๆ ของสถาบันนะ ไม่เหมือนกันเลย แล้วก็ไปเลือกมูมवादเอา (ธนสิริ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

การวิจารณ์

การวิจารณ์มีแนวคิดว่าจะไม่นำความคิดของตนเองมอบไว้ในเชิงบังคับ โดยนำเสนอในทำนองว่างานชิ้นนี้จะดีขึ้นได้อย่างไรในแบบของผู้เรียน

...โดยหลักการทั่วไปอะ Goal Mindset ของเราก็คือ เราจะไม่ยึดเยียดอะไรที่เราคิดว่าดีกว่าให้เค้า ไอเดียที่เราคิดออกจากการอ่านงานชิ้นนั้นอะ แล้วยึดเยียดให้เค้า เราอาจรู้สึกว่ามันเจ๋งมาก ๆ เราอาจโยนไปให้เขานิดหน่อย แต่ว่า Goal หลักของการพูดก็คือเราจะทำยังไงให้งานชิ้นนี้มันดีขึ้นมากกว่านี้ได้ ไม่ว่าด้วยวิธีการใด ๆ ดีขึ้นในแบบของเค้าอะ ซึ่ง เอ่อ สมมติเรายกตัวอย่าง จะมีเด็กคนหนึ่งมันवादมา Anatomy มันเพี้ยนมากใช้ปะ แต่ว่าในโลกของการ์ตูนนะ Anatomy มันไม่จำเป็นต้องเป๊ะ 100 เปอร์เซนต์ก็ได้ ถ้าเราพบว่าในใน Style งานของเค้าอะ มันไม่จำเป็นต้องไป Focus เรื่อง Anatomy เราก็พยายามไป Support ให้เขาแบบวาดภาพให้มันมีประสิทธิภาพทางอื่น จะไปเป็นเรื่องการออกแบบ Design อะไรก็ว่าไป หรือว่าลองวาง ลองบอกให้เขาแบบลองวางองค์ประกอบภาพที่มันจะดีขึ้นกว่านี้ ดูใหม่ได้มัยอะอะไรเงี้ย เราอาจจะลองวางเฟรมให้เค้าดู แล้วให้เค้าดูว่าแบบนี้ เอ้ย มันโอเคขึ้นมัย เขาคิดว่ามันโอเคขึ้นแบบเห็นได้ชัดมัยอะไรแบบนี้ อะไรก็ว่าไป ซึ่งเราคิดว่าด้วย Mindset แบบนี้ เราไม่ต้อง เราแทบจะไม่จำเป็นต้องมาคัดเลือกคำพูดเท่าไรเลย เพราะว่ามันเหมือนว่าเราอะเข้าไปเพื่อจะบอกเค้าว่าเฮ้ย งานชิ้นนี้มันไม่ได้แยอะไรนะแต่เรามีแค่คำแนะนำว่ามันจะทำให้มันดีขึ้นได้ยังไง เราจะมีแต่แบบ บวก ๆ ๆ ๆ เข้าไป เราจะได้ไปตำหนิเค้าว่าเค้าทำผิด หนึ่ง สอง สาม สี่ ห้า หก เจ็ด แปด อะไรเงี้ย... งานชิ้นนี้มันสามารถพัฒนาต่อยอดไปยังไงได้บ้าง ซึ่งจริง ๆ แล้วเราเปิดชั้นที่ว่า... มันก็เป็น Plot เกี่ยวกับน่าจะเป็นการ์ตูนวายที่เป็นเรื่องคนโรคจิตฆ่าคนอะไรอย่างเงี้ย นึกออกปะ... แต่เรารู้ว่าพื้นที่ของเราเค้าเป็นอะไรก็ได้เลย เค้าแบบจะปลดปล่อยจินตนาการได้เต็มที่ แบบเขาจะเป็นเจ้าของของผลงานชิ้นนี้ เขามีอิสระเต็มที่ เราเชื่อในแบบ เราเชื่อในเสรีภาพการแสดงออกใช้ปะ เราก็ต้องเปิดให้เค้าแบบ เออ เราก็เลยบอกแบบว่า อ่าว Point ของประเด็นเรื่องนี้ที่มันฆ่ากันนะ มันฆ่ากันเพราะอะไร แล้วเราจะพัฒนา Plot ที่เรื่องฆาตกรรมอย่างเงี้ย ให้มันสนุกขึ้นได้ยังไง เราจะลองอธิบายในฐานะเราเองนะที่เป็นคนอ่านคนนอกที่ไม่ได้เป็นแฟนหนังฆาตกรรมอะ เราอ่านเรื่องนี้แล้วเรารู้สึกว่า เอ้ย จุดนี้นั้นเป็นจุดบกพร่องของเรื่อง อะไรก็ว่าไปแล้วเขาจะแก้มาได้ยังไงเงี้ย ซึ่งพอเราไม่ได้ไปตำหนิว่าเฮ้ย มาทำเรื่องคนฆ่ากันอย่างเงี้ย มันก็ไม่เคยมีปัญหาว่าเด็กแบบจะไม่โอเคหรือไม่พอใจอะไร ประมาณนี้ (ธนสิริ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

อย่างไรก็ตาม ในประเด็นที่ถูกกำกับด้วยโจทย์ ก็จะแนะนำอย่างตรงไปตรงมา เพื่อให้ผู้เรียนสร้างงานได้สอดคล้องกับรูปแบบของผลงานที่กำหนด

...ยกเว้นมันจะผิดจริง ๆ ณะนะ เช่น งานที่มันต้องส่งประกวดแล้วผิดกติกา อะไรอย่างเงี้ย เออ มันก็อาจจะต้องกันไว้ก่อน ว่า เฮ้ย อะ Scope ของที่งาน Plot ที่เอามาให้เนี่ยมันจะใหญ่กว่า Scale ที่เราจะให้พื้นที่ในจำนวนนี้แล้วอะไรเงี้ย เพราะมันต้องลดลงมานะ... (ธนสร วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

การประเมินผล

ในด้านการประเมินการสอนของตนเอง จะใช้วิธีการสังเกตการตอบสนองจากผู้เรียน การประเมินผู้เรียนนั้น จะประเมินจากผลงานที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ขึ้น

...เราค่อนข้างประเมินตัวเองออกพอสมควร คือเราพบว่าตอนนี้คลาสส่วนใหญ่ที่เราไปสอนอะ เด็กจะชอบเรา แต่เด็กจะไม่ค่อยได้ความรู้ คือเด็กมันจะสนุกแบบถามว่ามีอีกไหมอะไรอย่างเงี้ย... ตัว Goal ของมันคือแบบเรียนจบคอร์สนี้เราจะมีให้ทำการ์ตูนคนละ 1 เรื่องแล้วก็รวมเป็นหนังสือ 1 เล่ม และก็ให้แจกเด็กทุกคน ซึ่งในหนังสือเล่มนั้นนะ เราก็จะพบว่าแต่ละคนมีพัฒนาการยังไงบ้างอะไรเงี้ย... (ธนสร วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

ทั้งนี้ ก็มีการประเมินตนเองด้วยว่า ได้ทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายส่วนบุคคลที่ได้เสนอไว้ในช่วงแรกของการเรียนหรือไม่

...แล้วเราพบว่า พอจบ 10 คลาสอะ เราดันสอนได้ไม่ตรงตามสิ่งที่เขาอยากจะได้อะ เขาอาจจะได้แบบพื้นที่ที่เขาสนุก หรือว่าพื้นที่ที่ได้รู้ว่ามีศิลปะมันกว้างที่เขาคิดอย่างเนี้ย อย่างนี้ก็ตาม แต่ว่า Goal ที่เขาอยากจะได้จริง ๆ อะ เราดันไม่ตอบสนอง เพราะฉะนั้น เราเลยคิดว่าไอ้ที่ Project-based learning เนี่ย มันถึงสำคัญ เพราะว่าถ้าเขาตั้ง Goal ว่าจะวาดตาให้เท่ากันนะ เราควรจะใช้การ์ตูนแต่ละเรื่องเป็นครูของเขาไปโดยอัตโนมัติ ที่จะทำให้เขาฝึก อย่างเช่นสมมติเด็กอยากวาดตาให้เท่ากันอะ ให้เด็กเขียนการ์ตูนเรื่องนึงเลยที่แบบวาดตาแทบจะทุกหน้าอะไรอย่างเงี้ย เพื่อที่จะได้ฝึกวาดตาแบบเยอะ ๆ ไปเลย แล้วก็มาดูตาของเรื่องนั้นกัน ว่าเด็กมันวาดตรงได้อย่างที่เขาดต้องการมั๊ย ฝึกฝนได้มากพอมั๊ยอะไรอย่างเนี้ย เออ แต่ตอนนั้นเราพลาด เราคิดว่า เราก็พอประเมินตัวเองออกจากภาพรวมอะ ว่าแบบ เออ เรามีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง (ธนสร วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

สื่อการสอน

มีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย อาทิ วัสดุทัศนศึกษาค้นคว้าตัวการ์ตูน สไลด์ประกอบการบรรยาย ผลงานการ์ตูนที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

8.5 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์ พบว่า ปัญหาที่พบในการถ่ายทอดความรู้ คือ ผู้เรียนไม่ประสงค์จะเข้าเรียน แต่จำเป็นต้องเข้าเรียน ทำให้สิ่งที่ถ่ายทอดไปนั้นไม่สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ และส่งผลต่อความรู้สึกของผู้สอน อย่างไรก็ตาม วิธีการที่ใช้ในการรับมือกับปัญหาดังกล่าว คือ ทำความเข้าใจต่อสภาพที่เกิดขึ้น และมุ่งมั่นตั้งใจถ่ายทอดความรู้ที่มีให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

เรามีปัญหาใหญ่สุดก็คือ คนที่ไม่อยากมาเรียน ต้องมาเรียนอะ มันควรจะเห็นใจทั้งเค้าและตัวเอง เราอยู่ในพื้นที่ที่ผิดเพี้ยนพอกันอะไร ก็ทำให้สิ่งที่เราพูดเค้าไม่มีใจจะฟังซะ แล้วก็ทำให้เรารู้สึกไม่ค่อยแบบหมดกำลังใจที่จะสื่อสารกับเค้าด้วยอะไรเงี้ย... เราเข้าใจว่ามันเหมือนว่าเขาอาจจะไม่ได้ชอบงานเราหรือว่าไม่ได้แบบสนใจการเขียนการ์ตูน หรือว่าเขาอาจจะแค่มาทดลอง ทดลองที่จะเรียนดู โดยที่วันหนึ่งเค้าก็รู้ว่าไม่ชอบอะไร... แต่พอคิดเรื่องนี้ เรายกตัดสิ่งเหล่านี้ เราก็คิดว่าปัญหามันไม่ใช่ ถ้าเราไปยึดติดกับมันมันจะเป็นปัญหาของเรา... พุดให้ชัดก็คือมันก็เหมือนว่าเราไม่สามารถควบคุมทุกคนให้มาอยาก อยากเรียนกับเราได้ เราทำได้แค่ทำให้ดีที่สุดเพื่อให้คนอยากเรียนมันได้ ประสิทธิภาพมากที่สุด (ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

ปัญหาอีกประการหนึ่งคือระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ทำให้การสอนประสบความสำเร็จลำบากที่จะทำให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ไปพร้อมกันได้

กับอีกอันหนึ่งก็คือในคลาสมันจะมีเด็กที่มีฝีมือไม่เท่ากันนะ แล้วเราไม่รู้จะไต่ระดับการสอนไปไปยังไงดี เวลาที่ให้ไปพร้อม ๆ กันนะ เพราะว่าแค่เราสอนเรื่อง Perspective มันจะมีคนที่วาด Perspective ที่เดียวแล้วเก่งเลยอะ กับคนที่ไม่ชอบด้วย ทรมานแล้วก็ไม่อยากทำ เราบอกให้ทำยังไงก็ไม่อยากทำ อยากไปวาดอย่างอื่นแล้ว ก็มี อะไรเงี้ย... (ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

นอกจากนี้ การใช้โทรศัพท์มือถือก็ทำให้ผู้เรียนไม่จดจ่อกับเนื้อหา แต่ก็ได้เสนอวิธีแก้ไขไว้ว่าควรให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

มือถือนั้นมีผลค่อนข้างมาก แต่ว่า เราพบว่ามันแก้ได้ด้วยการให้เด็กวาดรูปvey วาดรูปมันแบบ มันไม่มีทางเลี้ยวได้ จะวาดไปคุยไปก็ได้ แต่ถ้ามือยังทำงานอยู่แบบ มือนั้นมันกำลังเรียนรู้อะไรบางอย่าง (ธนสร วีระศักดิ์วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤษภาคม 2563)

นอกจากนี้ ในช่วงที่ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หากความพร้อมทางวุฒิภาวะของผู้เรียน ยังมีน้อย ความเห็นที่แสดงออกมาอาจทำให้เกิดบรรยากาศเชิงลบในการเรียนได้

จากประสบการณ์ที่ไปถ่ายทอดความรู้ ธนสร วีระศักดิ์วงศ์ เห็นว่า สถานที่ซึ่งไม่เหมาะแก่การจัดกิจกรรมที่ต้องลงมือปฏิบัติการวาดภาพนั้น คือสถานที่ซึ่งมีความกว้างเกินไป และเสนอว่า พื้นที่ซึ่งเหมาะแก่การวาดภาพนั้น ควรเล็กที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อให้ผู้เรียนได้จดจ่อกับผลงานของตนเอง ขณะเดียวกันก็ได้เห็นผลงานของผู้อื่นด้วย

8.6 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

ธนสร วีระศักดิ์วงศ์ ได้ร่วมกับพี่ชาย จัดทำสื่อเผยแพร่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวาดการ์ตูน โดยเผยแพร่ใน Youtube สำหรับในเพจ Facebook ที่เผยแพร่ผลงาน ก็มีผู้สนใจสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับการวาดการ์ตูนด้วย นอกจากนี้ ก็ได้จัดทำกลุ่มใน Facebook ซึ่งมีผู้สนใจวาดการ์ตูนเข้าร่วมจำนวนหนึ่ง โดยเนื้อหาภายในเป็นนำเทคนิคต่าง ๆ เกี่ยวกับการวาดการ์ตูนมาเผยแพร่และแบ่งปัน

การถ่ายทอดความรู้ของธนสร วีระศักดิ์วงศ์ มีการรับฟังความเห็นจากผู้เรียน ให้อิสระแก่ผู้เรียน บูรณาการความรู้จากศาสตร์ที่หลากหลายมาสร้างผลงานของตนเอง ตลอดจนการเห็นคุณค่าของการ์ตูนในมิติอื่น ๆ รวมถึงการพยายามทดลองใช้วิธีการสอนแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถอย่างเต็มที่

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นการอธิบายเกี่ยวกับข้อมูลในภาพรวมของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนักวาดการ์ตูนไทยซึ่งมีประสบการณ์วาดการ์ตูนและประสบการณ์ถ่ายทอดความรู้โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 1 ข้อมูลของนักวาดการ์ตูนไทยที่มีผลงานก่อนปี 2540

ลำดับ	ชื่อ	อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา	ประสบการณ์ วาดการ์ตูน (โดยประมาณ)
1	สมบัติ คิวฮก	64	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (เครื่องรัก)	38 ปี
2	สละ นาคบำรุง	60	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ออกแบบพาณิชย์ศิลป์)	37 ปี
3	เรืองศักดิ์ ดวงพลา	55	นักธรรมเอก (บวชเรียน)	33 ปี
4	ณรงค์ จรุงธรรมโชติ	50	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ตกแต่งภายใน)	32 ปี

ในกลุ่มนักวาดที่มีผลงานก่อนปี 2540 นั้น โดยมากศึกษามาทางด้านศิลปะ ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และปริญญาตรี โดยเป็นปริญญาตรีนั้นจะเป็นในสาขาวิชาทางศึกษาศาสตร์ที่เน้นการสอนวิชาเฉพาะทางศิลปะ ได้แก่ เครื่องรักและตกแต่งภายใน นอกจากนี้ นักวาดการ์ตูนบางคนได้ศึกษาทางวิชาทางพระพุทธศาสนาด้วย คือนักธรรมเอก (น.ธ.เอก) โดยการบรรพชาเป็นสามเณร

จะเห็นได้ว่า สาขาหรือวิชาในช่วงเวลาดังกล่าวอาจไม่มีความเกี่ยวข้องกับการวาดการ์ตูนอย่างเด่นชัดนัก การศึกษาวิธีการวาดการ์ตูนจะอาศัยผลงานหรือหนังสือที่มีเผยแพร่ในช่วงเวลาดังกล่าวและมักเป็นในลักษณะการศึกษาด้วยตนเองเป็นหลัก โดยได้พัฒนาทักษะฝีมือและเมื่อได้เข้าสู่อาชีพแล้ว

ตาราง 2 ข้อมูลของนักวาดการ์ตูนไทยที่มีผลงานตั้งแต่ พ.ศ. 2540 – ปัจจุบัน

ลำดับ	ชื่อ	อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา	ประสบการณ์ วาดการ์ตูน (โดยประมาณ)
1	สุทธิชาติ ศรารักษ์วณิช	47	ศิลปบัณฑิต (การออกแบบนิเทศศิลป์) กำลังศึกษาปริญญาโท (การออกแบบ)	12 ปี* *ช่วงที่ต่อเนื่อง
2	ไทรภัก สุภวัฒนา	36	ศิลปบัณฑิต (การออกแบบนิเทศศิลป์)	13 ปี
3	วีระชัย ดวงพลา	33	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบนิเทศศิลป์)	21 ปี
4	ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์	29	วารสารศาสตรบัณฑิต (วารสารศาสตร์)	10 ปี

ในกลุ่มนักวาดที่มีผลงานหลังปี 2540 นั้น มักศึกษามาทางด้านศิลปะ โดยเฉพาะทางด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ ซึ่งเป็นสาขาวิชาที่เน้นการสร้างผลงานศิลปะการออกแบบที่เน้นการสื่อสาร เช่น ภาพประกอบ ศิลปะการออกแบบภาพต่อเนื่อง รวมถึงสาขาวิชาทางวารสารศาสตร์ ที่เน้นการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการวาดการ์ตูนมากขึ้น อย่างไรก็ตาม นักวาดการ์ตูนแต่ละคนนั้นต่างก็ศึกษาการวาดการ์ตูนด้วยตนเองเป็นหลักด้วย

สรุปได้ว่า นักวาดการ์ตูนส่วนใหญ่ศึกษามาทางด้านศิลปะ โดยในกลุ่มนักวาดการ์ตูนที่มีผลงานก่อนปี 2540 จะศึกษาในสาขาพาณิชยศิลป์ สาขาศึกษาศาสตร์ทางด้านศิลปกรรม เช่น เครื่องรัก ออกแบบตกแต่งภายใน สำหรับกลุ่มนักวาดที่มีผลงานตั้งแต่ปี 2540 – ปัจจุบัน จะศึกษาในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์เป็นหลัก

2.2 แนวคิดในการสอน

แนวคิดในการสอนมุ่งให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานตามที่กำหนดได้ พยายามให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการวาดการ์ตูนหรือการวาดภาพนั้นไม่ใช่เรื่องยาก บรรยายภาคในการเรียนควรผ่อนคลาย

มีอิสระ เน้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าลองผิดลองถูก ต้องรู้จักผู้เรียน คำนึงถึงวัยวุฒิและความสามารถเดิมที่ผู้เรียนมี เนื่องจากเนื้อหาที่ใช้สอนนั้น ส่วนมากนำมาจากประสบการณ์การสร้างผลงานของนักวาดการ์ตูนแต่ละคน เมื่อนำมาสอนหรือถ่ายทอด จึงต้องปรับให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียนด้วย เนื้อหาควรเรียงลำดับจากง่ายไปยาก การสอนไม่ควรใช้เวลาบรรยายนานเกินไป ควรมีการปฏิบัติกิจกรรมสลับกับการบรรยายและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผลงานของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ อย่างไรก็ตาม นักวาดการ์ตูนแต่ละคนจะมีจุดเน้นเฉพาะตน อาทิ เน้นการเล่ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริงของตนเอง ให้ข้อคิดเพื่อเสริมกำลังใจในการวาดการ์ตูน บอกเล่าประโยชน์ที่จะได้รับจากการวาดการ์ตูน เป็นต้น โดยการสอนการวาดการ์ตูนนั้น จำแนกเนื้อหาได้ 2 ลักษณะ คือ การสอนที่เป็นเนื้อหาการวาดการ์ตูน และการสอนเนื้อหาที่เป็นการเล่าเรื่อง โดยเนื้อหาแรกนั้นจะปรากฏในการสอนสำหรับเด็กเล็กเป็นหลัก สำหรับเนื้อหาส่วนหลังจะมักปรากฏในการสอนเด็กโตขึ้นไป

2.3 โอกาสและเป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

1) โอกาสในการถ่ายทอดความรู้ โดยมากจะเกิดขึ้นหลังจากมีผลงานเผยแพร่ระยะหนึ่งแล้ว โดยหน่วยงานต่าง ๆ จะเชิญไปให้ความรู้ อาทิ หน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานเอกชน สถาบันการศึกษา เป็นต้น

2) เป้าหมายในการถ่ายทอด ขึ้นอยู่กับบริบทที่ได้รับจากผู้สนับสนุน ซึ่งมี 2 ลักษณะ ดังนี้

2.1) การให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน จะเป็นการให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูน โดยเน้นการพัฒนาความสามารถในการวาดการ์ตูนของผู้เรียนเป็นหลัก มักเป็นไปในรูปแบบการเรียนการสอน กิจกรรมเสริมหลักสูตร หลักสูตรการเรียนการสอนของสถาบันการศึกษา หรือกิจกรรมของหน่วยงานต่าง ๆ

2.2) การให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนเพื่อนำไปต่อยอดสร้างผลงานตามพันธกิจ เช่น นำความรู้การวาดการ์ตูนไปสร้างสรรค์ผลงานหัวข้อที่กำหนดตามที่ได้รับการสนับสนุน หรือสร้างผลงานเพื่อการประกวดแข่งขัน ทั้งนี้ หากเป็นการประกวดแข่งขัน นักวาดการ์ตูนอาจมีบทบาทในการเป็นกรรมการตัดสินผลงานด้วย

3) การสนับสนุน หน่วยงานต่าง ๆ จะสนับสนุนค่าใช้จ่าย อาทิ ค่าวิทยากร หากเป็นค่ายกิจกรรมหรือต้องเดินทางไกลและพักรแรม ก็จะดูแลค่าเดินทาง และอำนวยความสะดวกเรื่องที่พักด้วย

2.4 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

ความรู้ในการวาดการ์ตูน นักวาดการ์ตูนจะกล่าวถึงความรู้ที่สำคัญ ได้แก่ ความรู้ด้านศิลปะ อาทิ การวาดเส้น การระบายสี องค์ประกอบศิลป์ และความรู้ด้านการเล่าเรื่อง เช่น การเขียนบท การแต่งเรื่อง ซึ่งทั้งสองส่วนนี้มีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้นหากต้องการสร้างผลงานที่สามารถสื่อสารได้ อนึ่ง ยังมีความรู้อื่น ๆ ที่สำคัญต่อการวาดการ์ตูนที่ทำให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ได้แก่ ความรู้รอบตัว ความรู้ด้านเนื้อหาในผลงาน ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ การจัดรูปเล่ม รวมถึงการฝึกฝนทักษะการสร้างผลงานด้วย

2.5 กระบวนการถ่ายทอดความรู้

1) การนำเข้าสู่บทเรียน

จะเริ่มต้นโดยการสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน เล่าแรงบันดาลใจและประสบการณ์การทำงาน กระบวนการสร้างผลงาน และพยายามทำให้ผู้เรียนทราบว่าสิ่งที่ต้องเรียนนั้นผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ โดยไม่เกินความสามารถของตนเอง ในขั้นนี้บางครั้งจะมีกลวิธีการสร้างความสนใจของผู้เรียน โดยขึ้นอยู่กับบุคลิกและความสามารถส่วนตัวของผู้ถ่ายทอดความรู้แต่ละคน

2) วิธีสอน

เน้นการบรรยายควบคู่กับการปฏิบัติ โดยเริ่มจากการอธิบายหลักการหรือสาระสำคัญ อธิบายวิธีการสร้างผลงาน อาจมีการสาธิตวิธีการวาดให้ดูในกรณีที่เนื้อหาเป็นเรื่องเกี่ยวกับการวาดภาพ จากนั้นจึงกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ โดยระบุเวลาสำหรับการปฏิบัติงานด้วย เมื่อผู้เรียนปฏิบัติแล้วจะมีการสังเกตโดยเดินดูการปฏิบัติงานของผู้เรียน เพื่อประเมินความเข้าใจ และทักษะเบื้องต้นจากผลงาน หากผลงานที่ปฏิบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แล้วจะชมเชย แสดงออกให้ผู้เรียนรู้ว่าสิ่งที่ปฏิบัติมานั้นเหมาะสมหรือเป็นไปตามความคาดหวัง หากผลงานยังคลาดเคลื่อนหรือผิดไปจากวัตถุประสงค์ก็จะมีคำแนะนำวิธีการพัฒนาผลงาน บอกกล่าวถึงจุดที่ควรปรับปรุงแก้ไขพร้อมเสนอแนะแนวทาง มุ่งให้ผลงานแสดงถึงความเข้าใจในสาระสำคัญของการเรียนในครั้งนั้น โดยไม่บังคับให้เป็นไปตามแบบอย่างของผู้ถ่ายทอด ในบางครั้งจะให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานและให้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาผลงานด้วย ทั้งนี้ วิธีสอนอาจปรับเปลี่ยนและแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับเนื้อหาและวิธีการเฉพาะตนของนักวาดการ์ตูนแต่ละคน

3) การวิจารณ์

เน้นการทำความเข้าใจผลงานของผู้เรียนก่อน หากผู้ถ่ายทอดความรู้ไม่เข้าใจหรือมีข้อสงสัยในผลงานบางจุด อาจให้ผู้เรียนอธิบายผลงานของตนเองด้วย จากนั้นจึงจะเป็นการอธิบาย

ความเข้าใจของผู้สอน ชมเชยสิ่งที่ดี สิ่งที่น่าสนใจในผลงาน บอกจุดอ่อนของผลงาน และอาจกล่าวถึงวิธีแก้ไขหรือความคิดเห็นเพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้นในภาพรวมทั้งชั้นเรียน ผู้ถ่ายทอดความรู้บางคนใช้วิธีการคัดงานที่ดีออกมาวิจารณ์ โดยหลีกเลี่ยงงานที่อยู่ในระดับควรปรับปรุงคุณภาพ เพราะอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกไม่ดี และจะหลีกเลี่ยงการวิจารณ์ถึงข้อเสียของผลงานหรือการตำหนิโดยตรง ผู้ถ่ายทอดความรู้บางคนใช้กลวิธีบอกกล่าวให้ละมุนละม่อม ทำนองการสัพยอก เว้นแต่ผลงานชิ้นดังกล่าวมีปัญหาที่จำเป็นต้องปรับปรุง เช่น ไม่ตรงโจทย์ที่กำหนด หรือผิดกติกาการประกวด

อนึ่ง ผู้ถ่ายทอดความรู้บางคนจะหลีกเลี่ยงการวิจารณ์ เพราะโดยทัศนคติส่วนตัวและการวิจารณ์ที่ไม่เหมาะสมอาจจะทำให้ผู้เรียนหมดกำลังใจในการทำงานได้

4) การประเมินผลผู้เรียน

มักจะใช้การชื่นชม ให้รางวัล หรือคัดผลงานที่ดีขึ้นมานำเสนอหน้าชั้นเรียน หากในชั้นเรียนนั้น ๆ เป็นกิจกรรมที่มีผู้เรียนเป็นจำนวนมาก

5) อุปกรณ์ สื่อ วัสดุสำหรับการสอน

อุปกรณ์การสอนที่จำเป็นต้องใช้ เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ (Projector) เครื่องฉายภาพสามมิติ (Visualizer) กระดาน สิ่งเหล่านี้คือสิ่งจำเป็นสำหรับการนำเสนอสไลด์ ประกอบการบรรยาย เปิดวิดีโอ หรือสาธิตการวาด ทั้งนี้ ผู้ถ่ายทอดความรู้บางคนอาจใช้อุปกรณ์อื่น ๆ สำหรับสาธิตการวาด อาทิ เมาส์ปากกา (Pen Mouse) ไอแพด (iPad) สำหรับสื่อการสอนนิยมใช้สไลด์ประกอบการบรรยาย รูปภาพผลงาน ต้นฉบับผลงานจริง ผลงานการตูนซึ่งเป็นที่รู้จัก รวมถึงวิดีโอ สำหรับผู้ถ่ายทอดความรู้บางคน ก็จะนำสไลด์นี้เผยแพร่ในระบบคลาวด์ (Cloud) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดมาดูในภายหลังได้ด้วย ในส่วนวัสดุสำหรับการสอน มักใช้กระดานและเครื่องเขียนทั่วไป เช่น ดินสอ ปากกา ยางลบ สีชนิดต่าง ๆ ในส่วนระบบออนไลน์ หากเป็นการสอนที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์จะใช้โปรแกรมที่สามารถแสดงผลหน้าจอได้ และบางครั้งก็ใช้สื่อประเภททางเดียว ที่ไม่มีการปฏิสัมพันธ์ รวมถึงใช้วิธีการเก็บตัวอย่างผลงานที่ดีไว้ในเพจ Facebook เพื่อนำมาประกอบการสอนด้วย

6) บรรยากาศการเรียนรู้และเทคนิคการสอน

การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ นักวาดการ์ตูนจะพยายามสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและใกล้ชิด เป็นกันเอง ในกรณีที่วัยไม่แตกต่างกันมากนัก จะวางบทบาทความสัมพันธ์ให้เหมือนการพูดคุยกับเพื่อนหรือวางบทบาทของตนเองเป็นที่มาให้ความรู้ ในด้านเทคนิคการสอน อาจมีการสอดแทรกมุขตลก เล่าประสบการณ์ชวนหัว สนทนาในประเด็นอื่น ๆ

นอกเหนือจากเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้เกิดความใกล้ชิดกันมากขึ้น แต่ขณะเดียวกันด้วยแบบแผนของการเรียนที่มีความเป็นทางการสูง จึงทำให้บรรยากาศที่พยายามจะเกิดขึ้นบางครั้งก็ไม่ประสบความสำเร็จ

อนึ่ง จากการไปสังเกตการสอนของไตรภค สุภวัฒนา พบว่า บรรยากาศในการเรียนจะค่อนข้างผ่อนคลาย เป็นกันเอง มีการสนทนาโต้ตอบระหว่างผู้ถ่ายทอดและผู้เรียนเป็นระยะ ๆ โดยเน้นการเล่าประสบการณ์ทำงานในลักษณะต่าง ๆ จากนั้นจึงเป็นการปฏิบัติงานตามโจทย์ที่กำหนด เมื่อปฏิบัติเสร็จแล้วจะให้นำเสนอผลงานดังกล่าว มีการให้ข้อมูลป้อนกลับกับผลงานและแนวทางการพัฒนาให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้นหรือแนะแนวทางการต่อยอดผลงานให้เป็นไปได้ในทางปฏิบัติ สำหรับการสังเกตการสอนของวิระชัย ดวงพลา พบว่าบรรยากาศค่อนข้างเป็นกันเอง เป็นการสอนที่เน้นการสาธิตควบคู่ไปกับการปฏิบัติ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติงานก็จะมีครูเดินดูและชมเชย ให้กำลังใจแก่ผู้เรียน แนะนำแนวทางปรับปรุงพัฒนาผลงานด้วย อนึ่ง เนื่องจากเนื้อหาที่ไปสังเกตนั้นเป็นหัวข้อที่แตกต่างกัน แนวทางและวิธีการสอนจึงอาจต้องปรับให้เหมาะกับเนื้อหาที่ถ่ายทอดด้วย

2.6 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้ จำแนกได้ 2 ด้าน คือ 1) ความสนใจของและความพร้อมในการเรียนของผู้เรียน และ 2) อุปกรณ์ สถานที่และการสนับสนุน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านความสนใจและความพร้อมในการเรียน พบว่าผู้เรียนมีความตั้งใจมากเพียงไรก็ยิ่งแสดงความสนใจและตั้งใจ มุ่งมั่น ให้ความร่วมมือในกิจกรรม ทำให้ผู้สอนถ่ายทอดความรู้ได้อย่างเต็มที่ ขณะเดียวกันหากผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าร่วมกิจกรรม หรือหัวข้อที่เรียนไม่ใช่สิ่งที่ตนเองสนใจหรือชื่นชอบ ก็จะไม่แสดงออกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจหรือให้ความร่วมมือในกิจกรรม ซึ่งส่งผลให้บันทึกความตั้งใจของผู้ถ่ายทอดความรู้และบรรยากาศการเรียนรู้ในภาพรวม นอกจากนี้ ความพร้อมของผู้เรียนก็มาจากการกำหนดช่วงวัยที่มีลักษณะเป็นกลุ่มเดียวกัน ซึ่งมีประโยชน์อย่างมากต่อผู้สอน เพราะสามารถจัดประสบการณ์ได้สอดคล้องกับความพร้อมและความสนใจตามวัยของผู้เรียน รวมถึงสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกันไปตามวัยของผู้เรียน สามารถใช้เทคนิคและวิธีการที่ได้ผลในภาพรวมได้ หากวัยของผู้เรียนมีความแตกต่างกันมาก จะทำให้การจัดประสบการณ์นั้น ๆ ต้องคำนึงถึงความหลากหลาย โดยต้องมีการปรับเหมาะให้สอดคล้องกับผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งอาจสร้างภาระส่วนเกินให้ผู้ถ่ายทอดความรู้ต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าว ทั้งนี้ การจัดกลุ่มผู้เรียนนี้ขึ้นอยู่กับหน่วยงานสนับสนุนที่จัดหาและเชิญชวน

ผู้เรียนเข้าร่วม ซึ่งมีทั้งที่ละวัยผู้เรียนและกำหนดช่วงวัยอย่างเจาะจง นอกจากนี้ ปัญหาด้านผู้เรียนบางครั้งขึ้นอยู่กับบุคลิกส่วนตัว อย่างไรก็ตาม นักวาดการ์ตูนแต่ละคนก็ได้คิดหาวิธีแก้ไข อาทิ ปรับเนื้อหา วิธีการหรือประเด็นที่ต้องสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติและความสะดวกของผู้เรียน เป็นต้น

2) ด้านอุปกรณ์ สถานที่และการสนับสนุน หน่วยงานบางแห่งมีอุปกรณ์ไม่ครบถ้วนหรืออุปกรณ์บางชนิดไม่เหมาะสมในปัจจุบัน เช่น ใช้เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ (Overhead Projector) ซึ่งไม่เหมาะแก่การสาธิตการวาดภาพเพราะจะมีแสงพุ่งออกมาจากด้านล่าง ทำให้รบกวนสายตาขณะวาด หรือบางแห่งไม่มีเครื่องฉายภาพ (Projector) ทำให้การนำเสนอผลงานตัวอย่างจำเป็นต้องวาดลงในกระดานหรือสำเนาภาพมาแจกผู้เรียน ในด้านสถานที่ ห้องเรียนบางแห่งกว้างเกินไป ทำให้ดูแลไม่ทั่วถึง มองเห็นสไลด์ไม่ชัด รวมถึงหรือโต๊ะและเก้าอี้บางประเภทที่ไม่สะดวกในการปฏิบัติการวาดภาพการ์ตูน ในด้านการสนับสนุน พบปัญหาเพียงเล็กน้อย เช่น หากเป็นการพักค้าง ที่พักที่จัดให้นั้นเป็นห้องพักขนาดเล็ก หรือติดตั้งเรื่องเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

2.7 ช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี

นักวาดการ์ตูนมักใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ความรู้ของตนเอง บางคนทำคลิปใน YouTube สอนการวาดการ์ตูน บันทึกขั้นตอนการวาดการ์ตูนของตนเอง รวมถึงทำรายการ Podcast เกี่ยวกับการ์ตูนเผยแพร่ นอกจากนี้ ในช่วงวิกฤติไวรัส COVID-19 ก็มีการปรับเปลี่ยนเป็นการสอนวาดการ์ตูนออนไลน์ โดยเป็นระบบปิดสำหรับผู้สนใจเข้าเรียน สำหรับนักวาดการ์ตูนที่มีเพจซึ่งรวบรวมผลงานตนเองและสร้างเว็บไซต์เพื่อเชื่อมโยงไปยังผลงานของตนเองในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ก็อาจจะนับได้ว่าเป็นช่องทางถ่ายทอดแนวทางการสร้างผลงานได้ นอกจากนี้ นักวาดการ์ตูนบางคนยังใช้แฟนเพจเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อรวบรวมผลงานของผู้เรียนได้ด้วย เพื่อนำไปใช้ประกอบการสอนและยกตัวอย่างผลงาน หรือสร้างกรุปเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการ์ตูน นอกจากนี้ นักวาดการ์ตูนแต่ละคนจะดำเนินการด้วยตนเองแล้วนั้น นักวาดการ์ตูนก็ได้ไปเป็นวิทยากรหรือให้สัมภาษณ์รายการของหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งมีการนำมาเผยแพร่ในภายหลัง สิ่งเหล่านี้ก็อาจนับได้ว่าเป็นการถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยีอีกทางหนึ่งเช่นกัน

3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา

การวาดการ์ตูนมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการ ทำให้การสอนการวาดการ์ตูนสามารถจะประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทาง

ศิลปศึกษาได้ ในแนวคิดที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออกและการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติ มีการประเมินผลที่เน้นการประเมินเพื่อพัฒนาเอกลักษณ์ของผู้เรียน มีการใช้สื่อที่หลากหลาย จากผลงานของผู้สอนเองและผลงานการดูที่เป็นที่นิยม ซึ่งสามารถสร้างความสนใจจากผู้เรียน รวมถึงการจัดทำสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

เมื่อนำผลจากการศึกษาแนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย มาวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา พบว่า แนวคิดทางการสอนของ นักวาดการ์ตูนนั้น มีแนวโน้มที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออก โดยเฉพาะด้านรูปแบบที่เป็น เอกลักษณ์ของตนเอง ในขณะเดียวกันก็ยังเป็นการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติด้วย กล่าวคือ แม้ ผู้เรียนจะสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ แต่ก็มีความรู้หรือทักษะบางประการที่ผู้เรียนต้องรับรู้ แบบแผนที่จะช่วยให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อาทิ ความรู้เรื่องค่าน้ำหนัก แสงเงา สัดส่วน เพื่อให้ สามารถสร้างผลงานได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ความเคร่งครัดตามแบบแผนไม่ได้สูงมากนัก เพราะโดยธรรมชาติของภาพการ์ตูนนั้น สามารถวาดให้มีการบิดพลิ้ว ตัดทอนและแต่งเติมได้ตาม จินตนาการของผู้สร้างสรรค์

ในด้านเนื้อหา พบว่า องค์ความรู้ในการวาดการ์ตูนที่สัมพันธ์กับองค์ความรู้ในการจัดการ เรียนรู้ทางศิลปศึกษา โดยเฉพาะเนื้อหาที่เป็นด้านการปฏิบัติ เช่น การวาดเส้น การระบายสี และ โดยธรรมชาติของการดูนั้นโดยทั่วไปอยู่ในความสนใจของเด็ก เนื้อหาที่เป็นการปฏิบัติการวาด ภาพก็สามารถใช้การดูเข้าไปร่วมได้ ในลักษณะของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะทำให้ ผู้เรียนมีทักษะทางศิลปะพร้อม ๆ กับการพัฒนาความสามารถในการวาดการ์ตูนด้วย อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้ที่สำคัญในการวาดการ์ตูนนั้นมิได้มีเพียงองค์ความรู้ทางศิลปะเท่านั้น แต่ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องและความรู้อื่น ๆ ที่จะนำมาใช้ทำให้ผลงานสมบูรณ์ ดังนั้นการจัดการ เรียนการสอนในระดับที่สูงขึ้น ก็อาจสอนโดยบูรณาการร่วมกับวิชาอื่นด้วย เช่น บูรณาการร่วมกับ วิชาภาษาไทย โดยนำวรรณกรรมมาเล่าเป็นภาพการ์ตูน บูรณาการร่วมกับวิชาประวัติศาสตร์ โดยนำเนื้อหาทางประวัติศาสตร์มาวาดเป็นการ์ตูนสั้น เป็นต้น

กิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า เน้นการสาธิตและปฏิบัติ รวมถึงการให้แรงบันดาลใจ แก่ผู้เรียน และจัดให้มีบรรยากาศที่เป็นกันเอง ซึ่งคล้ายคลึงกับการจัดบรรยากาศในการเรียน การสอนศิลปะ โดยเริ่มจากการนำเข้าสู่บทเรียน อธิบาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ รับคำวิจารณ์ ประเมินผล งาน ทั้งนี้ความใส่ใจของผู้สอนมีผลอย่างมากต่อความตื่นตัวของผู้เรียน

การประเมินผล เน้นการให้ผลการประเมินเพื่อพัฒนารูปแบบลายเส้นของผู้เรียนให้เป็น เอกลักษณ์ ซึ่งเหมาะสมกับการสอนที่เน้นในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม

ผู้สอนต้องมีความเข้าใจในตัวผลงานของผู้เรียนด้วย หากสงสัยควรสอบถาม เพื่อที่จะสามารถแนะนำสิ่งที่น่าสนใจ สิ่งทำได้ดีแล้วและสิ่งที่จะสามารถทำให้ดีขึ้นและผู้สอนต้องมีจิตใจที่กว้างขวางเพื่อจะเข้าใจความสำเร็จและความสมบูรณ์ของผลงานที่ไม่ได้มีเพียงแบบเดียว

สื่อการสอน มีการใช้สื่อที่หลากหลาย ทั้งผลงานของผู้สอนและผลงานการดู ซึ่งเป็นที่นิยม สามารถสร้างความสนใจจากผู้เรียนได้ นอกจากนี้ นักวาดการ์ตูนยังได้สร้างสื่อการเรียนรู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ สาธิตขั้นตอนการสร้างสรวงศ์งานอย่างง่าย บนทีทักขั้นตอนการสร้างงานโดยละเอียด รวมถึงการจัดทำในลักษณะของรายการ Podcast ซึ่งมีความเป็นทางการน้อยกว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียน สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษาได้

จะเห็นได้ว่า การวาดการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการ ทำให้การสอนการวาดการ์ตูนนั้นสามารถจะประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทางศิลปศึกษาได้



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะการวิจัย

การศึกษาเรื่องการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ผู้วิจัยจะได้นำเสนอประเด็นต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ในประเด็นแนวคิดในการสอน ขั้นตอน วิธีการการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการวาดการ์ตูนและความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา

2. ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ทำให้ทราบถึงกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ซึ่งจะทำให้ทราบถึงแบบแผน วิธีการในการถ่ายทอดความรู้ อันจะเป็นทางเลือกในการสอนการวาดการ์ตูนในโรงเรียน

3. ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ นักวาดการ์ตูนไทยที่มีผลงานเผยแพร่ในลักษณะสิ่งพิมพ์ และมีประสบการณ์ถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูนของตนเอง ในลักษณะต่าง ๆ อาทิ การเป็นผู้ให้ความรู้โดยการสอน การอบรม การประกวดแข่งขัน ตลอดจนการสร้างสื่อหรือช่องทางเพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนของตนเอง จำนวน 8 คน โดยเจาะจงผู้ให้ข้อมูลดังนี้

กลุ่มนักวาดการ์ตูนที่มีผลงานก่อนปี พ.ศ. 2540

สมบัติ คิวฮก

เรืองศักดิ์ ดวงพลา

สละ นาคบำรุง

ณรงค์ จรุงธรรมโชติ

กลุ่มนักวาดการ์ตูนที่มีผลงานหลังปี พ.ศ. 2540 – ปัจจุบัน

สุทธิชาติ ศรภัยวานิช

วีระชัย ดวงพลา

ไทรภัก ศุภวัฒนา

ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้องค์ความรู้ถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ซึ่งจะทำให้เห็นแนวทาง แบบแผน วิธีการในการถ่ายทอดความรู้ อันจะเป็นทางเลือกในการสอนการวาดการ์ตูนในโรงเรียน รวมถึงอนุรักษ์และเผยแพร่วิธีการวาดการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนไทย

5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การรวบรวมเอกสาร โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย หนังสือ บทความ บทสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่เคยเผยแพร่เพื่อนำไปเป็นแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการวาดการ์ตูน

2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Work) โดยศึกษาข้อมูลในเชิงคุณภาพ (Qualitative Approach) โดยการรวบรวมข้อมูลวิธีการดังนี้

2.1 การสัมภาษณ์ (Interview) โดยสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญถึงกระบวนการถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูน

2.2 การสังเกต (Observation) โดยสังเกตวิธีการ กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนที่ยังมีบทบาทถ่ายทอดความรู้ในปัจจุบัน

6. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย เป็นการวิจัยโดยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากข้อมูลที่เผยแพร่ในรูปแบบเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตการสอนมาเรียบเรียงแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Description Analysis)

7. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

7.1 สรุปผลการวิจัย

แนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย

นักวาดการ์ตูนส่วนใหญ่ศึกษามาทางด้านศิลปะ โดยในกลุ่มนักวาดการ์ตูน ที่มีผลงานก่อนปี 2540 จะศึกษาในทางด้านศิลปะ อาทิ สาขาพาณิชยศิลป์ สาขาศึกษาศาสตร์ทางด้านศิลปกรรม เช่น เครื่องรัก ออกแบบตกแต่งภายใน สำหรับกลุ่มนักวาดที่มีผลงานตั้งแต่ปี 2540 – ปัจจุบัน จะศึกษาในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์เป็นหลัก

โอกาสในการถ่ายทอดความรู้ จะเกิดขึ้นหลังจากมีผลงานเผยแพร่ระยะหนึ่งแล้ว โดยหน่วยงานต่าง ๆ จะเชิญนักวาดการ์ตูนไปให้ความรู้ เป้าหมายในการถ่ายทอดความรู้

จะมี 2 ลักษณะ คือ 1) การให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน เช่น การสอนในชั้นเรียน และ 2) การให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนเพื่อนำไปต่อยอดสร้างผลงานตามพันธกิจ เช่น การอบรมเพื่อสร้างผลงานประกวดแข่งขัน สำหรับการสนับสนุนนั้น หน่วยงานต่าง ๆ ที่เชิญไปจะสนับสนุนค่าตอบแทน รวมถึงดูแลเรื่องที่พิกอาศัยและการเดินทาง

แนวคิดในการสอน มุ่งหวังว่าเมื่อเรียนแล้วจะสามารถสร้างผลงานตามที่กำหนดไว้ พยายามให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการวาดการ์ตูนหรือการวาดภาพนั้นไม่ใช่เรื่องยาก และเสนอว่าบรรยากาศในการเรียนควรผ่อนคลาย เพื่อให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าลองผิดลองถูก โดยผู้สอนต้องรู้จักผู้เรียน เนื้อหาที่นำมาสอนต้องปรับให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน มีกิจกรรมการปฏิบัติงานสลับกับการบรรยายและให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผลงานของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ โดยเนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน สามารถจำแนกได้ดังนี้ 1) ความรู้ทางศิลปะ อาทิ การวาดเส้น การระบายสี องค์ประกอบศิลป์ 2) ความรู้ด้านการเล่าเรื่อง เช่น การเขียนบท การแต่งเรื่อง และ 3) ความรู้อื่น ๆ ที่ทำให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อาทิ ความรู้รอบตัว ความรู้ด้านเนื้อหา การจัดรูปเล่ม เป็นต้น

กระบวนการถ่ายทอดความรู้ในแต่ละชั้น มีรายละเอียดดังนี้ 1) การนำเข้าสู่บทเรียน จะเริ่มต้นโดยการสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน 2) วิธีสอน เน้นการบรรยายควบคู่กับการสาธิตและการฝึกปฏิบัติ 3) การวิจารณ์ เน้นการทำความเข้าใจผลงานของผู้เรียนแล้วจึงบอกจุดอ่อนของผลงาน และอาจกล่าวถึงวิธีแก้ไขหรือความคิดเห็นเพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น 4) การประเมินผลผู้เรียน มักจะให้การชื่นชม ให้รางวัล หรือเลือกผลงานที่ดีขึ้นมานำเสนอหน้าชั้นเรียน 5) อุปกรณ์ สื่อ วัสดุสำหรับการสอน เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ เครื่องฉายภาพสามมิติ กระดาน สไลด์ประกอบการบรรยาย ผลงานตัวอย่าง 6) บรรยากาศในการ พยายามสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้ จำแนกได้ 2 ด้าน คือ 1) ความสนใจของและความพร้อมในการเรียนผู้เรียน และ 2) ปัญหาด้านอุปกรณ์ สถานที่และการสนับสนุน สำหรับการถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี จะใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่เป็นหลัก

วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา

การวาดการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการ ทำให้การสอนการวาดการ์ตูนนั้นสามารถจะประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทางศิลปศึกษาได้ ในแนวคิดที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออกและการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติ มีการประเมินผลที่เน้นการให้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาเอกลักษณ์ของผู้เรียน ใช้สื่อการสอน

ที่หลากหลาย ทั้งจากผลงานของผู้สอนและผลงานการ์ตูนที่เป็นที่นิยม ซึ่งสามารถสร้างความสนใจจากผู้เรียน รวมถึงประยุกต์แนวทางการจัดทำสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

7.2 อภิปรายผลการวิจัย

แนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย

ข้อมูลทั่วไปของนักวาดการ์ตูนไทยนั้น พบว่า นักวาดการ์ตูนส่วนใหญ่ศึกษาทางด้านศิลปะ โดยในกลุ่มนักวาดการ์ตูน ที่มีผลงานก่อนปี 2540 จะศึกษาในสาขาพาณิชยศิลป์ สาขาศึกษาศาสตร์ทางด้านศิลปกรรม เช่น เครื่องรัก ออกแบบตกแต่งภายใน สำหรับกลุ่มนักวาดการ์ตูนที่มีผลงานตั้งแต่ปี 2540 – ปัจจุบัน จะศึกษาในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์เป็นหลัก ทั้งนี้ นักวาดการ์ตูนบางส่วนนั้นศึกษาในสาขาอื่น ๆ เช่น วารสารศาสตร์ หรือศึกษาผ่านการบวชเรียน เนื่องจากวิชาที่ว่าด้วยการสอนการวาดการ์ตูนนั้นไม่มีเปิดสอนอย่างชัดเจนนักในอดีต การริเริ่มสร้างผลงานหรือเข้าสู่อาชีพ จึงต้องอาศัยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก ทั้งจากการศึกษาผลงานที่ชื่นชอบ การเข้าไปคลุกคลีกับนักวาดการ์ตูนอาชีพ การศึกษาด้วยตนเองจากหนังสือและตำราต่าง ๆ รวมถึงประยุกต์ความรู้ที่ได้จากการเรียนและการทำงานมาปรับใช้สร้างผลงานของตนเอง ทั้งนี้ องค์ความรู้เกี่ยวกับการวาดการ์ตูนนั้นจะมีแพร่หลายมากขึ้นนับแต่ปี 2540 เป็นต้นมา การเข้าสู่อาชีพของนักวาดการ์ตูนแต่ละคนนั้นจะแตกต่างกันไป บ้างเริ่มสร้างผลงานและได้ตีพิมพ์ในขณะที่กำลังศึกษาอยู่ บางส่วนได้สร้างผลงานเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้ว บ้างประกอบอาชีพอื่นก่อนแล้วจึงมาสร้างผลงานการ์ตูนในภายหลัง นอกจากการสร้างผลงานการ์ตูนแล้ว นักวาดการ์ตูนแต่ละคนก็สร้างผลงานในลักษณะอื่น ๆ ด้วย อาทิ ภาพประกอบ การออกแบบคาแรคเตอร์ การผลิตหนังสือ รวมถึงการสร้างผลงานศิลปะลักษณะอื่น ๆ คุณลักษณะอย่างหนึ่งที่มีร่วมกันของนักวาดการ์ตูนที่เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ความชอบในการวาดภาพและความชอบอ่านการ์ตูนในวัยเด็ก สำหรับรูปแบบผลงานนั้น ผลงานของนักวาดการ์ตูนในระยะแรกจะได้รับอิทธิพลจากผลงานของศิลปินหรือนักวาดการ์ตูนที่ชื่นชอบเป็นเบื้องต้น โดยจะพัฒนาและคลี่คลายจนมีเอกลักษณ์เป็นของตนเองในภายหลัง

ในด้านแนวคิด องค์ความรู้และวิธีการถ่ายทอดความรู้ นั้น นักวาดการ์ตูนแต่ละคนได้นำมาจากการประสบการณ์ตรงของตนเอง ทั้งนี้ ในการสอนของนักวาดการ์ตูน ส่วนมากจะอยู่ในบริบทของการอบรม การเข้าค่าย การสอนในชั้นเรียน วัตถุประสงค์และเนื้อหาที่สอนจึงมุ่งเน้นที่จะพัฒนาความสามารถเฉพาะด้าน รวมถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนมากจะมีความสนใจหรือมีทักษะพื้นฐานระดับหนึ่ง การจะนำวิธีการเหล่านั้นมาใช้กับการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติควรคำนึงถึงผู้เรียนที่ไม่ได้มีความสนใจในการ์ตูนเป็นพิเศษด้วย

ในด้านวิธีสอนของนักวาดการ์ตูนนั้น มีขั้นตอนสอดคล้องกับกับวิธีสอนศิลปะแบบปกติ ซึ่ง นวลลอ ทินานนท์ (2542b) ได้กล่าวว่า วิธีสอนศิลปะแบบปกติ เป็นกระบวนการที่ต้องให้ผู้เรียนมีทั้งความรู้และทักษะความสามารถการปฏิบัติงาน โดยผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนทราบและให้นักเรียนปฏิบัติงาน มีกระบวนการสอนเป็นขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการสอน ขั้นกำหนดงานและขั้นสรุป ทั้งนี้ วิธีการที่นิยมใช้เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากที่สุด ในเนื้อหาที่เป็นการวาดภาพการ์ตูนคือการสาธิต ซึ่งสอดคล้องกับ อุบล ตูจินดา (2532) ได้กล่าวว่า การสอนแบบสาธิตเป็นวิธีสอนที่ใช้กับบทเรียนศิลปะได้ดี เพราะมีทั้งการแสดงให้เห็น การอธิบายประกอบ การซักถาม เป็นการช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานที่ตนไม่เคยทำมาก่อน เมื่อสาธิตให้ดูแล้ว ต้องให้ผู้เรียนทดลองปฏิบัติตาม และการสาธิตนั้นสามารถนำไปใช้กับการสอนได้ทุกระดับ จากนั้นจึงกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ และระยะเวลาสำหรับการปฏิบัติงานด้วย เมื่อผู้เรียนปฏิบัติแล้วก็จะมีการสังเกตโดยเดินดูการปฏิบัติงานของผู้เรียน เพื่อประเมินความเข้าใจ และทักษะเบื้องต้นจากผลงาน หากผลงานที่ปฏิบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แล้วจะชมเชย แสดงออกให้ผู้เรียนรู้ว่าสิ่งที่ปฏิบัติมานั้นเหมาะสมหรือเป็นไปตามความคาดหวัง หากผลงานยังคลาดเคลื่อนหรือไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ก็จะมีคำแนะนำวิธีการพัฒนาผลงาน บอกกล่าวถึงจุดที่ควรปรับปรุงแก้ไขและเสนอแนะแนวทางที่เหมาะสม โดยมุ่งให้ผลงานแสดงถึงความเข้าใจในสาระสำคัญของการเรียนในครั้งนั้น จะไม่บังคับให้เป็นไปตามแบบอย่างของผู้ถ่ายทอด บางครั้งจะให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยให้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาผลงานด้วย ทั้งนี้ วิธีสอนอาจปรับเปลี่ยนและแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับเนื้อหาและวิธีการเฉพาะตนของนักวาดการ์ตูนแต่ละคน

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันมีความแพร่หลายของการสอนการวาดการ์ตูนมากขึ้น มีสถาบันจากต่างประเทศมาเปิดการสอนการวาดการ์ตูนในไทย รวมถึงมีสถาบันการศึกษาในไทยเปิดการสอนมากขึ้น อีกทั้งในมหาวิทยาลัยบางแห่ง ก็จัดให้มีการสอนความรู้เฉพาะทางด้านวาดการ์ตูนด้วย จึงถือเป็นทางเลือกของผู้สนใจที่จะสามารถศึกษาในสาขาเฉพาะทางได้อย่างหลากหลาย

วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา

การวาดการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ในแนวคิดที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออกและการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับ สุชาติ ทองสีมา (2546) ที่ได้เสนอว่าแนวคิดในการเรียนการสอนศิลปะ สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 แนวทาง ได้แก่ การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออก การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นทักษะการปฏิบัติงาน ทำให้การสอนการวาดการ์ตูนนั้นสามารถจะประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ในชั้นเรียนวิชาทัศนศิลป์ ซึ่งสอดคล้องกับ เคธี จี จอห์นสัน (2017) ได้เสนอว่า การวาดการ์ตูนนั้นเปิดโอกาสที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ และการตูนสามารถเป็นส่วนหนึ่งในชั้นเรียนวิชาทัศนศิลป์ได้ ทั้งนี้ ในระยะแรกเริ่มของการวาดการ์ตูน มีแนวโน้มที่ผู้เรียนจะลอกเลียนแบบอย่างการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบ ทั้งนี้ ผู้สอนควรเข้าใจความชอบของผู้เรียน มองหาประโยชน์และคุณค่าจากการทำซ้ำของผู้เรียน แนะนำแนวทางให้ผู้เรียนเพิ่มเติม ปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่จะเป็นเอกลักษณ์ของตนเองด้วย

อย่างไรก็ตาม แนวทางการเรียนการสอนศิลปะที่เน้นองค์ความรู้ นั้น อาจต้องมีการศึกษาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นว่ามีความสัมพันธ์ในประเด็นใดบ้าง โดยเฉพาะการเรียนการสอนศิลปะแนว DBAE (Discipline Based Art Education) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้ใน 4 สาระ อันได้แก่ ศิลปะปฏิบัติสุนทรียศึกษา ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลป์วิจารณ์

8. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากข้อค้นพบแสดงให้เห็นถึงวิธีการสอนที่ครูหรือผู้สนใจที่จะสอนการวาดการ์ตูนสามารถใช้เป็นแนวทางเบื้องต้นในการจัดการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงประเด็นต่าง ๆ เช่น การวางแผนการสอน ควรจำแนกเนื้อหาเป็นส่วน ๆ จากง่ายไปหายาก ไม่ควรจัดการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยายเนื้อหาที่ใช้เวลายาวนานเกินไป เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือวาดและฝึกปฏิบัติ โดยเริ่มต้นจากส่วนที่เป็นพื้นฐานที่สุดก่อนเสมอ ขณะที่ผู้เรียนปฏิบัติงานนั้น ผู้สอนควรสังเกต พูดคุยและสอบถามผู้เรียนให้ทั่วถึง อาจสอบถามถึงข้อสงสัย สิ่งที่ยากรู้เพิ่มเติมหรือปัญหาที่พบระหว่างปฏิบัติงาน มีการประเมิน วิจารณ์ เพื่อชี้จุดดี จุดด้อย แนะนำการปรับปรุงแก้ไขและให้กำลังใจเป็นระยะ ๆ เลือกใช้สื่อประกอบการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่สอนและอยู่ในความสนใจของผู้เรียน เช่น การ์ตูนที่ผู้เรียนชื่นชอบ การ์ตูนซึ่งเป็นที่รู้จักหรือได้รับความนิยมเพื่อเป็นตัวอย่างประกอบการอธิบาย เพิ่มความรู้เชิงเทคนิคที่ซับซ้อนขึ้นไปตามทักษะและความต้องการของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนควรคำนึงถึงความสนใจของผู้เรียน รวมถึงสถานที่และวัสดุอุปกรณ์ที่แนะนำแนวทางและยกตัวอย่างผลงานที่นำความรู้จากการวาดการ์ตูนไปใช้ประยุกต์ใช้ในงานอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย

8.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและติดตามผลผู้เรียนที่รับการถ่ายทอดความรู้จากนักวาดการ์ตูนไทย เพื่อให้ได้ข้อมูลในด้านการนำไปใช้และการต่อยอดผลงานว่ามีผลลัพธ์อย่างไร สามารถสร้างนัก

วาดการ์ตูนหรือศิลปินเพื่อเข้าสู่วิชาชีพได้มากนักน้อยเพียงไร หรือ การเรียนวาดการ์ตูนนั้นมีประโยชน์อย่างไรบ้างในทัศนะของผู้เรียน

2. ควรมีการศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของศิลปิน นักออกแบบ หรือผู้ทำงานศิลปะสาขาอื่น ๆ ที่มีความโดดเด่น เป็นที่รู้จักในวงกว้างนั้น ๆ เพื่อนำเสนอเป็นองค์ความรู้เฉพาะศาสตร์ด้านการถ่ายทอดความรู้ของสาขาวิชา อันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนในสาขาวิชาดังกล่าวที่จะได้เห็นแนวทางการถ่ายทอดความรู้ในเนื้อหาเฉพาะและนำไปปรับใช้เพื่อสอนในสถานศึกษาของตนเอง



บรรณานุกรม

- Johnson, C. G. (2017). *Developing the Cartooning Mind : The History, Theory, Benefit and Practice of Comic Books in Visual Arts Education*. (Master's Thesis). Rhode Island School of Design. Retrieved from <https://digitalcommons.risd.edu/masterstheses/104/>
- Lets Comic. (2557). *Let's find your style*. กรุงเทพฯ: สตาร์พิกส์.
- ProTon Europe. (2560). ความหมายของการถ่ายทอดองค์ความรู้ หรือ Knowledge Transfer : KT. สืบค้นจาก <http://www.protoneurope.org/> ความหมายของการถ่ายทอด/
- Zygmunt, K. (2019). *Drawing anime as a cross-cultural therapy & rebellion for young girls in foster care*. (Master's Thesis). Laurentian University. Retrieved from <https://zone.biblio.laurentian.ca/handle/10219/3478>
- กนก ชูลักษณ์. (2542). หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก. ภูเก็ต: ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- กองบรรณาธิการฟรีฟอรั่ม. (2552). การ์ตูนอะคาเดมี่ : ปฏิบัติการไล่ล่าคอมิกอาร์ติสต์ นักวาดการ์ตูนตัวเก่งจากทุกมุมโลก. กรุงเทพฯ: ฟรีฟอรั่ม.
- เกษร ธิตะจาวรี. (2543). กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2555). มคอ. 2 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก. สืบค้นจาก <http://tqf.swu.ac.th/swu/tqf/>
- คำเพชร แสงสุริย์. (2558). ศึกษาการถ่ายทอดความรู้ทางศิลปะของศิลปินแห่งชาติ ชลูด นิ่มเสมอ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- จอห์นสัน คริสโตเฟอร์. (2551). การสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนชาวไทย (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ส.เจริญการพิมพ์.
- จามรี ศิริภัทร. (2556). การออกแบบสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จารุพรรณ ทรัพย์ปลั่ง. (2543). การเขียนภาพประกอบ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จินตนา ไบกาซุ่ย. (2534). หนังสือการ์ตูน ประโยชน์ในการเรียนการสอน. ใน เอนก รัตนปิยะภากรณ์ (บ.ก.), การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรม

วิชาการ.

จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

โชติกา ภาษีผล ภัฏฐภรณ์ หลาวทอง และ กมลวรรณ ตังธนกานนท์. (2558). การวัดและประเมินผล การเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ณัฐธิดา โต๊ะเงิน. (2548). กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก

http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Nutcha_Tokngan/Fulltext.pdf

ดินหิน รักพงษ์โสภ. (2549, 7 พฤษภาคม). ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนไทย. สืบค้นจาก

<http://dinhin2503.blogspot.com/2006/05/3-4-6-7-2475-2495-2500-43.html>

ตปากร พุทธเกส. (2555). พรหมแดนแห่งการ์ตูนศึกษา. ใน สื่อที่ใช่ ของใครที่ชอบ : การ์ตูน โทรศัพท์ ห้องถิ่น แพนคลับ: กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2553). การ์ตูน : มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาศิลปะและการอ่าน. กรุงเทพฯ: สถาบันการ์ตูน มูลนิธิเด็ก.

ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง. (2548). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องการวาดการ์ตูนเรื่องเบื้องต้น สำหรับ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Tidarat_S.pdf

นวลลออ ทิณานนท์. (2541). การจัดประสบการณ์สร้างสรรค์ทางศิลปะให้กับเด็ก. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ปีที่ 6, ฉบับที่ 2(12) (ก.ค.-ธ.ค. 2541), หน้า 53-55.

นวลลออ ทิณานนท์. (2542a). การสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนศิลปะศึกษา ศิลปะจินตทัศน์ *Imaging art*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นวลลออ ทิณานนท์. (2542b). เอกสารประกอบการสอน ศล 211 หลักสูตรและการสอนศิลปะศึกษา 1. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

นิตยา เทียงมิตร. (2559). วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของ องค์อาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/1247>

นิรวาณ คุระทอง. (2553). ประวัติย่อการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ: เล็ด คอมีค.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2548). ความคิดรวบยอดเรื่องการ์ตูน. ใน นิพนธ์ แจ่มดวง (บ.ก.),

- การ์ตูน : โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อการ์ตูนเพื่อการพัฒนาสุขภาวะทางจิตวิญญาณ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2551). การ์ตูนที่รัก: เศรษฐกิจพอเพียง. มติชนสุดสัปดาห์, 28(1437), 91-92.
- ไพศาล อีรพงศ์วิษณุพร. (2561). 140 ปี "การ์ตูน" เมืองไทย (ประวัติและตำนาน พ.ศ.2417-2557). นนทบุรี: ศรีปัญญา.
- มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2561). หลักสูตรเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์. สืบค้นจาก <https://reg.kku.ac.th/registrar/home.asp>
- มะลิฉัตร เตืออานันท์. (2543). บทบาทของศิลปศึกษาในแนวปฏิรูปหลักสูตร. ใน พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ ลัดดา ภูเกียรติ และ สุวัฒนา สุวรรณเขตนิคม (บ.ก.), ประมวลบทความ นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สำหรับครูยุคปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มูณี ธาณี. (2551). การพัฒนาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องการเขียนการ์ตูนประกอบนิทาน สำหรับเด็กชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- วรวิทย์ เวชุนเคราะห์. (2548). ประวัติการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของสำนักงานคณะกรรมการ สกสค.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2543). ปฏิรูปการเรียนรู้ : ผู้เรียนสำคัญที่สุด สูตรสำเร็จหรือกระบวนการ. สืบค้นจาก <http://thesis.swu.ac.th/swuebook/A56655.pdf>
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2557). การโค้ชเพื่อการรู้คิด. พิมพ์ครั้งที่ 3. สืบค้นจาก www.curriculumandlearning.com/upload/Books/การโค้ช3_1539206334.pdf
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). ศิลปศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2): กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วีณา ประชากุล, และ ประสาท เนืองเฉลิม. (2553). รูปแบบการเรียนการสอน. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วีระ มณีนะพร. (2554). การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน: รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- ศรียา นิยมธรรม. (2545). เส้นทางศิลปะกับการพัฒนาเด็กอย่างเข้าใจศิลปะเจ้าตัวน้อย ผู้ศิลปินอารมณ์ดี. ใน ศิลปะกับการพัฒนาเยาวชน. กรุงเทพฯ: สถาบันสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์และศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2548). เข้าใจการ์ตูน. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อการ์ตูนเพื่อการพัฒนาสุขภาวะทางจิตวิญญาณ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก.
- ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2549). เจาะใจการ์ตูน. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.
- ศิริวรรณ เวชวิทย์. (2553). การเขียนภาพประกอบ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). เส้นทางสู่หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุชาติ ทองสีมา. (2546). จะสอนศิลปะเด็กอย่างไรดี. วารสารศิลปกรรมศาสตร์, 11(2(22)), 49-52. สืบค้นจาก [http://thesis.swu.ac.th/swuarticle/Fi_Art/Fi_Artsv11n2\(22\)p49.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuarticle/Fi_Art/Fi_Artsv11n2(22)p49.pdf)
- หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2564a). ความเป็นมาโครงการเผยแพร่การ์ตูนไทย. สืบค้นจาก <http://www.resource.lib.su.ac.th/cartoon/web/about?menu=about>
- หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2564b). นักเขียนการ์ตูนไทย. สืบค้นจาก <http://www.resource.lib.su.ac.th/cartoon/web/cartoonist?menu=cartoonist>
- อริโชค พิมพวิริยะกุล. (2549). คนเล่นเส้น. กรุงเทพฯ: ชองเปิด.
- อัญชลี โพธิ์ทอง. (2549). ความรู้เกี่ยวกับการศึกษาและระบบโรงเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ภาควิชาการบริหารการศึกษาและอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2556). เพราะผมทำอย่างนี้หรือ เขาจึงให้เป็นศิลปินแห่งชาติ. กรุงเทพฯ: พรันต์ไพร.
- อุบล ตูจินดา. (2532). หลักและวิธีสอนศิลปะ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.





ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบสัมภาษณ์
เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย
โดย นายกิตตินันท์ นุตะเคียน
นิสิตปริญญาโทภาคนอกเวลาราชการ สาขาศิลปศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1. ประวัติส่วนตัว

- 1.1. อายุ.....ปี
- 1.2. การศึกษา
 - มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขา.....
 - อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขา.....
 - ปริญญาตรี สาขา.....
 - ปริญญาโท สาขา.....
 - การอบรม/ประกาศนียบัตร/คุณวุฒิอื่น ๆ
- 1.3. ประสบการณ์การวาดการ์ตูน.....ปี
- 1.4. ประสบการณ์ทำงานอื่น ๆปี ลักษณะงานที่ปฏิบัติ.....
- 1.5. ประสบการณ์การสอน.....

2. การสร้างสรรค์ผลงาน

- 2.1. ท่านมีแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานมาจากอะไรบ้าง.....
- 2.2. ท่านศึกษากระบวนการวาดการ์ตูนอย่างไร.....
- 2.3. ท่านเคยศึกษาผลงานของนักวาดการ์ตูน/ศิลปินคนใดเป็นพิเศษ.....
- 2.4. ผลงานที่สร้างชื่อเสียง
- 2.5. ผลงานการ์ตูนทั้งหมด (เรื่อง/เล่ม)

- 2.6. รางวัลที่เคยได้รับ.....
- 2.7. ท่านถนัดสร้างผลงานโดยใช้วัสดุ/อุปกรณ์ใดบ้าง.....
- 2.8. ผลงานของท่านเหมาะกับผู้อ่านช่วงวัยใดบ้าง.....

3. จุดประสงค์และโอกาสในการถ่ายทอดความรู้

- 3.1. เหตุใดท่านจึงมีโอกาสดำเนินการถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูนและมีระยะเวลาถ่ายทอดนานเท่าใด.....
- 3.2. เป้าหมายในการถ่ายทอด.....
- 3.3. การถ่ายทอดความรู้ของท่าน มีหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันใดให้การสนับสนุน และสนับสนุนในลักษณะใด เช่น การเชิญเป็นวิทยากร การให้ทุนสนับสนุน หรือการให้ใช้สถานที่ เป็นต้น.....

4. เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน

- 4.1. ความรู้ทางศิลปะด้านใดที่ท่านคิดว่ามีความสำคัญต่อการวาดการ์ตูน.....
- 4.2. ความรู้อื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการวาดการ์ตูน.....
- 4.3. เนื้อหาใดที่ท่านมีความถนัด/เชี่ยวชาญเป็นพิเศษ.....

5. กระบวนการถ่ายทอดความรู้

- 5.1. การนำเข้าสู่นเนื้อหา.....
- 5.2. ขั้นตอนการสอน.....
- 5.3. ขั้นตอนการสร้างผลงาน.....
- 5.4. ขั้นตอนการวิจารณ์.....
- 5.5. เทคนิคการสอน.....
- 5.6. ระยะเวลาที่ใช้.....
- 5.7. การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้.....
- 5.8. การใช้สื่อประกอบการสอน.....

6. การประเมินผล

- 6.1. วิธีการประเมินผลการสอน.....
- 6.2. การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)
- 6.3. การติดตามผลหลังเรียน.....

7. ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้

- 7.1. ผู้เรียน.....วิธีแก้ไข.....
- 7.2. โอกาส/สถานที่.....
- 7.3. การสนับสนุน.....

8. ท่านมีช่องทางถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

9. ประเด็นอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....



แบบสังเกตการสอน
เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย
โดย นายกิตตินันท์ นุตะเคียน
นิสิตปริญญาโทภาคนอกเวลาราชการ สาขาศิลปศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประเด็นในการสังเกต

1. การนำเข้าสู่บทเรียน

1.1. เทคนิคกระบวนการ

.....

.....

1.2. เนื้อหา/เรื่อง

.....

.....

1.3. สื่อ

.....

.....

2. การดำเนินการสอน

2.1. วิธีสอน

.....

.....

.....

2.2. เนื้อหา

.....

.....

2.3. สื่อ

.....

.....

2.4. การสร้างความสนใจ

.....

.....

2.5. การมีส่วนร่วม

.....

.....

2.6. การประเมินผล

.....

.....

3. การสรุป

.....

.....

.....



ภาคผนวก ข

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา

ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คุณวุฒิสูงสุด: วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)

อาจารย์ ดร.วิภาภรณ์ อรุณพลอด

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คุณวุฒิสูงสุด: ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย)

อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์

สาขาวิชาศิลปศึกษา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คุณวุฒิสูงสุด: ศษ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา)



ภาคผนวก ค

หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นายกิตตินันท์ บุตะเคียน
หน่วยงานต้นสังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์
รหัสโครงการวิจัย : SWUEC-G-050/2563X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 18 มีนาคม 2563

ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการรับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 18 มีนาคม 2563

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม

สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรม

สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X/G-050/2563



ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ที่ อว 8718/ 843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายสมบัติ คิวฮก

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเคียน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ศุภชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ที่ อว 8718/843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายสละ นาคบำรุง

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเคียน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ที่ อว 8718/ 843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายเรืองศักดิ์ ดวงปลา

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเคียน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ที่ อว 8718/ 843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายณรงค์ จรุงธรรมโชติ

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเคียน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ที่ อว 8718/ 843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายสุทธิชาติ ศราภัยวนิช

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเสน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ที่ อว 8718/ 843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑ เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายวีรชัย ดวงปลา

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเคียน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ที่ อว 8718/ 843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑ เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายไตรภค สุภวัฒนา

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเคียน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ที่ อว 8718/843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายธนทร์ วีระศักดิ์วงศ์

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเคียน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ที่ อว 8718/ 843



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คณบดีคณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

เนื่องด้วย นายกิตตินันท์ บุตะเคียน นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ้งเรือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ 2) แบบสังเกตการสอน กับอาจารย์สุทธิชาติ ศรภักย์วนิช เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่หน่วยงานของท่าน ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายกิตตินันท์ บุตะเคียน
วัน เดือน ปี เกิด	15 พฤศจิกายน 2534
สถานที่เกิด	จังหวัดศรีสะเกษ
วุฒิการศึกษา	กศ.บ. (ศิลปกรรมศาสตรศึกษา: ทัศนศิลป์ศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กศ.ม. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

